

# Eksperymenty i kompromisy: *mind-game films* we współczesnym kinie amerykańskim

BARBARA SZCZEKAŁA

*Mind-game films* oraz *puzzle films* to terminy, które w ostatnich latach stały się popularne nie tylko w narratologii filmoznawczej, lecz także wśród widzów kinowych. Amerykańska kinematografia ostatnich kilkunastu lat – zarówno „niezależna”, jak i ta głównego nurtu – wzbogaciła się o nowy rodzaj filmów, których cechą dystynktywną jest bezprecedensowa złożoność narracyjna rzucająca wyzwanie możliwościom poznawczym widza. Filmowe gry narracyjne charakteryzują między innymi: achronologiczne, nielinearne, wielopoziomowe lub epizodyczne struktury opowiadania, ontologicznie niepewne światy przedstawione, subiektywne punkty widzenia bohaterów oraz brak koherencji fabularnej. Filmy, które reprezentują owo zjawisko, to: *American Psycho* (reż. Marry Harron, 2000), *Donnie Darko* (reż. Richard Kelly, 2001), *Gra* (*The Game*, reż. David Fincher, 1997), *Incepcja* (*Inception*, reż. Christopher Nolan, 2010), *Interstellar* (reż. Christopher Nolan, 2014), *Looper* (reż. Rian Johnson, 2012), *Memento* (reż. Christopher Nolan, 2000), *Podziemny krąg* (*Fight Club*, reż. David Fincher, 1999), *Prestiż* (*The Prestige*, reż. Christopher Nolan, 2006), *Szósty zmysł* (*Sixth Sense*, reż. M. Night Shyamalan 1999), *Wynalazek* (*Primer*, reż. Shane Carruth, 2004), *Zagubiona autostrada* (*Lost Highway*, reż. David Lynch, 1997).

Dlaczego ten fenomen stał się najwyraźniejszy w Stanach Zjednoczonych, choć jest silnie obecny także na Starym Kontynencie, a jego korzeni najłatwiej szukać w europejskim modernizmie? By odpowiedzieć na to pytanie, należy przede wszystkim zaznaczyć, że *mind-game films* kładą szczególny nacisk na proces komunikacji na linii film – widz. Ich strategie wewnątrztekstowe projektują specyficzny typ widza, którego zadaniem jest mentalna rekonstrukcja skomplikowanej struktury fabularnej, negocjowanie sensu i osvajanie świata przedstawionego. Właśnie na tym gruncie kino amerykańskie wypracowało swoisty rodzaj komunikatu, który plasuje się między konwencją a eksperymentem, gatunkiem a innowacją oraz wyjaśnianiem przekazu a jego komplikacją. Rosnąca rozpoznawalność gier narracyjnych sprawiła, że z marginesów kinematografii nurt ten przeszedł do kina głównego nurtu, a do jego zaistnienia był konieczny stopniowo wypracowywany kompromis artystyczno-produkcyjny, dzięki któremu gry narracyjne zaczęły być w Hollywood oplacalne.

## W co gramy?

Autorem terminu *mind-game films* jest Thomas Elsaesser<sup>1</sup>. W jego ujęciu filmowa gra ma podwójne oblicze. Jej „ofiarami” są zarówno bohaterowie filmowi, jak i widzowie, którzy z założenia przyzwyczajeni do klasycznego trybu narracji muszą podjąć wyzwanie poznawcze i rekonstruować znaczenie filmowe<sup>2</sup>. Zjawisko *mind-game films* nie jest więc wyłącznie fenomenem estetycznym, lecz także odbiorczym. Podanie w wątpliwość statusu zdarzeń filmowych i ich kolejności wymaga od widza zaangażowania poznawczego innego typu niż to charakterystyczne dla klasycznego modelu opowiadania w kinie amerykańskim, które David Bordwell utożsamia z fabularną ciągłością przyczynowo-skutkową i koherencją narracyjną w jej reprezentowaniu<sup>3</sup>. Rekonstrukcja historii filmowej dokonywana przez widza to w przypadku *mind-game films* warunek konieczny komunikacji audiowizualnej.

*Mind-game films* sprzeniewierzają się konwencjom opowiadania oraz ideologii właściwym mainstreamowi amerykańskiemu. Rezygnują z tonacji optymistycznej, zapraszają do światów niegościnnych i alienujących, konstruują bohatera, którego aktywność ograniczają fatalistyczne prawa rzeczywistości, a w końcu – zacierają różnicę między obiektywnym i subiektywnym. Ontologicznie niepewny i poznawczo intrygujący świat *mind-game films* charakteryzuje się czasoprzestrzenią, której reguły igrają z kategoriami spójności, przejrzystości i przyczynowości. Dla kina amerykańskiego tendencja ta stała się odświeżającą rewizją, która kwestionując standardy produkcji opowieści filmowych, nie stawała w kontrze wobec poznawczej przystępności ani ludycznej funkcji kina. *Mind-game film* może być filmem gatunkowym (*teen-movie*: *Donnie Darko*, *neo-noir*: *Memento*) charakterystycznym dla „kina autorskiego” (David Lynch), produkcją wysokobudżetową (*Interstellar*) lub niezależną (*Wynalazek*).

## Meandry definicji

Choć zjawisko gier narracyjnych we współczesnym kinie może wydawać się efemeryczne i wewnętrznie zróżnicowane, jego głównym wyznacznikiem wydaje się szczególnie związek struktury narracyjnej, specyficznej diegezy i procesu odbioru. Składają się na niego: (1) złożoność narracyjna; (2) ontologicznie i epistemologicznie niejasny status świata przedstawionego; (3) swoista aktywność widza wpisana w proces komunikacji filmowej. To wyjściowy „model”, który pozwala wskazać filmy składające się na rdzeń fenomenu, a także dostrzec „satelickie” czy też pokrewne tytuły. Złożona narracja jest tu najbardziej rozpoznawalnym wyznacznikiem, ale równie ważną cechą jest tendencja do prezentowania konkretnej wizji świata i podmiotu – wizji korespondującej z kondycją ponowoczesną, a w szczególności z niepewnością epistemologiczną.

