

**HEDONIZM
IMAGINATYWNY,
KINO**

**POSTFABULARNE
I PRZESTRZEŃ
WYZWOLONA
Z NARRACJI.
HOBBIT PETERA
JACKSONA**

Kino, ta *najbardziej perwersyjna ze sztuk*, która *nie daje nam tego, czego pożądamy, ale uczy jak pożądać*, od zawsze pełniło rolę przestrzeni sprzedającej iluzję, oferującej odbiorcy spektakl o niemal magicznej mocy przenoszenia do równoległych światów. Jednak po ponad stu latach rozwoju kina trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że wszystko już było, a zadziwić widza współczesnego jest niepomierzenie trudno. Przemiany w zakresie mediów – upowszechnienie się Internetu, systemy kina domowego, gwałtowny wzrost dostępności filmów na nośnikach DVD i w systemie VOD – sprawiło, że aby przyciągnąć publiczność do kin, twórcy filmowi muszą zapewnić widzom większy niż dotychczas rozmach filmowych światów. Ostatnie lata w Hollywood naznaczone były niebywałym rozkwitem *blockbusterów*, widowiskowych filmów zrealizowanych wielkim nakładem środków z nadzieją na jeszcze większe zyski. Wraz z boomem na te wielkoformatowe produkcje zaczęło rozwijać się zjawisko nazywane kinem postfabularnym (ang. *post plot cinema*). Cechuje się ono przesunięciem akcentu z opowiadanej historii na sam sposób jej prezentacji,

w celu zapewnienia widzom pozaintelektualnej przyjemności płynącej z wizualnego odurzenia technologicznymi popisami. „Karnawał atrakcji” czy „estetyka zdumienia” coraz silniej zaznaczają się we współczesnym kinie, w ramach obsesyjnego dążenia do uzyskania maksymalnej spektakularności widowiska filmowego i wzbudzania czysto wizualnego zachwytu.

U źródeł tego coraz wyraźniejszego nurtu dostrzegam hedonizm imaginatywny – współczesną postawę konsumencką modelującą również sposób tworzenia widowisk filmowych. Choć przez długie stulecia doktryna hedonistyczna nie cieszyła się poważaniem, druga połowa XX wieku okazała się erą jej ponownego rozkwitu. Gwałtowna poprawa warunków życia zachodnich społeczeństw skierowała uwagę konsumentów na potrzeby wyższego rzędu, m.in. na zaspokajanie dążeń poznawczych i estetycznych. Współczesny hedonizm zyskał jednak inne oblicze niż ten z czasów antycznych – przede wszystkim z elitarnego namysłu nad etycznym wymiarem egzystencji, przерodził się w zjawisko masowe, napędzane kapitalistycznymi mechanizmami rynku i strategiami marketingowymi. Można wyróżnić cztery jego wymiary: natychmiastowość i bezwysiłkowość przyjemności, kult nowości, estetyzacja życia codziennego oraz właśnie kreowanie przyjemności imaginatywnej – *powodowanej przez emocje i odczuwanej w sferze wyobraźni*².

Twórcą pojęcia „hedonizmu imaginatywnego” jest Colin Campbell, który w książce *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism* dokonał analizy rozwoju i przemian zachowań konsumenckich. Stwierdził, że o ile w hedonizmie antycznym przyjemność miała płynąć z korzystania z dóbr materialnych, czyli z bodźców sensorycznych, w hedonizmie imaginatywnym chodzi o stymulację emocjonalną. Zdaniem Campbella, przejście od jednego modelu hedonistycznego do drugiego dokonało się na gruncie weberowskiego „odczarowania” rzeczywistości – narodzin przekonania, że odczucia nie wynikają

z obiektywnych cech zewnętrznego świata, a raczej z immanentnych właściwości postrzegającego człowieka. Na tej podstawie Campbell wysnuwa przekonanie, że przyjemność ta jest wywoływana poprzez umiejętność *śnienia na jawie* (ang. *daydreaming*), czyli tworzenia iluzji, fantazmatów, co do których *wiesz, że są nieprawdziwe, ale masz wrażenie, że są realne*³. Hedonista tego rodzaju znajduje szczególnie upodobanie w zanurzaniu się w fikcyjnych światach, śledzeniu przygód fikcyjnych postaci i identyfikowaniu się z nimi.

Tę skłonność współczesnego hedonisty wykorzystują twórcy reklam, uprawiający handel fantazmatami: promowane przez nich przedmioty nie są przedstawiane jako materialne obiekty o konkretnych cechach fizycznych i określonych funkcjach, ale jako niemal magiczne artefakty zdolne spełnić wszystkie marzenia użytkownika. Źródłem tych tendencji Campbell upatruje w romantyzmie, przy czym termin „romantyczny”, rozumie jako odnoszący się do romansu, wyobraźni, oderwany od doświadczenia, wizyjny, pełen wzniosłości, namiętności lub nieoczywistego piękna⁴. Mimo że tak prozaiczne czynności jak dokonywanie wyborów konsumenckich, zakupy i korzystanie z dóbr materialnych nie budzi skojarzeń z tą definicją, to, jak argumentuje autor, stosowane przez twórców reklam strategie marketingowe mają za zadanie oddziaływać na tzw. myślenie romantyczne. Oferują one to, co dalekie od doświadczeń dnia codziennego, to, co wyobrażone, „wzniosłe”, pełne pasji, egzotyczne czy wyidealizowane. Jak pisze: *[...] w służbie producentów, których interesy reprezentują, reklamodawcy postanowili zrobić użytek z [romantycznego] materiału – w konsekwencji, jest to relacja, w której „romantyczne” przekonania, aspiracje i postawy są zaprzęgnięte do pracy w interesie „społeczeństwa konsumpcyjnego”*⁵.

