

Mind-game films a kino XXI wieku

Patrycja Włodek

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

ORCID: 0000-0003-4019-3727

Reviewed book

Thomas Elsaesser

Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej

przeł. Mirosław Przyłipiak et al.

Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego 2018.

ISBN 9788378656562, ss. 266.

Book cover © by Karolina Zarychta

Patrycja Włodek, dr hab. prof. UP; zatrudniona na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie; filmoznawczyni; autorka książek *Kres niewinności. Obraz i upamiętnienie ery Eisenhowera w amerykańskich filmach i serialach – pomiędzy reprezentacją, nostalgią a krytycznym retro* (2018) i „Świat był przemoczoną pustką”. Czarny kryminał Raymonda Chandlera w literaturze i filmie (2015); współredaktorka tomów zbiorowych: *Autorzy kina europejskiego VII* (2018) i *Pomiędzy retro a retromanią* (2018), *Od de Laclosa do Collarda. Adaptacje literatury francuskiej* (2016); w 2018 roku nominowana do nagrody Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami za najlepszą książkę filmoznawczą; w kręgu jej zainteresowań znajdują się zagadnienia z zakresu historii kina, ze szczególnym uwzględnieniem kinematografii amerykańskiej, kino współczesne oraz neoseriale.

patrycja.wlodek@up.krakow.pl



Facta Ficta Journal
of Narrative, Theory & Media



Published by Facta Ficta Research Centre in Wrocław under the licence Creative Commons 4.0: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). To view the Journal's policy and contact the editors, please go to factafictajournal.com

DOI: 10.5281/zenodo.4287417

Thomas Elsaesser, zmarły w grudniu 2019 roku niemiecki filmoznawca, był jednym z najbardziej znanych i wpływowych badaczy kina. Swoim nietuzinkowym podejściem wytyczał nowe szlaki w refleksji o filmie, ale jego teksty – znane i tłumaczone na całym świecie – w Polsce publikowano sporadycznie. Dominują wśród nich artykuły, w tym słynny esej *Opowieści o wściekłości i wrzasku: uwagi o rodzinnym melodramacie* (Elsaesser 2008) bądź *Nowa Historia Filmu jako archeologia mediów* (Elsaesser 2009). Dopiero niedawno – w 2015 roku – nakładem krakowskiego wydawnictwa Universitas po raz pierwszy w Polsce ukazała się książka autorska Elsaessera, *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły* (napisana wraz z Malte Hagener; Elsaesser & Hagener 2015), będąca zarazem pierwszym na naszym rynku kompleksowym opracowaniem zwrotu afektywnego w badaniach nad filmem.

Przejrzenie bibliografii Thomasa Elsaessera pokazuje jednak, jak niewielki fragment jego ogromnego dorobku stanowią powyższe publikacje – zainteresowana badaczka, ogłaszane w dziesiątkach prac i pokazujące niezawodną zdolność trzymania ręki na pulsie nie tylko rozwoju kinematografii, ale przede wszystkim refleksji nad nią – rozciągają się bowiem od Nowej Historii Kina, przez historię, gatunki i teraźniejszość kina amerykańskiego oraz europejskiego, aż po teorię i związku filmu z nowymi mediami. Najnowszym wkładem w popularyzację myśli Elsaessera na polskim rynku filmoznawczym jest zbiór jego esejów *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej* (Elsaesser 2018), których wyboru dokonał Mirosław Przyłipiak (będący także autorem wstępu).

Osiem tekstów, jakie znaleźć można w tomie, zostało opublikowanych w latach 2005-2018 i dotyczą zjawisk w kinematografii najbardziej współczesnych, niekiedy – jak w wypadku filmów gier umysłowych (*mind-game films*¹) bądź relacji na linii kino-gry komputerowe – wręcz emblematycznych

¹ *Mind-gamefilms*, zwane też *puzzle films* (filmy-gry/-rebusy/-zagadki), najprościej można zdefiniować jako cykl zapoczątkowany w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, oparty na odrzuceniu zasad narracji klasycznej, zastępując ją taką, która na wielu poziomach odzwierciedla wyobrażenie o współczesnym świecie poddanym przemianom technologicznej.