Ponadto tendencja ta zyskała podatny grunt w zmieniającym się krajobrazie medialnym pierwszej dekady XXI w. Pierwsze opracowania identyfikujące fenomen gier narracyjnych wskazywały na sprzyjającą im popularność DVD, która miałaby zachęcać widzów do powtórnych seansów weryfikujących ich hipotezy. Badacze analizujący tendencję do komplikowania narracji zachowywali ostrożność zarówno w tworzeniu jej definicji, jak i prognozowaniu rozwoju<sup>4</sup>. Z dzisiejszej perspektywy możemy jednak uznać ukonstytuowanie się zjawiska, które dostrzega

nie tylko filmoznawstwo akademickie, lecz także szeroka widownia kinowa, czego najlepszym przykładem jest kasowy sukces *Incepcji* i *Interstellara*.

Naturalnym środowiskiem tych filmów jest kultura konwergencji, zaś one same wydają się reakcją Hollywood na zmiany technologiczne wpływające na modyfikację systemów reprezentacji. Wpisują się w intermedialny status postmoderny, której nieciągle narracje są wzorowane na hipertekstowej sieci i grach wideo oraz są silnie zapośredniczone przez media ekranowe. Jak pisze Maria Poulaki, *tendencja do komplikowania narracji wyłoniła się już w latach 90., ale dopiero później wzorzec ten został nie tylko rozpoznany, lecz także powielony przez wielkie wytwórnie, które naśladowały tryb narracji wprowadzony przez pierwsze alternatywne złożone filmy. Ta reprodukcja przez Hollywood nie jest jedynie chwilowym kaprysem. To raczej manifestacja procesu samoorganizacji kina popularnego, zmierzającego w stronę nowego środowiska medialnego i rzucającego wyzwanie ukształtowanym trybom opowiadania*<sup>5</sup>. Także z tego powodu niektóre *puzzle films* (na przykład *Podziemny krąg*) osiągały większy sukces komercyjny w sprzedaży DVD, a slogan reklamowy do wersji *Incepcji* wydanej na Blu-ray brzmiał: *Go deeper into the dream*. Aktywność poznawcza generowana przez niejednoznaczność gier narracyjnych może zatem zostać również wykorzystana finansowo – Hollywood znalazło dla niej miejsce na rynku kina domowego. DVD nie jest jednak jedynym przyczynkiem do wykrystalizowania się zjawiska gier narracyjnych. W szerszym kontekście zjawisko to znajduje swój odpowiednik w telewizji jakościowej, której złożoność narracyjna przejawia się między innymi w tzw. neoserialach oraz w grach wideo osadzonych w multiwersum. *Mind-game films* są więc symptomatyczne dla kultury audiowizualnej początków XXI wieku, która tradycyjną linearność wzbogaca o intermedialny hipertekst.

### ***Mind-game, mindbender, mindfuck* i cała reszta**

*Mind-game films* zainspirowały kilka rozproszonych i analogicznych ujęć badawczych<sup>6</sup>, co potwierdza fakt, że została zauważona wyrazista grupa filmów o podobnych wyznacznikach narracyjnych i pokrewieństwach ideowych. Perspektywie Elseassera towarzyszy koncepcja *puzzle films* Warrena Bucklanda, która większy nacisk kładzie na aspekt narracyjności<sup>7</sup>. Odnosząc się do wielokrotnie przywoływanej przez Bordwella *Poetyki Arystotelesa*, Buckland twierdzi, że fabuła *puzzle films* jest *powikłana w ten sposób, że układ wydarzeń jest nie tylko złożony, lecz wręcz skomplikowany i kłopotliwy, zdarzenia nie są zwyczajnie przeplecione, lecz zagmatwane*<sup>8</sup>. Choć wymienne używanie terminów *puzzle films* i *mind-game films* nie wydaje się najcięższym grzechem generalizacji, należy pamiętać, że ujęcie Bucklanda silniej akcentuje rolę struktury opowiadania filmowego jako czynnika kształtującego swoistość zjawiska współczesnych gier narracyjnych. O ile *Piękny umysł* (*A Beautiful Mind*, reż. Ron Howard, 2001) wpisuje się w kategorię *mind-game films* (mamy tam do czynienia z narracją niewiarygodną i demaskującym ją zwrotem fabularnym), o tyle nie jest już reprezentantem *puzzle films*, gdyż jego narracja jest zdecydowanie klasyczna: linearna i przyczynowo koherentna. Odwrotnie ma się rzecz z tzw. narracjami sieciowymi, na przykład tymi realizowanymi przez Alejandra Gonzáleza Iñárritu – jak *Babel* (2006) czy *21 gramów* (*21 Grams*, 2003) – które co prawda rezygnują z głównej linii fabularnej wyznaczonej

celem protagonisty, lecz nie prowadzą gry narracyjnej w rozumieniu Elseassera. Ponadto obydwa terminy wydają się nieprzetłumaczalne na język polski. Ich dosłowny przekład jako „filmów układanek” lub „filmów łamigłówek” mógłby nadto podkreślić ich ludyczny aspekt i strywializować zarówno rejestr, jak i wyzwanie poznawcze konieczne do ich zrozumienia.

