

# Paweł Sitkiewicz

---

## Przebrane rewolucje kina 3D : Dlaczego film jest, jaki jest

---

Kultura Popularna nr 3 (37), 136-145

---

2013

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Paweł Sitkiewicz

**Prze-  
grane  
rewolucje kina 3-D**  
*Dlaczego film  
jest, jaki jest*

Kino zawsze dążyło do tego, aby obraz na ekranie odpowiadał ludzkiej percepcji świata, który – jako że mamy dwoje oczu i dwoje uszu – odbieramy w barwach, w trójwymiarze i z pełną gamą efektów dźwiękowych. Mimo licznych prób, ogromnych inwestycji i agresywnej reklamy, do tej pory technologia 3-D nie stała się – używając języka programów komputerowych – „ustawieniem domyślnym”, na równi z dźwiękiem i barwą. Dlaczego? Moim zdaniem to jedna z najbardziej fascynujących zagadek historii kina, na dodatek o dużym znaczeniu. Przecież gdyby rewolucja 3-D okazała się zwycięska, losy filmu potoczyłyby się inaczej. Rozwiązanie tej zagadki wymaga jednak zrewidowania wielu obszarów refleksji filmoznawczej, a także powrotu do źródeł sztuki filmowej.

Już pierwsze publiczne projekcje filmów 3-D, przypadające na drugą dekadę XX wieku, utrwaliły wśród widzów przekonanie, że efekt trójwymiarowości to niechybna przyszłość kina, a nawet załączek rewolucji w sztuce ruchomych obrazów. Wierzono, że pewnego dnia film przekroczy ramy ekranu i zmiesza się z prawdziwym życiem. Istniało również poczucie, że ostatecznym celem rozwoju X muzy jest – jak pisał przedwojenny krytyk – uzyskanie „filmu dźwiękowego, plastycznego w kolorach naturalnych – filmu, który będzie pełnym syntetycznym obrazem natury” (Steinwurz, 1936: 1). A nawet czymś więcej: symulatorem różnego rodzaju doznań i emocji. „Będzie on z niezwykłą wiernością odtwarzać życie. Patrząc na filmy plastyczne, powiedzmy wojenne, otrzymamy złudzenie, że sami bierzemy udział w tym, co się dzieje na ekranie” – wyjaśniał przed wojną polskim czytelnikom specjalista z Hollywood (Aleksanderson, 1932: 4). Co prawda recenzenci zainteresowani nowinkami mieli już wtedy świadomość, jak niedoskonały jest jeszcze efekt 3-D, ale widząc tempo, z jakim rozwija się kino, przewidywali, że cel zostanie osiągnięty w najbliższych latach. Wszyscy się pomylili. Przed II wojną światową kino 3-D pozostało ciekawostką znaną garstce widzów, choć sam pomysł przetrwał próbę czasu.

Po raz drugi zapowiadano początek rewolucji 3-D w latach 50. XX wieku, w epoce zaostrzającej się walki konkurencyjnej z telewizją. Powrócono do dawnej retoryki, choć już z mniejszym entuzjazmem snuto utopijne wizje totalnego kina przyszłości.

Cały przemysł filmowy jest w stanie rewolucji, tak samo jak kiedyś po premierze *Śpiewaka jazzbandu*. Na dobre lub na złe cały skomplikowany proces powstawania filmu, począwszy od wyboru tematyki, a skończywszy na ekranowej prezentacji, przechodzi znaczącą modyfikację. Na niej Hollywood opiera swoje nadzieje na przyszłość. Tym magiczny słowem w obecnym zgiełku jest 3-D

– pisał Richard C. Hawkins (1953: 325), sugerując, że tak samo jak w okresie przełomu dźwiękowego z końca lat 20., kino zmienia się w sposób nieodwracalny. Mimo że w latach 1952–1954 zrealizowano na świecie nie mniej niż 100 filmów trójwymiarowych, fascynacja efektem 3-D okazała się znów sezonową modą.

Wybuch rewolucji obwieszczano jeszcze dwukrotnie: w latach 80., na fali popularności Kina Nowej Przygody, a zwłaszcza w początkach XXI wieku, gdy po sukcesie *Avatara* (2009) Jamesa Camerona oraz serii kasowych blockbustów w 3-D, odżyły nadzieje na przełomowe zmiany w przemyśle filmowym. „Tym razem 3-D zostaje na dobre, a przynajmniej tak zapewnia nas Hollywood” – pisał Dave Kehr.