Oprócz twórców reklam tę skłonność współczesnego konsumenta namiętnie wykorzystuje kino popularne. Blockbustery i nurt kina postfabularnego są być może najbardziej spektakularnym wytworem

współczesnej odmiany hedonizmu. Choć samo określenie od pewnego czasu krążyło wśród badaczy i krytyków filmowych, jego popularyzatozem okazał się Steven Zeitchik, krytyk filmowy związany z „Los Angeles Times”. W recenzji napisanej po seansie *Strażników Galaktyki* (reż. James Gunn, 2014) stwierdził, iż kino popularne od opowiadania historii przeszło do pokazywania obrazków. Film Gunna Zeitchik uznał za emblematyczny dla współczesnego kina rozrywkowego – składający się z efektownych obrazów luźno spojonych fabularnymi kliszami i mieszanką archetypowych postaci. Zeitchik zwraca uwagę na odwrócenie proporcji – do niedawna wizualne atrakcje i technologiczne nowinki pełniły rolę ozdobników uatrakcyjnających film i służących podniesieniu realizmu kreowanych światów⁶. W ostatnich latach wydaje się jednak, iż ozdobniki przejęły władzę nad filmem, fabułę redukując do użytkowo traktowanego „paliwa”. W okresie klasycznego kina hollywoodzkiego za podstawę uznawano koherentną opowieść opartą na związkach przyczynowo-skutkowych i działaniach postaci starających się osiągnąć pewne cele. Spektakl wizualny był postrzegany raczej jako element chwilowo odrywający widza od śledzenia logicznie powiązanych zdarzeń, przyjemność miała zaś płynąć z mieszanki napięcia i pewności, że na końcu filmu wszystkie wydarzenia zostaną wyjaśnione⁷. W afirmującym widowiskowość Kinie Nowej Przygody opowieść wciąż pełniła rolę pewnego centrum, wokół którego obracał się spektakl. Jak zauważył Zeitchik, posługując się przykładem *Strażników Galaktyki*: [...] *lata spędziliśmy w przekonaniu, że kino komercyjne przynajmniej częściowo powinno polegać na solidnym scenariuszu – tak jak Szczęki, Terminator i niezliczone rzesze innych. I oto pojawił się wyraźnie sprawiający przyjemność komercyjny film, w którym scenariusz w widoczny sposób nie ma żadnego znaczenia*⁸.

W kinie postfabularnym nacisk z opowiadanej historii zostaje przeniesiony już nawet nie na sposób jej opowiadania, jak w przypadku *puz-*

złe *game films*, ale na czysto wizualną prezentację. Funkcją fabuły jest w głównej mierze podtrzymywanie barokowych konstrukcji efektów specjalnych. Struktury opowieści oparte na wyrazistej linii fabularnej, punktach zwrotnych i psychologicznych motywacjach bohaterów, zostały zredukowane do podstawowego konfliktu dobra ze złem oraz komediowych gagów (*comic relief*). Postaci z osób stały się typami, wraz z kolejnymi filmami zmieniającymi swoje imiona i wygląd, ale nie zasady funkcjonowania w opowieści.

Według wielu badaczy współczesnego kina, popularność postfabułu nie jest wcale oznaką nowej fazy, w którą kroczyła kinematografia, a raczej jej powrotem do korzeni. Krótko mówiąc, kino zatoczyło koło, zwracając się ku tendencjom estetycznym ze swoich początków, tzn. ku atrakcjom. Wczesne kino, opanowane przez „szaleństwo widzialności” i podporządkowane „estetyce zdumienia”, bardziej niż opowiadaniem historii zainteresowane było eksponowaniem samej możliwości stwarzania iluzji ruchu. Konsekwencje tego podejścia były dwie – marginalizowanie roli fabuły i gloryfikacja technologii – tendencje, na których opiera się również współczesne kino postfabularne. Tom Gunning, opisując istotę kina atrakcji, przywołuje taką oto wypowiedź Georges Mélièsa: [...] *jeśli chodzi o scenariusz, „bajkę” czy „baśń”, zastanawiam się nad tym dopiero na końcu. Mogę stwierdzić, że scenariusz skonstruowany w ten sposób, nie ma znaczenia, ponieważ używam go tylko jako pretekstu dla efektów scenicznych, „trików”, albo dla ładnie zaaranżowanego tableau*⁹.

Wizualność była zatem główną wytyczną, a w centrum zainteresowania znajdowały się czysto technologiczne kwestie skryte za spektaklem – należy bowiem pamiętać, że publiczność przychodziła wówczas do kina przede wszystkim po to, aby obejrzeć nowinkę, jaką był kinematograf. Sam sprzęt kreujący iluzję ruchu był do tego stopnia atrakcyjny, że pisano o nim na plakatach promujących filmy, w cień spychając ukazywane za jego pomocą historie¹⁰. Vouyerystycznym

tendencjom klasycznej narracji wczesne kino atrakcji przeciwstawiało ekshibicjonizm, charakteryzujący również współczesne blockbustery, nader skłonne do odsłaniania mechanizmów własnego powstania. Technologie IMAX i 3D, cyfrowa kreacja światów przedstawionych, techniki *motion* i *performance capture* czy chwyt w rodzaju osławionego *bullet time*, same w sobie stanowią atrakcje, eksponowane przez twórców w dodatkach do wydań DVD, materiałach dostępnych *online* oraz w wywiadach i spotkaniach z fanami. Technologia stojąca za kreacją immersyjnych, nadrealnych światów sama się odsłania, przełamując tworzoną przez siebie iluzję.

Rzecz jasna, tym, co decyduje o takiej, a nie innej specyfice blockbustarów i szerzej, kina postfabularnego, są czynniki finansowe. Blockbuster jest dla wytwórni zwornikiem, dźwigającym na sobie odpowiedzialność za jej los, nic więc dziwnego, że cechą wytwórni jest niechęć do ryzyka¹¹. Wykładając na film tak ogromne sumy pieniędzy, producenci muszą mieć maksymalną pewność, że ich inwestycja się zwróci, co siłą rzeczy wpływa na kształt filmu – fabularny i czysto wizualny. Twórcy filmowi, chcąc przyciągnąć do kin jak największą publiczność, starają się stworzyć obrazy odurzające przede wszystkim stroną wizualną, jak najbardziej immersyjne, wykreowane w najdrobniejszych szczegółach, a jednocześnie o prostej, niekontrowersyjnej treści. Tworząc scenariusz superprodukcji, z punktu widzenia producentów najbezpieczniej jest oprzeć go na istniejącym tekście kultury, zamiast inwestować w propozycję całkowicie oryginalną. Dlatego też o blockbustarach mówi się, że są *pre-sold*, a więc „przed-sprzedane” – skonstruowane na bazie produktów, które już zdołały się sprzedać, są znane i lubiane, posiadają stałą grupę odbiorców, którzy z pewnością wyruszą do kina, by podziwiać swoją ikonę w wydaniu filmowym¹². Dlatego po sukcesie, który odniósł *Władca Pierścieni*, jeden z największych kasowych przebojów XXI wieku, jedynie kwestią czasu była ekranizacja *Hobbita*.

