

Techniki subiektywizacji w filmie fabularnym

JACEK OSTASZEWSKI

Zanim jeszcze kino opanowało sztukę sprawnego dramaturgicznie opowiadania historii, twórcy pierwszych filmów już eksperymentowali z czymś, co z dzisiejszego punktu widzenia jest nazywane subiektywizacją, czyli przedstawianiem zdarzeń z perspektywy postaci należącej do świata przedstawianego. Klasyk „kina atrakcji” George Albert Smith w *Szkle powiększającym babuni* (*Grandma’s Reading Glass*, 1900) stworzył prefigurację frazy montażowej ujęcia z punktu widzenia postaci (oznaczanym anglojęzycznym skrótem POV), posługując się w tym filmie w sposób prekursorski także zbliżeniem. W innych filmach Smitha można z kolei spotkać wyraźnie sygnalizowane przejścia od rzeczywistości do minisekwencji snu bohatera, np. w *Niech zamarzę raz jeszcze* (*Let Me Dream Again*, 1900) i w *Śnie Doroty* (*Dorothy’s Dream*, 1903), czy też w filmie Georges’a Méliès’a *Sen o paleniu opium* (*Le Rêve d’un fumeur d’opium*, 1908).

Z kolei David Wark Griffith – jak przystało na kodyfikatora przejścia do kina „narracyjnej integralności” – eksperymentował w *Enoch Ardenie* (1911) z subiektywizacją już nie na poziomie *stricte* stylistycznym – za pomocą samego kadrowania i montażu – lecz na poziomie narracyjnym, pogłębiając tym samym warstwę poznawczą i emocjonalną opowiadania. Z tego względu warto zatrzymać się na scenie zawiązania akcji. Trzy pierwsze ujęcia w tym filmie, na zasadzie prostej ekspozycji, wprowadzają trzy postacie trójkąta miłosnego: Annie Lee (Linda Arvidson), Philipa Raya (Francis J. Grandon) i Enocha Ardena (Wilfred Lucas). W czwartym ujęciu Philip spotyka na plaży Annie, po chwili przybywa także Enoch, ale widząc flirtującą parę, wycofuje się, niezauważony przez nich. W piątym ujęciu, w planie średnim, widzimy zmagania wewnętrzne Enocha, który decyduje się jednak na powrót i konfrontację z rywalem o względy Annie. Dochodzi do tego w ujęciu szóstym, poprzedzonym napisem „Pojedynek rywali”. Obecność Enocha, niedostrzeżona przez Annie i Philipa, jego konfuzja i zazdrość osiągnięte przez inscenizację „w głąb”, w końcu przejście do ujęcia, w którym obserwujemy rozterki Enocha i decyzję o powrocie, są właśnie przypadkiem wprowadzenia narracyjnego punktu widzenia i zogniskowania uwagi na Enochu, na tym, co widzi, co odczuwa i jakie podejmuje decyzje¹. Przykład ten pokazuje, jakie znaczenie dla rozwoju środków narracji filmowej miało przełamanie typowej dla wczesnego kina teatralnej manery inscenizowania sceny w jednym *tableau* i rozbicie jej montażowo na mniejsze jednostki akcji, umożliwiające zwężenie horyzontu poinformowania do „punktu widzenia” jednej postaci.

Od tamtej pory repertuar chwytów subiektywizacyjnych znacząco się poszerzył. Wobec ich bogactwa warto nieco uważniej przyjrzeć się przesłankom (a także ich

źródłom), na podstawie których w trakcie odbioru filmu powstaje odczucie, że rzeczywistość jest przedstawiana z punktu widzenia – niekoniecznie percepcyjnego – postaci należącej do przedstawienia. Drugą kwestią będzie próba wyjaśnienia, na czym polega problem narratologicznego definiowania subiektywizmu w filmie. Na koniec zaś kilka uwag o chwytach subiektywizacyjnych w filmach z ostatnich lat, których nowatorstwo wyraźnie nawiązuje do konwergencji mediów.

Teoria subiektywizacji

Jeśli w szerszej perspektywie szukać wzorów i źródeł dla subiektywizacji w filmach, to w pierwszej kolejności narzuca się korespondencja z prozą fabularną, ponieważ powieść i film łączy ta sama płaszczyzna narracji. Operowanie na tej płaszczyźnie punktami widzenia – w ramach przedstawiania akcji – jest najważniejszą (obok konstruowania czasu w opowiadaniu) techniką organizowania opowieści. Zmienne punkty widzenia umożliwiają budowanie złożonych relacji między postaciami oraz zdarzeniami, zaś wielość instancji narracyjnych poszerza przestrzeń wyobraźniową gry motywacji i intencji, które – na podstawie lektury – można przypisywać twórcy dzieła, narratorowi wewnątrztekstowemu i postaciom fikcyjnym ².

W tradycji literackiej posługiwanie się perspektywą narracyjną sięga co najmniej czasów upowszechnienia się powieści epistolarniej, która przeżywała rozkwit w drugiej połowie XVIII w. Akcja rozwijała się w niej za pośrednictwem wymiany korespondencji bądź też serii listów jednej postaci do stałego adresata ³. Po epoce romantyzmu nastąpił odwrót od eksponowania twórczego „ja” i związanej z nim subiektywizacji, czego przejawem była powieść realistyczna i jej ogromny sukces czytelniczy w drugiej połowie XIX w. Charakterystyczny dla niej narrator wszechwiedzący i tryb narracji obiektywnej miały gwarantować przedstawianie na zasadzie „okna na świat” ⁴. Jednak w powieściach realistycznych perspektywizacja nie zniknęła całkowicie. Narrator – jako instancja wewnątrztekstowa kierująca przedstawianiem zdarzeń – zstępował czasami z poziomu „obiektywnej wszechwiedzy” i patrzył na świat oczami raz tej, raz innej postaci.

Klasyczny tekst realistyczny, pod kategorię którego Colin MacCabe podciąga zarówno XIX-wieczną powieść realistyczną, jak i większość filmów fabularnych, miał funkcjonować na zasadzie wiązki dyskursów, które organizuje w całość i zapewnia im hierarchię logiczną wyobrażony stosunek do empirycznie poznawalnej prawdy i wiedzy osiąganey w trakcie lektury. W powieści każda z pierwszoplanowych, jak i pobocznych postaci mówi swoim językiem i realizuje swoje cele, co stanowi jej dyskurs. Nad wszystkimi dominuje metapoziom narratora, który posługuje się – jak to ujmuje MacCabe – metajęzykiem. Zadaniem metajęzyka narratora jest określanie relacji między przedmiotową wypowiedzią w cudzysłowie a prawdą, tzn. jej ideą w ramach fikcji. Jest on przezroczysty i na jego poziomie możliwe jest dokonanie reinterpretacji dyskursów niższego poziomu. Każda z postaci może kłamać bądź błędzić w swoich osądach, ale nad porządkiem świata czuwa i sprawuje kontrolę narrator (w filmach, zdaniem MacCabe’a, funkcję narratora przejmuje kamera) ⁵.