Osobną i nie mniej interesującą sprawą jest nazewnictwo stosowane przez samych kinomanów, bardzo często tworzących na forach internetowych „wspólnoty interpretacyjne” poświęcone rozstrzygnięciu znaczenia *mind-game films*. Można odnieść wrażenie, iż obecność nowego zjawiska jest tym silniejsza, że została rozpoznana nie tylko przez filmoznawców i krytyków, lecz także przez tzw. widzów nieinstytucjonalnych. I choć nazewnictwo kinomanów często ociera się o kolokwializmy: *mindfuck*, *mind-blowing movie*, *mindbender*, *mózgotrzep*, to jego sedno niejako rymuje się z terminologią „profesjonalną” – bezpośrednio odnosi się do doświadczenia widza, wskazując na to, co się dzieje z naszymi przyzwyczajeniami odbiorczymi. Analiza odbioru filmów Lyncha, Nolana czy Finchera pozwala pokazać pewne przesunięcie w charakterze fanowskiej dyskusji o filmach – z aspektu krytycznego (właściwego filmom klasycznym) na analityczno-interpretacyjny. Dowodzenie, czy film jest „dobry” czy „zły”, ustępuje uzgadnianiu jego sensu.

### ***Quality Hollywood* i pragnienie prestiżu**

„Kompromis” oraz „negocjacja” to wytrychy analityczne, które pozwalają zdiagnozować *mind-game films* nie tylko jako fenomen odbiorczy i estetyczny, lecz także produkcyjny. Filmowe gry narracyjne są wyraźnym elementem amerykańskiej *midcult* – „kultury środka”, która w odświeżeniu filmowej przeszczepia wartości artystyczne kojarzone wcześniej z kinem artystycznym do prawideł produkcyjnych regulowanych przez hollywoodzkie pragnienie zysku. Geoff King charakteryzuje „Hollywood jakościowe” jako kombinację wewnątrztekstowych strategii właściwych kinu artystycznemu oraz zewnątrztekstowych strategii produkcji i dystrybucji przynależnych wielkim studiom produkcyjnym<sup>9</sup>. Jak zauważa King: *O ile widownia kina abstrakcyjnego i awangardowego jest bardzo ekskluzywna, o tyle formy „artystyczne” i „niezależne” zdają się zaprojektowane tak, by oferować znaczny stopień wyrafinowania w dużo bardziej przystępnych ramach*<sup>10</sup>.

Dlaczego Hollywood upowszechniło właśnie taki model estetyczno-produkcyjny w latach 90. i początkach XXI w.? Poszerzające się pole dystrybucji filmowej (DVD i kanały internetowe) sprawiło, że treści dawniej „elitarnie” okazały się zarówno przystępne w sensie „kulturowego kapitału” odbiorczego, jak i dostępne niezależnie od statusu materialnego czy miejsca zamieszkania. Według Kinga to, co było dawniej „elitarnie”, jest co prawda szerzej dostępne, jednak nadal musi zachować znamiona „jakości”. Dlatego *quality Hollywood* z biegiem lat nauczyło się kapitalizować estetykę filmową, która stała się produktem marketingowym mimo pozornej nieprzystępności. Choć nie można w tym przypadku wykluczyć ryzyka produkcyjnego, należy pamiętać, że *kultura produkcji w Hollywood polega na poszukiwaniu nowości w obrębie istniejących „marketingowo rozsądnych” granic*<sup>11</sup>. Takie poszukiwanie może nie przynieść wymiernej korzyści w postaci nagłych wpływów wytwórni, niemniej opłaca się długofalowo. Dowodzi, że studia kalifornijskie to nie tylko koncerny nastawione na zysk, lecz także miejsca o określonej

misji artystycznej i społecznej. Inwestowanie w „jakość” jest tym samym powiększaniem prestiżu w obrębie bardziej „elitarnego” kapitału kulturowego, co przekłada się na nagrody (Akademia Filmowa konsekwentnie unika bowiem blockbusterów oraz produkcji franczyzowych) i prestiż środowiskowy. To właśnie rodzaj kompromisu artystyczno-produkcyjnego, gdzie „alternatywne” filmy przynoszą zyski, lecz inaczej kanalizowane<sup>12</sup>. Negocjacje podlegają tutaj przede wszystkim formy komunikacji kulturowej, jakie zostały wypracowane przez Hollywood i jako „naturalne” przyjęły się także u widzów, których wybory konsumenckie są podyktowane oczekiwaniami odbiorczymi projektowanymi w dużej mierze przez kampanie marketingowe.

Jednym z głównych wyznaczników „Hollywood jakościowego”, w tym *mind-game films*, wydaje się wytrącanie widza z komfortu emocjonalno-poznawczego doznawanego podczas seansu. Jak zauważa King, filmy tego typu *mogą być charakteryzowane jako mroczne, przygnębiające i posępne, subteln e i zniuansowane, względnie złożone, poważne, czasem nawet niejednoznaczne etycznie*<sup>13</sup>. W *mind-game films* niejednoznaczność etyczna i poznawcza często idą w parze, na przykład w narracji niewiarygodnej. Złożoność lub wręcz mętność narracyjna jest jednym z wyznaczników hollywoodzkiej jakości, gdyż u widza przyzwyczajonego do przejrzystej struktury opowiadania rodzi niepokój epistemologiczny. Przyglądając się wymienionym wcześniej tytułom, można zauważyć, że są one również ambiwalentne ideologicznie – odchodzą od typowego hollywoodzkiego optymizmu przez eksploataowanie ikonografii thrillera czy filmu *noir*. Właśnie w takim kontekście William Brown interpretuje stopniowe, coraz większe zaciemnianie kadrów w filmach hollywoodzkich z lat 1935-2010, czego dowiodły badania ilościowe<sup>14</sup>. Brown twierdzi zatem: *Możemy również postrzegać zaciemnienie kina głównego nurtu jako jego „noiryfikację”*<sup>15</sup>. Pesymizm ideologiczny oraz ambiwalencja poznawczo-etyczna zakleszczone w konfundujących strukturach narracyjnych będą więc z jednej strony wyznacznikiem *quality Hollywood*, zaś z drugiej – elementem marketingowo oswojonym, który z *mind-game films* uczyni „elitarny” produkt gotowy do sprzedaży.

