

Aktor jako cyfrowa marioneta, czyli Edward Gordon Craig w kinie przyszłości

MAREK HENDRYKOWSKI

ABSTRACT. Hendrykowski Marek, *Aktor jako cyfrowa marioneta, czyli Edward Gordon Craig w kinie przyszłości* [Actor as a digital puppet, or Edward Gordon Craig in the cinema of future]. „Images” vol. XXI, no. 30. Poznań 2017. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 292–301. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2017.30.21.

Screen actor as a digital puppet? From one point of view, that potentially becomes an interesting platform for modern way of spectacularity and for communications. From another, it's something destructive and dangerous for the film art. Marek Hendrykowski's essay analyzes possible consequences of new era of digital actorship in the shadow of its fundamental question and challenge: what happens with man in this form of moving pictures creation.

KEYWORDS: actor, character, acting, metamorphosis, virtual reality, digital phantom, the art of film

„Przekręciła się z hukiem scena obrotowa.
Już nową grają sztukę, a oto wśród tłumu
Błąka się aktor, który nie zmienił kostiumu
I z dawnej sztuki stare przypomina słowa.

Głuchy, ślepy, nie bacząc, że wszystko się zmienia,
Samotny i w scenicznym potrącany tłumie,
Tragiczne jakieś gesty czyni bez znaczenia
I rzuca słowa, których już nikt nie rozumie.”

Antoni Słonimski *Toast*, 1946

Wokół pojęcia widmowości

Cyfrowa marioneta jako zamiennik prawdziwego aktora? Zanim spróbujemy rozwi-
kłać ten intrygujący teoremat, zacznijmy od
podstawowej konstatacji. Aktor na ekranie,
podobnie jak całe aktorstwo filmowe, będą-
ce we wszelkich swych przejawach domeną
działań symbolicznych, istnieje w innym niż
rzeczywisty – z n a k o w y m wymiarze. W fil-
mie i w przedstawieniu ekranowym aktorstwo
opiera się na szczególnym doświadczeniu per-
cepcyjnym, którym jest w i d m o w o ś ć.

Widmowość (fantomatyczność) zazwyczaj
pojmuje się banalnie i dość prostodusznie –
jako formę filmowej fantastyki. Nie zgadzam
się z Derridą, któremu kojarzy się ona z filmami
o wampirach, duchach, niektórymi utworami
Hitchcocka. Takie skojarzenie, choć w pewnym

zakresie uprawnione, niefortunnie zawęża ho-
ryzont doświadczenia widmowości, zwłaszcza
w odniesieniu do wizerunków już istniejących
i znanych. Zanim pojawiła się idea wykorzysta-
nia cyfrowych dublerów prawdziwych aktorów,
kino u progu XXI wieku wypróbowało w prak-
tyce sytuację biegunowo odmienną, a miano-
wicie: prawdziwych aktorów, którzy wcielają się
w wirtualne figury bohaterów i bohaterów gier
komputerowych, naśladując ich „gotowe” – to
znaczy kursujące w masowej wyobraźni milio-
nów graczy – wyobrażenia.

Elektroniczne gwiazdy swoją karierę zawdzię-
czały popularności zdobytej w macierzystych
grach. Pierwszy film z ich udziałem, *Final Fan-
tasy: Wojna dusz* Hironobu Sakaguchiego (2001),
zaliczył spektakularną klępkę w kinach. Nie zra-
ziło to producentów i realizatorów. Dla potrzeb
ekranowej wersji przygód Lary Croft (*Lara Croft:
Tomb Raider*, 2001) zaangażowano Angelinę Jo-
lie. Audiowizualny fantom heroiny, znany dotąd
jako byt alternatywny w wersji cyfrowej, otrzy-
mał w ten sposób znajome rysy i rzeczywistą
postać aktorki. Wprowadzony na ekrany *Tomb
Raider* osiągnął znakomite wyniki frekwencyjne,
otwierając drogę do dalszej eksploatacji form
imitujących ekranowe fantomy z udziałem (ot-
warta pozostaje odpowiedź na pytanie: w jakim
charakterze?) rzeczywistych aktorów.

Aktor jako porcja bitów? Jako doskonale plastyczny i mobilny zamiennik? Cyfrowy dubler, pod każdym względem lepszy (czytaj bardziej użyteczny i podporządkowany cudzej woli) od swego naturalnego pierwowzoru? A dlaczego goźby nie. Producentów i realizatorów takich widowisk nie brakuje; ich zapal może dzisiaj powstrzymać tylko sceptyczny widz. A co wtedy, gdy wielomilionowa publiczność zechce zaprobować tego typu show? Nie jest w końcu całkiem wykluczone, że w masowej wyobraźni bardziej wiarygodna, ba, prawdziwsza od żywej, może się okazać nie Jolie we własnej osobie, a elektroniczna wykonawczyni przyszłej Lary Croft.

Co w tym niezwykłego? – spyta ktoś. Przecież fantomatyczność stanowi cechę aktorstwa filmowego nie od wczoraj, lecz od kiedy tylko ono istnieje. Owszem, to prawda, ale kreowanie postaci zaludniających światy wirtualne – w swoim obecnie coraz bardziej zaawansowanym technologicznie wydaniu – pociąga za sobą cały szereg pytań i dylematów dotyczących ograniczeń roli żywych wykonawców. Miłowymi krokami nadchodzi era cyfrowych sobowtórów, będących nieodróżnialnymi klonami słynnych aktorek i aktorów: zarówno żyjących, jak i zmarłych.