David Bordwell, pomimo dystansowania się w wielu kwestiach od koncepcji Colina MacCabe’a (choćby ze względu na jej generalizujący i ahistoryczny cha-

rakter), w kwestii trybu narracji kina klasycznego właściwie zbliża się do jego stanowiska na temat subiektywizacji. Autor *Narration in the Fiction Film* zauważa, że normą dla klasycznego kina jest narracja obiektywna, w ramach której mogą się pojawiać wstawki subiektywne, najczęściej w postaci retrospekcji. Retrospekcje sygnalizowane czytelną ramą wejścia „do” i wyjścia „ze” wspomnień postaci są jednak nie tyle subiektywne, ile subiektywnie motywowane. Wspominająca postać dostarcza alibi do zatrzymania rozwijającej się linearnie akcji i cofnięcia się w czasie w celu ujawnienia „rewelacji” z przeszłości. Jako przykład filmu zawierającego w retrospekcji sceny, w których postać wspominająca nie uczestniczyła, Bordwell podaje *Człowieka, którego już nie ma* (*Ten North Frederick*, reż. Philip Dunne, 1958). Ann Chapin (Diane Versi) wspomina na pogrzebie zmarłego ojca. Po zamknięciu retrospekcji, dopiero w zakończeniu filmu po raz pierwszy dowiaduje się rzeczy, które pojawiły się w jej retrospekcji przedstawionej widzom⁶. Podobnie rzecz ma się we *Wszystko o Ewie* (*All About Eve*, reż. Joseph L. Mankiewicz, 1950), jak i w postklasycznym *Titanicu* (reż. James Cameron, 1997), gdzie rozbudowana retrospekcja Rose (Gloria Stuart i Kate Winslet) zawiera sceny przed jej zaokrętowaniem oraz w porcie i pod pokładem, w których ona sama nie uczestniczyła.

Warto przy tej okazji zwrócić uwagę na sposób definiowania przez Bordwella rozróżnienia: narracji obiektywnej i subiektywnej – którego ideę zaczerpnął z tradycji narratologii literaturoznawczej. Za Meirem Sternbergiem uznał on za jedno z podstawowych kryteriów opisu narracji – obok kwestii komunikatywności i samoświadomości narracji – określenie horyzontu poinformowania. Chodzi tutaj, po pierwsze, o zakres wiedzy, do której widz ma dostęp za pośrednictwem narracji i który może – w większym lub mniejszym stopniu – zbliżyć się do stanu wszechwiedzy, jak np. w *Złocie MacKenny* (*Mackenna's Gold*, reż. J. Lee Thompson, 1969). W tym filmie narrator heterodiegetyczny, a więc usytuowany poza światem przedstawionym, wbrew zasadzie „ale nie uprzedzajmy wypadków” komentuje pokazywaną naprzemiennie galopadę grupy jeźdźców, oddziału kawalerii US i Indian: *Żeby uciec przed kawalerią, postanowili przeprowić się promem przez Żółtą Rzekę. Planowali zmylić pościg i potem wrócić na szlak. Nie wiedzieli jednak, że Apacze opanowali cały rejon wokół Żółtej Rzeki. Nie wiedzieli też, że inny oddział Apaczów podpalił przystań, ale sam prom ocalał. Wciąż istniała szansa. Na przeciwnym biegunie dostęp do wiedzy może być wyraźnie ograniczany, np. do zakresu wiedzy wyłącznie jednej postaci – jak to ma miejsce w prawie całym *Oldboyu* (reż. Park Chan-Wook, 2003).*

Drugi parametr to kwestia głębi poinformowania, gdzie z jednej strony narracja może przedstawiać życie psychiczne postaci, dawać dostęp do jej komentarzy wewnętrznych, myśli, obrazów umysłowych czy snów i wówczas mamy do czynienia z subiektywizacją mentalną; może też ograniczać się do wzrokowych i słuchowych doświadczeń postaci fikcyjnej – mówi się wówczas o subiektywności percepcyjnej. Z drugiej strony sposób dystrybuowania informacji fabularnej może zachowywać pozory obiektywności, bez przedstawiania wypadków z perspektywy którejś z postaci, skazując widza na domysły co do intencji postaci i np. odgadywania stanów umysłowych wyłącznie na podstawie zachowań postaci czy ekspresji twarzy⁷.

Problem fokalizatora

Podejście Bordwella jest wyraźnie „techniczne” i szuka podstaw do rozróżnienia trybu narracji subiektywnej od obiektywnej w środkach stylistycznych: ujęciach z punktu widzenia (frazja POV) czy posługiwaniu się *voice over*, czyli głosem spoza kadru⁸. Tymczasem w narratologii najbardziej rozpowszechnionym podejściem do rozpatrywania problemu „filtrowania” dostępu do świata przedstawianego jest koncepcja fokalizacji Gérarda Genette’a⁹. Trzeba jednak od razu zaznaczyć, że chodzi tutaj o nieco inny poziom funkcjonowania „subiektywizacji”. Sytuacje, w których postacie „dochodzą do głosu” za pomocą skonwencjonalizowanych środków stylistycznych, należą do poziomu narracji rozumianej jako dynamiczny sposób dostarczania informacji umożliwiającej dopiero skonstruowanie historii. Obok wspomnianych już retrospekcji, znajdują się tutaj wprowadzane w ramie „autoryzacyjnej” sekwencje snów, jak w *Urzeczonej* (*Spellbound*, reż. Alfred Hitchcock, 1945) czy w *Tam gdzie rosną poziomki* (*Smultronstället*, reż. Ingmar Bergman, 1957) bądź też – w nieco bardziej skomplikowany sposób – mieszanki rzeczywistości i snu, jak w *Człowieku, który kopiował* (*O Homem Que Copiava*, reż. Jorge Furtado, 2003) oraz sceny z tzw. wizjami, czyli przedstawiane w wersji pierwszoosobowej deformacje percepcji pod wpływem silnych doznań bądź zaburzeń psychofizycznych. Paleta możliwości rozciąga się tutaj od *Niepotrzebni mogą odejść* (*Odd Man Out*, reż. Carol Reed 1947), przez *Brylanty pani Zuzy* (reż. Paweł Komorowski, 1971) aż po *Adrenalinę* (*Crank*, reż. Mark Neveldine, Brian Taylor, 2006).

Fokalizacja natomiast funkcjonuje na poziomie całego opowiadania, zaś środki subiektywizacyjne z poziomu narracji służą do jej (bądź ich) – przy założeniu złożonej bądź wielokrotnej fokalizacji – umiejscowienia w konstrukcji całego dzieła. Powracając do koncepcji Genette’a jego propozycja miała za cel odróżnienie – w ramach wewnątrztekstowych instancji narracyjnych – narratora przedstawiającego wydarzenia od postaci bezpośrednio postrzegającej i doświadczającej zdarzeń. W literaturze jest to możliwe nie tylko w skali makro, przez analizę sytuacji narracyjnej, ale także na poziomie mikro – form językowych, za pomocą których snuta jest opowieść. Cudzysłowy, zaimki osobowe i inne formy deiktyczne są pomocne w odróżnieniu narratora jako podmiotu wypowiadającego od fokalizatora będącego podmiotem, którego doświadczenia poznawcze i emocjonalne są w tekście „weralizowane”.

Dla pełnej jasności Genette zaproponował rozróżnienie, że ten, „kto mówi”, jest narratorem, natomiast ten, „kto widzi”, jest fokalizatorem. Przyjął też, że w powieści możemy mieć do czynienia z: 1) typową dla klasycznych powieści z narratorem wszechwiedzącym fokalizacją zerową, określaną też mianem narracji niezogniskowanej; 2) fokalizacją wewnętrzną, w której strumień narracji jest filtrowany przez świadomość bohatera (jako kanoniczny przykład zostaje przywołany Lambert Strether, bohater powieści *Ambasadorowie* /*The Ambassadors*, Henry James, 1903/); 3) fokalizację zewnętrzną, w której bohater działa na naszych oczach, ale nie mamy wglądu w jego uczucia ani myśli (jak w powieściach Dashilla Hammetta). Genette na przykładach z fokalizacją wewnętrzną pokazuje ponadto, że w trakcie opowiadania fokalizacja może być *zmienna* (jak w *Pani Bovary* /*Madame Bovary*, Gustav Flaubert, 1857/, gdzie fokalizatorem najpierw jest Karol Bovary, potem Emma i w zakończeniu ponownie Karol) lub *zwielokrotniona* (gdy

to samo zdarzenie jest przedstawiane z perspektywy kilku postaci, jak w *Pierścieniu i księżdzie* /*The Ring and the Book*, Robert Browning, 1868/ czy w *Rashomonie* /reż. Akira Kurosawa, 1950/) ¹⁰.

