

Trzy drogi współczesnego kina

Autor tekstu: **Marcin Łętowski**

Chciałbym zastanowić się nad wyłaniającymi się od pewnego czasu kilkoma tendencjami w popularnej kinematografii. Jako miłośnik filmów grozy skupię się głównie na dziełach reprezentujących ten gatunek. Tekst mój ma charakter bardzo subiektywny zarówno jeśli chodzi o wybór omawianych tytułów jak i o związane z nimi refleksje.

Wes Craven, reżyser pierwszej części słynnej serii horrorów *Koszmar z ulicy Wiązów* na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku nakręcił film *Nowy koszmar Wesa Cravena* (*Wes Craven's New Nightmare*, 1994), w którym przedstawił fikcyjne perypetie aktorki grającej główną rolę w wczesnych odsłonach *Koszmaru*. Odtwarzająca rolę Nancy Thompson z pierwszych części serii, Heather Langenkamp, gra w nim samą siebie, oprócz niej pojawiają się także przede wszystkim Robert Englund (postać Freddy'ego Kruegera) i sam reżyser — również jako oni sami. *Nowy koszmar* zawiera odniesienia do samego siebie jako dzieła filmowego. Pod koniec filmu Heather znajduje napisany przez Cravena scenariusz do planowanego przezeń nowego horroru, w którym wyznaczył jej zagranie pierwszoplanowej kreacji. Jak się później okazuje, jest to scenariusz filmu, który właśnie obejrzelśmy — tym samym sposobem otrzymujemy przykład metafilmu.

Podobny zabieg zastosowany został w innym obrazie grozy, wyreżyserowanym przez Johna Carpentera *W paszczy szaleństwa* (*In the Mouth of Madness*, 1995). Jego główna postać, prywatny detektyw John Trent, ma za zadanie odnaleźć słynnego pisarza horrorów. Trafia do nieznaną sobie miejscowości, w której poszukiwany autor często osadzał fabułę swych książek. Na końcu widzimy detektywa siedzącego samotnie w kinie, w którym ogląda film o samym sobie: Tytułowe „W paszczy szaleństwa” zaczynające się w identyczny sposób, co obejrzone przez nas dzieło. Wątki autotematyczne i intertekstualne są cechą (choć nie regułą), stylu czy może raczej podejścia postmodernistycznego, który już odcisnął swe piętno chyba na większości z rodzajów twórczości człowieka. Jednym z kluczowych elementów takiego podejścia jest pastisz.

Modelowym przykładem pastiszu horrorów jest *Krzyk* (*Scream*, 1996), kolejna produkcja Wesa Cravena. Reżyser mruga do widza, podaje mu jak na tacy wszystkie klisze i „pewniki” czyli motywy typu „nastolatki w niebezpieczeństwie”, „tajemniczy szlachtujący po kolei swe ofiary morderca w masce”, „finałowa dziewczyna”, która jako ostatnia ocalała szczęśliwie umyka swemu oprawcy itd. Niczego nie brakuje. Jednak to nie wszystko. Bohaterowie oprócz uczestniczenia w akcji, sami ją komentują tak jakby oni również byli widzami. Wydarzenia, w których biorą udział sami bardziej traktują jako fikcję niż coś (dla nich) rzeczywistego. Jak zauważył Arkadiusz Lewicki w pracy *Sztuczne światy — Postmodernizm w filmie fabularnym*, już scena otwierająca *Krzyk* sugeruje, że osoby w nim zaprezentowane same czują, że są częścią fikcyjnego tworu. Gdy dziewczyna słyszy pukanie do drzwi i pyta „Kto tam?” zostaje upomniana, że nie wolno tak pytać, czy nie oglądała horrorów? Zamordowana zostaje za to, że nie wskazała prawdziwego zbrojcy w pierwszej odsłonie *Piątku Trzynastego*. Z innych scen można wspomnieć o tej, w której Sidney, główna bohaterka stwierdza, że nie przepada za horrorami ponieważ dziewczyny zamiast uciekać przed szaleńcem na zewnątrz domu, wbiegają na górę po schodach — po czym robi dokładnie to samo. Wreszcie kolejny z bohaterów wyjaśnia znajomym zasady, które rządzą gatunkiem: nie wolno uprawiać seksu jeśli chce się przeżyć, także żadnego alkoholu. Wypowiada te kwestie z butelką piwa w ręku, w tym samym czasie Sidney traci dziewictwo ze swym chłopakiem. [1] Niektóre fragmenty *Krzyku* powielają wydarzenia z jakiegoś horroru oglądanego przez nastolatków podczas domowej imprezy. Widz zostaje umieszczony w pewnej grze: jak bardzo bohaterowie *Krzyku* będą zachowywać się zgodnie ze slasherowymi schematami? Odbiera film na dwóch poziomach: jako kolejną produkcję grozy i z dystansu jako film o filmie.

