

Książki o filmie

„Kwartalnik Filmowy” nr 110 (2020)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.360>

© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Mirosław Przyłipiak

Uniwersytet Gdański

<https://orcid.org/0000-0002-7552-8112>

Przyjemność na granicy dyskomfortu

Słowa kluczowe:

filmy gier
umysłowych;
narratologia;
afekt

Abstrakt

Artykuł jest recenzją książki Barbary Szczekały pt. *Mind-game films. Gry z narracją i widzem* (2019). Książka kładzie nacisk na komplikacje i zawłości narracyjne filmów gier umysłowych. Zadaniem odbiorcy byłoby te zawłości zrozumieć, z rozsypanych puzzli ułożyć spójny obrazek, zagadki i tajemnice wyjaśnić. Odbiór ma charakter racjonalny, jego opis jest ujęty w ramę psychologii poznawczej. Przeciwwstawiony jest mu drugi typ odbioru (autorka książki za nim optuje), wedle którego odbiorcy filmów gier umysłowych szukają w nich przede wszystkim ucieleśnionych emocji. Szczekała charakteryzuje bliżej trzy rodzaje takich emocji, które nazywa terrorem identyfikacji, ekscysem nagromadzenia oraz dyskomfortem poznawczym. Choć są to doznania nieprzyjemne, zdaniem autorki to właśnie one przyciągają widza do tego typu kina.



artykułów (częściowo zresztą tej samej autorki, publikowanych w „Ekranach”) czy też kilku pojedynczych rozdziałów w tomach innych autorów.

Barbara Szczekała rozważania *stricte* historycznofilmowe zostawia nieco na uboczu (co nie znaczy, że informacji o takim charakterze nie możemy w jej książce znaleźć), skupia się natomiast na dyskursie teoretycznym. Co najmniej od lat 70. teoria kina jest skoncentrowana na problematyce odbioru. Również Szczekała poświęca uwagę, jak sama twierdzi, *swoistości doświadczeń odbiorczych* (s. 24). W zasadniczej części książki (po bardzo rzetelnym i kompetentnym przedstawieniu stanu badań) autorka konfrontuje ze sobą dwa sposoby ujmowania filmów gier umysłowych. Pierwszy z nich, dominujący w piśmiennictwie na ich temat, koncentruje się na narracji. Odwołując się do klasyfikacji zaproponowanych przez Mieke Bal, a także współczesnych narratologów filmowych z kręgu filmo- i literaturoznawstwa, Szczekała kreśli panoramę środków narracyjnych wykorzystywanych w filmach gier umysłowych, skupiając się na sposobach przedstawiania pracy pamięci, strukturach czasowych, nagłych zwrotach akcji, a wreszcie na formach narracji niewiarygodnej. Autorka kładzie nacisk na rozmaite formy dezorientacji widza (chciałoby się rzec – „dezorientacji strategicznej”, przywołując w ten sposób tytuł książki Andrzeja Zalewskiego; szkoda, że ta praca została przez autorkę pominięta). Całemu rozdziałowi przyświeca zdecydowanie metoda kognitywna. Kluczową sprawą są struktury poznawcze, autorka opisuje wyzwanie, jakie filmy gier umysłowych rzucają podstawowym kategoriom, za pomocą których pojmujemy rzeczywistość, w tym zwłaszcza kategoriom czasu, przestrzeni, przyczyny i skutku.

Ujęciu narratologiczno-kognitywnemu, kładącemu nacisk na racjonalne procesy odbioru, przeciwstawia Szczekała model alternatywny – z którym wyraźnie sympatyzuje – oparty na trzech koncepcjach: ucieleśnionej fabuły Steffena Hvena, neuroobrazu Patricii Pisters oraz ucieleśnionej symulacji Vittoria Gallesego i Michele Guerry. Idzie w tym z duchem czasu, bo rozmaite koncepcje podkreślające zakorzenienie percepcji w cielesności przeżywają w XXI w. prawdziwy rozkwit. W tym ujęciu odbiór *mind-game films* ma charakter afektywno-cielesny, nie zaś czysto myślowy, a traktowanie ich jako zagadek do rozwiązania *wydaje się fe-*

tyszyzacja „racjonalnego” odbioru filmowego (s. 171). Autorka wyróżnia trzy rodzaje odbioru afektywnego, a mianowicie „terror identyfikacji”, „eksces nagromadzenia” oraz „dyskomfort poznawczy”. Nie przypadkiem wszystkie te nazwy mają silne zabarwienie pejoratywne (terror, eksces, dyskomfort), Szczekała zaś twierdzi, że tym, co przyciąga widzów do filmów gier umysłowych, jest właśnie stwarzana przez nie możliwość doznawania uczuć powszechnie uznawanych za przykre.