### **Indiewood, czyli jak skapitalizować bunt**

Zapleczem produkcyjnym i poligonem doświadczalnym *quality Hollywood*, w tym także *mind-game films*, było w drugiej połowie lat 90. amerykańskie kino niezależne. Zanim eksperymenty narracyjne ukonstytuowały się w świadomości widzów na tyle, by na początku XXI w. stać się mniej ryzykowne i coraz bardziej rozpoznawalne, grupa reżyserów i producentów musiała przetrzeć szlaki nowo powstającemu zjawisku. Wyjątkowo płodny mariaż właściwości estetyczno-narracyjnych kina spoza głównego nurtu oraz hollywoodzkiej kultury produkcji jest określany mianem *Indiewood* – kolejnego kompromisu między chęcią eksperymentowania i zakusami rynku. Dla „wielkiego” Hollywood jego niezależny przyczółek był nie tylko szansą na uzyskanie opisanej wyżej prestiżowej „jakości”, lecz także sposobem na pozyskanie świeżych talentów, które za kilka lat mogłyby służyć wytwórniom jako wizjonerscy rzemieślnicy<sup>16</sup>. To właśnie w *Indiewood* narodziły się kariery wielu *eksperymentatorów narracyjnych*: Quentina Tarantino, Davida Finchera, Charlie’ego Kaufmana, Paula Thomasa Andersona, M. Nighta



Shyamalana. Niemal każde większe studio posiadało wtedy prężny oddział „ambitniejszych” produkcji: Sony Pictures Classics, Fox Searchlight, Paramount Classics, zaś specjalizujący się w *quality* oraz *indie* Miramax (wykupiony przez Disneya w 1993 r.) udowodniał, że inwestowanie w odważne projekty również może stać się opłacalne, jeśli tylko znajdzie się dla nich adekwatne drogi promocji i dystrybucji.

Dzięki takiemu systemowi narodziła się marka „Quentin Tarantino” oraz *Pulp Fiction* (1994) – założycielski *mind-game film*. Disney potrzebował podówczas prestiżowego kina jakościowego. Zainwestował więc w Miramax, studio dyrygowane przez Henry’ego Weinsteina, producenta m.in. *Fortepianu* (*The Piano*, reż. Jane Campion, 1993), który nie tylko postanowił dać scenariuszowi *Pulp Fiction* zielone światło, lecz także zagwarantował reżyserowi autonomię twórczą. Ryzyko związane z niekonwencjonalnością fragmentarycznego i achronologicznego scenariusza oraz nadużyciem przemocy zostało zminimalizowane strategią marketingową. Film nie miał tradycyjnej premiery w USA – jego pierwszy pokaz odbył się w Cannes, a poprzedziła go jedynie projekcja dla wąskiego grona krytyków filmowych, którzy za pomocą szumu środowiskowego współtworzyli atmosferę oczekiwania. Gdy *Pulp Fiction* zdobyło Złotą Palmę, studjni decydenci postanowili pokazać film na kilku innych „elitarnych” wydarzeniach (m.in. New York Film Festival), zanim wszedł do regularnej dystrybucji w październiku i z miejsca stał się hitem<sup>17</sup>. Kompromis między chęcią skapitalizowania eksperymentu przez Disneya a dążeniem do autorskiej ekspresji Tarantino sprawił, że pod egidą jednego studia w tym samym roku został wyprodukowany zarówno przesycony humanizmem *Król Lew* (reż. Roger Allers, Rob Minkoff, 1994), jak i narracyjny eksces ze sceną gwałtu analnego.

Nie wszyscy twórcy *mind-game films* mogli jednak liczyć na swoich producentów. Historie, jakie wiązały się z losami scenariuszy najpopularniejszych filmów będących zarzewiem fenomenu, pokazują, że *Indiewood* również podlega kontroli osób kalkulujących potencjalne zyski. Młode pokolenie reżyserów drugiej połowy lat 90. szczególnie umiłowało sobie kwestionowanie hollywoodzkich konwencji opowiadania, czego przejawem były narracje sieciowe (*Magnolia*, reż. Paul Thomas Anderson, 1999), narracja niewiarygodna (*Podziemny krąg, Gra*), alinearność (*Pulp Fiction*), metafikcja i metalepsa (*Być jak John Malkovich*, reż. Spike Jonze, 1999/). Pierwsze szkice scenariuszy Charlie’ego Kaufmana, Paula Thomasa Andersona oraz tych, nad którymi pracował David Fincher, były przez producentów uważane za zbyt mętne i potencjalnie niezrozumiałe – wymagały uprzystępniającej korekty. Jako że PR-owcy wytwórni nie mogli obiecywać widzom pesymizmu i dysonansu poznawczego, uciekali się więc do sprawdzonych sposobów, na przykład do ukazania na plakacie rozpoznawalnej twarzy pozwalającego niejako przemyścić eksperyment narracyjny. Z kolei aktorzy – Tom Cruise, Brad Pitt, John Malkovich, Michael Douglas czy Bruce Willis – godzili się na „głodowe” gaże, by zagrać w kontrze do *emploi*, popisać się „prestiżową” rolą z szansą na oscarową nominację oraz rozpocząć współpracę z obiecującym reżyserem. Artystyczna konsekwencja Finchera, Andersona czy Kaufmana została w końcu doceniona, a sami twórcy przyczynili się do odnowienia pojęcia autorstwa filmowego osnutego wokół poszukiwań w zakresie metod opowiadania historii filmowej. Było to jednak autorstwo skrojone na miarę

produktu marketingowego, stanowiło gwarancję sprawdzonej filmowej jakości i coraz bardziej oswojalnej estetyki<sup>18</sup>.