Na gruncie filmoznawczym koncepcję Genette'a rozwijali między innymi Seymour Chatman i Edward Branigan ¹¹. Wydaje się to zarówno sensowne, jak i nieco problematyczne, zwłaszcza jeśli próbuje się ją rozwijać w sposób bezpośredni, tzn. sprowadzać do tego, że narrator „mówi”, a fokalizator tylko „patrzy”. Jako najbardziej oczywiste rozwiązanie nasuwa się uwzględnianie jako fokalizatorów postaci funkcjonujących „podmiotowo” we frazach montażowych ujęcia z punktu widzenia (POV), określanych też – po prostu – mianem „kamery subiektywnej”. W konwencjonalnej formie fraza ta polega na przedstawianiu w ujęciu pierwszym postaci, która na coś patrzy, a w następnym tego, na co ona patrzy. Optyczna perspektywizacja punktu widzenia postaci działa na zasadzie naśladowania percepcji przez przedstawianie jej pola widzenia. Alexander Galloway określa to mianem ikonograficznego substytutu widzenia przez postać ¹². Modelowy przykład można znaleźć w scenie pojedynku na dworze Janusza Księcia Mazowieckiego w *Krzyżakach* (reż. Aleksander Ford, 1960). Najpierw widzimy brata Rotgiera (Tadeusz Kosudarski) w hełmie z przyłbicą i z toporem w ręce, a następnie obserwujemy przez otwory przyłbicy szykującego się do ataku Zbyszka z Bogdańca (Mieczysław Kalenik). Chwył okularyzacji z maską sugerującą filtr, przez który się patrzy, pojawia się niezwykle często. Jednym z zabawniejszych rozwiązań jest użycie kaszety w kształcie owalnego wizerka w filmie *Być jak John Malkovich* (*Being John Malkovich*, reż. Spike Jonze, 1999) w scenach, w których postaci dostają się do „portalu” znanego aktora i przez 15 minut uczestniczą w jego percepcji, a z czasem zaczynają przejmować kontrolę nad jego ciałem.

Edward Branigan w *Point of View in the Cinema* omawia repertuar podstawowych rozwiązań, w tym m.in. figurę z retrospektywnym i opóźnionym rozpoznaniem POV, gdzie obok klasycznego *Mrocznego przejścia* (*Dark Passage*, reż. Delmer Daves, 1947) zostają przywołane m.in. *Szczyki* (*Jaws*, reż. Steven Spielberg, 1975). W scenie otwarcia w tym filmie następuje przejście od dziewczyny pływającej przy poświacie księżycowej do ujęć spod wody, a następnie z samej powierzchni, którym towarzyszy charakterystyczny motyw muzyczny. Następuje atak, ale bez pokazania rekina. On sam zostaje ukazany wiele scen później. *Notabene* jest to niezwykle często stosowany chwyt w horrorach, gdzie atak na bezbronną ofiarę jest przedstawiany z punktu widzenia napastnika, bez natychmiastowego ujawnienia jego tożsamości – pastisz tej konwencji można znaleźć w scenie otwarcia w *Wybuchu* (*Blow Out*, reż. Brian de Palma, 1981).

Branigan wspomina też o eksperymentach z „ciągłym” POV, przywołując jako przykład *Psychozę* (*Psycho*, reż. Alfred Hitchcock, 1960), w której aż w 16 sekwencjach pojawia się podstawowa fraza POV, a sekwencja podróży samochodem Marion (Janet Leigh) składa się z 42 ujęć alternujących między Marion za kierownicą a jej polem widzenia (oznaczanym przez Branigana mianem *wizji*). Wskazuje jednak przede wszystkim na słynny eksperyment w *Tajemniczy jeziora* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947). W ramie detektyw Philepe Marlowe (Robert Montgomery) wprowadza – na zasadzie narratora – w historię zleconego mu śledztwa, po czym cała historia konsekwentnie zostaje przedstawiona z punktu widzenia detektywa ¹³.

Niewątpliwie fraza montażowa POV jest niezwykle popularnym chwytem subiektywizacji, ustabilizowanym na poziomie technicznym przez montaż i kadrowanie. Jednakże, po pierwsze, nie każda taka perspektywizacja oznacza automatycznie subiektywizację na poziomie narracji. Na przykład scena dialogowa rozgrywana za pomocą alternacji ujęć i przeciwujęć – a właściwie planu i kontrplanu – jest traktowana jako typowa dla klasycznego kina konwencja przedstawiania obiektywnego. Po drugie, sprowadzenie problemu zwięzania perspektywy do kwestii optycznego punktu widzenia upraszcza problem i nie do końca pokrywa się z Gennete'owskim rozumieniem focalizacji. Zwrot, że focalizator to ten, który widzi, w odniesieniu do bohatera powieści jest metaforą. Jak sam autor *Discours du récit* wyjaśnia, chodzi raczej o zabarwienie fabuły doświadczaniem zdarzeń przez postać.

Dlatego też François Jost zaproponował wyróżnienie trzech poziomów, na których w opowiadaniu filmowym ujawniałyby się instancje narracyjne: okularyzacji, focalizacji i narracji. Okularyzacja wiązałaby się właśnie z percepcją z czyjegoś punktu widzenia i niekoniecznie musi się łączyć z subiektywizacją, jak w przywołanym przykładzie scen dialogowych. Focalizacja odnosiłaby się do ograniczenia horyzontu poinformowania do przeżyć i wiedzy postaci – focalizatora. Natomiast narracja jako zdolność tworzenia i układania obrazów może się wiązać z subiektywizacją, gdy „opowiadacz” zostaje przemieszczony z *poziomu języka filmu do opowiadania w filmie*¹⁴. Interesująca wydaje się tutaj także propozycja Seymoura Chatmana, który na poziomie wewnątrztekstowym rozróżnia cztery typy punktu widzenia: nastawienie, centrum, filtr i ognisko zainteresowania. Nastawienie dotyczy narratora i jego stosunku, np. emocjonalnego czy ideologicznego, do prezentowanych zdarzeń. Centrum to protagonista, o którym jest dana historia. Filtr to odpowiednik focalizatora w tym sensie, że odnosi się do percypowania czy też doświadczania zdarzeń przez którąś z postaci (może nią być także protagonista). Natomiast ognisko zainteresowania polega na empatycznej relacji z postacią. Takim „nosicielem sympatii” nie musi być protagonista¹⁵.

Nie chodzi tutaj bynajmniej o mnożenie pojęć, ale o pokazanie problematyczności rozpoznania sposobów wprowadzania subiektywizacji do przekazu filmowego i form jej występowania. W odróżnieniu od powieści, gdzie formy gramatyczne ułatwiają rozpoznanie, co należy do dyskursu narratora, a co do dyskursu postaci będącej focalizatorem, subiektywizacja w filmach jest warunkowana przez wiele czynników i rozpoznawalna jedynie kontekstowo. Zwolennicy – w ramach psychoanalitycznego podejścia do filmu – teorii dyspozytywu absolutyzowali akt patrzenia, tym samym sprowadzając kwestie relacji między autorem (implikowanym), postaciami z diegezy i widzem do pytania o to, kto dysponuje spojrzeniem. Wskazanie w ramach diegezy takiej postaci miało wyznaczać widzowi relację identyfikacji sekundarnej (prymarna wiązała się z samym aktem patrzenia skorelowanym z pozycją kamery)¹⁶. Że tak nie jest, dowiódł Nick Browne w analizie sceny posiłku na stacji Dry Fork w filmie *Dyżans (Stagecoach)*, reż. John Ford, 1939). W momencie zasiadania do stołu dochodzi do konfrontacji między dwiema kobietami, co John Ford przedstawia za pomocą alternacji ujęć. Nie jest to jednak klasyczna wymiana spojrzeń między centralnymi postaciami. Logiką ustawienia kamer w obu seriach rządzi „psychologia” postaci. Pierwsza seria ujęć jest wyraźnie autoryzowana jako spojrzenie żony oficera kawalerii, Lucy Mallory

