

„Kwartalnik Filmowy” nr 118 (2022)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.1141>
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Natasza Korczarowska
Uniwersytet Łódzki
<https://orcid.org/0000-0003-3130-128X>

Funkcje „znaczącego ujęcia” w popularnym wariancie *puzzle films*

Słowa kluczowe:

znaczące ujęcie;
puzzle films;
narratologia;
kognitywizm

Abstrakt

Autorka koncentruje się na „znaczących ujęciach” w popularnym (w opozycji do bieguna *heavy weight*) wariancie *puzzle films*. Ujęcie jest identyfikowane jako znaczące, jeśli pełni uprzywilejowaną rolę w strukturze tekstu filmowego. Aby uchwycić znaczenie (w aspekcie wytwarzania sensów) analizowanego ujęcia, autorka skupia się na jego dwóch fundamentalnych funkcjach: rozpoznania (prowadzącego do „od-opowiedzenia” i rekontekstualizacji fabuły) i zawieszenia (otwierającego tekst na ambiwalentne i sprzeczne interpretacje). Artykuł został zainspirowany pracami Kristin Thompson poświęconymi dominancie definiowanej jako element jednoczący wszystkie aspekty dzieła. Według Thompson *niespodzianka rządzi formą – od całościowego kształtu opowiadania aż po poziom pojedynczego zdania*. Autorka dowodzi, że „niespodzianka” stanowi dominantę w *puzzle films*, a „pojedyncze zdanie” – na poziomie metaforycznym – może być postrzegane jako ekwiwalent ujęcia filmowego. Wybrane filmy zostały umieszczone w kontekście kognitywizmu (Bordwell, Thompson) i narratologii (McHale).

Are you watching closely? to pierwsze słowa padające w filmie Christophera Nolana *Prestiż* (*The Prestige*, 2006). Przytoczone zdanie jest przykładem typowego dla *puzzle films*¹ podwójnego kodowania. Wypowiada je jeden z głównych bohaterów. Słowa te należą zatem do porządku diegetycznego. Z uwagi na szczególne nacechowanie semantyczne fragmentu, w którym zostały wypowiedziane, można je także potraktować jako istotną wskazówkę, której nadawcą jest narrator poza-diegetyczny (nie widzimy osoby wygłaszającej przywołaną kwestię), a odbiorcą – lokujący się poza filmową *diegesis* widz. Prolog *Prestiżu* tematyzuje fundamentalną dla *puzzle films* relację między porządkiem diegetycznym a pozadiegetycznym, a ściślej – między wewnętrznym i zewnętrznym fokalizatorem². Jak należy zatem rozumieć wezwanie do „ważnego patrzenia” (a także uważnego słuchania, gdyż tropy do rozwiązania zagadki są często ukryte w warstwie audialnej filmu)? W artykule przyjrę się wybranym *puzzle films* nie tyle na poziomie makro – w obrębie (de)konstruującej tekst struktury narracyjnej, ile na poziomie mikro – w obrębie pojedynczego ujęcia. Takie podejście analityczne wynika z inspiracji pracami Kristin Thompson o dominancie jako podstawowej zasadzie formalnej, organizującej wszystkie składniki dzieła. To właśnie dominanta determinuje, jakimi narzędziami należy się posłużyć, by nadać dziełu cechy „udziwnienia”³. Jak – za Borysem Eichenbaumem – twierdzi Thompson, w utworach, których konstrukcja opiera się na dominancie niespodzianki, *rządzi ona formą – od całościowego kształtu opowiadania aż po poziom pojedynczego zdania*⁴. Oczywiście daleka jestem od anachronicznych prób poszukiwania w dziele filmowym ekwiwalentów językowych i stawiania znaku równości pomiędzy pojedynczym zdaniem a pojedynczym ujęciem filmowym. Chodzi mi raczej o wspomniane przejście z poziomu makrostruktury na poziom mikroelementu.

Przedmiotem zainteresowania są dwie zasadnicze funkcje tzw. znaczącego ujęcia w procesie wytwarzania sensów: funkcja rozpoznania oraz funkcja zawieszenia. Mianem tym określam pojedyncze (lub wchodzące w skład frazy POV) ujęcie o szczególnej roli sensotwórczej w strukturze opowiadania filmowego. Termin „ujęcie” stosuję zaś zarówno w wąskim, filmoznawczym znaczeniu, jak i w szerszym, metaforycznym, traktując jako znacznik momentu zwrotnego w rozumieniu fabuły. Analizę funkcji pełnionych przez „znaczące ujęcie” lokuje w perspektywie kognitywnej, uznając, że kognitywizm *stawia pytania albo o to, co widz robi z filmem, by go zrozumieć, albo o to, jak film jest ustrukturuwany, by można go było zrozumieć*⁵. W refleksji badawczej o orientacji kognitywnej nurt *puzzle films* stanowi zjawisko uprzywielejewane⁶, choć podjęta przeze mnie problematyka jest w literaturze przedmiotu praktycznie nieobecna. Kognitywizm i wywodząca się z niego narratologia kognitywistyczna skupiają się na badaniu interpretacji skomplikowanych tekstów, a pytania o to, co widz robi z filmem, ogniskują wokół aktywności odbiorcy związanej z narratywizacją (tj. zabiegami mającymi na celu uzupełnienie parametrów świata przedstawionego, niezbędnymi do zrozumienia tekstu jako narracji⁷). *Puzzle films* uruchamiają nasze procesy poznawcze traktowane jako rodzaj aktywności ukierunkowanej na rozwiązywanie problemów w celu ustanowienia znaczenia (zgodnie z hipotezą minimalnej koherencji⁸) na podstawie dostarczonych danych tekstualnych. Fundamentalny w przypadku kina związek między percepcją a rozumieniem (a jednocześnie towarzyszącą owemu związkowi ambiwalencją) najlepiej oddaje oryginalny tytuł austriackiego

dzieła z nurtu *puzzle films* z 2014 r. – *Widzę, widzę (Ich seh, Ich seh)* Severina Fiali i Veroniki Franz (tytuł oryginalny można – przez analogię do języka angielskiego – rozumieć jako „widzę” i „rozumiem”; w Europie i USA film był dystrybuowany pod tytułem *Goodnight Mommy*). Podejście kognitywne okazało się przydatne do analizy roli pojedynczego ujęcia, gdyż koncentruje się na poszczególnych problemach empirycznych, a zamiast generalnych hipotez proponuje przechodzenie do uogólnień dopiero na podstawie dowodu⁹. Trawestując słowa wypowiedziane przez bohatera *Memento* (reż. Christopher Nolan, 2000), zakładam, że w przypadku *puzzle films* (kognitywna) przyjemność polega na śledzeniu nie tyle akcji, ile pojedynczych „znaczących ujęć”.

Rozpoznanie i zawieszenie

Badacze koncentrujący się na problematyce narracji w *puzzle films* posługują się pojęciami zaczerpniętymi z *Poetyki* Arystotelesa, w której filozof wprowadził podział na fabuły proste i zawikłane. Arystoteles zdefiniował rozpoznanie¹⁰ (gr. *anagnorisis*) jako *zwrot od nieświadomości ku poznaniu*¹¹. W idealnym modelu fabuły powinno się ono łączyć z perypetią (odmiana losu) i następować w tym samym momencie. Rozpoznanie i odwrócenie nie są wynikiem działań postaci – zostają bohaterom narzucone i radykalnie zmieniają ich przeznaczenie. Moment, w którym następuje rozpoznanie, to charakterystyczny dla *puzzle films* zwrot fabularny wiążący się z epistemologicznym (a w niektórych przypadkach także ontologicznym) szokiem. *Niewiarygodność często ukrywa się za „subiektywizacją”, co znaczy, że filmy tego typu często sugerują odbiorcy, by to, co reprezentowane na ekranie, traktował jako obiektywny wgląd w świat przedstawiony, który później okazuje się rzeczywistością subiektywną (kłamstwem, fantazją czy halucynacją) postrzeganą z punktu widzenia bohatera*¹². Efekt zaskoczenia wynika nieraz do nieoczekiwanego przejścia od szczególnego rodzaju focalizacji wewnętrznej¹³ (dominującej do momentu rozpoznania) do focalizacji zewnętrznej. Podstawową strategią umożliwiającą jednocześnie rozpoznanie przez bohatera i widza jest ograniczony w obu przypadkach zasób wiedzy. U widza pojawia się ono niekiedy wcześniej niż u bohatera.

Paradygmatycznym przykładem takiego wykorzystania frazy POV jest scena z filmu *Piękny umysł (A Beautiful Mind)*, reż. Ron Howard, 2001) rozgrywająca się w gabinecie psychiatrycznym. Oglądamy w niej ten sam obiekt (krzesło) postrzegany z dwóch punktów widzenia. Pierwsze spojrzenie należy do focalizatora „patologicznego” (Nash widzi siedzącego na krześle przyjaciela), drugie – do focalizatora „zdrowego” (psychiatra widzi puste krzesło). W podobny sposób jest skonstruowana scena finałowa *Tajemnicy Marrowbone (El secreto de Marrowbone)*, reż. Sergio G. Sánchez, 2017). Ten sam fragment ogrodu zostaje pokazany dwukrotnie – po raz pierwszy patrzymy na niego z perspektywy podmiotu strauumatyzowanego (Jack widzi zamordowane rodzeństwo), po raz drugi – z perspektywy Allie (dziewczyna nie widzi nikogo). Inny znamieny przykład to motyw „znikającej szklanki” w *Wyspie tajemnic (Shutter Island)*, reż. Martin Scorsese, 2010). W ujęciu sfokalizowanym z punktu widzenia Laeddisa pacjentka podnosi do ust nieistniejącą szklankę (Laeddis wymazuje ze świadomości przedmiot kojarzący się z wodą), w ujęciu sfokalizowanym z perspektywy wiarygodnego focalizatora (kamera ujmuje punkt widzenia pacjentki) szklanka jest doskonale widoczna.

W przywołanych filmach rozpoznanie następuje na skutek konfrontacji dwóch punktów widzenia: „zdrowego” fokalizatora wewnętrznego, którego spojrzenie jest tożsame ze spojrzeniem obiektywnego (wiarygodnego) fokalizatora zewnętrznego, i „patologicznego” (w sensie zdefiniowanym przez Elsaessera¹⁴) fokalizatora wewnętrznego. Dysonans poznawczy i poczucie dyskomfortu towarzyszące lekturze *puzzle films* są efektem złożonych struktur narracyjnych. W wielu filmach należących do popularnego wariantu nurtu narracja (do momentu, w którym następuje rozpoznanie) jest prowadzona z wykorzystaniem klasycznego modelu opowiadania filmowego. W tym wariacie dezorientacja nie będzie zatem rezultatem komplikacji narracyjnych, lecz problematycznej fokalizacji (braku czytelnych dla widza znaków atrybucyjnych¹⁵).