### Więcej niż *director's touch* – Christopher Nolan

Reżyserem, który konsekwentnie buduje *personal brand* właśnie na kompromisie artystyczno-komercyjnym, jest Christopher Nolan. Jego autorstwo jest tyleż charakterystyczne, ile właśnie skapitalizowane. Dla *quality Hollywood* pozostaje on więc idealną symbiozą „jakości” oraz zysku. Negocjowanie między innowacyjnością narracyjną a presją komercyjną jest widoczne w jego skrupulatnie zaplanowanej karierze, w ramach której franczyzy komiksowe będące hitami (trylogia o Mrocznym Rycerzu – 2005, 2008, 2012) przeplatają się ze strukturalnie skomplikowanymi *puzzle films* (*Prestiż*, *Incepcja*, *Interstellar*). Z dysonansu percepcyjnego i wyzwania poznawczego, których jeszcze dekadę wcześniej obawiali się hollywoodzcy producenci, Nolan zdołał uczynić nie tylko znak rozpoznawczy, lecz także marketingową obietnicę niestandardowego doświadczenia odbiorczego. Analizując jego filmografię, możemy zauważyć, że skomplikowana struktura gier narracyjnych początkowo była obecna na peryferiach kina głównego nurtu, a z biegiem lat upowszechniła się i zagłębiła zarówno w wielkich (i dysponujących dużymi budżetami) wytwórniach, jak i na wyższych miejscach box-office’u. *Memento* z budżetem 9 milionów dolarów uplasowało się w 2001 r. na 88. miejscu listy filmów przynoszących największe zyski, natomiast *Incepcja* z budżetem 160 milionów dolarów była w 2010 r. szóstym najrentowniejszym filmem w USA. Powody tego progresu finansowego to między innymi gwiazdorska obsada *Incepcji*, widowiskowość filmu i swoista kapitalizacja marki „Christopher Nolan” po sukcesie *Mrocznego Rycerza*. Nie zmienia to jednak faktu, że sukces komercyjny *Incepcji* nie byłby możliwy bez ukonstytuowania się w kinie głównego nurtu – a co za tym idzie kompetencji kulturowej szerokiej widowni – skomplikowanych struktur narracyjnych. Co więcej, kino amerykańskie dodało do złożonej narracji element spektakularnej wizualności. *Incepcja* miała premierę latem, w okresie królowania przygodowych blockbusterów i skutecznie konkurowała z nimi w podziale sezonowych zysków. Podobną strategię estetyczną Nolan zastosował w *Interstellarze* – negocjacji podlegała tutaj opozycja między narracją a atrakcją. Podczas gdy najrentowniejsze hity reprezentują raczej kino postfabularne i kosztem sekwencji efektów specjalnych upraszczają narrację, Nolan poszukuje kompromisu między jednym a drugim. Wpisując się w tendencje komercyjne, nie rezygnuje z elementu *mind-game* charakterystycznego dla integralności artystycznej. Jako założyciel firmy producenckiej Syncopy, współfinansującej jego filmy, gwarantuje sobie autonomię twórczą, a głównym inwestorem (Warner Bros. i Legendary Pictures) – mniejsze ryzyko finansowe.

Przypadek Nolana dowodzi, że amerykańskie *mind-game films* muszą być sytuowane w rozpoznawalnym kontekście – gatunku, marki autora, estetycznej „jakości”. Powinny mieć oswojone punkty odniesienia, które ułatwiają widowni podjęcie wyzwania poznawczego dawniej obcego kinu głównego nurtu. Nie ma chyba przesady w twierdzeniu, że gdyby nie hollywoodzki imperatyw zysku, filmowe gry narracyjne gościłyby wyłącznie na ekranach dyskusyjnych klubów filmowych w Europie.



*Prestiž*, rež. Christopher Nolan (2006)



*Incepcja*, rež. Christopher Nolan (2010)



### Życie pośmiertne Hollywood – narracje postklasyczne

*Mind-game films* upowszechniły się na gruncie kina amerykańskiego z jeszcze jednego powodu, nie licząc dążności tej kinematografii do odbiorczej przystępności i rentowności produkcji. Jako element szerszego zjawiska – kina postklasycznego – są rewizją silnie obecnego w kinie USA paradygmatu opowiadania, który David Bordwell określił jako tryb narracji klasycznej (*classical narration mode*). Według amerykańskiego neoformalisty *klasyczny film hollywoodzki prezentuje dookreślonych psychologicznie bohaterów, którzy usiłują rozwiązać jasno zarysowany problem lub osiągnąć konkretny cel. (...) W klasycznej konstrukcji opowieści przyczynowość jest nadrzędną zasadą uspoijniającą. (...) Przyczynowość motywuje także zasady organizacji czasowej: „sjużet” reprezentuje porządek, częstość i trwanie wydarzeń fabularnych w sposób, który podkreśla wyraźne związki przyczynowe*<sup>19</sup>. O ile charakterystyka Bordwella odnosi się do wyznaczników poetyki historycznej i dotyczy konkretnego okresu kina amerykańskiego z okresu od 1917 do 1960 r., o tyle tryb narracji klasycznej z jego dwoma dogmatami „realizmu” filmowego – wiarygodnością psychologiczną bohatera i opowieścią opartą na przyczynowości – jest ugruntowany w kinie głównego nurtu także poza granicami Stanów Zjednoczonych. To z nim jako głównym wzorcem opowiadania będzie negocjować kino postklasyczne, którego definiowanie wydaje się – jak w przypadku każdego „postfenomenu” – procesem niedokończonym.

Eleftheria Thanouli, autorka monografii *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, pisze o klasycznych narracjach kinowych oraz istotnej i widocznej zmianie w opowiadaniu filmowym. Modyfikacji podlega tutaj nie tylko tryb opowiadania, lecz także jego filozofia oraz antropologia doświadczenia filmowego, na które mają wpływ technologia produkcji (rewolucja cyfrowa) oraz zamiany w krajobrazie życia społecznego (globalizacja, społeczeństwo postindustrialne, wszechobecność mediów)<sup>20</sup>. O ile dla Davida Bordwella, który neguje istnienie osobnych trybów narracji w kinie współczesnym – „postmodernistycznym”, świeże zjawiska są jedynie procesem negocjacji między rozpoznawalną tradycją a koniunkturalną potrzebą innowacji<sup>21</sup>, o tyle Thanouli dostrzega wyraźne wzorce narracyjne, które co prawda opierają się na oswojonych mechanizmach klasycznego opowiadania, jednak tworzą nową jakość narracji silnie zakorzenionej w przemianach technologiczno-społecznych. I choć „kino postklasyczne” jest transnarodowe, jego zaplecze stanowi tryb narracji kojarzony z klasycznym kinem amerykańskim.