**Paweł Sitkiewicz** – historyk kina i mediów, wykładowca Uniwersytetu Gdańskiego. Autor trzech książek o filmie animowanym i kilkudziesięciu artykułów na temat przedwojennej kultury filmowej, plakatu, komiksu i animacji.

Nie będzie jak we wczesnych latach 50., twierdzą wytwórnice, kiedy to moda na obrazy stereoskopowe skończyła się po kilku stresujących latach korzystania z niewygodnych okularów i nieporęcznej technologii polegającej na wyświetlaniu filmu z dwóch projektorów. (...) Z wielu powodów wytwórnice mogą mieć tym razem rację” (Kehr, 2010: 60).

Ale sukces okazał się tylko połowiczny.

Trzeba bowiem przyznać, że na przestrzeni ponad stu lat kino 3-D przeszło długą drogę, stając się mocną gałęzią przemysłu rozrywkowego. Początkowo było traktowane jako trik i magia, potem zaś rozbudziło apetyt awangardy na sztukę totalną, odbieraną wszystkimi zmysłami, następnie weszło do regularnej dystrybucji, przyciągnęło kapitał i gwiazdy, zadomowiło się w filmowym mainstreamu, zdobyło szacunek zarówno w gronie artystów, jak i specjalistów od marketingu. Sam proces technologiczny również bardzo się zmienił. Jak pisał Dave Kehr, porównując realizację filmu 3-D dziś i pół wieku temu, pracę, która kiedyś wymagała umiejętności i siły kierowcy dwunastokołowej ciężarówki, obecnie wykonuje specjalista na licencji, klikając jednym palcem w klawisze komputera (Kehr, 2010: 60). Mimo to filmy 3-D nadal stanowią niewielki odsetek globalnej produkcji, przez większość widzów traktowane są z niechęcią, w najlepszym razie z nieufnością, a już na pewno nie zrewolucjonizowały kina w takim stopniu, jak przewidywano w utopijnych wizjach.

## Argumenty zdroworozsądkowe

W poszukiwaniu przyczyn nieudanej rewolucji na początku trzeba wspomnieć o powodach najbardziej oczywistych, które podpowiada zarówno historia kina, jak i doświadczenie każdego, kto zetknął się z projekcją 3-D.

Na liście tej znajdziemy konwencjonalne narzekania na niewygodne okulary, które burzą pełne zaangażowanie emocjonalne widza; bóle głowy spowodowane inwazyjnym efektem, drażniącym nasz aparat percepcyjny; niedoskonałości każdej technologii – od dwubarwnych okularów procesu anaglifowego, po rozmażany obraz wczesnych projekcji opartych na polaryzacji światła za pomocą dwóch projektorów (osobno dla każdego oka). Jakkolwiek są to argumenty, których nie da się zbagatelizować, nie mogły one zaważyć na przyszłości kina 3-D w sposób definitywny, jako że rozwój wszystkich technologii filmowych, na przykład *stop-motion*, CGI, *motion capture*, *chroma key*, polegał na ulepszaniu niedoskonałych pomysłów. Prawdą jest, że kino 3-D nie wykształciło jak dotąd prostej i uniwersalnej technologii, takiej jak na przykład barwna taśma Eastman Kodak 5251 z 1962 roku, którą – w odróżnieniu od wcześniejszych systemów – można było stosować w standardowych kamerach, uzyskując przy tym realistyczne kolory na ekranie.

Tego rodzaju próby podejmowano zresztą od dziesięcioleci, ale z marnym skutkiem. Zagrożenia związane z rozwojem stereoskopii nowej generacji najlepiej obrazuje przypadek radzieckiego patentu na projekcję filmów 3-D z lat 40. XX wieku, który zapewniał stosowny efekt nie dzięki okularom, ale specjalnemu ekranowi utkanemu z 30 tysięcy miedzianych nitek (Zone, 2007: 167–169). Wynalazek ten zakładał niestety, że widz przez cały seans będzie siedział w określonej pozycji (informacja na bilecie instruowała zresztą, jak oglądać taki film). Każda zmiana położenia ciała burzyła bowiem iluzję

głębi (podobne zastrzeżenia budzą współczesne telewizory 3-D działające bez okularów z filtrami polaryzacyjnymi). Mimo przychylnych recenzji i błogosławieństwa samego Siergieja Eisensteina, Stereokino Siemiona Iwanowa działało tylko kilkanaście lat i nie wpłynęło na popularyzację nowych technologii 3-D. Przykład ten uwypukla zatem istotny problem. Środowisko filmowe nie miało dotąd albo interesu, albo po prostu ochoty, by zainwestować ogromne pieniądze w wymianę całej infrastruktury kin, ekranów, projektorów i sprzętu do realizacji specjalistycznych obrazów trójwymiarowych, które widz mógłby oglądać bez okularów i w wygodnej pozycji.