„Niespodzianką” zmuszającą widza do lektury retroaktywnej jest drugi (obok rozpoznania) z elementów *puzzle films* – ambiwalentne zakończenie. Efekt wieloznaczności uzyskuje się za pomocą „znaczącego ujęcia”, za sprawą którego skonstruowany na podstawie dotychczasowych danych tekstualnych sens opowieści ulega zawieszeniu. Pojęcie „zawieszenie” odpowiada terminologii, którą posiłkuje się Thompson. Badaczka posłużyła się terminem *dangling cause* dla oznaczenia informacji lub działania, które nie wywołują natychmiastowego efektu (ich skutek zostaje zatem zawieszony). Zdaniem Thompson *dangling cause* z reguły nie pojawia się w finale (wyjątkiem są filmy zaprojektowane z myślą o potencjalnych sequelach), gdyż Hollywood unika otwartych i wieloznacznych zakończeń charakterystycznych dla kina artystycznego w rodzaju *Złodziei rowerów* (*Ladri di biciclette*, reż. Vittorio de Sica, 1947) czy *400 batów* (*Les quatre cents coups*, reż. François Truffaut, 1959)¹⁶. Stosowane w popularnych *puzzle films* „znaczące ujęcia” w funkcji zawieszenia stanowią przykład łamania hollywoodzkiej reguły.

Popularny wariant *puzzle films*

Jako materiał analityczny posłużą filmy należące do popularnego wariantu *puzzle films*, określanego przez Kissa i Willemsena mianem *mainstream narrative complexity*¹⁷ (wyznacznikiem są w tym wypadku cechy tekstualne filmu). Przyjmuje, że w obrębie całego nurtu – wzorem modelu kina artystycznego – można wyróżnić dwa warianty: wariant popularny (zdradzający predylekcję do komercyjnego wykorzystywania popularnych gatunków i umożliwiający emocjonalną identyfikację z bohaterami¹⁸) oraz wariant *heavy weight* (wywodzący się z modernistycznej tradycji autorefleksyjności i stanowiący wyraz świadomości formy filmowej¹⁹). Dychotomiczne postrzeganie kina (a co za tym idzie także *puzzle films*) pozostaje oczywiście teoretycznym uproszczeniem. Powszechną praktyką jest bowiem przenikanie skrajnych rozwiązań zaczerpniętych z tradycji filmowego modernizmu do kinowego mainstreamu. Jak przekonująco dowodzi András Kovács: *David Lynch, Quentin Tarantino, bracia Cohen czy filmy w rodzaju „Crash” lub „Fight Club” stanowią systemową manifestację zjawiska infiltrowania świata hollywoodzkich „quality production” przez wyrafinowane modernistyczne praktyki narracyjne. (...) Fakt, że taki film jak „Mulholland Drive” nie tylko został wyprodukowany, lecz także, że jego reżyser David Lynch uzyskał za niego nominację do Oscara, dowodzi, iż narracyjna wieloznaczność, wprowadzona do współczesnego kina przez Alaina Resnais i Alaina Robbe-Grilleta jako element wysokiej sztuki awangardowej, czterdzieści lat później stała się mainstreamową normą²⁰.*

Przytoczony fragment wywodu może posłużyć jako doskonały przykład trudności, jakie napotykaamy, próbując ustalić korpus tekstów filmowych należących do nurtu *puzzle films*. W stosunku do dzieła Lyncha Kovács nie posługuje się określeniem *puzzle*, traktując *Mulholland Drive* jako kanoniczny przykład adaptowania i popularyzacji modernistycznych praktyk narracyjnych w kinie hollywoodzkim²¹. Z kolei według Kissa i Willemsena utwór ten reprezentuje skrajny wariant *puzzle films*, któremu autorzy nadają miano *impossible puzzle films*²² (w zaproponowanym przez nich ujęciu wariant ten stanowiłby odpowiednik bieguna *heavy weight* w kinie artystycznym). Jakkolwiek przynależność filmu Lyncha do hollywoodzkiego mainstreamu budzi wątpliwości, za znamienne uznać należałoby to, że Kovács traktuje sztandarowy przykład filmowej polisemii w kategoriach normy. Przypadek Lyncha dowodziłby neutralizacji programowej dla nurtu *puzzle films* wieloznaczności i przekształcenia zagadki w stereotyp. W przypadku struktur organizowanych przez stereotypy chodzi o takie związki formy filmowej, z którymi odbiorca tak często spotykał się w procesie komunikacji kulturowej, że dawno został przekroczony próg ich jawności i na trwałe zostały zintegrowane z jego modelem wewnętrznym. Jako złożone motywy, skonwencjonalizowane za sprawą wielokrotnego użycia w komunikacji, przyjęły one status znakovy i jeśli widz natrafia na nie w trakcie odbioru filmu, wówczas uruchamiają one unormowane podprogramy zachowania psychicznego (np. określone sposoby percepcji, emocje, wartościowanie)²³. Do tego problemu powrócę w końcowych partiach artykułu poświęconych konwencjonalizacji „znaczących ujęć” i jej wpływu na procesy poznawcze widza związane z określonymi sposobami percepcji.

Na zakończenie tego fragmentu chciałabym odnieść się do kryteriów pozwalających dokonać rozróżnienia między kinem artystycznym w wariacie *heavy weight* a popularnym wariantem *puzzle films*. Jest to kwestia o tyle istotna, że odbiorca tych ostatnich nieustannie oscyluje między akceptacją wieloznaczności (typową dla odbioru kina artystycznego) a jej naturalizacją (dokonującą się m.in. przez odwołania do konwencji gatunkowych horroru czy science fiction, a także do konwencji wypracowanych w obrębie samego nurtu²⁴). W sposób niezwykle trafny ujęli tę kwestię Kiss i Willemsen. Według nich w filmach artystycznych, jak na przykład *Zeszłego roku w Marienbadzie* (*L'Année dernière à Marienbad*, reż. Alain Resnais, 1961), celowe unikanie konkluzji nie działa jako narracyjny problem do rozstrzygnięcia czy zagadka do rozwiązania, lecz jawne wezwanie do metarefleksji i kreatywności interpretacyjnej. Można argumentować, że ambiwalentne znaczeniowo zakończenia w filmach takich jak *Incepcja* (*Inception*, reż. Christopher Nolan, 2010), należących do popularnego odłamu *puzzle films*, pozwalają uzyskać ten sam efekt. A jednak w odróżnieniu od Resnais Nolan prezentuje różne możliwe opcje tak, jak gdyby wystarczająco uważny obserwator mógł rozszyfrować sens zakończenia na podstawie informacji dostarczanych przez tekst filmowy²⁵. Wprowadzone przez Kissa i Willemsena rozróżnienie odpowiadałoby dwóm modelom narracji erotetycznej opartej na formułowaniu pytań i odpowiedzi: modelowi popularnemu (widz – za sprawą rozpoznania i „odmyślenia”²⁶ – otrzymuje odpowiedź na postawione pytania) i modelowi modernistycznemu (pojawiają się pytania, na które nigdy nie udziela się odpowiedzi)²⁷. W utworach z nurtu *puzzle films*, w których „znaczące ujęcia” są stosowane w funkcji zawieszenia, granice między tymi dwoma modelami ulegają rozmyciu. W tym miejscu można postawić pytanie, czy teza odnosząca się do *Zeszłego roku w Marienbadzie*,



Incepcja, reż. Christopher Nolan (2010)

zgodnie z którą żadna interpretacja obrazów filmu nie może – ani nawet nie powinna – być przedmiotem usiłowań, poza rozpoznaniem, że film (...) stanowi zaledwie ćwiczenie w tym, co meta-kinowe²⁸, mogłaby znaleźć zastosowanie w odniesieniu do *puzzle films* (przyczyniając się tym samym do redukcji dyskomfortu poznawczego i zakwestionowania aksjomatycznie przyjmowanego założenia o aktywizującym potencjale nurtu)²⁹.

Nic nie bierze się z niczego. Geneza „znaczących ujęć” w puzzle films

*I guess „Rosebud” is just a piece in a jigsaw puzzle...
a missing piece.*

Orson Welles, *Obywatel Kane*

You got a big surprise coming to you.

Stanley Kubrick, *Lśnienie*

Wątkiem pojawiającym się w dyskusjach na temat *puzzle films* jest problem genezy tego zjawiska. Wedle niektórych badaczy nurt powstał jako reakcja zwrotna kina popularnego, które – adaptując się do środowiska mediów interaktywnych – zostało zmuszone do przekształcenia klasycznych wzorców narracji oraz dostosowania się do trybu wielokrotnego oglądania i partycypacji. W tym ujęciu *puzzle films* stanowiłyby świadectwo bezpośredniego wpływu otoczenia sieciowego na kinematografię i jej uwarunkowania produkcyjno-marketingowe³⁰. Inni badacze traktują te filmy jako kontynuację praktyk narracyjnych charakterystycznych dla kina tzw. wysokiego modernizmu (funkcje matrycy pełniłyby w tym wypadku *Zeszłego roku w Marienbadzie* i *Rashomon / Rashômon*, reż. Akira Kurosawa, 1950/). Rekonstruowanie genezy *puzzle films* przypomina doświadczenie bohatera *Incepcji*, którego odbicie ulega seryjnej multiplikacji w łańcuchu powtórzeń wiodących w otchłań (*infinite regression*)³¹, nie jest jednak zajęciem bezproduktywnym. Jak stwierdza David Bordwell w kontrowersyjnej analizie nurtu (dowodzącej, że *puzzle films* lokują się w paradygmacie klasycznej narracji filmowej³²): *Nothing comes from nothing*³³. Z przyjętej przez mnie perspektywy trafniejsze wydają się konstatacje Thomasa Elsaessera, wedle którego utwory o takim charakterze zacierają granice między hollywoodzkim mainstreamem, produkcjami niezależnymi, filmem autorskim i międzynarodowym kinem artystycznym³⁴. Do wskazanych przez Elsaessera cech dodałabym jeszcze czerpanie rozwiązań formalnych z trzech obszarów: klasyki kina – *Obywatel Kane* (*Citizen Kane*, reż. Orson Welles, 1941), (*neo*)noir – *Łowca androidów* (*Blade Runner*, reż. Ridley Scott, 1992) i artystycznego kina gatunków – *Lśnienie* (*The Shining*, reż. Stanley Kubrick, 1980)³⁵. Wymienione filmy nie są jedynie egzemplifikacją zjawisk, do których odwołują się twórcy omawianego nurtu. Odnajduję w nich bowiem genezę „znaczących ujęć” w funkcji rozpoznania i zawieszenia.