Adaptacja tego swoistego *prequela* *Władcy Pierścieni* wydaje się być świetnym przykładem do prześledzenia konsekwencji podporządkowywania konstrukcji filmu „karnawałowi atrakcji”, „nowej widzialności” czy też „estetyce zdumienia”. Zarówno bowiem kino postfabularne, jak i twórczość J.R.R. Tolkiena oparte są na idei hedonizmu imaginatywnego – brytyjski pisarz otwarcie stwierdzał, że *fantasy* ze swojej natury jest eskapistyczna. Jednak w jego rozumieniu eskapizm nie oznaczał bynajmniej pustki intelektualnej czy prymitywności – Tolkien definiował go raczej jako swobodną, acz ważną grę wyobraźni, ćwiczenie umysłu tworzącego uniwersalne fantazmaty mające oddziaływać emocjonalnie, odrywając od smutnej rzeczywistości, oferując pocieszenie, odświeżenie intelektualne, ale również pewne katharsis. W przypadku Tolkiena te fantastyczne światy utkane były z motywów, archetypów i symboli zaczerpniętych z europejskiego dziedzictwa kulturowego – charakteryzowały się ściśle przewidzianą konstrukcją realizującą misterny program prozatorski przewidziany przez pisarza dla literatury fantastycznej. W adaptacji *Hobbita* ów elitarny eskapizm (czy też w istocie rzeczy hedonizm imaginatywny), zderza się z eksploatowanym przez twórców blockbusterek hedonizmem konsumenckim, w którym fantazmaty, skłonność do fantazjowania i tworzenia immersyjnych światów traktowana jest instrumentalnie, jako narzędzie powiększania zysków.

Podczas procesu adaptacji *Hobbita* wyniknęła konieczność przełożenia języka Tolkiena na język współczesnego blockbustera, którym, rzecz jasna, miały stać się filmy Petera Jacksona. Należało to uczynić w taki sposób, aby trafić do wszystkich potencjalnych grup odbiorczych, a więc: do fanów książek, fanów ekranizacji *Władcy Pierścieni*, dzieci oraz do widzów przypadkowych, nastawionych na czystą rozrywkę „intruzów kulturowych”, dla których seans *Niezwykłej podróży* często był pierwszą wizytą w Śródziemiu. Temu „tłumaczeniu” uległa przede wszystkim konstrukcja przestrzeni. Jeśli

chodzi o zgodność filmowego *Hobbita* z książkowym pierwowzorem, właściwie nie zostaje pominięte żadne wydarzenie i żadna lokalizacja z powieści – jednak sposoby kreowania miejsc akcji u Tolkiena i Jacksona są od siebie różne i wyraźnie spełniają dwie odmienne funkcje. U brytyjskiego pisarza kolejne krainy są skonstruowanymi z symboli i archetypów dekoracjami, wśród których rozwija się klasyczna opowieść o wyprawie bohatera. W ekranizacji książki kreacja przestrzeni odbywa się w myśl estetyki zdumienia – rządzącej wczesnym kinem i współczesnymi blockbusterami zasady głoszącej, iż widza przede wszystkim należy oszołomić, zadziwić i zaskoczyć czysto wizualnym rozmachem. Przestrzeń filmowa podporządkowana temu postfabularnemu *szaleństwu widzialności* emancypuje się z fabuły, sama w sobie stając się atrakcją.

Pisząc o przestrzeni w filmie, w głównej mierze mam na myśli przestrzeń diegetyczną – obszar przynależący do bohaterów filmowych, w którym zachodzą zaprezentowane wydarzenia. Jest ona zaprojektowana przez twórców filmu i rekonstruowana przez widza w trakcie seansu. Przestrzeń ta może być podporządkowana opowiadaniu, tak jak miało to miejsce w klasycznym kinie hollywoodzkim – jest ona wówczas konstruowana i ukazywana widzowi w takim stopniu, w jakim jest to niezbędne do opowiedzenia spójnej historii. Twórcy filmowi mogą jednak wprowadzić nadmiar przestrzeni względem opowiadania, dzięki czemu zyskuje ona status częściowo niezależnej – staje się ozdobnikiem, a nie warunkiem rekonstrukcji fabuły, elementem wizualnego spektaklu, a nie narzędziem prowadzenia narracji. Pierwszy typ przestrzeni Elżbieta Ostrowska nazywa znarratywizowaną, drugi – nieznarratywizowaną. Odwołuje się tutaj do typologii André Gaudreaulta, który wyróżnił dwa typy opowiadania historii: charakterystyczną dla literatury narrację (*narration*) i typowe dla teatru pokazywanie/demonstrowanie (*demonstration*). Kino łączy w sobie oba sposoby

przedstawiania wydarzeń – montaż jest narzędziem narracji, pozwalającym na zarządzanie czasem, przestrzenią i logiką opowieści, zaś samo rejestrowanie ujęcia odpowiada kategorii pokazywania/demonstrowania. Analogicznie: przestrzeń znarratywizowana służy opowieści, jest podporządkowana narracji tworzonej poprzez montaż. Przestrzeń nieznarratywizowana jest po prostu pokazywana i pozostaje w luźnych związkach z fabułą¹³. Uzasadnione wydaje się postawienie tezy, iż przestrzeń nieznarratywizowana jest charakterystyczna dla kina postfabularnego, redukującego filmową opowieść na rzecz widowiska.

Zwornikiem, na którym opiera się fabuła tolkienowskiego *Hobbita*, jest motyw wędrówki bohatera (*quest*). Topos podróży okazuje się konstytutywny dla większości opowieści – w książce Tolkiena występuje on w swojej dosłownej postaci, tzn. główny bohater opuszcza rodzinny dom i wyrusza w długą podróż poprzez wiele krain. Wędrówka ta realizuje klasyczną strukturę monomitu opisaną przez Josepha Campbella. Zaznacza się tu pierwsza cecha sposobu kreowania przestrzeni przez Tolkiena, tzn. brak przypadkowości w doborze miejsc, w których toczy się akcja. Kolejne krainy i przygody pisarz tworzył wedle klucza mitycznego i mistycznego, trochę niezamierzenie wpisując swoją baśń w schemat całej europejskiej tradycji literackiej.