Wszystkie „rewolucje 3-D” przeprowadzano tak, by zminimalizować koszty. Łatwiej bowiem przekonać publiczność, zwłaszcza młodą, że designerskie okulary to dodatkowa atrakcja kina 3-D, niż inwestować miliardy dolarów w technologię, która pograży na wiele lat w chaosie całe środowisko filmowe.

Być może przeszkodą w upowszechnieniu filmu 3-D jest zbiorowa pamięć o konsekwencjach rewolucji dźwiękowej z przełomu lat 20. i 30. XX wieku, która okazała się nie tylko kosztowna, ale również kłopotliwa, gdyż zburzyła istniejący *star system*, zmusiła twórców i dystrybutorów do ryzykownych inwestycji, skurczyła rynki zbytu (film dźwiękowy nie przemawiał uniwersalnym językiem obrazów), wreszcie – wymogła nową kulturę produkcji, na której początkowo skorzystali inżynierowie i właściciele patentów, a nie artyści. Co gorsza, całe to zamieszanie zająę się z światowym kryzysem ekonomicznym. Rewolucja 3-D przeprowadzona z całą bezwzględnością musiałaby również mieć wysoką cenę, której najwyraźniej nikt nie chciał dotąd zapłacić, niepewny jej skutków.

## Fabularność kina 3-D

„Pewien producent żartował, że jego następny film będzie w 4-D: «To znaczy, że użyję technologii 3-D, a oprócz tego posłużę się fabułą»” (Kerbel, 1980: 13). Ten stary środowiskowy żart doskonale oddaje stosunek wielu widzów do kina trójwymiarowego. Scenariusze przez dziesiątki lat były najsłabszą stroną tego rodzaju produkcji. Fabuły wczesnych filmów anaglifowych, w tym pierwszego pełnego metrażu 3-D (*Power of Love*, 1922), które w większości nie przetrwały do czasów dzisiejszych, w ogóle nie są znane historykom kina, gdyż ówczesni recenzenci nie kwapili się, by streścić akcję – skupiali się wyłącznie na efekcie wizualnym. Wiele „klasyków” 3-D z lat 50., takich jak *Potwór z Czarnej Laguny* (1954) czy *Robot Monster* (1953), to zarazem tak zwane najgorsze filmy świata, pokazywane, zwykle w wersji 2-D, na przeglądach filmowych kuriozów. Dopiero w latach 80. twórcy kina 3-D, wyciągając wnioski z błędów poprzedników, zaczęli zwracać większą uwagę na konstrukcję narracyjną filmów i ciekawą fabułę oraz subtelniej posługiwać się efektem 3-D, który we wcześniejszych epokach często ograniczał się do jednej prostej sztuczki – lew, potwór, kosmita bądź jakiś obiekt wyskakiwał z ekranu wprost na widzów.

Do sukcesu *Avatara* i innych wysokobudżetowych filmów 3-D z XXI wieku kino trójwymiarowe przez kilka dekad borykało się ze stygmatem produkcji klasy B – niskobudżetowej, niestarannie zrealizowanej, nastawionej na efekciarskie sztuczki. Wizerunek ten nie wziął się z niczego. Jak niepoważne lub nieprofesjonalne potrafiło być podejście reżyserów do stereoskopii świadczy chociażby to, że Andre De Toth, uchodzący w latach 50. za specjalistę od filmów trójwymiarowych, autor kultowej produkcji 3-D *House of Wax* (1953), miał tylko

jedno oko, nie widział więc efektu trójwymiarowości na ekranie, a filmy 3-D kręcił – *nomen omen* – „na ślepo”, polegając na wskazówkach techników oraz podręcznikowych rozwiązaniach. Nieszczęściem kina 3-D w XX wieku było to, że w latach jego największej popularności nie objawił się reżyser na miarę Orsona Wellesa, który nakręciłby *Obywatela Kane* filmu trójwymiarowego, wyznaczając mu nowe horyzonty artystyczne. Dopiero w XXI stuleciu uznani twórcy kina autorskiego, tacy jak Martin Scorsese, Wim Wenders, Ang Lee czy Werner Herzog, zainteresowali się stereoskopią, udowadniając, że film 3-D nie musi być ani produkcją klasy B, ani gatunkowym wyrobem.