Obywatel Kane stanowi modelowy przykład zastosowania pojedynczego ujęcia w funkcji rozpoznania. Brakującym elementem układanki (*missing piece*) jest obraz pływających drewnianych saneczek z napisem *Rosebud*. Wykładnia sensu arcydzieła Wellesa – zbudowana na bazie „znaczącego ujęcia” – zdominowała



Łśnienie, reż. Stanley Kubrick (1980)

dyskurs krytyczny, choć sam reżyser uznawał koncepcję Mankiewicza za *freudyzm w wydaniu kieszonkowym*³⁶. „Znaczące ujęcie” saneczek to punkt, w którym ogni-skują się wszystkie znaczenia tekstu i następuje rozpoznanie (zneutralizowane do pewnego stopnia przez końcowe ujęcie z napisem *No Trespassing*). Ustanawia ono jeszcze jeden istotny dla *puzzle films* poziom znaczeniowy. Chodzi o sygnalizowaną relację pomiędzy fokalizatorem zewnętrznym a wewnętrznym. W analizie finału *Obywatela Kane’a* Grzegorz Królikiewicz zwraca uwagę na moment, w którym ujawnia się supernarrator: *Niewątpliwie, jest to kreator o wielkiej władzy nad rzeczywistością ekranową. Ten narrator jest postacią skrajnie uprzywilejowaną. Może zobaczyć wszystko, czego nikt z opowiadających nie zobaczy*³⁷. Ostateczne rozpoznanie jest możliwe dzięki przejściu od fokalizacji wewnętrznej do fokalizacji zewnętrznej. W filmie Wellesa przypada ono w udziale wyłącznie widzowi, gdyż – jak zauważa Laura Mulvey – *w obrębie fikcyjnego świata pokazanego na ekranie zagadka nie zostaje rozwiązana ani w toku dochodzenia dziennikarza, ani w żadnym z zeznań świadków. Welles wprowadza przepaść między wiedzą widza a tą posiadaną przez postacie. Obala w ten sposób nasze zwykłe przekonanie o tym, że postacie – lub przynajmniej główny bohater – powinny doprowadzić do rozwiązania zagadki*³⁸. Dokonująca się za pośrednictwem „znaczącego ujęcia” artykulacja różnicy między wiedzą bohaterów a wiedzą widzów jest skierowaną do nas przestrogą przed poleganiem na postaciach jako na źródłach prawdy³⁹.

„Znaczące ujęcia” odgrywają kluczową rolę w strukturze tekstu filmowego. Z tego powodu pojawiają się najczęściej w segmentach szczególnie nacechowanych semantycznie. Są nimi zazwyczaj końcowe fragmenty filmowej opowieści (co dotyczy zwłaszcza „znaczących ujęć” w funkcji rozpoznania). Nie jest to jednak reguła przestrzegana restrykcyjnie. W wersji reżyserskiej *Lowcy androidów* „znaczące ujęcie” (formalnie są to dwa migawkowe ujęcia oddzielone przebitką na twarz Deckarda) pojawia się już w czterdziestej drugiej minucie filmu. Zdaniem wielu badaczy ujęcie z jednoróżcem stanowi kluczową wskazówkę umożliwiającą rozwiązanie zagadki dotyczącej pochodzenia bohatera⁴⁰. Rozpoznanie znaczenia tego obrazu zmienia radykalnie status postaci (w ten sam sposób ulega zmianie status bohaterów w *puzzle films*). Podobnie jak u Wellesa, problematyczna pozostaje jednak kwestia fokalizacji „znaczącego ujęcia”, która może być wizualizacją tego, co wyświetla się na „wewnętrznym ekranie” umysłu bohatera (świadczyłaby o tym przebitka). Nie można jednak wykluczyć, że zostało ono sfokalizowane zewnętrznie (w tym wypadku rozpoznanie dotyczyłoby wyłącznie poinformowania widza).

Na korzyść tezy, że *Lśnienie* jest źródłem inspiracji dla twórców *puzzle films*, przemawiają argumenty Gilles’a Deleuze’a, który traktuje utwory Kubricka jako przykład „kina intelektualnego” (wedle filozofa „kino umysłu” zapoczątkował – przywoływany już w kontekście genezy omawianego nurtu – Alain Resnais). W *reprezentatywnym dla świata-umysłu Kubricka „Lśnieniu”* – pyta Deleuze – jak możemy rozstrzygnąć, co pochodzi z wewnątrz, a co z zewnątrz, ponadmysłowe spostrzeżenia czy halucynacyjne projekcje?⁴¹ Przykładem ambiwalencji wynikającej z niemożności ustalenia statusu fokalizacji jest w rzeczonym filmie fraza POV. Zdaniem Łukasza Barczyka Kubrick *mami nas: pokazując punkt widzenia Jacka na makietę/miniaturowy labiryntu, w istocie pokazuje trickowe ujęcie prawdziwego labiryntu z góry, z widocznymi w nim postaciami spacerujących żony i syna. (...) Z kolei twarz Jacka patrzącego z góry na prawdziwy labirynt sugeruje, że Jack patrzy na żonę i syna niczym Pan Bóg – istota wieczna*⁴². Wedle tej wykładni w drugim ujęciu składającym się na frazę POV fokalizatorem jest Jack. Trafniejsza wydaje się jednak hipoteza, że efekt udziwnienia (*uncanny*⁴³) został uzyskany dzięki wywołującemu szok percepcyjny przejściu od fokalizacji wewnętrznej do fokalizacji zewnętrznej. Przeskok pomiędzy ujęciami osłabia efekt diegetyczny na korzyść (samo)świadomości medium. Drugie ujęcie składające się na „niemożliwą” frazę POV (żaden z bohaterów nie mógłby zobaczyć prawdziwego labiryntu w ten sposób) ma charakter „przejściowy” (*transitional*). To rodzaj analizowanego przez Warrena Bucklanda na przykładzie *Zagubionej autostrady* (*Lost Highway*, reż. David Lynch, 1997) „ujęcia niesfokalizowanego” (które nie jest kontrolowane przez żadnego narratora wewnątrzdiegetycznego, lecz przez instancję sytuującą się na zewnątrz diegezy – przez narratora pozadiegetycznego⁴⁴).

Interesującym przykładem semantycznej ambiwalencji wynikającej z problematycznej fokalizacji jest finałowe ujęcie *Widzę, widzę*. Wydaje się, że jest to typowy przykład ujęcia niesfokalizowanego, a jednak i w tym wypadku można założyć, iż „znaczące ujęcie” w funkcji zawieszenia zostało sfokalizowane z perspektywy „patologicznego” narratora – Eliasa, który jest widoczny w kadrze. Wedle innej możliwej interpretacji występuje tu niewiarygodny fokalizator zewnętrzny, którego perspektywa pokrywa się z perspektywą chłopca⁴⁵.

W *Lśnieniu* można się doszukiwać również paradygmatycznego zastosowania „znaczącego ujęcia” w funkcji zawieszenia. Byłby nim sfokalizowany zewnętrznie, powolny najazd kamery na „niemożliwą” fotografię Jacka opatrzoną datą 4 lipca 1921 r. Fotografia balsamuje Torrence’a w czasie i przestrzeni, zapowiadając niejako mumifikujące ujęcia w nurcie *puzzle* (uwięziony w wiecznym „teraz” Leonard z *Memento* czy Grace z *Innych*). Finał filmu to symboliczne domknięcie jego labiryntowej struktury. *Stąd też pochodzi wielka trudność interpretacyjna „Lśnienia”, które zgodnie z żelazną konsekwencją Kubricka, posiada kilka równoważnych interpretacji. Zatem wszystkie dotychczasowe interpretacje (...) powinny być traktowane komplementarnie i należy założyć, że nie muszą się wykluczać*⁴⁶. Zdaniem Patricka Webstera ambiwalentne i aporetyczne zakończenie stanowi intelektualne wyzwanie pod adresem widza⁴⁷. Finałowe ujęcie jest ujęciem „samoświadomym”. W fotografii z 1921 r. kryje się sekret dotyczący przeszłości kina: statyczny nieruchomy kadr to, jak pisze Laura Mulvey, „widmowa obecność” (*ghostly presence*) ukryta w ciągłym przepływie obrazów filmowych⁴⁸.

Rosebud, czyli „znaczące ujęcie” w funkcji rozpoznania

W filmach, w których pojawia się narracja niewiarygodna jako podstawowa strategia dyskursywna, efekt niespodzianki możliwy jest dzięki temu, że widz na początku nie otrzymuje wskazówek pozwalających na ustalenie ontologicznego statusu reprezentacji. Jest to o tyle istotne, że – jak podkreśla Thompson – to właśnie początek filmu dostarcza kluczowych informacji, na podstawie których formułujemy najdłużej utrzymujące się hipotezy⁴⁹. W odniesieniu do tego rodzaju filmów Eva Laass posługuje się pojęciem „przemieszczonej/brakującej ramy” (*displaced/missing opening frame*). *We wszystkich tych filmach finałowy zwrot dramaturgiczny ujawnia, że to, co uznawaliśmy za informację obiektywną, zostało w sposób radykalny przefiltrowane przez subiektywną percepcję aktanta, który oczywiście nie był świadomy, iż jego kondycja jest zaburzona*⁵⁰. Ostateczne ujawnienie istotnych informacji powoduje, że mówimy w tym wypadku o „przemieszczeniu” brakującej ramy, a nie o jej braku. Ustalenia badaczki można wykorzystać nie tylko do analizy *puzzle films* mieszczących się w paradygmacie „patologicznej” focalizacji. W ramach eksperymentu myślowego proponuję zastąpienie pojęcia „brakująca rama” pojęciem „brakujące ujęcie”. W odniesieniu do wybranych filmów takimi „brakującymi ujęciami” otwierającymi byłyby: ujęcie martwej Grace i jej dzieci (*Inni*), ujęcie Nicholasa potrąconego przez Trevora (*Mechanik / El Maquinista*, reż. Brad Anderson, 2004 /), ujęcie nieżyjącego Coltera w zestrzelonym helikopterze (*Kod nieśmiertelności*). W tych filmach „brakujące ujęcia” zostały nie tyle przemieszczone, ile zastąpione przez „znaczące ujęcia” pełniące funkcje rozpoznania. Nie stanowią one wskazówek tekstualnych umożliwiających odpowiedzenie na pytanie „co się wydarzyło?”. Pomagają natomiast w rozwiązaniu bardziej fundamentalnej kwestii dotyczącej dylematu „kim jestem?”. Grace i Trevor to modelowe przykłady focalizatorów „patologicznych”. Mimo różnic w statusie ontologicznym bohaterów można ich określić jako podmioty straumatyzowane, a czas, w którym rozgrywa się akcja, jako okres latencji.