Bieg wydarzeń książkowych rozpoczyna się więc w „świecie normalnym”, czyli Shire – przestrzeni swojskiej, bezpiecznej, w której nigdy nie zdarza się nic nieprzewidywalnego i wykraczającego poza ramy racjonalnego myślenia. Shire i Bag End, rodzinny dom Bilba, czyli norka wydrążona wewnątrz wzgórza, to przestrzenie utraconego raju, Arkadii, w której bez względu na losy świata, rzeczy pozostają niezmiennymi, a rytm życia wyznaczają spokojnie zmieniające się pory roku. Shire i Bag End to kosmos, uporządkowana przestrzeń przeciwstawiona chaosowi szerokiego, niebezpiecznego świata, zamieszkanego przez

niezrozumiałych obcych i potwory¹⁴. Owa ostoja jest samym centrum świata, jest *axis mundi*, osią wszystkiego, co istnieje, dziedziną, w której nic złego bohatera spotkać nie może, i która konstytuuje integralność jego osoby. Nieprzypadkowo siedziba Bilba mieści się we wnętrzu pagórka – hobbit mieszka w idealnym centrum kosmosu: pomiędzy podziemiem, ziemią a niebem, z którym symbolicznie łączone są góry i wzgórza¹⁵. Z chwilą zjawienia się Gandalfa i krasnoludów, do tego unormowanego świata wkracza pierwiastek niezwykłości – hobbit otrzymuje wezwanie do opuszczenia domu i zanurzenia się w nieznaną krainę.

Oczywiście, dla twórców filmowych monomit jako schemat fabularny jest wyjątkowo atrakcyjny – otwiera możliwość realizacji zdjęć w widowiskowych lokalizacjach, budowania spektakularnych scen akcji czy wykorzystania nowatorskich technologii. Struktura monomitu może więc stać się idealną areną dla postfabuły i ich szaleństwa widzialności, czyli tendencji do mnożenia wizualnych atrakcji kosztem narracji i fabuły. Peter Jackson w swojej adaptacji *Hobbita* w pełni wykorzystuje potencjał przestrzeni jako elementu wizualnego spektaklu wyzwolonego z rygorów narracji. W większości tworzy więc przestrzeń nieznaną narracji, spełniającą funkcję pokazywania/demonstrowania – w tym wypadku technicznej biegłości i finansowego rozmachu filmowej produkcji. Choć w filmie ogólny szkielet dziejów wyprawy do Samotnej Góry zostaje zachowany – poszczególne wydarzenia zostają jednak zmodyfikowane poprzez dodanie scen akcji, inne rozłożenie akcentów, przearanżowanie detali lub wprowadzenie dodatkowych postaci i wątków. Adaptacją tą rządzi nadmiar – głównie jednak na poziomie wizualnym, nie na poziomie symbolicznym.

Największy wpływ na kreację filmowego Shire miały ilustracje Alana Lee, przedstawiające zielone łąki i drzewa pod błękitnym niebem. Zamiast odmalować krajobraz Shire'u w serii opisów, Tolkien przedstawił tę przestrzeń poprzez charakterystykę jej mieszkańców –

statecznych, poczciwych, raczej prostych rolników, kupców i ogrodników, szczęśliwych z dala od wielkiego świata, przywiązanych do natury i swojej ziemi. To właśnie z rozsianych po utworach pisarza sugestii dotyczących życia hobbitów można wywnioskować, że Shire miało przypominać angielską wieś sprzed epoki industrialnej. Arkaadyjskość filmowej ojczyzny Bilba jest implikowana przez wszechotaczającą soczystą zieleń roślin, bujne kwiaty i ciepły blask słońca – miejsce osiedlenia hobbitów przypomina rajski ogród.

Filmowe Bag End wydaje się osobnym mikrokosmosem: jest to przestrzeń zamknięta, wykreowana za pomocą drobiazgowo przygotowanej scenografii – są to cechy charakterystyczne przestrzeni stworzonych przez Jacksona w *Niezwykłej podróży*, *Pustkowiu Smauga* i *Bitwie Pięciu Armii*. Tolkien w *Hobbicie* raczej unikał szczegółowych opisów miejsc i krain. Brzmi to paradoksalnie w kontekście map Śródziemia, namiętnie rysowanych przez pisarza, jeśli jednak wziąć pod uwagę samą narrację *Hobbita* – brak w niej koncentracji na ustanowieniu relacji przestrzennych i budowaniu dokładnych obrazów miejsc, które odwiedzają bohaterowie. Od szczegółowych opisów Tolkien woli poetycką wrażeniowość i ewokowanie obrazów przestrzeni za pomocą odtwarzania danych zmysłowych:

Pod nimi rozciągała się dolina. Słyszeli śpiew wody rwącej kamiennym korytem; w powietrzu unosił się zapach drzew. Na zboczu po drugiej stronie strumienia jaśniało światło. Bilbo nigdy nie zapominał, jak ślizgając się, brnęli w półmroku krętą stromą ścieżką, prowadzącą do ukrytej doliny Rivendell. W miarę jak schodzili coraz głębiej, powietrze stawało się cieplejsze, a woń sosen odurzyła go [...] Gdy tak zdążali coraz niżej i niżej, ich serca wypełniała otucha. Sosny ustąpiły miejsca bukom, zmrok zaś powitał ich przyjaźnie¹⁶.

Powody takiego budowania przestrzeni są dwa – po pierwsze, *Hobbit* został pomyślany jako bajka dla dzieci, Tolkien nie widział więc powodu, by wyposażać ją w szczegółowe zapisy wędrówki

bohaterów. Po drugie, pisarz początkowo nie planował połączenia owej dziecięcej książki z monumentalnym *Silmarillionem* czy tworzenia kontynuacji w postaci epickiego *Władcy Pierścieni* – Śródziemie w *Hobbicie* ma zatem nieco rozmyte granice, nie jest w pełni stworzone, jest przestrzenią dopiero rodzącą się. Jest to przestrzeń znarratywizowana pod tym względem, że stanowi tło dla toczących się wydarzeń, rozwija się wraz z przygodami przeżywanymi przez bohaterów. Tolkien konstruuje ją za pomocą sugestywnych symboli, będących wskazówkami i stymulacją dla wyobraźni czytelnika.