Do tej pory, wyjąwszy film animowany, aktorzy byli w widowisku filmowym kimś niezbędnym (włącznie z kaskaderami i statystami). Na tym polegał sens ich pracy, wszelkich wysiłków i dokonań. Obecnie ich status ulega – czy też może wkrótce ulec głębokiej i w sensie tyłuż psychospołecznym, co antropokulturowym nieodwracalnej – zmianie. Od pewnego czasu przestają być potrzebni i niezastąpieni w procesie realizacji. To rodzi doniosłe konsekwencje w sferze twórczości i kreacji artystycznej. Z roli podmiotu twórczego, jaką dotąd odgrywali, staną się bowiem dawcami kinematograficznego tworzywa. Co więcej, będzie można posłużyć się widmami nieżyjących. Przed nami nowa faza kultu gwiazd.

Nie chodzi już tylko o trójwymiarowy duplikat czyjegoś doskonale znanego wyglądu ani o doskonale wykonaną silikonową marionetę,

lecz o to, że – na podstawie wymodelowania ich zapisanych niegdyś wizerunków, z obrazami głosu włącznie – można napisać zaawansowany program obejmujący reakcje i zachowania pierwowzoru, dajmy na to: Poli Negri, Ericha von Stroheima, Greta Garbo, Mae West, Freda Astaire'a, Ginger Rogers, Johna Wayne'a, Gary'ego Coopera, Humphreya Bogarta, Steve'a McQuinna, Marilyn Monroe – a następnie pokierować ich grą w filmie, w którym nigdy nie zagrali. Będą zawsze do dyspozycji. Wieczne atrakcyjni, niezniszczalni, zawsze gotowi, by wystąpić w kolejnym prequelu czy sequele.

Rodzi się pytanie: czy wirtualni dublerzy ostatecznie zastąpią rzeczywistych aktorów? To, że cyfrowe cyborgi mogą się zamiast nich pojawić na ekranie – jest już oczywiste. Na razie pełnią funkcję imitatorów/sobowtórów. Konkuruje jednak na coraz większym polu i coraz skuteczniej. Nie jest dziełem przypadku, iż na podobieństwo gwiazd kina dochodzi do negocjacji wokół kontraktów zawieranych z właścicielami praw i twórcami najbardziej znanych wirtualnych „aktorów”. Rośnie marginalna dotąd rola cyfrowo wytwarzanych przez programistów widm żywych (czytaj: prawdziwych) wykonawców. Spada natomiast coraz bardziej znaczenie udziału żywego aktora w widowisku filmowym. Czy mamy świadomość, ile i co w istocie na tej kuriozalnej transakcji kulturowej tracimy?

W perspektywie niezwykłego doznania i doświadczenia, jakie oferuje seans filmowy i projekcja ruchomych obrazów, postać aktora stanowi fenomen szczególnego typu. Jawi się ona w procesie percepcji jako zjawisko odrealnione. To nie realna osoba, lecz jej audiowizualny fantom, ekranowy obraz (resp. znak). Zarazem jednak rzeczywistość – empiryczna, cielesna, zmysłowa, fizyczna, psychologiczna, społeczna itp. – pozostaje dla niego najważniejszym polem i układem odniesienia. Nie tylko w dokumencie, także w spektaklach programowo, z założenia swego, odrealnionych i irrealnych. Mniejsza w tym momencie o gatunki, a nawet filmowe rodzaje. W każdym takim przypadku – również wtedy, gdy w grę wchodzi film dokumentalny – akceptujemy przecież obecność

nie kogoś realnego, lecz ekranowego fantomu: pozwalamy pojawiać się, przemawiać do nas i działać na nas kinematograficznym widmom i zjawom.

Aktor jako rzeczywistość

Odnajmy pewien pierwszorzędnie istotny paradoks. Aktor na ekranie stanowi byt odrealniony, upozorowany, fantomatyczny; jego wirtualna obecność i udział w przedstawieniu złożonym z ruchomych obrazów jest jednak faktem jak najbardziej rzeczywistym. Paradoks ten ma to do siebie, iż z natury rzeczy wytwarza nieustanne psychosomatyczne napięcie. Mówią o nim sami aktorzy, częstokroć niezadowoleni z siebie samych na ekranie, z tego, co udało im się aktorsko osiągnąć i przekazać, jak również zaskoczeni odmiennością swojego „widmowego” udziału w odniesieniu do sfery intencjonalnej, która stanowiła punkt wyjścia i zakładany (w tym także zamierzony i wyznaczony intuicyjnie) cel ich pracy nad rolą.

Na temat tego paradoksu wypowiadali się także wielokrotnie teoretycy i wizjonerzy sztuki teatru. Przeciwno aktorowi występował konsekwentnie Edward Gordon Craig, domagając się w swoich manifestach rezygnacji z jego „komedianckiego”, imitującego realność, udziału na rzecz postaci symbolicznej, od której wywodziła się – w jego przekonaniu – prastara kultura widowiska. „Aktor – pisał Craig – patrzy na życie tak, jak patrzy na aparat fotograficzny; usiłuje tworzyć obraz dorównujący fotografii. Nie marzy mu się nawet, że jego sztuka jest sztuką na przykład tego rodzaju co muzyka. Stara się odtwarzać naturę, rzadko myśli o dokonywaniu za pomocą natury wynalazków, a nigdy nie myśli o tworzeniu” [1].

Nic więc dziwnego, że przy takim podejściu do tego zagadnienia obecność żywego aktora traktował Craig jako zło konieczne.

Przypadające na koniec XIX wieku narodziny kinematografii nadały tej obecności szcze-

gólny charakter i wymiar. Pojawiła się nowa umowność, zdolna tworzyć niezwykle intensywne przedstawienia i kreacje aktorskie bez konieczności bezpośredniego udziału wykonawcy w spektaklu, za którym stały sięgające odległej starożytności wieki kultury teatralnej i widowiskowej. Kino, przeobrażając obecność żywego aktora w przedstawieniu, nie wyzuło go jednak z przywileju/prawa do osobistego udziału. Choć nierzeczywisty i fantomatyczny, wykonawca nadal pozostawał kimś, kto – wcielając się w graną postać – udziela filmowi określonych znamion własnej osobowości: nie tylko imienia i nazwiska oraz indywidualnych rysów, cech i przymiotów, ale także własnych zachowań i reakcji.