Imi, reż. Alejandro Amenábar (2001)



Kod nieśmiertelności, reż. Duncan Jones (2011)

W *Innych* oraz *Mechaniku* „znaczące ujęcia” – brakujące elementy (tożsamościowej) układanki – bazują na semantycznym potencjale fotografii⁵¹. W przypadku pierwszego filmu wskazówki tekstualne odnoszące się do kluczowego traumatycznego zdarzenia zostały ukryte w warstwie audialnej (*I wtedy to się stało. Mama oszalała*). Grace wydaje się jedyną postacią pozbawioną świadomości owej sytuacji (choć podświadomie „wie”, że udusiła dzieci i popełniła samobójstwo, o czym świadczyć może to, że film rozpoczyna przeraźliwy krzyk bohaterki tuż po przebudzeniu). Ograniczona wiedza Grace (a tym samym widza) wynika w znacznej mierze z tego, że kobieta *wierzy tylko w to, czego ją nauczono*. Świadomość bohaterki ukształtowała Biblia, która – wedle interpretacji jej samej (*To niemożliwe. Bóg nie dopuściłby do takiej aberracji. Żywi i umarli spotkają się dopiero na tamtym świecie*) – wyklucza możliwość obcowania żyjących ze zmarłymi. Za „znaczące ujęcie” w funkcji rozpoznania należy uznać frazę POV. W pierwszym jej ujęciu Grace patrzy na pośmiertną fotografię znaną pod łóżkiem w pokoju

służby. Drugie ujęcie ujawnia treść tej „niemożliwej” fotografii (służący, z którymi obcowała, nie żyją). Szokujące odkrycie Grace to kluczowy moment rozpoznania. W świetle żywionych przez bohaterkę przekonań jedynym logicznym wnioskiem jest myśl, że zarówno ona, jak i Charles oraz dzieci są martwi. Straumatyzowany, pogrążony w melancholii (we freudowskim znaczeniu melancholii jako uczucia moralnej winy) podmiot „patologiczny” *nawet kiedy mówi o swym własnym życiu, to tak jakby mówił o obcym*⁵².

W *Mechaniku* rozpad tożsamości bohatera został odzwierciedlony nie tylko w strukturze formalnej, lecz także za pośrednictwem konstrukcji sobowtórowej (Reznik wytwarza Ivana jako alter ego). Twórcy filmu podsuwają widzowi liczne wskazówki, których znaczenie odkrywa on retroaktywnie (w charakterze lejtmotywu wizualnego powtarza się obraz zegara wskazującego dokładną godzinę wypadku samochodowego). Podobnie jak w przypadku *Innych* kluczową rolę w dyskursie tożsamościowym odgrywa fotografia. Ujęcie z tym motywem pojawia się w *Mechaniku* trzy razy (po raz pierwszy w scenie barowej; po raz drugi w mieszkaniu prostytutki; po raz trzeci pod koniec filmu). Dwa pierwsze ujęcia zostały sfokalizowane z punktu widzenia podmiotu „patologicznego” – Trevor widzi na zdjęciu Reynoldsa i Ivana. Dopiero trzecie jest ujęciem „znaczącym” – prowadzi do rozpoznania (Ivan to produkt udreżonego poczuciem winy umysłu bohatera – na zdjęciu obok Reynoldsa stoi Reznik). Problemów interpretacyjnych może następczą fokalizacja „znaczącego ujęcia” – układ montażowy sceny nie pozwala jednoznacznie stwierdzić, czy fokalizatorem jest Reznik (omawiane ujęcie nie funkcjonuje w ramach klasycznej frazy POV) czy fokalizator zewnętrzny. Identyczną rolę odgrywa fotografia w *Gnieździe ryjówek* (*Musarañas*, reż. Juanfer Andrés, Esteban Roel, 2014). W filmie tym zostaje wykorzystane dialektyczne napięcie między „zdrowym” spojrzeniem Hermany i „patologicznym” Montse. Znacząca część ujęć została sfokalizowana ze perspektywy tej drugiej, strauumatyzowanej postaci. Odzwierciedlają one zaburzenia porządku ontologicznego (bohaterka dialoguje z zamordowanym ojcem) i temporalnego (widzi siebie jako młodą dziewczynę). W końcowej partii filmu Hermana odkrywa zamurowane w kominku zdjęcie z rodzinnego albumu. Dzięki temu odkryciu dziewczyna (a wraz z nią odbiorca) dowiaduje się, że osoba, którą przez całe życie uważała za siostrę, jest w istocie jej biologiczną matką. Funkcję rozpoznania pełni fraza POV – szokującą treść fotografii ujawnia widzowi spojrzenie młodzianki bohaterki.

Z kolei *Kod nieśmiertelności* to przykład tekstu, w którym *romans z traumą nie ogranicza się do przedstawień współczesnych wydarzeń o charakterze prywatnym, wprost przeciwnie – medium zawłaszcza bolesne wydarzenia i tworzy ramy ich postrzegania, a także oferuje gotowe scenariusze reakcji. (...) Tym samym możliwe stało się skonstruowanie ataków terrorystycznych jako narodowej traumy za sprawą konwencji gatunkowych melodramatu*⁵³. W filmie tym konwencja melodramatyczna (wątek miłości Coltera i Christiny) łączy się z konwencją thrillera politycznego (działania tajnej agencji rządowej mającej zapobiegać przeszłym atakom terrorystycznym). Mimo wskazówek tekstualnych (quasi-naukowych wyjaśnień odwołujących się do fizyki kwantowej i neurobiologii) rozdwojona tożsamość bohatera (kapitan Colter Stevens to jednocześnie nauczyciel Sean Fentress) długo pozostaje dla widza zagadką. Wyjaśnienia tożsamościowej łamigłówki dostarcza pojedyncze „znaczące

ujęcie” pojawiające się w ostatnich dziesięciu minutach filmu. Funkcję rozpoznania pełni szokujący fragment, w którym zostało ukazane zdeformowane i „wykastrowane”⁵⁴ podczas działań wojennych ciało Coltera („emblem trauma”⁵⁵), sztucznie utrzymywane przy (wirtualnym) życiu. Następujący tu moment rozpoznania doskonale wpisuje się w koncepcję *momentu alegorycznego jako takiego, w którym dochodzi do szokującego zderzenia filmu, widza i historii. W tym zderzeniu rejestry cielesnej przestrzeni i czasu historycznego ulegają przemieszaniu i zakłóceniu. (...) Straszliwe obrazy, dźwięki i narracja łączą się z emocjami trzewnymi, przeżywanymi przez widza (prerażenie, obrzydzenie, współczucie, smutek), a w ten sposób ucieleśniają problemy charakterystyczne dla historycznej traumy wojny*⁵⁶. W „znaczącym ujęciu” Kodu nieśmiertelności moment rozpoznania, będący jednocześnie momentem alegorycznym, zyskuje wymiar ponadindywidualny⁵⁷.

Kubrick's Maze, czyli „znaczące ujęcie” w funkcji zawieszenia

Drugą strategią stosowaną w popularnym nurcie *puzzle films* jest wykorzystywanie „znaczących ujęć” w funkcji zawieszenia. W tym przypadku nie stanowią one klucza do rozwiązania zagadki, lecz otwierają tekst na wiele możliwych interpretacji i dlatego są lokowane w finałowych segmentach filmów lub – jak w *Incepcji* – w sposób dosłowny zamykają film. Ma to skłonić widza do porzucenia podejścia racjonalizującego i nastawionego na rozwiązywanie problemów na rzecz lektury symbolicznej. W *Wyspie tajemnic* „znaczące ujęcie” pełni funkcję zawieszenia w dwóch opisywanych przez Thompson aspektach: działania oraz informacji. Ujęcie zostało sfilmowane z perspektywy fokalizatora zewnętrznego. To pierwszy, choć nie jedyny w filmie fragment, w którym nie zastosowano – typowego dla kina *noir* – niskiego klucza oświetleniowego. Światło nie symbolizuje tu jednak poznawczej iluminacji (jak w finałowych partiach *Innych*). Bohaterowie są ukazani w półzblizeniu, kamera śledzi z bliska ich – ważne dla wymowy sceny – reakcje mimiczne. W analizowanym fragmencie istotne są nie tylko wypowiedziane przez Laeddisa słowa (*Wiesz, tak się zastanawiam... Co byłoby gorsze: żyć jako potwór czy umrzeć jako dobry człowiek?*), lecz także gra znaczących spojrzeń pomiędzy interlokutorami. Z reakcji doktora Sheehana można wywnioskować, że wypowiedź Laeddisa wyraża świadomą zgodę na lobotomię. Zawieszenie w odniesieniu do działania oznacza, że nie możemy jednoznacznie stwierdzić, w jaki sposób (i czy w ogóle) Sheehan na to zareaguje (czy powstrzyma terminalny zabieg, wiedząc, iż pacjent nie jest szalony, czy też pozwoli Laeddisowi *umrzeć jako dobry człowiek*). Zawieszenie dotyczące informacji powoduje, że nie sposób ustalić, czy wszystkie zdarzenia były projekcją „patologicznego” umysłu Laeddisa, czy też celowym „narracyjnym kłamstwem”⁵⁸ (w rodzaju niewiarygodnej narracji Verbała Kinta z *Podejrzanych / The Usual Suspects*, reż. Bryan Singer, 1995 / – Laedis nigdy nie był Danielsem, lecz świadomie odgrywał jego rolę). Ten drugi rodzaj zawieszenia okazuje się istotniejszy, gdyż dzięki niemu może zostać uruchomiony proces retroaktywnej lektury tekstu.

Przykładem „znaczącego ujęcia” w funkcji zawieszenia jest również finałowe ujęcie z totemem w *Incepcji*. Jego sens zostaje zbudowany stopniowo za pomocą pojawiających się w całym filmie wskazówek tekstualnych, przy czym

kluczowe informacje są zawarte w dialogach (chodzi np. o wyjaśnienia, których adresatką w świecie diegetycznym jest Ariadne, a w rzeczywistości pozafilmowej widz: *We śnie nigdy się nie przewracał. Kręcił się bez przerwy*). Film Nolana stanowi przykład struktury rekursywnej⁵⁹, która powstaje, gdy w tekście uruchamia się wielokrotnie tę samą operację, za każdym razem opierając się na efekcie poprzedniej⁶⁰. Wieńczące film „znaczące ujęcie” prowadzi do zawieszenia definiowanego jako brak oczekiwanej przez widza demistyfikacji (tj. wyjaśnienia, czy Cobb ostatecznie wrócił do dzieci, czy też ów powrót realizuje się jedynie w porządku snu, a my pozostajemy w pułapce umysłu bohatera pogrążonego w strefie⁶¹), która obnażyłaby prawdziwy status ontologiczny domniemanej rzeczywistości oraz całą ontologiczną strukturę tekstu⁶².