Thanouli zestawia cechy kina klasycznego i postklasycznego zarówno na zasadzie opozycji, jak i rewizjonistycznej kontynuacji. Na podstawie skrupulatnych analiz narratologicznych zauważa, że postklasyczny sposób opowiadania nie jest już tak silnie skoncentrowany na protagoniście wyznaczającym oś fabularną. Co więcej, zasada potoczystości opowiadania oparta na linearności i chronologii przyczyny i skutku zostaje łamana na rzecz proliferacji linii narracyjnych i rozbijania jedności czasoprzestrzennej. *Filmowcy zdołali się wyswobodzić z tyranii linearności, swobodnie poczynając sobie z czasem opowieści dzięki odwołaniu się do elastyczności i wszechwrotności typowych dla technologii cyfrowej*<sup>22</sup> – konstatuje badaczka. Przyczyna i skutek odpowiadające „logice potocznej” nie będą więc dogmatyczną strategią porządkowania fabuły. Bohater okaże się mniej wiarygodny psychologicznie i mniej konsekwentny w działaniu, zamieszkanym przez niego

świat – odporny na oswojenie, a mediująca wszystko narracja – porowata, epizodyczna, pełna skomplikowanych zdarzeń i nierzadko samozwrotna. Na poziomie montażu będziemy mieli do czynienia z odejściem od płynności i klasycznie pojmowanej ciągłości. Cyfrowe technologie produkcji i postprodukcji umożliwią łatwiejszą manipulację długimi ujęciami i montażem wewnątrzkadrowym (zawierającym także cyfrowe efekty specjalne). Z kolei łączenie ujęć i scen okaże się dynamiczniejsze i raptowne, zdecydowanie bardziej niepokojące i co najważniejsze – nieprzeźroczyste<sup>23</sup>. Kino postklasyczne opowiada szybciej i mniej spójnie.

### Idzie nowe

W kinie tym nietrudno zauważyć wpływy europejskiego modernizmu, czy odwołując się do terminologii Bordwella, trybu narracji kina artystycznego. Proces udomowiania ekscesów narracyjnych był jednak bardziej złożony niż bezpośrednie inspiracje „wielkimi europejskimi mistrzami”. Początki kina postklasycznego lokuje się często w „amerykańskiej nowej fali”, czyli w Nowym Hollywood (*New Hollywood*). Termin dotyczy okresu od połowy lat 60. do początków lat 80., kiedy to wykształcił się kompromis artystyczno-produkcyjny pozwalający na zaistnienie autorskiej twórczości między innymi Roberta Altmana, Francisa Forda Coppoli czy Martina Scorsese. Todd Berliner, autor monografii *Hollywood Incoherent: Narration in Seventies Cinema*, pisze wręcz o „przewrotności narracyjnej” (*narrative perversity*) filmów tamtego czasu: *Narracyjne przewrotności manifestują się, gdy fabuła skręca w boczną drogę lub ślepy zaułek; objawiają się przez niestosowności ideologiczne, niezgodności logiczne i charakterologiczne, rozpraszać ornamentykę stylistyczną oraz sprzeczności, niezdecydowanie, wieloznaczność oraz inne przeszkody w bezpośredniości narracji filmowej, które zagrażają spójności konceptualnej i narracyjnej dzieła filmowego*<sup>24</sup>. W warstwie fabularnej amerykańskie kino lat 70. prezentowało bohatera dysfunkcyjnego moralnie, zaś w ideologicznej niosło gorzką refleksję zamiast pocieszenia. *Mind-game films* wydają się kumulacją elementów fabuły i aspektów narracji wymienionych przez Thanouli i Berlinera. Ilustrują także historycznofilmowy proces oswojania chwytów, które początkowo wydawały się eksperymentalne. Wydaje się ponadto, że amerykańskie postklasyczne *mind-game films* wręcz nie mogłyby istnieć bez wyraźnych nawiązań do filmowej tradycji Stanów Zjednoczonych, która jest gwarantem ich przystępności, a co za tym idzie – warunkiem filmowej gry. W tytułach reprezentujących zjawisko możemy wskazać aspekt narracyjny, gatunkowy, ikonograficzny lub charakterologiczny, który będzie stanowił bezpieczny i rozpoznawalny element komplikacji w obrębie diegezy i opowiadania filmowego. *Donnie Darko* opiera się na schemacie inicjacyjnym *high school movie* i archetypicznym miejscu akcji – amerykańskim przedmieściu. *Incepcja* wyznacza jasny cel fabularny typowego *heist movie*, a poziomy swego multiwersum łączy najczęściej mostem dźwiękowym. *Memento* jest silnie oparte na typach bohaterów (zdegenerowany detektyw i *femme fatale*) charakterystycznych dla kina *noir*. W trylogii *Matrix* (reż. A. i L. Wachowscy, 1999, 2003, 2003) mamy do czynienia z „klasycznie” aktywnym bohaterem, którego działanie zaczyna się od dokonania wyboru, czyli typowego zdarzenia funkcjonalnego<sup>25</sup>, oraz z próbą okiełznania obfitości zdarzeń fabularnych nawiązaniami do archetekstów kultury. Amerykańska tradycja filmowa to dla *mind-game*

*films* przepastne repozytorium motywów i rozwiązań, które można reprodukować, modyfikować czy w końcu odrzucać. Nigdy jednak nie można się od nich całkowicie uniezależnić.