Przedstawione powyżej horrory już nie tyle straszą czy wzbudzają wstręt, ale czynią to w cudzysłowie: „straszenie”, poetyka horroru, zasady rządzące tym gatunkiem ukazane są tu jako pewne konwencje, które albo można podważyć, albo podkreślić lub też pokazać ich fikcyjny, filmowy status ontologiczny.

Również filmy akcji „padły ofiarą” opisywanego wyżej zabiegu. Heros tego gatunku Arnold Schwarzenegger zagrał w *Gliniarzu w przedszkolu* (*Kindergarten Cop*, 1990), w którym niepokonany i nigdy niewypowiadający więcej niż jedno proste zdanie w jednej wypowiedzi „Terminator” ma większe kłopoty z rozbrykanymi przedszkolakami niż ze swymi „poważnymi” dorosłymi przeciwnikami. Zaś w *Bohaterze ostatniej akcji* (*Last Action Hero*, 1993) wcielił się w postać

popularnego herosa *action movies*, który przedostaje się z ekranu do rzeczywistego świata, co sugeruje, że dla takich jak on nie ma już miejsca w współczesnym świecie, mogą w nim chwilowo egzystować tylko jako papierowe dwuwymiarowe postaci fikcyjne, a nie ludzie z krwi i kości.

Odniesienia intertekstualne i autotematyczne występują także w kultowym serialu *Miasteczko Twin Peaks* (*Twin Peaks* 1990 — 1991) Davida Lyncha. Mieszkańcy tytułowej miejscowości oglądali fikcyjną operę mydlaną *Invitation To Love*. Prezentowane w niej sceny często nawiązywały do wydarzeń w serialu. Przykładowo, gdy do Twin Peaks przyjechała kuzynka zamordowanej Laury Palmer, wyglądająca identycznie jak ona, w operze mydlanej pokazano scenę z motywem siostry bliźniaczki — obowiązkowym elementem tego typu produkcji.

Przykład samoodniesienia pojawia się oprócz tego w *Podziemnym kręgu* (*Fight Club*, 1999). W pewnym momencie grane przez Brada Pitta *alter ego* głównego bohatera opowiada o swej pracy w kinie, w którym obsługuje projektor filmowy. Jego rozrywką jest „doklejanie” do taśm filmowych kadrów ze scenami pornograficznymi. Gdy widzimy przez chwilę na ekranie kółeczko wyglądające jak wypalone przez papierosa to znaczy, że ktoś coś majstrował przy rolce filmowej. „Doklejony” obrazek przemyka tak szybko, że widz go nie zauważa na poziomie świadomej percepcji. Tuż przed końcowymi napisami *Podziemnego kręgu* jeśli odpowiednio zwolnimy odtwarzanie widać penisa w stanie erekcji — żart zrobiony nam przez twórców filmu. Jesteśmy tak samo nieświadomi tego, co widzimy jak bohater, który nie zdawał sobie sprawy z tego, że on i jego znajomy z klubu organizującego walki są jedną i tą samą osobą.

Najnowszy hit *Pirania 3D* (*Piranha 3D*, 2010) o krwiożerczych piraniach pożerających hałaśliwe biuściaste piękności i nie tylko, to kolejny, najnowszy przykład pastiszu. Krwawe sceny pokazane są tu w dosyć przerysowany sposób, tak jak w otoczonej kultem posiadającej bardziej komediowy klimat serii *Martwe Zło*. Nawet promujący film plakat przedstawiający beztrzesko opalającą się na pontonie dziewczynę podczas gdy pod wodą zacierają w kierunku widza uzbrojone w superostre zęby ryby ma w sobie coś nachalnie stereotypowego i przewidywalnego.

Pastisz, autotematyzm i samopowielanie się na dobre zagościły w kinematografii. Kino nie komentuje tu rzeczywistości społecznej ale odsyła widza do świata innych filmów i pozostałych dzieł kultury popularnej. To one są dla niego „prawdziwą” rzeczywistością, którą zna najlepiej. Przejawia się to także w nieco nachalnej tendencji tworzenia remake’ów klasycznych amerykańskich, a także współczesnych europejskich czy azjatyckich horrorów, pozostając przy tym gatunku.

Teraz chciałbym skomentować popularny obecnie trend kina trójwymiarowego czyli 3D. Tendencja do produkcji 3D ma swoją prozaiczną przyczynę. Kina muszą zatrzymać widzów, którzy posiadają telewizory z dużymi płaskimi ekranami, cyfrową telewizję, odtwarzacze DVD itd. Starają się oferować im to, czego nie dostaną w domu. Kiedyś wystarczył sam film, następnie nowość niewydana jeszcze na wideo czy płycie DVD, obecnie zaś instytucja kina proponuje publiczności najnowsze technologie trójwymiarowe czy nawet filmiki 5D angażujące wszystkie zmysły.