Do analizy funkcji „znaczącego ujęcia” w *Incepcji* można wykorzystać zaproponowaną przez Briana McHale’a charakterystykę utworów literackich opartych na strukturze rekursywnej. Wedle amerykańskiego narratologa *to, co na pozór wydaje się rozwiązaniem (...), tak naprawdę tylko je zawiesza, ponieważ zdarzenia dziejące się na poziomie „Realnego” – czyli diegezy – zostają porzucone w swoistym limbo (...). W efekcie tekst nigdy nie wraca na prymarny, diegetyczny poziom; lub mówiąc inaczej, nie da się już z zupełną pewnością wytyczyć granicy między diegezą a hipodiegezą*⁶³. Niemożność wytyczenia owej granicy to w *Incepcji* bezpośrednia konsekwencja użycia „znaczącego ujęcia” w funkcji zawieszenia.

Najbardziej ambiwalentnym przykładem „znaczącego ujęcia” w funkcji zawieszenia jest to, które zostaje włączone w strukturę finałowej sceny *Memento* (w sensie technicznym są to trzy identyczne ujęcia rozdzielone przebitkami). Bordwell podkreśla, że film Nolana – pozornie innowacyjny – dostarcza widzowi wielu typowych dla klasycznej formuły opowiadania narzędzi umożliwiających orientację w fabule (dwa porządki czasowe są wyraźnie oddzielone, funkcję orientacyjną pełni także monolog wewnętrzny bohatera⁶⁴). „Znaczące ujęcie” stanowi radykalne odstępstwo od tej zasady. Ostatnia, zrealizowana w kolorze scena filmu przedstawia Leonarda jadącego samochodem do salonu tatuażu. Bohater jest ukazany frontalnie, w półzbliżeniu. Obrazom towarzyszy wypowiedź ponadkadrowa: *Każdy potrzebuje wspomnień, które przypominają mu, kim jest. Ja też*. Słowa te stanowią wskazówkę, że to, co akurat widzimy – Leonard w łóżku z żoną – należy do porządku pamięci (migawkowy charakter obrazów sugeruje, iż seria trzech identycznych „znaczących ujęć” to tzw. retrospekcja punktowa⁶⁵).

A jednak w sensie logicznym „znaczące ujęcia” to retrospekcja niemożliwa (na tej samej zasadzie nieprawdopodobne – negujące na poziomie filozoficznym realność ludzkiego odczuwania czasu⁶⁶ – jest ujęcie zamykające *Lśnienie*). „Znaczące ujęcia” zostały ustrukturuwane na wzór wspomnień fleszowych⁶⁷, których nazwa bezpośrednio konotuje silne związki z fotografią (tzw. efekt lampy błyskowej). Umysł Leonarda „sfotografował” niemożliwe zdarzenie, bo fotografować *to próbować działać przeciwko czasowi: zatrzymać czas, uczynić przeszłość na zawsze obecną, przekształcić moment w wieczność, świat w obraz*⁶⁸. W trzech następujących po sobie obrazach widzimy żonę bohatera przytuloną do jego piersi pokrytej tatuażami, które Lenny wykonał dopiero po jej śmierci. „Znaczące ujęcia” nie należą zatem ani do porządku przeszłości (Leonard zaczął tatuować się po wypadku), ani – tym bardziej – teraźniejszości (w którym żona już nie żyje), lecz do porządku atemporalnego labiryntu, w którym ostatecznie pogrąża się bohater.

W takim samym kluczu – przy założeniu, że „znaczące ujęcie” należy do porządku hipodiegezy – można analizować finałowe ujęcie *Incepcji*.

Omawiane „znaczące ujęcia” z filmów Nolana stanowiłyby na poziomie symbolicznym odpowiednik ostatniego ujęcia z *Obywatela Kane’a* (*No Trespassing* jako ślad epistemologicznej bezradności i metafora niepoznawalności ludzkiej psychiki). Można je również potraktować jako przykład ujęć niesfokalizowanych, przez które wyraża się (samo)świadomość medium filmowego (w tym wypadku spiralna i/lub oparta na repetycjach struktura narracji)⁶⁹. Ich funkcję można porównać do tej, którą pełnią przypisy w utworze fikcyjnym, zaprzeczające informacjom dostarczonym przez tekst, a tym samym podważające (a przynajmniej problematyzujące) wiarygodność tekstu i/lub narratora. W obu przypadkach zostaje sprowokowana metarefleksja na temat fikcyjności i tekstowego charakteru świata przedstawionego⁷⁰.

Do rejestru ujęć samozwrotnych należy wpisać także przywołane wcześniej ujęcie lustrzane z *Incepcji*. Kino, jak pisze Elsaesser, *zazwyczaj oszczędza nam (lub pozbawia) uczucia zatopienia w próżni lub dezintegracji osobowości w nicości powielających się, nieskończonych odbić. Ale to właśnie to uczucie – utraty gruntu pod stopami – stawia metaforę lustra na uprzywilejowanym miejscu, sugerując ontologiczną niepewność, gdyż ucieleśnia brak podłoża w obrazie kinowym, zamieniając go w podwójne odbicie*⁷¹. W *Incepcji* to podwójne odbicie ulega dalszej multiplikacji. W tym paradygmacie metatekstowym lokuje się też *Prawdziwa historia* (*D’après une histoire vraie*, 2017) Romana Polańskiego. Już ujęcie otwierające film można uznać za hołd dla radykalnego (nie tylko w odniesieniu do kina *noir*) „pierwszoosobowego” eksperymentu Roberta Montgomery’ego (*Dama z jeziora / Lady in the Lake*, 1947/). Jest to ujęcie sfokalizowane z perspektywy bohaterki. Typowy dla strategii subiektywizacji chwyt formalny stanowi wyraźną wskazówkę tekstualną, by całą historię traktować jako projekcję umysłu podmiotu „patologicznego” (naznaczonej traumatyczną przeszłością Delphine). Istotniejsze okazuje się jednak ujęcie finałowe. Na widocznej w zbliżeniu tytułowej stronie książki, którą podpisuje bohaterka, nieoczekiwanie pojawia się napis *un film de Roman Polanski*. Tytuł powieści Delphine *D’après une histoire vraie* („Oparte na prawdziwej historii”) to jednocześnie oryginalny francuski tytuł filmu Polańskiego. Za sprawą „znaczącego ujęcia” w funkcji zawieszenia dokonano się radykalne przejście – nie tylko od fokalizacji wewnętrznej do fokalizacji zewnętrznej, lecz także od tekstu do paratekstu.

W najnowszych utworach reprezentujących popularny wariant *puzzle films* widoczna jest tendencja do łączenia w strukturze jednego tekstu „znaczących ujęć” w funkcji rozpoznania i zawieszenia. Przykładem takiej fuzji jest nawiązujący do gatunkowych kodów horroru *Martyrs Lane* (reż. Ruth Platt, 2021). Stanowi on przykład tekstu domagającego się przekroczenia ram wąsko rozumianej teorii kognitywnej⁷² w kierunku teorii poznania ucieleśnionego. Tego rodzaju teksty nie narratyzują traumatycznego doświadczenia (w *Martyrs Lane* „wymazana” przeszłość obecna jest jedynie w postaci krótkiej serii migawkowych ujęć i nie stanowi typowego dla *puzzle films* „odmyślenia”), lecz stanowią nośnik cielesnego odcisku traumy⁷³. Wydarzenia są tu filtrowane nie tyle przez percepcję wzrokową „patologicznego” podmiotu, ile przez tryby sensualnego (taktylno-słuchowego) odbioru świata przez ten podmiot. Film Platt to próba przełożenia traumatycz-

nego doświadczenia śmierci na język korporalny (trauma ucieleśniona pojawia się także w *Kodzie nieśmiertelności*, *Memento* i *Mechaniku*). Przepracowanie traumy oznacza konieczność jej wypowiedzenia. „Znaczące ujęcie” w funkcji rozpoznania to to, w którym Leah porządkuje na stole rozsypane elementy naszyjnika. Litera na koralikach układa się w napis „Rachel”, który dziewczynka odczytuje na głos. Jest to moment, w którym bohaterka i widz dokonują rozpoznania (anioł stróż nawiedzający dziewczynkę to właśnie Rachel). *Martyrs Lane* nie jest jednak przykładem narracji progresywnej (zmierzającej do finałowego przepracowania traumy). W finale Leah zagląda do pokoju, w którym widzi matkę i Rachel siedzące przy pianinie. To „znaczące ujęcie” zrealizowane przy użyciu frazy POV zawiesza możliwość jednoznacznej interpretacji zakończenia (nie wiemy, czy potwierdza, że matka popełniła samobójstwo i dołączyła do zmarłej córki, czy też ujawnia emocjonalny stan odtraconej przez matkę Leah).

Konwencjonalizacja „znaczących ujęć” w kontekście procesów uczenia się

Widziałam ten film jakieś dziesięć razy. Różyczka to jego sanki⁷⁴.

Na zakończenie powrócę do kwestii konwencjonalizacji „znaczących ujęć” w popularnym wariacie *puzzle films*. Peter Ohler dowodzi, że widz w procesie uczenia się zdobywa wiedzę o regularności występowania określonych konfiguracji bodźców w informacji filmowej. Pojęcie „uczenie się” odnosi się do progresywnego konstytuowania sensu podczas odbioru różnych rodzajów filmów i gatunków filmowych, ale może być także przydatne w opisie ontogenezy procesów przetwarzania informacji podczas odbioru filmu⁷⁵. Wedle modelu kognitywnego wybór określonego utworu stanowi prototyp dla generowania oczekiwań w trakcie przyswajania informacji. W myśl tej zasady zasób wiedzy widza dostosowuje się z pewnym opóźnieniem do przemian stylów kompozycyjnych. Uzupełnieniem koncepcji uczenia się są ustalenia Bordwella, wedle którego aktywność widza podczas seansu polega w dużej mierze na aplikowaniu schematów, które *pozyskujemy z codziennego doświadczenia, z innych dzieł sztuki, a także z innych filmów. Na podstawie takich schematów czynimy założenia, pobudzamy oczekiwania i potwierdzamy lub obalamy hipotezy. Wszystko, począwszy od rozpoznawania obiektów i rozumienia dialogów, aż po ogólne pojmowanie filmowej opowieści opiera się na uprzednio zdobytej wiedzy*⁷⁶. A zatem nastawienie widza do filmu sprowadza się do aplikowania schematów pochodzących z kontekstu i wcześniejszych doświadczeń⁷⁷. Koncepcję tę można wykorzystać do analizy utworów z popularnego wariantu *puzzle films*. Filmy tego nurtu – jak pisze Elsaesser – uczą swoich odbiorców reguł gry i „rozpoznawania wzorców”⁷⁸. Problem *socjalizacji widza przez medium*⁷⁹ omówię na przykładzie filmu *Ocaleni* (*Passengers*, 2008).