Natomiast cechą charakterystyczną przestrzeni w ekranizacji *Hobbita* jest wysoki stopień jej uszczegółowienia. Dla akcji filmów Jacksona kluczowe jest Shire, jaskinie goblinów, Mroczna Puszcza, Miasto na Jeziorze (Esgaroth), Samotna Góra (Erebor) i twierdza Czarnoksiężnika (Dol Guldur). Wszystkie bez wyjątku tworzą przestrzenie zamknięte, charakteryzujące się misterną scenografią, zaprojektowane do ostatniego szczegółu i sprawiające wrażenie osobnych mikrokosmosów. Przypominają one nieco sale tematyczne w Disneylandzie – fantazmaty, bardzo barwne, plastyczne i sugestywne, „gotowe do spożycia” i nie pozostawiające miejsca na indywidualne interpretacje. Zamknięte przestrzenie i niewielka ilość zdjęć krajozrazów sprawiają wrażenie, że poszczególne miejsca akcji nie mają ze sobą większego powiązania, a świat przedstawiony w filmowym *Hobbicie* wydaje się miejscem podzielonym na pojedyncze segmenty. Jest to zresztą jedna z charakterystycznych cech kina postfabularnego, opartego na odczuwaniu bieżącej chwili – postafbuły mają tendencję do fragmentaryzacji doświadczenia filmowego, rozszczepiania go na pojedyncze sceny i sekwencje, które, zebrane razem, nie muszą posiadać holistycznego sensu. W superprodukcjach nowego Hollywoodu akcja przypomina szaloną sinusoidę wznoszącą się i opadającą bez końca, co chwilę atakującą widza nowymi niespodziankami. Logiczna i psychologiczna motywacja rozwoju akcji i działań bohaterów jest

traktowana raczej jako zabieg opcjonalny wprowadzany wtedy, gdy znajdzie się na niego miejsce, pomiędzy sekwencjami walk, pościgów i eksplozji. Dzieli one opowieść na słabo powiązane segmenty, utrudniające całościowe spojrzenie na film¹⁷.

Oprócz misternej scenografii, wzmocnieniu immersyjności służy również modelowanie przestrzeni diegetycznej na kształt labiryntu – labirynt będzie zresztą wiodącą dominantą przestrzenną we wszystkich trzech filmach. Efekt ten jest osiągany na dwa sposoby – za pomocą scenografii oraz poprzez ruchy kamery. Zamknięte obszary domów, pałaców i jaskiń zawierają skomplikowane sieci korytarzy, mostów, przejść i sal. Kamera przemierza te przestrzenie szybko, nieustannie jest w ruchu, porusza się w systemach wymyślnych jazd i panoram, wykorzystując chwyt *movieride* i *spidercam*. Statyczne ujęcia zdarzają się stosunkowo rzadko. Kamera na zmianę odsuwa się by ukazać ogrom scenografii i zbliża by skoncentrować na jej fragmencie, gwałtownie ześlizguje się w głąb ciemnych przepaści i błyskawicznie przechodzi do perspektywy żabiej, ukazując ogrom budowli, sklepień czy gór.

Z punktu widzenia samej fabuły, taki sposób konstrukcji przestrzeni wcale nie jest konieczny, a czasem wydaje się wręcz zbędny, opóźnia bowiem przejście do kolejnych ważnych wydarzeń. Jednak z drugiej strony natężenie chwytów operatorskich i scenograficznych buduje immersyjność przedstawionego świata – oszałamia, dezorientuje, wciąga w głąb diegezy i sprawia, że kreowane na płaskim ekranie obrazy wydają się namacalne. W trzech filmach o przygodach Bilba widz ma okazję odwiedzić wiele krain Śródziemia – akcja prowadzona jest nie tylko linearnie, ale również równolegle, przeplatające się wątki pozwalają śledzić wydarzenia rozgrywające się w tym samym czasie w kilku lokalizacjach. Zwłaszcza w *Niezwykłej podróży* ten nadmiar przestrzeni służy poszerzeniu uniwersum, przywołaniu nostalgii za *Władcą Pierścieni*, a także jest ukłonem

w stronę fanów książek brytyjskiego pisarza, oczekujących jak największej wierności literackiemu oryginałowi.

Niezwykle skomplikowana konstrukcja przestrzeni służy również atrakcyjnemu przedstawieniu scen akcji. Dobrym przykładem jest znajdująca się w *Niezwykłej podróży* sekwencja porwania przez goblina. Tolkien sięgnął tu do klasycznego mitycznego schematu zejścia do podziemi – bohaterowie, co prawda, nie udają się do zaświatów, ale gubią w głębokich górskich jaskiniach i tunelach. Jak zawsze oszczędny w opisach pisarz ograniczył się do przywołania obrazów setek krzyżujących się tuneli, ciemności i bezładnych hord goblinów, ściągających bohaterów coraz niżej w czeluści gór. W filmie zdecydowano się na bardziej malowniczy obraz podziemnego miasta, sięgając do ikonografii kojarzącej się z piekielną otchłanią. Płonące w mroku ognie, niezliczone ilości groteskowych stworów, płatanina dziwnych konstrukcji, mostów i korytarzy przypominających kolejne kręgi piekła, tworzy wrażenie nieodległe od wizji Hieronima Boscha.

Zagubieni w czeluściach jaskiń i otoczeni przez wrogów bohaterowie usiłują wydostać się na powierzchnię uciekając przez labirynt mostów i korytarzy – wydarzenia, które w książce miały szybki rozwój i stanowiły dość krótki epizod, w wersji filmowej rozciągają się na długie i skomplikowane sekwencje walk, pościgów, a nawet gagów. Twórcy nawet nie starają się nadać pozorów realizmu zręczności i sile, jaką prezentują bohaterowie w walce i pokonywaniu przestrzeni. Łamanie praw fizyki oraz obrazowanie „ponad miarę” nagminnie powraca w scenach akcji – chociażby w sekwencji ucieczki krasnoludów przez rzekę w *Pustkowie Smauga*, czy przekraczających jakiegokolwiek prawdopodobieństwo wyczynach elfów. Jaskrawe i ocierające się o śmieszność przerysowanie tych sekwencji nie wydaje się jednak przypadkowe. Znakomicie wpisują się one w kategorię hedonizmu imaginatywnego – sceny akcji, choć wykreowane z niebywałym

realizmem detali, w żadnym razie nie mają motywacji realistycznej. Są popisem kreacyjnej mocy technologii, zdolnej do tworzenia obrazów przekraczających granice wyobraźni i „wspanialszych niż życie”. Mają więc one przyprawić o zawrót głowy, zaskoczyć, odurzyć czy wręcz przytłoczyć, jasno dając widzowi do zrozumienia, że dzięki magii kina wkroczył w inny świat, pozbawiony ograniczeń i zapierający dech w piersiach, a co za tym idzie – wart ceny biletu.