### Fokalizacja niewiarygodna oraz identyfikacja poznawcza

W przypadku *mind-game films* mamy do czynienia nie tylko z powtarzalnością struktur i tematów, ale także z pewną typizacją bohaterów. Wyalienowani ze swego świata i nierozumiejący jego reguł, są często naznaczeni zakamuflowaną lub wypartą skazą: niezawinionym zabójstwem, przerostem ambicji, dysfunkcją psychologiczną, nieświadomością bycia martwym. O ile kino amerykańskie prezentowało antybohaterów niemal od czasu wykrystalizowania się gatunków filmowych (na przykład w przedwojennym kinie gangsterskim), o tyle *mind-game films* wzbogacają tę charakterystykę o specyficzną focalizację. Protagonisci ogniskujący narrację filtrują świat przedstawiony nie tyle przez specyficzną emocjonalność, ile przez zgoła nieobiektywną wiedzę. Dzieje się tak za sprawą ich niedoskonałych lub „skrzywionych” możliwości poznawczych uniemożliwiających trafne rozpoznanie rzeczywistości. Jak pisze Jacek Ostaszewski: *Postać, zamiast być gwarantem wiedzy o świecie przedstawionym i prawdy w jego ramach, może nie zdawać sobie sprawy ze swojego położenia i z upośledzenia swoich władz poznawczych, może mylić się w ocenie sytuacji, może wreszcie zmyślać, ubarwiając zdarzenia, lub – po prostu – może kłamać*<sup>26</sup>. Odwołując się do przywołanej przez Ostaszewskiego koncepcji Wayne’a C. Booth’a, można powiedzieć, że filmowy narrator lub focalizator niewiarygodny jest mimowolnie niedoinformowany (*Podziemny krąg, Szósty zmysł*) lub celowo dezinformuje (*Osada /The Village*, reż. M. Night Shyamalan, 2004/, *Podejrzani /The Usual Suspects*, reż. Bryan Singer, 1995/).

To szczególne zamiłowanie do zaludniania światów *mind-game films* bohaterami zdegenerowanymi poznawczo Thomas Elsaesser sytuuje w kręgu *paranoi produktywnych*, które nie tylko zawieszają kategorie psychicznie zdrowego i chorego, lecz także *otwierają się na współczesne problemy tożsamości, bycia postrzeganym przez innych, a ogólnie – podmiotowości*<sup>27</sup>. W odróżnieniu od „klasycznych” filmów amerykańskich o zaburzeniach psychicznych, takich jak chociażby *Rain Man* (reż. Barry Levinson, 1988), *Poradnik pozytywnego myślenia (Silver Linings Playbook*, reż. David O. Russell, 2012), *Stoker* (reż. Chan-wook Park, 2013) czy *Gra tajemnic (Imitation Game*, reż. Morten Tyldum, 2014), paranoje produktywne przedstawiają te choroby nie w kategoriach zdystansowanego studium przypadku, lecz jako formę identyfikacji. Inaczej mówiąc, przenoszą aberracje psychologiczne z poziomu tematyčno-fabularnego na narracyjno-strukturalny. Według kognitywistycznej teorii identyfikacji Murraya Smitha<sup>28</sup> podczas typowego śledzenia losów postaci ogniskującej fabułę mamy do czynienia z acentralnością perspektywy – nie reproduujemy jej emocji, lecz je rozpoznajemy. Proces identyfikacji przebiega w tym ujęciu na trzech etapach. Pierwszym jest rozpoznanie emocji – wyobrażamy sobie wtedy, jak bohater się czuje; drugim – „zmanipulowane” przez focalizację współodczuwanie, czyli solidaryzowanie się z jego poczynaniami; trzeci etap to nastawienie – osąd moralny oraz zażyłość ewokująca nasze zaangażowanie emocjonalne.

Tymczasem paranoje produktywne proponują inny typ identyfikacji. Skoro rzadziej mamy już do czynienia z bohaterem jednoznaczny etycznie, modyfikacji

musi ulec również relacja widz – protagonista oparta na osądzie moralnym i emocjonalności. Wydaje mi się, że *mind-game films* projektują inny rodzaj identyfikacji; można by ją nazwać „strukturalną” albo „poznawczą”, bowiem na jej mocy nie tyle współczujemy, ile integrujemy się z punktem widzenia bohatera (niemal jak w filmie *Być jak John Malkovich*, w przypadku którego – dosłownie – lokujemy się w głowie protagonisty i zostajemy ubezłasnowolnieni jego perspektywą).

Za pomocą achronologicznych minisekwencji w *Memento* postrzegamy zdefragmentowany i chaotyczny świat w podobny sposób jak bohater cierpiący na amnezję postępującą. Podobnie jak on musimy pokonywać bariery niedoskonałej pamięci oraz scalać wydarzenia. W *Podziemnym kręgu* zaburzenia tożsamości są początkowo kamuflowane, a ich rozpoznanie jest takim samym szokiem dla widza, jak dla bohatera. Paranoje produktywne to z jednej strony ograniczenie poznawcze i kolejne pole gry filmowej, ale z drugiej – „produktywna” szansa na poszerzenie doświadczeń odbiorczych o nieznaną wcześniej perspektywę, które w kontakcie z niegościnnym i alienującym światem nie są aż tak skrzywione, jak mogłoby się wydawać.