Powtórzmy raz jeszcze: udział żywego aktora w filmie jest faktem realnym (resp. nie-fikcyjnym), podczas gdy obraz tego udziału (wykreowany dzięki niemu wizerunek ekranowy, efekt artystyczny etc.) ma charakter fantomatyczny, odwołując się tak czy inaczej do sfery symbolicznej aktu twórczego. W tym miejscu szczególnie interesować nas będzie brzemienne w skutki moment osobistego poświadczenia własnego udziału przez aktora. Kładziemy nacisk na wyrażenie „osobisty”, ponieważ – niezależnie od kreowanej postaci i bardzo często w kontraście i przeciwieństwie do niej – aktor ofiaruje ekranowemu przedstawieniu coś własnego, a mianowicie: materialno-duchową, psychosomatyczną, najczęściej konwencjonalną, niekiedy jednak głęboko intymną, część samego siebie, autoryzując graną rolę własnym podpisem.

Wszelka gra aktorska, o czym nie wolno zapominać, jako przejaw swoistego działania, ma charakter podmiotowy. Spostrzeżenie to nie dotyczy wyłącznie filmu; odnosi się znacznie szerzej do rozległego repertuaru sytuacji, w których biorą udział aktor/wykonawca/performer etc. W świecie ruchomych obrazów jednak moment fantomatyczności przedstawienia odgrywa szczególnie eksponowaną rolę, ponieważ każdy z biorących w nim udział wykonawców poprzez swój osobisty akces dostarcza filmowi czegoś, co można określić umownym mianem „cielesności” (Karol Irzykowski, poszukując

[1] E.G. Craig, *Uwagi o teatrze*, przeł. M. Skibniewska, wstęp i noty Z. Hübner. Warszawa 1985, s. 79.

jeszcze bardziej adekwatnego określenia, pisał o „ciałowości”).

Aspekt cielesnej obecności aktora, podniesiony do rangi obsesji, spędzał sen z powiek wielkiemu myślicielowi XX-wiecznego teatru, jakim był przywołany przeze mnie wcześniej Edward Gordon Craig. 110 lat temu pisał:

Aktorstwo nie jest sztuką. Nie jest więc właściwe traktowanie aktora jako artysty. Albowiem przypadek to wróg artysty. [...] Chcąc stworzyć jakieś dzieło sztuki, możemy posługiwać się tylko takimi materiałami, które są obliczalne. Człowiek takiego materiału nie stanowi.

I dalej rozwijał swą myśl następująco:

W teatrze nowoczesnym, wskutek posługiwania się ciałami jako materiałem, wszystko, co oglądamy na scenie, ma charakter przypadkowy. Działanie fizyczne aktora, wyraz jego twarzy, brzmienie jego głosu – wszystko to zdane jest na łaskę emocji, na łaskę wiatrów. Wiatrów, które nieuchronnie owiewają każdego artystę i poruszają nim, nie wytrącając go wszakże z równowagi. Z aktorem inna sprawa, emocje władają nim, opanowują jego ciało, wprawiają je w ruch niezależnie od jego woli.[2]

Niezależnie od sumy obiekcji *expressis verbis* wyrażonych przez E.G. Craiga – obiekcji dotyczących współczynnika cielesnego udziału wykonawcy w przedstawieniu – p o d m i o t o w o ś ć stanowi niezbywalny aspekt gry aktorskiej w filmie. Krótko mówiąc: widz jako adresat – percypując ekranowe fantomy i konfrontując się z nimi – nieustannie poszukuje na ekranie potwierdzenia hipotezy tożsamości; nawet jeśli doskonale zdaje sobie sprawę z ewidentnej nietożsamości między postacią, rolą a aktorem. Nie działa tutaj zasada dycho-tomicznego rozdziału i rozłączności na prawach „albo-albo”. Nie sposób rozdzielić jednego od drugiego. Dialektyczne ujęcie złożoności tego problemu w odniesieniu do osobistego udziału wykonawcy oraz napięcia między aktorem a graną przez niego postacią, komunikowanego w procesie odbioru, trafnie wyraża opozycja „ciała-podmiotu” i „ciała-przedmiotu” (określenia Umberta Eco).

Spróbujmy ująć rzecz w taki sposób. Bycie na ekranie kimś innym nie oznacza stuprocen-

towej rezygnacji aktora z bycia sobą. Dialektyka Ja i nie-Ja zakłada przepływ napięć oraz wzajemne przenikanie się obu sfer i obu tych odmiennych ontologicznie jakości. Nie całkowity rozdział, lecz daleko idąca – oparta na grze tożsamości i nietożsamości – symboliczna więź między aktorem a kreowaną przez niego postacią, będącą wytworem wyobraźni. Na ekranie odtwórca roli jest przecież sobą-Innym. Definiująca każdą bez wyjątku odmianę aktorstwa, symboliczna Inność granej postaci względem wykonawcy nie eliminuje całkowicie realności jego indywidualnego udziału.

Poczawszy od zewnętrznego wyglądu, głosu i repertuaru własnych reakcji psychofizycznych, a skończywszy na kwestiach natury etycznej – aktor zawsze oddaje filmowi (i powierza reżyserowi) część własnego „ja”. Hybryda, jaką kreuje, składa się z niego samego i fantomatycznego wyobrażenia. Właśnie z tego względu można zasadnie mówić o rzeczywistości, którą za każdym razem wnosim swym o s o b i s t y m (po raz kolejny podkreślam ten aspekt bardzo wyraźnie) udziałem.