Za najciekawszy, ale także najbardziej emblematiczny przykład różnic w kreowaniu przestrzeni u Tolkiena i Jacksona można uznać sekwencję w Mrocznej Puszczy. Oto jak opisuje tę wędrówkę Tolkien:

Początek ścieżki przypominał łukowato sklepioną bramę mrocznego tunelu. Tworzyły ją dwa wielkie nachylone ku sobie drzewa, zbyt stare i zduszone przez warstwy bluszczu i porostów, by wypuścić więcej niż kilka poczerniałych liści. Sama ścieżka była wąska i wiła się między pniami. Wkrótce światelko u wejścia pozostało daleko z tyłu, widoczne jako mały jasny punkt. Cisza była tak głęboka, że każde ich stąpienie zdawało się rozlegać głośnym hukiem, podczas gdy drzewa chyliły się ku nim, jak gdyby nasłuchując¹⁸.

Wkrótce zniecierpliwił ów las równie szczerze, jak wcześniej tunele goblinów, zaś nadzieja na wydostanie się zupełnie ich opuściła. Musieli jednak iść dalej i dalej, z każdym krokiem coraz bardziej tęskniąc do widoku słońca i nieba, do powiewu wiatru na twarzach. Tu, pod leśnym sklepieniem, powietrze trwało bez ruchu, wokół panowała wieczna cisza, mrok i zaduch. [...] Najgorsze były noce. Wówczas bowiem zapadała nieprzenikniona ciemność – nie zwykła nocna ciemność, lecz mrok gęsty jak smoła, tak czarny, że nie dało się w nim czegokolwiek dostrzec. [...] Sypiali skuleni w gromadzie, po kolei pełniąc straż, a kiedy nadchodziła pora Bilba, hobbit dostrzegał rozbłyski w otaczającej ich ciemności. Czasami pary żółtych, zielonych bądź czerwonych ślepiów spoglądały na niego z bliska, a następnie przygasały wolno i równie powoli rozbłyskiwały w innym miejscu¹⁹.

Czasami słyszeli niepokojący śmiech, czasami jakiś śpiew w oddali. Roześmiane głosy nie należały do goblinów, a pieśń była piękna, lecz

brzmiała dziwacznie i niesamowicie, toteż nie dodawała otuchy krasnoludom, a raczej kazała im przyspieszać kroku i maszerować z całych sił, jakie im jeszcze pozostały²⁰.

Dla Tolkiena drzewa były ważnym elementem świata – doświadczenie lasu stanowi w książkach brytyjskiego pisarza wkroczenie do innej rzeczywistości, kontakt z pierwotnymi i tajemniczymi siłami natury. Drzewa w mitologii Śródziemia wydają się być obdarzone świadomością, wkraczający pomiędzy nie bohaterowie doświadczają uczucia bycia obserwowanym, otoczonym. Mroczna Puszcza Tolkiena to głównie ciemność, zaduch i tajemnicze istoty przemykające w mroku, to zmęczenie i utrata nadziei. W charakterystyczny dla siebie sposób pisarz koncentruje się na opisie zmysłowych doświadczeń bohaterów i stanu ich ducha. Puszcza przytłacza i niepokoi swoim ogromem – przebycie jej jest więc przede wszystkim próbą charakteru, wymaga odwagi i wiary w słuszność podjętej drogi.

Pierwsze ujęcia Mrocznej Puszczy dość dobrze wpisują się w wizję Tolkiena, przedstawiając las jako gęstwinę gałęzi i korzeni. Bardzo szybko jednak wizja pisarza ulega przeformułowaniu. W lesie nie panują ciemności, a pod względem kolorystycznym dominują szarości i błękity. Zmieniony zostaje również charakter wędrówki; w książce bohaterowie przemierzali puszcę przez wiele dni, stopniowo się w nią zagłębiając – przestrzeń lasu rozwijała się linearnie. W filmie podróż ta wydaje się być krótka, a co więcej, sprawia wrażenie, jakby drużyna Thorina poruszała się w kółko, błędząc wciąż w tym samym miejscu – ciasne, klaustrofobiczne kadry ukazują płataninę drzew po raz kolejny aranżujących diegezę na wzór labiryntu.

Co ważne, z filmowego obrazu Mrocznej Puszczy usunięto dwa wydarzenia, które w książce pełniły ważną funkcję w osadzeniu lasu w tradycji mitów i legend. Pierwszym jest przeprawa drużyny przez zaczarowaną rzekę i napotkanie jelenia wraz z łanią i młodymi. W mitologii jeleni łączony był ze Słońcem, duchowością i uznawany

za obrońcę i przewodnika dusz – z kolei w tradycji chrześcijańskiej był symbolem czystości, pobożności oraz Chrystusa²¹. Drugim usuniętym wątkiem jest spotkanie z uczującymi na leśnej polanie elfami. Krasnoludy i hobbit trzykrotnie dostrzegają światła wśród drzew i trzykrotnie usiłują dołączyć do uczty – jednak za każdym razem ogień gasną, a elfy znikają. Tolkien wydaje się w tym miejscu nawiązywać do brytyjskich legend o elfach tańczących nocą w zaklętych kręgach, w które nie wolno wkraczać śmiertelnikom.