dla XXI wieku. Dokonanie tego wyboru nie mogło być łatwe nie tylko ze względu na wielką aktywność badawczą Elsaessera i ogrom idących za tym możliwości, ale też przez hipertekstowy charakter wielu jego artykułów. Wielokrotnie autor odnosi się do własnych ustaleń z innych publikacji (na przykład „Cameron jest uosobieniem kina postautorskiego, co omawiałem w innym miejscu”; Elsaesser 2018: 122; „chodzi o »tu-ja-teraz«, o którym wspominałem parę lat temu”; Elsaesser 2018: 185), z reguły nie podając zresztą konkretnych źródeł. Wydaje się, że modelowa lektura zbioru polegałaby więc nie na tradycyjnym odbiorze linearnym – wszystkie eseje po kolei, od początku do końca – ale na wejściu w narrację omal „transmedialną”, nieciągłą, polegającą na „tendencji do wędrowania pomiędzy mediami” (Elsaesser 2018: 185), takimi jak wiele tekstów naukowych, Elsaessera i nie tylko, literatura piękna (na przykład analizowane w tomie powieści Philipa K. Dicka), filmy źródłowe (któryś – a najlepiej wszystkie – z kategorii *mind-game*), parateksty otaczające owe produkcje (na przykład przywoływane w eseju *Wróg numer jeden. Hybrydyzacja gatunkowa jako zakłócenie dodatki na DVD oraz oddolna twórczość fanowska*), gry komputerowe *etc.*

Być może nawet sam autor zalecałby taką lekturę, istotne trendy w kinie najnowszym oraz przemiany współczesnej narracji filmowej analizuje bowiem właśnie w kluczu konwergencji mediów i transmedialności (*Płaszczyzny kina i gier. Przypadkowość naszą nową przyczynowością*), wpisując się w grono badaczy sugerujących, że – być może – linearność kina, zwłaszcza modelu klasycznego, nie powinna być traktowana jako dominujący wzorzec konstrukcji tekstów medialnych, ale tylko jedna z całego *spectrum* możliwości (obok filmu-tekstu/ opowieści także na przykład film-baza danych).

Wbrew pozorom tom nie jest jednak niespójny. Tym, co łączy składające się na niego eseje, oprócz faktu opublikowania ich w XXI wieku, jest tematyka, wokół której uparcie krąży autor, a ujęta w tytule *Kino – maszyna myślenia*. Aktywność umysłowa widzów i widzów nie tylko podczas seansu, ale także w relacjach ze światem zewnętrznym (których wzór może być zarówno skutkiem określonego odbioru filmów, jaki przyczyną powstawania *mind-game films*), wzajemny, dynamiczny wpływ mediów na siebie oraz linie napięcia pomiędzy nieustannie przekształcającymi się kategoriami nadawczymi (stałe powracanie do pojęcia autora filmowego) oraz odbiorcami i odbiorczyniami – te kwestie dominują w kolejnych esejach, składając się nie na zwartą i linearną, ale rwaną i hipertekstową narrację tomu.

Wątkiem głównym, a zarazem lejtmotywnym *Kina – maszyny myślenia*, są filmy gier umysłowych, jeden z ważniejszych kierunków najnowszego kina, a dla Elsaessera wręcz kulturowa matryca współczesności, powracająca w mniejszym lub większym stopniu w prawie każdym eseju z tomu. Po raz pierwszy Elsaesser zainteresował się tym trendem w 2009 roku, w tekście *Kino*

gier umysłowych, pochodzącym z książki *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Buckland 2009), a rozpoczynającym *Kino – maszynę myślenia*. Wprowadził tu – między innymi – szereg pojęć, takich jak złożona narracja bądź produktywna patologia, a także typologię fabuł charakterystycznych dla *mind-game films*, które szybko stały się kanoniczne dla badaczek i badaczy zgłębiających tę tendencję (Szczekała 2018).

Fascynacja tym nurtem nie okazała się jednak incydentalna i naznaczyła sporą część dwudziestopięciowiecznych zainteresowań oraz publikacji Elseassera. Filmy gier umysłowych stały się na przykład matrycą interpretacyjną adaptacji powieści Philipa K. Dicka (a także ich pierwowzorów – esej *Philip K. Dick, filmy gier umysłowych i przyczynowość wsteczna*), ale też dowodem na – powiązaną z estetyką i narracją gier komputerowych – postulowaną przez autora konieczność przededefiniowania naszego rozumienia procesów przyczynowości. Zapewne dlatego artykuły o *mind-game films* stanowią kłamrę *Kina gier umysłowych*, kończącego się esejem *Sprawstwo, przyczyna, przypadek: jeszcze o filmach gier umysłowych*. Autor poszerza tu zarówno wcześniejsze ustalenia, jak i – co oczywiste – kanon analizowanych filmów (aczkolwiek nie zawsze w sposób przekonujący – brakuje chociażby wiążącego uzasadnienia dla włączenia w ich zbiór *Zjawy; The Revenant*, reż. Alejandro G. Iñárritu, 2015; z reguły ujmowanej w zupełnie innym kluczu).