Najbardziej zmiennym przykładem nieufności wobec formuły 3-D są kulisy powstawania filmu *Napoleon* (1927) Abła Gance'a, który planował wykorzystać w swojej pięciogodzinnej superprodukcji kilka dodatkowych atrakcji wizualnych – szeroki ekran, barwę oraz stereoskopię. Zrealizował nawet sceny w technice anaglifowej, ponoć bardzo udane, ale ostatecznie odrzucił je w montażu, tłumacząc, że „jeżeli publiczność zobaczy ten efekt, będzie uwiedziona, ale straci zainteresowanie zawartością filmu. A tego właśnie bardzo nie chciałem” (Zone, 2007: 138). Z szerokiego ekranu i wstawek barwnych jednak nie zrezygnował. Myślę, że podobnie kalkuluje wielu współczesnych twórców kina: albo fabuła, ciekawie poprowadzona narracja, emocjonalne zaangażowanie w przekaz, albo atrakcje i optyczne sztuczki.

To biegunowe podejście do trójwymiaru utrudnia oczywiście popularyzowanie kina 3-D, choć wielu wpływowych pracowników branży filmowej wcale nie twierdzi, że to przeszkoda. Jak powiedział w wywiadzie dla „Los Angeles Times” Phil McNally z wytwórni DreamWorks: „Ludzie mówią, że 3-D to sztuczka (*gimmick*), ale prawda jest taka, że całe kino jest sztuczka. Jeżeli naprawdę chcesz skupić się na opowiadaniu historii, to napisz książkę albo opowiedz historię przy ognisku” (Zone, 2012: 311). Ta prowokacyjna pewność siebie wynika pewnie z niezachwianej wiary w komercyjny potencjał blockbustera w 3-D, przeładowanego efektami specjalnymi, które mogą rzekomo zastąpić interesującą historię. Kino 3-D bez fabuły potrafi być niestety płaskie jak kartka papieru. Popularność seriali opartych na dobrym scenariuszu, takich jak *Boardwalk Empire* czy *House of Cards*, dowodzi, że masowa publiczność nie podziela jednogłośnie przekonań McNally'ego. Jak pisał słusznie Daniel L. Symmes, widownia nie ma nic przeciwko temu, aby oglądać film przez okulary, o ile oczywiście jest coś, co warto przez nie oglądać (Symmes, 1974: 479). Póki co decydenci z Hollywood uważają, że tym czymś muszą być przede wszystkim efekty specjalne, które starzeją się dużo szybciej niż zajmujące historie.

## Umotywowanie technologii

Problem w tym, że kino 3-D zawsze było tak zwanym medium atrakcji, kłócącym się z narracyjną formułą kina zerowego. Stawiało akcent na wizualne fajerwerki, zaczęła widza w sposób bezpośredni, przekraczając niewidzialną granicę ekranu, ale co najistotniejsze – od zawsze w ekshibcjonistyczny sposób zdradzało fikcjonalność świata przedstawionego. Tradycyjny film – jak uczy nas psychoanalityczna teoria kina – jest rozrywką voyeurystyczną, która zakłada, że obecni na ekranie bohaterowie nie wiedzą, że ktoś ich obserwuje, dlatego, pomijając nieliczne wyjątki od reguły, nie nawiązują nawet kontaktu wzrokowego z widzami. Odwrotnie niż wiele filmów 3-D, zwłaszcza tych złych, które przybierają niekiedy formę seansu iluzji w starym mélièsowskim stylu.

Kino 3-D paradoksalnie od zawsze miało trudności w znalezieniu realistycznej formuły, mimo iż w pionierskim okresie wydawało się, że stereoskopia została wymyślona właśnie po to, by upodobnić seans filmowy do naturalnej percepcji świata. „Film trójwymiarowy daje nam o wiele silniejsze złudzenie rzeczywistości niż film zwykły – pisał przed wojną Mieczysław Sztycer. – Złudzenie to jest tak wielkie, iż nie sposób oprzeć się wrażeniu, że mamy tu do czynienia z rzeczywistością, której sami jesteśmy jednym z elementów” (Sztycer, 1936: 1). Odwrotnie niż dziś, realizm stereoskopii postrzegano wówczas jako przeszkodę na drodze do filmu artystycznego, który – według wielu wpływowych krytyków i estetyków – powinien stanowić pryzmat zniekształcający prawdziwy obraz świata. Przeciwnicy kina realistycznego, tacy jak Rudolf Arnheim, bali się, że stereoskopia niepotrzebnie „spotęguje wrażenie rzeczywistości”, a dla tego teoretyka przepustką na parnas było „niespełnienie warunków pełnej reprezentacji” przez X muzę (Arnheim, 1961: 121). Jego lęki okazały się po raz kolejny nieuzasadnione, jako że stereoskopia została zawłaszczona przez tzw. nurt fantastyczny sztuki filmowej.