Te nawiązania do europejskiej tradycji kulturowej zostały pominięte prawdopodobnie jako potencjalnie niezrozumiałe dla masowego odbiorcy, niezaznajomionego ani z mitologią, ani z książkami Tolkiena. W oczy rzuca się też pewna infantylizacja wydarzeń – zachowanie bohaterów i wrażenia, których doświadczają, kojarzą się silnie z narkotykowymi halucynacjami, co podsycają często pojawiające się w kadrze dorodne grzyby. Bohaterowie nie doświadczają za to cierpień, które dość wyraziście zostają zarysowane w książce, tzn. głodu, pragnienia czy zmęczenia. Baśniowość w rozumieniu tolkienowskim, jako splot klasycznych motywów literackich, archetypów, mistycyzmu i przemyślanej wizji świata, zmienia się w bajkowość kojarzoną raczej z Disneyem – charakteryzującą się uproszczeniem, jednowymiarowością, łagodnością obrazów. W interpretacji Jacksona wędrówka przez Mroczną Puszcze straciła więc swój mistyczny wymiar, a stała się kolejną okazją do mnożenia wizualnych atrakcji.

Wyraźnie widać tu różnicę w hedonizmie imaginatywnym kulturowym przez Tolkiena a tym postfabularnym. Pisarstwo Brytyjczyka cechuje się stopniowym budowaniem akcji i brakiem pośpiechu. Zawarte w *Hobbicie* symbole otwierają w opowieści nowe sensory – mitologiczne, mistyczne, kulturowe, poszerzają budowany świat fantastyczny i odsyłają poza niego. Wolne są jednocześnie od intencji dydaktycznych, krytycznych czy satyrycznych – po prostu przenoszą odbiorcę do świata odległego od banału i nudy, oferującego za

to wyrwanie z „automatyzacji” postrzegania. Mechanizm działania postfabułów bazujących na kliszach fabularnych jest zgoła inny – raczej spycha umysł odbiorcy na utarte szlaki. Metaforyczny wydźwięk wędrowki przez Mroczną Puszcę został przekształcony w karnawał atrakcji, w którego potoku nie ma po prostu czasu na wprowadzanie symboliki – spowalniałaby ona akcję i komplikowała treść wyrywając widza z potoku obrazów, których odbiór przeważnie nie wymaga szczególnych kompetencji odbiorczych.

Każdy kolejny film z serii o wyprawie krasnoludów jest naznaczony imperatywem wywierania jeszcze większego wrażenia od poprzednika – wydaje się, że w kolejnych filmach wzrastała ilość wizualnych atrakcji i niespodziewanych optyczno-akustycznych bodźców. Góry drogocennych klejnotów, potoki płynnego złota, strzelające płomienie, przekraczające jakiegokolwiek prawdopodobieństwo ewolucje kaskaderskie podczas scen walk i pościgów, przytłaczające ogromem hale pałaców i twierdz czy wreszcie smok, tak wielki, że aż niemieszczący się w kadrze – to tylko kilka przykładów przybiegającego na sile karnawału atrakcji. Rozszalała, wiecznie pozostająca w ruchu kamera nie pozostawia widzowi szansy na chwilę odpoczynku – wszystkie te cuda są przedstawiane z bardzo dużej ilości ujęć, kątów i perspektyw, tak aby w pełni wyeksponować rozmach aktu filmowej kreacji.

Wyzwolenie przestrzeni z rygorów narracji osiąga swoje apogeum w trzeciej części adaptacji *Hobbita*, czyli *Bitwie Pięciu Armii*. Tytuł tej części został zaczerpnięty od nazwy starcia, które rozegrało się pod koniec książkowej opowieści pomiędzy zjednoczonymi goblinami i wilkami a sprzymierzonymi elfami, ludźmi i krasnoludami. Fakt, iż jeden epizod stał się kanwą dla osobnego filmu, wydaje się jednym z największych triumfów kina postfabularnego. Miejscem akcji jest tu przede wszystkim zaatakowane przez smoka Miasto na Jeziorze, wnętrza Samotnej Góry, pole walki wokół niej oraz zrujnowana

twierdza Czarnoksiężnika. Ostatnia część adaptacji ma, rzecz jasna, za zadanie zebrać wątki z poprzednich dwóch filmów i zwieńczyć je konkluzją – problemem jest jednak wyraźny niedostatek wydarzeń fabularnych. Spektakularnie zaaranżowane sekwencje ataku smoka czy sceny batalistyczne wydają się przeciągać w nieskończoność bez większego uzasadnienia – wrażenie to potęguje fakt, że są one ze sobą luźno połączone krótkimi dialogami i niewielkimi, zaczerpniętymi z książek scenami mającymi faktyczne znaczenie dla dalszego rozwoju wydarzeń.

Erebor okazał się świetnym miejscem do prezentacji scenograficznego przepychu i technicznej zręczności w kreowaniu fantastycznych światów. Rozległe sale podziemnego królestwa i kopalni stały się areną dla licznych pościgów, ucieczek, próby zabicia smoka poprzez oblanie go roztopionym złotem (nieobecnej w książce), a także dla wizualnego przedstawienia dręczącej Thorina *smoczey choroby* – szaleństwa chciwości. Znacznie bardziej widowiskowa niż w książce jest także scena zabicia Smauga. Twórcy filmu postanowili w pełni wykorzystać potencjał scenograficznego rozmachu i technologicznych możliwości i scenom walk ze smokiem nadali barokową formę. Często stosowaną strategią, wspierającą *estetykę zdumienia*, jest eksponowanie gigantycznych przestrzeni czy obiektów we fragmentach – bardzo sugestywnie filmowa produkcja buduje wrażenie, że rzeczywiste rozmiary budowli są tak wielkie, że aż niewyobrażalne, nie mieszczące się w kadrze, a zatem i w pojmowaniu. Najczęściej dopiero po serii sfragmentaryzowanych ujęć następuje odjazd kamery, umożliwiający widzowi ogarnięcie wzrokiem szerszej przestrzeni.

Jurij Łotman, analizując kwestie przestrzeni w dziele artystycznym, stworzył pojęcie „przestrzeni artystycznej”, która podmiot nieskończony – świat wobec dzieła zewnętrzny – oddaje za pomocą swojej skończoności²². Przenosząc tę teorię na grunt refleksji nad kinem, można powiedzieć, że za pomocą skończonych środków filmowych,

takich jak scenografia, konstrukcja ujęcia, montaż czy dźwięk wykreowane zostaje wrażenie nieskończonego świata diegetycznego. Jest to zagadnienie szczególnie ciekawe w kontekście filmowej fantastyki, która często przedstawia przestrzenie nie mające odpowiedników w obiektywnej rzeczywistości. W odniesieniu do filmów w rodzaju *Hobbita*, a więc w dużej części wykreowanych za pomocą CGI, kwestia ta ulega dalszej komplikacji – nie tylko bowiem świat diegetyczny jest światem fikcyjnym, nieposiadającym odpowiednika w realnym, ale został on wykreowany za pomocą środków niematerialnych, obrazów wygenerowanych komputerowo.