### Nowe narracje i stare ideologie

*Mind-game films* stają się także swoistym odzwierciedleniem ponowoczesnej pop-filozofii. Oprócz opisanego wyżej kryzysu podmiotu prezentują lęki cywilizacyjne XXI w. Niepewności epistemologicznej towarzyszy w nich konfuzja ontologiczna. W trylogii *Matrix*, w *Incepcji*, *Wynalazku*, *Looperze* charakterystyczna dla kina science fiction technofobia przyjmuje postać pytania o granice między tym, co „naturalnie” realne a technologicznie symulowane. Bohaterowie wystawieni na zmasowany atak bodźców muszą się oprzeć ich bałamutnemu wpływowi i orzec, co jest prawdziwe, a co zmanipulowane. Na tym polu nierzadko ponoszą klęskę, zaś opozycja między rzeczywistością a jej symulakrum podlega zawieszaniu. Technologia zapośredniczająca rzeczywistość jest wszechobecna i niemożliwa do zignorowania. Bohaterowie *mind-game films* bardzo często są zdani na rozparcelowanie swojego bycia, swego „ja” na kilka poziomów zmultiplikowanej rzeczywistości. Znajdują się w paradoksalnej sytuacji. Z jednej strony są postaciami aktywnymi, jak przystało na klasyczne Hollywood (dążą do fabularnego celu), z drugiej pozostają ubezłasnowolnieni prawidłami świata uniemożliwiającego im zachowanie pełnej suwerenności. Absorbujący i niegościnnie wieloświat nie sprzyja łatwej identyfikacji ani utrzymaniu zintegrowanej tożsamości.

Skomplikowanie struktur narracyjnych, ambiwalencja etyczna (anty)bohaterów, w końcu wytrącanie widza z komfortu odbiorczego mogłyby wskazywać na subwersję ideologiczną w obrębie domniemanego hollywoodzkiego konserwatyizmu. Jak jest naprawdę? Okazuje się, że w ostatecznym rozrachunku postklasyczne *mind-game films* w większości przypadków nie proponują rewolty ideowej. Efektowny anarchizm i antykonsumpcjonizm *American Psycho* oraz *Podziemnego kręgu* zdają się odosobnionymi przypadkami, a symptomatyczny jest fakt, że mimo korespondowania z nastrojami antykapitalistycznymi nie odniosły sukcesu finansowego. Poza nimi filmowe gry narracyjne odwołują się do dobrze znanej idei poświęcenia (*Looper*, *Donnie Darko*), mityzują życie rodzinne oraz małżeńskie (dzieła Christophera Nolana), nakazują życie w realnym świecie, a nie w szczęśli-

wej ułudzie (*Szósty zmył, Martix, Piękny umysł*), bronią liberalizmu gospodarczego (*Incepcja*) i przestrzegają przed mąceniem prawideł rzeczywistości (*Gra, Wynalazek*) – oto kolejny dowód na ich kompromisowość.

Filmy te wpisują się w tzw. kino postklasyczne. Chociaż modyfikują i rewidują rozpoznawalne aspekty hollywoodzkiego kina głównego nurtu, to jednak pozostają komunikatywne i przystępne. W gąszczu ścieżek narracyjnych i płataninie ponowoczesnych problemów stawiają widzom pomocne drogowskazy.

BARBARA SZCZEKAŁA

- <sup>1</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Films*, w: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Malden 2009.
- <sup>2</sup> Tamże, s. 14.
- <sup>3</sup> D. Bordwell, *Classical Narration. The Hollywood Example*, w: tegoż, *Narration in the Fiction Film*, London – New York 1985, s. 156-204.
- <sup>4</sup> Zob. D. Sidore, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, „Film Comment” 2009, nr 1.
- <sup>5</sup> M. Poulaki, *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films*, w: *Hollywood Puzzle Films...* dz. cyt., s. 49.
- <sup>6</sup> Innymi terminami i ujęciami diagnozującymi wyraźny fenomen gier narracyjnych w kinie współczesnym są: *modular narratives* (Alan Cameron), *database narrative* (Marsha Kinder), *soft cinema* (Lev Manovich). Wszystkie one akcentują rozbrat filmu z linearnością, a tym samym z właściwym mu klasycznym modelem opowiadania spopularyzowanym przez kino amerykańskie.
- <sup>7</sup> W. Buckland, *Introduction: Puzzle Plots*, w: *Puzzle Films...* dz. cyt.
- <sup>8</sup> Tamże, s. 3.
- <sup>9</sup> G. King, *Quality Hollywood: Markers of Distinction in Contemporary Film*, London 2016, s. 28.
- <sup>10</sup> Tamże, s. 21.
- <sup>11</sup> Tamże, s. 36.
- <sup>12</sup> Tamże, s. 2-3.
- <sup>13</sup> Tamże, s. 2.
- <sup>14</sup> J. E. Cutting, K. L. Brunick, J. E. DeLong, C. Iricinschi, A. Candan, *Quicker, Faster, Darker: Changes in Hollywood Film over 75 Years*, „I-perception” 2011, nr 2 (6).
- <sup>15</sup> W. Brown, *Complexity and Simplicity in „Inception” and „Dedicated to Ozu”*, w: *Hollywood Puzzle Films*, red. W. Buckland, New York - London 2014, s. 137.
- <sup>16</sup> G. King, *Indiewood, USA: Where Hollywood Meets Independent Cinema*, London – New York, 2009, s. 6-7.
- <sup>17</sup> S. Waxman, *Rebels on The Blackout*, New York – London 2006, s. 59-70.
- <sup>18</sup> J. Mottram, *The Sundance Kids: How The Mavericks Took Back Hollywood*, London 2006, s. 137-139, 156-160, 256.
- <sup>19</sup> D. Bordwell, dz. cyt., s. 157.
- <sup>20</sup> E. Thanouli, *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, London – New York 2009.
- <sup>21</sup> D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, Berkeley – Los Angeles 2006, s. 103.
- <sup>22</sup> E. Thanouli, dz. cyt., s. 129.
- <sup>23</sup> Tamże, s. 173-182.
- <sup>24</sup> T. Berliner, *Hollywood Incoherent: Narration in Seventies Cinema*, Austin 2010, s. 12.
- <sup>25</sup> M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. nauk., tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012, s. 193.
- <sup>26</sup> J. Ostaszewski, *Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 71-72, s. 61.
- <sup>27</sup> T. Elsaesser, dz. cyt., s. 25.
- <sup>28</sup> M. Smith, *Zaangażowanie widza w postać*, tłum. J. Mach, w: *Kognitywna teoria filmu*, red. J. Ostaszewski, Kraków 1998.