Nawet współcześnie, mimo postępu technologicznego, wielu widzów twierdzi, że efekt 3-D jest „dziwny” i „nienaturalny”, a już na pewno nie odzwierciedla rzeczywistości w sposób realistyczny. Ontologiczny status obrazu 3-D jest bowiem paradoksalny. Trójwymiarowy świat nie otacza widzów, jak przewidywali teoretycy w latach 30. XX wieku, ale znajduje się w oknie, z którego wyłaniają się różne obiekty lub postacie, przechodząc tym samym do rzeczywistości widza, a więc sali kinowej, która nie jest (a nawet być nie powinna) miejscem filmowej inscenizacji. Obiekty te, oderwane od zamkniętego i spójnego świata kreacji, dryfują pomiędzy realnością i fikcją (Sandifer, 2011). Sama głębia, którą oglądamy w oknie ekranu, również kłóci się z naturalną percepcją rzeczywistości w trójwymiarze: czasami sprawia wrażenie papierowych sylwetek na tle sztucznej, teatralnej dekoracji.

Należy jednak pamiętać, że w kinie efekt ekranowego realizmu zawsze jest konwencją, dlatego nawet obraz 3-D, ze wszystkimi jego niedogodnościami, mógłby uchodzić za realistyczny, gdyby tylko stał się „ustawieniem domyślnym” kina głównego nurtu. Tak się przecież nie stało. Użycie technologii 3-D na ogół motywowano albo gatunkowo (fantastyka, animacja, adaptacje komiksów), albo narracyjnie (w niektórych starych filmach 3-D tylko sceny koszmarów sennych, numery erotyczne bądź wycieczki do świata fantastycznego realizowano w trójwymiarze, w odróżnieniu od sekwencji realistycznych, kręconych w tradycyjnym 2-D). Historia przemysłu filmowego uczy, że aby dana technologia mogła wejść do powszechnego użytku, stając się wspomnianym „ustawieniem domyślnym”, jak barwa i dźwięk, musi być motywowana chęcią uzyskania efektu realistycznego (Misek, 2010: 29–49). Przez dekady normą w światowym kinie był obraz czarno-biały i płaski, a zarówno barwę (na przykład w jaskrawym i cukierkowatym Technicolorze), jak i trójwymiar motywowano konwencją gatunkową lub specyficznym charakterem opowieści. W latach 60. XX wieku, gdy do użytku weszła barwna taśma, kolor w filmie stał się w krótkim czasie normą, wyznacznikiem ekranowego realizmu. Od pewnego momentu użycie zdjęć czarno-białych, niegdyś stylistycznie „przezroczystych”, wymagało motywacji (chęć uzyskania efektu retro lub *noir*, „artystycznienie” zdjęć, motywacja gatunkowa). Obraz 3-D nie upowszechnił się na równi z barwą i dźwiękiem nie tylko dlatego, że nie wynaleziono jak dotąd prostej i powszechnej technologii projekcji obrazów w trójwymiarze, ale również dlatego, że w ogóle nie podejmowano prób stworzenia realistycznej konwencji kina 3-D.

Jedynym bodaj ważnym wyjątkiem od reguły jest film *M jak morderstwo* (1954) Alfreda Hitchcocka, zrealizowany oryginalnie w wersji 3-D przez reżysera, który – co warto podkreślić – stereoskopii nie cenił z tych samych powodów co Abel Gance, dlatego pewnie z takim wyczuciem posługiwał się trójwymiarom na ekranie. W tej realistycznej opowieści kryminalnej o zdradzie, szantażu i zbrodni niemal doskonałej pojawia się tylko jeden środek wyrazu z podręcznika dla reżyserów kina 3-D – Grace Kelly, duszona przez zabójcę, wyciąga w akcie desperacji rękę w stronę widza, jakby prosiła o pomoc. Po chwili chwytą leżące na stole nożycki i wbija przeciwnikowi w plecy. Pozostałe środki wyrazu pozwalają wykreować nietypowy jak na film 3-D efekt ostentacyjnej teatralności, tyle że inscenizacji nie ogranicza brak czwartej ściany, zwyczajowo zarezerwowanej dla publiczności (i kamery). Zdaniem Sheldona Halla stereoskopia w filmie Hitchcocka, „wypuklając przestrzeń akcji”, wprowadza „imaginacyjny dystans wobec wszystkich bohaterów”, z korzyścią dla fabuły i suspense (Hall, 2004: 246).