Przestrzeń w tym wypadku nie ma żadnego zakorzenienia czy nawet odniesienia do rzeczywistości i nieustannie odsyła sama do siebie. Jednocześnie, dzięki własnemu rozmachowi przekraczającemu miarę wyobraźni, kieruje uwagę widza ku aspektowi technologicznemu. Wypełniające filmowego *Hobbita* atrakcje przynoszą więc dwojaki rezultat: z jednej strony kreują nadrealne światy o niebywałym stopniu immersyjności, zaskakujące i niemalże zmysłowe – z drugiej, nieustannie rodzą pytanie, które przełamuje tę iluzyjność, czyli: „Jak to zostało zrobione?”. Nie bez przyczyny popularnością cieszą się nagrania typu *making of*, odsłaniające kulisy kreacji fikcyjnych światów – wydaje się, że im bardziej niespotykana, widowiskowa i immersyjna kreacja świata, tym większa jest pokusa, by zajrzeć za kurtynę iluzji.

Choć nie wszystkie blockbustery można zaliczyć do kina postfabularnego, nurt ten coraz silniej jest widoczny we współczesnej kinematografii. Chęć uzyskania jak najlepszego wyniku boxoffice'owego, powoduje konieczność skonstruowania treści filmu w taki sposób, by trafiła do możliwie najszerszej grupy odbiorców – ludzi o różnym wykształceniu, wieku i zainteresowaniach. Oprócz oferowania „szaleństwa widzialności”, film musi cechować się także wysokim stopniem komunikatywności. Konieczność jej zachowania eliminuje z postfabuła

eksperymenty narracyjne, symbolikę, wprowadza spolaryzowaną etykę, uproszczoną konstrukcję bohaterów oraz łagodni przekaz pod względem obyczajowym, tak aby film mógł uzyskać korzystną kategorię wiekową, gwarantującą obecność na widowni także młodszych odbiorców wraz z rodzicami.

Hedonizm imaginatywny, postfabuły i kino atrakcji wydają się iść ze sobą w parze. Twórcy filmów wychodzą naprzeciw oczekiwaniom współczesnych konsumentów, tworząc pełne rozmachu wizualne spektakle, oferujące odrywający od rzeczywistości zawrót głowy. Tendencje te mogą posiadać zarówno pozytywne, jak i negatywne aspekty, które należy poddać zniuansowanej analizie w szerszym kontekście współczesnej kultury.

SŁOWA KLUCZOWE:

HEDONIZM IMAGINATYWNY, POSTFABUŁA, NARRACJA, WIZUALNOŚĆ

- 1 Zob. *Zboczona historia kina*, reż. S. Fiennes, 2006.
- 2 A. Lewicka-Strzałecka, *Hedonizm imaginatywny etyką dostatku*, [w:] *Etyczne aspekty bogacenia się i ubóstwa*, pod red. Adama Węgrzeckiego, Kraków 2003, s. 124–126.
- 3 C. Campbell, *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Oxford 1987.
- 4 Tamże.
- 5 Tamże.
- 6 S. Zeitchic, „Guardians of the Galaxy” and the rise of post-plot cinema, <http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-guardians-galaxy-movie-theaters-box-office-20140804-story.html>; data dostępu: 11.12. 2015.
- 7 G. King, *New Hollywood Cinema. An introduction*, Nowy Jork 2002, s. 179–180.
- 8 S. Zeitchic, „Guardians of the Galaxy” and..., dz. cyt.
- 9 G. Méliès, *Importance du Scénario*, [w:] *Georges Méliès*, G. Sadoul, (Seghers, 1961), s. 118, cyt. za: T. Gunning, *The Cinema of Attraction[s]: Early film, its spectator and the Avant-Garde*, [w:] *The Cinema of Attraction Reloaded*, pod red. W. Strauven, Amsterdam 2006.
- 10 T. Gunning, *The Cinema of Attraction[s]...*, dz. cyt., s. 383.
- 11 G. King, *New Hollywood Cinema...*, dz. cyt., s. 53.
- 12 Tamże, s. 50.
- 13 E. Ostrowska, *Przestrzeń filmowa*, Kraków 2000, s. 36–39.
- 14 M. Eliade, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 1993, s. 60.
- 15 Tamże, s. 65.
- 16 J.R.R. Tolkien, *Hobbit*, tłum. P. Braiter, Warszawa 2012, s. 64.
- 17 G. King, *New Hollywood Cinema...*, dz. cyt., s. 187.
- 18 J.R.R. Tolkien, *Hobbit*, dz. cyt., s. 167.
- 19 J.R.R. Tolkien, *Hobbit*, dz. cyt., s. 168–169.
- 20 Tamże, s. 176.
- 21 W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990.
- 22 J. Łotman, *Problem przestrzeni artystycznej*, [w:] *Studia z teorii literatury, Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego”*, tłum. J. Faryno, Wrocław 1998, s. 293.

Weronika de Oliveira

*Imaginative Hedonism, Post-Feature Cinema and Space Liberated from Narration.
Peter Jackson's Hobbit*

Imaginative hedonism is analyzed in the context of contemporary cinema. Imaginative hedonism, a concept little known in Polish cultural studies, was invented in the 1980s by Colin Campbell in order to describe the attitude of modern consumers, who are primarily seeking pleasure in emotional stimulation and imaginative play. Oliveira believes that the mechanism is used not only by the advertisers in marketing campaigns, but also by the Hollywood film industry aimed at producing impressive, *blockbuster* performances. This tendency has gained the apogee in the form of so-called *post-plot cinema*, which is characterized by the reduction of the plot to a purely visual spectacle, intended to provide viewers with an immersive pleasure based on immersion in worlds created by the latest technology. Oliveira describes these phenomena based on the *Hobbit* series directed by Peter Jackson. She analyzes how space is created in the three films of the series in the context of the literary prototype by J.R.R. Tolkien and the concept of cinema attraction.

KEYWORDS:

**IMAGINATIVE HEDONISM, POST-FEATURE, NARRATION,
VISUALIZATION**