(Louise Platt). Drugiej serii nie daje się przypisać spojrzeniu Dallas (Claire Trevor), wypędzonej z Tonto przez Ligę Prawa i Porządku. Natomiast cechą wspólną jej ujęć jest obecność w obrazie Lucy, co zdaje się obiektywizować jej pozycję w grupie. Efekt retoryczny tej sceny polega na tym, że wprawdzie jesteśmy zapraszani do przyjęcia punktu widzenia Lucy, ale nie godząc się z uprzedzeniami i nietolerancją Lucy, identyfikujemy się emocjonalnie z upokorzoną i pozbawioną prawa do „spojrzenia” Dallas. *Występują tu znaczące różnice między strukturą ujęć, spojrzeń i identyfikacją; w rzeczywistości ta sekwencja pokazuje, że zasadniczo nie identyfikujemy się z kamerą, ale z postaciami: tym samym nie czujemy się wyrugowani zmianą w ujęciach*¹⁷. Konstatacja Nicka Browne’a ma uzasadnienie nie tylko w logice akcji i logice ustawień kamery w tej scenie, lecz w szerszym kontekście dramaturgicznym. Zaś odnosząc ustalenia Browne’a do kwestii subiektywizacji, można chyba uznać, że efekt retoryczny został osiągnięty przez zderzenie subiektywizowanej „okularyzacji” z punktu widzenia Lucy z „ogniskiem zainteresowania”, jakim jest Dallas w ramach intrygi¹⁸.

Problem narratora

Podobnie niejednoznacznie wygląda próba wyjaśnienia subiektywizacji w filmie na poziomie narratora. Problem zaczyna się już przy samej próbie zdefiniowania narratora. Bordwell wszak zauważył niegdyś, że o ile w powieści instancja narratora inicjuje opowiadanie i prowadzi narrację, o tyle w filmie sytuacja wygląda raczej odwrotnie. Strumień obrazów z towarzyszącym im dźwiękiem jest zorganizowany w zestawy wskazówek umożliwiających skonstruowanie historii. Mamy zatem do czynienia z procesem narracji, w ramach której może – acz nie musi – wyłonić się narrator. Upieranie się zaś przy jego obecności *a priori* uznaje on za fikcję antropomorfizacyjną¹⁹.

Z kolei Seymour Chatman, biorąc pod uwagę model komunikacji, polemicznie uznaje, że narracja bez narratora jest równie nieprawdopodobna jak kreacja bez kreatora. Zastrzega jednak, że narratorzy nie pełnią funkcji kreacyjnej, a jedynie pośredniczącą w przedstawianiu zdarzeń fabularnych. Stwierdza także, że narratora nie traktuje w sposób antropomorfizujący, lecz jako czynnik sprawczy przedstawiania w obrębie dyskursu, jako autorytet, dzięki któremu możliwa jest racjonalizacja przedstawianych ujęć. W rezultacie okazuje się, że mimo polemicznego zacięcia narrator w jego rozumieniu oznacza mniej więcej to samo, co u Bordwella narracja²⁰.

Nie wdając się w dalsze rozważania nad statusem narratora i biorąc pod uwagę subiektywizację jako przedmiot zainteresowania, skoncentrujmy się na narratorze homodiegetycznym, tzn. należącym do świata przedstawionego i w większości przypadków będącym protagonistą. Jak odróżnić przejście z „mówienia w opowiadaniu” do „mówienia o opowiadaniu”? Podział Gérarda Genette’a na fokalizatora, który „widzi”, i narratora, który „mówi” w odniesieniu do kina, przez swój nieco metaforyczny charakter, okazuje się wątpliwą brzytwą Ockhama.

Często pojawiający się w filmach chwyt głosu *over* może należeć do instancji pozadiegetycznej, np. do narratora heterodiegetycznego, jak ma to miejsce chociażby w *Kanale* (reż. Andrzej Wajda, 1956). W scenie otwarcia nieupostaciowany – do końca filmu – głos *over* wprowadza bohaterów filmu i kończy

prezentację apelem: *Patrzcie na nich uważnie, to są ostatnie godziny ich życia*. Niemniej, jeśli zestawić *Czas Apokalipsy* (*Apocalypse Now*, reż. Francis Ford Coppola, 1979) i takie filmy, jak *Podróż do Nowej Ziemi* (*The New World*, reż. Terence Malick, 2005) czy *Drzewo życia* (*The Tree of Life*, reż. Terence Malick, 2011), to mimo że postacie mówią „spoza kadru”, widz jest w stanie – pomijając narratologiczną nomenklaturę – rozpoznać różnice i wie, że w przypadku filmów Malicka ma do czynienia z dostępem do myśli i doznań postaci, a więc z focalizacją wewnętrzną. Natomiast w przypadku filmu Coppola ma do czynienia – przy pozornie podobnej formie „podawczej” – z narratorem. Przypadek ten jest o tyle ciekawy, że Willard nie zostaje ustanowiony narratorem w sposób ostentacyjny, za pomocą deklaracji typu: „opowiem państwu historię”, jak ma to miejsce w scenach otwierających klasyczne kryminały *noir* – w przywoływanym już filmie Montgomery’ego *Tajemnica jeziora*, w *Rebecce* (reż. Alfred Hitchcock, 1946) czy w *Laurze* (reż. Otto Preminger, 1944). W *Czasie Apokalipsy* obrazom dżungli rozświetlanej napalmem i krążącymi nad nią śmigłowcami towarzyszy utwór zespołu The Doors *The End*. Przejście dźwiękowe od słyszanych w tle wirników helikoptera do twarży kapitana Benjamin Willarda (Martin Sheen) widzianej przez łopaty wentylatora sufitowego wprowadza w świat lęków i obsesji bohatera. Oniryczną atmosferę majaków alkoholowych rozwijają spowolnione obrazy ni to ćwiczeń, ni to tańca bohatera. W trzeciej scenie filmu, po przylocie do kwatery COMSEC-u w Nha Trang, na zasadzie głosu *over* Willard zapowiada rozwój wypadków, tym samym stając się definitywnie narratorem: *Wysyłali mnie w najstraszniejsze miejsca na świecie... Jeszcze się tego nie domyślałem. Długie tygodnie drogi, setki mil w górę rzeki wijącej się przez piekło niczym drut pod napięciem, a na jego końcu był Kurtz. Nie przypadkiem to ja miałem ocalić pamięć o płk. Kurtzu. Tak jak i nie przypadkiem byłem znowu w Sajgonie. Nie da się opowiedzieć jego historii, nie wspominając mojej. I skoro jego dzieje są w gruncie rzeczy spowiedzią, tak samo i moje*. Retrospektywnie okazuje się, że inicjalne sceny dżungli rozświetlonej napalmem miały charakter subiektywnych wspomnień i wizji przedstawianych na zasadzie „ekranu mentalnego” (*mindscreen*) w rozumieniu Bruce’a F. Kawina, do czego przyjdzie jeszcze powrócić.

Całkowicie odmienny wariant narratora pierwszoosobowego występuje w *Zewzowatym szczęściu* (reż. Andrzej Munk, 1960). Historię życia Jana Piszczyka (Bogusław Kobiela) ilustrują retrospekcje, w których zmienia się konwencja obrazowania z „nieomal” poważnej, przez komediową, ironiczną aż po groteskę. O ile jednak opowieść werbalną prowadzi Piszczyk, o tyle obrazowo jej wiarygodność podważa „narracja” albo – jak woli Alicja Helman – „demonstrator obrazów”, który zmieniając sposób przedstawiania epizodów, narzuca inny sens autoprezentacji dokonywanej na niższym poziomie przez narratora homodiegetycznego: *podmiotowość Piszczyka wyzwała się w autentycznym kontakcie z drugim człowiekiem, znika, zamiera w kontakcie z systemem, który go uprzedmiotawia i redukuje do wymiarów manipulowanej marionetki*²¹.