Na tle rozwijania zainteresowań związanych z kategoriami naprawdę najnowszego kina, a zarazem kierowania ich na szlaki jeszcze nieprzetarte (na przykład niekonwencjonalne ujęcie hybrydyczności gatunkowej powiązanej z kwestiami praw człowieka i geopolityki Stanów Zjednoczonych w obliczu wojny z terroryzmem, w esej o filmie *Wróg numer jeden (Zero Dark Thirty)*, reż. Kathryn Bigelow, 2013), zaskakuje przywiązanie do niektórych tradycyjnych pojęć i konceptów. W tekście *Dostęp dla wszystkich: Avatar i globalna publiczność w Hollywood* z jednej strony dochodzi do przededefiniowania terminu autora (*auteur*) filmowego (w ujęciu Elseassera opartego na zwielokrotnionej relacji władzy, kontroli (oraz sprawstwie), z drugiej pada jego najbardziej archaiczna i wielokrotnie podważana definicja – „właściwa nazwa reżysera filmowego” (Elsaesser 2018: 119). Sam tekst jest w dużej mierze skoncentrowany na dowodzeniu, że autorem jest James Cameron (także w tradycyjny sposób, między innymi ze względu na stale powracające motywy, takie jak woda; Elsaesser 2018: 122). Można przypuszczać, że ten punkt widzenia zostałby podbudowany włączeniem do tomu innych publikacji Elseassera dotyczących koncepcji autorskich, zarazem jednak – najlepsze i najbardziej inspirujące fragmenty eseju to właśnie te, w których autorski punkt widzenia zostaje zapomniany.

Innym tradycyjnym tematem, który jest już jednak nie powielany, ale raczej polemicznie otwierany na nowy kontekst, okazuje się „śmierć kina”. Po raz kolejny punktem wyjścia dla ujęcia Elseassera stają się tematyka, a przede

wszystkim narracyjna forma *mind-game films*, stanowiące przyczynek do zmieniającej się przyczynowości, a zwłaszcza ludzkiego postrzegania świata – percepcji ukształtowanej kolejnymi mediami, jakimi przez wieki dysponowała ludzkość. Zastanawiające jest jednak postrzeganie tych kwestii tylko w kontekście zachodniego kręgu kultury, a nawet omal wyłącznie kina amerykańskiego – wprowadza to pewien dysonans wynikający ze zderzenia z rozbudowaną międzykulturową i postkolonialną refleksją zawartą w esejach o *Wrogu numer jeden* oraz *Avatarze* (znacznie ciekawszą niż kwestia autorstwa).

W wypadku badacza takiego jak Thomas Elsaesser, większość obserwacji, także tych budzących opór bądź wątpliwości, prowokuje też jednak do myślenia, uwzględniania nowych perspektyw oraz – także w wyniku erudycyjnego i swobodnego stylu (z pewnością niełatwego do przetłumaczenia) – dalszych poszukiwań wpisanych we wzór postklasycznej, transmedialnej narracji prowadzącej przez filmy i ich parateksty, a zwłaszcza liczne teksty tego najnowocześniejszego z klasyków filmoznawstwa.

Źródła cytowań

- BUCKLAND, WARREN red. (2009), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford: Wiley-Blackwell.
- ELSAESSER THOMAS (2018), *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak et al., Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ELSAESSER, THOMAS (2008), 'Opowieści o wściekłości i wrzasku: uwagi o rodzinnym melodramacie', przekł. Sławomir Bobowski, *Studia Filmoznawcze*: 29.
- ELSAESSER, THOMAS (2009), 'Nowa Historia Filmu jako archeologia mediów', przekł. Grzegorz Nadgrodkiewicz, *Kwartalnik Filmowy*: 67-68.
- ELSAESSER, THOMAS (2018), 'Dostęp dla wszystkich: Avatar i globalna publiczność w Hollywood', przekł. Marta Maciejewska, w: Thomas Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak et al., Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ELSAESSER, THOMAS (2018), 'Płaszczyzny kina i gier. Przypadkowość naszą nową przyczynowością', przekł. Paweł Biliński, w: Thomas Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak et al., Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ELSAESSER, THOMAS (2018), 'Wróg numer jeden. Hybrydyzacja gatunkowa jako zakłócenie', przekł. Grzegorz Fortuna Jr., w: Thomas Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak et al., Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ELSAESSER, THOMAS, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak et al., Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018.
- ELSAESSER, THOMAS, Malte Hagener (2015), *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły*, przekł. Konrad Wojnowski, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- SZCZEKAŁA, BARBARA (2018), *Mind-game films. Gry z narracją i widzem*, Łódź: Narodowe Centrum Kultury Filmowej.