I tak „terror identyfikacji” polegałby na tym, że wskutek pełnej focalizacji przekazu, czyli filtrowania filmu przez świadomość i emocjonalność postaci, widz zostaje zmuszony do oglądania świata oczami bohatera, który w dodatku często cierpi na zaburzenia psychiczne. Tym samym znajduje się *w poznawczym klinczu perspektywy bohaterów (...)* To narracyjne ubezwłasnowolnienie sprawia, że poznawcza alternatywa nie istnieje (s. 124). „Terror identyfikacji” miałyby być potęgowany przez zjawisko tzw. lustrzanych neuronów (odkrycie z dziedziny neuronauki), polegające na tym, że samo obserwowanie czynności związanej z przedmiotem prowadzi do pobudzenia tych samych sieci neuronalnych, które aktywizują się podczas rzeczywistego wykonywania tego działania (s. 164). „Eksces nagromadzenia” byłby wynikiem widowiskowości współczesnego kina, wspomaganej efektami CGI, a także umieszczeniem wielu filmów gier umysłowych w ramach gatunkowych, takich jak horror czy science fiction, zaś nadmiar rozmaicie pojmowanych atrakcji oszałamiałby widza. „Dyskomfort poznawczy” wynikałby natomiast z programowej niejako dla filmów gier umysłowych niejasności i zawilości. Odczuwany przez bohaterów dysonans poznawczy, ciągły niepokój, poczucie rozpadu i braku zakorzenienia udziela się widzom, tym bardziej że odczucia te często są niejako powielane przez strukturę filmów. Oprócz dysonansów poznawczych Barbara Szczekała wskazuje również występujące w tych filmach dysonanse estetyczne – percepcyjne oraz narracyjne (pojawia się w tym kontekście pojęcie „dysnarratywia”, słusznie kojarzące się z dysleksją czy dyskalkulią). Tak więc terror, klincz, ubezwłasnowolnienie, oszołomienie, zagubienie, niepokój, rozpad, niezakorzenienie, niezdolność ujęcia świata w ramę narracyjną to afekty wytwarzane, zdaniem autorki, przez kino gier umysłowych. Miłośnik takich filmów poszukuje właśnie tych nieprzyjemnych uczuć, stanowią one część jego satysfakcji odbiorczej.

Przy całym szacunku dla widocznej w tym rozdziale żarliwości intelektualnej, jak również ambicji wytyczenia nowego szlaku, mam wobec powyższych propozycji różne wątpliwości. Nie przekonuje mnie ani teza ogólna, że widz poszukuje w kinie uczuć przykrych, ani jej szczegółowe uzasadnienia. Na przykład, oglądając omawiane filmy, nie czuję się terroryzowany, użyte przez autorkę określenie jest zatem raczej mocną hiperbolą. Nie odczuwam też, prawdę powiedziawszy, silnej identyfikacji z bohaterami w rodzaju Leonarda Shelby’ego z *Memento* czy też Oscara z *Wkracając w pustkę*. Ograniczenie perspektywy poznawczej (zresztą, wbrew twierdzeniu autorki, nie jest zjawiskiem zupełnie nowym w kinematografii), wcale nie musi wzmacniać identyfikacji z postacią. Mówiąc ogólnie, skoro autorka posługuje się pojęciem identyfikacji, dobrze byłoby, gdyby skorzystała z bogatego zaplecza teoretycznego tej kategorii. Zaletą byłoby również sięgnięcie po niektóre ustalenia teorii inspirowanej psychoanalizą, na przykład podstawowe tam rozróżnienie na identyfikację percepcyjną (z kamerą) i emocjonalną (z postacią), która – w skrócie – polega na tym, że emocjonalnie identyfikujemy się (zgodnie z językiem zaczerpniętym z orientacji psychoanalitycznej) z tym,

na kogo patrzymy, a nie z tym, kto „filtruje” przekaz. Stąd pozorny paradoks: najsilniejsze przeżycia emocjonalne w kinie klasycznym zapewniały filmy, których twórcy w ogóle nie korzystali z chwytów subiektywizacyjnych. Innymi słowy, należałoby odróżnić od siebie zjawiska fokalizacji oraz identyfikacji, czego jednak autorka nie robi. Nie przekonuje mnie również argument „neuronów lustrzanych”. Jeżeli bowiem obserwowanie jakiegoś działania, również w filmie, prowadzi do pobudzenia sieci neuronalnych aktywnych podczas wykonywania takiego działania, to nie jest to zjawisko specyficzne dla kina gier umysłowych, lecz dla całego kina i audiowizualności w ogóle. Co więcej, powraca tutaj wątpliwość zgłaszana uprzednio – jeśli przyjąć, że ten mechanizm rzeczywiście działa, należy zauważyć, że wzmacnia on raczej identyfikację z postacią, czyli tym, na kogo patrzymy, nie zaś identyfikację z kamerą, czyli tym, „przez” kogo patrzymy.