Filmy w technologii trójwymiarowej nie liczą się już jako wizualizacje jakichś opowieści, scenariuszy ale prymat w nich bierze sama technologia, forma takich obrazów. Jest ona wartością sama w sobie, a fabuła tylko dodatkiem. Jeśli dawniej kino postrzegano jako sztukę tworzenia złudzeń (dzwuwymiarowa „rzeczywistość” ekranu sprawiająca wrażenie trójwymiarowej „prawdziwej” rzeczywistości) to filmy w technice 3D trzeba by nazwać hiperzłudzeniem. Zdaniem Jeana Baudrillarda doskonałe, ścisłe odwzorowanie rzeczywistości (*High Definition*) w filmie zabija samą iluzję kina. Kinematograficzna iluzja ulega rozproszeniu, wypiera ją konkretna widowiskowość. [2] Pozostaje czekać aż krew tryśnie z ekranu na widownię.

Dosłowność i ścisłe odwzorowanie wygrywają z tajemnicą i niedopowiedzeniem. Kino 3D wydaje się podważać i niszczyć mit samego siebie. Umiejętność tworzenia złudzeń tradycyjnymi środkami okazała się niewystarczająca. Wprowadzenie trzeciego wymiaru jako czegoś nadmiarowego, hiperrealnego i dominującego nad fabułą filmu jest czymś więcej niż wcześniejsze włączenie dźwięku i koloru.

Avatar (*Avatar*, 2009) Jamesa Camerona oprócz „oficjalnego” przesłania: szczęśliwe i spokojne plemię Na’vi żyjące w harmonii z naturą, z dala od nowoczesnych technologii, które służą tylko destrukcji ma też drugie związane z samą warstwą techniczną tego obrazu. Tylko nowoczesna zaawansowana technologia kręcenia filmów może pokazać tak wspaniałą, tak „naturalny” i „prawdziwy” świat. Oszałamiające wizualnie środowisko Pandory powstało dzięki najnowocześniejszym rozwiązaniom technicznym. Skazani jesteśmy na sztuczną, symulowaną naturę i obudzenie się w nienależących do nas ciałach. Świat z *Avatara* jednak nie istnieje. Pandora to przykład hiperrzeczywistości, bardziej prawdziwej od otaczającego nas szarego świata, do którego wróciliśmy po skończonym seansie, a nawet od „zwykłego” lasu czy parku. Wszystko jest tam

piękniejsze, bardziej zachwycające, kolorowe, bardziej oddziałujące na zmysł wzroku. Ten sztuczny świat jawi się jako naturalny, tym samym jest kolejnym przykładem baudrillardowskiej symulacji. Jego sztuczność wydaje się być atrakcyjna, swojska, nie zauważa się jej fałszywości o ile można jeszcze mówić o takich pojęciach jak sztuczność, fałsz, prawda itp. Obraz wyprzedza rzeczywistość.

Popularność trójwymiarowej rozrywki można też zinterpretować jako przykład opisywanej przez Benjaminą R. Barbera postępującej infantylizacji wielu obszarów życia i popkultury, w tym i twórczości filmowej. Zdaniem tego badacza spadek sprzedaży biletów przyczynił się do tworzenia przez hollywoodzkie wytwórnie coraz większej liczby filmów nastawionych na widowiskowe efekty specjalne, prostą fabułę i szybką akcję, pościgi i wybuchy. Infantylnie produkcje definiują takie cechy jak prostota, natychmiastowość, brak głębszej refleksji, nastawienie na zysk. [3] Sprowadza się to do kierowania się wyłącznie freudowską zasadą przyjemności. Autor w swej książce wymienia dużo przykładów takiej niedojrzałości i zdziecinnienia. Jego spostrzeżenia wydają się być trochę jednostronne i może przesadzone lecz nie można przejść obok nich obojętnie.