Wydaje się, że nie ma sensu mnożyć dalszych przykładów w celu pokazania jeszcze innych wariantów subiektywizacji za pomocą narratora homodiegetycznego. Niewątpliwie zjawiskiem, które można by próbować jeszcze wychwycić, jest zacieranie się w tym trybie granic między subiektywnością i obiektywnością. Powróciłby też problem pozycjonowania narratora w procesie narracji i nierzadkich trudności w usta-

leniu zależności między narracją oraz instancjami narracyjnymi narratora i fokalizatora(-ów), co dobrze sygnalizuje film Andrzeja Munka. Wskazane obszary „konfliktu” mogą wynikać z faktu, że film nie jest tak „monokomponentny” jak dzieło literackie realizujące się wyłącznie za pomocą słowa. Dzieła audiowizualne wykazują tutaj podwójną naturę, łącząc przedstawianie diegetyczne z mimetycznym, *telling z showing*. Ta podwójna aktywność opowiadania i obrazowania sprawia, że subiektywizacja w filmie realizuje się wielopoziomowo, a jej obecność jesteśmy w stanie uchwycić tylko kontekstualnie i w sposób nienormalny (na podstawie rozpoznanych form nie jesteśmy w stanie przewidzieć stopnia ich przyszej efektywności, albo – inaczej rzecz ujmując – potencjału konwencjonalizacji).

Subiektywizacja w kinie współczesnym

Przyjmuje się, że dla klasycznego kina – zgodnie z paradygmatem realistycznego przedstawiania – normą była narracja obiektywna, w ramach której swoistym ekscesem były subiektywne retrospekcje. Dopiero kino modernistyczne, spod znaku nowej fali, „przełączyło” normę narracji obiektywnej na rzecz subiektywnej, przenosząc punkt ciężkości z dynamiki akcji na dylematy postaci, tym samym intensyfikując obecność chwytów subiektywizacyjnych w opowiadaniach filmowych²². Patrząc na kino współczesne, można stwierdzić, że subiektywizacja nie jest już żadnym eksperymentem czy wyjątkiem, ale powszechną praktyką, ulegającą nieustannie przemianom i „dywersyfikacji”. Wachlarz możliwości rozciąga się od manierycznych eksperymentów inspirowanych duchem modernistycznym bądź postmodernistycznym – jak w *Baby Bump* (reż. Kuba Czekaj, 2015), za sprawą popkulturowych odniesień – po skonwencjonalizowane horrory, które wykorzystują subiektywność, by wprowadzić motyw zagrożenia i niepewności, jak np. w *Oku* (*Gin gwai*, reż. Oxide Pang Chun, Danny Pang, 2002). Wariantowość rozwiązań jest w horrorze ogromna. Wystarczy przywołać *Blair Witch Project* (*The Blair Witch Project*, reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez 1999), w którym pozorowany jest pierwszoosobowy dokument – za sprawą konwencji *found footage* – jedyne świadectwo wyprawy trójki studentów szkoły filmowej i ich poszukiwań w lasach stanu Maryland, związanych z legendą o wiedźmie grasującej tam od dwóch stuleci.

Subiektywność jest także „rozgrywana” dramaturgicznie w kinie głównego nurtu. Jest to doskonale widoczne nie tylko w filmach wykorzystujących postmodernistyczną modę na bohatera mającego problemy z tożsamością, jak w *Zanim zasną* (*Before I Go to Sleep*, reż. Rowan Joffé, 2014) czy w prototypowym dla tego tematu *Memento* (reż. Christopher Nolan, 2000)), ale i w oscarowej *Zjawie* (*The Revenant*, reż. Alejandro González Iñárritu, 2015). Film otwiera retrospektywna wizja Hugh Glassa (Leonardo DiCaprio) – ewokowany słowami: *jestem przy tobie, nie opuszczę cię* związek bohatera z synem nadaje motywację wszystkim późniejszym działaniom Glassa. Druga scena, polowania na łosia, za sprawą ruchów kamery (kadrowanie, jazdy i panoramy) daje poczucie uczestniczenia w łowach na zasadzie półsubiektywnej. W scenie walki Glassa z niedźwiedzią grizzly orkiestracja planów bliskich i średnich, gwałtowność zmian dystansu, w trakcie których sekundujemy człowiekowi, momentami bezradnie zmagającemu się ze zwierzęciem, także wykracza poza logikę przedstawiania obiektywnego.

W ostatnich latach daje się jednak zaobserwować kilka nowych zjawisk w zakresie filmowych technik subiektywizacji. Ich siła zaś tkwi nie tyle w szczególnej innowacyjności, ile raczej w stopniu upowszechnienia. Jest to o tyle godne uwagi, że wcześniejsze próby ich użycia spotykały się ze sporym sceptycyzmem.

Pierwszy przypadek to niewiarygodność narracyjna. Dla porządku trzeba przypomnieć anegdotę związaną z posłużeniem się przez Alfreda Hitchcocka w *Tremie* (*Stage Fright*, 1950) tzw. kłamstwem narracyjnym. Na początku filmu Johnny (Richard Todd) opowiada Ewie (Jane Wyman), jak został wplątany w zbrodnię przez Charlotte Inwood (Marlena Dietrich). W finale filmu okazuje się, że to on jest mordercą i że nie jest to jego pierwsze zabójstwo. Po latach Alfred Hitchcock bolał nad tym rozwiązaniem, wskazując na zaprzepaszczenie szansy na suspens, z którego zrezygnował na rzecz zaskoczenia związanego z ujawnieniem kłamliwej retrospekcji²³. Zaskoczenie wynikało z w pełni subiektywnego charakteru retrospekcji Johnny'ego przełamującej konwencję generalnie obiektywnego przedstawiania zdarzeń ujętych jedynie w ramę motywującej ją subiektywizacji.

Pod koniec ostatniej dekady XX w. i w pierwszym dziesięcioleciu wieku XXI nastąpił wysyp filmów korzystających z narracji niewiarygodnej²⁴. To, co wzbudziło niezadowolenie mistrza suspensu, stało się podstawą strategii dezorientowania widza w kinie współczesnym. W takich filmach, jak *Podziemny krąg* (*Fight Club*, reż. David Fincher, 1999), *Szósty zmysł* (*The Sixth Sense*, reż. M. Night Shyamalan, 1999), *Memento* (reż. Christopher Nolan, 2000), *Inni* (*The Others*, reż. Alejandro Amenábar, 2001) czy *Piękny umysł* (*A Beautiful Mind*, reż. Ron Howard, 2001), widz zostaje wprowadzony w błąd przez nieujawnienie subiektywnego statusu przedstawianych zdarzeń. Dopiero finałowy punkt zwrotny ujawnia, że to, co było brane za rzeczywistość, jest rezultatem już nawet nie „subiektywizacji”, lecz „subiektywności” przedstawiania z perspektywy postaci, najczęściej cierpiącej na którąś z „produktywnych patologii”: schizofrenię, paranoję, amnezję lub stan *post mortem*²⁵.