Film Hitchcocka okazał się jednak łabędzim śpiewem mody na kino 3-D lat 50., do dziś zresztą znany jest niemal wyłącznie w wersji dwuwymiarowej. Nie dokonał rewolucji w podejściu do stereoskopii, mimo iż stanowił oryginalną propozycję urealistycznienia efektu, który kojarzył się wówczas głównie z historiami o kosmitach i potworze z Czarnej Laguny.

Aby technologia 3-D mogła upowszechnić się na równi z barwą i dźwiękiem, twórcy kina stereoskopowego musieliby w latach 50., na fali wielkiej popularności tej formuły, podjąć dużo trudniejsze wyzwania niż realizacja filmów o tematyce – najogólniej mówiąc – realistycznej lub obyczajowej. Zamiast zabawić widzów wyskakującymi z ekranu fajerwerkami, musieli posłużyć się bogatszym językiem ruchomych obrazów, by wyeksponować trójwymiarowość świata przedstawionego w sposób bardziej wyrafinowany, np. za pomocą głębi ostrości, ruchomej kamery, dynamicznej kompozycji przestrzennej lub zróżnicowanych punktów widzenia. Dla hollywoodzkich najemników, oddelegowanych do realizacji filmów 3-D, było to jednak zadanie przekraczające ich kompetencje.

Moim zdaniem konsekwencją problemów warsztatowych oraz trudności z należytym umotywowaniem stereoskopii jest m.in. to, że obecnie 3-D lepiej sprawdza się w kinie animowanym, które – nawet w mocno realistycznej technologii CGI – kreuje świat umowny, zredukowany do form uproszczonych, a poza tym – jak tłumaczył Hugh Murray, specjalista w tej dziedzinie – „animację komputerową w zasadzie konstruuje się w trzech wymiarach”, gdyż „wszystkie postacie, scenografia, rekwizyty – to geometria przestrzenna” (Zone, 2005: 135). Na dodatek komputer zapewnia dużo lepszą kontrolę nad kompozycją poszczególnych „warstw” obrazu niż operator realizujący zdjęcia w studiu lub plenerze. Popularność animacji 3-D ma jednak swoją cenę: wielu widzom trójwymiar kojarzy się z efektem ostentacyjnie sztucznym, zaprojektowanym za pomocą klawiatury, a nie żywym obrazem świata.

## Efekt psychologiczny

Wyjaśnienie ostatniej z przyczyn nieudanej rewolucji można by od biedy umieścić wśród argumentów zdroworozsądkowych, ale moim zdaniem wymaga ono rozwinięcia i umieszczenia w szerszym kontekście historii kina. Najkrócej mówiąc: widzowie dostrzegają głębię obrazu, nawet jeżeli film jest zrealizowany w dwóch wymiarach. Efekt ten potwierdza jeden z mitów założycielskich



kina – przyjazd pociągu na stację La Ciotat z filmu braci Lumière pod tym samym tytułem (1895), który rzekomo wywoływał panikę na widowni, przekonanej, że pojazd wyjedzie z ekranu i wszystkich zmiążdży. Nie chciałbym tu rozstrzygać, jak było naprawdę, tym bardziej że kilku historyków kina rozwikłało tę zagadkę, całkiem przekonująco argumentując, że tylko naiwni lub skrajnie niekompetentni widzowie naprawdę wierzyli w realność zagrożenia (Bottomore, 1999; Loiperdinger, 2004). Jak pisał Tom Gunning: „To nieprawda, że pędzący pociąg wywoływał negatywne doświadczenie strachu, przede wszystkim była to współczesna odmiana rozrywki z dreszczykiem” (Gunning, 1989: 37). Film Lumière’ów udowodnił, jak wielka potrafi być sugestywność filmowych obrazów w ciemnej sali – niezależnie od epoki lub użytej technologii.