Cyfrowa marioneta

Wywoływanie zjaw, które ukazują się onie-miałym z wrażenia i częstokroć przerażonym uczestnikom spektaklu, stanowiło od wieków wiedzę tajemną, dostępną jedynie magom i czarnoksiężnikom. Wedle renesansowej legendy szlachcic Twardowski miał w ten sposób wywołać z zaświatów w obecności owdowiałego króla Zygmunta Augusta ducha niedawno zmarłej Barbary Radziwiłłówny. Nie on jeden parał się tego rodzaju mediumicznno-optyczną magią wykorzystywaną w seansach i pokazach z udziałem wizualnych awatarów. Stopniowo umiejętność ta zatraciła w toku dziejów no-wożytnych swój niegdyś elitarny charakter, by w wieku XVIII stać się ekscytującym spektaklem dla mas, demonstrowanym za opłatą tysiącom ludzi.

Z umiejętności, o której mowa – doprowadzonej wkrótce na wyżyny magicznej ekspre-

[2] Ibidem, s. 75.

sji – zasłynął zwłaszcza jeden z prekursorów kinematografii, sławny francuski prestidigitator Étienne-Gaspard Robert, występujący na przełomie XVIII i XIX wieku ze swymi teatralno-malarsko-kinematograficznymi Phantasmagoriami w Paryżu i w całej Europie jako Robertson. Wykorzystując do swoich inscenizacji znaną od 1792 roku ruchomą latarnię magiczną (Paul Phillidor), Robertson osiągał – jak świadczą o tym liczne świadectwa uczestników pokazów – niezwykle spektakularne efekty.

Z zachowanych opisów uczestników prezentowanych przez niego publicznie seansów spirytystycznych jeden zwłaszcza powtarzający się refleks zbiorowej pamięci świadków tych publicznych demonstracji wydaje się wart szczególnej uwagi. Otóż osiągnięta podczas pokazu siła iluzji całej operacji była tak przerażająco wielka, iż widzowie pisali wręcz o namacalnej obecności demonstrowanych im optycznych uosobień: Villona, Voltaire'a, Dantona, Marata i innych żyjących niegdyś postaci historycznych, „których można było niemal dotknąć”.

W epoce nowożytnej o tego typu fantomatycznych sobowtórach można było przeczytać nie tylko w powieściach *science fiction*. Czas, w którym żyjemy, dołożył do tamtych eksperymentów optycznych sprzed wieków nową, nieznaną dotąd jakość wirtualności cyfrowych przedstawień. Od pewnego czasu ich obecność w kinematografii końca XX i początku XXI wieku stała się kulturowym faktem. Fakt ten ze zrozumiałych względów wywołuje w odbiorze społecznym kontrowersyjne opinie i mieszane uczucia.

Dzisiaj dotyczą one zwłaszcza kreowania cyfrowych sobowtórów znanych aktorów, który to fenomen, *mutatis mutandis*, stanowi pod pewnymi względami funkcjonalną kontynuację i analogię w odniesieniu seansów spirytystycznych i iluzyjnych zabiegów dawnych epok. Postawmy w tym miejscu elementarne pytanie: czy cyfrowe fantomy obchodziłyby nas w sposób tak bezpośredni, gdyby nie to, że dokonała się za ich pośrednictwem niezwykle sugestywna (vide: eksperymenty Robertsona)

in k a r n a c j a żywych niegdyś, popularnych i powszechnie znacznych aktorów?

Próba odpowiedzi nieuchronnie kieruje nas w stronę kwestii niekoniecznie i nie tylko technologicznych. Na razie za rozwiązane można uznać przynajmniej dwa podstawowe problemy związane z pojawieniem się najnowszej generacji takich fantomatycznych postaci. Po pierwsze, sam efekt wizualnej obecności cyfrowego fantomu aktorki/aktora na ekranie, wraz z uderzającym jej podobieństwem do pierwotnego wzoru. Po drugie – ściśle powiązany z nim efekt poruszania się postaci i zdalnego sterowania nią, wynikający ze stale poszerzanych możliwości operacyjnych komputerowej animacji.

Niebywały skok technologiczny, jaki się w tej dziedzinie niedawno dokonał, sprawił jednak, że w przewidywalnej perspektywie zanoszą się na zabiegi semiotyczne spod znaku „second life”, należące do nowej generacji efektów zarówno wizualnych, jak i audialnych. W grę wchodzi operacje idące o wiele dalej niż kiedykolwiek dotąd – i pod względem wytworzenia coraz doskonalsze, bardziej zaawansowane, wprawiające widza w zdumienie i godne najwyższego podziwu.

Nie jest to bynajmniej rzecz całkowicie nowa i wcześniej w kinie niepraktykowana. Gubernator Tarkin (nieżyjący od ponad dwudziestu lat brytyjski aktor Peter Cushing) może do woli śmiać się na naszych oczach na widok zniszczenia planety przez wystrzelony na jego rozkaz laserowy promień. Wytwarzanie cyfrowych marionet i nadmarionet, z których zasłynęli między innymi mistrzowie pracujący dla słynnej firmy Industrial Light & Magic (od 1975), stało się w kinematografii XXI wieku niezmiernie wysoko cenioną specjalnością, niestrudzenie rozwijaną przez konkurujące z sobą wytwórnie i studia. Dzięki tym laboratoryjnym pracom i eksperymentom łudzaco podobni do nieżyjących postaci reanimowani aktorzy powracają w swoich wirtualnych inkarnacjach na ekran.