Strategia ta nieco upodabnia się do typowej dla kina artystycznego taktyki obniżania komunikatywności przekazu i wymuszania na odbiorcy – ze względu na swoistą enigmatyczność formy – większej aktywności poznawczej. W wymienionych filmach polega to na zatarciu konwencjonalnych oznak wejścia w punkt widzenia postaci, co dodatkowo może być maskowane innymi schematami oczekiwania odbiorczych. Któryż bowiem widz *Szóstego zmysłu* jest skłonny dać wiarę, że Bruce'a Willisa, odtwórcę roli Johna McClane'a w pięciu częściach *Szklanej pułapki* (*Die Hard*, 1988-2013), da się uśmiercić już w drugiej scenie. Finałowy punkt zwrotny, w którym zostaje ujawnione, że jest on duchem, zdaje się w równej mierze zaskakiwać bohatera, jak i widzów. Jest to możliwe tylko dzięki focalizacji – w tym filmie dodatkowo zmiennej (drugim focalizatorem jest mały Cole Sear/Haley Joel Osment) – która zostaje wprowadzona w niesygnalizowany sposób. Alibi dla tego manewru dezorientującego jest także dość powszechna we współczesnym kinie tendencja przechodzenia do subiektywizacji – także w formie retrospekcji – bez zaznaczania jej czytelną ramą czy sygnalizowania innymi środkami stylistycznymi.

W rezultacie rozwiązania kompozycyjne w filmach-łamigłówkach oferują ogromny wachlarz możliwości. Gra z oczekiwaniami publiczności może być prowadzona za pomocą niezalecanego przez Hitchcocka „kłamstwa narracyjnego”. Bodaj najbardziej wyrafinowanym przykładem pozostają tu *Podjeźdźcy* (*The Usual*

Suspects, reż. Bryan Singer, 1995), w których finałowy zwrot akcji nietylko przedstawia „Verbala” Kinta (Kevin Spacey) jako zwycięzcę w sporze z agentem Kujanem (Chazz Palminteri) o to, czy człowiek taki jak Dean Keaton (Gabriel Byrne) mógł się zmienić, ale także – a może przede wszystkim – ukazuje potęgę fikcji. Zasygnalizowanie w zakończeniu filmu, że legendarny przestępca Keyser Söze i Verbal to jedna i ta sama osoba, prowadzi do pewnego paradoksu, umykającego czasami widzowi. Skoro bowiem wynikiem przesłuchania „Verbala” – czyli „Pleciucha” – jest wyjaśnienie zagadkowych wydarzeń ostatnich sześciu tygodni i ostateczne ujawnienie, że to on jest Keyserem Söze, to co począć z faktem, że agent Kujan odkrywa także, iż wiele elementów pojawiających się w opowieści indagowanego (postaci, miejsc, charakterystyk) znajdowało się na tablicy ściennej za jego plecami, na którą w trakcie przesłuchania patrzył Verbal?

Na drugim biegunie gry z widzem znajdowałyby się filmy, które posługują się chwytym kompozycyjnym nazwanym przez Bruce’a F. Kawina „ekranem mentalnym” (*mindscreen*). U Kawina kategoria ta odnosiła się do filmów modernistycznych – takich jak *Persona* (reż. Ingmar Bergman, 1966), *Hańba* (*Skammen*, reż. Ingmar Bergman, 1968), *Hiroszima, moja miłość* (*Hiroshima, mon amour*, reż. Alain Resnais, 1959) czy *Zeszłego roku w Marienbadzie* (*L’année dernière à Marienbad*, reż. Alain Resnais, 1961), w których – w ramach pierwszoosobowego trybu narracji – wizualizacji podlegają myśli bohatera, zaś jego nastroje wpływają na przedstawianie rzeczywistości (w tym sensie kategorię tę można odnieść do przywołanego już w tekście filmu F. F. Coppoli *Czas Apokalipsy*). Kawina najbardziej interesowały filmy, które osiągają wysoki poziom samoświadomości, co polegało na demonstracyjnym ujawnianiu w nich aktu wypowiedziania, zaś prezentowana instancja nadawcza rzutowała siebie na świat przedstawiony²⁶. We współczesnych filmach z narracją niewiarygodną – np. w *Mechaniku* (*El Maquinista*, reż. Brad Anderson, 2004) – rzutowanie stanów mentalnych na świat przedstawiony służy wprowadzeniu zagadki fabularnej, której rozwiązanie następuje w momencie ujawnienia pierwszoosobowego trybu opowiadania, na zasadzie „ekranu mentalnego”, co umożliwia retrospektywne nadanie koherencji przedstawionej diegezie. Niewiarygodność narracji w tych przypadkach polega na opóźnieniu autoryzacji wizji aż do punktu kulminacyjnego filmu, wizji zaburzonej – jak w filmie Andersona – amnezją następczą o podłożu traumatycznym.

Drugim wariantem charakterystycznym dla kina współczesnego jest powrót do strategii pierwszoosobowej – już nawet nie tylko subiektywizacji – ale i okularyzacji, która okazała się niezbyt udanym eksperymentem w przypadku *Tajemnicy jeziora*. Wydaje się, że złe przyjęcie tego filmu miało związek nie tylko z brakiem możliwości identyfikowania się z postacią, widoczną – poza ramą opowiadania – raz w odbiciu w lustrze. Problem polegał także na tym, że z jednej strony strategia permanentnej subiektywizacji była całkowicie nieurozmaicona, z drugiej zaś – paradoksalnie – zaskakiwała zrywaniem spójności i czytelności diegezy za sprawą czy to spojrzeń postaci wprost w kamerę, czyli w oczy Marlowe’a, czy też kłębow dymu przesłaniających obraz, wskazujących, że Marlowe właśnie zapalił papierosa. Warto pamiętać, że mniej „zaskakującą” próbą był inny film *noir* – *Mroczne przejście*. W pierwszej części ucieczka z więzienia Alcatraz Vincenta Parry’ego (Humphrey Bogart) i ukrywanie się w San Francisco jest przedstawiane na zasadzie subiektywizacji percepcyjnej i mentalnej, ale bez znamiennej dla *Tajemnicy jeziora*

monotonii. W części scen ogniskiem zainteresowania jest np. partnerująca Vincetowi Irene Jansen (Lauren Bacall).

W tym kontekście warto przywołać wyrafinowany kompozycyjnie film *Motyl i skafander* (*Le scaphandre et le papillon*, reż. Julian Schnabel, 2007), nakręcony na podstawie autobiograficznej powieści Jean-Dominique’a Bauby’ego, sparaliżowanego po wylewie redaktora naczelnego „Elle”. Pierwsze 35 minut filmu przedstawia – z perspektywy bohatera – odzyskiwanie świadomości w szpitalu po „incydencie” i rozpoznanie uwięzienia „siebie” w skafandrze sparaliżowanego ciała, które może komunikować się z otoczeniem tylko za pomocą mrugania powieką jedyne go sprawnego oka. Potem jednak następuje wyjście z pełnej subiektywizacji percepcyjnej. Podobnie jak w *Mrocznym przejściu* udaje się tu uniknąć manieryzmu *Tajemnicy jeziora*, przy zachowaniu Bauby’ego (Mathieu Amalric) jako ogniska zainteresowania i fokalizatora. Obrazy życia szpitalnego są pokazywane ze zmiennych punktów widzenia, ale już nie tylko Bauby’ego. Pojawiają się też opatrzone jego komentarzem wspomnienia, wizje i marzenia.

Jednak tym, co dla ostatniej dekady wydaje się najbardziej charakterystyczne w zakresie narracji pierwszoosobowej, jest gamifikacja filmów. Rozwój rynku gier komputerowych FPS, czyli *first-person shooterów* i ich duża popularność zaowocowały filmowymi adaptacjami gier (np.: *Resident Evil*, reż. Paul W. S. Anderson, 2002; *Resident Evil 2: Apokalipsa / Resident Evil: Apocalypse*, reż. Alexander Witt, 2004; *Doom*, reż. Andrzej Bartkowiak, 2005; *Silent Hill*, reż. Christopher Gans, 2006; *Hitman*, reż. Xavier Gens, 2007). Zaczęły się też pojawiać filmy akcji, których znamioną cechą stanowiła estetyka gier wideo – motywacja protagonisty była kreślona grubą kreską, właściwie brakowało w nich przedakcji (*backstory*) i wątków pobocznych, zawrotnemu tempu akcji towarzyszyła wyjątkowa brutalność protagonisty w rozprawianiu się z przeciwnikami, zaś obrazowanie było oparte na koncepcji perspektywy awatara z obecnymi w polu widzenia rękoma bohatera oraz uzbrojeniem (z taką sceną mamy do czynienia np. w finale filmu Andrzeja Bartkowiaka *Doom*).

Szczególnie symptomatyczny jest tutaj film *Adrenalina*. Zaczyna się on od jazdy kamery z ręki przez mieszkanie. Sposób obrazowania wskazuje na zaburzenia psychomotoryczne, ale i wyjątkowo silne pobudzenie. Z odtwarzanego dysku DVD dowiadujemy się, wraz z bohaterem, że została mu wstrzyknięta trucizna, którą spowodzić może tylko adrenalina. Bohater, próbując dopaść swego – *in spe* – mordercę, będzie musiał nieustannie się pobudzać, co skłania go do wdawania się w podtrzymujące życie „awantury”. Scena ta została zrealizowana na zasadzie retrospektywnej frazy POV w rozumieniu Edwarda Branigana. Autoryzacja „wizji” następuje pod koniec, gdy w ataku furii bohater demoluje pokój. W dalszym rozwoju akcji będą powracały zarówno jazdy kamery w trybie pierwszoosobowym, jak i zakłócenia „filtra” (widzimy rozmyte pole widzenia odzwierciedlające wyczerpanie protagonisty).

Najciekawszym przypadkiem wykorzystania estetyki „strzelanek” FPS jest film *Hardcore Henry* (*Hardcore*, reż. Ilja Naishuller, 2015). Mający swój rodowód w serii gier *Duke Nukem*, a filmowo wiele wspólnego z *RoboCopem* (reż. Paul Verhoeven, 1987), Cyborg Henry zostaje wybudzony po to, by walczyć i dokonać zemsty. Zarys akcji przypomina wieloetapową grę z przejściami do kolejnych map, na których jest wprowadzana inna charakterystyka broni i środowiska. Co najbar-

dziej zaskakuje, a u widzów nieobtych z grami FPS wywołuje efekt zbliżony do jazdy roller-coasterem, to kinetyczny efekt wizji awatara pierwszoosobowego, który non-stop biega, skacze, bije się bądź strzela z różnokalibrowej broni. Tym, co łagodzi ociekające krwią i brutalnością doznanie alienacji cyborga, są podszyte czarnym humorem epizody z Jimmym (Sharlto Copley), pomocnikiem Henry'ego, sugerujące wysoki poziom umowności hekatombi dokonywanej na ulicach Moskwy oraz pokazywanie tej ostatniej z ironią, jako mozaiki stereotypowych wyobrażeń na temat biedy i nowobogactwa współczesnej Rosji. Ironia w tym filmie lokuje się także na poziomie samej narracji. Przypomnijmy, narrator wedle Gérarda Genette'a to ten, którym „mówi”. Ten warunek spełniają oczywiście pierwszoosobowi narratorzy literaccy, ale także filmowi. Wystarczy przywołać Piszczyka z *Zezowatego szczęścia* czy gatunkowo i czasowo bliższego Remy'ego (Jude Law) z filmu *Repo Men – Windykatorzy (Repo Men)*, reż. Miguel Sapochnik, 2010). Natomiast świadomość Henry'ego przejawia się jedynie przez działanie, on w ogóle nie mówi... wskutek uszkodzenia modułu mowy.

Alexander Galloway i Benjamin Beil zwracają uwagę na to, że pierwsze „strzelanki” FPS czerpały wzory stylistyczne z filmowych doświadczeń stosowania kamery subiektywnej w zakresie pozorowania ruchu postaci i kompozycji ramowej, podkreślającej efekt perspektywy linearnej²⁷. Wydaje się, że ten proces transmedializacji zatacza koło i teraz to gry stają się źródłem sposobów przedstawiania akcji i ustanawiania punktów widzenia.

Trzecią zauważalną tendencją subiektywizacyjną jest tryb narracji „trzecioosobowej”, inspirowany również w pewnej mierze grami komputerowymi. W grach jest to sytuacja, w której awatar jest widoczny na pierwszym planie. W odniesieniu do zbliżonych rozwiązań w kinie Jean Mitry zaproponował swego czasu kategorię *obrazu półsubiektywnego*: *Ten typ obrazu można nazwać kompletnym obrazem opisywonym (przez to, co pokazuje), analitycznym (tożsamym z wizją postaci) i symbolicznym (ze względu na powstające struktury kompozycyjne)*²⁸.

Jeśliby szukać genezy dla tego wariantu subiektywizacji albo – ostrożniej rzecz ujmując – półsubiektywizacji, to symptomatyczny wydaje się *Słoń (Elephant)*, reż. Gus van Sant, 2003). Zanim jeszcze w tym filmie dojdzie do ataku dwóch uzbrojonych nastolatków na ludzi znajdujących się w budynku szkoły średniej w Portland, kamera krąży korytarzami za uczniami. Ostatni akt filmu – polowanie na uczniów w szkole – przypomina gry w trybie estetyki TPS (*Third-Person-Shooter*). Zza pleców uzbrojonych oprawców i – sporadycznie – ofiar obserwujemy ich konfrontację z zabójcami na korytarzach szkoły, a jedynym uzasadnieniem agresji mają być szkolne frustracje oraz zamięłowanie do gier wideo. Pewne niedomknięcie formy i związany z tym niepokój odbiorczy wynikają – jak się zdaje – nie tyle z faktu, że krwawą zbrodnię przedstawiono tu jako grę, ile właśnie z samego stylu obrazowania²⁹.

W zaskakujący sposób z podobną estetyką „trzecioosobowej subiektywizacji” mamy do czynienia w tak różnych filmach, jak *Rosetta* (reż. Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne, 1999) czy *Ludzkie dzieci (Children of Men)*, reż. Alfonso Cuarón, 2006), które nie są inspirowane grami wideo. W przypadku filmu braci Dardenne chodzi o warunkową subiektywizację nawiązującą do tradycji kina dokumentalnego. Kamera podąża za tytułową bohaterką ze zwierzęcą agresywnością walczącą o swoje prawo do normalności, jaką jest dla niej praca. Nawiazania do tego stylu

można znaleźć także w filmach sygnatariuszy manifestu Dogma '95, w *Przelamując fale* (*Breaking the Waves*, reż. Lars von Trier, 1996) czy w *Festen* (reż. Thomas Vinterberg, 1998). Tu jednak konwencja rodzinnego wideo (*home movies*) pod pozorem intymizacji przekazu jest pułapką zastawianą na widza, by go zaskoczyć atakiem na konserwatywne i drobnomieszczańskie wyobrażenia na temat rodziny czy wierności i zaufania. Z drugiej strony ta półsubiektywizacja doskonale sprawdza się w takich filmach, jak *Pi* (reż. Darren Aronofsky, 1998) i *Requiem dla snu* (*Requiem for a Dream*, reż. Darren Aronofsky, 2000) – jako narzędzie do wytworzenia efektu alienacji i zagubienia bohaterów w świecie.

Najbardziej jednak zaskakującym, a zarazem zapadającym w pamięć wariantem posłużenia się chwytym subiektywizacyjnym w tym trybie narracji jest *Syn Szawła* (*Saul fia*, reż. László Nemes, 2015). Kamera konsekwentnie utrzymująca bohatera w pierwszym planie gubi i rozmywa tło, którym jest piekło Holocaustu. Bardziej je słyszymy niż widzimy, co stanowi ekspresyjną odpowiedź na pytanie: w jaki sposób przedstawić coś, co jest nieprzedstawialne. Ale nie miałoby to siły wyrazu, gdyby nie stałe obecne w planach bliskich – a więc dane widzowi niejako do współuczestniczenia – zautomatyzowane, katatoniczne ruchy Szawła Ausländera (Géza Röhrig), który w warstwie fabularnej postanawia ocalić ludzką godność przez rytualny pochówek przypadkowego chłopca, uznanego – w nieco melodramatycznej manierze – za syna.