Film Rodriga Garcii powstał prawie dekadę po *Szóstym zmyśle* i w zasadniczy sposób powielił schematy wypracowane przez M. Shyamalana. W prologu dochodzi do traumatycznego zdarzenia o niewyjaśnionym przebiegu (brak ramy otwierającej; widzimy panikę w samolocie, lecz nie samą katastrofę) i rezultacie (nikt nie przeżył wypadku). Pomiedzy tym wydarzeniem a początkiem pierwszego aktu zastosowano elipsę czasową. Pod koniec trzeciego aktu dochodzi do



Mulholland Drive, reż. David Lynch (2001)



Żeszłego roku w Marienbadzie, reż. Alain Resnais (1961)



Obywatel Kane, reż. Orson Welles (1941)

„rozpoznania”, którego dokonuje bohaterka (Claire odkrywa, że podróżowała feralnym samolotem), a w konsekwencji do „odpowiedzenia” zdarzeń fabularnych (widz otrzymuje ich „skorygowaną” wersję). Protagonistka (podobnie jak dr Malcom Crowe) jest lekarką i reprezentuje światopogląd racjonalistyczny. Można założyć, że – zgodnie z intencjami twórców – za „znaczące ujęcie” w funkcji rozpoznania widz uzna to, w którym bohaterka dostrzega swoje nazwisko na liście ofiar. Jeśli jednak potraktujemy *Szósty zmysł* jako schemat prototypowy (pełniący w odniesieniu do nurtu *puzzle films* funkcję „opowiadania kanonicznego”⁸⁰), okaże się, że jako „znaczące” może zostać rozpoznane ujęcie pojawiające się już na początku pierwszego aktu filmu. We wnikliwej analizie *Szóstego zmysłu* Daniel Barratt bada strategie, za pomocą których Shyamalanowi udało się oszukać widza pozostającego w trakcie pierwszego oglądu ślepy na istotne sygnały tekstualne. Jedną z takich strategii jest zwodnicza kompozycja ujęć⁸¹. Reżyser sytuuje Malcolma w tej samej przestrzeni kadru co inne postacie, aby stworzyć wrażenie, że bohaterowie wchodzi w bezpośrednią interakcję⁸². Ta strategia zostaje zdemaskowana w końcowej partii filmu (*vide* „odmyślana” scena spotkania z żoną w restauracji). Z dużym prawdopodobieństwem można założyć, że „zsocjalizowany przez medium” widz *Ocalonych* przetworzy informacje pozyskane w procesie uczenia się konwencji *puzzle films*. W efekcie strategie zastosowane w utworze Garcii od początku będą dla niego transparentne.

W tym kontekście przyjrzyjmy się jednej z początkowych scen filmu rozgrywającej się w szpitalu. W strukturę tej sceny zostało włączone ujęcie ukazujące bohaterkę zaglądającą do izolatek. Claire bezskutecznie próbuje nawiązać kontakt z personelem. Pielęgniarki ignorują jej obecność, jak gdyby była ona dla nich niewidzialna. Zauważalny brak interakcji między postaciami (w połączeniu z innymi wskazówkami tekstualnymi zawartymi w prologu) przywodzi na myśl rozwiązania kompozycyjne z *Szóstego zmysłu*. W ten sposób neutralne semantycznie ujęcie z początku filmu może się okazać kluczowym „ujęciem znaczącym” w funkcji rozpoznania (którego na długo przed bohaterką dokonuje widz). Przykład *Ocalonych* dowodzi, że „znaczące ujęcia” nie zawsze stanowią efekt zaplanowanych odgórnie strategii, lecz mogą być „kreowane” przez odbiorcę w procesie uczenia się i przetwarzania filmu.

W I księdze *Retoryki* Arystoteles poświęcił dużo uwagi kwestii przyjemności. Wedle filozofa osiągamy ją dzięki poznawaniu i dziwieniu się. Jako przyjemne odczuwamy na przykład perypetie dramatyczne (będące efektem odwrócenia biegu zdarzeń), właśnie dlatego, że budzą one nasze zdziwienie⁸³. Arystoteles nie precyzuje wprawdzie, w którym momencie powinno nastąpić rozpoznanie i wiążące się z nim „odwrócenie”, ale – jak dzieje się to we wzorcowym *Królu Edypie* czy *Ifigenii w Taurydzie* – wstrząsające odkrycie musi wyrastać z naturalnego rozwoju sytuacji; nie może zatem nastąpić zbyt wcześnie⁸⁴. Otwarte pozostaje zatem pytanie, czy „socjalizacja przez medium”, musi prowadzić do osłabienia potencjału defamiliaryzacji (wywołująca zdziwienie niespodzianka stanowi dominantę *puzzle films*) i do neutralizacji finałowego efektu zaskoczenia (*puzzlement*), a w konsekwencji do odebrania widzowi przyjemności wynikającej z faktu bycia oszukany. Jak powiedziała Verbal Kint: *And like that... [the puzzle] is gone.*

- ¹ W tekście posługuję się konsekwentnie określeniem *puzzle films*. Z przeglądu prac naukowych wynika, że w obliczu proliferacji literatury przedmiotu badacze stosują różne określenia w odniesieniu do tego samego korpusu filmów.
- ² O różnicy między focalizacją zewnętrzną i wewnętrzną pisze Mieke Bal. Zob. M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, tłum. E. Krzemppek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 153.
- ³ K. Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton University Press, Princeton 1988, s. 43.
- ⁴ Taż, *Nuda na plaży. Banalność i humor w „Wakacjach Pana Hulot”*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1998, s. 94.
- ⁵ J. Ostaszewski, *Wprowadzenie*, w: *Kognitywna teoria filmu... dz. cyt.*, s. 14.
- ⁶ *Puzzle films* coraz częściej stają się przedmiotem refleksji w badaniach skoncentrowanych na odbiorze ucieleśnionym. Zob. S. Littschwager, *Making Sense of Mind-Game Films: Narrative Complexity, Embodiment, and the Senses*, Bloomsbury Academic, New York–London 2019. Na polskim gruncie próbę łączenia narratologii z teoriami odbioru ucieleśnionego podjęła Barbara Szczekała. Zob. B. Szczekała, *Mind-Game Films. Gry z narracją i widzem*, Wydawnictwo NCKF, Łódź 2019.
- ⁷ K. Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. tejże, Universitas, Kraków 2017, s. 30-31.
- ⁸ Zdaniem Bordwella hipoteza dotycząca minimalnej koherencji tekstu jest jednym z podstawowych założeń, z jakimi podchodzimy do interpretacji filmu. Zob. D. Bordwell, *Making Meaning*, Harvard University Press, Cambridge 1991, s. 134.
- ⁹ J. Ostaszewski, dz. cyt., s. 14.
- ¹⁰ Stosowane w przypadku analizy „znaczącego ujęcia” arystotelesowskie pojęcie „rozpoznanie” w języku współczesnej narratologii odpowiadałoby pojęciu „odmyślenie”. Zob. B. McHale, *Powieść postmodernistyczna*, tłum. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 146. Rozpoznanie ma charakter punktowy, „odmyślenie” – procesualny. W strukturze *puzzle films* pojedyncze „znaczące ujęcie” stanowi rodzaj *punctum* (jest to m o m e n t rozpoznania).
- ¹¹ Arystoteles, *Retoryka. Retoryka dla Aleksandra. Poetyka*, tłum. H. Podbielski, PWN, Warszawa 2004, s. 333.
- ¹² M. Kiss, S. Willemsen, *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017, s. 50.
- ¹³ W większości filmów focalizatorem jest osoba strauumatyzowana lub zaburzona psychicznie.
- ¹⁴ Zob. T. Elsaesser, *Kino gier umysłowych*, tłum. M. Przyłipiak, w: tegoż, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 42.
- ¹⁵ Znaki atrybucyjne to „przełączniki” sygnalizujące przejście między focalizacją zewnętrzną a focalizacją wewnętrzną. Zob. M. Bal, dz. cyt., s. 164.
- ¹⁶ K. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, Harvard University Press, Cambridge 1999, s. 12.
- ¹⁷ M. Kiss, S. Willemsen, dz. cyt., s. 125.
- ¹⁸ Konstatacje Elsaessera, wedle którego filmy typu „mind-game” konstruuja swojego widza w sposób, który nie wpisuje się w ramy klasycznych teorii identyfikacji lub emocjonalnego zaangażowania, mogą odnosić się wyłącznie do wariantu *heavy weight*, a nie do całego nurtu *puzzle films* (badacz na poparcie tezy posłużył się trylogią Los Angeles Davida Lyncha). Zob. T. Elsaesser, M. Hagen, *Teoria filmu. Wprowadzenie przez zmysły*, tłum. K. Wojnowski, Universitas, Kraków 2015, s. 204.
- ¹⁹ Zob. G. King, *Positioning Art Cinema: Film and Cultural Value*, I. B. Tauris, London 2019, s. 6.
- ²⁰ A. Kovács, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980*, The University of Chicago Press, Chicago 2007, s. 60.
- ²¹ Za przykład takiej popularyzacji można uznać „patologiczną” focalizację w filmie *Joker* (reż. Todd Phillips, 2019).
- ²² Do grupy *impossible puzzle films* należą często przywoływane przez badaczy filmy: *Donnie Darko* (reż. Richard Kelly, 2001), *Wynalazek* (*Primer*, reż. Shane Carruth, 2004), *Równoległa rzeczywistość* (*Coherence*, reż. James Ward Byrkit, 2013) czy *Wróg* (*Enemy*, reż. Denis Villeneuve, 2014). Zob. M. Kiss, S. Willemsen, dz. cyt., s. 6.
- ²³ P. Wuss, *Struktury narracyjne a pamięć widza*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Kognitywna teoria filmu... dz. cyt.*, s. 390.
- ²⁴ Przykładem autotelicznej naturalizacji dziwności jest doświadczenie lektury filmu *Pięty wymiar* (*Triangle*, reż. Christopher Smith,

2009), w którym pojawiają się odwołania do kanonicznych *impossible puzzle films* (bohaterka – na wzór protagonisty *Zagubionej autostrady* – jest jednocześnie sprawcą i odbiorcą dzwonka domofonu).

²⁵ M. Kiss, S. Willemsen, dz. cyt., s. 117.

²⁶ Pojęciem „odmyślenie” (w oryginale: *un-projection*) posługuje się Brian McHale dla określenia strategii polegającej na fizycznym odwołaniu (wymazaniu) zdarzeń fabularnych. Zob. B. McHale, dz. cyt., s. 144-146. W odniesieniu do *puzzle films* funkcjonalne mogą się okazać także pojęcia „denarracja” czy też „odpowiedzenie”, które – za Brianem Richardsonem – wprowadza Jacek Ostaszewski. W dziełach, w których uruchomiono mechanizm denarracji, zdarzenia fabularne mogą zostać nie tylko wymazane, lecz także zmienione lub przerobione. Ostaszewski łączy denarrację z problemem tożsamości (zarówno w aspekcie epistemologicznym, jak i ontologicznym). Zob. J. Ostaszewski, *O narracji epistemicznie niejednoznacznej. Niewiarygodność w kinie gier umysłowych*, „Ethos” 2021, nr 34, s. 276.

²⁷ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 194.