Przywołajmy tylko najbardziej znane przykłady, do których należą: wspomniany przed chwilą Peter Cushing, Audrey Hepburn czy Paul Walker. Słynny stał się przypadek zmarłej

w roku 2016 Carrie Fisher, czyli Księżniczki Lei w *Gwiezdnych wojnach*, która nadal występuje w swoim fantomatycznym wcieleniu w kolejnych częściach sagi. Silikonowe manekiny aktorów, ich przemyślnie charakteryzacje i maski oraz doskonale wykonane lalki – przynależą jeszcze do analogowej epoki przedstawień ekranowych. To etap, który właśnie przemija. Cyfrowe wytwarzanie i przetwarzanie ruchomych obrazów otworzyło nieznane dotąd możliwości technologiczne i kreatywne, po raz kolejny stawiając wszystkich przed dylematem tożsamości i nietożsamości uczestniczącego w nich podmiotu.

Na naszych oczach dokonuje się niebywała – nigdy wcześniej niezachodząca na tak wielką skalę – przemiana wyobrażeń aktora i aktorstwa na ekranie. Futurologiczna *science fiction* spod znaku *Świata Dzikiego Zachodu* Michaela Crichtona (*Westworld*, 1973), niegdyś pobudzająca zbiorową wyobraźnię, dzisiaj wydaje się zabytkiem z muzeum kinematografii. Obecnie wchodzi w grę już nie analogowe imitacje, lecz cyfrowe fantomy – wirtualni dublerzy, wyposażani przez zespoły programistów w szeroką gamę wielofunkcyjnych możliwości.

Zabiegi te niebezpiecznie balansują na granicy, którą oddziela realne panowanie *homo informaticus* nad wykorzystywaną supertechnologią od równie realnej utraty kontroli człowieka nad jej wytworami oraz – zawczasu nieprzewidywanymi – skutkami ich nieograniczonego wytwarzania, kreowania i użytkowania. Działające dzięki sztucznej sieci neuronowej urządzenie z jednej strony pobudzają wyobraźnię, z drugiej – wywołują jednak szereg niepokojących pytań natury nie tylko technologicznej, lecz również psychospołecznej, antropokulturowej, prawnej, etycznej, etc. Mogą one bowiem dobrze i pożytecznie nam służyć, ale też – hipotetycznie przynajmniej – nieoczekiwanie wymknąć się spod kontroli człowieka.

Sztuczna inteligencja w służbie aktorstwa

Sztuczna inteligencja (SI) to w obecnej dobie hasło wytrych, obiegowe pojęcie o rosnącym potencjale marketingowej atrakcyj-

ności. SI pobudza wyobraźnię, otwiera nowe możliwości, prowokuje do poszukiwań, stawia twórcze wyzwania, niesie jednak z sobą także nieoczekiwane zagrożenia zarówno dla rozwoju kultury, jak i dla procesów komunikowania. Pojęcie sztucznej inteligencji bywa używane w różnych znaczeniach i w odniesieniu do rozmaitych dziedzin życia. Postawmy pytanie: czy może mieć ono zastosowanie także w odniesieniu do przyszłości aktorstwa i jutra sztuki aktorskiej?

Nie tylko może, ale poniekąd już ma. Wśród typów programów inteligentnych są takie, które stanowią przykłady zaawansowanego odwzorowania reakcji istot żywych i odwzorowania mechanizmów myślenia człowieka. To, co swoiste i jednostkowe, zamienia się w symulacrum o dwuznacznych powiązaniach z ewokowanym w przekazie realnym pierwowzorem. We współczesnej – już nie tylko eksperymentalnej, ale i przemysłowej – praktyce wytwarzania obrazów kinematograficznych cyfrowa marioneta wykonawcy-aktora funkcjonuje nie od dzisiaj jako produkt zastępczy zaawansowanych technologii XX i XXI wieku.

Otóż to, produkt zastępczy. Dzieje ikonosfery przyzwyczały ludzi na przestrzeni wieków do określonego stopnia umowności malarskiej, rzeźbiarskiej, rysunkowej mimesis w przedstawianiu człowieka. Ukazywany w tych obrazach człowiek miał być na nich bardzo podobny, ale nie identyczny z sobą. To samo dotyczy rozwoju kinematografii. Kultura filmowa wyposażyła nas w niezbędny dystans względem ekranowych przedstawień. Przejście od fazy analogowej do fazy cyfrowej zmieniło w konsekwencji status aktora i aktorstwa. Jako osoba stał się on kimś wtórnym (sic!) i w konsekwencji zbędnym z punktu widzenia wytwórcy/producenta, bowiem w widowisku nowej generacji wystarcza jego wygląd. W gruncie rzeczy mamy tu do czynienia z wirtualnym klonem, którego właściwości sprowadzają się do imitacji czegoś – i kogoś – powszechnie znanego.

Po raz kolejny w dziejach sztuk widowiskowych obraz łudzący nasze zmysły usiłuje skutecznie zastąpić rzeczywistość, a cyfrowy

manekin (marioneta właśnie, sięgając do koncepcji Craiga na temat udziału aktora w widowisku i jego funkcji wykonawcy) staje się zamiennikiem realnego człowieka. Nie wiemy na dobrą sprawę, jak funkcjonuje ludzki umysł, ale potrafimy już projektować i wytwarzać nader przemyślnie systemy rozwijające sztuczną inteligencję. Nie chodzi przy tym o skopiowanie funkcjonowania mózgu człowieka w relacji 1 : 1, lecz o stworzenie systemów operacyjnych działających podobnie czy też całkiem identycznie jak on, ale pod wieloma względami go przewyższających. Wychodzimy więc na spotkanie paradoksalnej sytuacji: nieobecność aktorki czy aktora staje się w tego typu przedstawieniach ich zaletą, a nie wadą.

Na nie tak odległym od nas horyzoncie tych laboratoryjnych wysiłków pojawia się kusząca i wielce niepokojąca myśl, że sztuczna inteligencja mogłaby zastąpić człowieka, wchodząc w jego rolę nie jako całkowicie podporządkowany dubler, lecz jako autonomiczna – to jest zdolna do samoistnego działania – doskonała supermaszyna przyszłości.