Jak się okazuje, chwyt stylistyczny może mieć za punkt wyjścia różne przesłanki i dawać odmienne efekty. Przy próbie dokonania uogólnienia może jednak dziwić to, że subiektywizacja, która winna służyć uruchomieniu mechanizmu identyfikacji i empatii u widza, najczęściej służy do ujawnienia stanu opresji i alienacji postaci filmowych.

JACEK OSTASZEWSKI

¹ Por. na ten temat: J. Aumont, *Le point de vue*, „Communications” 1983, nr 38, s. 9-10.

² Por. G. Genette, *Diskurs der Erzählung. Ein methodologischer Versuch*, w: tegoż, *Die Erzählung*, tłum. A. Knop, Wilhelm Fink UTB, Paderborn 2010, wyd. oryg. *Discours du récit*, 1972, s. 18; J. Aumont, *Le point de vue*, dz. cyt., s. 4; E. Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton Publishers, Berlin 1984, s. 1.

³ Powieścią stabilizującą konwencję, ale nie pierwszą, była *Pamela, czyli cnota wynagrodzona* S. Richardsona (1740). Do cieszących się dużym uznaniem należą: *Julia, czyli Nowa Heloiza* J. J. Rousseau (1761), *Cierpienia młodego Wertera* J. W. Goethego (1774), *Niebezpieczne związki* P. Ch. de Laclosa (1782) czy *Drakula* B. Stokera (1897).

⁴ 1) realizm podaje się za okno na świat; 2) realizm wykorzystuje opowiadanie, które ma ra-

cjonalne, uporządkowane związki między wydarzeniami i bohaterami; 3) realizm ukrywa autorstwo i maskuje proces produkcji tekstu (N. Abercrombie, S. Lash, B. Longhurst, *Przedstawianie popularne: przerabianie realizmu*, tłum. E. Mrowczyk-Hearfield, w: *Odkrywanie modernizmu*, red. R. Nycz, Universitas, Kraków 1998, s. 387).

⁵ C. MacCabe, *Realism and the Cinema: Notes on some Brechtian theses*, „Screen” 1974, t. 15 (2), s. 8-10.

⁶ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London – New York 2008 (I. wyd.: Madison 1985), s. 162; por. także s. 18-20.

⁷ D. Bordwell, dz. cyt., s. 57-58 (por. też: M. Sternberg, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1978).

⁸ Głos spoza kadru (*voice over*) jest tutaj rozumiany jako głos sytuujący się „ponad” światem

- przedstawionym („ponad” diegezą); może należeć do narratora spoza świata przedstawionego, tzw. narratora heterodiegetycznego, ale też do postaci z diegezy, obecnej w kadrze, ale – co istotne – niesłyszonej przez inne postaci. Ta forma „mówienia na stronie” jest sposobem komunikowania widzowi myśli bohaterów bądź relacjonowania zdarzeń przez postaci pełniące funkcję narratora (w tym przypadku homodiegetycznego). Jest to coś zupełnie innego – z punktu widzenia narracji i dramaturgii – niż głos zza kadru (*voice off*), oznaczający mowę lub dźwięk, którego źródło znajduje się w przestrzeni pozakadrowej, ale dostępnej percepcyjnie postaciom z diegezy. Że w tej materii panuje pewne zamieszanie, najlepiej świadczy używanie określenia *komentarz z offu* w przyjętym tu znaczeniu *głosu spoza kadru*.
- ⁹ Poprawnie należałoby, zgodnie z intencją G. Genette’a odsyłającego do optyki, używać terminu: *ogniskowanie*, o postaci zaś mówić: *postać ogniskująca*. Dla skrócenia wyrażenia konsekwentnie będą jednak stosował kolokwialne spolszczenie: *fokalizacja i fokalizator*, zwłaszcza że na takie rozwiązanie zdecydował się także zespół tłumaczy książki M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, WUJ, Kraków 2012.
- ¹⁰ G. Genette, *Diskurs der Erzählung*, dz. cyt., s. 119-122.
- ¹¹ Por. S. Chatman, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca 1990, s. 139-160; E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London – New York 1992, s. 100-106.
- ¹² A. R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis – London 2006, s. 41.
- ¹³ E. Branigan, *Point of View in the Cinema...* dz. cyt., s. 110-120.
- ¹⁴ F. Jost, *Narration(s): en deçà et au-delà*, „Communications” 1983, nr 38, s. 202, por. też: s. 200-202.
- ¹⁵ S. Chatman, *Characters and Narrators. Filter, Center, Slant, and Interest-Focus*, „Poetics Today” 1986, nr 7/2, s. 194-198; S. Chatman, *Coming to Terms...* dz. cyt., s. 147-149.
- ¹⁶ Por. na ten temat np.: J.L. Baudry, *Ideologiczne skutki funkcjonowania aparatu filmowego*, tłum. A. Helman, „Powiększenie” 1985, nr 1, s. 5-12; Ł. Demby, *Poza rzeczywistością. Spór o wrażenie realności w historii francuskiej myśli filmowej*, Rabid, Kraków 2002, s. 109-113.
- ¹⁷ N. Browne, *Widz-w-tekście. Retoryka „Dyżansu” Johna Forda*, tłum. W. Godzic, w: *Sztuka Filmowej Interpretacji, Antologia przekładów*, red. W. Godzic, WUJ, Kraków 1988, s. 190.
- ¹⁸ Por. N. Browne, dz. cyt., s. 185-191; B. Beil, *First Person Perspectives: Point of View und Figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*, Lit Verlag, Münster 2010, s. 41-42; R. Stamm, R. Burgoyne, S. Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics*, Routledge, London – New York 1992, s. 84, 89.
- ¹⁹ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, dz. cyt., s. 62.
- ²⁰ S. Chatman, *Coming to Terms...* dz. cyt. s. 130-136; por. też: M. Przyliipiak, *Narracja*, w: *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 5, Wiedza o Kulturze, Wrocław 1993, s. 46-48.
- ²¹ A. Helman, „Zezowate szczęście”. *Między biegunami interpretacji*, „Kwartalnik Filmowy” 1997, nr 17, s. 73.
- ²² Por. J. Ostaszewski, *Nowe kino, nowa narracja*, w: *Historia kina: Kino epoki nowofalowej*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, t. 3, Universitas, Kraków 2015, s. 23-62.
- ²³ *Przyznam się panu: zrobiłem w tej historii coś, na co nigdy nie powinienem sobie pozwolić... retrospekcję, która była kłamstwem. Hitchcock/Truffaut*, tłum. T. Lubelski, Świat Literacki, Izabelin 2005, s. 179, por. też: s. 180-181.
- ²⁴ Por. J. Ostaszewski, *Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 71-72, s. 60-74.
- ²⁵ Por.: T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, w: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Wiley-Blackwell Publishing, Oxford 2009, s. 17-20, 24-30.
- ²⁶ B. F. Kawin, *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*, Princeton University Press, Princeton 1978.
- ²⁷ A. R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, dz. cyt., s. 57-60; B. Beil, *First Person Perspectives...* dz. cyt., s. 20-28; por. też: L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryński, WAIp, Warszawa 2006, s. 296-302.
- ²⁸ J. Mitry, *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, tłum. Ch. King, Athlone Press, London 1998 (wyd. oryg. *Esthétique et psychologie du cinéma*, 1963-1965), s. 218.
- ²⁹ Por. na ten temat: B. Beil, dz. cyt., s. 148-150; A. R. Galloway, dz. cyt., s. 60-61.