²⁸ Zob. A. Zalewski, *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w fabularnym filmie postmodernistycznym*, Instytut Kultury, Warszawa 1998, s. 48.

²⁹ Kuszące wydaje się zastosowanie pojęcia „dominanta” w ujęciu Briana McHale’a. Badacz posłużył się nim w celu wyznaczenia różnicy pomiędzy powieścią modernistyczną a postmodernistyczną. Dominanta tej pierwszej jest epistemologiczna – najważniejsze jest tu pytanie: kto poznaje? W tym typie powieści możliwe jest pogodzenie sprzeczności przez przywołanie modelu narratora niewiarygodnego. W drugim przypadku dominanta jest ontologiczna – prowokuje pytanie: który to świat? W popularnym wariacie *puzzle films* dominanta byłaby epistemologiczna, zaś w wariacie *heavy weight* – ontologiczna. McHale wskazuje także przypadki hybrydyczne – podczas lektury czytelnik waha się pomiędzy epistemologicznym a ontologicznym trybem wyjaśniania. Model hybrydyczny reprezentują teksty, w których bohaterowie są zarazem martwi i żywi, zaś ich świat jednocześnie istnieje i nie istnieje – jego filmową realizacją byłoby: *Szósty zmysł* (*The Sixth Sense*, reż. M. Night Shyamalan, 1999), *Kod nieśmiertelności* (*Source Code*, reż. Duncan Jones, 2011) czy

Inni (*The Others*, reż. Alejandro Amenábar, 2001). Zob. B. McHale, dz. cyt., s. 49.

³⁰ M. Poulaki, *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films*, w: *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014, s. 49-50.

³¹ Według Kissa i Willemsena rodowód *puzzle films* sięga początków XX w. (*prize-puzzle-films*, animowane *Rebus-Filme* Paula Leni). Termin *puzzle film* autorzy przypisują Normanowi Hollandowi, który posłużył się nim w 1963 r. w kontekście europejskiego kina artystycznego celu przez protagonistę. Zob. M. Kiss, S. Willemsen, dz. cyt., s. 19.

³² Podobną interpretację proponuje Geoff King, wskazując, że większość *puzzle films* realizuje klasyczny model narracji ukierunkowanej na osiągnięcie celu przez protagonistę. Zob. G. King, *Unraveling the Puzzle of „Inception”*, w: *Hollywood Puzzle Films...* dz. cyt., s. 62.

³³ D. Bordwell, *Subjective Stories and Network Narratives*, w: *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006, s. 75.

³⁴ T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, w: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell Publishing Ltd, Chichester 2009, s. 13.

³⁵ W tym paradygmacie gatunkowym lokuje się *Psychoza* (*Psycho*, reż. Alfred Hitchcock, 1960). „Znaczącym ujęciem” w funkcji rozpoznania byłoby to, w którym bohaterka (widz) odkrywa zmumifikowane zwłoki. Podobny charakter ma ujęcie z dziewczynką w czerwonej pelerynie z arthousowego horroru *Nie oglądaj się teraz* (*Don't Look Now*, reż. Nicolas Roeg, 1973). Niepewny status ontologiczny postaci Karla wynika z faktu, że ujęcie to zostało sfokalizowane z perspektywy bohatera „patologicznego”.

³⁶ J. Naremore, *The Magic World of Orson Welles*, Southern Methodist University Press, University Park 1989, s. 76.

³⁷ G. Królikiewicz, *Różyczka. Próba analizy filmu Orsona Welleśa „Obywatel Kane”*, Wydawnictwo PWSFTviT, Łódź 2012, s. 235.

³⁸ L. Mulvey, *Z drewnianej chaty do Xanadu. Psychoanaliza i historia w „Obywatelu Kane”*, tłum. I. Noszczyk, w: *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, red. K. Kuc, L. Thompson, Korporacja ha!art, Kraków 2010, s. 193.

³⁹ Tamże, s. 194.

⁴⁰ Potwierdzeniem hipotezy, że Deckard jest replikantem, a jego wspomnienia to implanty pamięci, byłoby zakończenie filmu, w którym bohater znajduje papierowego jednorożca.

- ⁴¹ G. Deleuze, *Kino*, tłum. J. Margański, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 424. Zdaniem badaczy *Łśnienie* było pierwszym filmem zrealizowanym z myślą o odbiorze wideo. Zob. D. Fairfax, *The Anxiety of Interpretation: „The Shinning, Room 237” and Film Criticism*, w: *After Kubrick: A Filmmaker’s Legacy*, red. J. Szaniawski, Bloomsbury, New York 2020, s. 202. O potrzebie aktywnego, wielokrotnego oglądania *Obywatela Kane’a* pisała Laura Mulvey (dz. cyt., s. 195).
- ⁴² Ł. Barczyk, *Drzwi percepcji. Analiza filmu „Łśnienie” jako punkt wyjścia do rozważań o metodzie twórczej Stanleya Kubricka*, Wydawnictwo PWSFTviT, Łódź 2017, s. 91.
- ⁴³ W trakcie prac nad scenariuszem *Łśnienia* Kubrick i Johnson pozostawali pod wpływem eseju Freuda *Niesamowite*. Zob. P. Webster, *Love and Death in Kubrick: A Critical Study of the Films from „Lolita” through „Eyes Wide Shut”*, McFarland & Company Publishers, Jefferson 2011, s. 108-109.
- ⁴⁴ W. Buckland, *Making Sense of „Lost Highway”*, w: *Puzzle Films...* dz. cyt., s. 57.
- ⁴⁵ Źródłem poczucia niesamowitego (Freudowskie *das Unheimliche*) są w *Widzę, widzę* symetrycznie zakomponowane ujęcia, w których pojawiają się identycznie ubrani bliźniacy Lucas i Elias. Stanowią one dosłowne cytaty z „freudowskiego” *Łśnienia*. W ujęciach z bliźniaczkami Kubrick przywołał natomiast słynną fotografię Diane Arbus *Twins* z 1967 r.
- ⁴⁶ Ł. Barczyk, dz. cyt., s. 189.
- ⁴⁷ P. Webster, dz. cyt., s. 107. O różnych wersjach zakończenia pisze m.in. Geoffrey Cocks. Por. G. Cocks, *The Wolf at the Door: Stanley Kubrick, History & Holocaust*, Peter Lang Publishing, New York 2004, s. 175.
- ⁴⁸ Zob. T. Conelly, *Cinema of Confinement*, Northwestern University Press, Evanston, 2019, s. 79.
- ⁴⁹ K. Thompson, *Breaking the Glass Armor...* dz. cyt., s. 39-40.
- ⁵⁰ E. Laass, *Broken Taboos, Subjective Truths: Forms and Functions of Unreliable Narration in Contemporary American Cinema*, WVT, Trier 2008, s. 70.
- ⁵¹ Fotografie stanowią kluczowy element sensotwórczy w *Łśnieniu* i *Łowcy androidów*.
- ⁵² J. Kristeva, *Czarne słońce. Depresja i melancholia*, tłum. M. Markowski, R. Rzyński, Universitas, Kraków 2007, s. 58.
- ⁵³ T. Łysak, *Trauma – od genealogii pojęcia do studiów nad traumą*, w: *Antologia studiów nad traumą*, Universitas, Kraków 2015, s. 27.
- ⁵⁴ Garrett Steward określił posttraumatyczny scenariusz *Kodu nieśmiertelności* mianem opowieści o odwróconej kastracji. Zob. G. Steward, *Fourth Dimensions, Seventh Senses: The Work of Mind-Gaming in the Age of Electronic Reproduction*, w: *Hollywood Puzzle Films...* dz. cyt., s. 172.
- ⁵⁵ A. Cameron, R. Misek, *Modular Spacetime in the „Intelligent” Blockbuster*, w: *Hollywood Puzzle Films...* dz. cyt., s. 118.
- ⁵⁶ A. Lowenstein, *Moment alegoryczny*, tłum. J. Burzyński, w: *Antologia studiów nad traumą...* dz. cyt., s. 287.
- ⁵⁷ *Kod nieśmiertelności* realizuje – w odniesieniu do wojny w Afganistanie i Iraku oraz zamachów z 11 września 2001 r. – scenariusz kompensacyjny w taki sam sposób, jak realizowała go prekursorska dla nurtu puzzle *Drabina Jakubowa* (*Jacob’s Ladder*, reż. Adrian Lyne, 1990) w kontekście wojny w Wietnamie.
- ⁵⁸ Wspomniana dwuznaczność jest konstruowana za pomocą m.in. fałszywych retrospekcji z obozu w Dachau, stanowiących podstawę narracji o traumie (i antynazistowskiej obsesji bohatera). We wspomnieniach Laeddisa ważnym elementem znaczeniowym jest śnieg oraz mróz (mężczyzna widzi zasypany śniegiem stos zamarniętych zwłok). Tymczasem wojska amerykańskie wkroczyły do Dachau 29 kwietnia 1945 r. (materiały archiwalne dowodzą, że na terenie obozu nie było już żadnych śladów zimy).
- ⁵⁹ Innym jej przykładem jest fraza POV z filmu *Szepty* (*Awakening*, reż. Nick Murphy, 2011), w którym bohaterka spogląda przez okno domku dla lalek i widzi figurkę kobiety patrzącej przez okno identycznego domku dla lalek znajdującego się wewnątrz.
- ⁶⁰ B. McHale, dz. cyt., s. 162.
- ⁶¹ McHale posługuje się pojęciem „strefa” dla określenia Foucaultowskiej przestrzeni heterotopicznej rozumianej jako zestawienie radykalnie nieciągłych i niespójnych światów o niemożliwej do pogodzenia strukturze. Tamże, s. 62.
- ⁶² Tamże, s. 166.
- ⁶³ Tamże, s. 169. W odniesieniu do poziomów narracji hipodiegezę można określić jako poziom niższy w stosunku do diegezy (świata prymarnego).
- ⁶⁴ D. Bordwell, *Subjective Stories and Network Narratives...* dz. cyt., s. 78-79.
- ⁶⁵ Pojęciem „anachronia (retrospekcja) punktową” posługuje się Mieke Bal dla określenia fragmentu tekstu, w którym jest przywoływana tylko jedna konkretna chwila