Przyjazd pociągu na stację La Ciotat daje odpowiedź na pytanie, dlaczego kino nie zostało wymyślone w wersji 3-D (a dodajmy, że wszyscy pionierzy: Muybridge, Reynaud, Składanowscy, Lumière’owie, Edison i Porter, interesowali się stereoskopią; istniały nawet gotowe patenty). Już sam ruch obiektów na ekranie, wzmocniony przez efekt nowości kinematografu, ukazującego „żywe fotografie” w sposób sugestywny i ekspresyjny, pozwalał zaangażować się w odbiór do tego stopnia, że na moment znikała niewidzialna granica między salą a ekranem. Odbiorcy filmów przez długie lata nie odczuwali braku trzeciego wymiaru, zwłaszcza gdy odpowiednie środki wyrazu próbowały zrekompensować brak głębi. W historii kina wiele produkcji 2-D reklamowano sloganem „efekt 3-D bez okularów”, zapewniając widzów, że wielopoziomowa scenografia (jak w *Gabinecie doktora Caligari* Roberta Wiene’go, 1919) lub technika realizacji polegająca na kontrastowaniu poszczególnych planów (na przykład w *Królewnie Śnieżce* Walta Disneya, 1937) sprawia, że widz poczuje się tak, jakby był wewnątrz trójwymiarowego świata (Zone, 2007: 83; *Walt Disney produkuje...*, 1937: 3). Myślę, że wielu współczesnych widzów myśli podobnie: oglądając tradycyjne kino 2-D, nie uważa, iż jest ono płaskie, natomiast filmy 3-D prawie zawsze traktuje jako wynaturzenie naturalnej percepcji lub optyczną sztuczkę.

W różny sposób można wyjaśnić, dlaczego film na płaskim ekranie wydaje się mimo wszystko przestrzenny i namacalny, a nawet stwarza poczucie zagrożenia. Na pewno i teoretycy reprezentacji w sztukach wizualnych, i specjaliści od teorii fikcji mieliby w tej kwestii dużo do powiedzenia. Najprościej rzecz ujmując, efekt ten tłumaczy wielowiekowa tradycja malarstwa europejskiego, która polega – jak pisał Michał Paweł Markowski (1999: 143) – na „przedstawieniu przestrzeni trójwymiarowej na płaszczyźnie o dwóch wymiarach, dzięki czemu płaszczyzna przedstawiona uzyskuje głębię, a znajdujące się na niej przedmioty – wypukłość”. Odbiorcy zaś wiedzą, jak patrzeć na obraz, zarówno malarski, jak i filmowy, by dzięki znajomości reguł perspektywy linearnej dostrzegać skomplikowane relacje przestrzenne na płaskiej powierzchni.

Chciałbym również przywołać mniej oczywisty argument odwołujący się do wiedzy psychologicznej. Okazuje się, że we wszystkich kulturach, nawet tam, gdzie nie znano dotąd kina, publiczność tak samo reaguje na film, w którym jakiś obiekt niebezpiecznie szybko zbliża się w stronę widowni – czy to będzie pociąg, czy słoń, czy kosmita. Jest to bowiem naturalny odruch człowieka, za który odpowiadają wyspecjalizowane neurony, ukształtowany w czasach, gdy *Homo sapiens* zajmował niskie miejsce na drabinie pokarmowej swojego środowiska (Bottomore, 1999: 188–191). Optyczna sztuczka przywołuje tkwiący głęboko w ludzkiej psychice atawizm, którego nie stłumi nawet racjonalizm wynikający ze znajomości działania kinematografu. Szybko powiększający się obiekt, czy to płaski, czy trójwymiarowy, oznacza zagrożenie.

Pociąg wjeżdżający na stację La Ciotat uczy nas więc, że efekt 3-D jest w dużej mierze efektem psychologicznym, a nie tylko techniczną sztuczką. Można go zatem uzyskać dużo prostszymi środkami niż za pomocą skomplikowanej i niewygodnej dla widza projekcji z użyciem okularów. Czasem wystarczy montaż, ruch, odpowiednio zbudowane napięcie. Już w 1939 roku pisano na łamach fachowej prasy, że „stereoskopia nie jest jedynym sposobem pozwalającym nam widzieć obraz plastycznie”, gdyż istnieje „plastyczność wyimaginowana” (Libowicz, 1939: 16, 19). Nie przez przypadek skutkiem każdej nieudanej rewolucji 3-D było upowszechnienie się dużo prostszej technologii zastępczej, która miała pogłębić złudzenie trójwymiarowości na płaskim ekranie bez użycia okularów, podwójnych projektorów i tym podobnych urządzeń. Technika zdjęć z głębią ostrości, szeroki ekran w systemach Cinemara i CinemaScope, wieloplany do fotografii poklatkowej, dźwięk przestrzenny w technice Dolby Surround – wynalazki te zyskiwały na znaczeniu w momencie, gdy fala popularności tradycyjnej stereoskopii opadała, a więc w końcu lat 30. i połowie lat 50. XX wieku. Ponadto wspomniane technologie reklamowano jako konkurencję dla niewygodnego i przyprawiającego o ból głowy kina 3-D. „To nowy system filmowej projekcji, który daje złudzenie trzeciego wymiaru – głębi” (Zone, 2012: 70). Takimi oto słowami opisywano w 1952 roku system Cinerama, a więc projekcje na dużym i szerokim ekranie, lekko zaokrąglonym po bokach. Sugerowano jednocześnie, że to właśnie tradycyjne systemy kina 3-D tworzą efekt „dziwnie płaskiego obrazu”.

Problem ten okazuje się dużo głębszy, zwłaszcza w kontekście nowych mediów cyfrowych, które za pomocą różnych zabiegów „zanurzają” użytkownika w wirtualnym świecie fikcji. Teoretycy zajmujący się kwestią immersji piszą czasami o zjawisku „zanurzenia zmysłowego”, które powstaje – jak pisał Piotr Sitarski – bez potrzeby „iluzji zmysłowej”, albowiem „podstawą zanurzenia nie jest (...) fizjologiczne złudzenie, ale możliwość działania w innym świecie” (Sitarski, 2002: 39). Zdaniem Sitarskiego nie ma znaczenia, w jaki sposób kreuje się ów wirtualny świat: „czy przez trójwymiarowe obrazy [podkr. – P. S.], czy dzięki informacjom tekstowym”, gdyż – podobnie jak wypadku filmów 3-D – ostateczny efekt znów ma charakter psychologiczny, dlatego nie wymaga skomplikowanych urządzeń, np. symulatorów rodem z kina SF.

Kto wie, czy prowadzona z przerwami od stu lat rewolucja 3-D nie jest tak naprawdę niepotrzebną batalią, której przywódcy dążą do tego, by wzbogacić kino o coś, czego nigdy mu nie brakowało. Poza tym rozwidlająca się na wiele ścieżek historia kina 3-D dowodzi, że nie ma jednej definicji filmu trójwymiarowego, a co za tym idzie – nie można sprowadzać go do jednej, na dodatek kontrowersyjnej technologii. Nawet współczesne produkcje 3-D tylko w pewnym stopniu oddziałują na widza siłą obrazów oglądanych przez okulary z filtrem polaryzacyjnym. Gdyby nie przestrzenny dźwięk w systemie dolby, duży i szeroki ekran, a zwłaszcza gigantyczny postęp w cyfryzacji sztuki filmowej i efektów specjalnych – marzenia o zwycięskiej rewolucji nie miałyby już żadnych podstaw.

## BIBLIOGRAFIA:

- Aleksanderson, inż. (1932). *Jaki będzie film przyszłości?*. „ABC”, 163 (4).
- Arnheim R. (1961). *Film jako sztuka*. tł. Wertenstein W. Warszawa.
- Bottomore S. (1999). *The Panicking Audience? Early Cinema and the ‘Train Effect’*. „Historical Journal of Film, Radio and Television” 19, 2, (177–216).
- Gunning T. (1989). *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator*. „Art and Text”, 34, (31–45).
- Hall S. (2004). *Dial M for Murder*. „Film History” 16, 3, (243–255).
- Hawkins R. C. (1953). *Perspective on 3-D*. „The Quarterly of Film Radio and Television” 7, 4 (325–334).
- Kehr D. (2010). *3-D or not 3-D*. „Film Comment”, 46, 1, (60–67).
- Kerbel M. (1980). *3-D or not 3-D*. „Film Comment”, 6, 16, (11–20).
- Libowicz G. (1939). *Film plastyczny. Przyczynek do nowej realizacji*. „Wiadomości Kino-Techniczne”, 1, (16–19).
- Loiperdinger M. (2004). *Lumiere’s Arrival of the Train: Cinema’s Founding Myth*. „The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists”, 41, (89–118).
- Markowski M. P. (1999). *Pragnienie obecności. Filozofie reprezentacji od Platona do Kartezjusza*. Gdańsk.
- Misek R. (2010). *Chromatic Cinema. A History of Screen Color*. Malden – Oxford.
- Sandifer P. (2011). *Out of the Screen and into Theater: 3D Film as Demo*. „Cinema Journal” 3, 50, (62–78).
- Sitarski P. (2002). *Rozmowa z cyfrowym cieniem*. Kraków.
- Steinwurz S. (1936). *Film plastyczny*. „Wiadomości Filmowe”, 15, (1).
- Symmes D. L. (1974). *3-D: Cinema’s Slowest Revolution*. „American Cinematographer”, 4.
- Sztycyer M. (1936). *Film plastyczny, jego technika i estetyka*. „Film”, 16, (1).
- Walt Disney produkuje filmy trójwymiarowe (1937)*. „Wiadomości Filmowe”, 20 (3).
- Zone R. (2005). *3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures*. Lanham.
- Zone R. (2007). *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838–1952*. Lexington.
- Zone R. (2012). *3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema*. Lexington.