Niebywale inspirujące, ale też skrajnie niebezpieczne, jest posiadanie przez część najbardziej zaawansowanych operacyjnie systemów tak zwanej macierzy osobowościowej. Nie jest przy tym żadną pociechą ani tym bardziej uspokojeniem, iż ich możliwości na obecnym etapie rozwoju supertechnologii są (jeszcze) dość ograniczone. Jeśli coś zwraca szczególną uwagę, to możliwość kreowania „przyjaznej” sztucznej inteligencji zdolnej do posiadania *sui generis* empatii reagowania. Pociąga to za sobą nieprzewidywalne konsekwencje dalszego rozwoju.

Nie pytamy o kwestie technologiczne i możliwe udoskonalenia tego, co dotąd powstało, lecz o zagrożenia ukryte za horyzontem przyszłości. Aktorstwo ludzkich atrap tego typu, czymkolwiek się ono stanie, zaczyna sobie torować drogę już nie jak dawniej w wyobraźni pisarzy sf, lecz w rzeczywistonej praktyce jego produkcji. Rodzajem systemowego zabezpieczenia przed skutkami niepożądanego rozwoju (resp. buntu maszyny) miałby być przy tym moment ograniczenia eksperymentu, polegający na

niemożności autonomicznego samorozwoju poprzez niekontrolowane przez człowieka rozszerzenie kodu wyjściowego.

Czy cyfrowa świadomość, w jaką wyposażona bywa sztuczna inteligencja, może z czasem dorównać świadomości człowieka? Albo, reformułując to pytanie, czy może ona powołać do istnienia alternatywną wobec ludzkiej wirtualną osobowość? W chwili obecnej znamienne i jak na razie nieusuwalną właściwością tych systemów okazuje się natychmiast dostrzegalna inność (czytaj: obcość) reagowania maszyn oraz fantomów w konkretnych sytuacjach. Tak długo, jak długo mowa jest o cyfrowej ekstensji, produkowanej i zarządzanej w określonym celu, ewentualność taka wydaje się być wątpliwa: nie tyle pod względem technologicznym, co funkcjonalnym.

Komputer liczy nieporównanie szybciej od człowieka i od pewnego czasu potrafi z nim wygrać w szachy. Nie znaczy to jednak, że dysponuje przewagą inteligencji. Współczesne systemy operacyjne okazują się inteligentne tylko w zakresie, w który zostały zaprogramowane i wyposażone. Margines wymykającej się spod kontroli *homo sapiens informaticus* nieprzewidywalności dalszego rozwoju tego typu sztucznej inteligencji jednak istnieje i nie należy go żadną miarą lekceważyć.

Pół wieku temu podobne urządzenia stanowiły co najwyżej motyw fantazji pisarskiej i filmowej autorów spod znaku science fiction. Przypomnijmy tylko dla przykładu spektakularny bunt komputera Hal 9000 w *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka (1968). Dzisiaj wytwarzanie takich zaawansowanych cyfrowych maszynierii stało się technologiczną rzeczywistością społeczeństwa ery informacji – rzeczywistością, która coraz częściej przekracza progi laboratoriów wchodząc w nasze życie.

Jeśli wspomniane programy i urządzenia mogą bezpiecznie prowadzić samochód, podejmować rozmaite czynności, rozbrajać ładunki wybuchowe, wykonują loty bezzałogowe i potrafią skutecznie zarządzać i zawiadywać różnymi obszarami naszego życia – to mogą również stać się aktorami pojawiającymi się na

planie zdjęciowym filmu. Po prawdzie już nimi są. Nie jest zapewne dziełem przypadku, że jednym z pierwszych filmów z ich udziałem był właśnie *Faust* (reż. Aleksandr Sokurov, 2012).

Przy realizacji *Fausta* kapitalny popis swych umiejętności dał wytrawny mistrz charakterystyki, Waldemar Pokromski^[3]. Dzieło wspólne Sokurova i Pokromskiego w postaci sobowtów realnych aktorów stanowi unikatowy przykład mistrzostwa warsztatu charakterystycznego, który odchodzi do przeszłości, coraz częściej zastępowany przez cyfrowe fantomy. Czas i dalszy rozwój sytuacji pokażą, czy kinematografia i aktorstwo wirtualne nowej generacji zachowają, czy też bezpowrotnie utracą to wszystko, co zostało przez lata osiągnięte w zakresie metamorfozy cielesnego wizerunku żywego aktora.

Dwa modele aktorstwa

W obecnym stadium rozwoju kinematografii na porządku dziennym staje coraz mocniej dochodząca do głosu w przestrzeni kultury współczesnej konkurencja dwóch odmiennych modeli aktorstwa. Jednym z tych modeli, tradycyjnym i bogato rozwiniętym, jest aktorstwo naturalne, które określimy mianem aktorstwa organicznego. Drugim natomiast – wstępującym i znajdującym się obecnie w stadium eksperymentalnego rozwoju – aktorstwo ery technologicznej, któremu nadamy miano aktorstwa cyfrowego.

Drugi z wymienionych przed chwilą modeli, czyli aktorstwo cyfrowe, funkcjonuje, jak dotąd, w kulturze widowiskowej na prawach pretendenta. Logika rozwojowa jego ekspansywnych dążeń zmierza w stronę zastąpienia modelu aktorstwa organicznego i wykreowania alternatywnej względem niego praktyki wykonawczej, w której centrum znajduje się specyficzny wytwór w postaci aktora wirtualnego (scyfryzowanego, tak czy inaczej zastępczego wobec roli pełnionej przez żywego człowieka).

Cyfrowy dubler na ekranie nie wydaje się niczym złym ani żadnym realnym zagrożeniem do momentu, w którym – za jego sprawą i przy jego udziale – nie dokonuje się zawłaszczenie

cudzej podmiotowości (czytaj: osobowości). W praktyce realizacyjnej filmu „aktor” spod znaku VR jest na swój sposób wygodny w użyciu i przydatny – jako użyteczny zamiennik. Póki obracamy się w sferze zmyślenia i fikcji, nie dostrzegamy niebezpieczeństwa, jakie z wielką sugestywnością ukazuje i uosabia od dawna znany mit ucznia czarnoksiężnika. Dzięki zaklęciu potrafi on wszystko to, czego może dokonać sam czarnoksiężnik. Tyle że moc owa w jego rękę oznacza utratę kontroli nad skutkami czarnoksiężskich działań. Liczą się bowiem czarodziejskie popisy same dla siebie, a nie ich konsekwencje znane mistrzowi.

Dochodzi do tego coś jeszcze, na pierwszy rzut oka mało ważnego, a mianowicie: dylemat doskonałości wytworzonej za pośrednictwem nowych technologii postaci biorącej udział w przedstawieniu. W trybie nowoczesnego myślenia na ten temat posłużenie się aktorem scyfryzowanym jako nadmarionetą jest zabiegiem niosącym z sobą bardzo wiele rozmaitych korzyści. Wymieńmy przykładowo: uwolnienie od wszelkich ograniczeń cielesności, pełną dyspozycyjność, absolutną sterowalność, brak jakichkolwiek zahamowań oraz wspomnianą perfekcyjną doskonałość ekranowego wizerunku, zmierzającą do osiągnięcia nieosiągalnego dla żywego człowieka ideału.

Wirtualnemu wykonawcy roli w tej wersji przysługuje zatem nieporównanie więcej przywilejów i możliwości niż żywemu aktorowi. Dzięki temu na pierwszy rzut oka aktor wirtualny wydaje się czymś o wiele lepszym i bardziej zdatnym – w sensie mobilności wykonawczej – od swego realnego odpowiednika. Z ontologicznego punktu widzenia, taki cyfrowy reprezentant stanowi ekranowy fantom nowej generacji, byt pozorny – *virtual reality* (VR),

[3] Waldemar Pokromski współpracował w swej karierze z największymi reżyserami, między innymi: Wajdą, Polańskim, Spielbergiem, braćmi Taviani, Sokurovem, Schlöndorffem, Hanekem, Tykwerem oraz najlepszymi aktorami, takimi jak: Max von Sydow czy Dustin Hoffman. Zob. rozmowę Andrzeja Bukowieckiego: *Mistrz metamorfozy*, „Film & TV Kamera” 2007, nr 1.

czyli *quasi*-realność. Można go nie tylko zobaczyć i usłyszeć, obserwować jego zachowania, ale również dowolnie nim sterować, w czym przypomina praktykę od dawna znaną kinematografii, a mianowicie: postaci występujące w filmach rysunkowych i animowanych.

Moment identyfikacji z realną, znaną widzom osobą uruchamia odmienny styl czytania tego typu przekazów. Nasuwa się w tym miejscu ważkie rozróżnienie ontologiczne i antropokulturowe między dwoma fenomenami. Animowany Kaczor Donald nie ma realnego odnośnika poza sobą samym powielanym w dziesiątkach kreskówek. Cyfrowy dubler, by stać się dublerem, musi koniecznie przybrać za podstawę własnej rozpoznawalności cudzą postać. To warunek *sine qua non* jego aktorskiej misji. Wykorzystuje do tego wizerunek uprzednio istniejący. Bez niego pozostaje cyfrową marionetą bez odnośnego przydziału. Nie imituje, nie inkarnuje, nie naśladuje nikogo i niczego. Nie musi zastępować innej postaci. Przypada mu więc status semiotyczny równy fikcyjnym figurom wyobrażonym w filmach rysunkowych.

Z punktu widzenia technologii, mamy tutaj do czynienia nie z żadnym aktorem, lecz jedynie z zaawansowanym programem operacyjnym, mogącym pełnić wiele funkcji i dającym się w rozmaity sposób rozwijać w zależności od potrzeb inscenizacji. To zdalnie sterowany cyfrowy *homunculus*: byt zastępczy, stworzony jako ekranowa atrapa czyjegoś istnienia. W relacji z nim człowiek-aktor traci swą podmiotowość, schodzi do roli dostawcy cech percepcyjnych pierwowzoru, przestając być komukolwiek potrzebny. Czy jednak na pewno tego chcemy? Czy tak ma wyglądać kino przyszłości?

Taka sztucznie wykreowana postać, w odróżnieniu od żywego aktora, ma to do siebie, iż nie ma i nie zna w swoich ekranowych działaniach jakichkolwiek ograniczeń. To świetnie – powie ktoś – otwiera się nowy rozdział filmowego aktorstwa przyszłości o bezgranicznych możliwościach ekspresji i niebywalej doskonałości naocznego urzeczywistnienia. Czym (bo przecież nie kim!) jest jednak taki cyfrowy „aktor”? Jest marionetą, czy, jak kto woli, nad-

marionetą – bytem umownym i nierzeczywistym. Nawet jeśli do złudzenia przypomina swoją realną poprzedniczkę bądź poprzednika w osobach znanych i sławnych aktorów, dla których stanowi doskonałą atrapę i imitację.

Nie zaliczam się do zwolenników ani rzeczników podobnej wizji. Zachowuję wobec niej najdalej idący sceptycyzm i dystans, mając na uwadze przede wszystkim nieuchronną depersonalizację aktu twórczego w modelu elektronicznym. Aktor to realna osoba czyniąca przedstawienie. Jego silikonowy manekin może go zastąpić, ale tylko na chwilę. Podobnie jak ślepo wykonujący wszelkie polecenia elektroniczny dubler. Wirtualność cyfrowych przedstawień bywa bardzo pociągająca przez rodzaj uwolnienia od błędu i niedoskonałości, jakie oferuje. Niesie jednak z sobą wiązkę potencjalnych zagrożeń i kulturowych niebezpieczeństw, których do końca nieprzewidywalne konsekwencje mogą okazać się nad wyraz groźne w skutkach.

Umieszczone na początku niniejszego studium motto z wiersza Antoniego Słonimskiego *Toast* w odniesieniach swych należy oczywiście do całkiem innego kontekstu historycznego. Zawarty w nim głębszy sens historiozoficzny odsłania jednak istotną perspektywę przemiany roli społecznej aktora, a wraz z nią dramat anachronizmu, który czyni to, co wartościowe, przebrzmiałym. Pojawienie się alternatywy rozwojowej w postaci aktorstwa cyfrowego skłania do ponownego przemyślenia rudymentów aktorstwa – nie tylko filmowego.

Miałem zły sen. Sen jak zły film, z bardzo złym scenariuszem. Nie było w nim wcale żywego aktora. Nie było dla niego miejsca, ani nawet żadnej potrzeby, żeby w ogóle się pojawił i wystąpił. By znowu przed nami zagrał. By poświadczył swą obecnością jakąś istotną prawdę o nas i o sobie. Zastąpił go aktor perfekcyjnie i nieludzko doskonały. Może i godny podziwu, ale całkiem sztuczny i nieludzki.

W przeciwieństwie do żywego aktora, aktor cyfrowy jest linoskoczkiem, który nigdy nie spadnie. Chodzi po linii i wykonuje na niej wszelkie ewolucje bez najmniejszego zagrożenia. Staje się przez to niewiarygodny, bo omija

go kluczowe pytanie wszelkiego aktorstwa: „być albo nie być?”. Słabość, kruchość, wątpliwość, ulotność, niedoskonałość, popełnianie błędów – okazuje się kwintesencją struktury głębokiej wszelkiego aktorstwa.

Aktor organiczny (*resp.* naturalny) jawi się jako istota niedoskonała, krucha, ułomna i pełna słabości. Każdej chwili może runąć w dół, dlatego wierzymy w to, co dla nas i za nas przeżywa. Ma swoje życie, swoją historię i osobistą oraz własną i cudzą, jednostkową i zbiorową pamięć. Ma również terażniejszość, z którą się zmagają, i przyszłość, której wychodzi na spotkanie – niepewny wyniku każdego kolejnego starcia i konfrontacji. Codziennie mierzy się z rolą, jaka mu przypadła, do końca nie znając rezultatu swych zmagania.

Aktorstwo organiczne odnajduje najgłębszy sens i potężną energię społecznego oddziaływania w istnieniu błędu i podmiotowej niedoskonałości aktora-wykonawcy. Błąd ów i niezbywalna immanentna niedoskonałość – najszerzej tutaj pojęte – zawsze były i są wpisane w antropokulturową istotę jego działania. Dzięki nim właśnie ten model aktorstwa, w odróżnieniu od jego absolutnie doskonałego konkurenta, okazuje się zdolny do improwizacji i do czynienia w przestrzeni spektaklu rzeczy nieprzewidywalnych. Celem tych wysiłków pozostaje bowiem sztuka, a nie perfekcja. Czy nie możliwość popełniania błędów, i nie zdolność aktora do improwizacji odróżnia aktorstwo jako sztukę od jej imitacji w postaci perfekcyjnie doskonałych i przez to wewnętrznie pustych wykonań?

W grę wchodzi tutaj psychospołeczne i antropokulturowe podstawy aktorstwa jako szczególnej formy działania społecznego. Czy ma być

ono jak dotąd organiczne, czy może wirtualne? Warto z pewnej odległości przyrzeć się uważnie liniom podziału, pozycjom zajmowanym przez obie strony konfliktu i atutom, jakimi one dysponują. Okaże się wówczas, iż cyfrowa doskonałość i perfekcja nowej generacji przedstawień, przy pozorach przypisywanej im przewagi, jest w gruncie rzeczy źródłem ukrytej słabości wirtualnego modelu aktorstwa. Jego absolutna perfekcja tworzy zimny, bezduszny, obcy wyraz. Podczas gdy, paradoksalnie, aktorstwo organiczne nadal dysponuje nad cyfrowym rywalem tą dającą sporo do myślenia przewagą, że czerpie swą siłę z jawnej, niekiedy wręcz oszpeconej eksponowanej i podkreślanej przez samych wykonawców, **n i e d o s k o n a ł o ś c i**.

Niedoskonałość owa stanowi nie skazę, lecz odwieczną przyrodzoną właściwość tradycyjnego modelu aktorstwa, opartego na tym, co uniwersalnie bliskie, bo ludzkie. I w niej właśnie upatruję i dostrzegam ciągłą szansę na jego przetrwanie i dalszy rozwój.

BIBLIOGRAFIA

- Craig E.G., *Uwagi o teatrze*, przeł. M. Skibniewska, wstęp i noty Z. Hübner, Warszawa 1985
- „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” (special issue: „Actor, Acting”) Eds. J. Celeda, W. Otto, 2016, vol. XIX, no. 28
- Pokromski W., *Metamorfoza Mefista*, rozm. M. Sendek, „FilmPro” 2011, nr 4
- Virilio P., *The Vision Machine*, trans. by J. Rose, Bloomington-London 1994
- Virilio P., *War and Cinema. The Logistics of Perception*, trans. by P. Camiller, London-New York 1989
- Ziomek J., *Aktor w systemie znaków*, „Dialog” 1967, nr 9