Kolejną wątpliwość wzbudza teza autorki, że odbiorcy *mind-game films* delektują się przykrym w istocie uczuciem dyskomfortu. Przypomina mi ona wywód Noela Carrolla na temat horroru, w którym badacz postawił tezę, że odbiorcy utworów tego gatunku godzą się na przykre uczucie lęku, gdyż tylko w ten sposób mogą dotrzeć do sedna tajemnicy oferowanej przez utwór. Carroll nigdy jednak nie twierdził, że odbiorcy lubią się bać, lecz jedynie – że jest to cena, którą są gotowi zapłacić. Z kolei Thomas Elsaesser uważał, że w filmach tego typu nie chodzi o rozwiązywanie zagadek (stąd konsekwentnie przeciwstawiał się alternatywnej nazwie *puzzle films*), lecz o kształcenie umiejętności życia w świecie niepewnym, gdzie wiele niezgodnych ze sobą myśli, idei, poglądów, stanów rzeczy istnieje obok siebie, a żadna zagadka nie ma swojego definitywnego rozwiązania. Elsaesser nie zakładał jednak, że odbiorcy szukają uczucia niepewności, ani tym bardziej – że jest ono źródłem odbiorczej satysfakcji. Barbara Szczekała idzie więc dalej, ale jej argumenty wyglądają dosyć mizernie. Jeden z nich odwołuje się do nazewnictwa. Określenia *mind-blowing*, *mind-fucking* czy – bardziej swojskie – „mózgotrzep” są zdaniem autorki nazwami zawierającymi element irracjonalności i dyskomfortu. Samo ich używanie miałyby świadczyć o tym, że widzowie świadomie szukają tych stanów. Nie wiemy jednak, z jakimi rzeczywistymi treściami odbiorcy kojarzą te określenia. Ciekawa pod tym względem byłaby analiza nie samych nazw, ale wypowiedzi na forach internetowych poświęconych filmom gier umysłowych. Szkoda, że autorka nie poddaje swojej tezy takiej weryfikacji. W swojej praktyce dydaktycznej widziałem, jak wielką satysfakcję sprawia studentom rozwiązywanie zagadek zawartych w *mind-game films*, nie zauważyłem natomiast, aby gustowali oni w stanach dysonansu poznawczego. W tym kontekście szczególnie osobliwy wydaje się wywód Szczekały na temat polskiego zwrotu „mózgotrzep”. Dowiadujemy się oto, że słowo to oznacza również samogon: *Tak jak domowy, mocny bimber, „mind-game film” winien „kopnąć”, wprawić widza w daleki od racjonalności stan oszołomienia, pobudzenia, w stan alternatywnej świadomości, którego przyjemność lokuje się na granicy dyskomfortu* (s. 154). No cóż, mam poważne wątpliwości, czy miłośnicy bimbrowi powiedzieliby, że odczuwają „przyjemność na granicy dyskomfortu”. Ogólnie ludzie lubią wprawiać się w stan oszołomienia. Jeśli niesie on przykre konsekwencje, w postaci np. kaca albo uzależnienia, to jest to cena, którą płacą, nie zaś uczucie, którego poszukują.

Koncentracja na zagadnieniach teoretycznych sprawiła, jak wspomniałem, że opis historycznofilmowy zszedł na drugi plan. Nie ma więc autorka ambicji do-

starczenia w miarę kompletnego rejestru filmów, które do tego nurtu należą. Na stronach 22 i 23 Szczekała wymienia ponad trzydzieści tytułów (inne pojawiają się w toku dalszego wywodu), w tym kilku seriali i filmów polskich (choć, jak słusznie zaznacza, polski grunt nie wydaje się dla takich produkcji szczególnie żyzny), ale jest to spis dalece niepełny. Miłośnicy kina tego typu słusznie mogliby dopominać się o takie klasyczne tytuły, jak: *Dzień świstaka*, *Kod nieśmiertelności*, *Piąty wymiar*, *Wyspa tajemnic*, *Fringe*. *Na granicy światów* i wiele innych. Wyraźnie niedoreprezentowane jest też kino azjatyckie, zwłaszcza południowokoreańskie. Autorka sama to zresztą przyznaje, stwierdzając, że *lista nie jest definitywna i wyczerpująca, stanowi raczej punkt orientacyjny, pozwalający mapować rozgwieżdżony obszar współczesnych filmowych gier narracyjnych* (s. 24). Z tym mapowaniem jednak bywa różnie, nie dostajemy ani uporządkowanej historii nurtu, ani opisu jego odmian i rodzajów. Szczekała poświęca również niewiele miejsca tym nurtom, które poprzedzały omawiane zjawisko. Zaledwie w jednym krótkim rozdziale, zatytułowanym znacząco *Dlaczego „mind-game films” to nie to samo co „Zeszłego roku w Marienbadzie”?* – autorka kwestionuje zasadność łączenia filmów gier umysłowych z kinem modernistycznym lat 60. Nie ma też odniesień do drugiego w kolejności kandydata na prekursora, czyli kina *noir*. Tymczasem jest to trop niezwykle interesujący, zwłaszcza w kontekście wydanej już po skończeniu przez Barbarę Szczekałę jej pracy ważnej książki Davida Bordwella pt. *Reinventing Hollywood. How 1940s Filmmakers Changed Movie Storytelling*. Skupienie na teorii, wynikające zapewne z preferencji autorki, zostało też niejako wymuszone przez formułę doktoratu, którym jak już wspominałem jej publikacja początkowo była. Szkoda jednak, że nie dokonała ona potem pewnych zmian. Nie wszystko bowiem, co sprawdza się w doktoracie, jest odpowiednie w przypadku książki adresowanej do szerszego grona czytelników niż recenzenci akademicy.

Niezależnie od powyższych wątpliwości (z których większość ma charakter ożywczej intelektualnie polemiki, nie zaś krytyki), książka Barbary Szczekały jest pozycją bardzo cenną, dostarczającą obrazu zjawiska, któremu jest poświęcona, dobrze osadzoną we współczesnym dyskursie teoretycznofilmowym, napisaną z pasją i kompetencją. Dla osób interesujących się współczesnym kinem, a jeszcze bardziej – współczesną refleksją nad kinem, jest to pozycja właściwie obowiązkowa.

Barbara Szczekała, *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Łódź 2018.

Mirosław Przyłipiak

Historyk i teoretyk filmu, tłumacz, dyrektor Instytutu Badań nad Kulturą Uniwersytetu Gdańskiego. Stypendysta Fundacji Fulbrighta na Uniwersytecie Harvarda (1998–1999) oraz Fundacji Rockefellera (2002). Autor książek: *Kino stylu zerowego. Ź zagadnień estetyki filmu fabularnego* (1994; poszerzone wyd. drugie – 2016), *Kino najnowsze* (1999, wraz z J. Szyłakiem), *Poetyka kina dokumentalnego* (2000; Nagroda im. Bolesława Michałka dla najlepszej książki filmowej roku), *Kino bezpośrednio 1960–1963* (t. I, 2008), *Kino*

bezpośrednie 1963-1970. Czas autorów (t. II, 2014) oraz *Kino bezpośrednie 1963-1970. Między obserwacją a ideologią* (t. III, 2014). Jest też autorem stu kilkudziesięciu studiów z zakresu historii i teorii kina oraz komunikowania audiowizualnego, a ponadto kilkuset recenzji filmowych. Przetłumaczył kilkadziesiąt książek, przede wszystkim z dziedziny psychologii, filmu oraz kultury audiowizualnej. Wśród nich znalazły się takie pozycje jak: *Dustin Hoffman* Ronalda Bergana (1992), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć* Noëla Carrolla (2004) i *Filozofia sztuki masowej* tegoż autora (2011). Założyciel Akademickiej Telewizji Edukacyjnej przy Uniwersytecie Gdańskim, autor kilku filmów dokumentalnych, m.in. *Legenda o Janku Wiśniewskim* (1994) oraz *Czy było kiedy tyłu wspaniałych chłopców i dziewcząt* (1997).

Bibliografia

Szczekała, B. (2018). *Mind-game films. Gry z narracją i widzem*. Łódź: Narodowe Centrum Kultury Filmowej.

Keywords:

mind-game films;
narratology;
affect

Abstract

Mirosław Przyłipiak

Pleasure on the Verge of Discomfort

The paper is a review of a book by Barbara Szczekała entitled *Mind-game films. Gry z narracją i widzem* [*Mind-game Films: Games with Narrative and Spectator*] (2019). The subject of the book is the current of “mind game films”, and the book is particularly concerned with the issue of the viewer’s reception of such films. Two modes of reception are confronted with each other. In the first one the emphasis is put on the complexity of mind-game films. The viewer’s task would be to straighten up this complexity, to complete a puzzle, to answer the riddles and solve mysteries. The reception is rational in nature, and the whole issue is put in the framework of cognitive psychology. This mode is juxtaposed to another one (the author opts for it), according to which the admirers of such films strive especially for embodied affects. Three such affects are described in detail: terror of identification, excess of accumulation and cognitive discomfort. Although these affects are rather unpleasant, the author insists that they attract the viewer to this kind of cinema.