- z przeszłości. Zob. M. Bał, dz. cyt., s. 95.
- ⁶⁶ Ł. Barczyk, dz. cyt., s. 21.
- ⁶⁷ Pamięć fleszowa jest związana ze specjalnym neuromechanizmem, który tworzy wspomnienia przypominające obraz fotograficzny. Cechuje ją utrzymująca się na wysokim poziomie wiara w nieomylność własnych wspomnień, którym towarzyszy niska trafność. Zob. A. Ziółkowska, *Czy wspomnienia fleszowe są szczególnym rodzajem pamięci autobiograficznej?*, „Przegląd Psychologiczny” 2008, nr 2, s. 157-158.
- ⁶⁸ F. Soulages, *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, tłum. B. Mytych-Forajter, W. Forajter, Universitas, Kraków 2007, s. 239.
- ⁶⁹ Przy założeniu, że „znaczące ujęcie” Incepcji należy do porządku diegezy prymarnej.
- ⁷⁰ Zob. S. Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Methuen, London 1983, s. 100.
- ⁷¹ T. Elsaesser, M. Hagener, dz. cyt., s. 106.
- ⁷² Kristin Thompson podkreśla, że zaangażowanie widza przejawia się na trzech nierozdzielnie związanych poziomach: percepcji, emocji i rozumienia, zaś to ostatnie dokonuje się poprzez emocje i zmysły. Zob. K. Thompson, *Breaking the Glass Armor...* dz. cyt., s. 10.
- ⁷³ J. Bennett, *Empathic Vision: Affect, Trauma, and Contemporary Art*, Stanford University Press, Stanford 2005, s. 23.
- ⁷⁴ Analizując aktywność odbiorcy, Laura Mulvey pisze, że u Wellesa zadanie zrozumienia, o co chodzi, pozostawione jest widzowi, chyba że, jak w „Fistaszkach”, ktoś zdradzi mu rozwiązanie zbyt wcześniej. Zob. L. Mulvey, dz. cyt., s. 194.
- ⁷⁵ P. Ohler, *Kognitywna teoria percepcji filmu*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Kognitywna teoria filmu...* dz. cyt., s. 336.
- ⁷⁶ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 2008, s. 33.
- ⁷⁷ Tamże.
- ⁷⁸ T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, w: *Puzzle Films...* dz. cyt., s. 38-39.
- ⁷⁹ Tamże, s. 35.
- ⁸⁰ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film...* dz. cyt., s. 39.
- ⁸¹ Odkrycia kluczowego – w aspekcie zwodzenia widza – znaczenia kompozycji ujęć i rozmieszczenia postaci w przestrzeni kadru nie dokonał oczywiście Shyamalan. Prototypowy schemat zawiera wcześniejszy o cztery lata film Bryana Singera *Podjejrzeni*.
- ⁸² D. Barratt, „*Twist Blindness*”: *Of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of „The Sixth Sense”*, w: *Puzzle Films...* dz. cyt., s. 74. Za pomocą tych samych strategii zostaje oszukany odbiorca *Widzę, widzę*.
- ⁸³ Arystoteles, dz. cyt., s. 87-90.
- ⁸⁴ Tamże, s. 344.

**Natasza
Korczarowska**

Dr hab., profesor w Katedrze Filmu i Mediów Audiowizualnych Instytutu Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Specjalizuje się w historii filmu polskiego, europejskim kinie współczesnym i problematyce historiofotii. Opublikowała książki: *Ojczyzna prywatne* (2007) oraz *Inne spojrzenie* (2013; publikacja poświęcona wyobrażeniom historii w polskim filmie fabularnym po 1965 r.). Od 2008 r. współpracuje z Polskim Instytutem Sztuki Filmowej oraz Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy projekcie edukacyjnym Akademia Polskiego Filmu.

Bibliografia

- Arystoteles.** (2004). *Retoryka. Retoryka dla Aleksandra. Poetyka* (tłum. H. Podbielski). Warszawa: PWN.
- Bal, M.** (2012). *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji* (tłum. E. Krzempek). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Barczyk, Ł.** (2017). *Drzwi percepcji. Analiza filmu „Lśnienie” jako punkt wyjścia do rozważań o metodzie twórczej Stanleya Kubricka*. Łódź: Wydawnictwo PWSFTviT.
- Barratt, D.** (2009). „Twist Blindness”: Of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of „The Sixth Sense”. W: W. Buckland (red.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ss. 62-86). Chichester: Blackwell Publishing Ltd.
- Bennett, J.** (2005). *Empathic Vision: Affect, Trauma, and Contemporary Art*. Stanford: Stanford University Press.
- Bordwell, D.** (1991). *Making Meaning*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, D.** (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D.** (2008). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Buckland, W.** Making Sense of „Lost Highway”. W: W. Buckland (red.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ss. 42-61). Chichester: Blackwell Publishing Ltd.
- Cameron, A., Misek, R.** (2014). Modular Spacetime in the „Intelligent” Blockbuster. W: W. Buckland (red.), *Hollywood Puzzle Films* (ss. 109-124). New York: Routledge.
- Caroll, N.** (2011). *Filozofia sztuki masowej* (tłum. M. Przylipiak). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Cocks, G.** (2004). *The Wolf at the Door: Stanley Kubrick, History & Holocaust*. New York: Peter Lang Publishing.
- Connelly, T.** (2019). *Cinema of Confinement*. Evaston: Northwestern University Press.
- Deleuze, G.** (2008). *Kino* (tłum. J. Margański). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Elsaesser, T.** (2009). The Mind-Game Film. W: W. Buckland (red.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ss. 13-41). Chichester: Blackwell Publishing Ltd.
- Elsaesser, T.** (2018). Kino gier umysłowych (tłum. M. Przylipiak). W: T. Elsaesser (wstęp i red. naukowa M. Przylipiak), *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej* (ss. 29-56). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Elsaesser, T., Hagener, M.** (2015). *Teoria filmu. Wprowadzenie przez zmysły* (tłum. K. Wojnowski). Kraków: Universitas.
- Fairfax, D.** (2020). The Anxiety of Interpretation: „The Shinning, Room 237” and Film Criticism. W: J. Szaniawski (red.), *After Kubrick: A Filmmaker’s Legacy* (ss. 195-211). New York: Bloomsbury.
- Kaczmarczyk, K.** (2017). O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych. W: K. Kaczmarczyk (red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania* (ss. 21-62). Kraków: Universitas.
- King, G.** (2014). Unraveling the Puzzle of „Inception”. W: W. Buckland (red.), *Hollywood Puzzle Films* (ss. 57-71). New York: Routledge.
- King, G.** (2019). *Positioning Art Cinema: Film and Cultural Value*. London: I. B. Tauris.

- Kiss, M., Willemsen, S.** (2017). *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kovács, A.** (2007). *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kristeva, J.** (2007). *Czarne słońce. Depresja i melancholia* (tłum. M. Markowski, R. Ryzniński). Kraków: Universitas.
- Królikiewicz, G.** (2012). *Różyczka. Próba analizy filmu Orsona Welleśa „Obywatel Kane”*. Łódź: Wydawnictwo PWSFTviT.
- Laass, E.** (2008). *Broken Taboos, Subjective Truths: Forms and Functions of Unreliable Narration in Contemporary American Cinema*. Trier: WVT.
- Littschwager, S.**, (2019). *Making Sense of Mind-Game Films: Narrative Complexity, Embodiment, and the Senses*. New York – London: Bloomsbury.
- Lowenstein, A.** (2015). Moment alegoryczny (tłum. J. Burzyński). W: T. Łysak (red.), *Antologia studiów nad traumą* (ss. 285-311). Kraków: Universitas.
- Łysak, T.** (2015). Trauma – od genealogii pojęcia do studiów nad traumą. W: T. Łysak (red.), *Antologia studiów nad traumą* (ss. 5-30). Kraków: Universitas.
- McHale, B.** (2012). *Powieść postmodernistyczna* (tłum. M. Płaza). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mulvey, L.** (2010) Z drewnianej chaty do Xanadu. Psychoanaliza i historia w „Obywatelu Kanie” (tłum. I. Noszczyk). W: L. Mulvey, *Do utraty wzroku. Wybór tekstów* (red. K. Kuc, L. Thompson) (ss. 190-208). Kraków: Korporacja ha!art.
- Naremore, J.** (1989). *The Magic World of Orson Welles*. University Park: Southern Methodist University Press.
- Ohler, P.** (1998). Kognitywna teoria percepcji filmu (tłum. J. Ostaszewski). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu* (ss. 330-345). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.
- Ostaszewski, J.** (1998). Wprowadzenie. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu* (ss. 7-30). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.
- Ostaszewski, J.** (2021). O narracji epistemicznie niejednoznacznej. Niewiarygodność w kinie gier umysłowych. *Ethos*, (34), ss. 269-297.
- Palmer, R. Barton** (2009). The Shining and Anti-Nostalgia: Postmodern Notions of History. W: J. Abrams (red.), *The Philosophy of Stanley Kubrick* (ss. 201-218). Lexington: The University Press of Kentucky.
- Poulaki, M.** (2014). Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films. W: W. Buckland (red.), *Hollywood Puzzle Films* (ss. 35-53). New York: Routledge.
- Rimmon-Kenan, S.** (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Methuen.
- Soulares, F.** (2007). *Estetyka fotografii. Strata i zysk*. Kraków: Universitas.
- Steward, G.** (2014). Fourth Dimensions, Seventh Senses: The Work of Mind-Gaming in the Age of Electronic Reproduction. W: W. Buckland (red.), *Hollywood Puzzle Films* (ss. 168-184). New York: Routledge.
- Thompson, K.** (1988). *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press.
- Thompson, K.** (1998). Nuda na plaży. Banalność i humor w „Wakacjach pana Hulot” (tłum. J. Ostaszewski). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu* (ss. 89-111). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.
- Thompson, K.** (1999). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard University Press.

- Webster, P.** (2011). *Love and Death in Kubrick: A Critical Study of the Films from „Lolita” through „Eyes Wide Shut”*. Jefferson: McFarland & Company Publishers.
- Wuss, P.** (1998). Struktury narracyjne a pamięć widza (tłum. J. Ostaszewski). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu* (ss. 387-408). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.
- Zalewski, A.** (1998). *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w fabularnym filmie postmodernistycznym*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Ziółkowska, A.** (2006). Czy wspomnienia fleszowe są szczególnym rodzajem pamięci autobiograficznej?. *Przegląd Psychologiczny*, (2), ss. 157-173.

Keywords:

significant shot;
puzzle films;
narratology;
cognitivism

Abstract

Natasza Korczarowska

The “Significant Shot” and Its Functions in the Popular Variant of Puzzle Films

The article focuses on the “significant shot” in the popular (as opposed to *heavy weight*) variant of *puzzle films*. The shot is identified as significant if it performs a prominent role in the structure of a film text. To capture its significance (in the aspect of meaning-making), the author focuses on its two fundamental functions: *recognition* (leading to “re-telling” and re-contextualisation of the story) and *suspension* (opening the text to ambivalent and contradicting interpretations). The text has been inspired by Kristin Thompson’s writings on the *dominant* defined as an element that unifies all aspects of a work. According to Thompson, *surprise governs form – from the overall shape of the plot to the level of the individual sentence*. The article argues that “surprise” is the dominant in *puzzle films* and “the individual sentence” – on the metaphorical level – may be perceived as the equivalent of the film shot. Selected films are positioned in the theoretical frameworks of cognitivism (Thompson, Bordwell) and narratology (McHale).