Jeśli niektóre horrory z lat dziewięćdziesiątych i późniejsze podkreślały fikcyjność i umowność prezentowanych w nich opowieści, to „paradokumentałne” produkcje takie jak *Blair Witch Project* (*The Blair Witch Project*, 1999), *REC* (*REC*, 2007), *Cloverfield* (*Cloverfield*, 2008) i *Paranormal Activity* (*Paranormal Activity*, 2007) w zamierzeniu twórców miały powodować przeciwny skutek. Wszystkie te filmy wypromowane zostały jako dokumentalne realistyczne nakręcone amatorską kamerą czy telefonem komórkowym przez „prawdziwych” ludzi rejestracje „autentycznych” wydarzeń. Wrażenie obcowania z dokumentem potęgował skaczący, chwiejący się słabej jakości obraz i niekiedy początkowy komentarz czy cała akcja promocyjna sugerujące, że oglądany film został gdzieś przypadkiem odnaleziony, a ludzie, których w nim oglądamy zaginęli bez wieści itd. „Paradokumentałny” styl tych obrazów podobnie jak telewizyjne *reality shows* czyli programy, w których pokazuje się „prawdziwe” życie tak przefiltrowane i przerobione aby nie znudziło widzów, był kolejną próbą pokazania publiczności czegoś nowego. Dreszcz u widzów miała wywoływać świadomość, że widziane przez nich wydarzenia miały miejsce naprawdę i dlatego są bardziej przerażające od dopieszczonych i pełnych efektów specjalnych superprodukcji. Paradoxem tej całej gry z widzem jest to, że chyba nigdy nie starano się wyjaśnić w jaki sposób „prawdziwe dokumenty” trafiły na ekrany kin zamiast archiwum policyjnego. W każdym bądź razie również tu pytani jesteśmy o status horroru jako gatunku filmowego.

Filmy 3D i „paradokumentałne” mają wspólną cechę — udają, że są rzeczywiste, reprezentują „prawdziwą” rzeczywistość. Pierwsze gdyż pokazane są w „realnej” technologii trójwymiarowej — tak jak naprawdę widzimy świat — same są „rzeczywistością”, drugie ponieważ udają realistyczne filmy dokumentalne -bezpośrednia relacja z rzeczywistości. Publiczności bardziej podoba się ta pierwsza tendencja. Lepiej oglądać symulowany, hiperrealnyświat niż „udawaną” relację z szarej rzeczywistości, nawet jeśli atakuje nas prehistoryczny potwór. W obrazach typu *Blair Witch Project* czy *Cloverfield* obraz jest niewyraźny, ziarnisty „zabrudzony”, a sposób kręcenia chaotyczny co nie zawsze musi się podobać. W ciepłej i bezpiecznej sali kinowej chcemy mieć w miarę niezakłócony, stały punkt widzenia.

Jeśli kampanie reklamowe *Blair Witch* i innych tego typu produkcji promowały je jako zapisy autentycznych zdarzeń, a nie po prostu jako „zwykłe” filmy to znaczy, że po raz kolejny zatarto tu granicę między rzeczywistością a fikcją. Rzeczywistość jest produkowana i sprzedawana. Tym razem nie zaprasza się widza do kina aby go wystraszyć niestworzoną historią z duchami i potworami. Oferuje się mu zastępcze doświadczenie rzeczywistości (pięknej jak w *Avatarze*, przerażającej jak w horrorach paradokumentałnych) i jej popularyzację. Podobnie produkowana i sprzedawana jest możliwość zostania gwiazdą i kariera w programach w rodzaju „Idol”, „Mam Talent” i „Top Model”. Chociaż tak naprawdę mało kto zrobił tam prawdziwą karierę to jednak sugeruje się, że może ją zrobić każdy i zależy ona tylko od wygrania programu.

Tendencje, które opisałem można oczywiście zanalizować na wiele innych sposobów. Współistnieją z nimi też inne nurty. Przemysł filmowy szuka nowych rozwiązań i pomysłów. Pastyzowanie odwoływanie się kina do siebie — zafascynowanie samym sobą, technika trójwymiarowa albo „dokumentałne fikcje” — fascynacja rzeczywistością — czas pokaże, co przetrwa. Każda próba odzwierciedla to, co dzieje się w „realnym” świecie, ale też sama jest z nim nierozzerwalnie związana.

Literatura:

- B. R. Barber, *Skonsumowani. Jak rynek psuje dzieci, infantyлізуje dorosłych i połyka obywateli*, Warszawa 2008
- J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, Warszawa 2008

- A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007

Przypisy:

[1] A. Lewicki, *Sztuczne światy - Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007, s. 185 - 186.

[2] J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, Warszawa 2008, s. 42.

[3] B. R. Barber, *Skonsumowani. Jak rynek psuje dzieci, infantylizuje dorosłych i połyka obywateli*, Warszawa 2008, s. 35-42.

Marcin Łętowski

Ur. 1978. Absolwent socjologii na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się m.in. socjologią kultury popularnej oraz mediów, psychoanalizą, muzyką. Mieszka w Gruszczyne k. Poznania.

[Pokaż inne teksty autora](#)



(Publikacja: 18-01-2011)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,839) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,839>)

Contents Copyright © 2000-2011 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2011 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna**

lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl