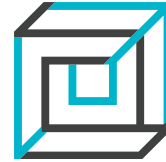


Państwowa Wyższa Szkoła
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna
im. Leona Schillera w Łodzi



Studia Doktoranckie

Aleksandra Jankowska
Nr albumu: 105 2015/16

Rozprawa doktorska

"Towarzysz, świadek, przewodnik.
W poszukiwaniu alternatywnych strategii
kreowania postaci filmowej
i identyfikacji widza z bohaterem"

Promotor: prof. dr hab. Piotr Mikucki
Promotor pomocniczy: dr Jakub Mikurda

Łódź 2022

Spis treści

WSTĘP.....	4
WPROWADZENIE.....	5
ROZDZIAŁ I.....	8
POSTULATY TWÓRCZE.....	8
Przedślowie: mój proces myślowy.....	8
1. Postulat I: Introspektywna podróż widza.....	9
2. Postulat II: Relacja człowiek-świat.....	11
3. Postulat III: Egzystencjalne emocje. "Bycie jako bohater".....	13
4. Postulat IV: Poruszenie. "Napięcie i mrowienie".....	16
5. Postulat V: Niewidzialne.....	18
6. Postulat VI: Forma jako treść. Język filmowy jako nośnik doświadczenia.....	21
ROZDZIAŁ II.....	23
TEORIA PRAKTYKI.....	23
Wprowadzenie do teorii.....	23
Wprowadzenie do teorii praktyki.....	24
1. SCENARIUSZ.....	26
1.1. Klasyczny scenariusz.....	26
1.1.1 Film = scenariusz.....	26
1.1.2 Scenariusz = historia = fabuła.....	33
1.1.3 Fabuła = akcja.....	36
1.1.4 Historia = przebieg bohatera.....	37
1.2. Klasyczny bohater.....	40
1.2.1 Konstrukcja bohatera w klasycznym scenariuszu fabularnym.....	40
1.2.2 Klasyczna identyfikacja z bohaterem = imersja.....	42
1.2.3. Mechanizmy klasycznej identyfikacji widza z bohaterem.....	45
1.2.4. Podsumowanie klasycznej identyfikacji w scenariuszu.....	48
1.3. Scenariusz: alternatywy.....	49
1.3.1. "Klasyczna" identyfikacja a nie-klasyczne kino.....	49
1.3.2. Rola sjużetu w narracji.....	53
1.3.3. Nie tylko sjużet.....	54
1.4. Podsumowanie zagadnienia identyfikacji na etapie scenariusza.....	55
2. JĘZYK FILMOWY.....	56
2.1. Kanon języka filmowego.....	56
2.2. Klasyczna identyfikacja w filmie: środki wyrazu.....	58
2.2.1. Kamera.....	58
2.2.2. Kostiumy i scenografia.....	59
2.2.3. Montaż i dźwięk.....	59
2.2.4. Podsumowanie.....	59
2.3. Język filmowy: alternatywy.....	61
2.3.1. Widz a Autor.....	63
2.3.2. Widz j a k o Autor.....	66
2.3.3. Film jako sztuka.....	68
3. IDENTYFIKACJA A PRZEŻYCIE WIDZA.....	71
3.1. Badanie zagadnienia na przykładzie "Beau travail" Claire Denis.....	71
3.2. Identyfikacja klasyczna a deficyt (mojego) przeżycia.....	77
3.3. Relacja widza z bohaterem, która mnie interesuje.....	78

3.4. Inne tryby narracyjne: kino autorskie i kino parametryczne.....	79
3.5. Rola "pozbawienia" w przeżyciu widza.....	82
4. UZUPEŁNIENIA.....	84
4.1. Uzupełnienie 1: Poddanie w wątpliwość moich własnych przekonań.....	84
4.2. Uzupełnienie 2: Konsekwencje dominacji klasycznej teorii identyfikacji.....	87
4.3. Uzupełnienie 3: Wymiar polityczny.....	89
5. PODSUMOWANIE TEMATU IDENTYFIKACJI JAKO CZYNNIKA ZAANGAŻOWANIA EMOCJONALNEGO WIDZA W FILM.....	91
ROZDZIAŁ III.....	94
DYSKURS AKADEMICKI: TEORIA FILMOZNAWCZA I KRYTYCZNA, KOGNITYWISTYKA - UZUPEŁNIENIA.....	94
1. TEORIA NARRACJI.....	94
2. SPECTATORSHIP, CZYLI "WIDZOWSTWO".....	97
2.1. Widz w tradycji psychoanalitycznej.....	99
2.2. Widz w tradycji fenomenologicznej.....	101
3. IDENTYFIKACJA Z BOHATEREM.....	103
3.1. Jean-Pierre Meunier: "Bycie jak" i "bycie z".....	103
3.1.1. "Bycie z": rodzaje relacji z bohaterem.....	104
3.2. Identyfikacja z bohaterem a badania kognitywistyki.....	105
3.2.1. Poza identyfikacją: rodzaje interakcji widza z bohaterem w ujęciu Josepha Cohena.....	107
3.2.2. Identyfikacja a zaangażowanie emocjonalne widza - nowe spojrzenie M. Smitha.....	110
4. STRUKTURY EMOCJI.....	115
5. PODSUMOWANIE: DYSKURS AKADEMICKI A MOJA.....	121
POSTAWA TWÓRCZA.....	121
ROZDZIAŁ IV.....	123
OPIS I ANALIZA WŁASNEJ METODY TWÓRCZEJ W KONTEKŚCIE IDENTYFIKACJI WIDZA Z BOHATERKĄ I DZIEŁEM.....	123
1. SCENARIUSZ.....	123
1.1. Konstrukcja.....	123
1.2. Bohaterka.....	128
1.3. Wyzwania.....	132
1.4. Krytyczna autorefleksja.....	133
2. REŻYSERIA.....	135
2.1. Ogólne założenia realizacyjne.....	135
2.2. Casting.....	136
2.3. Gra aktorska.....	138
2.4. Kostiumy i scenografia.....	141
2.5. Język filmowy: Ruch kamery, kadrowanie, inscenizacja.....	144
2.6. Montaż.....	153
2.7. Dźwięk.....	157
ROZDZIAŁ V.....	160
ZAKOŃCZENIE.....	160
BIBLIOGRAFIA.....	163
FIMOGRAFIA.....	169
SPIS ILUSTRACJI.....	170

Wstęp

W mojej rozprawie doktorskiej, będącej aneksem do dzieła filmowego pt. "Anatomia"¹, zajmę się tematem roli bohatera w filmie fabularnym. Odchodząc od klasycznej narracji filmowej, która skonstruowana jest na bazie dążenia do jak najściślejszej identyfikacji widza z emocjami i psychologią bohatera, będę badać typ opowiadania filmowego, które o taki rodzaj identyfikacji nie zabiega, a momentami wręcz celowo odrywa od niej widza. Chcę przyjrzeć się tym alternatywnym metodom budowania zaangażowania emocjonalnego widza w film oraz jego relacjom z bohaterem.

Jako punkt wyjścia traktując własne doświadczenia przy pracy nad scenariuszem, a następnie filmem na jego podstawie, gdzie konsekwentnie unikałam mechanizmów imersji widza i bohatera, dokonam auto-etnograficznej analizy własnej metody twórczej i jej źródeł. Najpierw przedstawię swoje założenia artystyczne, dla których stosuję tego rodzaju opowiadanie filmowe oraz jakie konsekwencje mają one dla roli postaci w filmie. Następnie zdefiniuję klasyczny model identyfikacji widza z bohaterem, jego mechanizmy i kontekst tego zjawiska (zwracając szczególną uwagę na siłę przenikania klasycznego modelu opowiadania do kina niezależnego i autorskiego). Przytoczę też interesujące dla mnie samej alternatywne możliwości konstruowania opowieści oraz opiszę rodzaj relacji widza z bohaterem i z dziełem, do której tworzenia sama dążę. Będę tu powoływać się przede wszystkim na teorię praktyki, a potem przekrojowo nakreślę akademicki kontekst i dyskurs wokół zagadnienia identyfikacji, rzucający nowe światło na to zagadnienie. W ostatniej części pracy opiszę konkretne zabiegi oraz narzędzia narracyjne i "językowe", które sama stosuję, by osiągnąć swoje cele artystyczne.

W całości pracy będę posiłkować się: własnym doświadczeniem twórczym (pochodzącym z mojej dotychczasowej ścieżki zawodowej, a przede wszystkim z realizacji "Anatomii"); analizą twórczości i wypowiedzi innych reżyserów filmowych (szczególnie Claire Denis, Carlosa Reygadasa, Pier Paolo Pasoliniego); teorią akademicką oraz teorią praktyki (przywołując teorie kina klasycznego i wybrane alternatywy oraz odwołując się głównie do opracowań Davida Bordwella - będącego w moim przekonaniu najbliższym praktykom współczesnym teoretykiem kina) oraz moim doświadczeniem dydaktycznym z 6-letniej pracy ze studentami scenariopisarstwa PWSFTViT.

¹ Film fabularny; 112 min.; Polska, Francja; rok produkcji 2021; premiera światowa: Festiwal w Wenecji.

Wprowadzenie

W mojej trwającej przeszło 14 lat praktyce filmowej, zarówno w podręcznikach, na wykładach, także u innych filmowców, a niekiedy nawet krytyków filmowych bardzo często spotykam się ze stwierdzeniem, że podstawą, warunkiem i najważniejszym czynnikiem zaangażowania emocjonalnego widza w film fabularny jest identyfikacja psychologiczna z jego bohaterem. Widz ma przeżywać film dzięki przeżyciom bohatera. To podejście do relacji widza z bohaterem i dziełem całkowicie zdominowało myślenie o postaci filmowej i konstrukcji fabularnej filmu. To od niego wywodzi się większość podręczników scenariuszowych, to ono staje się często miarą oceny jakości scenariuszy i filmów, to o nim wreszcie dyskutuje się podczas pracy nad realizacją filmu. Jak przybliżyć widzowi bohatera? Jak przybliżyć widza do bohatera?

Od samego początku mojej pracy twórczej, to podejście wydawało mi się jednak niewystarczające do opisanie wszystkich typów opowiadania filmowego i bohaterów; niewystarczające jako narzędzie służące do opisanie mechaniki stojącej za zaangażowaniem emocjonalnym widza i pełnym przeżyciem przez niego niektórych z dzieł. Wiedziałam też, że jest ono z pewnością nieadekwatne dla moich własnych dążeń twórczych i intuicyjnie często odrzucałam metody, których głównym celem było do tego rodzaju identyfikacji prowadzić.

To przeświadczenie pojawiło się już podczas pracy nad moimi etiudami szkolnymi (szczególnie mam tu na myśli zrobione na II roku w PWSFTViT w Łodzi dokumentalne "Wiatrolapy"², w których nie występował bohater, którego emocje widz mógłby "posiąść", a przede wszystkim mój film dyplomowy w National Film and Television School, podczas realizacji którego zaczęłam po raz pierwszy świadomie dostrzegać, że próbuję nadać relacji bohater-widz inny charakter, niż silna identyfikacja emocjonalna i że momentami oddalam celowo widza od bohatera). Interesował mnie odwrotny kierunek przeniesienia - nie chciałam, żeby emocje bohatera przenosiły się ściśle na widza i żeby widz się nimi "zarażał"; wołałam, żeby to widz przenosił to, co w nim, na bohatera.

Potem zauważyłam już bardzo wyraźnie, że podczas pracy nad scenariuszem "Anatomii", a następnie już nad samym filmem, podejmuję serię bardzo jasnych, konsekwentnych decyzji dotyczących bohaterów i konstrukcji postaci oraz opowiadania filmowego, które dawały określony efekt w opowiadaniu, ale nie zgadzały się często z tym

² Aleksandra Jankowska, *Wiatrolapy*, PWSFTViT, Polska 2011

klasycznym, uznanym za obowiązujący, modelem. Budziły one też niekiedy niepokój i niezrozumienie wśród moich współpracowników. Jasne stało się, że tradycyjny i uznawany za obowiązujący model realizacji filmu, opierający się na dążeniu do jak najpełniejszej charakteryzacji postaci, budowie jak najbliższego związku między bohaterami a widzem ewidentnie nie do końca przystaje do filmu, który chcę zrobić.

Alternatywny model, który mnie interesował - intuicyjnie dla mnie jasny i pozwalający na przeprowadzenie całego filmu w spójny i celowy sposób, okazał się jednak nie tak łatwy do zdefiniowania i określenia w komunikatywny, zorganizowany sposób. Przeczuwałam, że może mieć on związek z ilością przestrzeni, którą zostawia się widzowi na jego własną perspektywę i uczucia; z alternatywną relacją i dynamiką widza i autora; z potrzebą budowania pozycji widza jako obserwatora czy też potrzebą budowania możliwości "bezpośredniego" doświadczenia filmu przez widza. Najczęściej w procesie realizacji i postprodukcji łatwiej było mi mówić jasno "co nie", a trudniej "co tak", co nie zawsze pozwalało moim współpracownikom na swobodne i bardziej samodzielne poruszanie się po filmie.

Po zakończeniu realizacji postanowiłam więc zastanowić się nad metodą, którą stosuję i jej implikacjami dla filmu, który zrobiłam. Zaczęłam zauważać, że w moich oczach pełna identyfikacja widza z bohaterem "odpodmiotawia" widza, redukuje jego odbiór do perspektywy postaci i blokuje pełne spektrum jego własnych uczuć i doświadczenia dzieła. Chciałam, żeby widz nie zatracił się zupełnie w historii i bohaterze - a raczej był świadomym swojej obecności podróżnikiem przez historię. Dopiero tego rodzaju opowiadanie wywoływało we mnie samej największe i najtrwalsze emocje i poruszenie.

Okazało się jednak, że "model identyfikacyjny" jest tak dominującą formą dyskursu środowiskowego o narracji filmowej, że trudno jest w ogóle wziąć pod uwagę istnienie innego sposobu jej prowadzenia, a więc, żeby możliwe było jego uwzględnienie - wymaga on bardziej usystematyzowanego opisu, niż próba wyrażenia przeze mnie kilku luźnych przeczuć dotyczących alternatywnych sposobów narracji filmowej.

Moja rozprawa doktorska ma być wobec tego taką właśnie próbą teoretycznego ujęcia i opisanego tego zagadnienia. W auto-etnograficznej analizie chcę zbadać swoje intuicyjne decyzje i impulsy artystyczne, które doprowadziły do stosowania takich, a nie innych metod twórczych i realizacyjnych; efekt, który próbuję nimi osiągnąć; a także odnieść te metody i przemyślenia do twórczości innych reżyserów i teorii praktyki oraz

myśli filmoznawczej³. Chcę pochylić się nad tematem identyfikacji: czy przeszkadza mi ona w ogóle czy tylko w określonym wydaniu? Jakie mogą być rodzaje identyfikacji i relacji widza i bohatera? Które są mi bliskie, a z których rezygnuję we własnej twórczości?

W trakcie pisania mojej rozprawy, odkryłam jak często mieszane i używane w różnych kontekstach i znaczeniach jest pojęcie identyfikacji. Chcę więc zaznaczyć, że moim własnym punktem wyjścia do tej rozprawy jest potocznie przyjęte środowiskowe założenie, że budowanie identyfikacji bohatera z widzem jest dążeniem do kontrolowanego i jak najsilniejszego przeżywania przez widza tego, co przeżywa bohater; sprawianie, żeby widz utożsamiał się z uczuciami bohatera oraz miał zblizoną do bohatera perspektywę na świat przedstawiony. Niuanse tej uproszczonej, intuicyjnej definicji będę odkrywać i opisywać stopniowo dopiero w dalszych rozdziałach mojej pracy, przedstawiając kompleksowość zagadnienia identyfikacji oraz jej wielowymiarowość.

Celem mojej pracy - i jej ambicją - jest poszerzenie sposobu myślenia o postaci filmowej (i opowiadaniu filmowym w ogóle) o usystematyzowaną i zawierającą wszechstronne odniesienia pracę naukową, mogącą służyć za punkt odniesienia w dyskusjach o bohaterze i jego funkcji w opowiadaniu. Nie po to, żeby znaleźć i tworzyć sztuczne kategorie klasyfikowania postaci filmowych czy też rozbudować filmoznawczy czy krytyczny wymiar tych rozważań. Chcę podjąć próbę opisanego obszaru od strony twórczyni, a moja praca ma służyć przede wszystkim prakty(cz)kom kina: reżyser(k)om, producent(k)om, scenarzyst(k)om, konsultant(k)om poprzez wzmocnienie oręża teoretycznego, pozwalającego na skuteczniejsze rozmowy o możliwych konstrukcjach filmów i bohater(k)ach oraz skuteczniejsze tworzenie różnorodnych dzieł filmowych⁴.

³ Jako że jest to praca auto-etnograficzna, służąca poszukiwaniom teoretycznych odpowiedzi na nurtujące mnie intuicyjne pytania oraz inspirowana problemem artystycznym dotyczącym specyficznie mojej twórczości, pozwolę sobie na pewną swobodę wyboru elementów i myśli, którym poświęcam więcej uwagi ze względu na ich szczególne znaczenie dla mojej własnej autorefleksji nad zagadnieniem bohatera i identyfikacji oraz tych, o których jedynie krótko wspominałam. Uznałam również, że ze względu na "poszukujący" charakter mojej rozprawy, sztuczny podział na część teoretyczną i część analityczną nie byłby równie owocny dla przedstawienia przebiegu mojej refleksji, dlatego również w części teoretycznej i kontekstowej pozwałam sobie (w reakcji na przywoływane przeze mnie kolejne tezy i koncepcje) na wtrącanie swoich uwag i odniesień do mojej postawy twórczej oraz używanych przeze mnie samą narzędzi.

⁴ Przytaczane przeze mnie cytaty będą pochodzić najczęściej z anglojęzycznych pozycji i wywiadów, które nie zostały nigdy przetłumaczone na język polski. Dlatego w każdym miejscu, gdzie nie wymieniam tłumacza, teksty będą przełożone przeze mnie, a ich oryginalna wersja przytoczona w przypisach.

ROZDZIAŁ I

POSTULATY ARTYSTYCZNE

Przedślowie: Mój proces myślowy

Przygotowując się do napisania tej rozprawy, na samym początku moich rozmyślań, podstawową kwestią wydało mi się nazwanie i określenie tego alternatywnego typu bohatera, który mnie interesuje i którego próbuję stworzyć. Skoro nie bohater, którego emocje prowadzą widza, to jaki? Bardzo długo poszukiwałam dla niego odpowiedniej definicji i nazwy. Najpierw próbowałam nazywać go bohaterem *egzystencjalnym*, potem *anty-psychologicznym*, odrzucając po kolei te etykiety ze względu na rozmyte granice kategorii, które miały reprezentować.

Ten specyficzny bohater miał w mojej głowie kilka określonych cech. Były to między innymi:

- jego *anonimowość* - czyli brak jasnej charakterystyki; tj. nie musi być wiadomo, kim dana postać dokładnie jest, na przykład jaki wykonuje zawód, co lubi robić, a czego robić nie lubi itd.;
- jego *apsychologiczność* owocująca brakiem oczywistego i stałego dostępu do emocji, przeżyć i motywacji bohatera wynikających z bieżącej sytuacji filmowej;
- jego *acentralność* - bohater i jego motywacje nie są najważniejszym elementem konstrukcji opowiadania.

Sięgałam w celu stworzenia definicji "mojego" bohatera do różnych źródeł; czytałam o typach postaci literackich wyróżnianych przez Amelie Oksenberg Rorty (*figure, character, soul, person, hero, self, individual, presence*⁵); próbowałam odwoływać się do definicji literackich bohaterów egzystencjalnych czy średniowiecznego Everymana; porównywałam moją bohaterkę do klasycznych teorii dotyczących postaci filmowych, a jednak nic do końca nie oddawało istoty sprawy, która mnie nurtowała i była przedmiotem mojej ciekawości.

W końcu zrozumiałam, że kwestią kluczową jest dla mnie nie sam bohater, a jego funkcja w opowiadaniu filmowym. Zagadnienie, które naprawdę mnie interesowało to: **co innego** bohater, który nie zaraża swoimi emocjami, może wywoływać w widzu? Jak przebiega zaangażowanie emocjonalne widza w filmach, które nie są skupione na przebiegu postaci? Zrozumiałam, że wpadłam w pułapkę mechanizmu, z którym chciałam

⁵ Amelie Oksenberg Rorty, *A Literary Postscript: Characters, persons, selves, individuals*. w "The Identities of Persons", pod red. Amelie Oksenberg Rorty, 1976 The Regents of the University of California, Los Angeles, California

polemizować: sama postawiłam postać w centrum opowiadania filmowego. A przecież to nie z potrzeby opowiedzenia o takiej czy innej postaci, a z chęci stworzenia takiego a nie innego opowiadania i wywołania takich a nie innych emocji w widzu, wyniknęła u mnie potrzeba tworzenia alternatywnej do klasycznej postaci. To, co chcę dać widzowi, alternatywne spektrum emocji i doświadczenia filmu, dyktuje mi w jaki sposób piszę i prowadzę postać. To dlatego staje się ona dla mnie nie centrum opowieści, a jej elementem; to dlatego też inna jest jej relacja z widzem - staje się ona świadkiem; towarzyszem; przewodnikiem widza. To przede wszystkim z moich szerszych założeń i dążeń artystycznych wynika potrzeba tworzenia tego innego bohatera czy bohaterki, przy pomocy których inaczej konstruuje cały film. Moim celem, podobnie pewnie jak większości filmowców, jest absolutna maksymalizacja przeżycia widza. Być może jednak rozumiem to przeżycie odrobinę inaczej, niż rozumie je mainstream kina.

Dlatego uznałam, że podstawą i punktem wyjścia do mojej rozprawy muszą być właśnie fundamentalne dla mnie postulaty twórcze i to od nich muszę rozpocząć swoją podróż przez zagadnienia identyfikacji i bohatera.

1. Postulat I: Introspektywna podróż widza.

[Medytacja: Zbliżenie do siebie a nie ucieczka przed sobą. Bohater musi zrobić miejsce.]

Przez kilka lat mojego prowadzenia zajęć dla studentów scenariopisarstwa w PWSFTViT w Łodzi oraz krótszy czas prowadzenia studentów reżyserii w Warszawskiej Szkole Filmowej zadawałam im na początku wspólnej pracy kilka podstawowych pytań. Jednym z nich było: "Dlaczego oglądasz filmy?". Pośród dziesiątek zebranych odpowiedzi, zdecydowanie najczęściej pojawiającymi się były: "chcę uciec na chwilę od rzeczywistości", "chcę zapomnieć o sobie".

Zdaje się, że po to też właśnie większość widzów chodzi do kina: żeby zapomnieć przez chwilę o swoim świecie, teraźniejszości, "przenieść" się gdzieś indziej. Potocznie mówi się o tym, że film czy historia mają "wciągać". To znaczy, że widz ma nie móc oprzeć się ekranowi, ma zostać przez jakąś inną siłę, niemalże niezależnie od swojej woli, wchłonięty. Ma zniknąć, zatopić się w opowiadaniu.

Jednak moim celem, zarówno w oglądaniu, jak i robieniu filmów, był i jest przede wszystkim proces odwrotny. Film jako medium jest dla mnie niepowtarzalnym narzędziem do zatopienia widza samego w sobie, **do autentycznego, silnego kontaktu z samym sobą.**

Seans filmowy przypomina mi w tym bardziej medytację czy hipnozę; jest okazją do pobycia ze sobą, zatrzymania, niekiedy dotarcia do głębszych warstw swojej osobowości, ukrywanych czy blokowanych emocji. *Ciemność. Cisza. Obecność innych równie skupionych osób.* Czy można prosić o lepsze warunki do pobycia we własnym ciele, z własnymi odczuciami, myślami?

Moim celem dlatego zawsze było stworzenie widzowi odpowiednich warunków do tej introspektywnej podróży przez film; sprawienie, żeby w trakcie seansu widz mógł zbliżyć się do siebie, a nie od siebie uciec; żeby pozostał we własnej skórze, ciele, a nie stopił się z postacią na ekranie, która zastąpi jego własne emocje, swoimi emocjami.

Fragmencie mojej eksplikacji reżyserskiej z wniosku do PISF o dofinansowanie rozwoju projektu z roku 2017 brzmi:

" [W kinie ...] najbardziej zawsze ciekawiło mnie to, jak niektórym autorom udawało się uchwycić pewne uczucie czy stan i przekazać je widzowi w swojej najczystszej, najprawdziwszej, a zarazem najintensywniejszej postaci. Jak udawało im się wywołać w widzu stan niemalże hipnozy - wprowadzić go w zupełnie nowy, nieznan mu świat i w organiczny sposób, używając rytmu, obrazów, dźwięku i gry aktorskiej, wzbudzić w nim emocje, o których czasem nawet sam nie wiedział, że je ma.

Przypomina mi to osadzanie widza w małym wagoniku na skrupulatnie wybudowanych torach, dokładne sprawdzenie jego pasów i zagłówka i włączenie maszyny, która z precyzją będzie niosła ten wagonik po torach, po to, by na jednej z górów nagle go odciągnąć i pozwolić widzowi przeżyć swój własny lot, utrzymując go w trajektorii torów jedynie przy pomocy długiego sznurka."

Taki cel naturalnie wymaga od filmu specjalnych warunków. Nic i nikt nie może widzowi w tej podróży przeszkadzać, zbytnio absorbować jego uwagi, całkowicie odciągać go od obcowania z samym sobą. Jednocześnie widz nie może być też pozostawiony kompletnie sam sobie - wtedy przecież wystarczyłaby sama sala kinowa i czarny ekran, nie trzeba by nigdzie wyruszać. Kluczem jest tu znalezienie równowagi; zapraszanie widza do ciągłej wędrówki, prowadzenie go przez tę podróż, ale dawanie mu przestrzeni do własnej eksploracji, odkrywania innych ścieżek, błędzenia.

Daje to w związku z tym bardzo specjalną rolę bohaterowi filmu, który ma być przede wszystkim wsparciem dla widza w jego własnej podróży. Bardzo łatwo jest w końcu ulec pokusie ucieczki od siebie, szczególnie kiedy podróż wymaga konfrontacji z trudnymi emocjami. Bohater ma być więc kompanem i przewodnikiem, prowadzącym

widza przez kolejne etapy tej wyprawy. Nienachalnym, zachęcającym świadkiem przeżywanych przez widza uczuć - niekiedy je prowokując - niekiedy zachęcając go do otwartości przeżywając własne emocje, a niekiedy po prostu będąc przy widzu. **Nie chodzi mi więc o to, żeby widz stopił się z bohaterem i przeżył podczas tej podróży emocje poprzez przeżywanie emocji bohatera. Chodzi mi o to, żeby aktywować jego własne przeżycie i punkt widzenia.** Bohater (i nie tylko on, ale o tym napiszę później) musi to widzowi ułatwić; zaprowadzić go w odpowiednią przestrzeń, a potem pozwolić widzowi w tej przestrzeni, do której dotarł, być. Bohater musi zrobić widzowi **miejsce**. Dopiero wtedy widz będzie w stanie w pełni rozwinąć swoje własne uczucia i doświadczenie świata, stanów i historii, które rozwijają się przed jego oczami.

2. Postulat II: Relacja człowiek-świat.

"Teraz śmiejemy się, kiedy widzimy "Człowieka i Świat" postawionych obok siebie, oddzielonych od siebie przez jakże wyborną supozycję słowa "i".⁶

Drugą istotą dzieła filmowego, czy sztuki w ogóle, jest dla mnie pogłębianie relacji i połączenia człowieka z otaczającym go światem. Odwołując się do cytatu z książki Nietzschego: chcę niejako *z w r a c a ć* człowieka światu, traktować go jako *element* tego świata, a nie jego *centrum*, osobną figurę, dla której ten świat istnieje.

Powraca tu temat kontaktu i połączenia z postulatu pierwszego: interesuje mnie, jak widz może połączyć się z otaczającym go światem i jak film może wspomóc to doświadczenie.

Andriej Tarkowski oddał to znakomicie w "Czasie utrwalonej":

"Skonfrontować człowieka z bezkresnym środowiskiem, porównać z nieprzeliczoną liczbą przechodzących obok niego i w oddali ludzi, odnieść do całego świata - oto sens kina!".⁷

Trudno mi nie zgodzić się z tym stwierdzeniem.

⁶ Friedrich Nietzsche, *The Joyful Wisdom*, The Project Gutenberg 2016, str. 346, [oryg.:] *"We now laugh when we find 'Man and World' placed beside one another, separated by the sublime presumption of the little word 'and'".*

⁷ Andriej Tarkowski, *Czas utrwalonej*, przeł. S. Kuśmierczyk, Świat Literacki, Warszawa 2007, s. 69



Źródło: <https://artsandculture.google.com/asset/the-renowned-orders-of-the-night-die-ber%C3%BChmten-orden-der-nacht-anselm-kiefer/yQGM4ddBSbbFcA>

Tym samym dynamika bohatera i otaczającego go świata powinna odzwierciedlać tę relację. **Bohater, jego emocje i historia, nie powinny być centralnym, dominującym elementem opowiadania, któremu kompletnie podporządkowana jest cała narracja i mise-en-scene - a zaledwie jego częścią składową.** Widz powinien mieć szansę emocjonalnego, osobistego i intymnego kontaktu zarówno z bohaterem, jak i innymi elementami świata przedstawionego.

Żeby osiągnąć ten efekt, całość opowiadania nie może być podporządkowana postaci. Świat musi wchłonąć bohatera, a bohater stać się częścią świata. Nie o emocje bohatera będzie więc zawsze tu chodzić, nie jego przeżycia stanowią centrum

opowiadania. Nie wszystkie elementy świata przedstawionego będą odnosić się do bohatera, wspomagać budowanie jego przebiegu. To dzięki temu widz będzie mógł obserwować bohatera jako *element* tego, co przed kamerą, a nie jako motor całej opowieści.

Może to wyrażać się zarówno w warstwie wizualnej (umiejscowieniu bohatera w kadrze, jego wielkości, dystansie od niego); w inscenizacji niepodporządkowanej tylko bohaterowi i sytuacji; ale też już na etapie scenariusza - w samej narracji, która nie jest zarządzana motywacjami bohaterami.

3. Postulat III: Egzystencjalne emocje. "Bycie jako bohater."

Trzecim postulatem artystycznym i "filarem" mojej własnej twórczości jest dla mnie eksploracja uczuć i stanów wynikających przede wszystkim z samego faktu istnienia i bycia człowiekiem, a nie z jednostkowej, indywidualnej historii postaci. To, co mnie najbardziej interesuje, to możliwość dostarczenia widzowi doświadczenia samego życia czy przeżywania stałych aspektów kondycji ludzkiej. Ilustrując to na konkretnym przykładzie: mimo że w "Anatomii" główna bohaterka konfrontuje się z nadchodzącą śmiercią ojca, próbuję dbać o to, żeby widz nie zatopił się jedynie w uczuciach straty, żałoby, współczucia dla niej w tej trudnej sytuacji, ale żeby mógł również medytować nad samą metafizyką końca, tym niepojętym dla człowieka faktem, że wszystko, co zna, a także on sam, przestanie kiedyś istnieć, a jednocześnie w jakiejś innej formule będzie istnieć zawsze.

Ponownie przywołam moją eksplikację reżyserską, tym razem złożoną wraz z wnioskiem o finansowanie produkcji "Anatomii" do PISF w roku 2018:

"W ostatnich rozdziałach filmu nic nie jest wyjaśnione. Iluzja zaczyna mieszać się z rzeczywistością. W wyobrażeniach Miki ożywają postaci z przeszłości. Miejsca łączą się. Czas niejako przestaje istnieć. Świat wewnętrzny zrasta się ze światem zewnętrznym. W ostatniej scenie ojciec leży nieruchomo na szpitalnym łóżku, jakby był martwy. Ale jednak przecież żyje, jego mózg pracuje, wyobraża sobie grę w tenisa tak, jakby właśnie w niego grał. Zacierą się granica między wiadomym a niewiadomym, między materialnym a niematerialnym.

Myślę, że to właśnie ta granica w pytaniach o tożsamość interesuje mnie najbardziej, granica słowa "jestem". Czy wyznaczają ją relacje, wybory, wspomnienia, najskrytsze

pragnienia, pożądanie czy może po prostu podnoszący miarowo klatkę piersiową oddech, otwarcie oczu, drgnięcie. Nieuchwytny impuls elektryczny, który rozbłyśka na myśl o czekoladzie."

Znany psychiatra i psychoterapeuta amerykański Irvin D. Yalom zajmujący się psychologią egzystencjalną, wyróżnia cztery *dane (givens)*, z którymi mierzy się każdy człowiek, wynikające z samego faktu jego istnienia i samoświadomości. Są to:

- izolacja (ponieważ rodzimy się i umieramy sami);
- śmiertelność (ponieważ czeka nas nieuchronny koniec naszego życia);
- wolność (ponieważ wolność niesie ze sobą ciężar konieczności wyboru i odpowiedzialności za kształt naszego życia);
- poczucie braku sensu (ponieważ życie nie ma potwierdzonego sensu)⁸.

To właśnie te stałe, niezmiennie przestrzenie ludzkiego mierzenia się ze światem i istnienia w nim, interesują mnie w człowieku najbardziej, a kino jako medium mające możliwość uchwycenia samego *bycia*, wydaje się nadawać do ich eksploracji idealnie. W związku z tym, żeby widz nie uległ pokusie zatopienia w emocjach bohatera i wydarzeniach, w których uczestniczy, sam bohater powinien być dla widza przede wszystkim jednostką ludzką, *człowiekiem*, nośnikiem doświadczenia ludzkiego, a nie konkretną postacią.

Moim celem nie jest bowiem wywołanie w widzu współczucia dla bohatera ze względu na jego położenie; nie chcę też, żeby widz czuł bezpośrednio emocje wynikające z kolejnych wydarzeń i sytuacji, w których znalazł się bohater. Chcę natomiast umiejscowić widza w głębszym przeżyciu egzystencjalnym - w jego osobistym doznaniu teraźniejszości i świata, który ogląda na ekranie.

Przykładem tego rodzaju rozróżnienia może być scena w "Anatomii", w której główna bohaterka czeka na kogoś w kawiarni. W montażu musiałam wybrać, od którego momentu chcę rozpocząć te ujęcie. Żeby budować emocje napięcia bohaterki przed spotkaniem i "zarażać" nimi widza, powinnam była wybrać moment, w którym widać na jej twarzy oczekiwanie i niepewność. Dla mnie natomiast jasne było, że ujęcie musi zacząć się znacznie wcześniej, kiedy aktorka jeszcze nic w zasadzie nie robi, po prostu "jest", patrzy przez okno. Nie zależało mi bowiem na wybudowaniu filmowego suspense -

⁸ Irvin D. Yalom, *Love's Executioner and Other Tales Of Psychotherapy*, Penguin, Londyn 1989, s. 4-5

chciałam natomiast pozwolić widzowi towarzyszyć bohaterce w realnym czasie, przyglądać się jej w pełni doświadczenia.

Najprościej można o tym rozróżnieniu powiedzieć, że nie chodzi o budowanie emocji bezpośrednio i ekskluzywnie wynikających z wnętrza sceny, z układu między bohaterami, ich konfliktu - chcę budować emocje związane z **doświadczeniem obecności bohatera i swojej obecności** w danej sytuacji. Doświadczeniem tej sytuacji z zewnątrz - nie jako iluzorycznego uczestnika wydarzeń w przybranej skórze bohatera, ale uczestnika tej rzeczywistości z własnej pozycji obserwatora, który może siedziałby w tej kawiarni przy stoliku obok i obserwował sytuację.

Carlos Reygadas mówi o tym tak:

*"Aktor jest szkolony do tego, żeby odgrywał postać (character) - co jest kalką z teatru. To tak jak z aktorstwem według Stanislawskiego (method acting): masz zagrać żołnierza w filmie, więc masz jeść jak żołnierz, ubierać się jak żołnierz i najlepiej pojechać do Wietnamu na kilka dni, żeby móc lepiej "wejść w rolę". Moim zdaniem jest to zupełnie niepotrzebne w filmie; i też przykre, bo kiedy oglądasz taki film, zamiast c z ł o w i e k a, widzisz tylko p o s t a ć, którą odgrywa aktor. To tak jak z obiektami zdjęciowymi; mnie osobiście interesują l u d z i e. (...) Kiedy spotykam właściwego do roli człowieka, zaczynam dostosowywać postać do niego albo do niej, a nie na odwrót, co jest chyba bardziej powszechne, żeby dostosowywać człowieka do postaci. (...) Moi aktorzy są jak pies, słońce czy drzewo - są i s t o t a m i oferującymi swoją o b e c n o ś ć."*⁹

Według Reygadasa (z czym się zgadzam) bohater nie może stać się więc fizyczną reprezentacją wcześniej wymyślonej, skonstruowanej postaci. Musi pozostać obecnością, żeby ułatwić widzowi pozostanie w swojej obecności. **To właśnie obecność, bycie, obcowanie staje się głównym źródłem filmowego doświadczenia.** Aktor czyli człowiek będący na ekranie bohaterem historii, postacią filmową, staje się egzystencjalnym, czującym i doświadczającym rzeczywistość bytem i przede wszystkim jako taki jest przedmiotem mojego zainteresowania.

⁹ Jose Castillo, *Carlos Reygadas by Jose Castillo*, "BOMB Magazine", 2010, wyd. nr 111, <https://bombmagazine.org/articles/carlos-reygadas/> [dostęp: 11.05.2022] [oryg.] *"An actor is someone trained to represent a character—a carryover from the theater. We could get into Stanislavski's method acting: you'll play a soldier in the film, so you have to eat like a soldier, dress like one, and almost travel to Vietnam for a few days so you're able to get into character. In my opinion this is not only completely unnecessary in film; it's also quite sad, because when you see the film, instead of a human being, you'll only be able to see the character that the actor is representing. Just like with locations, I'm interested in seeing human beings. (...) Once I meet the human being, I begin to adapt the character for him or her, instead of the other way, which is more common, of asking the actor to adapt in order to complete the character. (...) My actors are, say, like dogs, a sunset, or a tree—beings offering their presences."*

4. Postulat IV: Poruszenie. "Napięcie i mrowienie."

To, co chcę wywołać w widzu przy pomocy utworu filmowego to przede wszystkim *poruszenie*. Poruszenie jest dla mnie otwarciem na emocje, na nowe przeżycia. Jest zaoraniem ziemi, napowietrzeniem; jest poruszeniem gleby po to, żeby była żyzna, a nie jałowa; stworzeniem przestrzeni na ziarna, z których dopiero może coś wyrosnąć. Poruszenie może zachodzić w nas, kiedy patrzymy na horyzont; długo z kimś milczymy, patrząc tej osobie w oczy; kiedy czujemy wiatr na skórze. Nie jest to smutek, radość, tęsknota. Poruszenie nie jest w ogóle emocją. Jest **stanem gotowości do czucia, otwarcia, wzmożenia uczuciowego**.

Jolanta Brach-Czaina, pisze w "Szczelinach istnienia", jednej z najistotniejszych i najbardziej formatywnych dla mnie książek:

"Otwarcie egzystencjalne wymaga czasu i powolnego dojrzewania. Jest procesem. Narasta. Przygotowujemy się, przebudowujemy stopniowo, część po części, komórka po komórce, aż stajemy się zdolni do zrywu otwarcia. Czyn ostateczny poprzedzony jest długotrwałą pracą organiczną w miąższu bytowania. (...) Otwarcie egzystencjalne wymaga zbudowania przestrzeni wewnętrznej. Trzeba ją poszerzać, rozpychać i mozolnie uchylać ku wyjściu na zewnątrz, poza siebie. Musimy własnymi siłami uformować się wewnętrznie w mięsisty lej skierowany ku zewnętrznemu światu. (...) Stan otwarcia oznacza dopuszczenie wszelkich możliwości. Nie wiadomo, co może się zdarzyć, ale nie obawiamy się temu sprostać. Otwarcie jest czystą potencjalnością. Przejawem zgody na różnorodność świata. (...) Trzeba egzystencjalnego otwarcia, byśmy stanąc mogli pośród nieskończonego pasma istnienia. W głębi doświadczenia. I wewnątrz słowa, którym mówi ciało świata. Na przejściu wiodącym poprzez nas od przeszłości ku przyszłości, których zwornikiem wolno nam być przez chwilę. Szczeliną w przestworzach."¹⁰

Nie wydaje mi się bardzo istotne, by widz płakał lub śmiał się podczas projekcji filmowej. Oczywiście miło jest to robić - przechodzić *katharsis*, małe spełnienie, wyładowanie i opróżnienie z tego, co w nas. Filmy znakomicie się do wywoływania takich stanów nadają. Ale dla mnie dużo ciekawsze jest otwierać w widzu właśnie te nowe przestrzenie, "poszerzać, rozpychać i mozolnie uchylać", przygotowywać go do otwartości na czucie niespodziewanego *po* seansie filmowym; sprawiać, by film tak łatwo się z widza

¹⁰ Jolanta Brach-Czaina, *Szczeliny istnienia*, Dowody na istnienie, Warszawa 2018, s. 29, 30, 34, 43

nie wydostawał - żeby to, co zostało przeżyte w trakcie projekcji, zostawało w widzu i rozwijało się dalej po seansie; czy inaczej: żeby docierało do obszarów w widzu, które nie pozwalają jeszcze na uwolnienie, którym byłyby łzy czy śmiech. Zapładniać te obszary i dawać im kształt - dla mnie samej zawsze był to najważniejszy rodzaj przeżyć filmowych.

Podobnie, nie dążę do zadania widzowi jasno sformułowanych pytań o świat i człowieka; przedstawiania mu wyraźnych konfliktów - chcę natomiast pozwolić widzowi obcować z tajemnicą, z niewiadomym; wywoływać w widzu stany, które może jeszcze nie do końca rozumie, które trudno mu objąć intelektem i nazwać. Poruszenie jest w swojej naturze asemantyczne, trudne do opisanie i uchwycenia. Jest jednak stanem rozbudzenia, który poszerza naszą wrażliwość, uważność, jest istotną formą kontaktu ze światem i sobą, przypomina nam o warstwach codzienności i naszego istnienia, o których na co dzień zapominamy. Zbliża nas do świadomości cudu istnienia nas samych i naszej świadomości.

Znowu wracając do Carlosa Reygadasa, którego postulat jest mi bardzo bliski:

*"Kino ma przede wszystkim chwytać istnienie. To jest to, za co jestem najbardziej wdzięczny temu medium. Kamera rejestruje wydarzenia, które rzeczywiście się wydarzają - nawet jeśli były zainscenizowane, jak najczęściej w przypadku kina komercyjnego. Zapisywanie życia, istnienia, to dla mnie nieodzowny aspekt robienia filmów. Filmując drzewo, tak naprawdę przedstawiasz fakt istnienia. Kamera działa jak lej, który łapie samo życie, rzeczywistość. (...) **Robię filmy po to, żeby uznać fakt swojego istnienia. Chcę wiedzieć, kim jestem i po co tu jesteśmy.** O czym można myśleć, jak nie o życiu codziennym i wszystkich tajemnicach, które z niego płyną? Wszystkie moje myśli i uczucia są związane z doświadczeniami życia codziennego. **Życie to doświadczanie przez zmysły. Kiedy patrzysz, dotykasz, czujesz, to komunikujesz się z otaczającymi cię ludźmi i rzeczami. Zmysłowość to główne narzędzie tej komunikacji.**"¹¹*

Reygadas, podobnie jak Tarkowski, zdaje się podchodzić do kina w sposób fenomenologiczny czy może nawet ontologiczny. Jak sam mówi, nie jest dla niego istotne

¹¹ Paul Dallas, *Carlos Reygadas on Existence, the Flow of Perception and the Feeling of Being Embraced*, "EXTRA EXTRA", nr 6, Meksyk 2012 <https://extraextramagazine.com/talk/carlos-reygadas-on-existence-the-flow-of-perception-and-the-feeling-of-being-embraced/> [dostęp: 11.05.2022] [oryg.] *"Cinema is primarily about capturing existence. It's the part that I appreciate most about the medium. The camera records things that are actually happening, even if it has been staged, which is often the case in commercial cinema. Recording life is the essential aspect for me. Filming a tree, you are in fact presenting the act of existence because this technically is an action. The camera acts like a funnel capturing life. (...) I make films to acknowledge that I'm alive. I want to know who I am and why we're here. What can you think about if not ordinary life, and all the mysteries that flow from it? All my thoughts and feelings are connected to experiences in my daily life. Life is experiencing through our senses. When you see, smell, touch, and feel, you communicate with other people and with the things around us. Sensuality is the main tool."*

"opowiedzenie historii", chce po prostu dać widzowi doświadczenie skrawka życia, momentu; opowiadać o samym byciu.¹²

Jest to bardzo bliski mi sposób myślenia o kinie, aczkolwiek moja własna metoda porusza się po granicy tego obszaru. Mnie również nie interesuje "opowiadanie historii" a dawanie widzowi doświadczenia, ale moje filmy w mniejszym stopniu chwytają intensywność życia dziejącego się przed kamerą, częściej poszukują niewidzialnego, niewypowiedzianego; tego, co ma się dopiero narodzić i zaistnieć lub tego, co jest, ale czego nie widzimy. Są wiecznym balansowaniem na granicy obecności i nieobecności. Interesuje mnie bardzo to, co ukrywane, przeczuwane. To z tego stanu pewnej antycypacji wynika dla mnie właśnie "napięcie i mrowienie" (hasło zapożyczone z badań Jolanty Pisarek i Piotra Francuza nad poznawczym i emocjonalnym zaangażowaniem emocjonalnym widza w film fabularny w zależności od typu bohatera, w których między innymi mierzono następujące czynniki podskali fizjologicznego pobudzenia: mimikę i gestykulację, oczekiwanie, napięcie, mrowienie, wrażenie gorąca i zmęczenie¹³).

Bohater w związku z moim czwartym założeniem dotyczącym poruszenia, podobnie jak w przypadku poprzednich postulatów, musi ulec widzowi i jego doświadczeniu świata. Nie może zdominować swoimi emocjami i historią, zdolności widza do odczuwania swojej własnej obecności i połączenia ze światem przedstawionym, do przeczuwania, drżenia. W związku z amorficzną i antycypacyjną naturą poruszenia, bohater nie może emocji widza ukształtować, a następnie rozładować, sprawiając tym samym, że widzowi uda się uniknąć dotknięcia jakiegoś wrażliwego, delikatnego obszaru w sobie samym.

5. Postulat V: Niewidzialne

Choć wspominam o tym krótko w poprzednim rozdziale, w pełni uświadomiłam sobie znaczenie mojego piątego postulatu, dopiero pisząc tę pracę - już w bardzo zaawansowanym jej stadium - i postanowiłam w związku z tym oddać mu należne miejsce. Jest to więc niejako postulat dopisany, choć bardzo mi bliski i znaczący dla rodzaju opowiadania, które wybieram. Chodzi mi tu o paradoksalną i unikatową dla kina, możliwość namacalnego stwarzania "niewidzialnego".

¹² Moja prywatna rozmowa z Carlosem Reygadasem, luty 2022 r.

¹³ Jolanta Pisarek, Piotr Francuz. *Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera*. [w:] P. Francuz [red.], *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, Lublin 2007, Towarzystwo Naukowe KUL, s.180

Czasem żartuję, że moim ulubionym momentem w filmie jest czerń na początku, kiedy wchodzi już dźwięk, ale nic jeszcze nie widać. Napięcie stwarzane przez ten moment podsyca moją wyobraźnię i zmysły. Wyobrażam sobie, co nastąpi, przeczuwam to.

W jakimś sensie przywodzi to na myśl jeden z najsłynniejszych postulatów Bressona o tym, że jeśli nagabywane jest tylko oko, niecierpliwi się ucho, a jeśli nagabywane jest tylko ucho, niecierpliwi się oko¹⁴. Rzeczywiście, napięcie, które powstaje w tych sytuacjach filmowych jest wyjątkowe dla kina i bardzo mocno działa bezpośrednio na **doświadczenie** widza.

Dawid Abram, amerykański filozof i ekolog, w swojej fascynującej książce "The Spell of the Sensuous"¹⁵ opisuje w poetyckim rozdziale "Forgetting and Remembering of the Air" jak w różnych kulturach na całym świecie ludzie przykładali ogromne znaczenie do metafizycznego, duchowego *niewidzialnego-widzialnego*, którego "fizycznym" odzwierciedleniem były dla nich *powietrze, wiatr, oddech*. Była to tajemnicza jakość łącząca *sacrum* i *profanum*, często odnosząca się do wyobrażonej kolektywnej świadomości, której wszyscy jesteśmy częścią - zarówno my, ludzie, jak i zwierzęta, rośliny, góry, obłoki i zjawiska atmosferyczne (w przeciwieństwie do dzisiejszego postrzegania świadomości jako czegoś indywidualnego, oddzielnego od świata i uwięzionego w naszej głowie)¹⁶.

Abram pisze:

"Powietrze! Co za tajemnica, co za zagadka dla ludzkich zmysłów! Z jednej strony powietrze jest najbardziej wszechogarniającą obecnością, jaką mogę sobie wyobrazić - otacza mnie, otula, muska moje ciało wewnątrz i na zewnątrz, porusza się podmuchami po mojej skórze, przemieszcza między moimi palcami, zaplata się wokół moich przedramion i ud, wiruje w moich ustach, nieustannie przedostając się przez gardło i krtani, żeby wypełnić płuca, nakarmić krew, serce, mnie. Nie mogę się poruszać, nie mogę mówić, nie mogę pomyśleć nawet jednej myśli bez udziału tego żywiołu. Jestem w nim zanurzony tak, jak ryba jest zanurzona w morzu.

Jednocześnie, z drugiej strony, powietrze jest najbardziej szokującą nieobecnością, jaką zna ludzkie ciało. Jest kompletnie niewidzialne. Bardzo dobrze wiem, że coś tam jest - mogę to poczuć, kiedy porusza się na mojej twarzy, mogę tego posmakować i powąchać,

¹⁴ Robert Bresson, *Notes on Cinematographer*, The New York Review of Books, Nowy Jork 1975, s. 16

¹⁵ David Abram, *The Spell of the Sensuous*, Penguin Random House, Nowy Jork 2017

¹⁶ Dawid Abram, *The Spell of the Sensuous*, Penguin Random House, Nowy Jork 2017, s. 227

mogę nawet to usłyszeć, kiedy śwista obok moich uszu lub przez korę drzew. Mimo tego wszystkiego - nie mogę tego zobaczyć.¹⁷"

To, co jest dla mnie fascynujące, to fakt, że dzięki swoim środkom kino ma możliwość "materializowania" niewidzialnego, stwarzania podobnej do opisywanej przez Abrama podwójnej jakości *widzialnego-niewidzialnego*. Dzięki swojemu własnemu ucieleśnieniu, film uobecnia świat przedstawiony i optyczną perspektywę spojrzenia na niego, jednocześnie kreując również tę niewidoczną dla oka, bardziej przeczuwaną część doświadczenia. Przykładem tego może być mój krótkometrażowy film "Wiatrołapy", który został zrealizowany w opuszczonym kilkadziesiąt lat wcześniej mieście. Kamera porusza się w nim przez opuszczone budynki, podwórka i mieszkania, odtwarzając w ścieżce dźwiękowej wyobrażoną dawną aktywność mieszkańców. Niekiedy kamera śledzi wręcz (dosłownie poruszając się) źródło dźwięku, choć w kadrze nie widać żadnego ruchu, ani nikogo, kto by ten ruch wywoływał. Próbuję w ten sposób działać na widza, z jednej strony uruchamiając jego wyobraźnię, podsycając zmysły - z drugiej **powołując do życia i materializując to, czego nie ma**; pozwalając widzowi na jednoczesne odczuwanie dwóch płaszczyzn czasowych i dwóch stanów skupienia. Ten metafizycznie otwierający się nowy wymiar jest dla mnie samej źródłem jednej z największych przyjemności podczas oglądania filmów.

Tak prowadzone opowiadanie naturalnie nastawione jest na mocne odczuwanie przez widza rzeczywistości - fizycznej i wyobrażonej - i zupełnie niemożliwe byłoby do prowadzenia "poprzez bohatera". W końcu to tylko widz ma dostęp do medium, które stwarza tego rodzaju zmysłowe doświadczenie; bohater pozostaje zamknięty w środku przedstawianych wydarzeń i historii. Próba stosowania filmowej "mowy zależnej" i sztucznego subiektywizowania tej sytuacji przez wpychanie pomiędzy widza a jego doświadczenie bohatera, tylko dystansowałaby widza i okradała go z pełni doświadczenia.

¹⁷ s. 225 [oryg.] *"What a mystery the air, what an enigma to these human senses! On the one hand, the air is the most pervasive presence I can name, enveloping, embracing, and caressing me both inside and out, moving in ripples along my skin, flowing between my fingers, swirling around my arms and thighs, rolling in eddies along the roof of my mouth, slipping ceaselessly through throat and trachea to fill the lungs, to feed my blood, my heart, my self. I cannot act, cannot speak, cannot think a single thought without the participation of this fluid element. I am immersed in its depths as surely as fish are immersed in the sea. Yet the air, on the other hand, is the most outrageous absence known to this body. It is utterly invisible. I know very well that there is something there - I can feel it moving against my face and can taste it and smell it, can even hear it as it swirls within my ears and along the bark of trees, but still, I cannot see it."*

6. Postulat VI: Forma jako treść. Język filmowy jako nośnik doświadczenia.

Mój ostatni postulat, odmienny od poprzednich w swojej ogólności, ale też być może najpotężniejszy w kwestii oddziaływania na widza i najsilniej ustawiający rolę bohatera w opowiadaniu, to postulat wobec samego sposobu opowiadania i użycia języka filmowego. Dotyka on założeń dotyczących przeżywania filmu przez widza w sposób kompletnie podstawowy, a mianowicie uznaje, że forma nie jest służebna wobec treści - ale że sama jest treścią. A więc to nie tylko wewnętrzna historia bohatera, ale również sam **sposób opowiadania**, staje się istotnym czynnikiem odbioru filmu - nierzadko decydując o tym, o czym w ogóle film jest, a już na pewno o emocjach widza wobec tego, co widzi. To właśnie pozatekstualny element opowiadania (a więc sposób patrzenia na wydarzenia: punkt widzenia kamery, decyzja o jej ruchu bądź nie, rytm, perspektywa dźwiękowa) działa według mnie najsilniej na podświadomość widza i jego przeżycie filmu. Wierzę, że pozaintelektualny odbiór dzieła może wywoływać w widzu wyjątkowy, niemożliwy do osiągnięcia przez samo opowiedzenie historii, rodzaj doświadczenia.

Przywołując jedną z najbardziej wpływowych książek XX wieku w dziedzinie odbioru sztuki, czyli "Ways of Seeing" Johna Bergera:

"Widzenie pojawia się przed słowami. Dziecko najpierw patrzy i rozpoznaje zanim mówi.

Widzenie poprzedza jednak słowa również w innym sensie. To widzenie ustanawia nasze miejsce w otaczającym świecie; tłumaczymy je potem przy pomocy słów, ale słowa nigdy nie mogą odczynić faktu, że jesteśmy otoczeni światem. Relacja między tym, co widzimy a tym, co wiemy nigdy nie jest w równowadze".¹⁸

To na działaniu tego mechanizmu polega dla mnie w ogóle "magia" kina, jego niesamowite, nie do końca wyjaśnione oddziaływanie na widza. To tu odbywa się najbardziej intymny, autentyczny dialog między twórcą a widzem, buduje się ich sekretne połączenie, przekaz z wnętrza jednego człowieka do wnętrza drugiego człowieka. Poza słowami, poza myślami i tekstualnością, poza przedstawianą historią i bohaterami.

Przypomina mi to myśl Jeana-Louisa Schafera o tym, że oglądanie filmu jest dla widza spotkaniem z "niewyraźalnym". Niewyraźalne jest według tego filozofa afazją uczuć

¹⁸ John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin Modern Classics, Londyn 1972, s. 7. [oryg.] "Seeing comes before words. The child looks and recognises before it can speak. But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain that world with words, but word can never undo the fact that we are surrounded by it. The relation between what we see and what we know is never settled."

współczesnego człowieka w stosunku do jego całego życia. Samotność obcowania z tymi sprawami może w nas przełamać właśnie kino - potrafiąc wejść w kontakt z tą częścią nas, której nie da się wyrazić w słowach.¹⁹

Interesuje mnie więc dużo bardziej robienie filmów, które korzystają z możliwości kina jako medium przekazu niejako podprogowego. Mogę pokazać komuś, *co* widzę, ale też *jak* to widzę. Nie zawsze nawet umiejąc to **nazwać** dla samej siebie. Jako reżyserka, autorka filmu, mogę wpuścić drugiego człowieka do mojego wnętrza; a jako widzka - mogę naprawdę poczuć i przeżyć czyjąś perspektywę w sposób ucieleśniony, niepłynący jedynie z mojego **rozumienia** przekazywanego mi tekstu.

Wracając do roli bohatera w tego rodzaju opowiadaniu: naturalnie, jeśli uznać, że to nie sama historia opowiadana w filmie jest jego głównym celem i nośnikiem sensu oraz przeżycia widza, to również rola bohatera tej historii ulega redukcji. Jeśli przyjmiemy, że forma stanowi równoprawny czynnik odbioru widza, bohater stanie się rzeczywiście tylko jednym z wielu elementów opowiadania. W związku z tym emocje widza nie muszą wcale być tożsame z emocjami bohatera. Widz podczas oglądania ma dostęp do większej ilości perspektyw i szerszego spektrum doznań, niż bohater filmowy. To z tymi właśnie emocjami chcę pracować i je wywoływać.

¹⁹ Łucja Demby, *O wrażeniu nieistnienia kina. Koncepcja kina mentalnego na przykładzie wybranych wątków z teorii filmu*, [w:] P. Zwierzchowski, D. Wierski [red.] *Kino, którego nie ma*, Bydgoszcz 2013, s. 9

ROZDZIAŁ II

TEORIA PRAKTYKI

Wprowadzenie do teorii

Po sformułowaniu i przedstawieniu moich własnych założeń twórczych wpływających znacząco na rolę bohatera w opowiadaniu filmowym, a także na jego relację z widzem, chcę odnieść te postulaty do aktualnego dyskursu akademickiego i środowiskowego w tej sprawie. Zajmę się więc teraz próbą przedstawienia teorii i panujących powszechnie koncepcji dotyczących zagadnienia bohatera i identyfikacji w filmie, zarówno w obszarze teorii praktyki (korzystając z tekstów, wywiadów i podręczników dotyczących praktycznej strony pisania i robienia filmów oraz wiedzy na ten temat zdobytej poprzez moje własne doświadczenie uczestnictwa w branży filmowej i systemie edukacji filmowej), jak i w obszarze teorii akademickiej (bazując na opracowaniach filmoznawczych i pokrewnych dziedzinach humanistyki i nauki).

Zrobię to chronologicznie, odzwierciadlając mój własny proces ich poznawania i odkrywania. Jako praktyczka filmowa, najpierw miałam bowiem znacznie większą styczność z założeniami teorii praktyki, szczególnie tymi nieformalnymi przekonaniem funkcjonującymi we współczesnym europejskim i anglosaskim przemyśle filmowym. Dopiero pisząc tę rozprawę i świadomie formułując swoje własne przemyślenia dotyczące identyfikacji z bohaterem, odkryłam z fascynacją, jak zagadnienia te traktowane i rozwijane są przez teoretyków, akademię i kognitywistów, badających odbiór filmu przez widza. Zaznaczam przy tym, że dla porządku przebiegu rozprawy, przedstawiając teorię praktyki, będę od czasu do czasu uzupełniać ją myślą filmoznawczą tam, gdzie będzie wymagało to dodatkowego doprecyzowania czy dopowiedzenia. Natomiast rozdział poświęcony teorii będzie zawierał przede wszystkim szerszy kontekst akademicki oraz istotne uzupełnienia teoretyczne.

Nie sposób w takiej pracy przedstawić wszystkich koncepcji dotyczących bohatera filmowego i identyfikacji, dlatego skupię się na tych wyznaczających główny nurt dyskursu wokół tych zagadnień w kinie oraz będę przywoływać alternatywne głosy polemiki, które są istotne z punktu widzenia mojej własnej praktyki twórczej.

Wprowadzenie do teorii praktyki

Pisząc o "klasycznej teorii" identyfikacji staję w zasadzie najpierw przed nie tak oczywistym zadaniem udowodnienia, że "klasyczne" teorie dotyczące interakcji z postacią filmowej rzeczywiście istnieją, a mało tego, że są swego rodzaju kanonem i dominującym dyskursem - co samo w sobie jest wyzwaniem, albowiem nie istnieje przecież żaden stosowany przez wszystkich filmowców podręcznik robienia filmów. Wiedza dotycząca robienia filmów jest nieakademicka, rzemieślnicza, przekazywana często uczniowi przez mistrza lub nabywana w sposób empiryczny i niezorganizowany, w szkole filmowej i/lub podczas pracy w branży. Wiedzą na temat robienia filmów się obrasta, robiąc filmy - mając kontakt z innymi filmowcami i technikami filmu, czytając i oglądając wywiady z reżyserami, uczestnicząc w warsztatach filmowych - głównie jednak próbując samemu i tworząc. Naturalne jest więc, że nie istnieje jedna odgórnie obowiązująca narracja dotycząca tego, jak to robić. A jednak, z tego, co powinno być gąszczem różnorodnych postaw twórczych i sposobów opowiadania, wyłania się dość jasno kanon, główny nurt języka, decydujący o myśleniu większości filmowców, konsultantów i producentów.

Merytoryczne jego opisanie nie jest zadaniem łatwym, ponieważ część mojej wiedzy w tym obszarze płynie z 14 lat własnego doświadczenia - najpierw edukacji w dwóch szkołach filmowych (w PWSTViT w Łodzi i National Film and Television School w Wielkiej Brytanii), a potem pracy zawodowej jako reżyserka i scenarzystka (i uczestniczka licznych międzynarodowych wydarzeń i warsztatów filmowych, między innymi Torino Film Lab, European Short Pitch, Zurich FF Masterclass czy CPH:LAB). Nie zawsze są to w związku z tym sytuacje czy przekazy możliwe do rzetelnego przytoczenia i zacytowania z podaniem źródeł. Będę jednak próbowała mimo wszystko skorzystać zarówno z wiedzy płynącej ze źródeł weryfikowalnych, ale też tej nabytej przez moje doświadczenie - bo wydaje mi się, że to właśnie połączenie tych dwóch perspektyw może być szczególnie wartościowe²⁰.

Zaznaczę przy tym i przypomnę, że celem mojej pracy nie jest próba przekrojowego ujęcia typów bohaterów filmowych i możliwych sposobów identyfikacji z nimi lub braku tej identyfikacji. Jest nim natomiast teoretyczne ujęcie i odniesienie do szerszego kontekstu konkretnego rodzaju opowiadania, który interesuje mnie samą jako twórczynią (w którym

²⁰ Przez dziesięciolecia teorie akademickie oraz przekazy dotyczące praktyki kina wzajemnie się ignorowały, dlatego szczególnie istotne wydaje mi się sięgnięcie w mojej pracy do obydwu źródeł i czerpaniu z nich w mojej własnej podróży przez zagadnienia konstrukcji bohatera i identyfikacji. Sądzę, że dopiero to połączenie będzie w stanie w pełni oddać moje własne myśli na ten temat.

to klasycznie rozumiana identyfikacja z bohaterem nie zachodzi). Skupię się wobec tego na: 1) zdefiniowaniu cech klasycznej identyfikacji bohatera z widzem; 2) opisaniu jej jako elementu kanonu, który znacząco wpływa na szerszy dyskurs środowiskowy, a co za tym idzie moje życie zawodowe; 3) koncepcjach dotyczących opowiadania i identyfikacji bohatera z widzem, które uznaję za bliskie swojemu sposobowi pisania scenariuszy i robienia filmów.

Żeby określić nieco jaśniej, co rozumiem poprzez "klasyczne kino", "główny nurt" czy też "kanon", odwołam się do koncepcji Davida Bordwella, dotyczącej różnych trybów narracyjnych, tworzących odrębne modele konstruowania opowiadania. Narracja klasyczna jest według niego związana z klasycznym kinem hollywoodzkim (1930-1960). *"Charakterystyczny dla niej jest absolutny prymat opowiadanej historii i stylistyczna przezroczystość (tzw. styl zerowy). Wszystkie elementy sjużetu i stylu filmowego są mu podporządkowane i w tym sensie drugorzędne, iż nie mają prawa zaistnieć inaczej, jak tylko jako elementy konstrukcji fabularnej. Fabuła zaś rozwija się dzięki działaniu poszczególnych postaci jako elementów przyczynowych. Narracja klasycznego kina hollywoodzkiego koncentruje się na osobistych motywach natury psychologicznej, ponieważ pragnienia postaci wyznaczają cel i tok rozwoju narracji. Motywacja w klasycznym filmie narracyjnym stara się być maksymalnie wyrazista i kompletna, co znajduje swe potwierdzenie w "mocnych" formach zakończenia opowiadań, w których zagadka zostaje rozwikłana, poznamy los każdej postaci i wszystkie konflikty ulegają rozwiązaniu"*²¹.

Jak pisze dalej Ostaszewski: *"Bordwell uznaje klasyczną narrację za model dominujący i paradygmataczny, co oznacza, że pozostałe modele definiowane są poprzez odstępstwa bądź wręcz demonstracyjne przeciwstawianie się jego wzorom. Historyczne uzasadnienie tej tezy autor znajduje w olbrzymiej ekspansywności studiów hollywoodzkich. Oferowany przez nie wzór opowiadania stał się normą wyobrażeń i oczekiwań widzów wobec kina. Z tego punktu widzenia pozostałe tryby można oceniać pod kątem ich innowacyjności wobec zachowawczego modelu dominującego"*²².

Wychodząc od tego założenia i uznając jego trafność, postaram się opisać szczegółowiej ten paradygmataczny, klasyczny model, jego kontekst i wpływ na myślenie o innych modelach opowiadania, a także rolę bohatera w tego typu narracji. Będę pisała o tym z perspektywy mojej własnej podróży przez te zagadnienia, doświadczeń obcowania z

²¹ Jacek Ostaszewski, *Historia myśli filmowej*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2007, s. 319

²² *Ibidem*, s. 319

nimi w przemyśle filmowym (które były przede wszystkim doświadczeniami twórczyni należącej do nurtu kina autorskiego) i konfrontacji tych doświadczeń z przemysłami innych twórców i teoretyków.

1. Scenariusz

Rozpocznię swoje rozważania i badanie od przyjrzenia się scenariuszowi, będącemu zarówno pierwszym etapem powstawania filmu, jak i najważniejszym nośnikiem jego struktury - a w większości przypadków także wyraźnym "przedwidokiem" przyszłego kształtu filmu.

1.1. Scenariusz klasyczny

1.1.1. Film = scenariusz

Nie sposób zrozumieć znaczenia roli bohatera w opowiadaniu filmowym (a co za tym idzie jego relacji z widzem) bez znajomości i zrozumienia szerszego kontekstu, jakim jest sam tryb powstawania filmów fabularnych, znaczenie scenariusza dla przemysłu i produkcji filmowej oraz powszechne oczekiwania wobec projektów i samych filmów, a także kryteria ich oceny. Dlatego tymczasowo pozwolę sobie odstępować od pisania o samym bohaterze i identyfikacji, a pochylę się właśnie nad tym szerszym kontekstem.

Mówiąc o znaczeniu scenariusza filmowego w procesie powstawania filmu dość powiedzieć, że nie istnieje dziś żadna instytucja finansująca pełnometrażowe filmy fabularne, która przyznawałaby pieniądze projektowi na podstawie innej niż scenariusz²³). Tym samym, scenariusz stanowi więc nie tylko pierwszy zarys samego filmu - ale jest najistotniejszym elementem koniecznym by projekt w ogóle został zrealizowany, swoistą przepustką, biletem do realizacji.

Biorąc pod uwagę specyfikę procesu powstawania filmu - skalę tego przedsięwzięcia, potrzebne nakłady finansowe i czasowe - nie dziwi specjalnie, że rzeczywiście próbuje się najpierw ocenić jakość projektu przed ewentualnym jego dofinansowaniem, dowiedzieć, czym dany projekt w ogóle ma zamiar być (mimo że w historii kinematografii istnieją oczywiście filmy, które z powodzeniem powstały bez scenariusza). Scenariusz stał się w związku z tym swego rodzaju "filmem na papierze",

²³ Próbując zweryfikować tę informację, przeszukałam informacje dotyczące finansowania filmów kilkudziesięciu międzynarodowych instytucji, a także rozmawiałam o tym z wieloma filmowcami. Żaden z funduszy oficjalnie nie finansuje filmów bez scenariusza. Natomiast rzeczywiście uznani, doświadczeni filmowcy mogą być potraktowani przez fundusze nieoficjalnie inaczej, przedstawiając sam treatment projektu.

pozwalającym na ewaluację przyszłego dzieła, zanim uruchomione i wydane zostaną na nie duże środki.

Scenariusz stanowi też swego rodzaju plan na etapie pre-produkcji - jest podstawą do stworzenia budżetu filmu, kalendarzówki; służy jako mapa, z której korzystają wszyscy kierownicy pionów. W tym sensie stał się nieodzownym dokumentem potrzebnym w tradycyjnej produkcji filmu - źródłem informacji i narzędziem komunikacji. Naturalnie pozwala on też na zapanowanie nad materiałem twórców podczas samej realizacji. Biorąc pod uwagę ograniczenia i uwarunkowania produkcji filmowej, bardzo trudno byłoby stworzyć bez tego planu i poszukiwać na bieżąco kształtu dzieła. W większości produkcji byłoby to wręcz niemożliwe lub niezwykle karkołomne.

Bardziej już natomiast może dziwić fakt, że scenariusz - będący jednak elementem w jakimś sensie pozafilmowym czy też « przedfilmowym », odnoszącym się tylko i wyłącznie do jednej warstwy opowiadania filmowego - zdominował tak bardzo dyskusje o projektach, że rozmowa o języku filmowym w procesie finansowania projektu (jako pewnie też ta dużo trudniejsza do odbycia) została w zasadzie całkowicie zmarginalizowana. Rozmawia się przede wszystkim o warstwie literackiej projektu: o przebiegu samej historii, bohaterach, ich motywacjach, dramaturgii, o temacie filmu. Niewiele mówi się o tym, jak ten film zostanie zrobiony - czyli opowiedziany przy użyciu narzędzi medium wyjątkowych i właściwych dla produkcji audiowizualnych. Język filmowy jest w tych rozmowach tematem odnoszącym się w zasadzie jedynie do funkcji **estetycznej lub wyznaczającej konwencję**, a nie **narracyjnej, komunikującej**. Jego ewentualne subiektywizacje i ekspresyjność najczęściej związane są też z bohaterem. I rzeczywiście, w przypadku większości filmów język filmowy staje się sprawą w ogóle mało istotną; film poddaje się tekstowi - forma filmowa służy **jedynie** efektywnemu przeniesieniu napisanej historii na ekran.

Scenariusz i warstwa literacka projektu są powszechnie uważane za kluczowe i najważniejsze warunki zrobienia dobrego filmu. W jakimś sensie scenariusz filmowy stał się w świadomości większości praktyków kina i decydentów w zasadzie synonimem samego filmu, jego prototypem, formatem absolutnie i bezpośrednio przekładalnym z jednej formy na drugą (czyli ze słów na język filmowy). Dobrze zrealizowany film według kryteriów tej postawy to taki, który adekwatnie odzwierciedla scenariusz. Scenariusz jako taki jest natomiast najczęściej przede wszystkim dobrą historią literacką, ciekawą opowieścią.

W eseju "Kino poezji" z roku 1964 Pier Paolo Pasolini pisze: "(...) Tymczasem - historycznie i konkretnie rzecz ujmując - po kilku próbach, które podjęto u samych początków kina, lecz które natychmiast zduszono, tradycja kinematograficzna stała się, jak się wydaje, tradycją "języka prozy", a przynajmniej "języka prozy narracyjnej".²⁴

Bardziej współcześnie, w wywiadzie z "Filmmaker" z roku 2015 odnosi się do tego zjawiska Carlos Reygadas:

*"Dla mnie kino nie polega na ilustrowaniu literatury. Niestety większość filmów jest ilustrowaną literaturą. Chodzi w nich o pisanie i potem adaptowanie literatury do obrazów, tak żeby ta literatura opowiedziała się w audiowizualny sposób. Ale to wciąż literatura. To, że nie musisz czytać nie zmienia faktu, że to wciąż literatura. Dla mnie kino w ogóle nie jest literaturą, jest czymś zupełnie innym. To dlatego że nie chodziłem do szkoły filmowej, pisząc swój pierwszy scenariusz, pisałem po prostu: "Najpierw, widać drzewo. Dziesięć sekund ciszy i pojawia się dźwięk i potem pojawia się coś innego. I potem jest cięcie. Następnie: widać górę, bla, bla bla..." Tak jakbym opowiadał film, który właśnie oglądam, komuś, kto nic nie widzi i nie słyszy. Coś w tym stylu. Nie było cię w kinie i ja zapisałem ci wszystko, co widziałem. Ja tak to robię i może właśnie tak do cholery to powinno być robione, żebyśmy kręcili filmy, a nie literaturę."*²⁵

"Proza narracyjna", "ilustrowana literatura", czyli po prostu dominacja warstwy literackiej filmu (a więc historii/fabuły) w kinie, rzeczywiście stanowi główny nurt zarówno w kinie komercyjnym, jak i tym - w teorii nienastawionym na zysk - autorskim. Hasło "story-telling" pojawia się w kontekście robienia filmów nagminnie. Jak kontynuuje Pasolini w tym samym eseju: "(...) również filmy artystyczne przyswoiły ów "język prozy",

²⁴ Pier Paolo Pasolini, *Kino poezji* [w.] *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012, s. 153

²⁵ David Barker, *I've Never Understood a Traditional Screenplay: Carlos Reygadas on Post Tenebras Lux*, "Filmmaker Magazine" 2013 <https://filmmakermagazine.com/66943-ive-never-understood-a-traditional-screenplay-carlos-reygadas-on-post-tennebras-lux/#.YfwWbfXMIWo> [dostęp: 02.01.2022 r.] [oryg.] *For me, cinema is not about illustrating literature. Unfortunately, most cinema is illustrated literature. It's basically writing literature and then adapting it to images so you can tell literature in a photographic and audio way. But it's still literature. It's not just because you don't have to read it that it's changed. I really think cinema is not at all literature, it's something else. So, since I did not come from film school, when I wrote my first screenplay the only place I had been taught was watching films. So I would write: "First: there's a tree. Ten seconds of silence, and then this sound comes, and then that comes afterwards. And then there's a cut. And second: there's a mountain, and blah blah." It's like I am describing a film that I am watching, it's being projected and I am describing to you what I am watching, as if you were blind and deaf. Well, not deaf or then I wouldn't be able to tell you. But somehow that's the idea. You weren't at the cinema and I would write down for you everything I saw. That's the way I do it, and probably that's the way it should fucking be done, so we would make cinema instead of illustrated literature."*

czyli pewną artystyczną konwencję, w której nie ma miejsc silnie ekspresyjnych, impresjonistycznych, ekspresjonistycznych, itp.²⁶

Dominacja ta jest tak daleko posunięta i uznawana w środowisku filmowym za swego rodzaju oczywistość, że wielu decydentów, producentów czy nawet konsultantów scenariuszowych - również tych zajmujących się kinem autorskim i artystycznym i pracujących dla instytucji kultury - nie ma w ogóle narzędzi ani do czytania i rozumienia scenariusza w inny sposób niż jako historii, która zostanie jedynie odzwierciedlona na ekranie - ani do rozmowy o innych, niż związane z samą literacką historią, zapisanych w tekście-scenariuszu znakach, które mają sygnalizować język oraz wynikający z niego kształt przyszłego filmu.

Jeden z najbardziej doświadczonych i uznawanych konsultantów scenariuszowych w Europie, Franz Rodenkirchen pisze o tym w eseju "Czy da się pisać kino?":

"Popularnym przekonaniem podczas czytania scenariusza - co scenarzyści mogą potwierdzić na podstawie feedbacku, który zwykle dostają - jest to, że to co czytasz jest tym, co dostajesz. Po pierwsze to znaczy, iż oczekujesz, że to, co czytasz w scenariuszu, zobaczysz w gotowym filmie. Że scenariusz pozwala ci ocenić przyszły film tak dobrze, że możesz podjąć kluczowe decyzje na jego podstawie. Ale na tym się nie kończy. Wielu decydentów, którzy czytają scenariusze nie myśli o kinie, o ruszających się obrazach, kiedy czytają tekst. Zamiast tego, reagują na historię, na bodźce przyczynowo-skutkowości. Reagują jak czytelnicy, a nie jak widzowie. Odczytują fabułę, jeśli takowa w scenariuszu się znajduje..."²⁷

To bardzo ważne, bo pokazuje, że główny nurt narracyjny w bardzo niewielkim stopniu uwzględnia możliwości kina jako medium niezależnego od literatury. Opiera się bardzo mocno na założeniu, że kino jest przede wszystkim opowiadaczem historii - a nie medium zdolnym do rejestracji rzeczywistości, korzystającym z ruchu i czasu trwania; asemantycznym; potrafiącym wytwarzać doświadczenia tu i teraz, przeżycia chwili, świata, obecności.

²⁶ Pier Paolo Pasolini, *Kino poezji* [w.] *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012, s. 154

²⁷ Franz Rodenkirchen, *Can We Write Cinema?*, Berlin 2016, s. 4 <https://www.solace23.com/media/Can-we-write-Cinema-Short-Essay.pdf> [dostęp: 02.02.2022] [oryg.] *"The common assumption when reading a script, and writers can corroborate this assumption via the feedback they mostly receive, is: what you read is what you get. First and foremost this means: what you read in the script is what you expect to get in the finished film. The script will allow you to assess the film-to-be so well that you can base crucial decisions on the reading. And this particular writing is not an end in itself. Still, many of the decision makers who read scripts do not think of cinema, of moving images while reading. Rather they react to story, to the stimuli of causality. They react as readers more than as viewers. They read for plot, if there is one..."*

W innym miejscu swojego eseju Franz Rodenkirchen pisze:

"Wydaje mi się, że Reygadas, podobnie jak wielu innych - wspominajmy tu chociażby Lisandro Alonso, Apichatponga Weerasethakula czy Tsai Ming-Lianga - próbują osiągnąć doświadczenie podobne do tego, o którym pisał niemiecki filozof Walter Benjamin, różnicując między Erlebnis i Erfahrung. Angielskie tłumaczenie obydwu słów to: "doświadczenie/przeżycie", ale Erfahrung jest związane z tworzeniem i zbieraniem doświadczeń, takich, które pomagają nam potem ukształtować swoje zachowanie. Można je opisać i robimy to. Jeśli sparzyłem sobie palec, wkładając rękę do ognia, mogę opowiedzieć o tym innym i przestrzec ich przed wkładaniem rąk do ognia, bo też ich poparzy.

Erlebnis, natomiast, nie może być opowiedziane w ten sam sposób. Jest bardziej odporne na słowa. To doświadczenie, które się wydarza. Odnosi się do bycia w tu i teraz, jako niepodzielna i niewyraźalna obecność w czasie. Erlebnis, które mam, kiedy wkładam rękę do ognia jest subiektywne i związane z czasem. Nie da się go opowiedzieć przy pomocy narracji w taki sposób, jak Erfahrung tego samego doświadczenia.

Wydaje mi się, że skupienie na Erlebnis jest bliskie dążeniom i fascynacji wielu filmowców na całym świecie, którzy chcą podzielić się z widzami nie przyczynowym rozwojem wydarzeń, doświadczeniem, które jest wiedzą do przekazania - a zamiast tego chcą dotknąć emocji swojej widowni i połączyć ją ze swoim własnym przeżywaniem danej chwili"²⁸.

Przeczytałam ten fragment po raz pierwszy z wielkim zainteresowaniem, bo podobne cele mojej własnej twórczości opisywałam przecież w moich postulatach twórczych. Ważne jest dla mnie dążenie do dawania widzowi właśnie doświadczenia - cielesnego czy duchowego, często właśnie nieopisywalnego słowami - a niekoniecznie (a na pewno nie tylko) historii, która poruszy jego emocje przy pomocy mechanizmów empatii i

²⁸ Franz Rodenkirchen, *Can We Write Cinema?*, Berlin 2016, s. 2, <https://www.solace23.com/media/Can-we-write-Cinema-Short-Essay.pdf> [dostęp: 02.02.2022] [oryg.] "It seems to me that Reygadas, along with many others - just to name Lisandro Alonso, Apichatpong Weerasethakul and Tsai Ming-Liang - strive for a shift in experience, comparable to the way German philosopher Walter Benjamin is said to talk about experience, distinguishing between Erlebnis and Erfahrung: The English translation for both German terms will give you "experience", but Erfahrung is that which is connected to making and storing experiences, that which we can draw from to shape future behaviour. It can be communicated and we do so. If I have burned my hand by putting it into a fire, I can tell others about it and warn them not to put their hand into a fire, because it will give them burns and pain. Erlebnis, on the other hand, cannot be communicated, it is more wary of words, it is the experience while it is being made. It is about being in the moment, as an undivided and nonexpressable present existence in time. The Erlebnis I have when I put my hand into the fire is subjective and time-bound, it can't be narrated later through words as easily and precisely as my Erfahrung of that act. It seems to me that an emphasis on Erlebnis comes close to the interest and fascination of many filmmakers from around the world who want to share with their audience not a preconceived causal unspooling of story, of experience as knowledge-passed-on, but are searching for ways to touch the emotion of their audience and connect it to their own moment of experience."

przeniesienia czy którą widz rozbierze intelektualnie pod względem tkwiących w niej symboli czy podskórnych, mitologicznych lub psychoanalitycznych znaczeń.

Klasyczne podejście do czytania scenariusza i tradycyjne oczekiwania wobec niego, nie tylko zapominają o Erlebnis, ale też nie uwzględniają takich możliwości kina, jak narracja przy użyciu czasu trwania ujęć, bliskości i dystansu kamery, cięć itd. Są to wartości za mało mierzalne, zbyt abstrakcyjne. Można by pomyśleć, że niemożliwe też do zapisania w scenariuszu, przy pomocy słów. A jednak Rodenkirchen poświęca znaczną część swojego eseju, opisując właśnie praktyczne sposoby, przy pomocy których można w scenariuszu sygnalizować czas czy perspektywę - i jak sprawiać, by były odczytywane właśnie jako **elementy narracji**, a nie na przykład **statyczny opis miejsca**. Jak wynika również z mojego doświadczenia, zapis ten oraz podyktowane przez przyszłą formę decyzje narracyjne konieczne są niekiedy już na etapie tekstu.

Rodenkirchen widzi ten deficyt w braku umiejętności czytania scenariuszy przy użyciu filmowego kodu i pisze w związku z tym też o konieczności szkolenia osób czytających scenariusze i wydających na ich podstawie decyzje o finansowaniu pod kątem różnorodnych narracji.

Moje własne doświadczenia z prób zdobycia dofinansowania na rozwój "Anatomii", potwierdzają w dużej mierze tendencje kanonu i trudność recenzentów w obcowaniu z niestandardowym, nieopartym na fabule tekstem. Recenzja treatmentu do scenariusza, którą otrzymałam od komisji eksperckiej II etapu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej w roku 2015 brzmiała w całości tak:

"Tekst wprowadził nas w rodzaj zakłopotania. Dość zgodnie uznaliśmy, że nie rozumiemy go. Postawione w dyskusji pytania nie dały nam odpowiedzi czemu, z jakiego powodu projekt trafił pod naszą ocenę?"

Posługując się czytelnymi kryteriami oceny wniosku na czele stawiamy pytanie o koherentność opowiadania. I tu pojawia się pierwsza wątpliwość. Anatomia choć w jakimś sensie uporządkowana nie ma dla nas wewnętrznej spójności. Narzucona konstrukcja wydaje się czymś sztucznym, tezą która nie odnosi się to swego przedmiotu. Krótkie opowiadania tworzą „anatomiczne” sekwencje/rozdziały, które według nas układają się przypadkowo, bez czytelnego związku, nie dając poczucia żadnej całości. Czujemy tu rodzaj intelektualnej egzaltacji, ale kompletnie nie rozumiemy jej przyczyn i skutków.

Głębszym problemem jest dla nas sam sposób opowiadania. Jest tu rodzaj celebracji banału i oczywistości. W historii brak jakiegokolwiek konfliktu, czegoś co podnosiłoby

stawkę, dawałoby widzowi realny powód do pozostania w opowiadaniu, przynosiłoby jakiegokolwiek napięcie. Sam początek, czyli przyjazd bohaterki, jego kontekst i psychologiczny motyw rażą naiwnością i nieprawdopodobieństwem. Dalszy los postaci, jej przeżycia już nas nie interesują, bo nie ma w nich ani pytań, ani odpowiedzi. Więcej. Scenarzystka porzucając dyskursywną i dramaturgiczną formułę narracji stawia bardziej na obserwację a nie opowiadanie. Paradoksalnie ten wybór zamiast rasować i podbijać nastrój, klimat znów nie przynosi niczego co by nas zaskakiwało, zmuszało do uwagi.

Autorka być może posiada jakiś klucz do tego opowiadania, wizję jego filmowego zaistnienia. Dołączona do wniosku prezentacja nie przekonuje nas jednak, że tak jest. Również z eksplikacji, poza ogólnikami nie wyciąga wizja filmu.

Być może PISF nie jest najlepszym miejscem dla rozpatrywania tego wniosku. Nie wykluczamy, że kryje się w nim jakaś alternatywność, ukryty walor bardziej konceptualnych narracji czy wizualizacji. Jeśli tak, chyba lepszym adresem do współfinansowania projektu będą inne instytucje kultury.²⁹

Naturalnie przyjmuję, że tekst treatmentu nie przypadł ekspertom do gustu i negatywnie ocenili elementy opowiadania, odrzucając projekt. Być może był niedostatecznie dopracowany. Co jednak zwraca moją uwagę, to bardzo obecna w tekście recenzji konsternacja i przecucie, że tekst zawiera w sobie sens niedostępny dla ekspertów. Eksperci kilkakrotnie przyznają, że nie umieli tego tekstu zrozumieć i być może go odczytać - do tego stopnia, że zastanawiają się, czy PISF jest odpowiednią instytucją do oceny tego typu projektów. Zarzucają też tekstowi (ubiegającemu się o finansowanie jako film autorski, a nie klasyczny) brak "konfliktu" czy "stawki". Pisząc o braku "opowiadania", piszą o "obserwacji" (niemalże dokładnie wpisując się w opisany przez Franza Rodenkirchen problem z umiejętnym rozróżnianiem narracji i opisu przez czytających scenariusze w filmach, w których to nie fabuła i akcja wyznacza tę narrację.)

To, co warte jest uwagi to zbiór narzędzi, których eksperci używają, żeby mój tekst rozebrać i przyswoić. Narzędzi adekwatnych tylko i wyłącznie dla bardzo określonego rodzaju opowiadania dramaturgicznego - i robią to pomimo świadomości, że jest to tekst, który tego sposobu opowiadania nie stosuje. Ta nieumiejętność odczytania treatmentu, który nie opowiada stricte przy pomocy ciągu wydarzeń i bohaterów, wynika

²⁹ Źródło własne. Komisja PISF w składzie: Grzegorz Łoszewski (przewodniczący), Michał Chaciński, Marcin Wrona.

prawdopodobnie z faktu, że głównym kryterium oceny scenariusza jest właśnie wspomniana już ściśle uregulowana **historia (fabuła)**. **Narracyjność** filmu rozumiana jest przede wszystkim jako jego **zdolność do opowiedzenia historii**. Sam treatment w konsekwencji jest zresztą formą, która przystosowana jest do opowiadania historią, a nie doświadczeniem; treatment ma po prostu kondensować historię.

1.1.2. Scenariusz = historia = fabuła

Zachodzi tu więc ciekawe zjawisko, w ramach którego film utożsamiany jest ze scenariuszem, sam scenariusz zaś utożsamiany jest z historią; i to historią rozumianą w bardzo określony sposób. Żaden element filmu nie stał się bowiem takim obiektem formalizacji, unifikacji i fetyszyzacji struktury, jak historia w scenariuszu filmowym. Doznała ona kompletnej analitycznej rozbiórki i mechanizacji. Podział na trzy akty; punkty zwrotne w ściśle określonych miejscach; teoria ośmiu sekwencji; midpoint; konflikt; podróż bohatera i przemiana bohatera. Każdy aspekt tworzenia historii został opisany i poddany religijnemu nieomal wierzeniu jakoby tym samym rozpracowano tajniki prototypowego odbioru widza i sterowania jego emocjami. Równoważnikiem dobrego scenariusza filmowego stała się dobra historia - rozumiana przede wszystkim jako ciekawi bohaterowie i ciąg zdarzeń prowadzących do zaskakującego, lecz nieuniknionego finału.

Producenci i inwestorzy wkładający w filmy nierzadko ogromne pieniądze, mają dzięki tym przyjętym normom narzędzia do kontroli projektu, budowania bezpieczeństwa inwestycji i dyskusji o tekstach z twórcami; a także do **badania** tych tekstów (stąd przecież między innymi funkcja **script doctora** - czyli osoby, która ma uleczyć "chory" scenariusz). Ten system opiera się na istotnym politycznym założeniu, że widz to kupujący bilet sędzia, który ma rozstrzygnąć, czy film jest dobry czy zły; a nie po prostu odbiorca komunikatu twórcy, uczestnik jakiegoś przeżycia. Historia, którą poddaje się jego osądowi, ma wobec tego mieścić się w konkretnych ramach i spełniać konkretne oczekiwania.

Oczywiście - oczekiwania te są trochę inne w zależności od gatunku filmu oraz kategorii, którą dany film domyślnie reprezentuje. Inne będą oczekiwania wobec kina klasycznego, komercyjnego, inne wobec kina środka, inne wobec kina autorskiego czy wreszcie artystycznego. Jednak, jak już pisałam we wstępie przywołując tezę Bordwella, oczekiwania wobec kina klasycznego wyznaczają bardzo wyraźny kierunek oczekiwań wobec wszystkich filmów (być może z wyłączeniem jedynie filmów eksperymentalnych czy ewidentnie balansujących na pograniczu kina i sztuk wizualnych, które to filmy często

wyrzucane są poza burtę merytorycznej dyskusji lub traktowane jako nieistotny margines). Kino autorskie często mierzy się jednak z tymi samymi pytaniami, co kino klasyczne i oceniane jest wedle bardzo podobnych kryteriów. Kino klasyczne uzurpuje sobie w końcu odkrycie sekretu, jakim jest dostęp do prototypowego odbioru widza i zawładnięcia jego sercem - cel, który wyznacza sobie większość filmów. Dziesiątki razy byłam więc świadkinią omawiania na różnych warsztatach, pitchingach czy spotkaniach branżowych (często nawet przez bardzo uznanych twórców filmowych, producentów czy konsultantów) wszystkich projektów, z użyciem tego samego, wywodzącego się z klasycznego sposobu opowiadania, dramaturgicznego klucza. Myślę, że nie ma scenarzysty czy scenarzystki, którzy nie zostali przez kogoś w swojej karierze zapytani o "cel" i motywację bohatera, o jego "want" i "need" czy o "konflikt".

Te uniwersalne terminy, mające swoje umocowanie w klasycznej dramaturgii filmowej, mają służyć jako drogowskazy, swoisty test jakości tekstu. I rzeczywiście mogą być przydatnymi narzędziami developmentowymi. Problem pojawia się jednak, kiedy oczekuje się, że wszystkie teksty i filmy spełnią te bardzo konkretne kryteria i będą według nich budowane.

David Bordwell podsumowuje zwięźle klasyczną dramaturgię filmową tak:

"Chociaż wyszczególnienie tych założeń jest zadaniem dalekim od kompletności, możemy uznać, że w kinie klasycznym forma narracji motywuje filmową reprezentację. Ścisłej, ciągi przyczynowo-skutkowe i równoległość narracyjna generują narrację, która ujawnia się poprzez określone psychologicznie, skupione na celu, postaci. Czas i przestrzeń narracji są konstruowane tak, żeby przedstawiać ciąg przyczynowo-skutkowy. (...) Nawet ważniejsze niż same te narzędzia, są ich funkcje w posuwaniu narracji do przodu. Widz rozumie klasyczny film przy pomocy kryteriów prawdopodobieństwa (czy x jest możliwe?), ogólnej przystawalności (czy x jest charakterystyczne dla tego rodzaju filmu?) i spójności kompozycyjnej (czy x posuwa historię do przodu?)"³⁰.

³⁰ David Bordwell, *The art cinema as a mode of film practice* [w:] C. Folwer [red.] *The European cinema reader*, Routledge, Londyn 2002, s. 95 https://web.archive.org/web/20120425072000/http://smile.solent.ac.uk/digidocs/live/Furby/Text/Bordwell_2.pdf [dostęp: 02.02.2022] [oryg.] *"While detailing those assumptions is a task far from complete, we can say that in the classical cinema, narrative form motivates cinematic representation. Specifically, cause-effect logic and narrative parallelism generate a narrative which projects its action through psychologically defined, goal oriented characters. Narrative time and space are constructed to represent the cause-effect chain. (...) More important than these devices themselves are their functions in advancing the narrative. The viewer makes sense of the classical film through criteria of verisimilitude (is x plausible?), of generic appropriateness (is x characteristic of this sort of film?) and of compositional unity (does x advance the story?)"*.

Trudno byłoby sobie wyobrazić zastosowanie podobnych schematów myślowych w odniesieniu do literatury. Myśl o ocenianiu "Czarodziejskiej góry"³¹ Tomasza Manna czy "W poszukiwaniu utraconego czasu"³² Marcela Prousta pod względem "fabuły" i przygód ich bohaterów wydaje się absurdalna. A jednak w kinie tego rodzaju myślenie stosowane jest bardzo szeroko i bez większych oporów. Naturalnie można pokusić się o dyskusję o tym, czy medium takie jak film nadaje się do skutecznej ekranizacji wyżej wymienionych powieści czy do poruszania tematów filozoficznych w ogóle. Oczywiście, nie operując słowami i pojęciami, kino jako medium nie nadaje się do precyzyjnego przekazywania abstrakcyjnych myśli i skomplikowanych zagadnień w sposób dyskursywny - jest to medium posiłkujące się przede wszystkim ruchem (lub bezruchem), rytmem, sytuacją. Jednak nie znaczy to, że nie nadaje się do bardzo skutecznego **ucieleśniania** zagadnień filozoficznych, na przykład takich, jak czas; do pobudzania refleksyjności czy do ożywiania egzystencjalnych odczuć człowieka. Fenomenologiczna natura kina pozwala na eksplorowanie tych tematów w sposób absolutnie wyjątkowy, bliski życiu. Filmy takie jak Andrieja Tarkowskiego, Chantal Akerman, Roberta Bressona, Claire Denis, Apichatponga Weersathakula, Carla Gustava Dreyera, Beli Tara czy Nuri Bilge Ceylana są na to znakomitym przykładem i według mnie absolutnie wystarczającym dowodem na to, że możliwości kina nie sprowadzają się tylko do atrakcyjnego opowiadania historii - a znacznie je przekraczają.

Kino, jako wciąż stosunkowo nowe medium, dopiero eksploruje jednak jeszcze swoje własne możliwości. Żeby umieścić tę eksplorację w szerszej perspektywie, chcę zwrócić w tym miejscu uwagę na to, jak relacja narracji i historii (fabuły³³) rozwijała się na przestrzeni wieków w literaturze.

³¹ Tomasz Mann, *Czarodziejska góra*, Czytelnik, Warszawa 1972

³² Marcel Proust, *W poszukiwaniu straconego czasu*, przeł. Tadeusz Boy-Żeleński, Porozumienie Wydawców, Warszawa 2003

³³ Muszę w tym miejscu wprowadzić wyjaśnienie dotyczące pojęcia "historii" i stosowanego najczęściej w kontekście filmowym pojęcia "fabuła". Fabuła potocznie uznawana jest za układ wydarzeń w utworze, tak rozumiał ją Arystoteles. Jednak w kontekście filmowym, za sprawą rosyjskich formalistów, oznacza ona tak naprawdę coś innego. "Słownik filmu" tak prezentuje relację fabuły i historii: *Fabuła – ciąg zdarzeń, których uporządkowanie chronologiczne i powiązanie przyczynowe tworzy spójną historię. [...] Fabuła oznacza zaś statyczny schemat akcji, który (re)konstruuje widz w trakcie oglądania filmu (fabuła nie należy zatem bezpośrednio do filmu, lecz jest rezultatem interakcji między informacją ekranową, przyjmowaną logiką przyczynową i wyobraźnią widza)*. Jacek Ostaszewski, „Słownik filmu”, red. Rafał Syska, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010 Fabuła jest więc ciągiem zdarzeń, konstrukcją historii. Czyli historia - reprezentowana przez fabułę, stanowi w filmie to, co wydarzyło się "naprawdę" i powstają dopiero w umyśle widza - a więc nie są konieczne ciągiem wydarzeń przedstawionym w filmie. To w jaki sposób zorganizowane i przedstawione są w filmie nosi nazwę sjużet. Najczęściej jednak organizacja sjużet jest bardzo bliska organizacji fabuły — sjużet służy jedynie do skrótów i bardziej zaskakującego opowiadania, ale bardzo blisko odzwierciedla fabułę i pozwala widzowi na sprawną rekonstrukcję historii. Dlatego też często pojęcie fabuły nieprecyzyjnie używane jest do opisanie ciągu wydarzeń w samym filmie.

"Fabuła pełniła dominującą rolę zwłaszcza w powieści dawnej, XVIII-wiecznej i XIX-wiecznej. Mimo zasadniczych tendencji kompozycja fabuły powieściowej cechuje się znaczną elastycznością, szczególnie ze względu na historyczne przemiany tego gatunku. Szczególnie wyraźny jest zachodzący od końca XIX w. proces degeneracji fabuły i zmniejszania się jej roli w powieści, przejawiający się jako przekształcenie jej budowy i zmiany stosunku narracji i narratora do konstytuujących ją zdarzeń. Kres centralnego miejsca fabuły w konstrukcji powieści i wręcz jej stopniowy zanik był w dużej mierze konsekwencją odmiennego rozumienia samych tworzących ją zdarzeń. Zaczęto powątpiewać w samą możliwość ich obiektywnego przedstawienia i niezależnego od podmiotu istnienia. Fabuła stała się więc przede wszystkim pretekstem do prezentacji przeżyć psychicznych, światopoglądów czy wartości estetycznych. Dominacja narracji nad fabułą osiągnęła charakterystyczny punkt szczytowy w nouveau roman, kwestionującej wszystkie dawne formy powieściowe. Od tego czasu w powieści dominuje tendencja do kształtowania świata przedstawionego według arbitralnych decyzji twórcy czy też wielorakich przyjmowanych przez narratora punktów widzenia.³⁴"

W kinie fabuła stanowi jednak nadal centralny aspekt opowiadania. A w jego klasycznym wydaniu obudowana jest zestawem norm, zasad i powszechnie panujących przekonań co do wyższości pewnych form narracji nad innymi.

1.1.3. Fabuła = akcja

Być może sytuacja wygląda tak właśnie również dlatego że historycznie kino lokowało źródła swojej tożsamości bliżej teatru niż literatury, w efekcie bliżej dramatu. Pewnie dlatego taką popularność w obszarze teorii narracji filmowej ma starożytna jeszcze myśl Arystotelesa, która zresztą odcisnęła swoje bardzo silne piętno na myśleniu o narracji w zachodnich kulturach w ogóle. "Poetyka" Arystotelesa (347-342 p.n.e.)³⁵ jest, gdy mowa o pisaniu scenariuszy, jednym z najczęściej przywoływanych tekstów teoretycznych. Trudno mi wyobrazić sobie kurs czy studia scenariopisarskie, które go całkowicie pomijają. Mimo że powstał on prawie dwa i pół tysiąca lat przed narodzinami kina, stał się on czymś w rodzaju fundamentu wiedzy o narracji filmowej - mimo że współcześnie polemizuje się z częścią zawartych w nim tez.

³⁴ Wikipedia, 2022, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Fabu%C5%82a#:~:text=Fabu%C5%82a%20\(%C5%82ac.,w%20danym%20utworze%20losach%20postaci.](https://pl.wikipedia.org/wiki/Fabu%C5%82a#:~:text=Fabu%C5%82a%20(%C5%82ac.,w%20danym%20utworze%20losach%20postaci.) [dostęp: 02.02.2022 r.]

³⁵ Arystoteles, *Poetyka*, tłum. i opr. H. Podbielski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1983

Najważniejszym założeniem "Poetyki" jest platońska idea imitacji. Tragedia (najobszerniej opisana w "Poetyce" i będąca według Arystotelesa częścią poezji) działa wobec tego na zasadzie mimezy, imitacji rzeczywistości. Jest więc **reprezentacją** pewnej idei, tematu; nie istnieje sama dla siebie.

Arystoteles twierdził, że najważniejszym elementem tragedii jest fabuła (plot), akcja. To jemu zawdzięczamy też między innymi podział na trzy akty (początek, rozwinięcie i zakończenie) czy pojęcie katharsis, czyli uczucia uwolnienia, do którego ma obowiązkowo dążyć tragedia.

Bohatera Arystoteles traktował stricte jako nośnik akcji i element służebny wobec niej. To właśnie najbardziej z tym stwierdzeniem nie zgadza się część współczesnych scenarzystów i dramaturgów, którzy twierdzą, że bohater może być nawet ważniejszym niż akcja elementem opowiadania (współczesność zgoła inaczej traktuje w końcu jednostkę).

Niezależnie jednak od tej kontrowersji, bohater filmowy - będący nośnikiem historii, jej motorem napędowym i najważniejszym, nieodzownym elementem (w końcu historia nie istnieje bez podmiotu) - stał się figurą centralną, najwyższą stawką, o którą zaczęła toczyć się produkcyjna i finansowa gra. To on wyznacza dziś rytm opowiadania, jego punkty zwrotne, dramaturgię, to jego cele i motywacje stały się najważniejszym paliwem akcji i zaangażowania widza. To na jego ramionach spoczęło opowiadanie w filmie i to jego przebieg został w związku z tym sformatowany i z góry ustanowiony, a oczekiwania wobec niego w klasycznym filmie jasno ustalone. Historia (fabuła) w filmie fabularnym utożsamiona została właśnie z przebiegiem losu bohatera.

1.1.4. Historia = przebieg bohatera

Choć teorii dotyczących bohatera filmowego jest oczywiście wiele, główną inspiracją w tej materii (wpływającą głównie na konstrukcję całej opowieści filmowej), która przez lata fascynowała całe pokolenia filmowców, jest ikoniczne wręcz dzieło Josepha Campbella "Bohater o tysiącu twarzy"³⁶. Spopularyzowane przez George'a Lucasa (który korzystał z teorii Campbella przy realizacji "Gwiezdných Wojen") i zaadaptowane przez Christiana Voglera na potrzeby scenariusza filmowego, stanowi ono do dziś swego rodzaju Biblię scenarzystów i niezwykle istotny punkt odniesienia dla klasycznego kina oraz kina w ogóle. Już nawet nie tyle opisana przez Campbella struktura (sam Campbell twierdził, że

³⁶ Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, tł. A. Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997

nie wszystkie mity i opowieści zbudowane są ściśle według niej, ale wszystkie zawierają jej elementy), co samo przekonanie, że istnieje jakiś konkretny, optymalny sposób i model opowiedzenia historii, jest paradygmatem bardzo silnie funkcjonującym w środowisku filmowym.

W "Bohaterze o Tysiącu Twarzy" Joseph Campbell bada strukturę setek mitów i wierzeń z różnych kultur próbując wyłonić jeden schemat uniwersalnie opowiadanej na całym świecie historii. Schematem tym jest Podróż Bohatera. Jej etapy przebiegają według niego następująco:

I: Oddzielenie

II: Inicjacja

III: Powrót

W szczegółach przebieg ten (zaadaptowany przez Christiana Voglera na potrzeby scenariusza filmowego)³⁷, wygląda natomiast tak:

1. Zwyczajny świat
2. Wezwanie do przygody
3. Sprzeciwienie się Wyzwaniu
4. Spotkanie z Mentorem
5. Przekroczenie Pierwszego Progu
6. Próby, sprzymierzeńcy i wrogowie
7. Zbliżenie do Najgłębszej Groty
8. Próba
9. Nagroda
10. Droga powrotna
11. Odrodzenie
12. Powrót z nagrodą

³⁷ Christian Vogler, *The Writer's Journey*, Pan Books, Los Angeles 1998, s. 28

Bohater wyrwany jest w tej formule ze swojej codzienności przez "głos", który nawołuje go do zmiany, po czym poddany kolejnym próbom, by zdobyć potrzebną mu wiedzę, z którą - już odmieniony - wraca do swojego dawnego życia.

Ten model stał się jednym z najbardziej klasycznych modeli historii filmowej, a jego włączenie do badań nad opowieścią jako taką nadało mu specjalny status niemalże naukowo potwierdzonej prawdy o tym, jak powinna wyglądać dobrze opowiedziana historia.

Idea Campbella, jego przemyślenia i drobiazgowość badań są niezwykle. Odnoszą się do bardzo głębokiej, fundamentalnej historii o przemianie wewnętrznej człowieka (nie bez powodu ich źródłem są najczęściej teksty religijne, mitologiczne, związane z wierzeniami i duchowością). Opowiadają o wyruszeniu w konieczną podróż, by zrozumieć coś ważnego, odrodzić się i powrócić do domu, by podzielić się tą mądrością ze swoją społecznością. Przez niektórych badaczy interpretowane są jako ta najbardziej podstawowa opowieść o ludzkim losie: narodzinach, uczeniu się, dorastaniu, walce o własną indywidualność i śmierci. Nie bez zaskoczenia odkryłam, że i mój film mieści się w tych najbardziej podstawowych etapach Podróży Bohatera i można uznać, że składa się (przynajmniej domyślnie, bo nie wszystkie etapy Campbella pokazywane są w "Anatomii" wprost) z Separacji, Inicjacji i Powrotu.

Stworzona i opracowana przez Campbella koncepcja monomityczna i jej prototypowa struktura opowiadania ukazują piękną opowieść, ważną dla rozwoju człowieka i społeczeństwa, będącą niezaprzeczalnie istotnym przekazem kultury i cywilizacji oraz skuteczną narracyjnie historią. Z drugiej strony, podobnie jak powieści nie są podporządkowane jednemu wzorowi narracji, tak trudno byłoby uznać, że to do prototypu Campbella powinno zostać sprowadzone każde opowiadanie filmowe - i na szczęście też tak nie jest. Ściśle uregulowana klasyczna Podróż Bohatera (a co za tym idzie przebieg filmu) dotyczą głównie konwencjonalnych filmów i produkcji skierowanych do szerokiego widza. Nie znaczy to jednak, że elementy czy też filozofia tego klasycznego sposobu opowiadania - jak chociażby przeświadczenie o **prymacie fabuły i historii jako opowieści o bohaterze będącym aktywnym motorem akcji filmu, w którym ma dokonać się wewnętrzna przemiana** - nie przenikają i nie definiują znacznej części opowiadania filmowego w ogóle.

Teorie zainspirowane myślą Campbella, nawet jeśli nie stosujące dokładnie opisanej przez niego struktury, tworzą bardzo silny trzon dyskursu o postaci i jej roli w

opowiadaniu. Ustawiają bohatera jako centralny element historii, a także aktywnego sprawcę wydarzeń. Uznają też przemianę bohatera za konieczny element opowiadania. Bohater musi w związku z tym czegoś pragnąć, dążyć do czegoś i musi spotykać się z przeciwnościami losu. Musi też się czegoś nauczyć czy dowiedzieć o sobie. Są to pierwsze i fundamentalne cechy charakterystyczne klasycznego myślenia o postaci w filmie fabularnym, wpływające na strukturę scenariusza, jego dramaturgiczny charakter oraz konstrukcję i sposób bycia w świecie samego bohatera oraz wyznaczające bardzo silnie kierunek dla całego dyskursu wokół tych zagadnień.

1.2. Klasyczny bohater

1.2.1. Konstrukcja bohatera w klasycznym filmie fabularnym

Co więc na temat samego bohatera i jego konstrukcji twierdzą współczesne podręczniki scenariuszowe? Na rynku księgarskim istnieje niezliczona ilość pozycji poświęconych sztuce pisania scenariuszy. Jednymi z najbardziej znanych są: "Screenplay"³⁸ Syda Fielda; "Story"³⁹ Roberta McKee; "Three Uses of Knife"⁴⁰ Davida Mameta; "Save The Cat"⁴¹ Blake'a Snydera; "Sztuka czytania scenariusza"⁴² Olivera Schutte; "The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters"⁴³ Christiana Voglera (adaptująca właśnie dzieło Josepha Campbella).

Podręczniki te próbują zgłębić mechanikę działania scenariusza i historii filmowej, tworząc i prezentując różne teorie dotyczące struktury, postaci, dialogów itd. Najczęściej powtarzającym się według nich postulatem dotyczącym bohaterów jest konieczność ich odpowiedniego "skonstruowania". Co przez to rozumieją?

Konstrukcja postaci w klasycznym filmie ma dwa aspekty, determinowane przez dwie funkcje postaci w filmie. Po pierwsze postać ma pełnić **funkcję dramaturgiczną** (wpływać na historię). Po drugie - **funkcję psychologiczną** (być elementem psychologicznym, jednostką ludzką, do której widz się zbliża i którą rozumie).

³⁸ Syd Field, *Screenplay*, Delta, Nowy Jork 2005

³⁹ Robert McKee, *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*, It Books, 1997

⁴⁰ David Mamet, *Three Uses of the Knife: On the Nature and Purpose of Drama*, Vintage 2000

⁴¹ Blake Snyder, *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Michael Wiese Productions 2005

⁴² Oliver Schutte, *Sztuka czytania scenariusza*, przeł. Borzęcka M., Głowska A., PWSFTViT, Łódź 2015

⁴³ Christian Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Pan Books, Los Angeles 1998

Dramaturgiczna funkcja postaci (bliższa Arystotelesowi i Campbellowi) związana jest z tym, jak postać (a w zasadzie jej działania) wpływają na historię. Vogler wymienia wśród zadań dramaturgicznych postaci właśnie identyfikację (bycie oknem, przez które widz ogląda historię); rozwój (czyli dążenie do przemiany); działanie (czyli bycie sprawczym motorem rozwoju wydarzeń), poświęcenie (to element już stricte zaczerpnięty z Podróży Bohatera Campbella, zakładający, że Bohater zawsze musi coś poświęcić i utracić, żeby w pełni się odrodzić) oraz konfrontację ze śmiercią (również stricte campbellowski, filozoficzny element; zakładający, że bohater uczy nas jak radzić sobie z faktem, że umrzemy; śmierć może być tu symboliczna, niekoniecznie dosłowna)⁴⁴.

Syd Field, nieco mniej filozoficznie, a bardziej pragmatycznie przywołuje jako funkcję dramaturgiczną cztery cechy dobrej postaci filmowej: *"(1) postaci mają silną i jasno zdefiniowaną potrzebę dramatyczną; (2) postaci mają indywidualny punkt widzenia; (3) postaci ucieleśniają określoną postawę; i (4) postaci przechodzą jakąś przemianę."*⁴⁵

Jednym z najbardziej znanych i powszechnie używanych pojęć są też "need" i "want" bohatera⁴⁶, ustawiając całą konstrukcję scenariusza w taki sposób, że bohater wyrusza w podróż, ponieważ silnie do czegoś dąży (*want*), jednak w trakcie tej podróży odkrywa, że to czego chce nie jest tak istotne, jak to, czego na głębokim (często nieświadomym poziomie) potrzebuje (*need*).

Podsumowując, klasyczna postać ma być skonstruowana tak, że jej działania i motywacje są bardzo silnie związane z samą dramaturgią. Cel postaci wyznacza dynamikę scenariusza i konsoliduje tematy.

Funkcja psychologiczna postaci jest niejako dodatkiem współczesności. Uznaje ona postać za autonomiczną jednostkę i kładzie duży nacisk na jej psychologię, zachowanie, motywacje. Żeby spełnić swoją funkcję psychologiczną, postać powinna zostać dogłębnie scharakteryzowana. Autorzy podręczników scenariuszowych są zgodni, że charakter postaci w filmie, w przeciwieństwie do postaci w literaturze, wyraża się przede wszystkim w jej działaniach, w akcji. Oliver Schutte pisze: *"Dlatego autorzy scenariuszy zanim zaczną pisać scenariusz, muszą bardzo dobrze poznać charakter postaci i sposoby*

⁴⁴ *Ibidem*, s. 28

⁴⁵ Syd Field, *Screenplay*, Delta, Nowy Jork 2005, s. 63 *"(1), the characters have a strong and defined dramatic need; (2), they have an individual point of view; (3), they personify an attitude; and (4), they go through some kind of change, or transformation."*

⁴⁶ Autorstwo tej koncepcji nie jest dobrze udokumentowane. Przekaz ustny wskazuje na to, że prawdopodobnie pochodzi ona od Franka Daniela, jednego z najbardziej znanych praktykom nauczycieli scenariopisarstwa, który jednak nie opublikował nigdy żadnego opracowania czy artykułu. Jego koncepcje funkcjonują jednak bardzo silnie w środowisku oraz w szkołach filmowych.

*przedstawienia cech charakteru. Tylko w ten sposób postać stworzona w scenariuszu będzie spójna, a jej działanie w toku akcji zgodne z jej charakterem*⁴⁷.

Większość teoretyków zajmujących się scenariuszem uznaje, że konieczna jest wielopoziomowość takiego poznania oraz charakteryzacji. Oliver Schutte wyróżnia jej trzy płaszczyzny: fizyczną (na przykład płeć, wiek, wzrost, pochodzenie, wygląd, itd.), społeczną (warstwa społeczna, wykształcenie, zawód, religia, stan cywilny, pozycja w grupie, środowisko społeczne, hobby) i psychologiczną (życie seksualne, moralność, hierarchia wartości, ambicje, temperament, postawa życiowa, nałogi, poziom intelektualny, lęki/fobie, alergię/antypatie)⁴⁸. Syd Field z kolei mówi o charakteryzacji podzielonej na: życie prywatne, profesjonalne i personalne⁴⁹. Jakichkolwiek jednak teoretycy nie przyjmują kategorii, mają służyć one kompleksowemu podejściu do bohatera i stworzeniu jego jak najpełniejszej charakterystyki. Ma się on stać pełnowymiarowy i bardzo jasno określony we wszystkich aspektach swojego życia, osobowości, tożsamości. Ma to zapewnić widzowi jak największą szansę zbliżenia do postaci i późniejsze z nią utożsamienie, identyfikację.

1.2.2. Klasyczna identyfikacja z bohaterem = imersja

Żeby w pełni zobrazować zasięg klasycznej koncepcji identyfikacji, przywołam teraz serię dokładnych cytatów z podręczników do pisania scenariuszy, ilustrujących postawę wobec tego zagadnienia.

Christian Vogler w "The Writer's Journey" oznajmia w podrozdziale "Publiczność a identyfikacja":

"Dramaturgicznym celem Bohatera jest byciem dla widowni oknem do historii. Każda osoba słyszająca opowieść albo oglądająca spektakl teatralny czy film jest zaproszona, od samego początku historii do identyfikacji z Bohaterem, stopienia się z nim i zobaczenia świata jego oczami. Scenarzyści osiągają to dając swoim Bohaterom mieszankę różnych cech charakteru, uniwersalnych i wyjątkowych. (...)

Opowieści zachęcają nas w trakcie trwania filmu do zainwestowania części naszej tożsamości w Bohatera. W jakimś sensie tymczasowo stajemy się Bohaterem. Projektujemy

⁴⁷ Oliver Schutte, *Sztuka czytania scenariusza*, przeł. Maria Borzęcka, Aneta Głowska, PWSFTViT, Łódź 2015, s. 16

⁴⁸ Ibidem, s. 17

⁴⁹ Syd Field, *Screenplay*, Delta, Nowy Jork 2005, s. 45

swoje "ja" w Bohatera i zaczynamy oglądać świat jego oczami. Bohaterowie potrzebują godnych podziwu cech charakteru, żebyśmy chcieli nimi być".⁵⁰

W "Sztuce czytania scenariusza" Oliver Schutte pisze:

"Wielką zaletą filmu jest to, że widz może utożsamić się z postaciami. Podobnie jest we śnie. Śniąc, śledzimy zdarzenia zarówno od zewnątrz, jak i od wewnątrz. We śnie i w filmie możemy zobaczyć od zewnątrz, jak człowiek wisi nad przepaścią, a pod nim dwieście metrów niżej szumi morze, jednocześnie zaś - wewnętrżnie przeżywać z nim strach. Ten proces psychiczny zachodzi w widzu nieświadomie.

Jeśli w filmie uda się nieświadoma identyfikacja i widzowie utożsamiają się z postaciami, to poruszamy ich emocje. Będą wraz z bohaterami śmiać się, płakać, bać się lub mieć nadzieję.

Widzowie oglądają historię oczami postaci i dlatego po lekturze scenariusza pojawi się pytanie: czyimi oczami widzowie powinni oglądać tę historię? Albo inaczej ujmując: czyja jest to historia?⁵¹"

John Yorke⁵² w artykule "What Makes a Great Screenplay?" pisze:

Kiedyś w takim a takim miejscu zdarzyło się to i to. W zasadzie jest to najlepsza możliwa definicja historii. Archetypiczna opowieść przedstawia ci głównego bohatera - protagonistę - i zachęca cię do identyfikacji z nim; w zasadzie protagonista staje się twoim awatarem w tej historii. Masz więc centralną postać, empatyzujesz z nią, coś jej się przydarza - i to coś jest początkiem twojej historii.⁵³

Syd Field z kolei wspomina:

"Wydarzenia w scenariuszu są tak skonstruowane, żeby wydobyć prawdę o bohaterach w taki sposób, abyśmy my - czytelnicy i widownia - mogli wykroczyć poza

⁵⁰ Christian Vogler, *The Writer's Journey*, Pan Books, Los Angeles 1998, s. 28 [oryg.] *"The dramatic purpose of the Hero is to give the audience a window into the story. Each person hearing a tale or watching a play or movie is invited, in the early stages of the story, to identify with the Hero, to merge with him and see the world of the story through his eyes. Storytellers do this by giving their Heroes a combination of qualities, a mix of universal and unique characteristics. (...) Stories invite us to invest part of our personal identity in the Hero for the duration of the experience. In a sense we become the Hero for a while. We project ourselves into the Hero's psyche, and see the world through her eyes. Heroes need some admirable qualities, so that we want to be like them."*

⁵¹ Oliver Schutte, *Sztuka czytania scenariusza*, przeł. M. Borzęcka, A. Głowska, PWSFTViT, Łódź 2015, s. 22-23

⁵² John Yorke jest autorem *Into The Woods. How Stories Work and Why We Tell them?*, Penguin, Londyn 2014

⁵³ John Yorke, *What Makes a Great Screenplay?*, "Guardian", marzec 2013, <https://www.theguardian.com/books/2013/mar/15/john-yorke-best-screenwriting> [dostęp: 11.05.2022] [oryg.] *"Once upon a time, in such and such a place, something happened." In basic terms that's about it – the very best definition of a story. What an archetypal story does is introduce you to a central character – the protagonist – and invite you to identify with them; effectively they become your avatar in the drama. So you have a central character, you empathise with them, and something then happens to them, and that something is the genesis of the story."*

nasze codzienne życia i uzyskać połączenie, więź, między "nimi i nami". Widzimy w nich siebie i możemy choćby przez chwilę cieszyć się uznaniem i zrozumieniem.

Bohater jest wewnętrznym fundamentem twojego scenariusza. Kamieniem węgielnym. To serce i dusza i system nerwowy twojego scenariusza. Zanim napiszesz na kartce jedno słowo, musisz znać swoją postać".⁵⁴

Natomiast Robert McKee w "Story. Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting" uznaje, że:

*Dwie zasady kontrolują zaangażowanie emocjonalne widowni. Po pierwsze, empatia: **identyfikacja z protagonistą, który wciąga nas w historię, ucieleśniając nasze własne pragnienia wobec naszego życia**⁵⁵.*

Nie ulega więc wątpliwości, że podręczniki scenariuszowe traktują bohatera jako główny element strukturalny historii i jej motor napędowy. Natomiast **identyfikacja z bohaterem jest według klasycznej teorii opisanej w podręcznikach oczywistym i nieodzownym czynnikiem skuteczności działania wciągającej historii i "dobrego scenariusza"**.

Ten najbardziej klasyczny model opowiadania i bohatera, a zarazem identyfikacji, dąży do **imersji** - zjawiska, w którym widz ma zlać się z bohaterem i widzieć świat jak najkompletniej jego oczami (ponieważ nadrzędnym celem jest opowiedzenie ciekawej historii). Żeby doszło do tego rodzaju identyfikacji, spełnione muszą być zarówno podstawowe założenia zarówno funkcji psychologicznej postaci w opowiadaniu, jak i jej funkcji dramaturgicznej.

Chcę przyjrzeć się teraz dokładniej samemu mechanizmowi identyfikacji i czynnikom, które wpływają na jego uruchomienie, żeby lepiej zrozumieć jej elementy istotne dla samej narracji i scenariusza. Ponieważ identyfikacja z bohaterem uważana jest nie tylko za efekt, ale również za cel opowiadania i konstrukcji bohatera (ma zwiększać ona zaangażowania emocjonalne widza), myślę, że ważne jest dokładniejsze rozłożenie tego procesu na czynniki pierwsze.

⁵⁴ Syd Field, *Screenplay*, Delta, Nowy Jork 2005, s. 46 [oryg.] "*Events in a screenplay are specifically designed to bring out the truth about the characters so that we, the reader and audience, can transcend our ordinary lives and achieve a connection, or bond, between "them and us." We see ourselves in them and enjoy a moment, perhaps, of recognition and understanding. Character is the essential internal foundation of your screenplay. The cornerstone. It is the heart and soul and nervous system of your screenplay. Before you can put one word down on paper, you must know your character.*"

⁵⁵ Robert McKee, *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*, It Books, 1997 [oryg.] "*Two principles control the emotional involvement of an audience. First, empathy: identification with the protagonist that draws us into the story, vicariously rooting for our own desires in life.*"

1.2.3. Mechanizmy identyfikacji widza z bohaterem

Choć będę zajmować się szerszym akademickim ujęciem mechanizmów identyfikacji dopiero w dalszej części pracy, chcę przywołać w tym miejscu fragment badań kognitywistów dotyczących samej identyfikacji widza z bohaterem. Istotne jest dla mnie bowiem w tym momencie zrozumienie, jakie ogólne czynniki wpływają na identyfikację najsilniej i jak przekładają się one na konkretne elementy scenariusza i konstrukcji postaci⁵⁶.

Bardzo ważna w rozpoznaniu tej materii okazała się dla mnie praca Johna Martina Tcherneva *"Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking"*⁵⁷, w której bada on klasyczną teorię scenariuszową (odwołując się właśnie do podręczników scenariopisarstwa) w odniesieniu do akademickich badań w procesie identyfikacji widza z bohaterem.

Tchernev przywołuje w swojej rozprawie prace Jonathana Cohena, który prowadził szerokie badania nad identyfikacją, w wyniku których konkludował, że na identyfikację widza z bohaterem składają się cztery czynniki:

- a) afektywna empatia (dzielenie emocji bohatera, bycie smutnym lub wesołym, banie się "z" bohaterem, a nie "o" bohatera)
- b) kognitywne myślenie perspektywiczne, czyli empatia kognitywna (manifestująca się w dzieleniu perspektywy bohatera, co może być mierzone stopniem zrozumienia motywacji i działań bohatera)
- c) internalizacja motywacji i celów postaci
- d) absorpcja (bycie wchłoniętym przez historię, mierzone stopniem utraty samoświadomości)⁵⁸.

⁵⁶ Należy zaznaczyć jednak, że badania kognitywistów nie są (i nie mogą być) "obiektywne", jako że odbiór filmów przez widza jest w znacznej mierze naznaczony kulturowo jego poprzednimi doświadczeniami i stopniem wiedzy o formie filmowej. Zgadają się co do tego bodaj wszyscy badacze kognitywni. Przytoczone w tym podrozdziale badania (jak większość zresztą badań kognitywistów) dotycząca filmów klasycznych i nie uwzględniają stopnia zaawansowania edukacji filmowej ich uczestników.

⁵⁷ John Martin Tchernev, *Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking*, Ohio State University 2015, https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1429807335&disposition=inline [dostęp: 02.02.2022]

⁵⁸ John Martin Tchernev, *Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking*, Ohio State University 2015, s. 4 https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1429807335&disposition=inline [dostęp: 02.02.2022]

W tej samej rozprawie Tchernev wspomina też, że inni badacze mechanizmów identyfikacji widza z bohaterem, Igartua i Barrios, stworzyli podobną koncepcję działania, opartą na: 1) empatii afektywnej; 2) empatii kognitywnej; i 3) doznania imersji z postacią⁵⁹. Jak pisze Tchernev: *Może trzeci czynnik - czyli poczucie stopienia się z bohaterem - może być uznany za połączenie trzeciego i czwartego elementu u Cohena (wspólne cele i absorpcja), które razem wywołują poczucie oddalania się od siebie samego i wchodzenia w postać"*.⁶⁰

Dalej Tchernev pisze o tym, że: *"jednym z głównych priorytetów widza podczas oglądania filmu jest zrozumienie i podążanie za celami bohaterów (Busselle, Bilandzic, 2008; Magliano, Taylor, Kim, 2005; Zwaan, 1999)"*⁶¹. *Motywacje postaci odgrywają w związku z tym ogromną rolę w rozumieniu narracji"*. Następnie Tchernev ponownie odwołuje się do Cohena i argumentuje, że badania nad komunikacją sugerują, że internalizacja motywacji bohatera jest kluczowym czynnikiem procesu identyfikacji⁶².

Tchernev konkluduje, że identyfikacja z bohaterem ma przebiegać na trzech polach:

- A. identyfikacji z uczuciami bohatera;
- B. identyfikacji z jego celami i motywacjami;
- C. identyfikacji z perspektywą bohatera;

przy czym najsilniejsza według niego identyfikacja widza z bohaterem zachodzi, kiedy widz identyfikuje się z motywacjami bohatera.

Sięgając już do samego źródła, czyli pracy Jonathana Cohena *"Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters"* z roku 2001, można przeczytać, że:

"Silnie utożsamiając się z postacią, widz przestaje być świadomy swojej własnej roli jako widza i tymczasowo (ale zwykle w powtarzający się sposób) przyjmuje perspektywę bohatera, z którym się identyfikuje. Oatley (1994) uznaje, że jedną z najważniejszych podwalin identyfikacji jest to, że czytelnik przyjmuje cele bohatera; rozumie wydarzenia fabuły w odniesieniu do tych celów; oraz doświadcza uczuć związanych z relacją

⁵⁹ *Ibidem*, s. 4

⁶⁰ *Ibidem*, s. 4-5 *"Perhaps the third factor—a sense of merging with the character—can be thought of as a combination of Cohen's third and fourth factors (shared goals and absorption), which together connote a sense of moving away from oneself and into the character."*

⁶¹ *Ibidem*, s. 11-12 [oryg.] *"and one of the main priorities of audiences is to understand and keep track of characters' goals (Busselle & Bilandzic, 2008; Magliano, Taylor, & Kim, 2005; Zwaan, 1999)"*

⁶² *Ibidem*, s. 12 [oryg.] *"Communication research has proposed that audience internalization of a character's motivation plays a key role in identification (Cohen, 2006)."*

między tymi celami a wydarzeniami fabuły. Dlatego radość powinna wynikać z wydarzeń, które zbliżają bohatera do jego celów, a lęk z wydarzeń, które zagrażają ich osiągnięciu. Jak zwraca uwagę Zillman (1994), w większości przypadków wiedza widza nie jest identyczna z wiedzą bohatera (widz może wiedzieć mniej lub więcej o tym, co się dzieje, w zależności od konstrukcji narracji), ale nie znaczy to, że identyfikacja jest z tego powodu niemożliwa. Przeciwnie, identyfikacja oznacza, że wiedza widza jest procesowana z perspektywy bohatera i przetwarzana w empatyczne uczucia"⁶³.

Cohen dodaje w swojej pracy, że *identyfikacja jest odpowiedzią na komunikację z innymi, która charakteryzuje się internalizacją czyjegoś punktu widzenia, a nie projekcją własnej tożsamości na kogoś lub coś.*⁶⁴

Z wszystkich powyższych obserwacji wynika jasno, że najbardziej "skuteczna" czy też silna identyfikacja zachodzi wtedy, gdy widz zaczyna stapiać się z postacią (zapomina o sobie samym), internalizując perspektywę, emocje oraz motywacje i cele postaci - tracąc tym samym samoświadomość.

Przybliżając tę teoretyczną myśl do praktyki, oznacza to, że by widz pełnił identyfikował się z postaciami, konieczny jest dostęp do ich emocji, perspektywy oraz ich motywacji psychologicznych. Scenariusz musi więc być prezentować bohatera tak, że jest on klarowną psychologicznie postacią o konkretnej charakterystyce, której motywacje wyrażone w fabule i wydarzeniach, widz jest w stanie zrozumieć i dzielić. Budowanie dramaturgii w sposób, który priorytetyzuje motywacje postaci ma oczywiście ogromne implikacje dla konstrukcji scenariusza oraz dla roli samych bohaterów w filmie.

Opracowania badaczy zdają się potwierdzać moje własne doświadczenia z edukacji filmowej i pracy w branży filmowej. W zdominowanym przez klasyczną teorię przemysłu filmowym, w trakcie developmentu scenariusza dąży się do ujawnienia i klarowności motywacji i celów bohaterów. Niejednokrotnie wobec scenariusza takiego, jak mój, w

⁶³ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 251 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp: 02.02.2022] [oryg.] "*While strongly identifying, the audience member ceases to be aware of his or her social role as an audience member and temporarily (but usually repeatedly) adopts the perspective of the character with whom he or she identifies. Oatley (1994) argued that one of the important basis for identification is that the reader adopts the characters' goals, comprehends plot events in reference to these goals, and experiences the feelings that result from the interaction of these goals and the events that take place. Thus, happiness should result from events that promote the character's goals and anxiety from those that threaten the success of these goals. As Zillmann (1994) pointed out, in most cases, the knowledge of the audience member is not identical to that of the character (the audience member may know more or less than the character about what is happening, depending on the narrative structure), but this does not mean, he argued, that identification is impossible. Rather, identification means that the knowledge of the audience members is processed from the character's perspective and is transformed into empathic emotions.*"

⁶⁴ *Ibidem*, s. 251 [oryg.] "*identification is a response to communication by others that is marked by internalizing a point of view rather than a process of projecting one's own identity onto someone or something else*".

którym motywacje bohaterki nie są jasne, padały więc pytania właśnie o to: Czego bohaterka chce? Do czego dąży? Co chce osiągnąć? Z jakiego powodu robi to, co robi?

Nie neguję tego, że motywacje psychologiczne postaci decydują w dużej mierze o spójności jej zachowania i funkcjonowania w świecie, determinując tym samym możliwość widza do zbliżenia się do bohatera czy bohaterki, zaufania im czy rozumienia ich. W klasycznym tekście motywacje postaci zrosnięte są jednak z samą dramaturgią tekstu. Stają się istotnym motorem napędowym tekstu i warunkiem zbliżenia widza do postaci - czy wręcz do zanurzenia w niej. Nie mogą w związku z tym być ukryte, enigmatyczne, poboczne.

1.2.4. Podsumowanie klasycznej identyfikacji w scenariuszu filmowym

Podsumowując opisany przeze mnie związek filmu ze scenariuszem; scenariusza z historią; i historii z bohaterem; oraz zebrane powyżej cytaty z podręczników scenariuszowych i opracowań dotyczących samej identyfikacji, moje wnioski na temat klasycznej definicji identyfikacji z bohaterem wyglądają następująco:

1. **Bohater jest centralnym i najważniejszym elementem opowiadania** i nośnikiem historii, z którym ma identyfikować się widz.
2. **"Klasyczna" identyfikacja rozumiana jest jako imersja z bohaterem** - ma polegać na tym, że widz ma poczuć się jak bohater, widzieć świat jego oczami i utracić własną samoświadomość.
3. **Identyfikacja napędzana jest dostępem do emocji bohatera, jego spojrzenia na świat, a w szczególności jego motywacjami psychologicznymi i celem jego działania.**
4. **Dramaturgia opowiadania jest nierozzerwalnie związana z przebiegiem bohatera** i możliwością widza do identyfikowania się z nim.

To cztery fundamenty klasycznego opowiadania, a zarazem jedne z najbardziej podstawowych i uznawanych za oczywiste kierunków powszechnego myślenia o scenariuszu i filmie.

Jest to jednocześnie model, który ja oczywiście ze względu na swoje dążenia twórcze przedstawione w pierwszym rozdziale tej rozprawy, dość silnie odrzucam. Nie ma w nim bowiem miejsca na widza i jego indywidualną podróż (postulat nr 1); bohater jest

zdecydowanie centrum świata, a nie jego elementem (postulat nr 2); samo egzystencjalne bycie nie jest celem samym w sobie, a sprowadza się do akcji i funkcji w historii⁶⁵ (postulat nr 3); celem są emocje, a nie poruszenie (postulat nr 4); niewidzialne i forma filmowa mają marginalne znaczenie w opowieści (postulaty nr 5 i 6).

1.3. Scenariusz: alternatywy

1.3.1. "Klasyczna" identyfikacja a nie-klasyczne kino.

Powyższe klasyczne przekonania dotyczą naturalnie kina klasycznego, a przytaczane przeze mnie badania nad identyfikacją kina przede wszystkim rozrywkowego. Nie można więc tej teorii zaaplikować w sposób bezpośredni, absolutyzujący i dosłowny do wszystkich filmów. Oczywiście - produkcje filmowe z przestrzeni pomiędzy kinem stricte komercyjnym a kinem stricte artystycznym (czyli gigantyczna kategoria, w której mieszczą się filmy zarówno Pedro Almodovara, jak i Mii Hansen-Love, filmy braci Dardenne, jak i filmy Paula Thomasa Andersona; filmy Edwarda Yanga, jak i filmy Asghara Farhadiego; filmy Kelly Reichardt, jak i filmy Rubena Ostlunda; lista jest bardzo długa) korzystają w różnym stopniu z założeń kina klasycznego. Wspomnienie o tym jest ważne, bo to te produkcje, uznawane za "kino autorskie" wyznaczają najlepiej obszar, w którym sama poruszam się jako reżyserka i scenarzystka. Jednocześnie jest to obszar znacznie bardziej zniuansowany i zróżnicowany w kontekście konstrukcji postaci i co za tym idzie, relacji widza z tymi postaciami, niż obszar narracji klasycznej.

Wielu z twórców tej "środkowej kategorii" nie próbuje narracyjnie doprowadzać do kompletnej imersji widza z bohaterem, ponieważ ich celem jest nie tylko opowiedzenie wciągającej historii, ale na przykład opowieść o relacjach międzyludzkich czy ważnym temacie społecznym. Pozwolą oni niekiedy widzowi pozostać częściowo w roli obserwatora; może będą chcieli jedynie wywołać empatię afektywną, a nie również kognitywną; w różnym stopniu będą pozwalać widzowi na samoświadomość. Zdecydowana większość tych twórców uznaje jednak już konieczność charakteryzacji bohatera oraz utożsamienia widza z psychologią i emocjami postaci za podstawowy warunek opowiadania i zaangażowania widza, a niekiedy może nawet jego główny cel.

Jak pisze Bordwell:

⁶⁵ Choć muszę tu zauważyć podobieństwo swojego postulatu o uniwersalności bohatera jako nośnika egzystencjalnego doświadczenia do teorii Campbella o prototypie uniwersalnej podróży wewnętrznej.

"W odróżnieniu od filmów klasycznych, filmy autorskie⁶⁶ ograniczają stopień dostępu widza do informacji. Podobne ograniczenie może wzmacniać odczucie identyfikacji (wiedza bohatera zgadza się z naszą wiedzą), ale może też sprawiać, że narracja staje się mniej przewidywalna (nie możemy nigdy być pewni związku bohatera z całością fabuły). Niekiedy syżet ogranicza się tylko do perspektywy jednej z postaci, jak w "Powiększeniu" czy "The Wrong Move"; kiedy indziej syżet dzieli perspektywę pomiędzy dwie centralne postaci, jak w trylogii Antonioniego. Zawężenie perspektywy jest kompensowane głębią psychologiczną; narracja filmu autorskiego jest bardziej subiektywna, niż narracja filmu klasycznego. Dlatego to film autorski stał się głównym polem eksperymentów w przedstawianiu stanów psychologicznych w kinie fabularnym"⁶⁷.

W kontekście psychologii postaci, założenia "klasycznej identyfikacji" nie ograniczają się więc tylko do klasycznego kina, ale przenikają bardzo mocno i penetrują kino niezależne i autorskie - "psychologia postaci" stanowi bardzo silny trzon opowiadania filmowego również w tym obszarze kina. Będę próbowała do tego tematu wrócić jeszcze kilkakrotnie i rozwinąć możliwe sposoby zrozumienia i rozróżnienia alternatywnych bohaterów i ich relacji z widzem.

O zjawisku tym wspomina Claire Denis w wywiadzie z roku 2000, dotyczącym jej filmu "Beau Travail":

"Myślę, że kino po-nowofalowe, przynajmniej we Francji, jest bardzo związane z literaturą, tworząc bardzo narracyjne i psychologiczne scenariusze. Nie wiem, jak jest z filmowcami włoskimi. Poza Pasolinim, ponieważ jest wielkim poetą. (...) Tu [we Francji] powstają głównie scenariusze, które obrazują modele zachowania; są ekstremalnie psychologiczne, ale w prosty, reaktywny sposób⁶⁸."

⁶⁶ Bordwell używa terminu "art film". Postanowiłam jednak zdecydować się na niedosłowne tłumaczenie, żeby uniknąć niewłaściwych konotacji. W krajach anglosaskich używa się terminu "art-house cinema" na ten sam typ kina, który w Europie (w tym w Polsce) zwykle nazywany jest kinem autorskim. "Kino artystyczne", czyli dosłowne tłumaczenie używanego przed Bordwella terminu "art cinema" w Polsce może przynosić mylne skojarzenie z kinem eksperymentalnym. Próbując w dalszej części pracy wyjaśnić różne tryby narracji, opisywane przez Bordwella, tym bardziej chciałabym takiej pomyłki i zaburzającego skojarzenia uniknąć.

⁶⁷ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985, s. 209 [oryg.]: "Unlike most classical films, the art film is apt to be quite restricted in its range of knowledge. Such restriction may enhance identification (character knowledge matches ours) but it may also make the narration less reliable (we cannot always be sure of the character's access to the total fabula). Sometimes the syuzhet will confine itself to what only one character knows, as in *Blow Up* or *The wrong Move*, sometimes the syuzhet splits knowledge between two central characters, as in *Antonioni's* trilogy. The narrow focus is complemented by the psychological depth; art film narration is more subjective more often than is classical narration. For this reason, the art film has been a principal source of experiments in representing psychological activity in the fiction film."

⁶⁸ Didier Castanet, *Interview with Claire Denis*, "Journal of European Studies", 34(1/2): SAGE Publications, Londyn, Thousand Oaks, CA, New Delhi 2000, s. 143–160 [oryg.] "I think that cinema, post-New Wave cinema, at least in France, is very much linked to literature, with more narrative and more psychological screenplays. I wonder about Italian film-makers. Except Pasolini, because he is a great poet. (...) There are screenplays that describe patterns of behaviour; they are extremely psychological but in a primary, reactive way."

Wpływ założeń klasycznego kina na kinematografię nie-klasyczną opisuje też Rodenkirchen w eseju "Trusting Ariadne's Thread":

"Poza tym, że tego rodzaju techniki pisania są zwykle pochodną analizy filmów, a nie scenariuszy; skupione są one na dwóch głównych aspektach: strukturze i bohaterze. Wychodzą z założenia, że scenariusze (i filmy) powinny być u d r a m a t y z o w a n e, w taki sam sposób jak udratyzowane są klasyczna sztuka teatralna czy fabularna powieść. Jeśli scenariusz taki nie jest, można go naprawić; większość podręczników będzie sugerowała, że powinien być naprawiony.

W ostatnim czasie, pojawiają się próby poszerzenia tego podejścia, ale zwykle znowu poprzez konkretny model, który ma przystawać do wszystkich "innych tekstów". Model ten opisuje te "inne scenariusze" jako wyjątki od reguły, a nie jako niezależne dzieła, które miały od samego początku inne zamiary twórcze.

Ten "inny zamiar twórczy" przywraca ponownie pytanie o widza. Niektóre scenariusze, niektórzy filmowcy, niektóre filmy nie chcą wchodzić w interakcje z widzem poprzez udratyzowane dzieło, mogą wybierać zamiast tego obserwacyjny dystans, żeby zachęcić widza do refleksji lub być bardziej zainteresowane chwytaniem "tu i teraz", stwarzając doświadczenie, które istnieje samo dla siebie, a nie jako ogniwo narracyjnego łańcucha przyczynowo-skutkowego, który objawi się na końcu w formie konkretnego znaczenia.⁶⁹"

Jednak oczekiwanie wobec scenariusza filmowego, że będzie udratyzowaną historią opartą na motywowanym psychologicznie bohaterze, z którym zidentyfikuje się widz jest ogromne również w kinie autorskim. Myślę, że obecność tego oczekiwania jest

⁶⁹ Franz Rodenkirchen, *Trusting Ariadne's Thread*, Solace23 2015, https://www.solace23.com/media/ScriptDev_post1.pdf [dostęp: 13.05.22] [oryg.] *"Apart from the fact that these techniques for writing are mostly devised from analysing films instead of scripts, they also focus on two main aspects: structure and character. They work from the assumption that scripts (and films) should be dramatic, in the same sense a classical stage play or a plot-driven novel is dramatic. If a script isn't, it can be fixed; and the majority of these books will strongly suggest that it should be fixed. Recently, there have been attempts to broaden the approach, but again by offering a systematic, meaning one-size fits-all, model for the rest, the other scripts. This model describes these other scripts as exceptions to the rule, rather than as works that may have an inherent and deliberate other intent from the outset. This possible other intent brings us back to the question of the audience. Some scripts, some filmmakers, some films do not want to engage with the audience in a dramatic way, they might prefer observational distance in order to invite reflection in the audience, or be more interested in the moment, in creating an experience that exists more in and of itself, rather than as a link in the chain of narrative causality, leading to a final meaning."*

bezsposnym faktem dla każdego filmowca, pracującego w przemyśle filmowym, dla każdego krytyka i teoretyka.⁷⁰

Rodzi to bardzo ciekawe konsekwencje dla odbioru nie-klasycznych filmów. Ponownie przytaczając wywiad z Claire Denis na temat "Beau travail":

DIDIER CASTANET: To film, który stoi w opozycji do tego, co powstaje obecnie we francuskiej kinematografii, która uznaje narrację za swój główny fundament, kinematografii inspirowanej narracyjną tradycją Balzaca. W twoim filmie dzieje się coś zupełnie innego.

CLAIRE DENIS: Pomyślałam sobie, że ostatecznie ludzie mają bardzo ciekawą relację z narracyjnością, bo wydaje im się, że "Beau travail" nie powstał na podstawie tekstu, dlatego że nie widzą w nim narracji. Tak jakby film taki jak "Beau travail" był w ogóle możliwy bez wiary w literaturę, która powstała przed nim⁷¹! Dla mnie nie ma bardziej literackiego filmu niż "Beau travail", bo jego początki są bardzo silnie osadzone w powściągliwych słowach Melville'a - w jego purytańskim, egzaltowanym sposobie opowiadania od tym, co trapiło go jako człowieka. I, podobnie jak Jean-Polowi Fargeau, często przykro mi, że kino nie ma tej samej wolności co literatura, żeby kojarzyć ze sobą myśli. "Beau travail" narodził się ze słów Melville'a, które próbowałam przetłumaczyć. To dla mnie bardzo literacki film. Ale ponieważ nie jest opowiadany w narracyjnej tradycji Balzaca, uznawany jest za film, który wręcz powstał bez scenariusza. Nigdy nie udało mi się zrobić "Beau travail" bez scenariusza⁷².

Okazuje się więc, że kino - czy raczej przemysł filmowy - nawet w przypadku kina autorskiego, do którego to nurtu należy Claire Denis, ma niekiedy trudność z uznaniem innych form narracji, niż historia oparta na identyfikacji widza z psychologicznymi

⁷⁰ Oczywiście można by argumentować, że sam scenariusz jest niejako wnętrzem filmu, historią - dlatego skupiony jest na bohaterze, bo nie ma narzędzi wpływania na widza inaczej niż poprzez postaci i fabułę. Nie jest to jednak prawda. Wspomina o tym chociażby Franz Rodenkirchen w przytaczanym już przeze mnie eseju o "pisanu kina", a w dalszej części pracy przytoczę również moje własne doświadczenia podczas pracy nad scenariuszem do "Anatomii", w których już na etapie pisania musiałam decydować w jaki sposób będę opowiadać - i czy będzie to opowiadanie "poprzez bohatera" czy nie.

⁷¹ "Beau travail" jest adaptacją powieści "Billy Budd" Hermana Melville'a.

⁷² Didier Castanet, *Interview with Claire Denis*, "Journal of European Studies", 34(1/2): SAGE Publications, Londyn, Thousand Oaks, CA, New Delhi 2000, s. 143-160 [oryg.] *"DIDIER CASTANET: It is a film which is at odds with what is being made in French cinema at the moment, which has narration as its main support, a cinema of Balzacian inspiration. Something very different is going on there. CLAIRE DENIS: I told myself that, in the end, people had a very curious rapport with writing, because - you say it very well - it would seem that a film like Beau Travail is not born from writing, because, apparently, narration is not there. As if a film like Beau Travail could be possible if there wasn't a belief in literature already in place. For me, there is no film more literary than Beau Travail because, for me, the only trace of its beginnings is in those chaste words of Melville, that puritan - the exalted way he had of telling what troubled him as a man. And, like Jean-Pol Fargeau, I am often sad to think that cinema does not have the same freedom to associate ideas as literature. This film is born of Melville's words that I have tried to translate. For me, it is a very literary film. But since it is not Balzacian, it is not a Balzacian narration, it is considered to be without a screenplay. I could not make Beau Travail without a screenplay."*

motywacjami bohatera i jego emocjami, do których widz ma jasny dostęp i które stają się motorem opowiadania - do tego stopnia, że jeżeli film nie jest na nich oparty, może być uznany za "nienarracyjny".

1.3.1. Rola sjużet w narracji

Można powiedzieć, że takie podejście do narracji nie tylko w tendencyjny sposób traktuje dramaturgię i konstrukcję bohatera filmowego, ale w konsekwencji zlewa i miesza też tak naprawdę pojęcie **narracji** z pojęciem **fabuły**. Filmy, w których silnie zaburzona jest klarowność fabuły i przebieg emocjonalny bohatera, mogą w związku z tym dostawać etykietę nienarracyjnych, mimo że są na niej zdecydowanie zbudowane. Zgodnie ze słownikową definicją narracji: "*narracja to wypowiedź mająca na celu przedstawienie zdarzeń w określonym porządku czasowym i przyczynowo-skutkowym (opowiadanie), wraz z powiązaniem ze zdarzeniami postaciami i środowiskiem*"⁷³.

Fabuła, czyli właściwy przebieg wydarzeń w historii, jest tylko elementem narracji. Drugim koniecznym jej elementem jest **sjużet**. Przypomnę, że ten bardzo pomocny tutaj termin oznacza sposób w jaki fabuła jest w filmie uporządkowana i przedstawiona (na przykład opowiedziana niechronologicznie, z elipsami czasowymi, z pominięciem pewnych wydarzeń itd.). Jeśli według teorii filmoznawczej film fabularny to film, na postawie którego widz jest w stanie zrekonstruować fabułę⁷⁴ - to już samo słowo "zrekonstruować" dość wyraźnie sugeruje, że fabuła niekoniecznie będzie przedstawiona linearnie czy z perspektywy bohatera. Oznacza jedynie, że po zobaczeniu filmu, widz będzie wiedział, jaka była fabuła filmu; co się w filmie wydarzyło. To w jaki sposób będzie ona natomiast przedstawiona widzowi i uporządkowana będzie zależało od tego, w jaki sposób najlepiej jest przekazać mu sedno opowiadania i wywołać w nim adekwatne uczucia - zawarte w przyjętej **perspektywie** i **sposobie opowiedzenia** danej fabuły.

Prostym przykładem tych celowych "rozbieżności" między "właściwą" fabułą a organizującym ją sjużetem może być chociażby to jak Todd Solondz opowiada w "Happiness"⁷⁵, pokazując nam różnych pozornie niezwiązanych ze sobą bohaterów, którzy na końcu filmu okazują się rodziną; czy Jane Campion w "Psich pazurach"⁷⁶ stosująca

⁷³ Słownik PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/narracja;3945893.html> [dostęp: 02.02.2022 r.]

⁷⁴ Jacek Ostaszewski, *Fabuła*, [w:] Syska R. [red.], *Słownik filmu*, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010

⁷⁵ *Happiness*, Todd Solondz, USA 1998.

⁷⁶ *Psie Pazury*, Jane Campion, Australia, Kanada, Nowa Zelandia, USA, Wielka Brytania 2021

nagle i znaczące elipsy czasowe oraz zmieniająca perspektywy bohaterów, dzięki czemu opowiadanie zyskuje pożądany ton i zamiast przygodowym westernem staje się medytacją nad męskością. Jeszcze silniejszy wpływ sjużet ma na odbiór narracji i bohaterów w tajskim filmie "Anatomy of Time"⁷⁷, gdzie reżyser Jakrawal Nilthamrong celowo przeskakuje między różnymi planami czasowymi w taki sposób, że widzowi trudno jest zrozumieć, w jakim jest obecnie momencie, a bardzo długo nie wie nawet, że ogląda tych samych bohaterów; dlatego że tematem filmu ma być właśnie sam czas - i to do tego tematu, a nie do przebiegu bohaterów, dostosowana jest forma narracji. Kolejnym przykładem jest też oczywiście wspomniany wyżej film Claire Denis "Beau Travail", która celowo nie stosuje opowiadania "poprzez bohatera" i jego psychologię, a zamiast tego konstruuje swój film z niechronologicznie przedstawianych sensualnych obrazów i momentów, organizowanych w dużej mierze poprzez czytany z off-u pamiętnik, żeby stworzyć wielowymiarową medytację nad kolonializmem i jego wymiarem erotycznym.

Jak to wpływa na bohaterów? Im bardziej skomplikowany sjużet, tym trudniej jest widzowi przyjąć perspektywę bohatera czy w pełni identyfikować się z jego motywacjami i celami, co sprawia, że widzowi trudniej towarzyszyć bohaterowi i dzięki temu angażować się emocjonalnie w film. Jeżeli znaczenia i sens historii nie przenoszą się poprzez przeżycie danego bohatera, a właśnie przez szerszą perspektywę spojrzenia na sytuację, w której bohater jest tylko elementem opowiadania, to nie dochodzi często do klasycznej identyfikacji, motywacje psychologiczne bohatera mogą w dużej mierze pozostać niezbrane widzowi i stać się niepotrzebne do zrozumienia i przeżycia filmu. **Wystarczy wtedy, że pozostaną spójne i prawdopodobne, tworząc wiarygodną postać - nie będą musiały natomiast mieć kluczowego wpływu na dramaturgię, ani na uczucia widza wobec filmu.**

1.3.3. Nie tylko sjużet

Oczywiście nie tylko sjużet, czyli narracyjna organizacja fabuły, ma bezpośredni wpływ na stopień identyfikacji widza z bohaterem na poziomie samej narracji scenariuszowej. Sjużet odnosi się bowiem przede wszystkim do poziomu struktury całej opowieści i dramaturgicznego funkcjonowania postaci w jej ramach.

⁷⁷ *Anatomy of Time*, Jakrawal Nilthamrong, Tajlandia 2021.

Również sama konstrukcja bohatera w ramach jego funkcji poza-dramaturgicznych, w tym funkcji psychologicznej, może "zaburzać" bezpośredni dostęp widza do emocji, perspektywy czy psychologicznych motywacji bohatera. Brak wyraźnej charakterystyki postaci, wynikającej z tekstu; brak lub ograniczenie scen, w których postać wyraźnie coś przeżywa; redukcja emocjonalnych ciągów-przyczynowo skutkowych i reakcji postaci na wydarzenia czy też zmiany perspektywy jej spojrzenia na świat, będą silnie wpływać na stopień identyfikacji widza z bohaterem już na etapie scenariusza. Podsumowując - w niektórych filmach psychologia postaci i ściśle zbudowanie ich motywacji nie jest głównym celem i najważniejszą sposobem wywoływania w widzu przeżycia⁷⁸.

1.4. Podsumowanie zagadnienia klasycznej identyfikacji w scenariuszu.

W przemyśle filmowym zdominowanym przez scenariusz i tekstualną warstwę filmu, siłą rzeczy jednym z najważniejszych elementów filmu staje się historia (story). Sama historia jest natomiast poddana konkretnym założeniom. Jednym z nich jest przekonanie, że ma być ona udramatyzowanym przebiegiem motywowanego psychologicznie bohatera. Sam bohater spełnia więc zwykle dość określone wymagania, które pozwalają na jego ścisły związek emocjonalny z widzem. Im bardziej klasyczny film, tym silniej określone są te wymagania i tym ściślejszy oraz jaśniej określony związek psychologiczny widza z bohaterem, a także silniej zredukowana samoświadomość widza podczas oglądania filmu.

W klasycznym filmie bohater ma pełnić funkcję zarówno dramaturgiczną, jak i psychologiczną. Obydwie te funkcje wzmacniają klasycznie rozumianą identyfikację widza z bohaterem. Bohater ma być zarazem w pełni scharakteryzowany, jak i sprawczy, aktywny, a w efekcie przechodzić przemianę.

W najbardziej klasycznej wersji identyfikacji widza z bohaterem ma dojść do pełnej immersji, gdzie widz: przeżywa empatię afektywną (przeżywa emocje bohatera), przeżywa empatię kognitywną (przyjmuje perspektywę bohatera), przyjmuje motywacje psychologiczne i cele bohatera oraz doznaje redukcji własnej samoświadomości. Tym

⁷⁸ Zaznaczę tu dla porządku, że istnieją też w kinie oczywiście postaci, które odchodzą od klasycznego wzorca identyfikacji, opisanego przeze mnie w podpunktach (choćby bohaterowie Davida Lyncha, Quentina Tarantino czy postaci w popularnej ostatnio serialowej "Sukcesji" (HBO, 2018-); postaci złe, przerażające, antagoniści czy szaleńcy). Nie musimy ich lubić czy mieć wrażeń, że jesteśmy nimi, żeby były dla nas interesujące i sprawiały, że chcemy oglądać film. Ich funkcja jest w dalszym ciągu silnie dramaturgiczna. To na nich często opiera się opowiadanie. Mnie nie interesuje jednak badanie różnych typów postaci w narracji scenariuszowej, a badanie relacji widza z gotowym filmem i rozpatrywanie bohatera oraz jego roli w tym kontekście. Interesuje mnie opowiadanie, w którym brak pełnej klasycznej identyfikacji wynika z odmiennej relacji widza z dziełem, a centrum zainteresowania twórcy nie jest konkretna postać. Dlatego też pomnę w swojej pracy wszystkie możliwe rodzaje typów postaci, a skupię się na tych postaciach, które interesują mnie.

mechanizmom podporządkowana jest narracja oraz struktura scenariusza (choć do utraty samoświadomości widza może dojść dopiero podczas oglądania filmu).

W nieco mniej klasycznych projektach, dochodzi do szeregu odstępstw od tej podstawowej formuły i nie wszystkie z czynników wpływających na identyfikację muszą zachodzić symultanicznie lub w ogóle. W związku z tym relacje między widzem a bohaterem mogą przebiegać nieco inaczej, z większą dozą niezależności widza. Jednak wciąż tylko nieliczna grupa filmów rezygnuje z większości tych elementów i buduje relację widza z bohaterem zgoła inaczej, nie dążąc do scalenia ich przy pomocy samej psychologii, motywacji i emocji. Psychologia postaci stanowi bowiem również zwykle trzon kina autorskiego.

To, co stanowi więc wyzwanie dla mniej klasycznych projektów na etapie developmentu scenariusza to częste stosowanie kryteriów klasycznej identyfikacji widza z bohaterem (oraz wynikających z niej oczekiwań wobec struktury i konstrukcji bohaterów) przez osoby pracujące przy tych projektach (konsultantów, producentów, decydentów).

Bardzo istotnym wnioskiem ogólnym jest to, że ze względu na swoją specjalną i bardzo istotną rolę dla powstawania filmu, scenariusz i jego parametry w znacznej mierze decydują w konsekwencji o roli bohatera w całym filmie.

2. Język filmowy

Chcę teraz przejść do omówienia roli bohatera i identyfikacji z nim widza w kontekście dalszego etapu powstawania dzieła, czyli samej reżyserii. Wydaje mi się bowiem, że to w tej przestrzeni rozgrywają się najciekawsze być może różnice i niuanse związane z zagadnieniem identyfikacji, które pozwalają zrozumieć, jakie wyjątkowe (i często niewykorzystywane) możliwości opowiadania daje w tej przestrzeni kino.

2.1. Kanon

Przy klasycznie ustawionych parametrach opowiadania już na poziomie scenariusza, język filmowy (czyli znacząca część narzędzi reżyserii) ma charakter w zasadzie utylitarny, jego zadaniem jest jak najefektywniej transferować napisaną historię na ekran. Język filmowy odtwarza wtedy na ekranie historię napisaną przy pomocy słów, korzystając w tym celu z własnych środków przekazu. Jest funkcjonalny i podporządkowany historii; jego rola jest estetyczna, a jego narracyjność ograniczona i zdefiniowana przez potrzeby fabuły i jej bohaterów.

Tak rozumiany język filmowy - jako system ustalonych znaków, służących do komunikacji z widzem - opisuje "Gramatyka języka filmowego" Daniela Arijona:

"Język filmu powstał w chwili, kiedy twórcy filmowi pojęli różnicę pomiędzy dowolnym łączeniem kadrów przedstawiających różne stadia ruchu, a ideą, że owe serie obrazków mogą pozostawać do siebie w określonym kontekście. Odkryli, że przez połączenie dwóch różnych symboli osiąga się nowe znaczenia, zyskując inny sposób przekazywania emocji bądź idei. Fakt, że jeden dodać jeden równa się trzy, stworzył nowe sposoby komunikowania się. Teoretycy zaczęli eksperymentować. Nie istniały żadne drogowskazy prowadzące w kierunku języka, którego poszukiwali. Wiele koncepcji było tak wymyślnych i abstrakcyjnych, że nie miały żadnego związku z rzeczywistością. Pomimo swych błędów, złudzeń i fałszywych odkryć, ci twórcy byli bardzo pracowitymi ludźmi. Największą wartością wypracowywanych przez nich reguł było to, że powstały w wyniku eksperymentów i potwierdziły się w codziennej praktyce rzemiosła filmowego. Te reguły naprawdę działały w tamtej epoce. Ich wadą było natomiast ograniczone stosowanie i niemożna przetworzenia w trwałe zasady. Kilku filmowców zdołało jednak przekształcić w swój proces twórczy w pisemną formę analizy teoretycznej.

Wszystkie języki są formą przyjętej konwencji. Społeczeństwo jest skłonne nauczyć się interpretacji pewnych symboli o znaczeniu ustalonym dla członków danej grupy. Gawędzarze, ludzie idei, najpierw muszą poznać symbole i reguły ich łączenia⁷⁹.

Ciekawe spostrzeżenia w tej materii ma też Pasolini:

"Nie istnieje coś takiego, jak słownik obrazów. Nigdzie nie ma żadnych obrazów, które by były stosownie posegregowane i gotowe do użycia. Gdybyśmy przypadkiem chcieli sobie wyobrazić taki słownik, musielibyśmy wyobrazić sobie słownik nieskończony, tak jak wciąż nieskończony pozostaje słownik możliwych słów. Twórca filmowy ma do dyspozycji nie słownik, a nieskończoną możliwość.

(...) Choć obrazy, czyli im-segni, nie są zorganizowane w słownik i nie mają gramatyki, mimo to tworzą pewne wspólne dziedzictwo.⁸⁰"

I rzeczywiście, wszyscy, zarówno widzowie, jak i filmowcy - znamy i intuicyjnie jesteśmy w stanie rozpoznać klasyczny sposób opowiadania w filmie. Umiemy korzystać z kodu, którym kino się posługuje. Filmowcy wiedzą, że istnieją pewne "przepisy" i sposoby

⁷⁹ Daniel Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, Wojciech Marzec, Warszawa 2011, s. 17

⁸⁰ Pier Paolo Pasolini, *Kino poezji* [w.] *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012, s. 153

działania na widza. Pewien wypracowany język, który utrwalony przez dziesiątki tysięcy filmów, przyjął się jako ten najbardziej zrozumiały i niejako "transparentny". Częściowo korzysta on z prostych zasad widzenia i percepcji przez człowieka (jak zasada nieprzekraczania osi podczas filmowania dwójki osób, po to, żeby widz nie gubił się w topografii sceny), częściowo z kulturowych przyzwyczajzeń (jak to w którym momencie sceny stosuje się zbliżenie). Jak każdy język, jest on oczywiście dynamicznie rozwijającym się zbiorem "znaków", w którym środki wyrazu zmieniają się i na nowo ustalają. Niezależnie jednak od czasów, zachowana zostaje podstawowa zasada priorytetu komunikatywności.

Szczegółowe omawianie języka filmów, których celem jest przede wszystkim reprodukcja historii (która to historia i tak w swoim założeniu ma polegać na identyfikacji z bohaterem i "wchodzeniu w jego buty") -- wydaje mi się być zbędnym powtórzeniem po tym, jak drobiazgowo omawiałam już tego rodzaju opowiadanie i jego mechanikę na poziomie scenariusza. Celem mojej rozprawy jest w końcu przede wszystkim przyjrzenie się alternatywnym formom identyfikacji i rolem bohatera w filmie. Dlatego też nie będę omawiać narzędzi używanych do tego typu "przezroczystego opowiadania" szczegółowo. Wymienię tylko kilka podstawowych narzędzi klasycznego języka filmowego służących według kanonu pogłębianiu identyfikacji emocjonalnej widza z bohaterem, do których odnoszenie się będzie dla mnie przydatne w części rozprawy, w której będę omawiać własne decyzje twórcze.

2.2. Klasyczna identyfikacja w filmie: środki wyrazu

2.2.1. Kamera

Pierwszym z tych narzędzi jest wedle kanonu oczywiście umiejętne operowanie odległością kamery od aktora, czyli plany filmowe. Im bliżej kamera znajduje się aktora, tym lepiej widz jest w stanie zobaczyć emocje, które przeżywa bohater, a zarazem (według klasycznej teorii) je poczuć. Klasyczne opowiadanie stawia w tym przypadku na prostą gradację: zbliżenie oferuje największe emocje; plan totalny - najmniejsze. Zbliżenia zarezerwowane są dla najsilniejszych emocji bohatera w scenie i zaznaczenia czegoś ważnego, natomiast szersze plany mają być informacyjne, ustanawiające topografię miejsca lub ukazujące relację bohatera do tego miejsca.

W fotografowaniu aktora bardzo ważny jest też dostęp do jego oczu - to w nich widz jest w stanie zwykle zobaczyć najwięcej emocji, którymi ma się zarazić.

Kolejnym elementem wpływającym na identyfikację z bohaterem według kanonu języka filmowego jest przyjmowanie przez kamerę takich punktów widzenia, które mogłyby być optycznymi punktami widzenia samego bohatera - w efekcie obrazami widzianymi jego oczami. To, jak się zwykło mówić w branżowym żargonie, klasyczne "POV". Jego użycie ma na celu "wejście" w postać i widzenie świata tak, jak ona go widzi.

Innym narzędziem służącym identyfikacji jest inscenizacja, w której kamera podąża za postacią. Postać wyznacza wówczas i determinuje ruch kamery. Kamera śledzi ruchy postaci - jest w ruchu, kiedy postać jest w ruchu. Nie pozwala jej wyjść z kadru, przemieszcza się razem z nią.

2.2.2. Kostiumy i scenografia

Kostiumy i scenografia mają za zadanie scharakteryzować postać, ujawniać zarówno cechy jej osobowości czy charakteru, jak i klasę społeczną, upodobania, hobby. Dopowiadają ważne informacje o postaci, które nie zostały opowiedziane przy pomocy akcji. Często służą też wyróżnianiu postaci w kadrze, co z kolei sprzyja skupianiu uwagi widza przez cały czas na niej.

2.2.3. Montaż i dźwięk

Montaż dyktowany jest przez sytuacje, w których postać się znajduje. Tempo i rytm dostosowane są do akcji i działań postaci. Istotne jest, żeby widz dobrze orientował się w topografii sceny i swobodnie podążał za akcją. Montaż ma mu tu ułatwiać, jednocześnie zapewniając maksimum intensywności emocji w danej sytuacji. Może przyspieszać i zwalniać po to, żeby budować te emocje. Najczęściej też emocje budowane są przy pomocy ukazywania emocjonalności samych bohaterów.

Dźwięk ma natomiast ożywiać i uprawdopodobniać obraz. Specyficznym elementem dźwięku jest muzyka, która odzwierciedla czy też ilustruje uczucia bohatera.

2.2.4. Podsumowanie

Sposoby te i znaki językowe często zdają się być uznawane za płynące z "naturalnych" behawioralno-kognitywistycznych tendencji widza. Także w Wikipedii opisane są w ten sposób: *"Styl zerowy nazywany jest rodzajem filmowej mowy potocznej. Jest stylem przekazu najbardziej zbliżonym do sposobu patrzenia na świat człowieka."*⁸¹ Jednak de

⁸¹ Wikipedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/Styl_zerowy [dostęp. 13.05.2022]]

facto często są one znakami wytworzonymi kulturowo, niemniej komunikatywnymi dla widza, bo po prostu odnoszącymi się do innych filmów, które widz już zobaczył.

Ciekawy paradoks dotyczący klasycznego języka i bohatera zauważają Ken Dancyger i Jeff Rush w książce "Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rule", inspirując się myślą Bordwella:

"Umieszczenie instancji opowiadającej w bohaterze tłumaczy jeden z paradoksów stylu klasycznego - otóż chociaż historia wydaje się być prowadzona przez bohatera, sama kamera nie wyraża w zasadzie emocji postaci. Obiektyw nigdy nie jest zdeformowany przez subiektywność spojrzenia i rzadko widzimy ekstremalne, interpretujące rzeczywistość kąty patrzenia. Zamiast tego, instancja opowiadająca próbuje przybierać perspektywę widza, poprzez użycie optycznego punktu widzenia i linii jego wzroku, tak naprawdę produkując serie neutralnych ujęć kontr-planowych, jedynie precyzyjnie ulokowanych na osi emocji bohatera. Nasza podróż przez film odbywa się przy pomocy naszej świadomości postawy bohatera (a nie filmowca) wobec danego wydarzenia czy działania. Filmowiec, tak jak u Flauberta czy Joyce'a, nie chce powiedzieć niczego bezpośrednio, pozwalając postaciom opowiadać swoją własną historię"⁸².

Rzeczywiście, używanie "obiektywnego" języka podczas opowiadania poprzez postać jest ciekawym paradoksem kina klasycznego i w jakiś sposób obnaża jego sposób oddziaływania na widza. Autorzy zwracają też uwagę na inny istotny element klasycznego opowiadania (często poruszany przez Bordwella): autor opowiada poprzez bohatera, samemu pozostając skrzętnie schowanym i również "obiektywnym", "zewnętrznym" wobec historii.

Można ten model zobrazować przy pomocy prostego schematu:

A U T O R → B O H A T E R → W I D Z

Autor nie zdradza nigdy poprzez język filmowy swojej obecności - ani dosłownie, ani symbolicznie. Kodyfikacja klasycznego języka (mimo że pochodzi od Autora) ukrywa

⁸² Ken Dancyger, Jeff Rush, *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rule*, Elsevier, Burlington, Oxford 2007, s. 314, [oryg.] "Hiding the narrator agent behind the character also explains one of the paradoxes of the classic style—that, although the story appears to be driven by character, the camera expresses very little of the character's emotion on its own. The lens is almost never distorted by subjectivity, and rarely do we see extreme angle interpretative shots. Rather, the narrative agency sets the stage for the character perspective by its use of point-of-view and eyeline match sequences, structuring a series of neutral shots and reverse shots that are carefully tied to the line of the character's emotion. Our movement through the film is made up of our progressive awareness of the character's (as opposed to the filmmaker's) attitude toward the action. It's as though the filmmaker, much like Flaubert and James, is unwilling to say anything directly, preferring instead to let the characters tell their own story."

go, pracując natomiast na relację Widza i Bohatera, a konkretniej ten "uniwersalny" język ma za zadanie jak najefektywniejsze opowiedzenie historii o bohaterze. Identyfikacja widza z bohaterem służy tutaj ukryciu autora, a ukrycie autora identyfikacji widza z bohaterem.

2.3. *Język filmowy: alternatywy*

Jest to jednak tylko jeden sposób opowiadania filmowego. Jak wspominałam we wcześniejszych częściach pracy, język filmowy może również w sposób bardziej wyemancypowany opowiadać dodatkowe warstwy historii, ustawiać nasz stosunek do tego, co oglądamy w zaskakujący sposób czy być bezpośrednim środkiem ekspresji kształtującym przeżycia widza - które nie będą wcale podporządkowane przeżyciom bohatera czy emocjom związanym z wydarzeniami fabuły. Generalnie rzecz ujmując: język filmowy może nie być "przezroczysty" lub może nie podlegać określonym jasno zasadom konwencji, w której pracuje, ale stanowić istotne narzędzie przekazu, komunikacji z widzami i wpływania na jego emocje, niejako **niezależnie** od bohatera.

O tych dwóch odmiennych sposobach opowiadania filmowego pisze w swojej maleńkiej słynnej książeczce, "Notes on Cinematograph", Robert Bresson:

"Dwa rodzaje filmów: te, które korzystają z narzędzi teatru (aktorów, reżyserii etc.) i używają kamery po to, żeby r e p r o d u k o w a ć; oraz te, które korzystają z narzędzi kina i używają kamery, żeby t w o r z y ć⁸³"

Bresson zauważa tu, że film - jako medium - posiada swoje własne środki przekazu i możliwości, odmienne od tych należących do teatru (czy też literatury lub malarstwa), które to środki można używać do t w o r z e n i a czyli k r e o w a n i a, a nie jedynie o d t w a r z a n i a czy r e p r o d u k o w a n i a czegoś, co powstało wcześniej przy użyciu środków wyrazu innej sztuki.

Nie w pełni zgadzam się z Bressonem w radykalności jego podziału na filmy, w których kamera "reprodukuje" oraz te, gdzie "kreuje" - mam wrażenie, że większość filmów łączy jednak te dwie tendencje w różnych proporcjach (a powiedziałabym wręcz, że gros filmów pokazywanych w konkursach głównych największych festiwali filmowych na świecie nosi cechy obydwu sposobów opowiadania). Na pewno jednak tego rodzaju mocna klasyfikacja pozwala zobaczyć jak w szkle powiększającym bardzo wyraźnie dwie

⁸³ Robert Bresson, *Notes on Cinematograph*, The New York Review of Books, Nowy Jork 1975, s.15 [oryg.] *"Two types of films: those that employ the resources of the theatre (actors, direction, etc.) and use the camera in order to reproduce; those that employ the resources of cinematography and use the camera to create."*

odmienne tendencje w kinematografii - które niosą ze sobą moim zdaniem dwie odmienne konsekwencje dla pozycji widza wobec oglądanego materiału i jego relacji z bohaterem.

W momencie, w którym kamera zaczyna *kreować*, prawie zawsze oznacza to, że pewna część uwagi widza (głównie tej emocjonalnej) odkleja się od fabuły i bohatera, czyli właśnie od tej "*reprodukowanej historii*" i wędruje z uczuciami wytwarzanymi przez kamerę, czy też raczej język filmowy w całości.

Pozwolę więc sobie wysnuć w tym miejscu hipotezę, że istnieje wobec tego silny związek między dwoma rodzajami opowiadania wyróżnianymi przez Bressona a dążeniem do identyfikacji widza z bohaterem czy też ich pełnej imersji lub brakiem tego dążenia. Podczas gdy pierwszy typ opowiadania filmowego - reprodukujący historię - najczęściej jest związany lub bliski klasycznej identyfikacji z bohaterem i opiera się emocjonalnie i konstrukcyjnie głównie na tym mechanizmie - ten drugi typ filmu opisywany przez Bressona - korzystający z kamery jako narzędzia kreacji - zakłada siłą rzeczy, że widz będzie identyfikował się w filmie nie tylko z jego bohaterem. To jest: żeby w pełni odczytać znaczenia i poddać się pełnemu przeżyciu tego rodzaju dzieła, widz będzie musiał wchodzić w emocjonalny kontakt również z innymi elementami opowiadania filmowego, a co za tym idzie z dodatkową **perspektywą i obecnością**, niż ta bohatera. Inaczej mówiąc, zakładam, że tego rodzaju opowiadanie, w którym "kamera kreuje" i jest niezależna od historii, prawie zawsze wyklucza pełną imersję widza i bohatera, ponieważ gdyby takowa zaszła, gotowość widza do odczuwania byłaby w pełni zaabsorbowana przez bohatera i widz nie byłby wówczas w stanie połączyć się emocjonalnie z żadną inną perspektywą w opowiadaniu⁸⁴. Bohater przestaje być więc w tego typie opowiadania czynnikiem dominującym.

W tym samym temacie Bruno Dumont w wywiadzie z "Filmmaker" mówi:

"Damon Smith: Powiedziałbyś, że te aspekty kina są ważniejsze niż sam bohater?"

Dumont: Aktor nie jest dominującym czynnikiem; jest psychologicznym elementem opowiadania, mierzącym się z czymś w ramach nieokreślonej masy fizycznej, której film jest reprezentacją. Tempo to najbardziej delikatna sprawa, to ono determinuje strukturę kompozycji, która jest rozgrywana przed twoimi oczyma. [...] Tempo jest decydujące - nieważne, czy szybkie czy wolne. Powolność niekiedy potrzebuje skonstrastowania ze swoim

⁸⁴ Jedynym wyjątkiem wydają mi się filmy, w których kreacja języka filmowego użyta jest do pełnej subiektywizacji świata postaci. Można tu przywołać na przykład "Syna Szawła" Laszlo Nemesa (Węgry 2015), gdzie kamera przez cały film przybiera perspektywę optyczną głównego bohatera lub filmy gdzie odbywa się to mniej dosłownie, a kamera ma oddawać stany emocjonalne postaci jak na przykład w filmie "The Ratcatcher" Lynne Ramsay (Wielka Brytania 1999).

przeciwieństwem, żeby nie stała się zbyt męcząca. Potrzebujemy więc rytmu dla widza. To powolność jest dominującym rytmem biologicznym - powolność świtu czy kostki cukru rozpuszczającej się w wodzie - kulminacją tej powolności jest śmierć. Powolność jest potężna i w jasny sposób dostępna dla naszych umysłów. Szybkie tempo to nic innego jak rozproszenie od skupienia na niej, zmiana, wyrażenie niecierpliwości"⁸⁵.

Dumont w jasny sposób określa bohatera jako acentralny element opowiadania, a tempo/rytm (czyli inscenizację i montaż, a więc elementy języka filmowego) uznaje za **osobny**, równie istotny lub być może nawet **istotniejszy** czynnik wpływania na przeżycia widza podczas oglądania filmu. Mówi o nich jako o kreacji dedykowanej widzowi, a nie bohaterowi - wskazując na to, że **widz ma bezpośredni kontakt emocjonalny z tempem**, wpływającym na jego odbiór filmu - kontakt nie odbywający się za pośrednictwem bohatera i nie do niego dostosowywany.

Tego typu myślenie, które podziela wielu filmowców na całym świecie, otwiera ogromny obszar możliwości kina jako medium. Jego środki wyrazu, w odróżnieniu od chociażby literatury, mogą działać na emocje, stan i doświadczenie stan widza bezpośrednio, niekoniecznie (a przynajmniej nie tylko) przy pomocy udratyzowanej historii i jej bohaterów⁸⁶.

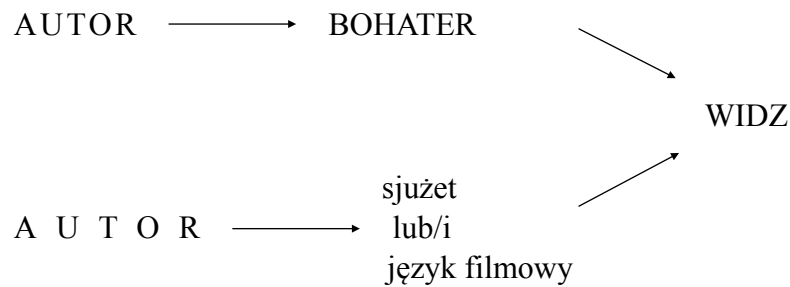
2.3.1. Widz a Autor

Wynika z tego również, że podobnie jak w przypadku określonego rodzaju sjużetu, określony rodzaj języka filmowego może pełnić funkcję "**dodatkowej perspektywy**", która siłą rzeczy nie pozwala widzowi na oglądanie świata jedynie oczami bohatera i odbiera bohaterowi centralną, dominującą rolę w opowiadaniu.

Taki model opowiadania można by więc uznać za oparty na następującym schemacie:

⁸⁵ Damon Smith, *Bruno Dumont, Hors Satan*, "Filmmaker Magazine" 17 stycznia 2013, <https://filmmakermagazine.com/62955-bruno-dumont-hors-satan/#.YfV0rPXMIWo> [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] "*Would you say these aspects of cinema are ultimately more important than character? Dumont: The actor is not the dominant factor; he is a psychological element struggling within an indistinct physical mass of which the film is the test. Tempo remains the most delicate issue, for it determines the structure of the composition to be performed before your eyes. The pacing of the film is decisive, whether to go fast or slow. Slowness from time to time needs the contrast of its opposite, or else we tire of it. So we need a rhythm for the spectator's benefit. But slowness is the dominant biological pace – the slowness of daybreak or of a lump of sugar dissolving in water – the culmination of that slowness is death. Slowness is majestic and is clearly accessible to our minds. Speed is nothing but a distraction from that slowness, a variation, an expression of impatience.*"

⁸⁶ Niezwykle istotne wydaje mi się tu zaznaczenie i podkreślenie, że w opisywanych przeze mnie w tym podrozdziale przypadkach środki wyrazu filmowego używane są jako **narzędzia oddziaływania na emocje i przeżycie widza**. Nie są eksperymentami formalnymi, ani ćwiczeniami stylistycznymi, nie są wyrazem ekspresji autora czy nie stanowią jego wizji estetycznej. Służą budowaniu przeżycia przez widza filmu i intymnemu kontaktowi z dziełem. **Jedynie w tym wymiarze interesuje mnie samą język filmowy.**



Autor komunikuje się z widzem i działa na niego zarówno poprzez bohatera, jak i "bezpośrednio", przy użyciu języka filmowego lub/i sjużetu, wprowadzając widza w odpowiednie stany lub/i rysuje tematy, które nie są związane ze stanami emocjonalnymi bohatera (lub mogą wręcz być przeciwne do tych stanów).

Bordwell opisuje to zjawisko tak:

"Do "obiektywnego" i "subiektywnego" prawdopodobieństwa możemy dodać trzeci szeroki schemat, czyli "komentarz narracyjny". Aplikując ten schemat odczytania filmu, widz podczas oglądania poszukuje tych momentów, w których narracja przerywa transmisję informacji fabularnej i podkreśla swoją własną rolę. Narzędzia stylistyczne, które wyróżniają się z klasycznych norm opowiadania - nietypowy kąt patrzenia kamery, podkreślone cięcia montażowe, zaskakujący ruch kamery, nierealistyczna zmiana w oświetleniu czy scenografii, mocny sygnał ścieżki dźwiękowej czy jakikolwiek inny zabieg wykraczający poza obiektywny realizm, ale nie motywowany subiektywnością - mogą być uznane za "komentarze narracyjne". (...) Zaznaczona samoświadomość narracji kina autorskiego buduje zarówno koherentny świat fabuły i pojawiającą się od czasu do czasu, ale wyraźnie zauważalną obecność "zewnętrznej instancji", dzięki której zyskujemy dostęp do tego świata.

Narrator może zacząć scenę w sposób, który myli widza albo zostawić go na długo w scenie, w której akcja już dawno się skończyła. Szczególnie otwarte zakończenie, charakterystyczne dla kina autorskiego, może być odebrane jako oznaka narracji, która nie jest zainteresowana w rezultacie ciągu przyczynowo-skutkowego. (...) Historia jest porzucana w momencie, w którym spełniła ona zadanie założone sobie przez reżysera, ale

niekoniecznie w tym, w którym usatysfakcjonowała oczekiwania widza. Narzekać na arbitralne pozbawienie końca historii to odrzucać jedną z konwencji kina autorskiego".⁸⁷

W tej alternatywnej komunikacji nie muszą występować zawsze spektakularne, ekstrawaganckie zabiegi, takie jak nagły ruch kamery czy ekspresyjne światło lub skoki montażowe przywołane tu przez Bordwella; również właśnie chociażby wspomniane przez Dumonta tempo (nie dostrojone do przekazywania informacji, ale do wytwarzania odpowiedniego stanu w widzu), konkretne kąty kamery czy niepodporządkowane postaciom decyzje o dramaturgii scen, mogą budować relację autora z widzem bez pośrednictwa bohatera.

Sam Bordwell wyjaśnia: "*Kino autorskie nie poprzestaje na tego rodzaju oczywistych interwencjach. (...) Kino autorskie wysuwa na pierwszy plan autora jako nośnik struktury filmu. Autor nie jest oczywiście obecny jako on sam, biograficzna jednostka (choć niektóre filmy autorskie, chociażby Felliniego, Truffaut'a czy Pasoliniego, zawierają osobiste wątki); autor staje się raczej formalną komponentą, nadrzędną inteligencją, organizującą film dla naszego jego zrozumienia. (...) Autor jest tekstualną instancją narracji, która komunikuje (co mówi film?) i która wyraża (jaka jest osobista wizja autora?)*"⁸⁸.

Bordwell jasno mówi, że to obecność autora (wyrażona poprzez zabiegi języka filmowego) może organizować i uspoźniać opowiadanie, być nośnikiem jego treści. Nie znaczy to oczywiście, że Autor jest w tym modelu samym sobą; czy też spersonifikowanym podmiotem w opowiadaniu; jest raczej "dodatkową obecnością" czy "zewnętrzną instancją" ("external authority") - opowiadającym/patrzącym; jego

⁸⁷ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985, s. 209 [oryg.] "*To "objective" and "subjective" verisimilitude we may add, a third broad schema, that of overt 'narrational commentary'. In applying this schema, the viewer looks for those moments in which the narrational act interrupts the transmission of fabula information and highlights its own role. Stylistic devices that gain prominence with respect to classical norms -- an unusual angle, a stressed bit of cutting, a striking camera movement, an unrealistic shift in lighting or setting, a disjunction on the sound track, or any other breakdown of objective realism which is not motivated by subjectivity -- can be taken as the narrational commentary. (...) The marked self-consciousness of art-cinema narration creates both a coherent fabula world and an intermittently present but highly noticeable external authority through which we gain access to it. The narrator can begin a scene in a fashion that cuts us adrift or linger on a scene after its casually significant action has completed. In particular, the "open" ending characteristic of the art cinema, can be seen as proceeding from the narration which will not divulge the outcome of the casual chain. (...) The story is abandoned when it has served the director's purpose but before it has satisfied the spectator's requirement. To complain about the arbitrary suppression of the story's outcome is to reject one convention of the art film. (...)*"

⁸⁸ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985, s. 210 [oryg.] "*Art-film narration goes beyond such codified moment of overt intervention. (...) the art cinema foregrounds the author as a structure in the film's system. Not that the author is represented as a biographical individual (although some art films, e.g., Fellini's, Truffaut's, and Pasolini's, solicit confessional readings), but rather the author becomes a formal component, the overriding intelligence organising the film for our comprehension. (...) the author is the textual force "who" communicates (what is the film saying?) and "who" expresses (what is the artist's personal vision?).*"

wymykające się przezroczystości spojrzenie ucieleśnione jest poprzez język filmowy lub/i określoną perspektywę narracyjną.

Nie można przy tym postawić pełnego znaku równości pomiędzy wyczuwalną przez widza dodatkową "obecnością" w opowiadaniu a autorem i - co za tym idzie - uznać, że identyfikacja widza z dziełem przebiega w związku z tym zamiast przez bohatera, to poprzez osobę autora, *opowiadającego*. Byłoby to radykalne uproszczenie. Spojrzenie kamery nadaje oczywiście punkt widzenia widzowi, ale nie pozwala na identyfikację w takim sensie, w jakim rozumiemy ją w przypadku bohatera. Samo spojrzenie nie zawiera jasno określonych emocji czy motywacji psychologicznych patrzącego - raczej kieruje uwagę i uobecnia uczestnictwo widza w procesie oglądania przedstawionych sytuacji.

Stopień oraz rodzaj obecności Autora będą się zresztą znacznie różnić w zależności od stylu opowiadania (od wyraźnych sygnałów angażujących intelekt widza po bardzo subtelne środki, działające głęboko i podświadomie - oraz od Autora jako wyraźnego podmiotu z konkretnym punktem widzenia - po dużo bardziej subtelną, zawartą głównie w sjużecie perspektywę na opowiadanie). Niemniej powołane do życia przez indywidualny styl Autora emancypacja języka filmowego spod dominacji kanonu czy sjużet spod dominacji opowiedzianej wprost fabuły najczęściej odrywają widza od bycia przez cały film "w" bohaterze. Widz pozostaje sobą - mając kontakt zarówno z bohaterem, jak i "autorem". **Obecność "Autora" budzi tym samym do życia obecność Widza.** Nie pozwala mu na pozostanie w pozycji utraty samoświadomości w ramach imersji z bohaterem.

2.3.2. Widz j a k o Autor

Bardzo dobrym przykładem tego budzenia obecności widza, będącym zarazem bardzo bliskim mi samej sposobem opowiadania jest jedna z koncepcji Grzegorza Królikiewicza. W wywiadzie-rzece z Piotrem Kletowskim i Piotrem Mareckim Królikiewicz opowiada o tym, jak próbuje **"uruchamiać współautorstwo widza"** przy pomocy swojego "modelu kuli"⁸⁹. Model ten poprzez traktowanie przestrzeni pozakadrowej jako równoprawnego miejsca akcji, pozostawia zachodzącą tam akcję wyobraźni widza. Widz w związku z tym sam dopowiada sobie, co dzieje się w filmie. Królikiewicz ilustruje swoją metodę i zamysł przy pomocy świetnego przykładu:

⁸⁹ Piotr Marecki, Piotr Kletowski, *Królikiewicz. Pracuje dla przyszłości*, Korporacja Ha!art, Kraków 2011, s. 29-31

"(...) Zapytałem ją, czy mogę ją sfilmować, czy może chciałaby coś w ten sposób przekazać mordercy swoich trzech braci, który mieszka w Niemczech i z pewnością będzie oglądał ten film. Siedziała przy stoliku i zaczęła mówić "do zbrodniarza", czyli do kamery - za pośrednictwem przekazu filmowo-telewizyjnego - co chciałaby zrobić temu łotrowi, jak go spotka. I w pewnym momencie zaczyna straszliwie płakać. Wychodzi z pokoju. Idzie korytarzykiem, znika z kadru, a ja cicho mówię operatorowi: "Nie drgnij nawet", a dźwiękowca gwałtownymi gestami wysyłam za nią; a ona idzie do łazienki, nachyla się nad wanną - słyhać to - smarka, ociera łzy, niewidoczna dla nas, a dźwiękowiec, rejestrując to za jej zgodą, stoi za nią. Ona oddycha, przeczesuje się, wraca i siada z powrotem. Ja cały czas nie przerywam nagrania. I to byłoby ujęcie, które przepełniłoby mnie poczuciem artystycznego spełnienia: że nawet w takim przypadku udało się zareagować w ten sposób - wyobrażeniem, co ona robi, kiedy jej nie widać, i wiarą w to, że ona wróci w kadr. I to w laboratorium telewizji wycięto! Uznano to za błąd operatora, którego "za zagapienie" wręcz chcieli ukarać za marnowanie taśmy. A w tym jednym ujęciu zawarta jest - przypadkowo - cała filozofia metody współautorstwa, o której wam opowiadam.⁹⁰"

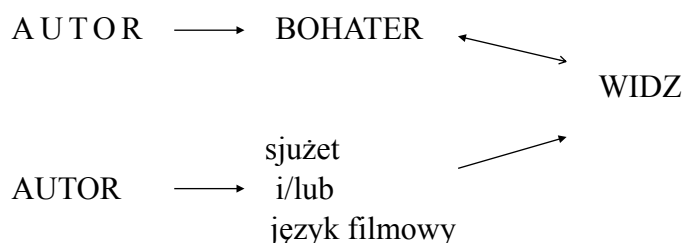
W ten sposób Królikiewicz, przy pomocy języka filmowego, powołuje do życia niewidzialne (mój postulat nr 5), sprawia, że w wyjątkowy sposób aktywuje się wyobraźnia i uczucia widza. Tym samym daje przestrzeń widzowi do bycia i przeżywania filmu po swojemu i na własnych zasadach (ale też bliżej hipotetycznej sytuacji uczestnictwa w przedstawionych wydarzeniach, w których człowiek siedzący w pokoju nie miałby możliwości widzenia tego, co dzieje się z bohaterką filmu w łazience). Królikiewicz stwarza w ten sposób swoisty mentalny i zmysłowy System Surround, w którym widz doświadcza sytuacji bardziej trójwymiarowo, osobiście, silniej.

Dla Królikiewicza model ten ma też wymiar polityczny - chce dać widzowi większe prawa, wyzwolić go spod "jarzma" twórcy i określonej ideologii. Autorski zabieg (jak bardzo odstający od kanonu widać chociażby z przytoczonej historii, w której uznany został przez decydentów telewizyjnych za fatalną pomyłkę) ma tak naprawdę dać większe prawa widzowi. Czyli Autor pojawia się tu nie po to, żeby samemu zaistnieć, przemówić, powiedzieć coś konkretnego - ale, żeby dać większe uprawnienia i większą wolność widzowi. Jest adwokatem przestrzeni widza w filmie.

⁹⁰ Piotr Marecki, Piotr Kletowski, *Królikiewicz. Pracuje dla przyszłości*, Korporacja Ha!art, Kraków 2011, s. 33

Bardzo bliskie jest mi tego rodzaju myślenie o inscenizacji i widzu, angażowaniu jego samego i pokładów jego wyobraźni, przeczuć, pozwalanie na płynięcie przez film w dużej wolności⁹¹.

Uwzględniając aktywne uczestnictwo widza w tworzeniu filmu, model ten pewnie można by zapisać tak:



Oczywiście mam świadomość, że i w najbardziej klasycznym modelu identyfikacyjnym w widzu zachodzą procesy identyfikacji z bohaterem (której elementem jest projekcja⁹²), więc i on uczestniczy w jakimś sensie w tworzeniu tej relacji i przetrzuca swoje uczucia na bohatera. Powyższy schemat służy jednak głównie zarysowaniu różnicy w tendencji wektorów dążenia - zarysowując różnicę między kinem klasycznym (celem jest sprawienie, żeby widz czuł to, co bohater) a określonym kinem autorskim (gdzie celem jest współautorstwo widza i projektowanie przez niego na bohatera własnych stanów i przypuszczeń). Przeniesienie tu nie ma więc odbywać się w kierunku stosowanym przez klasyczne kino (bohater → widz), ale to również widz ma przenosić swoje uczucia na bohatera (bohater ↔ widz).

2.3.3. *Film jako sztuka*

Ten rodzaj komunikacji z widzem i zachęty do partycypacji w tworzeniu bliski jest oczywiście sztuce, a szczególnie sztuce nowoczesnej i współczesnej. Ich odbiorca aktywnie uczestniczy w tworzeniu dzieła i swojego doznania. Odbiór odbywa się w dużej mierze w szeroko pojętej wyobraźni odbiorcy, nie jest ściśle kontrolowany przez dzieło. Nie liczy się tylko to, *co* jest na obrazie, ale *w jaki sposób* obraz został stworzony, co za nim stoi, w jaki sposób pobudzany jest odbiorca i co on sam przynosi na obraz.

⁹¹ Paradoksalnym ujęciem tej wolności widza może być odwrotność koncepcji Królikiewicza, czyli szerokie ujęcie, w którym widać wszystko i w którym przebiega cała scena. Oczywiście nie działa ono na wyobraźnię widza i nie wytwarza przeżyć opisywanych przez Królikiewicza - ale ono również daje widzowi wolność patrzenia na to, co sam wybiera.

⁹² Choć jak udowodniał wcześniej Cohen: znikomym.

Innym bliskim sztuce aspektem opowiadania filmowego może być więc aktywowanie w widzu przeżycia natury estetycznej (przez które rozumiem nie tyle przeżycie związane z kanonem piękna, ale szerszy, opisany przez filozofię kontekst postaw estetycznych, szczególnie widoczne jest to w koncepcji Romana Ingardena, według którego *tylko w postawie estetycznej możemy intymnie obcować z wartościami, które wyłącznie my, ludzie, sobie stwarzamy*)⁹³.

Emocje wytwarzane przez sztukę, tak zwane "meta-emocje"⁹⁴, mają swój specyficzny charakter i różnią się często od uczuć wywoływanych przez dzieła opierające się przede wszystkim na dramaturgii. Badacze starają się współcześnie zrozumieć mechanikę tych reakcji emocjonalnych. Na przykład zjawisko takie jak *frisson*⁹⁵ (czyli po prostu: dreszcze), wywołane ekspozycją na odpowiedni bodziec dźwiękowy lub wizualny, uzmysławia nam, że sztuka może wywoływać w nas szczególne doznania psychofizjologiczne, często bez naszej świadomości. Przypomina to w jakimś sensie mój postulat nr 4 o chęci **poruszenia** widza.

Do emocji produkowanych przez sztukę (poza wywoływanymi często przez bohaterów złością, smutkiem, radością itd.) można dodać uczucia takie jak: zainteresowanie, zaskoczenie, podziw, skonfundowanie⁹⁶. Szczególnym rodzajem doznania generowanego przez sztukę jest też związane z zachwytem estetycznym odczucie *sublime*⁹⁷ - kontakt z czymś wspaniałym, niesamowitym, może nawet przerażającym.

Przywołując kontekst sztuki, myślę też o ciekawej analogii czy też raczej metaforze, dotyczącej samego bohatera i różnych jego typów w filmie. Otóż słynna rzeźbiarka abstrakcyjna, Louise Stomps, zapytana o to, co powiedziałyby ludziom, którzy twierdzą, że nie rozumieją sztuki niefiguratywnej, odpowiedziała, że sztuka figuratywna skupiona jest

⁹³ Anna Magdalena Lankosz, *O naturze sztuki i przeżycia estetycznego*, Estetyka i Krytyka 9/10 (2/2005–1/2006), s. 282 https://pjaesthetics.uj.edu.pl/documents/138618288/139072857/eik_9-10_19.pdf/ffdf59d7-a4b0-4e7a-9b2f-f0d783e793d0 [dostęp: 13.05.22]

⁹⁴ Meta-emocje należy zdefiniować precyzyjnie jako termin określający emocje, które czujemy wobec emocji (czyli: np. co czujemy wobec tego, że jesteśmy smutni lub wobec tego, że ktoś jest smutny). W tym kontekście badacze Pinchas Noy i Dorit Noy-Sharav skupiają się na opisanu skomplikowanego systemu emocji, które wytwarza w nas obcowanie ze sztuką (również muzyką). Noy, P.; Noy-Sharav, D. (2013). *Art and Emotions* "International Journal of Applied Psychoanalytic Studies" 10 (2): 100–107

⁹⁵ Badacze tacy jak Luke Harrison, Psyche Louis czy Mitchell C Colver i Amani El-Alayli opisują zjawisko pojawiające się na skórze człowieka (takie jak dreszcze czy gęsia skórka) w odpowiedzi na bodźce muzyczne. Używają do jego opisu m.in. określenia "frisson".

⁹⁶ Silvia, Paul J., *Looking past pleasure: Anger, confusion, disgust, pride, surprise, and other unusual aesthetic emotions*, [w:] *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3 (1) 2009, s. 48–51

⁹⁷ Eskine, Kendall J.; Kacirik, Natalie A.; Prinz, Jesse J., *Stirring images: Fear, not happiness or arousal, makes art more sublime* [w:] *Emotion*. 12 (5), (1 January 2012), s. 1071–1074

na odzwierciedlaniu obiektywnej zewnętrznej formy rzeczy, natomiast sztuka niefiguracywna, abstrakcyjna, odzwierciedla wewnątrz rzeczy, ich duchowy wymiar, odczucie⁹⁸.

Patrząc na rzeźby Louise Stomps (obiektem, który najczęściej próbowała uchwycić była właśnie ludzka postać) czy chociażby przejmujące figury innego rzeźbiarza, Alberto Giacomettiego (który twierdził, że próbuje sportretować człowieka jak *najwierniej* i spędził dziesiątki lat, próbując tego dokonać), trudno mi nie ulec wrażeniu, że przypominają one jakoś postaci filmowe pozbywające się swojego psychologicznego obiektywizmu, konkretnej realistycznej psychologicznej reprezentacji; ukazując odbiorcy/ widzowi swój ukryty wymiar duchowy, wewnętrzny - jak dzieje się to chociażby w przypadku postaci w filmach Bressona, Dreyera, Pasoliniego, Akerman czy Denis.

Il. 2. Louise Stomps, *Schwarze Flamme*, 1969



Źródło: https://www.artefakt-berlin.de/fileadmin/files/Projekte/VM_Stomps/Bilder/015p_stomps_schwarze-flamme_1969_inneiche_215cm.jpg

Il. 3 Alberto Giacometti, *Kobieta z Wenecji II*, 1956



Źródło: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/489981>

⁹⁸ reż. Stefan Moses, *Portrait of Louise Stomps*, Niemcy 1982

3. Identyfikacja a przeżycie widza

Powoli wracam tutaj do moich postulatów twórczych i sprawy dla mnie kluczowej, będącej sednem mojego zainteresowania alternatywnymi formami identyfikacji widza z bohaterem/dziełem i sednem mojej pracy doktorskiej. Po opisanu klasycznej identyfikacji bohatera z widzem w obszarze scenariusza i reżyserii oraz wspomnieniu o alternatywnych możliwościach opowiadania prezentowanych przez sjużet i język filmowy, chcę zdefiniować dokładniej, dlaczego dla mnie samej jako widzki klasyczna identyfikacja jest zwykle **niewystarczającym** sposobem, żeby w pełni przeżywać filmy oraz opisać alternatywę, która mnie dużo bardziej interesuje.

3.1. Badanie zagadnienia na przykładzie "Beau travail" Claire Denis

Zanim przejdę do wniosków ogólnych, chcę przyjrzeć się bliżej filmowi, o którym już tu wspominałam, a który jest przykładem kina, w którym zachodzi wiele z interesujących mnie samą procesów, czyli "Beau travail" Claire Denis. Spróbuję, niejako empirycznie, rozpoznać i opisać swoje odczucia podczas odbioru tego filmu, z całą pewnością posługującego się alternatywnym do klasycznego modelem identyfikacji. Zbadam, jak tam - w moim doświadczeniu - przebiega identyfikacja i jakie rodzi we mnie uczucia i przeżycia, używając do tego celu siebie jako narzędzia. Będę korzystać z jednej strony z moich możliwości przeżycia emocjonalnego filmu jako widzki, z drugiej z wiedzy świadomej rzemiosła reżyserki. Po tym "eksperymentcie" przywołam opis filmu z książki poświęconej Claire Denis i spróbuję wyciągnąć z obydwu opisów wnioski, które posłużą mi do zidentyfikowania moich własnych narzędzi i celów artystycznych.

Kiedy oglądam "Beau Travail" i próbuję uchwycić, jaki jest mój odbiór bohaterów i jak odbywa się moja identyfikacja z nimi - zauważam, że zachodzi ona w minimalnym stopniu poprzez wiedzę o tym, co czują i jaka dokładnie jest ich sytuacja. Jest to dla mnie przez większość filmu niejasne. To, co robi na mnie od początku najsilniejsze wrażenie emocjonalne to widok nagich męskich ciał ćwiczących w piaszczystym surowym krajobrazie przy akompaniamencie muzyki Benjamin Brittena. Afrykański krajobraz, ciało ludzkie, pot. Męskość. Dyscyplina, żołnierze, siła, erotyka. Obrazy i muzyka wywołują we mnie wiele różnych doznań, skojarzeń; nie zawsze uświadomionych i możliwych do nazwania przy pomocy klarownych myśli. Przypominają niekiedy strumień świadomości. Niepokoją, a jednocześnie przyciągają, pociągają. Interesują. Mimo że w filmie pojawia się głos z off-u, trudno mi skupić na nim uwagę, dać się prowadzić słowom.

Silne obrazy pulsują mi przed oczami, działając na moje zmysły. To z nich czerpię głównie emocje i tematy filmu. Off nie w pełni rejestruję, bo przychodzi często w kontraście do obrazów, nie zdradza on też do końca psychologii, a na pewno nie motywacji bohaterów. Obrazy są silniejsze i bardziej absorbują moją uwagę. Narracja przebiega plamami, których nie umiem przez długi czas połączyć w jedną linię i ciąg przyczynowo-skutkowy. Mam jednak niesamowicie sensualny kontakt z postaciami, ich ciałami, fizycznością.

Na pewno nie jest tak, że te postaci są mi obojętne, że jestem wobec nich zdystansowana, że się z nimi w ogóle nie identyfikuję. Mogę się z nimi zidentyfikować (przybierać ich perspektywę czy odczucia) na poziomie ciała i doznania; mimo że nie wiem, co dokładnie czują, nigdy nie były mi dokładnie przedstawione, nie znajdują się w jasno określonej sytuacji dramaturgicznej. Mimo że stany tych postaci mnie intrygują i na jakimś poziomie na mnie działają, nie zlewam się z nimi. Nie jest to w tym opowiadaniu możliwe. Claire Denis mi na to nie pozwala - nie daje mi dostępu do motywacji postaci, psychologii, ich świata wewnętrznego. Odrywa mnie stale od tworzenia w mojej głowie historii poprzez postać. Nie rozumiem dobrze sytuacji, w której postaci się znajdują. Nie mam podejrzeń, co do tego, jak ta historia się skończy, nie mam czemu kibicować. Dopiero w bardzo zaawansowanym momencie filmu narracja sprawia, że boję się o postać Sentain'a - o to, czy przeżyje. Obchodzi mnie to, ale nie w kontekście jego historii (bohater ten nie jest mi bardzo bliski), lecz przede wszystkim w kontekście okropieństw kolonializmu, władzy i zależności.

Mogę te postaci obserwować i być z nimi zmysłowo w danej chwili, bez oczekiwań co do dalszego przebiegu historii, ponieważ nie mam dostępu do większej całości, którą próbuję skonstruować przy pomocy umysłu. Narracja toczy się bardzo subtelnie, zacieśniając powoli w miarę trwania filmu, przy użyciu licznych elips czasowych, zmian perspektyw i zaburzeń chronologii, które stale mnie lekko dezorientują i jednocześnie rozluźniają, zwalniając z obowiązku ich śledzenia. Mogę skupić się na wchłanianiu doświadczeń i moich własnych reakcjach na to, co dzieje się na ekranie. Jednocześnie kiedy narracja klarownie się pojawia (głównie w momencie, w którym Sentain jest karany i wywożony z jednostki, odczuwam niepewność dotyczącą jego przetrwania), uderza mnie ona silnie. Staje się wybudzającym mnie z hipnozy bolesnym, brutalnym konkretem.

Kiedy oglądam Galoupa w ostatniej sekwencji filmu, gdy szykuje się on potencjalnie do samobójstwa, nie czuję się nim (mimo że może na jakimś poziomie występuje również na pewno jakiś rodzaj identyfikacji-empatii), czuję przede wszystkim kontakt z nim, ale też

z miejscem, które obserwuję, z systemem, w którym funkcjonują bohaterowie. Czuję się, jakbym była w tym pokoju, ale jako ja - jako obserwatorka. Przeżywam obecność bohatera, ale jako tę obok mnie. Nie wiem, czy go nawet "lubię". Nie zasłużył na moją sympatię, ale rozumiem na pewno emocjonalnie jego sytuację.

JA, widzka, jestem obecna w tej scenie w specyficzny sposób. Moje uczestnictwo jest osobiste (nie następuje utrata samoświadomości), a jednocześnie wiem, że przypada mi w udziale rola biernej obserwatorki (moja bierność wobec obserwowanych sytuacji jest częścią mojego przeżycia: frustracji, niemocy). Dzieje się tak dzięki temu, że reżyserka przybiera taki punkt widzenia, który nie śledzi bohatera i nie pozwala mi się z nim złąć, ani nawet podążać za nim: w pierwszym ujęciu sceny patrzę na fragment łóżka, po którym przesuwa się koc, ciągnięty przez kogoś poza kadrem. Czuję czyjąś obecność, ale jej nie widzę. Po chwili bohater (Galoup) wchodzi w kadr, poprawia stronę łóżka, na którą patrzę - by znowu wyjść z kadru. Ja, widzka, patrzę natomiast w skupieniu cały czas na ten sam fragment łóżka, niezależnie od ruchu bohatera. Użyty jest dłuższy obiektyw, co podkreśla celowość spojrzenia, subiektywizuje je. Bohater kilkakrotnie przemieszcza się z obu stron łóżka, ale bywają momenty, w których przez kilka sekund przyglądam się tylko pustej ścianie i słyszę gdzieś spoza kadru dźwięki przez niego wydawane. Czuję podświadomie nienachalną (i zupełnie nie voyeurystyczną) obecność patrzącego. To ona daje mi wolność, mój niezależny od bohatera punkt widzenia i wyobrażenia. Ustawienie kamery emancypuje mnie i upodmiotawia. Mam przestrzeń i czas, żeby być z filmem, z miejscem, z sytuacją - nie tylko poprzez postać. Jednocześnie nieruchomość kamery, jej przyglądanie się jednemu punktowi, niepokoi mnie, daje mi poczucie nieśmiałości uczestnictwa. Czuję, jakbym sama odwracała wzrok od postaci, którą widzę, ponieważ jest ona w jakimś trudnym momencie.

To, co uderza w filmach Claire Denis, a na pewno w "Beau travail", to niemalże fizyczny kontakt z postacią, jej doznaniem cielesnymi. Gdybym miała dostęp do wszystkich motywacji bohatera w filmie Claire Denis, jego emocje i obecność w scenie stawałyby się funkcjonalne wobec historii. Mogłabym je interpretować tylko w tym kontekście; myślałabym, jak bohater czuje się wobec danej sytuacji? Czy posuwa się do przodu czy oddala od swojego celu? Moje doznanie byłoby zaprogramowane i ściśle związane z określoną trajekcją historii. W momencie, w którym psychologia bohatera czy jego emocje stają się funkcją w fabule, nie mam możliwości przeżywać bohatera w pełni

fenomenologicznie, tak, jak przeżywam człowieka, który byłby w rzeczywistości obok mnie - w jego wielowątkowości, obecności, kontakcie z nim, bez narracji wobec niego.

Jeśli miałabym jasne drogowskazy w postaci wektorów opowiadania, nie mogłabym zauważać moich subtelniejszych odczuć i obcować w ten sam sposób z bohaterem. Byłabym źle dostrojona; nie poczułabym miękkości czyjejś skóry, jeśli czekałabym z nim na mordercę. Intensywna zmysłowość ludzkich ciał, charakterystyczna dla Claire Denis, jest według mnie możliwa właśnie dzięki redukcji psychologii, którą stosuje reżyserka. Widz szukając z nimi kontaktu sięga po to, co jest dostępne.

Po zbadaniu swoich własnych wrażeń chcę zobaczyć, jak film Claire Denis opisywany jest przez teoretyków. W książce poświęconej tej autorce znajduję następujące opisy:

"Filmy Denis opierają się konwencjom narracyjnym opartym na wyjaśnianiu i definicjach psychologicznych. Nie przedstawiają sytuacji i napięć po to, by je rozwiązać. Protagonisci nie są obdarzeni osobowościami, które wyjaśniają ich działania. W konsekwencji, bohaterowie i narracja uwolnieni są spod przymusu ustalonych wcześniej kodów i ciągów przyczynowo-skutkowych. Filmy Denis zdają się łączyć w sobie aspekty modernistycznej literatury i koncepcję obrazu-czasu filozofa Giles'a Deleuze'a (w kinie typu obraz-czas, czas i obraz nie funkcjonują jedynie jako kodyfikacja pozwalająca na gładki rozwój wydarzeń ku logicznemu rozwiązaniu; stają się one właściwą teksturą i celem filmu) (Deleuze, 1994)"⁹⁹.

"Pewnie w najbardziej deleuzjańskim filmie Denis, "Beau Travail", skomplikowana struktura czasu uzupełniana jest opowieścią głównego bohatera. Nieścisłości między obrazami i głosem narratora, legionisty Galoupa, podkreślane są zaprzeczającymi sobie wzajemnie ruchami kamery i spowolnieniami czasu wynikającymi z montażu. Ostatnia sekwencja przedstawia Galoupa podczas przygotowań do rzekomego samobójstwa, ale film kończy się sceną, w której widzimy go tańczącego w klubie nocnym. Jakby w pętli czasowej, w miejscu, prawdopodobnie usytuowanym w Marsylii, przypominającym jednak znacząco kluby, do których legionisci chodzili w Dijibouti na początku filmu. Ponadto sesje

⁹⁹ Martine Beugnet, *Claire Denis*, Manchester University Press, Manchester, Nowy Jork 2004, s. 21 [oryg.] *"Denis' filmmaking resists conventional narrative approaches bent on explanation and psychological definitions. Her films do not depict situations and tensions in order to resolve them. The protagonists are not endowed with personalities that justify their actions. In effect, in the way characters and narration become emancipated from pre-established codes and casualties, Denis' filmmaking seems to combine aspects of modernist fiction and of philosopher Giles Deleuze's concept of a cinema-temps (in 'time-cinema', time and vision do not merely function as a codification allowing for the smooth unfolding of movements and actions towards a logical resolution, they become the actual texture of the film (Deleuze 1994)"*

treningowe żołnierzy, punktuja narrację jak dziwne momenty zawieszzonego czasu. W tych rytualnych niemalże performansach pomiędzy tańcem a sztukami walki, gdzie mężczyźni ruszają się synchronicznie, uczestniczą oni, prawie jak grecki chór; w przedstawieniu niewypowiedzianych więzi i ukrytych napięć."¹⁰⁰

*"Uwolnione od swojej roli jako ogniów w łańcuchu przyczynowo-skutkowym, obrazy oferowane są przez reżyserkę jako przedmiot kontemplacji i obiekt obserwacji. Czas ekranowy poświęcany jest na pełnoprawnych zasadach szczegółom, które spinają historię i szerszemu kontekstowi, w ramach którego bohaterowie istnieją".*¹⁰¹

*"Gra aktorska zbudowana jest z ruchu i ciszy. Kamera [Agnes] Godard łapie nieuchwytnie niemalże szczegóły i gesty, które uczestniczą w konstrukcji płynnej linii narracyjnej -- ale również eksplorują postaci/aktorów jako ciała. O ile ciała zawsze wpisane są w konkretną przestrzeń (miejsce akcji, jego geografia, światło, ale też kontekst historyczny - wpływające na to, jak postaci są filmowane), są one często obserwowane w dużych zbliżeniach, w ich obecność jako ciało, jako skóry (jako żywe elementy w kadrze, a nie jedynie jako desygnaty ustalonej wcześniej historii), wpisana jest ich tajemnica (ciało "przesłania" ekran) i ich śmiertelność".*¹⁰²

Jasne jest, że Claire Denis nie stosuje tradycyjnej narracji, opartej na klasycznych bohaterach. Zaburza klarowność fabuły, nie zapewnia widzowi dostępu do motywacji postaci, jej celu. Oddaje duże pole kontekstowi opowiadania. Priorytetyzuje muzyczne niemalże doznania (powracający "antyczny chór ciał"). Nie dąży w ogóle do "psychologiczności" postaci (co sama deklaruje).

U Claire Denis zamiast posiłkowania się psychologią, dochodzi za to do zmysłowego i fenomenologicznego doświadczenia bohatera i dzieła. Zachodzi intymny kontakt i relacja

¹⁰⁰ *Ibidem*, s. 26 [oryg.] *"Probably the most 'Deleuzian' of Denis' films, Beau travail's intricate time structure and rhythm is informed by the unreliable tale of its central protagonist. The discrepancies between the images and the voice of the narrator, legionnaire Galoup, are relayed by contradictory camera movements and the time-lags created by the editing. The penultimate sequence portrays him seemingly preparing for suicide, yet the film finishes with a scene that shows him dancing in a night-club. As in a time loop, the setting, presumably in Marseilles, nevertheless uncannily resembles the set of the club frequented by the soldiers in Djibouti at the beginning of the film. In addition, the soldier's training sessions punctuate the film like strange moments of suspended time. In these ritual performances between dance and martial arts, the group of men moves in sync, participating, like an ancient chorus, in the symbolic representation of unspoken bonds and hidden tensions."*

¹⁰¹ *Ibidem*, s. 27 [oryg.] *"Freed from their functions as mere links in a chain of causes and effects, images are thus offered up to contemplation and observation. Screen time is granted equally to small details that often weave the story together and to the wider context in which the characters exist."*

¹⁰² Martine Beugnet, *Claire Denis*, Manchester University Press, Manchester, Nowy Jork 2004, s. 16 [oryg.] *"...performances are built around movement and silences. Godard's camera seizes fleeting details and gestures that participate in the construction of the fluid narrative thread, but it also explores the meaning of the actor/character-as-body. While the bodies are always inscribed in a particular space (the location, its geography, its light, but also its history, all determine the way the characters are shot), they are also often captured in close-up, and in their presence as flesh, (as living elements of the filming process and not merely as signifiers of a pre-existing story) is inscribed their mystery (the body 'obscures' the screen) and their mortality."*

między widzem a bohaterem oraz widzem a dziełem. Claire Denis przez długie momenty pozostawia widza samego z obrazami, których tylko elementem są bohaterowie. Używa prostego języka filmowego, ale precyzyjnie wybiera kąty patrzenia kamery. Obficie korzysta z możliwości opowiadania alinearnego, zaburzając fabułę przy pomocy sjużetu. Nie podążając ściśle za bohaterami i ich historią, a jedynie "łapiąc" ich w różnych momentach ich historii, daje wyraźny sygnał widzowi, co do przedmiotu jej zainteresowania i perspektywy patrzenia. Jak sama mówi, tworzy taką konstrukcję swojej opowieści już na etapie scenariusza.

Podsumowując w filmie Claire Denis główne przeżycia płyną z:

1. Silnego i zmysłowego kontaktu z fizycznością bohaterów (postaci rzeczywiście są w tym filmie jako ciała, które można niemalże poczuć).
2. Doświadczania przez widza dzieła filmowego poprzez przeżycia estetyczne właściwe dla odbioru sztuki (na przykład w sekwencjach ćwiczeń żołnierzy z muzyką Brittena), ale również przeżycia związane z tempem, punktem widzenia, dźwiękiem, a także przez kontemplację tego, co widziane i słyszane (koncepcja Deleuze'a dobrze oddaje sedno tego doświadczenia).
3. Bezpośredniego doświadczania przez widza świata przedstawionego: zarejestrowana rzeczywistość i kontekst zdarzeń są zmysłowe i ożywione, lecz nie funkcjonują poprzez postaci, ale "dla widza".

Pierwszy punkt wynika ze specyficznego dla Claire Denis sposobu narracyjnego konstruowania i filmowania postaci (pozbawionych motywacji psychologicznych, a jednocześnie pokazywanych z uwagą skierowaną bardzo mocno na ich ciała). Ma to oczywiście też związek z emancypacją widza, który może wchodzić w kontakt z tymi ciałami, jako on sam.

Punkt drugi związany jest mocno z pojawieniem się widza jako podmiotu zdolnego do odczuwania zarówno przedstawionej historii, postaci, jak i swoich własnych emocji wobec tego, co widzi - do kontemplacji, zainteresowania, poruszenia, doznań estetycznych.

Punkt trzeci dotyka relacji bohatera z zarejestrowaną rzeczywistością - bohater ustawiony jest w pozycji czującego i wrażliwego obserwatora świata przedstawionego.

3.2. Identyfikacja klasyczna a deficyt (mojego) przeżycia

Chcę wrócić do mojego punktu wyjścia, czyli do próby zrozumienia, dlaczego "klasyczna" identyfikacja wywołuje we mnie samej najczęściej deficyt lub też niedosyt przeżycia.

Przypominając to, co pisałam już wcześniej: celem klasycznej identyfikacji z widzem (zakładającej charakteryzację postaci; dostęp do motywacji psychologicznych; traktującej bohatera jako centrum historii i motor opowiadania oraz ukrywającej autora) jest próba roztopienia widza w bohaterze. Zaangażowanie emocjonalne widza opiera się głównie na tym. Jak w podręcznikach scenariuszowych: bohater to awatar widza. To, co dzieje się w doświadczeniu oglądania to: Widz znika, a bohater istnieje i wypełnia swoimi emocjami widza. Widz jest bierny, szczelnie oblepiony emocjami i celami bohatera - bohater aktywny, dąży do swojego celu mimo przeciwności. Widz jest po stronie bohatera - nie może go nigdy odrzucić czy w pełni potępić. Widz śni bohaterem. Bohater przenosi swoje uczucia na widza - czy też raczej widz przyjmuje emocje bohatera.

To oznacza, że klasyczny model identyfikacji anuluje widza i w dużej mierze jego osobiste, intymne przeżycia, steruje nim i ubezwłasnowolnia go, sprowadza go domyślnie do roli marionetki, którą steruje bohater. Nie daje mu przestrzeni na jego prywatne odczucia, wrażenia. Kontroluje i dominuje je, redukując je do jednej silnej perspektywy.

Wynika z tego jasno, że elementem, który ewidentnie przeszkadza mi w klasycznej identyfikacji jest dążenie do opisywanej przez Cohena utraty samoświadomości widza, wchłonięcia przez film jego obecności. Co się z tym jednak wiąże?

Klasyczna identyfikacja z bohaterem i związana z nią redukcja perspektywy widza do perspektywy bohatera sprawia, że:

1. **znika pełnoprawna relacja między widzem a bohaterem** (widz ma czuć się jak bohater, a sam znikną - nie zachodzi więc wielopoziomowy kontakt);
2. **znika relacja między widzem a światem przedstawionym** (kontakt z tym światem zachodzi poprzez bohatera i najczęściej funkcjonalnie wobec opowieści, a więc nie buduje się pełnowymiarowe, zmysłowe doświadczenie "tu i teraz")
3. **znika relacja między widzem a dziełem** (widz nie ma zauważać dzieła, ma być w środku historii i dzieło może na niego działać tylko w ramach tej historii).

Mnie interesuje natomiast odwrotność tej sytuacji. Chcę, żeby te relacje zachodziły; to one dają mi w kinie najsilniejsze wielopoziomowe przeżycie. Być może dla mnie samej

najważniejsza jest osobista relacja widza ze światem przedstawionym (punkt nr 2), czyli w jakimś sensie relacja widza z przedstawioną rzeczywistością i pełnowymiarowy kontakt z nią. Relacja z bohaterem (punkt nr 1) jest dla mnie jej częścią - ponieważ bohater jest częścią świata przedstawionego. Natomiast relacja z dziełem (punkt nr 3) ma przede wszystkim służyć wspieraniu właśnie relacji ze światem przedstawionym - na przykład przy pomocy długości trwania ujęć, rytmu, punktu widzenia kamery, poetyki kadrów. Nie próbuję wywołać w widzu zachwyty nad użytymi przeze mnie środkami filmowymi (czy też nad dziełem) - raczej korzystam z tych środków, żeby pogłębiać i kształtować jego doznanie filmowego "tu i teraz".

3.3. Relacja widza z bohaterem, która mnie interesuje

W klasycznym kinie ma dojść do transakcji z wektorem w jedną stronę: emocje bohatera przenoszą się na widza i to je czuje widz. Mnie interesuje jednak **podwójność**: emocje bohatera w jakimś stopniu przenoszą się na widza - ale przede wszystkim emocje widza przenoszą się na bohatera. **Kiedy dochodzi do roztopienia w bohaterze, nie ma szansy na spotkanie, kontakt, obecność i relacyjność.** Do spotkania potrzebne są co najmniej dwie osoby. Jedną z nich musi być widz.

Żeby lepiej opisać doznanie, o którego osiągnięcie mi chodzi, opiszę sytuację z prawdziwego życia, która wydaje mi się dobrze odzwierciedlać ten rodzaj obcowania z bohaterem, który mnie interesuje. Wyobraźmy sobie leżenie nago obok drugiej nagiej osoby i patrzenie na jej ciało, ale ze świadomością swojego ciała. Kiedy patrzę na nagą osobę obok mnie, jednocześnie do pewnego stopnia przeżywam i **czuję** to, co ona czuje. Ale też bardzo mocno czuję swoją własną nagą obecność. Moje emocje (podniecenie/niepewność/czułość/bliskość/dystans) rodzą się głównie **relacyjnie**, z faktu bycia obok siebie. **Bohater staje się więc świadkiem mojego bycia i przeżywania, towarzyszem i przewodnikiem - ale nie zastępuje mnie.**

Chciałabym, żeby widz przeżywał bohatera na ekranie egzystencjalnie czy też fenomenologicznie - jako człowieka - w jego fizyczności, cielesności, duchowości. Wiąże się to z częściowym porzuceniem *myślenia* i interpretacji motywacji postaci w kontekście konkretnej historii, zamiast tego proponując odbiór bardziej zmysłowy, ontologiczny.¹⁰³

¹⁰³ Istotne jest jednak zaznaczenie, że - tak jak już wspominałam - sama relacja między widzem a bohaterem nie jest sednem mojej własnej praktyki twórczej. Nie jest też dla mnie głównym, najważniejszym sposobem na angażowanie emocji widza. Jej charakter w moich filmach wynika z relacji widza, którą próbuję kształtować ze światem przedstawionym i całym dziełem. Tym też może różnić się od dominującej postawy artystycznej, również w kinie autorskim.

3.4. *Inne tryby narracyjne: kino autorskie i kino parametryczne*

Myślę, że jest to moment, żeby konkretniej określić moją własną pozycję twórczą, w dość klarowny sposób odmienną od kina klasycznego, ale też w nieoczywisty sposób obecną w obszarze kina autorskiego. Ponownie przydatne może okazać się rozróżnienie trybów narracyjnych zaproponowane przez Davida Bordwella.

Bordwell wyróżnia cztery takie tryby. Przywoływałam już często jego koncepcje dotyczące trybu narracji filmu klasycznego, niekiedy wspominając też o opisywanych przez niego cechach narracji trybu kina autorskiego (art cinema)¹⁰⁴. Bordwell wyróżnia jeszcze dwa inne tryby: historyczno-materialistyczny (związany z propagandowym kinem radzieckim lat 20-tych i 30-tych XX wieku - i zupełnie nieistotny dla tej rozprawy) oraz tryb kina parametrycznego (parametric cinema). Myślę, że to właśnie rozróżnienie między trybem kina autorskiego a trybem kina parametrycznego może być szczególnie istotne dla bardziej precyzyjnego uplasowania w szerszym kontekście mojej własnej twórczości i podejścia do roli bohatera oraz identyfikacji z nim widza. Dlatego przybliżyć teraz obydwa te tryby, co rzuci - mam nadzieję - nowe światło na mój wcześniejszy wywód dotyczący konstrukcji bohatera w filmach nie-klasycznych.

Narracja kina autorskiego (art cinema) związana jest według Bordwella historycznie z europejskim kinem nowofalowym. *Charakteryzuje się ona znacznym zindywidualizowaniem przekazywania informacji, preferencją dla konstrukcji subiektywnych, złożonością konstrukcji czasowej, co prowadzi do dezorientowania widza. Jest to działanie zamierzone, ponieważ w kinie autorskim dwuznaczność jest efektem jak najbardziej pożądanym*¹⁰⁵.

Jak w związku z tym tryb kina autorskiego traktuje postać? Bordwell pisze: ***Kino autorskie jest klasyczne w swoim poleganiu na psychologicznych ciągach przyczynowo-skutkowych; bohaterowie i ich relacje pozostają centralne. Ale tak jak bohaterowie klasycznej narracji mają jasno zdefiniowane cechy i cele, tak bohaterowie kina autorskiego są pozbawieni pragnień i dążeń. Postaci mogą mieć niekonsekwentne motywacje (Marcello w "La dolce vita") lub mogą same zastanawiać się nad swoimi celami (Borg w "Tam, gdzie rosną poziomki" i Rycerz w "Siódmej Pieczęci"). Wybory są niejasne lub nieistniejące. Stąd pewna jakość dryfującej epizodyczności w narracji kina***

¹⁰⁴ Bordwell używa określeń "art film" i "art cinema". W przypisie numer 66 wyjaśniam, dlaczego zdecydowałam się na ich niedosłowne tłumaczenie.

¹⁰⁵ Jacek Ostaszewski, *Historia myśli filmowej*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2007, s. 320

autorskiego. Bohaterowie mogą znikać i nigdy ponownie się nie pojawiać; wydarzenia mogą prowadzić donikąd. Hollywoodzki protagonista pędzi do swojego celu; pozbawiony celu bohater kina autorskiego prześlizguje się biernie z jednej sytuacji do drugiej (...).

Co jest kluczowe dla tego rodzaju schematu organizacyjnego to konieczność wystarczająco luźnej przyczynowo-skutkowości, by postaci mogły wyrażać swoje stany psychiczne. Kino autorskie mniej przejmuje się akcją, bardziej reakcją; to kino psychicznych konsekwencji, które poszukują swoich powodów".¹⁰⁶

Czwarty tryb narracyjny, czyli narracja kina parametrycznego, za priorytet uznaje natomiast raczej styl, niż sjużet (czy fabułę). "Podstawą konstrukcyjną jest organizacja różnych nieprzedstawiających¹⁰⁷ elementów, które są uporządkowane za pomocą parametrów techniki filmowej, a więc za pomocą czynników stylistycznych. Bordwell porównuje tutaj oryginalne style filmowe (Roberta Bressona czy Yasujiro Ozu) i odnajduje porządek parametryczny korespondujący z zasadami kompozycji w muzyce seryjnej".¹⁰⁸

"W trybie parametrycznym styl wyniesiony jest do poziomu mocy kształtującej film, jednocześnie nie pełniąc funkcji stricte narracyjnych. Bordwell przywołuje E.H. Gombricha, który stosuje rozróżnienie między "percepcją znaczenia" charakterystyczną dla sztuki przedstawiającej i "percepcją porządku", związaną ze sztuką abstrakcyjną i dekoracyjną. Narracja parametryczna ustawia widza wobec dzieła w pozycji bliższej temu drugiemu trybowi. Bordwell podważa dalej ogólnie przyjęte przekonanie, że fabuła (sjużet) i styl muszą pozostawać w ustalonej relacji wobec siebie; zamiast tego twierdzi on, że w

¹⁰⁶ David Bordwell, *Art Cinema as a Mode of Film Practice* [w:] "Poetics of Cinema", Routledge 2007, s. 153 [oryg.] "The art cinema is classical in its reliance upon psychological causation; characters and their effects upon one another remain central. But whereas the characters of the classical narrative have clear-cut traits and objectives, the characters of the art cinema lack defined desires and goals. Characters may act for inconsistent reasons (Marcello in *La Dolce Vita*, 1960) or may question themselves about their goals (Borg in *Wild Strawberries* and the Knight in *The Seventh Seal*). Choices are vague or non-existent. Hence a certain drifting episodic quality to the art's film narrative. Characters may wonder out and never re-appear; events may lead to nothing. The Hollywood protagonist speeds directly towards the target; lacking the goal, the art film character slides passively from one situation to another. (...) What is essential to any such organisational scheme is that it be sufficiently loose in its causation as to permit characters to express and explain their psychological states. The art cinema is less concerned with action than reaction; it is a cinema of psychological effects in search of their causes."

¹⁰⁷ Warte zanotowania jest, że kino parametryczne odchodzi tu od mimetycznej, reprezentującej funkcji kina. To, co na ekranie nie jest zbiorem elementów warstwy tekstualnej, których znaczenia mają zostać odgadnięte. Istotne staje się, to jak te elementy są ułożone przy pomocy środków filmów i jak to ułożenie oddziałuje na widza.

¹⁰⁸ Jacek Ostaszewski, *Historia myśli filmowej, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2007, s. 320

kinie parametrycznym ich relacje wobec siebie są dynamiczne i zmieniają się. W rzeczy samej, elementy te niekiedy przejawiają różne poziomy arbitralności."¹⁰⁹

Bordwell twierdzi też, że twórcy parametryczni celowo uciekają często od skomplikowanej narracji tekstualnej (fabuły) i tematów, tworząc jak najprostsze, oczywiste wręcz opowiadanie, po to, żeby dać widzowi jasny sygnał, że nie musi się nim zajmować i że nie o historię i o rozumienie tu chodzi. Sugeruje on, że tylko dzięki temu elementy stylu tych filmów mogą uniknąć bycia poddanymi tematycznej interpretacji (np. podział w kadrze być uznany za stylistyczną reprezentację konfliktu między bohaterami itp.)¹¹⁰.

Nie zgadzam się z Bordwellem do końca co do celu użycia samego "stylu" (czy "języka filmowego" według mojej terminologii), ponieważ nie sądzę, żeby styl funkcjonował w tych filmach jedynie dla samego siebie - jest on raczej silną formą wyrazu autora i źródłem przeżycia widza - mimo że pozostaje komunikatem pozatekstualnym, nieświadomym i opierającym się umysłowi. Myślę jednak, że zastosowane przez Bordwella wyróżnienie podgatunku kina artystycznego operującego stylem, który nie jest podporządkowany tylko historii i bohaterowi (czy też nie pełni funkcji ściśle komunikujących i narracyjnych), jest kluczowe i stanowi istotny wyznacznik mojego własnego podejścia do robienia filmów. Odnosi się to bardzo mocno do opisywanej przeze mnie wcześniej "obecności", a różnica w przeżywaniu takiego filmu od filmu, w którym to bohater i jego historia determinują inne elementy opowiadania dobrze zilustrowana jest chociażby przykładem z filmu Claire Denis, gdzie kamera przygląda się łóżku, a nie bohaterowi.

Myślę, że moja własna twórczość plasuje się gdzieś pomiędzy tymi dwoma trybami narracyjnymi opisanymi przez Bordwella czerpiąc zarówno sownicie z trybu kina autorskiego, ale jednak niekiedy przechylając się w stronę kina parametrycznego, zarządzanego momentami bardziej "stylem", niż historią i bohaterami¹¹¹; stąd też na

¹⁰⁹ Colin Burnett, *Parametric Narration and Optical Transition Devices: Hou Hsiao-hsien and Robert Bresson in Comparison*, "Senses of Cinema", nr 33, https://www.sensesofcinema.com/2004/feature-articles/hou_hsiao_hsien_bresson/ [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] "*Parametric: style [is] promoted to the level of a shaping force in the film "doesn't serve narrational purposes" according to Bordwell. Bordwell cites E. H. Gombrich, who makes the distinction between "the perception of meaning", associated with representational art, and "the perception of order", linked to decorative and abstract art (3). A parametric film narrative, it is argued, leans the viewer towards the latter. As he develops this point further, Bordwell carefully refutes the commonly held belief that plot (or "syuzhet") and style necessarily have a fixed relation to one another, offering the alternative view that they often waver in their importance in a film with a parametric narration. In fact, at different times elements of such a film's style demonstrate varying levels of "arbitrariness".*

¹¹⁰ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985, s. 282

¹¹¹ Choć moje motywacje nie są nigdy "estetyczne". Styl związany jest dla mnie zawsze z emocją i przeżyciem widza.

przykład charakterystyczny dla trybu kina autorskiego a bliski klasycznemu opowiadaniu, nacisk na psychologię postaci nie jest mi już tak bliski.

To, co mnie interesuje to ciągle utrzymywanie widza w napięciu i uczuciach związanych z jego obecnością w oglądanych sytuacjach i ich doświadczeniem. **Nie interesuje mnie funkcjonalne, racjonalne użycie formy filmowej jako estetycznego ozdobnika, interesującego zabiegu czy komunikatu mającego uruchamiać intelekt - interesuje mnie natomiast PRZEŻYCIE jakie forma filmowa może wywoływać w widzu. Absolutnie unikatowe, trudne do opisanie i uchwycenia wrażenie uczestnictwa. Przedwerbalne, wymykające się procesom świadomego rozpoznania i określenia.**

Podobnie jak inne odczucia w odbiorcy wywołuje sztuka figuratywna i sztuka abstrakcyjna, tak również film może według mnie wpływać na odmienne obszary emocji. Sztuka figuratywna oferuje nam bezpośredni dostęp emocjonalny do przedstawianych obiektów. Kiedy są to ludzie, możemy odczytać ich wyraz twarzy, niekiedy sytuację, w której się znajdują. Kiedy obraz przedstawia natomiast abstrakcyjną formę, uruchamia w nas inny rodzaj doświadczenia, bardziej wewnętrzny. Myślę, że moje własne filmy mieszają te dwa podejścia. Nie są w pełni "abstrakcyjne", jednak na pewno nie są też w pełni "figuratywne", bo nie są skupione na emocjach płynących jedynie z obcowania z widzianymi na ekranie postaciami czy sytuacjami.

To dlatego filmy, w których forma filmowa zredukowana jest do służenia tekstualnej, związanej z fabułą i intelektualnymi znaczeniami treści, uruchamiają we mnie jedynie część możliwych doznań. Choć oczywiście jako widzka potrafię też przeżywać silne emocje wynikające z historii skupionych zdecydowanie na bohaterach ("Certain Women" Kelly Reichardt¹¹²; "Tomboy" Celine Sciammy¹¹³ czy "Szczęśliwy Lazzarro" Alice Rohrwacher¹¹⁴), jako autorka próbuję dać widzowi przeżycie pogłębione (czy też rozszerzone) o inne warstwy kontaktu emocjonalnego. Stanowi to jeden z moich najważniejszych celów artystycznych.

3.5. Rola "pozbawienia" w przeżyciu widza

Skłaniając się ku tezie Bordwella, w której twierdzi on, że kino klasyczne jest na tyle dominującą formułą, że inne tryby narracyjne funkcjonują na zasadzie odstępstwa od tego

¹¹² *Certain Women*, Kelly Reichardt, USA 2016.

¹¹³ *Tomboy*, Celine Sciammy, Francja 2011.

¹¹⁴ *Szczęśliwy Lazzarro*, Alice Rohrwacher, Włochy, Francja, Szwajcaria, Niemcy, 2018.

trybu, myślę, że warto pochylić się jednocześnie przez moment nad paradoksalną rolą pozbawienia w intensyfikowaniu przeżycia widza.

Wszystkie elementy klasycznej identyfikacji łączy pewna **wiedza** widza o bohaterze, dostęp do informacji o nim i ich relatywna klarowność (oczywiście nie wszystkie informacje o bohaterze widz otrzymuje na raz; ich dawka dozowana jest na podstawie poszukiwania równowagi pomiędzy nie wystawieniem widza na zbyt ni dyskomfort i potencjalne rozłączenie z bohaterem, a podsycaaniem jego ciekawości tajemnicą). Poziom tej wiedzy zapewnia widzowi możliwość dość jasnego **rozumienia** działań bohatera - a w każdym razie zrozumienia go w pełni na końcu filmu.

Z drugiej strony wydaje się, że aby wywołać przeżycie, o które mi chodzi, konieczny jest element niewiedzy, pewnego **powstrzymania** przed pełnym roztopieniem w bohaterze. Źródłem tego powstrzymania może być sam scenariusz (na przykład: poprzez złożony sjużet lub brak informacji o bohaterze i jego motywacji) lub język filmowy (na przykład: poprzez utrzymywanie dystansu w obserwacji, czas trwania ujęć czy nietypowy kąt patrzenia).

Korzystając z wymienionych już przez mnie przykładów twórców: Claire Denis pozbawia widza dostępu do motywacji psychologicznych bohaterów oraz klarowności fabuły. Grzegorz Królikiewicz pozbawia widza możliwości podążania za bohaterem w danej sytuacji i widzenia go, kiedy wychodzi z kadru. Bruno Dumont pozbawia widza możliwości oglądania filmu w tempie, do którego widz jest przyzwyczajony przez konwencjonalny sposób opowiadania, który znacznie kondensuje czas i dostosowuje tempo akcji do ciągłego przyswajania przez widza kolejnych informacji. Angela Schanelec bardzo często pozbawia widza cięć i zbliżeń na twarz bohatera.

Wszystkie te "pozbawienia" służą oczywiście tak naprawdę rozszerzeniu przeżycia widza, zaproszeniu go do uczestnictwa w nowej i świeżej (a co za tym idzie w zamiarze silniejszej) formie odbioru.

David Bordwell odwołuje się do podobnego zjawiska, pisząc o sposobie odczytywania filmu przez widza:

"Tym samym film autorski wymaga odpowiedniej procedury odbioru: za każdym razem, kiedy w narracji pojawia się problem z przyczynowo-skutkowością, z temporalnością czy przestrzenią, najpierw szukamy dla niego motywacji. (Czy ten problem wywołany jest przez stan umysłu postaci? Czy to po prostu nieprzewidywalność życia?)."

Jeśli jej nie znajdujemy, szukamy motywacji w autorze. (Co mówi tutaj autor? Jakie znaczenie ma pogwałcenie klasycznej normy?)"¹¹⁵

Z jego tezy wynika, że dopiero pewne zaburzenie zmusza widza do odczytania filmu poza klasyczną konwencją, której może od filmu oczekiwać, inaczej widz będzie skłonny do szukania realistycznego uzasadnienia, wynikającego z samej historii.

Kiedy obserwuję swoją własną pracę, myślę o tym, w jaki sposób ja stosowałam to pozbawienie podczas realizacji "Anatomii". Na pewno korzystałam z niego zarówno na etapie scenariusza, jak i realizacji filmu. Nie charakteryzowałam postaci, nie zapewniałam też widzowi dostępu do jasnych motywacji psychologicznych i zrywałam ciągi przyczynowo-skutkowe. Stosowałam też silną "od-autorską" perspektywę budowy scen, nie podążając za emocjami postaci, a często też samymi postaciami.

Momentami stosowałam też jednak pozbawienie w postaci powstrzymywania wyrażanych przez aktorkę emocji. W tym sensie, wracając do metafory leżenia obok nagiej osoby, momentami wprawiałam widza w stan leżenia obok osoby (bohaterki), która śpi. Jeśli ktoś obok śpi, nie mogę przejmować jego emocji. Ale w związku z tym przez moment jestem też sama. Spotkanie przestaje być równie żywe. Bohaterka staje się wtedy przewodniczką, a mniej towarzyszką i świadkinią. Czy o taki rodzaj relacji widza i bohatera mi chodziło? To kolejny temat, którym będę chciała zająć się w opisie mojej własnej metody twórczej i procesu powstawania "Anatomii".

4. Uzupełnienia

4.1. Uzupełnienie 1: Poddanie w wątpliwość moich własnych przekonań

Bardzo duży nacisk w swojej rozprawie, a także twórczości, kładę na znaczenie języka filmowego dla alternatywnych form opowiadania oraz kwestii identyfikacji widza z dziełem i bohaterem oraz unikalności samego przeżycia widza. "Ożywianie" spojrzenia, kamery jest dla mnie być może najważniejszym, najsilniejszym możliwym środkiem wyrazu i dlatego chcę wspomnieć tu o ciekawej dla mnie samej krytycznej postawie wobec tego sposobu myślenia, która skłoniła mnie do autorefleksji nad własnymi metodami twórczymi. Prezentuje ją w "Kinie poezji" Pasolini:

¹¹⁵ David Bordwell, *Art Cinema as a Mode of Film Practice* [w:] "Poetics of Cinema", Routledge 2007, s. 156 [oryg.] *"Thus the art film solicits a particular reading procedure: whenever confronted with a problem in causation, temporality, or spatiality, we first seek realistic motivation. (Is a character's mental state causing the uncertainty? Is life just leaving loose ends?) If we're thwarted, we next seek authorial motivation. (What is being "said" here? What significance justifies the violation of the norm?)"*

"Podstawową cechą owych znaków składających się na tradycję kina poezji jest zjawisko, które zazwyczaj określa się za pomocą banalnego zwrotu: "pozwolić wyczuć kamerę". Otóż do początku lat 60. obowiązywała wspaniała maksyma mądrych filmowców, która głosiła: "Nie pozwól wyczuć kamery!". Teraz zastąpiła ją maksyma przeciwna: "Pozwól wyczuć kamerę!". Te dwa sprzeczne nakazy - wypowiedzi, które mają wymiar zarazem gnozeologiczny i gnomiczny - wyznaczają jednoznacznie dwa różne sposoby tworzenia kina, słowem, wyznaczają dwa różne języki kinematograficzne.

Trzeba przy tym powiedzieć jedno: tym, co łączy wielkie poematy kinematograficzne - od Charlota po Mizoguchiego czy Bergmana - jest fakt, że "nie wyczuwa się w nich kamery". Mówiąc inaczej, nie zostały one nakręcone zgodnie z zasadami "języka kina poezji". Ich poezja sytuowała się w innym obszarze niż język pojęty jako technika języka.¹¹⁶"

Pasolini jest mocnym przeciwnikiem sposobu opowiadania, które zwraca świadomą uwagę widza na styl i którego poetyckość wyraża się w języku filmowym. Krytykuje filmy Godarda i wiele filmów Antonioniego jako neoformalistyczne. Kiedy pierwszy raz przeczytałam jego krytykę, poczułam realną potrzebę przyjrzenia się swojej własnej postawie twórczej. Argumenty Pasoliniego w jakiś sposób do mnie przemówiły - mimo że sama proklamowałam zawsze istotność języka filmowego w opowiadaniu i w jakimś sensie lubię "czuć kamerę". Kiedy jej nie czuję, opowiadanie często interesuje mnie mniej. Zaczęłam zastanawiać się więc, czy nieświadomie nie uległam pewnej modzie, "konwencji", która być może świadczyła usługi światopoglądowi, z którym de facto się nie zgadzam (mam tu na myśli pewien snobizm intelektualny czy elitystyczny hermetyzm).

Jednak - deklaratywnie - i mnie nie chodzi o ten rodzaj opowiadania, którego celem jest zwrócenie uwagi widza na swój styl per se. Jak pisałam w swojej pierwszej eksplikacji do "Anatomii":

"[Mimo że] moje filmy prawdopodobnie można by określić jako „odważne formalnie”, nigdy nie interesowały mnie (...) konceptualne eksperymenty formalne i tzw. zabawy formą per se.

Najbardziej zawsze ciekawiło mnie, jak niektórym autorom udawało się uchwycić pewne uczucie czy stan i przekazać je widzowi w swojej najczystszej, najprawdziwszej, a zarazem najintensywniejszej postaci. Jak udawało im się wywołać w widzu stan niemalże

¹¹⁶ Pier Paolo Pasolini, *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012, s. 171

hipnozy - wprowadzić go w zupełnie nowy, nieznan mu świat i w organiczny sposób, używając rytmu, obrazów, dźwięku i gry aktorskiej, wzbudzić w nim emocje, o których czasem nawet sam nie wiedział, że je ma."

Czy jednak na pewno nie uległam, robiąc Anatomię, pewnemu formalizmowi?

Pasolini:

"Fakt, że nie wyczuwa się w nich [w filmach Bergmana, Mizoguchiego czy Charlota] kamery, oznacza, iż język przylega do znaczeń, oddaje się na ich usługi. Jest on też do perfekcji przejrzysty. Nie nakłada się na fakty, nie zadaje im więc gwałtu przez szalone semantycznie zniekształcenia, które mogłyby wynikać stąd, że wciąż dawałby on o sobie znać jako wyraz świadomego stosowania określonej techniki i określonego stylu".¹¹⁷

Pasolini nie wyklucza więc pragnienia ekspresji jako powodu dla zdecydowanego czy też odbiegającego od kanonu lub przezroczywości użycia języka filmowego. Jest on natomiast przeciwnikiem użycia języka filmowego jako autotematycznej formuły, zabawy stylistycznej. Sposób w jaki prowadzi to rozróżnienie wydaje się być jednak mocno subiektywny. Tak jak rzeczywiście z łatwością można uznać, że Jean Luc Godard zainteresowany jest również samą formą kina, innowacją i eksperymentem; tak w przypadku Antonioniego ocena jego motywacji twórczych nie wydaje się już równie prosta.

Sama "wyczuwalność" kamery jest kategorią trudną do uchwycenia. Czy niestandardowe ujęcie zostało użyte ekspresyjnie czy impresyjnie? Jako próba wywołania hipnotycznego przeżycia widza czy też w innym celu? Czy coś zmieniło się od czasu napisania przez Pasoliniego cytowanego eseju w latach 60-tych? Czy publiczność przywykła już tak do znaków kina poezji, że szersza jej część może je swobodnie przeżywać? A może by przeżywać "niezakodowane" klasycznie ujęcie wystarczy niekoniecznie znajomość kina, ale w zasadzie jej kompletne przeciwieństwo, to jest: otwartość, dziecięca naiwność i przyjmowanie tego, co jest na ekranie bez cynizmu i oczekiwań?

W dalszym ciągu badam, jak przeżywana przez widza jest "Anatomia". Mimo że starałam się zawsze kierować w procesie robienia tego filmu intuicją i zasadą mojego własnego poruszenia, będę chciała dalej wykryć, czy na pewno nie uległam gdzieś nieświadomie wpływom technicznego formalizmu.

¹¹⁷ Pier Paolo Pasolini, *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012, s. 171

Niewątpliwie moim celem nie są eksperymenty formalne. Autotematyczność filmowa czy w ogóle intertekstualny, intelektualny, techniczny odbiór filmów w ogóle mnie nie interesuje. Odrzuca mnie wręcz. "Wyczuwalność kamery" stanowi dla mnie samej termin, który kojarzy mi się czule, przyjemnie. Oznacza pewne "ożywienie" spojrzenia na sytuację, subiektywizację, uczestnictwo i obecność, która jest dla mnie źródłem wielkiej przyjemności w oglądaniu i stanowi kwintesencję opowiadania filmowego. Jeszcze bardziej, niż narracyjne zabiegi sjużetu, to właśnie kamera i jej aktywność wytwarzają w moich oczach iście unikalne, metafizyczne doznanie.

4.2. Uzupełnienie 2: Konsekwencje dominacji klasycznej teorii identyfikacji

Nie jest naturalnie ani trochę zaskakujące, że do klasycznie konstruowanych filmów przykłada się parametry klasycznego opowiadania, których kluczowym elementem jest określony rodzaj identyfikacji z bohaterem. Bardzo często jednak, parametry te używane są też w ocenie i opisie filmów zdecydowanie nie-klasycznych. Przez chwilę chcę ponownie pochylić się nad tym problemem, jako istotnym dla praktyków filmowych.

Mimo świadomego dążenia wielu reżyserów do rozłączania perspektyw bohatera i widza oraz wyraźnej odmienności trybu ich opowiadania, środowiskowe przeświadczenie o primacie historii opowiadanej poprzez bohatera, jest nadal bardzo silne. Kiedy autor opuszcza perspektywę bohatera czy opowieść o nim, potrafi wzbudzać bunt odbiorców - nawet tych bardziej wyrobionych - niekiedy nawet krytyków filmowych. Bycie "z bohaterem" stało się bowiem niejako jednym z przyjętych kryteriów **jakości** filmu.

Na dowód przytoczę fragmenty dwóch recenzji "Cocote", debiutu Nelsona Carlosa de Santos Ariasa z Republiki Dominikańskiej¹¹⁸. Przywołuję ten film subiektywnie, ponieważ w ostatnich latach był to jeden z kilku, które zrobiły na mnie największe wrażenie i który uważam za filmowe arcydzieło.

Robert Abele napisał o "Cocote" dla "The Los Angeles Times":

"W tym samym momencie, w którym Alberto [główny bohater] zaczyna być odczuwalnie spięty, zabiegi estetyczne filmowca odrywają cię od niego tam, gdzie powinny wzmocnić kryzys bohatera. Dla niektórych widzów może to być ożywiający ćwiczenie stylistyczne: Czy samo-świadoma panorama 360 stopni lepiej uchwyci stan umysłu Alberto? Lub czy robi to ostra wymiana zdań między nim a jego siostrą? Ale zabiegi

¹¹⁸ *Cocote*, Nelsona Carlos de Santos Arias, Republika Dominikańska 2017

stylistyczne de Santosa Ariasa stają się bardziej efektem ubocznym filmu, który wybiera pozostanie enigmatycznym, niż stanie się w pełni zaangażowanym".¹¹⁹

Owen Gleiberman z "Variety" komentował natomiast tak:

"Filmowiec ma odzwierciedlić zaburzony stan swojego bohatera -- cel, który spełnia przy pomocy halucynogennego ujęcia na czerwonej piaszczystą drogę, któremu akompaniuje ścieżka dźwiękowa przypominająca niepokojący kawalek Micka Jaggera skomponowany do "Invocation of My Demon Brother" Kennetha Angera. De Los Santos Arias z upodobaniem wciąga nas w liryczne etnograficzne verité, które zaczyna przeszkadzać opowiadanej historii.

Za każdym razem kiedy "Cocote" zbliża cię do historii Alberto, zaraz robi dwa kroki w tył, żeby przedstawić abstrakcyjny szerszy kontekst zdegenerowanego społeczeństwa rozdartego między biedą a bogactwem, pogańskim mistycyzmem a chrześcijańską życzliwością".¹²⁰

Obydwu krytykom przeszkadza utrata kontaktu z bohaterem, która przeprowadzona jest przez reżysera świadomie i celowo. Uznają, że film na niej traci, dlatego że traktują ten film głównie jako historię i interpretują go bardzo silnie poprzez bohatera. Owen Gleiberman próbuje porównywać ją do standardowych historii o zemście, co w przypadku filmu "Cocote" wydaje się niezwykle zaskakujące. "Cocote" jest bowiem wyraźnie portretem społeczeństwa, którego egzemplifikacją jest bohater, dlatego mocne wstawki dotyczące tego społeczeństwa są w filmie tak silne. Gdyby ich nie było, byłby to zupełnie inny film.

Krytycy naturalnie mają prawo do swoich własnych preferencji filmowych, jednak przypominają tutaj swoimi opiniami anegdotyczną sytuację, w której recenzent lubiący horrory, oceniając komedię uznaje, że była ona za mało straszna.

¹¹⁹ Robert Abele, *Review: Dominican drama 'Cocote's' stylistic ambitions overwhelm its humanity*, "The Los Angeles Times", 2018 <https://www.latimes.com/la-et-mn-capsule-cocote-review-20180816-story.html> [dostęp: 13.05.22] [oryg.] *"Just when Alberto's (główny bohater) situation begins to feel palpably fraught, the filmmaker's aesthetics pull you away when they should deepen the crisis. For some moviegoers, this might make for an invigorating style exercise: Does a self-conscious 360-degree pan better capture Alberto's state of mind, or a fiercely argued exchange between him and his sister? But that's more the side effect of a movie that prefers to be willfully enigmatic than fully engaged"*

¹²⁰ Owen Gleiberman, *Film Review: 'Cocote'*, Variety, 2018 <https://variety.com/2018/film/reviews/cocote-review-nelson-carlo-de-los-santos-arias-1202893126/> [dostęp: 13.05.22.] [oryg.] *"The filmmaker is out to mirror the off-balance state of his hero, a goal he nails in a hallucinatory traveling shot of a red-dirt road, accompanied by a soundtrack that recalls the ominous score that Mick Jagger composed for Kenneth Anger's "Invocation of My Demon Brother." But de Los Santos Arias also has a penchant for lyrical ethnographic verité that's captivating for about five minutes, until it starts to get in the way of the story he's telling. Each time "Cocote" reels you in with Alberto's tale, it then takes two steps back to give you the abstract big picture of a degraded society torn between poverty and wealth, pagan mysticism and Christian benevolence".*

Moje własne doświadczenia zdają się potwierdzać tę tendencję. Choć zdecydowana większość dziennikarzy filmowych i krytyków bardzo sprawnie odebrała sygnały i wrażenia pochodzące w "Anatomii" z samego języka filmowego - interpretując je potem już oczywiście na różne sposoby; niezwykle zaskakiwało mnie, że część z piszących o moim filmie jednak znacząco ten aspekt opowiadania ignorowała czy traktowała jako element jedynie estetyczny. Biorąc pod uwagę, jak mocno w moim filmie manifestuje się "forma" i jak nikła jest sama historia, było to dla mnie zadziwiające. Krytycy, którzy widzieli w moim filmie głównie warstwę scenariuszową, mimetyczną, widzieli w związku z tym w nim głównie opowieść o relacji córki z ojcem - pomijając tym samym w zasadzie wszystkie tematy filmu, które mnie najbardziej interesowały, a do których dostęp dają w "Anatomii" właśnie język filmowy i sjużet, a nie sama historia.

Odbiorcy/krytycy ci interpretowali w zasadzie jedynie wydarzenia, relacje i zachowania postaci oraz dialogi - ignorowali jednak w znaczący sposób formę filmu (podzielonego na rozdziały, składającego się z wielu tekstur, opowiadanego przy pomocy powolnych ujęć) jako element przekazu, przejaw narracji i źródło ważnych treści i emocji. Nie mieli też dostępu do doświadczenia - Erlebnis - które chciałam dać widzowi, ponieważ skupieni byli na historii. Nawet jeśli pozytywnie odbierali samą historię i relację bohaterki z ojcem, wyobrażam sobie, że wobec takiego oczekiwania, film musiał im się wydawać niemiłosiernie długi, a historia rozciągnięta. Zastanawia mnie jednak, jak możliwe jest, że nawet wśród osób profesjonalnie zajmujących się kinem, nie występuje znacząca świadomość formy filmowej.

Można oczywiście postawić mojemu filmowi zarzut, że nie komunikował dostatecznie jasno swoich intencji - nie dość wyraźnie sygnalizował potrzebę czytania **poza** historię i bohaterką, być może za bardzo sugerował możliwość klasycznego odczytania historii i jej śledzenia w sposób zwalniający z **konieczności** użycia innych metod poznawczych - lub że użyte przeze mnie środki nie były dostatecznie ekspresyjne. Przyjrę się tej kwestii bliżej w części rozprawy, w której będę analizować swój proces twórczy.

4.3. Uzupełnienie 3: polityczny wymiar

Oczywiście takie, a nie inne konstrukcje postaci filmowych oraz takie, a nie inne formy angażowania widza i ustawiania go w określonej pozycji wobec filmu, mają swój szerszy kontekst. Wpływ wcześniejszych utworów audiowizualnych na tworzenie kultury i szeroko

rozumianych postaw psychologicznych i społecznych jest wciąż bardzo duży (choć w czasach dominacji mediów społecznościowych prawdopodobnie stosunkowo mniejszy niż wcześniej). Dlatego zarówno klasyczna konstrukcja bohatera (propagowanie go jako aktywnego zdobywcy), jak i klasyczny immersyjny mechanizm identyfikacji z nim (w ramach którego widz ma zatracić swoje "ja") ma swój głęboki wymiar polityczny.

Aktywność, sprawczość, jasno określony cel oraz silna indywidualizacja definiujące klasyczną konstrukcję bohatera wyraźnie kształtują określony pożądany typ oglądanego na ekranie człowieka. Z badań kognitywistów wynika na przykład, że uczestnicy czuli bardziej negatywne emocje, kiedy utożsamiali się z postaciami, które gorzej kontrolowały swoje życie¹²¹. Ujawnia to moim zdaniem głębokie konteksty myślenia o relacjach społecznych. Mogę sobie wyobrazić, że najbliżsi wydawaliby nam się bohaterowie, którzy są tacy, jak my lub tacy, którzy poruszają nas swoją niemocą, odzwierciedlają nasze słabości, zagubienie. Jednak w kapitalistycznym, aktywnym, utylitarnym ujęciu nie jest to możliwe. Mamy śnić bohaterami, fantazjować o naszej mocy, wzmacniać wizje działania i produktywności. Jest to samonapędzające się koło, które kreuje postawy, pragnienia i wymagania - wobec bohaterów filmowych, ale też w stosunku do naszego życia.

Podobnie znacząco wpływa na widza sama klasyczna identyfikacja. Wiele badań wykazało związek między immersją z bohaterem a trudnością w przybraniu krytycznej postawy wobec oglądanego materiału.^{122 123 124 125} Część z nich wręcz ujawnia, że

¹²¹ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 260 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] "*For example, using dysphoric participants, Gleicher (1998) found that individuals felt more negative emotion when they identified with targets who were perceived as being less in control.*"

¹²² Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 251 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] "*The difference between spectatorship and identification is related to the psychological distance the reader maintains from the text and, in this sense, is similar to Wilson's (1993) notion of film viewing as a movement in and out of the film and of Fiske's (1989) contention that identification increases referential reception and decreases the distance needed for ideological and critical receptions of television.*"

¹²³ *Ibidem*, s. 260 [oryg.] "*According to the elaboration likelihood model, identification increases involvement with messages, which, in turn, increases the elaboration of messages (Petty & Cacioppo, 1984) and their potential persuasive effects.*"

¹²⁴ *Ibidem*, s. 260 [oryg.] "*Moreover, if high involvement with messages and greater elaboration also lead to a more critical stance, identification—because it involves the loss of self-awareness—is less likely to produce critical readings (Fiske, 1989). Rather, identification is likely to increase enjoyment, involvement, and intense emotional responses, but it is less likely to produce critical stances toward texts. It may be hypothesized that identification increases the persuasive and imitative effects of media on audiences.*"

¹²⁵ *Ibidem*, s. 259 [oryg.] "*Kelman (1961) viewed identification as one of three processes of social influence. Identification is used to persuade by making the source of a message, rather than the message itself, attractive.*"

utożsamienie sprawia, że źródło informacji, a nie sama informacja stają się atrakcyjne¹²⁶. Dążąc do immersji, musimy więc jako filmowcy być świadomi, jak potężnym potrafi być ona narzędziem.

Dlatego właśnie ja osobiście chcę być częścią kultury, która ten proces amortyzuje. Chcę wytwarzać bohaterów, którzy nie mają być może takiej sprawczości, a ich motywacje nie zawsze związane są z ich indywidualną przeszłością, ale którzy są wrażliwi i podatni na kontakt z uniwersalnymi stanami egzystencjalnymi. Chcę wytwarzać światy, które pozwalają na doświadczenie, na głęboki kontakt, które uczą na nowo się do niego dostrajać. Chcę również wywoływać odbiór widza, który nie zakłada jego wchłonięcia, a w którym widz zachowuje swoją autonomię, krytyczne spojrzenie.

5. Podsumowanie tematu identyfikacji z bohaterem jako czynnika zaangażowania emocjonalnego widza w film

Podsumowując zjawisko identyfikacji widza z bohaterem w kontekście samej realizacji filmu i jego reżyserii, najważniejsze wydaje mi się zwrócenie uwagi na specyfikę narracji filmowej (w odróżnieniu od innych sztuk i mediów) oraz możliwość użycia języka filmowego w taki sposób, że będzie on angażował emocje widza również niejako poza historią i relacją widza z bohaterem. Tę dodatkową instancję nazywam "Autorem" (choć nie mam tu na myśli spersonifikowanego twórcy dzieła), "dodatkową obecnością", "opowiadającym" lub właśnie po prostu językiem filmowym, próbując odróżnić ją wyraźnie od samej tekstualnej warstwy filmu i nadać kontaktowi z nią charakter żywego doświadczenia widza.

Uznaję, że w każdym filmie narracyjnym - zarówno klasycznym, jak i nie-klasycznym - zaangażowanie emocjonalne widza przebiega dwutorowo: przy pomocy bohatera (i historii) oraz przy pomocy tego w jaki sposób ta historia jest opowiedana (czyli kontaktu z samym dziełem, językiem filmowym¹²⁷), przy czym w kinie klasycznym proporcje tych dwóch czynników przeważają zdecydowanie "na korzyść" bohatera i historii, natomiast w kinie nie-klasycznym (czyli *autorskim* czy tym bardziej

¹²⁶ Juan-Jose Igartua, *Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films* "Communications" 35, 2010, s. 353 [oryg.] "*Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films* Moreover, it has also been empirically verified that during reception of fictional films there is a low frequency of critical commentaries or counterarguments (Slater et al., 2006). Nevertheless, no empirical studies have been done about the relation between identification with characters and cognitive elaboration, although a positive relation between the two variables can be expected (Cohen, 2001)."

¹²⁷ Według Bordwella są to po prostu: sjużet i styl.

parametrycznym), mogą one przechylić się zdecydowanie w stronę języka filmowego. Obydwa te czynniki są źródłem przeżyć i emocji widza - działają tylko na niego na inne sposoby.

Ważnym rozróżnieniem jest tu wspomniany podział na kino autorskie i kino parametryczne, wprowadzony przez Bordwella. Chociaż można dyskutować z dokładnością tych kategorii czy wszystkimi ich cechami charakterystycznymi; istotne jest zauważenie, że również w ramach kina nie-klasycznego istnieją znaczące różnice w podejściu do opowiadania i bohatera. Choć kino autorskie nie stosuje najczęściej klasycznej dramaturgii czy też postaci z jasno zdefiniowanymi motywacjami i celami, wciąż stawia psychologię postaci i jej emocje najczęściej w centrum doświadczenia filmu przez widza. Mnie samą interesują jednak szczególnie filmy narracyjne, które wymykają się temu schematowi. To z nimi wiąże zwykle najsilniejsze i najbardziej złożone doświadczenia kina.

Kiedy bowiem język filmowy zredukowany jest do roli narzędzia opowiadania historii i wzmacniania identyfikacji widza z bohaterem (śledzenia głównie jego losów i przeżywania jego emocji, płynących jedynie z "wnętrza" historii), moje własne przeżycie dzieła paradoksalnie staje się wtedy często niekompletne; odczuwam wtedy rodzaj deficytu. Deficyt ten polega na ograniczeniu mojego doświadczenia do doświadczenia bohatera¹²⁸. **Tym, co ulega redukcji jest moje doświadczenie filmu jako artefaktu, jako dzieła sztuki oraz - co dla mnie najistotniejsze - moje osobiste, ucieleśnione doświadczenie świata przedstawionego.**

Oczywiście nie uznaję, że każdy film powinien operować tego rodzaju środkami wyrazu; oglądanie historii o samych bohaterach może być - i bardzo często jest - dla widzów (w tym mnie) źródłem silnych emocji. Uznaję jednak, że skupienie jedynie na tym aspekcie w przypadku niektórych dzieł sprawia, że nie mogą być one doświadczone w pełni.

Oprócz tego, że język filmowy (czy też opisywana przeze mnie "dodatkowa obecność") ma moc ożywiania obecności w filmie samego widza i uruchamiania jego współautorstwa (jak opisywał to chociażby Królikiewicz), odpowiednie użycie języka filmowego może pozwalać widzowi na budowanie doświadczenia "tu i teraz" (Erlebnis) w

¹²⁸ Przy czym nie ma tu tak naprawdę znaczenia, czy przeżywam emocje bohatera z pozycji utraty samoświadomości (pełnej immersji stosowanej przez kino klasyczne) czy pozycji zachowania samoświadomości, ale kompletnego skupienia na losach postaci (stosowanej już często przez kino artystyczne). W dalszym ciągu odczuwam tego rodzaju opowiadanie jako niejako zredukowane do oglądania z "wewnątrz".

przeciwieństwie do samego podążania za historią oraz na bardziej osobisty, intymny kontakt z samym dziełem. Te wartości są dla mnie niekiedy nadrzędne w stosunku do przeżyć dostarczanych mi przez samego bohatera - choć muszę tu zaznaczyć, że bohater jest dla mnie wciąż absolutnie nieodzownym elementem opowiadania. Nadal konieczna dla pełnego przeżycia filmu jest dla mnie możliwość wejścia z nim w relację, a jego losy czy sytuacja muszą mnie obchodzić. Wystarczy mi jednak, że ten warunek jest spełniony tylko w podstawowym zakresie i nie dominuje nad całością narracji (czyli nie musi on być spełniony koniecznie przy pomocy technik charakteryzacji psychologicznej postaci i centralizacji postaci, ale czasem na przykład jedynie dzięki ustawieniu postaci w sytuacji, którą uważam za przejmującą).

W jakimś sensie mogę postawić tezę¹²⁹, że sami bohaterowie mogą wywoływać *emocje*, natomiast film może generować *przeżycia i doświadczenia*. Niepotrzebne jest wartościowanie tych kategorii, a jedynie świadomość ich istnienia.

Dla mnie samej "magia kina" i najsilniejsze jej doświadczenia pojawiały się często właśnie w związku z samymi przeżyciami - niekoniecznie nawet przeze mnie rozumianymi. Nie potrzebowałam chyba nigdy silnej identyfikacji z bohaterem i współodczuwania tego, co odczuwa, żeby film mną wstrząsnął. Jednym z moich najważniejszych i najbardziej formatywnych wspomnień filmowych do dziś pozostaje, kiedy w wyniku przypadku oglądałam jako kilkunastoletnia dziewczynka "Ofiarowanie"¹³⁰ Tarkowskiego: niczego w zasadzie nie zrozumiałam, bardzo się nudziłam i przespałam co najmniej 20 minut w środku filmu. A jednak obrazy zielonej polany z drzewem z początku filmu zadziałały na mnie tak silnie, że nie mogłam o nich zapomnieć przez tygodnie. Film rozrastał się we mnie w sposób zupełnie niewytłumaczalny. Jakby mnie zahipnotyzował. Pewna forma podstawowego przeżycia, doświadczenia egzystencjalnego, metafizyki, trafiła do mnie bez konieczności rozumienia czegokolwiek i bez konieczności relacji z postacią. Myślę, że dlatego taki sposób opowiadania od zawsze mnie fascynował.

¹²⁹ Oczywiście jest to teza twórcza, filozoficzna, a nie naukowa.

¹³⁰ *Ofiarowanie*, Andriej Tarkowski, Francja, Szwecja, Wielka Brytania 1986.

ROZDZIAŁ III

DYSKURS AKADEMICKI:

TEORIA FILMOZNAWCZA I KRYTYCZNA, KOGNITYWISTYKA

Spróbuję teraz przekrojowo przyjrzeć się temu, jak zagadnienie identyfikacji traktuje i opisuje teoria filmoznawcza oraz pokrewne jej dziedziny akademickie. Postaram się zarysować szerszy kontekst, w którym temat ten funkcjonuje oraz opisać bardziej szczegółowo badania nad mechanizmami klasycznej identyfikacji, a także myśl teoretyczną dotyczącą mojego własnego podejścia do tematu identyfikacji. Chcę tym samym poszerzyć i uzupełnić moje dotychczasowe rozważania oraz spróbować je jeszcze bardziej uporządkować.

Myśli teoretyków zajmujących się filmem (zarówno z perspektywy filmoznawczej, jak i kognitywistycznej) iluminują i informują w fascynujący mnie sposób moje dotychczasowe przemyślenia i intuicje, stając się dla mnie wrotami do lepszego zrozumienia mojej własnej strategii twórczej, zakwestionowania pewnych podjętych przeze mnie samą decyzji w procesie pisania i realizacji "Anatomii" oraz dają mi znacznie pełniejszy obraz możliwości medium filmowego, które zamierzam wykorzystać przy pracy nad przyszłymi filmami. Stanowią też ciekawy potencjalnie punkt odniesienia dla innych filmowców, zainteresowanych zagadnieniem identyfikacji i mogą służyć jako poszerzenie wspomnianego już przeze mnie wcześniej instrumentarium teoretycznego w trakcie dyskusji o bohaterze.

1. Teoria narracji.

Wspominałam już o teoriach związanych z narracją, które bardzo silnie wpływają na scenariusz filmowy lub z nim bezpośrednio związanych (o Arystotelesie, Campbellu, rosyjskich formalistach). Ważnym tego uzupełnieniem będzie przywołanie również prac teoretyków filmu zajmujących się narracją filmową *sensu stricto* (biorących pod uwagę specyfikę tego konkretnego medium). Można tu wspomnieć badaczy filmu z ostatnich dekad takich jak Bordwell, Metz, Genette, Carroll, Chatman, Eisenstein, Bal, Abbot, Tan,

Smith czy Branigan¹³¹. Wymieniam ich nazwiska dla porządku systematycznego tej pracy, a w przypisach i bibliografii przytaczam tytuły ich dzieł na potrzeby praktyków potencjalnie czytających w przyszłości mój esej i chcących ewentualnie poszerzyć swoją wiedzę o przemyślenia powyższych autorów. Ich teorie są bardzo obszerne i nie sposób byłoby je tu w pełni streścić.

Chcę natomiast zrelacjonować przekrojowo myśli teoretyków zajmujących się narracją filmową dotyczące samego **narratora w filmie (cinematic narrator)**, ponieważ wydają mi się one istotnym uzupełnieniem teoretycznym moich własnych intuicyjnych wniosków z poprzedniego rozdziału, dotyczących instancji nazywanej przeze mnie "Autorem" lub "dodatkową obecnością" i odnoszą się bezpośrednio do zagadnienia identyfikacji z bohaterem. Mają one też więc znaczący wpływ na opisanie i zrozumienie mojej własnej metody twórczej (opartej bardzo mocno na użyciu języka filmowego).

"*New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*¹³²" tak opisują różnych narratorów filmowych:

"Istnieją dwa różne ośrodki czy też sfery, w których w tekście-filmie operuje narrator. Pierwszą z nich jest uosobiony BOHATER-NARRATOR.¹³³ (...) Drugą sferą, w której funkcjonuje narrator w filmie jest posiadanie kontroli nad obrazem i dźwiękiem. Ten zewnętrzny, nieuosobiony narrator nazywany jest NARRATOREM EKSTRADIEGETYCZNYM: "zewnętrznym wobec (nie będącym częścią) diegezy" (Prince 1987: 29). W filmie ten typ narratora wyrażony jest nie poprzez dyskurs słowny, ale przez spektrum filmowych kodów i kanałów ekspresji"¹³⁴.

Myśl ta jest kontynuowana:

¹³¹ Abbott, H. P., *The Cambridge introduction to narrative*, Cambridge University Press, Cambridge 2008; Bal, M., *Narratology. Introduction to the theory of narrative*, The University of Toronto Press, Toronto 2009; Bordwell, D. *Narration in fiction film*. Routledge, Londyn 2008.; Branigan, E., *Narrative comprehension and film*. Routledge, Londyn, Nowy Jork 1992; Burch, N., *Theory of film practice*, przeł. H. R. Lane., Princeton University Press, New Jersey 1981; *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press, Chatman, S., Nowy Jork 1978; Chatman, S., *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*. Cornell University Press., Ithaca, Londyn 1990; Genette, G. *Narrative discourse: An essay in method*. Cornell University Press. Ithaca, Nowy Jork 1988; Metz, C., *Film language. A semiotics of the cinema*, przeł. Michael Taylor, University of Chicago Press, Chicago 1991; Smith, G. M., *Film structure and the emotion system*, Cambridge University Press, Londyn 2014; Tan, E. S., *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*, Routledge, Nowy Jork 2011.

¹³² Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*, Routledge, Stany Zjednoczone, Kanada 1992

¹³³ *Ibidem*, s. 96 [oryg.] "There are two basic sites or zones in which a narrator operates in the film-text. The first zone is the personified CHARACTER-NARRATOR."

¹³⁴ *Ibidem*, s. 97 [oryg.] "The second zone in which a narrator functions in film is the overall control of the visual and sonic registers. This external, impersonal narrator is called an EXTRADIEGETIC NARRATOR: "external to (not part of) any diegesis" (Prince 1987: 29). In film, this type of narrator manifests itself not through verbal discourse but through a range of cinematic codes and channels of expression".

"W literaturze dyskurs bohatera-narratora może stanowić całość opowieści. Ale w filmie, historia bohatera-narratora zawsze umieszczona jest w szerszej narracji generowanej przez zestaw kodów filmowych, nadrzędny dyskurs zewnętrznego, nie-uosobionego narratora, który scala tekst przy pomocy formy pozawerbalnej. Ten zewnętrzny, filmowy narrator ma wiele nazw: Sarah Kozloff używa terminu Kamera-Narrator albo Twórca Obrazu; Black nazywa go Narratorem Wewnętrznym; Andre Gaudreault z kolei mówi o nim jako o Narratorze Fundamentalnym lub Narratorze Podstawowym. W wielu filmach wtopione w nie narracje bohatera-narratora stanowią jedynie nieznaczną część opowiadania, jak choćby w "Pocałunku Kobiety Pająka". Ale nawet w filmach takich jak "Czas Apokalipsy", w którym narracja bohatera-narratora Willarda wydaje się być pełna i odpowiadająca za całą historię, mimo wszystko zawsze istnieje ona w ramach nadrzędnej, obejmującej całość filmu, narracji ekstra-diegetycznej. Narracja Willarda jest zamknięta i wklejona w dyskursu zewnętrznego narratora filmowego, który wpisuje w film inną warstwę "komentarza" przy pomocy montażu równoległego, odnoszących się do siebie obrazów, przenikań, manipulacji punktami widzenia, i ekspresyjnych interpolacji, takich chociażby jak ściemnienie po zamordowaniu ludzi na łodzi".^{135 136}

"Narracja ekstra-diegetyczna w filmie jest zagadnieniem znacznie bardziej niejasnym, niż narracja poprzez bohatera. Ekstra-diegetyczna narracja w filmie może być zdefiniowana jako podstawowa narracyjna i dyskursywna aktywność płynąca z samego medium filmowego; jest "tym, który opowiada cały film" według Blacka, i zawiera w sobie wszystkie kody kina. Narracja ekstra-diegetyczna nie powinna być utożsamiana z żadnym konkretnym kodem czy narzędziem, na przykład kamerą. Nie powinna być też mylona z samym autorem czy implikowanym autorem, którzy pozostają poza dyskursywnym

¹³⁵ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*, Routledge, Stany Zjednoczone, Kanada 1992, s. 98 [oryg.] "In literature, a character-narrator's discourse may comprise the whole of the story. But in film, the character-narrator always has his or her story embedded within the larger narration produced by the ensemble of cinematic codes, the overarching discourse of the external, impersonal cinematic narrator, who renders the text in a non-verbal form. This external, cinematic narrator has been called by different various names: Sarah Kozloff uses the term CAMERA-NARRATOR or IMAGE-MAKER; Black has labeled this the INTRINSIC NARRATOR, while Andre Gaudreault uses the term FUNDAMENTAL NARRATOR or PRIMARY NARRATOR. In many films the embedded character-narrations comprise a fairly small part of the overall film, such as in *Kiss of the Spider Woman*. But even in film such as *Apocalypse Now*, in which Willard's character-narration appears to be all-inclusive and seems to be responsible for the entire story, there always exists an overarching level of extradiegetic narration. Willard's narration is enclosed or embedded within the discourse of the external cinematic narrator, who inscribes another level of "commentary" in the film in the form of cross-cutting, rhyming images, superimpositions, manipulation of point-of-view, and expressive interpolations, such as the face to black that follows the murder of the boat people."

¹³⁶ Osobnym przypadkiem jest, kiedy postać mówi z off-u z pozycji narratora, natomiast obrazy pokazują kontrastujące z tym off-em informacje, jak chociażby w filmie "Zeszłego roku w Marienbadzie" Alaina Resnais.

działaniem narracji. Implikowany autor czy sam autor nie mają swojego głosu w fikcyjnym świecie; komunikują poprzez swojego delegata, ekstra-diegetycznego czy intradiegetycznego narratora."¹³⁷

W tym sensie rzeczywiście używany przeze mnie wcześniej termin "Autor" może być mylący, ponieważ zbyt łatwo sugeruje osobę samego Autora. W innych częściach pracy używałam też terminu "opowiadający" albo "dodatkowa obecność". Bordwell, Branigan i George Wilson twierdzą, że w filmie w ogóle nie ma potrzeby nazywania tej ekstra-diegetycznej formy "narratorem" albowiem jest to zapożyczeniem z rozumienia narracji literackiej, a film według nich "opowiada się sam"¹³⁸.

Osobiście uważam jednak, że istotne jest wyróżnienie tej instancji opowiadającej jako osobnej od bohatera czy osobnej od narratora, który może pojawić się w filmie w postaci głosu z off-u. W tym rozróżnieniu zawiera się bowiem istota wyjątkowości opowiadania filmowego, która paradoksalnie w jakiś sposób jest pomijana w świadomości nawet samych filmowców, a według mnie może być źródłem jednych z najciekawszych, najmocniejszych doznań.

Pewna doza narracji ekstra-diegetycznej jest obecna w każdym filmie, również klasycznym, i nie da się od niej uciec. Świadome i niezależne od historii oraz bohatera użycie tej formy narracji, przede wszystkim jako ożywionego niemalże spojrzenia kamery - dotyka jednak sedna tej rozprawy i stanowi o kardynalnej odmienności odbioru i przeżycia filmu przez widza.

2. Spectatorship, czyli "wiedzowstwo"

Spróbuję teraz zarysować szerszy kontekst kwestii identyfikacji widza z bohaterem, którym są teorie dotyczącego samego widza oraz sposobów, w jaki ogląda on film i go doświadcza. Temat ten fascynował od dziesiątek lat badaczy i teoretyków, dzięki czemu istnieje w tym obszarze niewiarygodne bogactwo opracowań. Historycznie, można wyróżnić jego dwa podstawowe nurty, które do końca lat 80-tych stanowiły (przynajmniej

¹³⁷ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*, Routledge, Stany Zjednoczone, Kanada 1992, s. 103 [oryg.] "*The EXTRADIEGETIC NARRATION in film is a considerably more ambiguous area of enquiry than that of character-narration. Extradiegetic narration in film can be defined as the primary narratorial or discursive activity flowing from the medium of cinema itself; it is "that which narrates the entire film" in Black's phrase and it involves all of the codes of the cinema. Extradiegetic narration should not be assimilated to any particular code or technique, such as the camera-narrator. Nor should it be confused with the author or the implied author, who are outside the discursive framework of narration. The implied author and the real author have no voice of their own in the fictional situation; they communicate through their delegate, the extradiegetic or intradiegetic narrator*".

¹³⁸ *Ibidem*, s. 108

w swoim własnym mniemaniu) dwa przeciwległe bieguny: podejście psychoanalityczne i podejście fenomenologiczne.

Daniel Fairfax w opracowaniu "Between Phenomenology and Psychoanalysis: Jean-Pierre Meunier's Theory of Identification in the Cinema"¹³⁹ z roku 2019 opisuje ich współistnienie w historii filmoznawstwa (szczególnie w świecie francuskojęzycznym, który stanowił kolebkę myśli teoretycznej o kinie) jako dwie tradycje, których znaczenie i popularność znacząco zmieniała się na przestrzeni lat. Tradycja fenomenologiczna, związana z Amédée Ayfrem, Henri Agelem i André Bazinem (a później kontynuowana przez Jean-Paul Sartre'a, Merleau-Ponty'ego i Edmunda Husserla) dominowała według Fairfaksa od lat 40-tych do lat 60-tych XX wieku, pod koniec których z ogromną siłą została wyparta przez tradycję psychoanalityczną, wywodzącą się ze strukturalnej semiotyki Ferdinanda de Saussure'a i Rolanda Barthesa, materializmu historycznego Karola Marksa i Louis'ego Althussera oraz oczywiście teorii psychoanalizy Freuda i Lacana^{140 141}.

Pod koniec lat 80-tych hegemonia tradycji psychoanalitycznej skończyła się jednak czymś, co Fairfax porównuje do Wielkiego Wybuchu. Od tego momentu pojawiła się ogromna, nieustannie zwiększająca się, ilość opracowań i teorii filmoznawczych, które stale oddalają się od siebie i według Fairfaksa niemożliwe jest już powstrzymanie tego intensywnego procesu fragmentaryzacji i atomizacji. Jako przykłady tego wielogłosu przywołuje on: *post-theory* Davida Bordwella i Noël Carroll, *new film history* Toma Gunninga, Charlesa Mussera, André Gaudreaulta itd., kulturoznawstwo, teorię mediów i postawy zainspirowane przez Gillesa Deleuze'a, Michela Foucaulta, Jacquesa Derridę i innych oraz *embodiment* Vivian Sobchak¹⁴².

Ponieważ nie sposób w pracy takiej jak moja omawiać wszystkie te teorie, przekrojowo przedstawię więc najważniejsze według mnie myśli z obydwu tych nurtów dotyczące zagadnienia identyfikacji.

¹³⁹ Daniel Fairfax, *Between Phenomenology and Psychoanalysis: Jean-Pierre Meunier's Theory of Identification in the Cinema* [w:] Julian Hanich, Daniel Fairfax [red.] *The Structure of Film Experience by Jean-Pierre Meunier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019

¹⁴⁰ *Ibidem*, s. 173-175

¹⁴¹ Teorie te otrzymały wręcz przydomek "S.L.A.B" od nazwisk Saussure'a, Lacana, Althussera oraz Barthesa i bardzo długo były uważane za dominujący dyskurs filmoznawczy.

¹⁴² Daniel Fairfax, *Between Phenomenology and Psychoanalysis: Jean-Pierre Meunier's Theory of Identification in the Cinema* [w:] Julian Hanich, Daniel Fairfax [red.] *The Structure of Film Experience by Jean-Pierre Meunier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, s. 175

2.1. Widz w tradycji psychoanalitycznej

Należy zacząć od tego, że samo pojęcie *identyfikacja* jest bardzo silnie związane właśnie z tradycją psychoanalityczną, począwszy już od samego Zygmunta Freuda, będącego twórcą naturalnie tej teorii. Upraszczając jego koncepcje, Freud twierdził, że "*superego tworzy się na na zasadzie "rzutowania do wewnątrz" sylwetki psychicznej innych ludzi, którzy przebywają w otoczeniu dziecka i którzy cieszą się jego autorytetem"*¹⁴³. Ten mechanizm, nazwany przez niego właśnie identyfikacją, może być rozwojowy, obronny i może być dla dziecka okazją do uczenia się ról społecznych. Wszystkie późniejsze teorie identyfikacji, choć niejednokrotnie modyfikowane i rozszerzane, mają swoje źródło w tej założycielskiej teorii Freuda.

Drugą obok Freuda, najważniejszą postacią dla współczesnej teorii psychoanalitycznej w ogóle, ale też dla samego filmoznawstwa, był psychoanalityk i psychiatra **Jacques Lacan**. Pewnie najistotniejsza dla teorii kinematografii, a na pewno dla zagadnienia identyfikacji i widza, okazała się jego koncepcja "**fazy lustra**¹⁴⁴" (opisująca fazę rozwoju dziecka, w której zaczyna ono wyodrębniać się od matki i po raz pierwszy rozpoznaje się w lustrze, tym samym po raz pierwszy wchodząc w lacanowską podwójną relację, czyli konflikt między *Wyobrażeniowym* a *Realnym*).

To właśnie ta koncepcja zainspirowała pisarza i redaktora znanego francuskiego magazynu literackiego *Tel Quel*, **Jean-Louis Baudry'ego**, do napisania swojego słynnego eseju "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus" (1970), w którym odnosi od koncepcję Lacana do procesu oglądania filmu. W podobnym okresie, w 1977 roku, również inspirując się lacanowską teorią "fazy lustra", francuski teoretyk filmu oraz prekursor tworzenia filmowej semiotyki **Christian Metz**, napisał jeszcze bardziej znany dziś esej "*Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*", będący jedną z podstaw dzisiejszego powszechnego rozumienia identyfikacji w filmie.

Te dwie prace stały się fundamentami bardzo wpływowej **teorii aparatury**, a ich autorzy, wraz z Laurą Mulvey, zostali głównymi przedstawicielami tej koncepcji. Teoria aparatury zakłada, że widz, pasywny i bezsilny, oglądając film, jak dziecko patrzące w lustro, przez moment rozpoznaje siebie i próbuje zidentyfikować się ze swoim "odbiciem"

¹⁴³ Wiktor i Halina Czernianin, *Zarys teorii psychoanalitycznej Zygmunta Freuda (1856-1939) w perspektywie psychologii literatury.*, p. 16, Przegląd Biblioterapeutyczny 2017, Tom VII, Nr 1, s. 13-34 https://repozytorium.uni.wroc.pl/Content/89906/PDF/01_01_Czernianin-W_Czernianin-H_Zarys-teorii-psychoanalitycznej.pdf [dostęp: 13.05.2022]

¹⁴⁴ Grzesiuk, H. Suszek, *Psychoterapia. Szkoły i Metody. Podręcznik akademicki.*, ENETEIA Wydawnictwo Psychologii i Kultury, Warszawa 2011, s.624

na ekranie (bohaterem). Jako że ekran nie jest lustrem idealnym, widz, choć widzi w filmie osoby podobne do siebie, nie może zobaczyć tam jednak samego siebie. Gdzie więc lokuje swoje "ja"? Według Metz'a **jedynym możliwym punktem identyfikacji dla widza staje się spojrzenie kamery**. Metz pisze w swojej pracy: "widz nie może zrobić nic innego, jak zidentyfikować się z kamerą, która patrzyła na to, co on sam widzi, przed nim¹⁴⁵". Tym samym kamera staje się głównym źródłem "ja" dla widza.

Metz, na podstawie myśli Baudry'ego, wyróżnił te dwa typy identyfikacji, które zachodzą w widzu jako: **identyfikację prymarną (pierwotną)**, która zachodzi między widzem a czynnikiem, który umożliwił zaistnienie widowiska (czyli tym „transcendentalnym podmiotem” jest tu kamera, ponieważ to ona zbiera przedmioty przedstawione na ekranie w spójne znaczenie) oraz **identyfikację sekundarną** (poprzez obraz widz identyfikuje się na poziomie drugim: ze światem przedstawionym i jego postaciami), przy czym według niego identyfikacja prymarna, czyli identyfikacja z podmiotem transcendentalnym, jest możliwa tylko dzięki identyfikacji sekundarnej, ponieważ tylko dzięki utożsamieniu z postaciami i światem przedstawionym ustalone zostaje centrum i źródło przedstawienia.^{146 147}.

Mimo że od lat 70-tych powstało wiele zniuansowanych teorii identyfikacji, podział Metz'a i sama teoria aparatury wciąż są bardzo popularne i szeroko cytowane; uznawane często za podstawę wiedzy o procesach psychicznych, które zachodzą w widzu podczas oglądania filmu i niejako kanon tego zagadnienia.

Ciekawe i zaskakujące (w kontekście dominującego nurtu teorii praktyki) w spostrzeżeniach teorii psychoanalitycznej jest dla mnie, jak ogromną rolę przypisuje się właśnie "**spojrzeniu kamery**". W znacznej mierze zgadza się to z moimi własnymi wnioskami i uczuciami wobec istotności "**obecności Autora**" **wyrażonej w języku filmowym**. Sama relacja widza z dziełem jest traktowana bardzo kompleksowo i bynajmniej nie jest sprowadzona do identyfikacji z bohaterem, uznając złożoność procesów, które zachodzą podczas oglądania filmu.

¹⁴⁵ Christian Metz, *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*, przeł. Britton C., Willams A., Brewster B., Guzzetti A., Bloomington, Indiana University Press, Indiana 1982, s. 49 [oryg.] "*can do no other than identify with the camera, too, which has looked before him at...*"

¹⁴⁶ Jacek Ostaszewski [w:] *Słownik filmu*, [red.] Rafał Syska, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010

¹⁴⁷ Łączy się to oczywiście ze wspomnianymi przeze mnie wcześniej koncepcjami "bohatera-narratora" i "narratora filmowego". Według wczesnej teorii Metz'a identyfikacja prymarna zachodzi głównie dzięki kamerze, natomiast inne teorie narracji przyjmują w większości, że nie tylko sama kamera, ale cały język medium filmowego odpowiedzialny jest za stwarzanie drugiej instancji, z którą w relację wchodzi widz.

2.2. Widz w tradycji fenomenologicznej

Tradycja fenomenologiczna skupia się na badaniu całościowego **doświadczenia** percepcji filmu. Widz występuje w nim jako multisensoryczne, odczuwające, kinestetyczne **ciało** poddawane dynamicznym przeżyciom. Przestaje być abstrakcyjną figurą; nie może być też zredukowany do swojego spojrzenia, bo spojrzenie widza nie może bowiem według fenomenologów nigdy być pozbawione ciała.

Najważniejszym nazwiskiem dla tradycji fenomenologicznej jest niewątpliwie XX-wieczny filozof **Marcel Merleau-Ponty**¹⁴⁸, uznawany za jednego z nestorów współczesnej fenomenologii i będący z pewnością najbardziej wpływową postacią dla dzisiejszych teoretyków filmu, inspirujących się tą tradycją filozoficzną. Merleau-Ponty, czerpiący zarówno z myśli Edmunda Husserla, jak i z psychologii oraz kognitywistyki, był przedstawicielem nurtu fenomenologii egzystencjalnej, której *"podstawą jest przeświadczenie o tym, że myślenie nie może zatracić świadomości własnego początku, bycia w świecie, bycia ucieleśnionego. Zawsze jesteśmy zanurzeni w swojej egzystencji i żywe ciało jest koniecznym warunkiem zaistnienia nie tylko języka, ale i syntez, sądów, orzeczeń"*¹⁴⁹. *"Egzystencja jest dla Merleau-Ponty'ego ważniejszym pojęciem niż świadomość czy podmiot, mimo że wiąże te kwestie – istotne jest bowiem to, w jaki sposób jesteśmy w świecie obecni, a przez to: jak doświadczamy siebie i innych"*¹⁵⁰. *„Błędem filozofii refleksyjnych jest wiara, że podmiot rozmyślający może wchłonąć w swoją medytację albo uchwycić bez reszty przedmiot, nad którym medytuje, że można nasze bycie sprowadzić do naszej wiedzy” – filozof krytykuje zatem podejście scjentyistyczne, empiryzm i intelektualizm, które zamieniają percepcję w analizę, a ciało sprowadzają do organizmu"*¹⁵¹.

Merleau-Ponty twierdził, że fundamentem naszego doświadczenia świata jest percepcja. Percepcja jest natomiast według niego dynamicznym, stale wydarzającym się dialogiem między żyjącym ciałem i światem, który jest przez to ciało odbierany.

¹⁴⁸ Zaraz obok Edmunda Husserla, którego myśl filozoficzna nie jest jednak tak często cytowana w kontekście filmowym i filmoznawczym.

¹⁴⁹ Marta Stańczyk, *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019, s. 36 https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/148810/stanczyk_ucielesnione_doswiadczenie_kinowe_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 13.05.2022]

¹⁵⁰ Marta Stańczyk, *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019, s. 36 https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/148810/stanczyk_ucielesnione_doswiadczenie_kinowe_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 13.05.2022]

¹⁵¹ *Ibidem*, s. 36

Pisał on też bezpośrednio o kinie: w "Sense and Non-sense" stwierdził, że kino jest sztuką z istoty swej fenomenologiczną¹⁵², która jest „idealna do zaprezentowania jedności umysłu i ciała, umysłu i świata, a także ekspresji jednego w drugim”¹⁵³. Uznawał też, że film „nie apeluje do intelektu, apeluje natomiast do naszej milczącej zdolności rozszyfrowywania świata i ludzi oraz współistnienia z nimi”.^{154 155}

Procesy zachodzące w widzu podczas oglądania filmu nie są więc według jego teorii ograniczone do widzenia i oglądania, do interpretacji, do relacji z obiektem, ani do tekstualnego wymiaru odbioru. Podsumowując: fenomenologia uznaje, że **percepcja filmu nie opiera się na identyfikacji, lecz na ucieleśnionym doświadczeniu kinowym**. Jak pisze Marta Stańczyk: *"To antyhermeneutyczne podejście traktuje intelektualny odbiór jako wtórny proces, odrywający nas od przedmiotów i od „ja”, a przy tym ugruntowujący dualizm podmiotowo-przedmiotowy, i odżegnuje się od spauperyzowanej psychologizacji (na której opiera się klasyczna narracja i mechanizm identyfikacji), czyli zawłaszczających mechanizmów symbolicznych"*.¹⁵⁶

Bardzo istotną i zyskującą współcześnie na znaczeniu teorią w nurcie fenomenologicznym jest '**sensuous theory**'; czerpiąca silnie z teorii powyższych i skupiona na widzu-ciele, uznająca zarazem bardzo mocno subiektywizm odbioru widza. Iuliia Glushneva, w pracy "Embodied Spectatorship: Phenomenological Turn in Contemporary Film Theory" z roku 2017 pisze: *"Korzystając z filozofii fenomenologicznej, filmowi fenomenologowie tacy jak Vivian Sobchack, Laura U. Marks, Jennifer Barker, Jane Stadler i inni, odmienili samo przeświadczenie o doświadczeniu filmowym. Krytykując klasyczną teorię filmoznawczą i teorie powstałe po latach 60-tych, zainspirowane psychoanalizą, semiotyką i kognitywistyką za ich okulocentryzm, determinizm i ahistorycyzm, badaczki uznają doświadczenie oglądania filmu za "dialogiczną wymianę pomiędzy podmiotami [widzem i filmem], o wspólnych, skończonych*

¹⁵² Maurice Merleau-Ponty, *Sense and Non-Sense*, Northwestern University Press, Evanston 1964, s. 58

¹⁵³ Przypomina mi to również opisywane przez Dawida Abrama widzialne-niewidzialne i jego opis dawnego przekonania o świadomości jako dzielonej przez wszystkie istoty i zjawiska, a nie czymś osobnym.

¹⁵⁴ Maurice Merleau-Ponty, *Film i nowa psychologia*, przeł. M. Zagajewski, [w:] A. Helman, *Estetyka i film*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1972, s. 196

¹⁵⁵ Jest to bliskie moim własnym postulatam.

¹⁵⁶ Marta Stańczyk, *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019, s. 69 https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/148810/stanczyk_ucielesnione_doswiadczenie_kinowe_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 13.05.2022]

i usytuowanych warunkach obiektywnego ucieleśnienia oraz wyjątkowej i skończonej egzystencji we wspólnym, nawet jeśli kwestionowanym, świecie kultury" (Sobchack 307)".¹⁵⁷

To, co jest mi bardzo bliskie w tradycji fenomenologicznej to uznanie oglądania filmu jako wielopoziomowego doświadczenia, działającego na zmysły widza (w tradycji *Erlebnis*). Film nie służy oglądaniu historii, film działa swoimi środkami wyrazu na ciało widza. Skupienie fenomenologii na obecności i samym byciu w świecie, w kontakcie z nim, jest mi bliskie filozoficznie. Fenomenologia przypomina nam o innej, cenniejszej możliwości doświadczania kina, nawet jeśli widzowie wytrenowani są dzisiaj zwykle, żeby odbierać film właśnie przy pomocy umysłu - składając jego elementy tekstualne w całość, w opowieść, która to dopiero wytwarza określone emocje - a nie poddają się po prostu doznaniom.

3. Identyfikacja z bohaterem

3.1. Jean-Pierre Meunier: "bycie jak" i "bycie z"

Przechodząc do tematu samej identyfikacji z bohaterem, chcę wspomnieć o belgijskim psychologu, **Jean-Pierre Meunierze**, który w 1969 roku spróbował połączyć teorię psychoanalityczną (czerpiąc z Freuda i Hesnarda - a nie jak większość "psychoanalityków" z Freuda i Lacana¹⁵⁸) oraz teorię fenomenologiczną (odwołując się do Merleau-Ponty'ego). W swojej pracy "*The Structure of the Film Experience*" (której tytuł nomen omen w sposób niemalże humorystyczny korzysta z dwóch najbardziej sztandarowych haseł dla tych dwóch tradycji; *struktury* w przypadku psychoanalizy i *doświadczenia* w przypadku fenomenologii) Meunier, rozróżnia "**bycie jak**" bohater (stosowane na przykład w

¹⁵⁷ Iuliia Glushneva, *Embodied Spectatorship: Phenomenological Turn in Contemporary Film Theory*, University of Kansas, Kansas 2017, s. 6 https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/25809/Glushneva_ku_0099M_15293_DATA_1.pdf?sequence=1 [dostęp: 13.05.22] [oryg.] "By following a phenomenological philosophy, film phenomenologists, such as **Vivian Sobchack**, Laura U. Marks, Jennifer Barker, Jane Stadler and others have restated the very notion of cinematic experience. Criticizing classical film theory and the post-1960s theories inspired by psychoanalytic, semiotic, and cognitive approaches for ocularcentrism, determinism, and ahistoricism, the scholars consider film viewing as "a dialogic exchange between viewing subjects [spectator and film itself] who share the finite and situated conditions of objective embodiment and also share their uniquely and finite existence in a common, if contested, cultural world" (Sobchack 307)."

¹⁵⁸ Daniel Fairfax., *Between Phenomenology and Psychoanalysis: Jean-Pierre Meunier's Theory of Identification in the Cinema* [w:] Julian Hanich, Daniel Fairfax [red.] *The Structure of Film Experience by Jean-Pierre Meunier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, s. 179

westernach) i **"bycie z"** bohaterem (wymieniając jako przykłady chociażby "Cleo Od Piątej Do Siódmej"¹⁵⁹ Agnes Vardy czy "Złodziei rowerów"¹⁶⁰ Vittorio de Siki).¹⁶¹

Inspirując się teorią Meuniera, pozwolę sobie tu na bardzo istotne dla mnie samej własne spostrzeżenie dotyczące relacji widza z bohaterem, będące zarazem rozwinięciem i kontynuacją moich wcześniejszych przeczuc opisanych w rozdziale dotyczącym praktyki. Otóż, o czym już pisałam, klasyczne kino dąży w dość oczywisty i klarowny sposób do stwarzania relacji widza i bohatera typu "bycie jak" (czyli imersji). Natomiast pozostałe filmy fabularne, czyli zarówno te z trybu narracji artystycznej, jak i te z trybu narracji parametrycznej stosują "bycie z" bohaterem na wiele różnych sposobów.

3.1.1. "Bycie z": rodzaje relacji z widzem

"Bycie z" bohaterem jest więc kategorią znacznie szerszą, mieszczącą w sobie całe spektrum rodzajów relacji widza z bohaterem i emocjonalnego z nim kontaktu. Można tu zaobserwować zarówno najbardziej oczywistą i najsilniej związaną z kinem klasycznym czy autorskim **relację psychologiczną z bohaterem** (jak w większości kina europejskiego i amerykańskiego od Ingmara Bergmana przez Roberta Altmana po Pedro Almodovara); **relację fenomenologiczną czy też egzystencjalną** (jak na przykład w filmach Carlosa Reygadasa czy Beli Tarra); **relację duchową** (jak u Andrieja Tarkowskiego, Roberta Bressona czy Carla Gustava Dreyera); **relację zmysłową lub cielesną** (u Claire Denis) czy też **relację intelektualną** (jak w przypadku choćby "Teorematu" Pasoliniego).

Są to oczywiście bardzo umowne hasła, których trudno byłoby użyć do przeprowadzenia precyzyjnej taksonomii. Kategorie te również absolutnie nie wykluczają się wzajemnie i często współlistnieją. Co jednak istotne dla tematu mojej pracy i prób zrozumienia, w jaki sposób moja własna twórczość odbiega od przyjętego "standardu", to odkrycie, że choć w kategorii "bycia z" bohaterem istnieje bardzo wiele różnych sposobów na odczuwanie przez widza bohatera i wchodzenia z nim w relację na różnych płaszczyznach - powszechnie i bardzo często ogranicza się tę kategorię do relacji psychologicznej¹⁶². Co za tym idzie, mi samej niekoniecznie chodzi zawsze o rozluźnienie

¹⁵⁹ *Cleo Od Piątej Do Siódmej*, Agnes Varda, Francja, Włochy 1962.

¹⁶⁰ *Złodzieje rowerów*, Vittorio de Sica, Włochy 1948.

¹⁶¹ Daniel Fairfax, Julian Hanich, *The Structure of Film Experience by Jean-Pierre Meunier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, s. 133

¹⁶² Jest to oczywiście potencjalnie niezwykle pojemna kategoria. Posługując się elementami identyfikacji Cohena, wyróżniłabym tu przede wszystkim element empatii afektywnej.

relacji widza i bohatera, o ich zdystansowanie - a raczej o nadanie tej relacji kształtu, który mnie najbardziej interesuje (i którym nie zawsze jest psychologiczna przyczynowo-skutkowość czy w ogóle psychologia związana z relacją z samym sobą czy relacjami z innymi ludźmi. **Interesuje mnie bardziej "psychologia bycia w świecie", związana właśnie z relacją człowieka z otaczającym go światem jako całością).**

Jako że relacja "psychologiczna" (rozumiana jako relacja bohatera z samym sobą czy też jego relacja z innymi ludźmi) jest najpowszechniejsza w kinie, najbliższa też pewnie naszym codziennym interakcjom z innymi ludźmi i w związku z tym najłatwiej uruchamia zaangażowanie widza, będzie ona więc pierwszą, w którą widz będzie próbował wejść. Dlatego też często, żeby wyeksponować inne aspekty relacji oraz szersze spektrum uczuć i pozwolić doświadczyć ich widzowi, twórcy ograniczają na różne sposoby komponenty psychologiczno-emocjonalne bohatera (Claire Denis nie ujawnia motywacji, Carlos Reygadas nie charakteryzuje, Robert Bresson sprowadza grę aktorską do nieekspresyjnego bycia). Jednocześnie, relacje najbardziej pozbawione mocnego psychologicznego komponentu wydają się widzowi najbardziej radykalne, najtrudniejsze do przyjęcia (szczególnie, jeżeli widz nie umie znaleźć innej drogi do bohatera i stworzenia relacji z nim).

Rozróżnienie między "byciem jak" i "byciem z" (oraz jego różne typy) zdają się zresztą potwierdzać współcześni kognitywiści, o czym zaraz napiszę.

3.2. Identyfikacja z bohaterem a badania kognitywistyki

Multidyscyplinarna kognitywistyka stała się w ostatnich latach bardzo popularną dziedziną badań kina. Technologia dostarczyła jej narzędzi umożliwiających choć częściową weryfikację hipotez przy pomocy metod naukowych lub zbliżonych do naukowych. Istotne jest jednak zaznaczenie, że przedmiotem badań kognitywistów jest najczęściej odbiór przez widza filmów popularnych, dlatego ich odkrycia nie mogą być interpretowane w pełni wszechstronnie czy miarodajnie. Przemyślenia kognitywistów z ostatnich lat i tak wydają mi się jednak warte przywołania w kontekście moich własnych rozważań i intuicji.

W opracowaniu Jolanty Pisarek i Piotra Francuza "Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera", autorzy piszą:

"Niezależnie od teoretycznego nurtu, badacze zajmujący się odbiorem filmów fabularnych podkreślają szczególną rolę fikcyjnych postaci jako elementu

odpowiedzialnego za zbudowanie spójnej reprezentacji filmu. Z jednej strony są one koniecznym warunkiem wystąpienia identyfikacji, która prowadzi do emocjonalnego przeżycia filmu, a zatem - w myśl psychoanalitycznej teorii filmu - do jego zrozumienia (por. Helman, 1991), z drugiej strony postacie jako nosiciele działań są czynnikiem porządkującym wydarzenia i przebieg filmu. Postać filmowa, w odróżnieniu od bohaterów literackich, nie może zostać zredukowana do funkcji, jaką pełni w fabule, gdyż została obdarzona tzw. zmysłową autonomią (Bordwell, 1995). Filmowi bohaterowie, jako element konstrukcji filmu odpowiedzialny - obok formalnych środków filmowych, takich jak montaż czy kąt widzenia kamery - za uspoźnianie napływających treści, w odróżnieniu od nich jest reprezentowany w pamięci długotrwałej widza w postaci konkretnych schematów osobowych (Kraft, 1981 - za: Ostaszewski, 1999b; Peterson, 1999)".¹⁶³

Cohen wskazuje też na istotność identyfikacji widza z bohaterami dla odbioru dzieła w ogóle: "Etnograficzne badania nad publicznością pokazują, że widzowie zapytani o swoje reakcje na programy telewizyjne, bardzo często skupiają się na swoich uczuciach i reakcjach na postaci, w tym wspominając o silnych uczuciach utożsamienia się z postaciami (e.g., Liebes & Katz, 1990)".¹⁶⁴

Natomiast Tchernev pisze: "Identyfikacja jest kluczowym czynnikiem predykcji zadowolenia (e.g., Janicke & Raney, 2012), a identyfikacja z bohaterami - szczególnie z głównym bohaterem - jest mocno związana z wejściem w samą opowieść (Moyer-Guse & Nabi, 2010; Tal-Or & Cohen, 2010). W zasadzie sama identyfikacja jest formą absorpcji przez opowieść: "Identyfikując się, widz czy czytelnik zaczyna być wciągnięty przez tekst" (Tal-Or & Cohen, 2010)".¹⁶⁵

¹⁶³ Jolanta Pisarek, Piotr Francuz. *Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera*. [w:] P. Francuz [red.], *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, Lublin 2007, Towarzystwo Naukowe KUL, s. 166

¹⁶⁴ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 246 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_-_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] "Ethnographic audience studies found that when asked to discuss their reactions to shows, TV viewers will often focus on their feelings and reactions to characters, including mentions of strong identification with characters (e.g., Liebes & Katz, 1990)"

¹⁶⁵ John Martin Tchernev, *Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking*, Ohio State University 2015, s. 209 https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1429807335&disposition=inline [dostęp: 02.02.2022 r.] "Identification is a key predictor of enjoyment (e.g., Janicke & Raney, 2012), and identification with characters - and with the main character in particular - is strongly related to transportation into a narrative (Moyer-Guse & Nabi, 2010; Tal-Or & Cohen, 2010). In fact, identification itself is a form of absorption into a narrative: "In identifying, a viewer or reader becomes absorbed in the text" (Tal-Or & Cohen, 2010, p. 404)."

Jasne jest więc, że identyfikacja widza z bohaterem ma bardzo istotny wpływ na odbiór filmu. Kiedy celem jest rozrywka, niewątpliwie wywoływanie identyfikacji z bohaterem jest właściwym narzędziem służącym jej wzmocnieniu. Cohen pisze: *"Reżyserzy i scenarzyści tworzą bohaterów, z którymi widzowie mają wchodzić w interakcje po to, żeby podobały im się książki, filmy czy programy telewizyjne. Odmienne od identyfikacji z rodzicami, przywódcami czy narodami, identyfikacja z bohaterami w mediach jest rezultatem misternie skonstruowanej sytuacji. Dlatego, badania nad mediami opisujące identyfikację muszą brać pod uwagę zarówno produkcję targetów identyfikacji, jak i samą identyfikację widzów z nimi."*¹⁶⁶

To znaczenie postaci filmowej i jej rola w opowiadaniu - nawet jeżeli w kinie popularnym jest ona znacznie bardziej uwypuklona niż w kinie autorskim czy artystycznym - jest jednak ważnym przypomnieniem, również dla mnie samej, że postać nie może być traktowana w pełni jako element filmu, taki sam, jak inne jej elementy. "Zmysłowa autonomia" postaci będzie sprawiać, że widz naturalnie będzie sięgał po kontakt z nią podczas oglądania - i choć nie wszystkie elementy filmu muszą być do tego kontaktu sprowadzone, nie mogą zapominać o tym, jak silny jest ten mechanizm w widzu i jak ostrożnie należy się z nim obchodzić, nawet budując opowiadania zgoła odmienne od tych skupionych na bohaterze.

3.2.1. Poza identyfikacją: rodzaje interakcji widza z bohaterem w ujęciu Jonathana Cohena

Chcę jeszcze raz przytoczyć w nowym kontekście istotne dla tej rozprawy przemyslenia Jonathana Cohena. Cohen zwraca uwagę na specyfikę identyfikacji z bohaterami na ekranie. W odróżnieniu od identyfikacji zachodzącej w rzeczywistości pozaekranowej, której doświadczamy szczególnie jako dzieci i nastolatki (internalizując postawy i zachowania otaczających nas osób oraz ucząc się rozpoznawać "innego" od nas, w którym to procesie kształtuje się nasza tożsamość), identyfikacja filmowa jest rezultatem

¹⁶⁶ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 251 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp: 13.05.2022] [oryg.] *"Directors and writers create characters with whom audiences are meant to interact to enjoy books, films, or television programs. Unlike identification with parents, leaders, or nations, identification with media characters is a result of a carefully constructed situation. Thus, media studies of identification must account for the production of identification targets as well as the identification of audiences with them."*

świadomie wygenerowanych konstruktów, które mają sprawić, że chętnie zastąpimy własną perspektywę cudzą.

Cohen pisze:

*"W badaniach nad mediami, identyfikacja była zwykle rozumiana jako zawierająca w sobie uczucia bliskości, przyjaźni, podobieństwa i lubienia postaci lub chęci imitowania bohatera przez widzów. Na przykład Liebes i Katz (1990) wyróżnili trzy typy reakcji na bohatera: lubienie, bycie jak (podobieństwo) i chęć bycia jak (modelowanie). Chociaż uznali, że bazując na tych trzech reakcjach, istnieje wiele możliwych odpowiedzi emocjonalnych na bohaterów, badacze ci twierdzili, że wszystkie należą do jednej psychicznej zmiennej: identyfikacji. Definicja identyfikacji jako adaptowania tożsamości i perspektywy bohatera pomaga jaśniej określić atrybuty tego zagadnienia. Po pierwsze, identyfikacja nie jest rozumiana jako postawa, emocja, percepcja, ale raczej jako proces, który składa się z narastającej utraty samoświadomości i jej tymczasowego zastąpienia zintensyfikowanym emocjonalnie i kognitywnym związkiem z postacią. Po drugie, odmiennie od czysto psychologicznej teorii identyfikacji czy koncepcji związanej z socjologicznymi przekonaniemiami o identyfikacji z grupami społecznymi czy ich przywódcami, identyfikacja jest tutaj definiowana jako odpowiedź na jakości tekstualne, które powstały by wzbudzać identyfikację."*¹⁶⁷

Cohen uważa, że identyfikacja często mylona jest z pokrewnymi mechanizmami, argumentując, że główną cechą identyfikacji (oraz jej warunkiem) jest pozycja widza w stosunku do bohatera, a nie intensywność wygenerowanych w widzu przez relację z bohaterem emocji. To, że bardzo lubimy bohatera lub że płacemy, kiedy on płacze, nie znaczy jeszcze według Cohena, że zachodzi z nim identyfikacja. Twierdzi on, że identyfikacja zachodzi tylko wtedy, kiedy widz zatracą swoją samoświadomość na rzecz perspektywy bohatera czyli wtedy, kiedy zachodzi imersja. Inne interakcje widza z

¹⁶⁷ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, *Mass Communication & Society*, Haifa 2001, s. 249 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp:13.05.22] [oryg.] *"Within media studies, identification with media characters has generally been understood to denote feelings of affinity, friendship, similarity, and liking of media characters or imitation of a character by audience members. For example, Liebes and Katz (1990) distinguished between three types of reactions toward characters: liking, being like (similarity), and wanting to be like (modeling). Although they recognized multiple possible responses to media characters based on these three dimensions, they argued that these responses are all part of one psychological variable: identification. This definition of identification as adopting the identity and perspective of a character helps clarify several attributes of identification. First, identification is defined not as an attitude, an emotion, or perception but, rather, as a process that consists of increasing loss of self-awareness and its temporary replacement with heightened emotional and cognitive connections with a character. Second, unlike a purely psychological theory of identification or a conception linked to sociological notions of identifying with social groups or leaders, identification is defined here as a response to textual features that are intended to provoke identification."*

bohaterem powinny być według niego przypisywane innym mechanizmom. Jest to podobne rozróżnienie do wspomnianego przez Meuniera dotyczącego "bycia jak" bohater i "bycia z" bohaterem. Według Cohena jedynie "bycie jak" klasyfikuje się jako identyfikacja.

"Byciu z" przypisuje on szereg innych interakcji:

"Widz może odpowiadać lubieniem lub nielubieniem bohaterów, czuciem się blisko nich (bliskość; Newton & Buck, 1985; Newton, Buck, & Woelfel, 1986), poszukiwaniem podobieństw i różnic między nim samym a bohaterami (podobieństwo; Reeves & Miller, 1978), odczuwaniem bohaterów jako seksualnie albo romantycznie atrakcyjnych (przywiązanie; Steever, 1994), wejściem z bohaterami w para-socjalne interakcje (PSI)¹⁶⁸ (Horton & Wohl, 1956) czy pragnieniem imitowania ich (imitacja; Hoffner, 1996).¹⁶⁹

Cohen przedstawia je w tabeli:

Il. 4 Tabela przedstawiająca porównanie mechanizmu identyfikacji z podobnymi do niej koncepcjami.

TABLE 1
Comparing Identification With Similar Concepts

	<i>Identification</i>	<i>Parasocial Interaction</i>	<i>Liking, Similarity, Affinity</i>	<i>Imitation</i>
Nature of process	Emotional and cognitive, alters state of awareness	Interactional, (para)social	Attitude	Behavior
Basis	Understanding and empathy	Attraction	Perceptions of character and self	Modeling
Positioning of viewer	As character	As self	As self	As learner (self as other)
Associated phenomena	Absorption in text, emotional release	Attachment to character and text, keeping company	Fandom, realism	Learning, reinforcement
Theoretical roots	Psychoanalysis, film studies, social psychology	Psychology, interpersonal communication	Social psychology	Experimental psychology, social learning theory

Źródło: http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf

¹⁶⁸ Interakcje i relacje para-socjalne (paraspoleczne) opisali w latach 50-tych ubiegłego wieku antropolog Donald Horton, i socjolog Richard Wohl. Dotyczące one "relacji" i uczuć, które mamy wobec figur, z którymi nie mamy rzeczywistego kontaktu i związku (postaci fikcyjnych, ale także celebrytów, osób medialnych itd.).

¹⁶⁹ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, s. 252 http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf [dostęp:13.05.22] [oryg.](*An audience member may respond by liking or disliking characters, feeling close to them (affinity; Newton & Buck, 1985; Newton, Buck, & Woelfel, 1986), finding similarities or differences between the characters and themselves (similarity; Reeves & Miller, 1978), finding the characters sexually or romantically attractive (attachment; Steever, 1994), developing PSI with them (Horton & Wohl, 1956), or desiring to imitate them (imitation; Hoffner, 1996)*)

Ciekawym odkryciem jest dla mnie, że Cohen za tak istotną uznaje samą pozycję widza wobec bohatera i stosuje tu rozróżnienie typów takiej pozycji: widz jako on sam; widz jako postać; widz jako inny. Jest to niejako pokrewne z moim intuicyjnie zapisanym pierwszym postulatem twórczym dotyczącym sprzeciwu wobec "zatracenia" widza w postaci i jego znikania oraz tym samym bardzo ważną częścią mojego zainteresowania tematem identyfikacji.

Choć podział Cohena nie uwzględnia bezpośrednio rodzajów relacji widza z bohaterem, które ja intuicyjnie opisałam (towarzyszenie, bycie świadkiem, przewodnikiem¹⁷⁰), ukazuje on jak zniuansowane potrafi być obcowanie widza z bohaterem oraz fakt, że nie ogranicza się ono do jednego tylko mechanizmu i typu relacji psychologicznej. Pojęcie identyfikacji okazuje się zarazem zbyt wąskie, żeby pomieścić wszystkie rodzaje tych interakcji oraz zbyt ogólne, żeby można było go używać precyzyjnie do opisu tego, co zachodzi między widzem a bohaterem.

3.2.2. Identyfikacja a zaangażowanie emocjonalne widza - nowe spojrzenie Murraya Smitha

Podobnego zdania co do nieprecyzyjności terminu identyfikacji co Cohen, jest inny badacz - filmoznawca i filozof, Murray Smith. Jego książka "Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema"¹⁷¹ z roku 1995 poświęcona jest w całości właśnie bohaterowi filmowemu. Smith zauważa, że termin "identyfikacja", choć wydaje się trafnie oddawać doświadczenie oglądania filmu, jest zbyt często używany w zupełnie odmiennych kontekstach i znaczeniach (choćby jego potoczne znaczenie i freudowska definicja są inne), żeby można było nadal się nim posługiwać w opisie interakcji bohatera i widza.

Zamiast tego proponuje on zaktualizowany schemat tej relacji, uwzględniający zniuansowanie procesów, które zachodzą w widzu w trakcie oglądania filmu fabularnego i jego kontaktu z postacią. Ten schemat, choć pojęciowo znacząco odbiegający od wiedzy płynącej z podręczników scenariuszowych czy potocznego, środowiskowego rozumienia "identyfikacji", wydaje mi się szczególnie istotny dla zrozumienia praktycznych różnic pomiędzy odmiennymi strategiami budowania postaci przez różnych filmowców (oraz różnicami między kanonem a moją własną strategią). Podsumowuje on dzięki temu

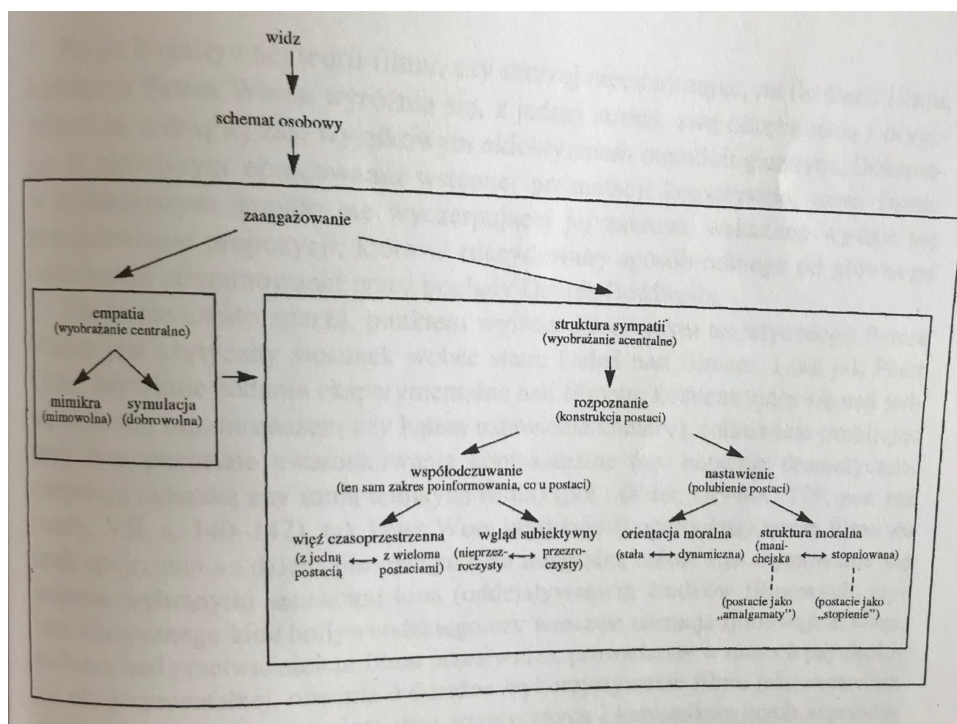
¹⁷⁰ Samo "bycie przewodnikiem" jest funkcją dramaturgiczną, a nie psychologiczną, tj. nie odnosi się bezpośrednio do identyfikacji, a do struktury opowiadania.

¹⁷¹ Murray Smith, *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press, 1995

znakomicie meandry mojej własnej podróży przez to zagadnienie, rzucając nowe światło na to, jak przebiegać może identyfikacja - a raczej z czego składają się różne formy interakcji widza z bohaterem i dziełem.

Smith odchodząc od pojęcia "identyfikacji", nazywa to, co zachodzi między widzem a bohaterem "**strukturą zaangażowania**". Składają się na nią według niego **struktury sympatii**, uzupełniane przez **struktury empatii**. Zobrazowane jest to poniższym schematem, który omówię za chwilę szczegółowo:

Il. 5. Schemat przedstawiający struktury zaangażowania według koncepcji Murraya Smitha.



Źródło: Jacek Ostaszewski, *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999

Kluczowe dla zrozumienia odmienności koncepcji Smitha od innych teorii identyfikacji z bohaterem jest rozróżnienie między strukturami empatii i sympatii. Jego źródłem jest myśl Richarda Wollheima, dotycząca dwóch odmiennych trybów wyobraźni człowieka: **wyobraźni centralnej i wyobraźni acentralnej**. Wyobraźnia centralna zakłada wyobrażanie sobie siebie samego w danej sytuacji (wyobrażam sobie, że jestem na huśtawce), natomiast wyobraźnia acentralna polega na wyobrażaniu sobie czegoś, ale nie z własnej perspektywy (wyobrażam sobie, że ktoś jest na huśtawce, a ja patrzę na niego, stojąc obok). Smith twierdzi, że oglądanie filmu odbywa się głównie przy pomocy wyobraźni acentralnej (związanej ze strukturami sympatii), a w mniejszym stopniu przy

pomocy wyobraźni centralnej (związanej ze strukturami empatii, gdzie odbiorca wyobraża sobie, że jest "wewnątrz" scenariusza). Tym różni się od wielu innych teoretyków (oraz podręczników scenariuszów), którym bliższy jest pogląd o użyciu podczas oglądania filmu wyobraźni centralnej (to znaczy wyobrażania sobie przez widza, że jest bohaterem).

Nie jest moim celem rozstrzygnięcie tego sporu, chcę natomiast przyjrzeć się odmiennym strukturom, które wyróżnia Smith oraz ich komponentom.

Smith uznaje, że narracje fikcyjne działające na wyobraźnię widza, składają się na *strukturę sympatii* (czyli ten acentralny, "zewnętrzny" sposób interakcji z bohaterem) złożoną z trzech najważniejszych elementów¹⁷²: **recognition**, czyli "**rozpoznanie**" (widz konstruuje i rozpoznaje postać); **alignment**, czyli "**zrównania**"¹⁷³ ("*dysponowanie danymi audiowizualnymi mniej lub bardziej zgodnymi z tymi, które mają same postacie, i w ten sposób stawanie z nimi w jednym szeregu, czyli opowiadanie się po ich stronie*"¹⁷⁴) oraz **allegiance**, czyli "**nastawienie**" ("*nacechowane w mniejszym lub większym stopniu sympatią lub antypatią*"¹⁷⁵). Przytoczę tu większy fragment z artykułu Jacka Ostaszewskiego, który świetnie tłumaczy te trzy pojęcia używane przez Smitha:

*"Rozpoznanie zwykle zależy od czytelnego i konsekwentnego przedstawiania twarzy i ciała postaci, czyli od faktu, z którego zdajemy sobie sprawę dopiero wtedy, gdy takiego przedstawienia brak. Jeżeli atrybuty postaci się zmieniają, jeżeli nie oglądamy jej w całości, to rozpoznajemy tę postać z trudem i ze sporym opóźnieniem albo nie rozpoznajemy jej wcale. Konstrukcja postaci opiera się na ciągłości, a nie na jedności czy tożsamości. W większości filmów rozpoznanie zachodzi automatycznie".*¹⁷⁶

"Zrównanie [przyp. autorki: u Ostaszewskiego: "współodczuwanie"] wiąże się z procesem, dzięki któremu widzowie uzyskują dostęp do działań, myśli i uczuć postaci. Podstawą solidarności są dwie splatające się ze sobą funkcje: więzi czasoprzestrzennej (sposobu, w jaki narracja zawęza się do opisu działań jednej postaci lub też obejmuje losy większej liczby postaci) i dostępu subiektywnego. Funkcje te są pokrewne Bordwellowskim

¹⁷² Jacek Ostaszewski, *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999, s. 161

¹⁷³ Pozwoliłam sobie zmienić tłumaczenie słowa "alignment" przedstawione w książce Ostaszewskiego ze "współodczuwania" na "zrównanie". "Zrównanie", choć bardziej techniczne, wydaje mi się precyzyjniej oddawać sens terminu zastosowanego przez Murraya, któremu chodzi o podobny zakres poinformowania widza i bohatera. "Współodczuwanie" z książki Ostaszewskiego wydaje mi się zbyt ogólne i zbyt zbliżone do potocznego rozumienia identyfikacji filmowej w ogóle.

¹⁷⁴ Jacek Ostaszewski, *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999, s. 161

¹⁷⁵ *Ibidem*, s. 161.

¹⁷⁶ *Ibidem*, s. 161.

kryteriom zakresu i głębi narracji, w kontekście zaś badań literaturoznawczych, tak ważnych dla Smitha - bliskie są znanemu, chociażby z prac Gerarda Genette'a, pojęciu "ogniskowania", czyli sposobu w jaki opowiadania przekazują czytelnikowi informacje z perspektywy czy "poprzez" oczy postaci. (Możliwość współodczuwania wiąże się zatem z posiadaniem tego samego zakresu poinformowania co postać)".¹⁷⁷

Nastawienie natomiast wiąże się z oceną moralną postaci przez widza. *Nastawienie opiera się na: poczuciu widza, że ma rzetelny wgląd w stan ducha postaci, na rozumieniu warunków działania postaci, na moralnej ocenie postaci według swojej wiedzy.*¹⁷⁸ Ma ona prowadzić do tego, że widz lubi lub nie lubi postaci.

Wszystkie z tych trzech elementów są rzeczywiście niejako "zewnętrzne" i uznają zachowanie przez widza autonomicznej pozycji wobec oglądanego przez niego bohatera.

Natomiast struktury empatii (oparte na wyobraźni centralnej) składają się według Smitha z: **symulacji emocjonalnej**, **mimikry** (afektywnej i motorycznej) oraz **reakcji autonomicznych**.

Symulacja emocjonalna to przenoszenie w wyobraźni samego siebie w sytuację, w której jest postać. To myślenie hipotetyczno-praktyczne, które sprawia, że wyobrażamy sobie, jak to jest być kimś innym.

Mimikra związana jest z gestami i wyrazem twarzy postaci. Mimowolnie przyjmujemy i zaczynamy sami stosować język ciała i emocje ludzi, z którymi jesteśmy w interakcji. Nie inaczej dzieje się w przypadku postaci na ekranie. Ekspresyjność gry aktora wpływa więc znacząco na stopień mimikry. Jeżeli aktor gra bez wyraźnej ekspresji, mimikra będzie zachodzić słabiej. Świetnym przykładem według Smitha jest tu aktorstwo w filmach Bressona, gdzie aktorzy nie wyrażają silnych i jednoznacznych emocji, którymi może "zarażać" się widz. Jest to temat, do którego za chwilę wrócę.

Trzecim elementem struktur empatii w odbiorze filmu są **reakcje autonomiczne**, do których należy śmiech i strach. Powstają one w wyniku działania na widza samego filmu - na przykład kiedy coś gwałtownie poruszy się w kadrze lub wystąpi nagły ostry dźwięk. Jeżeli zjawiska te będą diegetyczne (znajdą się wewnątrz historii) i doświadczy ich również postać, będą budować silniejszy związek empatyczny widza z postacią.

Tak rozłożona na czynniki pierwsze identyfikacja (według Smitha "struktura zaangażowania"), będąca zestawem mechanizmów: rozpoznania, zrównania, nastawienia,

¹⁷⁷ *Ibidem*, s. 162

¹⁷⁸ Jacek Ostaszewski, *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999, s. 162

symulacji emocjonalnej, mimikry i reakcji autonomicznych rzuca światło na konkretne narzędzia filmowe, stosowane lub niestosowane przez konkretnych twórców. Przyjrę się teraz krótko pod ich kątem "Anatomii".

Mam poczucie, że świadomie powstrzymywałam mechanizm rozpoznania na początku filmu, nie pozwalając widzowi dobrze przyjrzeć się postaci (celowo nie pokazywałam długo jej twarzy i nie wyróżniałam jej w kadrze), jednak potem bardzo konsekwentnie go stosowałam (główna bohaterka prawie nie zmieniała kostiumu i łatwo było ją rozpoznać).

Jeżeli chodzi o zrównanie, rzadko kiedy widz dysponował podobną wiedzą co bohaterka - nie stosowałam praktycznie w ogóle ekspozycji, więc widz na początku wielu scen i sekwencji nie wiedział, dokąd bohaterka idzie, gdzie jest, z kim się spotyka, jakie były jej motywacje i jakie ma to dla niej znaczenie. Myślę, że był to jeden z istotniejszych elementów prowadzących do "rozłączenia" z bohaterką i braku mechanizmów klasycznej identyfikacji.

Nastawienie budowałam natomiast dość neutralnie i subtelnie, ale na pewno dążyłam do tego, żeby widz raczej lubił postać i z nią sympatyzował.

Przyglądając się z kolei strukturom empatii (wyobrażenia centralnego); zrezygnowałam dość wyraźnie z mimikry (gra aktorska w moim filmie była bardzo oszczędna i realistyczna, a historia pozbawiona przez większość filmu - poza jego punktem kulminacyjnym - momentów wzmożenia emocjonalnego bohaterów) oraz reakcji autonomicznych (nie było to tego rodzaju opowiadanie, które miałyby widza przestraszyć czy rozśmieszyć na zasadzie reakcji na coś niespodziewanego na ekranie).

Symulacja emocjonalna jest dla mnie kategorią bardzo szeroką i nie do końca związką z tym jasną. Na pewno nie dążyłam strukturalnie do stworzenia opowieści, w której widz stawia siebie w roli bohatera w filmie. Jednak w kilku momentach filmu, a szczególnie w punkcie kulminacyjnym filmu, kiedy główna bohaterka płacze pocieszana przez nieżyjącą matkę, dochodzi do działania takiego właśnie - jak myślę - mechanizmu.

Ciekawe jest dla mnie, że z przeprowadzonej autoanalizy wynika, że w bardzo wąskim stopniu używałam mechanizmów identyfikacji opisanych przez Smitha, które mają wzbudzać zaangażowanie emocjonalne widza. A jednak dziesiątki widzów mojego filmu mówiło o bardzo silnych, przytłaczających wręcz czasem, emocjach podczas jego projekcji oraz po niej. Ludzie wielokrotnie opisywali, jak płakali w różnych momentach filmu - oczywiście najczęściej podczas sceny płaczu samej bohaterki - ale też w bardzo

zaskakujących dla mnie momentach: w scenie spotkania głównej bohaterki z babcią; w scenie rozmowy bohaterki z mężem, w scenie nagrań VHS. Oznacza to prawdopodobnie, że często emocje wzbudzały w nich sytuacje bardzo subiektywne, wewnętrzne, które rodziły się w nich samych po spotkaniu z przedstawianym materiałem - a film dawał im po prostu przestrzeń, żeby je przeżywać. Mniej wynikały one z mojego celowego sterowania emocjami widza czy kontaktu z emocjami bohaterki.

4. Struktury emocji

Chcę przy tej okazji wrócić do zagadnienia poruszanego przeze mnie w innych częściach pracy, a mianowicie do samych "emocji", "przeżycia" czy też "doświadczenia" widza. Ponieważ punktem wyjścia mojej pracy jest polemika ze stwierdzeniem, że identyfikacja z bohaterem jest głównym motorem zaangażowania emocjonalnego widza w film, chcę zwrócić uwagę na komponenty samej struktury zaangażowania emocjonalnego i potencjalne różnice w generowanych przez nie uczuciach.

Nie mam niestety odpowiednich kompetencji badawczych, żeby opisać dokładnie sposób rodzenia się w widzu emocji podczas oglądania filmu w tym właśnie kontekście - tym bardziej, że jest to zagadnienie niezwykle efemeryczne i będące wciąż przedmiotem intensywnych badań. Chcę jednak o nim wspomnieć, ponieważ myślę, że ma szalenie istotne znaczenie dla uchwycenia i zrozumienia różnych rodzajów emocji, które mogą pojawiać się w widzu - a co za tym idzie różnych strategii konstruowania potencjalnego przeżycia widza przez twórców filmowych (i różnych ról bohaterów w tych filmach).

W opisie struktur zaangażowania Murray Smith przywołuje Bressona jako twórcę nie używającego mimikry (aktorzy grają nieekspresyjnie, wobec czego widz nie zaraża się ich emocjami), co w ocenie Smitha wywołuje "chłód emocjonalny" filmów Bressona. Jest to dla mnie zaskakujące, ponieważ większość znanych mi filmów Bressona wywoływała we mnie bardzo silne emocje. Podobną reakcję na filmy Bressona opisuje zresztą wielu innych widzów. Stawia to według mnie pytanie o oczekiwany rodzaj przeżywanych przez widza emocji i obrazuje w jakiś sposób moje przepuszczenie, że film może wywoływać w widzu emocje różnych kategorii - co przekłada się zarówno na rodzaj doznania, jak i jego trwałość.

Na podstawie własnych doświadczeń jako widzki sama mogłabym je intuicyjnie określić na przykład jako "głębokie" i "powierzchniowe". Te pierwsze związane są dla mnie z prawdziwym dotknięciem przez film wrażliwego "miejsca" w widzu, co sprawia, że

nawet po zakończeniu projekcji filmowej widz pozostaje z pewnym uczuciem (czasem wręcz rodzi się ono dopiero *po* projekcji)¹⁷⁹. Te drugie, "powierzchniowe" rodzą się w widzu spontanicznie w trakcie trwania projekcji i najczęściej są swego rodzaju imitacją, odzwierciedleniem emocji postaci. Być może powstają właśnie na zasadzie mimikry. Intensywność tych emocji mierzona intensywnością fizjologicznego doznania (tego na przykład czy widz płacze lub się śmieje) niekoniecznie oddaje realną, "wewnętrzną" czy też "głębką" intensywność doznania. I niekoniecznie związana jest z trwałością danej emocji czy jej możliwością do wytwarzania w widzu intensywnych p r z e ż y ć. Jak mawiał mój nauczyciel scenariopisarstwa w szkole filmowej w Łodzi, John Stepling: "nawet reklama Coca-Coli może sprawić, że się rozplaczesz - płacz nie jest miarą siły przeżycia". W tem sensie filmy Bressona mogą nie wywoływać silnych emocji "powierzchniowych", nie znaczy to jednak, że nie przedostają się do innych warstw emocjonalnego odbioru i nie działają na nie bardzo silnie.

Oczywiście - moje przeczucie nie jest poparte konkretną teorią naukową i w żadnym wypadku nie może być traktowane jak teza; ma ono raczej za zadanie zwrócić uwagę na różne aspekty zaangażowania emocjonalnego widza i różne rodzaje przeżywanych przez niego emocji. Mnie zawsze interesowały przede wszystkim (lub może nawet: tylko) emocje "głębokie". To je chciałabym prowokować w widzu. Emocje "powierzchniowe" nie wydawały mi się nigdy bardzo interesujące i sama też jestem mniej zainteresowana ich przeżywaniem podczas oglądania filmów.

Innym bardzo istotnym rozróżnieniem w obszarze zaangażowania emocjonalnego widza jest też wspomniana przeze mnie wielokrotnie, ale wciąż trudna do precyzyjnego wyjaśnienia różnica między "emocjami" a "przeżyciem" widza. Jest ona bardzo bliska sednu mojego zainteresowania tematami tej rozprawy, spróbuję więc jeszcze ten temat rozszerzyć i pogłębić.

¹⁷⁹ O podobnych doświadczeniach pisał Schafer. O tym, że film rodzi się dopiero po jego zobaczeniu. *"Trwanie uczuć wzbudzonych przez film nie jest tożsame z czasem trwania seansu kinowego, ich siła objawia się przede wszystkim poprzez zdolność do powracania w pamięci i przekształcania obejrzanych niegdyś na ekranie obrazów w mentalne wyobrażenia, "zafalszowane" wspomnienie filmu w ten sposób, dodajmy (nawiązując w tym miejscu do jednej z propozycji teoretycznych Alicji Helman, film przekształca się w swego rodzaju "dzieło wirtualne", traci swój byt obiektywny na rzecz subiektywnego, istniejącego tylko w jednym niepowtarzalnym egzemplarzu, wyobrażeniowego "filmu" w psychice widza. Życiem filmu jest w gruncie rzeczy jego śmierć, istnienie po seansie kinowym, czyli to, co Etienne Souriau kilkadziesiąt lat wcześniej określał mianem faktów postfilmofanicznych"* Lucja Demby, *O wrażeniu nieistnienia kina. Koncepcja kina mentalnego na przykładzie wybranych wątków z teorii filmu*, [w:] P. Zwierchowski, D. Wierski [red.] *Kino, którego nie ma*, Bydgoszcz 2013 https://www.academia.edu/11025220/O_wra%C5%BCeniu_nieistnienia_kina_Koncepcja_kina_mentalnego_na_przyk%C5%82adzie_wybranych_w%C4%85tk%C3%B3w_z_teorii_filmu [dostęp: 13.05.22]

Jednym z najbardziej znanych dzieł na temat filmowych emocji jest *"Emotion and the Structure of a Narrative Film. Film as an Emotion Machine"*¹⁸⁰ Eda S. Tana z roku 1995. Tan opisuje w nim dość dokładnie prawdopodobne procesy zachodzące w widzu, rozkładając jego emocje na czynniki pierwsze. Za jedną z najważniejszych emocji podczas oglądania uznaje on "zainteresowanie", udowadniając, że można je zaliczyć do zbioru uczuć człowieka. Niestety badania Tana dotyczą jednak głównie reakcji emocjonalnych widza na bohatera kina rozrywkowego. Mimo to, Tan wyróżnia wyraźnie dwa typy reakcji widza: *emocje F* (związane z fikcyjną historią) i *emocje A* (związane z samym artefaktem, czyli filmem)¹⁸¹, ale skupia się w swoim opisie zdecydowanie na tych pierwszych - co nie pozwala mi na podstawie jego opracowania na efektywne omówienie zagadnienia, które mnie nurtuje, a które dotyczy *emocji A*.

Dopiero w ostatnich kilku latach badacze zaczęli się zwracać w stronę badania *emocji A*, czyli tych związanych z samym oglądaniem filmu. Neuronauka rozwija się dziś w szalonym tempie, dając możliwość jaśniejszego rozumienia działania mózgu i naszego ciała w przetwarzaniu informacji i tworzenia się doświadczeń, nawet w tak abstrakcyjnych obszarach, jak seans filmowy czy odbiór dzieła sztuki. Niestety nie znalazłam żadnego opracowania badawczego, które kompleksowo zajmowałoby się tym tematem oraz odmiennością *emocji A* od *emocji F*. Temat ten rozpatrywany jest jednak w mniejszych artykułach naukowych pod różnymi kątami: "embodiment", reakcji ciała widza na ruch filmowy, a także wrażeń estetycznych. Wspominałam też wcześniej o emocjach związanych z odbiorem sztuki w ogóle, o *meta-emocjach* i *frisson*.

Jedne z takich pomniejszych badań prowadzi obecnie jeden z twórców koncepcji neuronów lustrzanych¹⁸², Vittorio Gallese. On i jego współpracownicy próbują wyjaśnić w jaki sposób odbieramy sztukę abstrakcyjną czy obrazy w ogóle, a ich konkluzje wydają mi się dość ciekawe dla tej rozprawy. Badacze uznają i podkreślają ogromne znaczenie empatii w odbiorze sztuki w ogóle: *"empatia przewodzi mechanizmom powstrzymania*

¹⁸⁰ Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of a Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, przeł. B. Fasting, Routledge, Nowy Jork, Londyn 1996

¹⁸¹ *Ibidem*, s. 64-66

¹⁸² Koncepcja neuronów lustrzanych tłumaczy działanie empatii. Według badaczy te same sieci neuronowe aktywują się, kiedy sami wykonujemy daną czynność i kiedy patrzymy na kogoś, kto ją wykonuje. Zob. V. Gallese, C. Sinigaglia, *Embodied Resonance*, [w:] A. Newen, L. De Bruin, S. Gallagher (red.), *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, New York 2018, s. 417-418

koniecznym do odczuwania kontemplacji i refleksji"¹⁸³ Twierdzą oni jednocześnie, że odbiór dzieła sztuki charakteryzują samoświadomość i postawa kontemplacyjna¹⁸⁴ - co może wyjaśniać konflikt między kinem klasycznym (dążącym do utraty samoświadomości widza), a kinem nie-klasycznym, a w szczególności artystycznym (które chce pozwolić widzowi na zachowanie samoświadomości po to, by właśnie mogła zajść kontemplacja i przeżycie). W jakimś sensie obrazuje to różnicę pomiędzy różnymi oczekiwaniami emocjonalnymi wobec filmu kina klasycznego i nie-klasycznego, ale z pewnością nie wyczerpuje tego tematu.

Chciałabym wrócić więc do nurtującego mnie tematu różnicy pomiędzy *emocjami* a *przeżyciem*. Zaryzykowałam wcześniej tezę, że bohater może generować w widzu *emocje*, a sam film jako całość - *przeżycia* i *doświadczenia*. Sądzę jednak, że nie można w pełni postawić znaku równości pomiędzy tym przeczuwanym przeze mnie podziałem, a podziałem opisywanym przez Tana. Przeżycie wydaje mi się kategorią jeszcze szerszą, niż *emocje* A.

Pewne światło na ten temat rzuca wspomniana już przeze mnie *sensuous theory*. Marta Stańczyk w pracy "Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał" krytykuje ułomne podejście do tematu emocji i doświadczenia widza między innymi wymienianych przeze mnie badaczy:

*"Shaun Gallagher uważa, że istnieje nadal duże grono neurokognitywistów, którzy korzystają z koncepcji ucieleśnienia, jednak faktycznie nie interesuje ich ciało jako takie – twierdzą oni, że fundamenty poznania tworzą się w mózgu. Tak zwani „porywacze ciała” (body snatchers) zainteresowani są „ciałem w mózgu”, nie na odwrót. Widać to dobrze na przykładzie myśli kognitywistycznej w teorii filmu, która w **splycony sposób traktuje elementy ucieleśnienia, sprowadzając je do śledzenia akcji**. Z tego wyrasta pojmowanie kina jako maszyny emocji związanych z fabułą (Ed Tan), sprobлемatyzowanie identyfikacji na rzecz zaangażowania, które jest przede wszystkim zaangażowaniem w postać (Murray Smith), a także łączenie doświadczanych w czasie seansu emocji ze świadomością fikcji (Noël Carroll) – **każdy z tych przykładów zakorzeniony jest w rozumowym, racjonalnym paradygmacie i odwołuje się do znarratywizowanych,***

¹⁸³ Vittorio Gallese, David Freedberg, Maria Alessandra Umiltà, *Embodiment and the Aesthetic Experience of Images*, [w:] Chatterjee, A., & Cardilo, E. [red.]. *Brain, beauty, and art: Essays bringing neuroaesthetics into focus*. Oxford University Press USA 2021, s. 90 [oryg.] "empathy paves the way for the forms of inhibition necessary for contemplation and reflection (Freedberg, 2017, p. 166)".

¹⁸⁴ *Ibidem*, s. 90-91

*zestandardyzowanych, „algorytmicznych” ciał, które – jak pisze Anne Rutherford - reprodukują, a nie produkują emocje*¹⁸⁵.

Stańczyk potwierdza moje własne spostrzeżenia, iż większość badaczy skupionych jest wciąż na emocjonalnych interakcjach widza z tekstualną warstwą filmu, które są wynikiem bardzo określonych procesów intelektualnych. Filmoznawczynie podkreśla jednak różnicę między "artystyczną percepcją" a "percepcyjnym doświadczeniem" i przypomina, że doznanie kina jest wielopoziomowe i składają się na nie zarówno interakcje widza z warstwą tekstualną, z samym filmem, ale też - co ważne - samo bycie widza w swoim ciele podczas oglądania filmu.

W dalszej części pracy Stańczyk pisze:

*"W kinie znajdujemy się w sytuacji, w której percypujemy ekspresję, czyli film, a ten z kolei wykorzystuje ekspresję percepcji, tj. mechanizmy, jakie wykorzystujemy na co dzień do odbioru rzeczywistości, nasze sposoby bycia-w-świecie: patrzenie, słuchanie, ruch, poczucie przestrzeni itd."*¹⁸⁶ Dodaje jeszcze: *"Film jest zapośredniczoną formą subiektywności, na co zresztą zwrócił również uwagę Gallese w artykule napisanym wspólnie z Michele Guerrą: „dynamika uwagi, rozpoznawanie przestrzeni oraz działanie są niezwykle podobne w bezpośrednim i zmediatyzowanym doświadczeniu"*.¹⁸⁷ Stańczyk podsumowuje: *"teoretycy koncentrują się na przedrefleksyjnym aspekcie doświadczenia kinowego, traktując go nie jako alternatywę, lecz uzupełnienie bazującego na świadomości paradygmatu analitycznego."*¹⁸⁸

Rzeczywiście - *sensuous theory* podkreśla znaczenie przeżycia filmowego jako kompleksowego i ucieleśnionego *doświadczenia*. *Przeżycie* wiąże się więc z obecnością widza, z jego ciałem, z byciem w przestrzeni, z obcowaniem z dźwiękami, rytmem, ze złożonymi reakcjami na świat przedstawiony jako na swoistą rzeczywistość. Obejmuje wszystkie rodzaje interakcji widza z dziełem i przypomina zdecydowanie wspomniane przeze mnie na początku pracy *Erlebnis*, opisywane przez Franza Rodenkirchena.

Wymiar zmysłowy, psychofizyczny jest tu zresztą bardzo ważny. Chociażby doznania takie jak *frisson* (najczęściej zachodzące zresztą podczas słuchania muzyki, która

¹⁸⁵ Stańczyk M., *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019, s. 108-19 https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/148810/stanczyk_ucielesnione_doswiadczenie_kinowe_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 13.05.22]

¹⁸⁶ *Ibidem* s. 119

¹⁸⁷ *Ibidem*, s. 112

¹⁸⁸ *Ibidem*, s. 115

jest w swojej naturze prawie zupełnie asemantyczna) zachodzą w nas właśnie w wyniku reakcji na bodźce, a nie w wyniku przetwarzania konkretnych informacji. Są więc wynikiem "doświadczenia", a nie samego obcowania z historią, rozumieniem jej i interpretacją.

Chcę przytoczyć w tym miejscu fragment słynnego eseju Susan Sontag "Przeciw interpretacji", gdzie pisze ona:

"Interpretacja [przyp. red.: dawniej traktowała] zmysłowe doświadczenie dzieła jako coś oczywistego, punkt wyjścia do dalszych działań. Dziś oczywistość ta zanika. Wystarczy sobie uświadomić, że dzięki powielaniu prace artystów są teraz powszechnie dostępne i bombardują nasze zmysły wraz z najróżniejszymi smakami, zapachami i widokami miejskiego środowiska. Nasza kultura opiera się na nadmiarze, nadprodukcji, w rezultacie czego nasze doświadczenie zmysłowe stopniowo coraz bardziej traci na wyrazistości. Warunki współczesnego życia - materialnej obfitości, namnożenia rzeczy - osłabiają naszą zdolność odczuwania. [...] Musimy się nauczyć więcej widzieć, słyszeć i odczuwać¹⁸⁹".

Sontag w swoim eseju podkreśla coraz większą trudność odbiorców (tekst napisany został w latach 60-tych ubiegłego wieku!) w obszarze odbioru zmysłowego. Do współczesnej listy przeszkód dodałabym jeszcze tempo życia, naszą upośledzoną zdolność do zarówno koncentracji, jak i "nic nie robienia", a także generalne postrzeganie życia jako linearnego ciągu wydarzeń (najlepiej: kolejnych osiągnięć), a nie doświadczenia. Sontag wskazuje dalej w swoim eseju, jak ciężar odbioru dzieła jest wyraźnie przesunięty na obcowanie z "treścią" oraz jej interpretację i poszukiwanie "ukrytych" znaczeń, a nie zwyczajne obcowanie z tym, co jest.

Jej przemyślenia bardzo dobrze oddają moje własne intuicje i niejako wyjaśniają też w moich oczach skupienie kina klasycznego na *emocjach* związanych z bohaterami, a nie na *przeżyciu*. Rzeczywiście - zmysłowe odbieranie dzieła czy świata staje się dla współczesnego człowieka, który rzadko odczuwa nawet własne ciało, nie lada wyzwaniem. Trudność jaką stanowi odbiór czysto zmysłowy może też tłumaczyć trudności widzów w oglądaniu filmów nieudramatyzowanych, nie mających służyć intelektualnej interpretacji czy też emocjonalnemu odcięciu od siebie i zatopieniu w historii, a opartych właśnie na sensualnym doświadczeniu teraźniejszości - bez dystrakcji w postaci emocji postaci. Z jednej strony widzowie w większości nie znają tego sposobu opowiadania, nie potrafią z

¹⁸⁹ Susan Sontag, *Przeciw interpretacji i inne eseje*, przeł. M. Pasicka, A. Skucińska, D. Żukowski, Karakter, Kraków 2018, s. 25

nim obcować i nie mają do niego "klucza" odbioru; z drugiej wymaga on od nich aktywności i sposobu interakcji ze światem, którego są na codzień prawie kompletnie pozbawieni.

Kiedy mówimy o ludzkiej potrzebie "opowiadania historii" (story-telling), często przywoływana jest funkcjonująca w zbiorowej wyobraźni sytuacja, w której tysiące lat temu po ciężkim dniu pracy i aktywności fizycznej, ludzie zbierali się przy ognisku i ktoś zaczynał coś opowiadać - dla rozrywki, oderwania się od rzeczywistości, możliwości przetrwania wydarzeń. Zastanawiam się niekiedy, czy w dzisiejszym świecie, w którym doświadczanie "tu i teraz" jest rzadkością, a wirtualność, abstrakcja i właśnie "oderwanie" zarządzają naszą codziennością, nie potrzebujemy kultury (w tym filmów), które będą próbować pełnić funkcję odwrotną: przybliżyć nas do natury i spowolnionego doświadczenia "po prostu" - właśnie do zmysłowego *przeżycia*.

5. Podsumowanie: dyskurs akademicki a moja postawa twórcza

Uzupełnienia oferowane przez dyskurs akademicki rzucają ciekawe światło na moje własne przemyślenia i dyskurs środowiskowy. Teorie poświęcone widzowi zwracają uwagę na wielowymiarowość jego doświadczenia i poszukują odpowiedzi na pytanie o jego zaangażowanie emocjonalne holistycznie i na wielu poziomach.

Bohater jest oczywiście nadal szczególnym elementem filmu, człowiekiem, którego widzimy na ekranie i który z pewnością będzie wzbudzał w nas zestaw emocji odmiennych od jakiegokolwiek innego elementu. Jednak zarówno w tradycji psychoanalitycznej, jak i fenomenologicznej, a także w ujęciu narracyjnym, teoretycy zwracają uwagę na emocjonalną relację widza również ze sposobem opowiadania - a nie samą jego warstwą tekstualną, do której należy bohater. Jest to na pewno bliskie mojemu sposobowi myślenia o robieniu filmów.

To, co szczególnie dla mnie ciekawe, to rozebranie relacji widza i bohatera na czynniki pierwsze i lepsze zrozumienie zarządzających nią mechanizmów, prowadzące do lepszej świadomości środków, których sama używam, żeby budować tę relację oraz środków, które odrzucam. Zauważam przy tym, że zwykle odrzucam niektóre środki ze względu na priorytetową dla mnie relację widza z dziełem jako całością i emocje związane z jego całościowym odbiorem filmu - a nie *a priori*, ze względu na jakąś konkretną koncepcję dotyczącą konstrukcji postaci w filmie.

Dążenie lub brak dążenia do wsparcia samoświadomości widza (nazywanej przeze mnie wcześniej intuicyjnie jego "obecnością") wyznaczają pewnie jedną z głównych linii podziału. Jak pokazuje teoria praktyki, dążenie do imersji widza i bohatera (jak w kinie *stricte* klasycznym) czy do budowania zaangażowania emocjonalnego widza głównie poprzez jego współodczuwanie tego, co odczuwa bohater (jak w większości filmów), związane jest z dążeniem do pewnego stopnia utraty samoświadomości widza. Emocjonalny odbiór dzieła sztuki związany jest natomiast, jak dowodzą neuro-naukowcy, ze samoświadomością i postawą kontemplacyjną. Ta odmienność tendencji domaga się utrzymywania równowagi, szczególnie, że w przypadku mojej własnej twórczości uznaję obydwie kwestie za równoważne, a więc poświęcam im podobną uwagę i - co pewnie różni mnie od wielu twórców filmowych - nie priorytetyzuję tu wytwarzania emocji widza związanych z postacią i relacją z nią, ani formalizacji stylu.

Ważne jest też zaznaczenie, że w swojej pracy twórczej dążę przede wszystkim do generowania uczuć w widzu; nie interesuje mnie czysto intelektualny (pozbawiony przeżycia) odbiór dzieła. Moim priorytetem jest przeżywanie przez widza "emocji głębokich", a nie "powierzchniowych" oraz wytwarzanie kompleksowego zmysłowego *przeżycia*. Wydaje mi się, że jedyną drogą do wygenerowania tego rodzaju emocji - lub jedyną drogą dla mnie - jest korzystanie z bogactwa środków kina i angażowanie widza zarówno przy pomocy elementów tekstualnych, jak i bohatera jako autonomii zmysłowej - ale też z możliwości narracji przy pomocy środków języka filmowego, odpowiedniego spojrzenia kamery, dźwięku, tempa, rytmu.

ROZDZIAŁ IV

ZAKOŃCZENIE

Podsumowując moją rozprawę, myślę, że najważniejsze wnioski, które wyciągam z podróży przez zagadnienia bohatera i identyfikacji z nim widza dotyczą dwóch aspektów: struktur identyfikacji widza z bohaterem oraz struktury zaangażowania emocjonalnego widza w film w ogóle.

Struktury identyfikacji widza z bohaterem

Lepsze rozeznanie w strukturach samej identyfikacji z bohaterem dało mi świadomość, że relacje widza z bohaterem (które zwykle wrzucane są do jednego worka z napisem "identyfikacja") w istocie mogą przybierać różne formy. Pierwszym najważniejszym rozróżnieniem między nimi jest czynnik samoświadomości widza uczestniczącego w projekcji. "Brak" tej samoświadomości¹⁹⁹ związany jest z dążeniem do imersji (stosowanej w najbardziej klasycznym opowiadaniu filmowym) oraz relacją typu "bycie jak" bohater. Natomiast dążenie do współodczuwania czy też współobecności, związane jest z budowaniem relacji typu "bycie z" bohaterem, która może przybierać najróżniejsze formy w zależności od potrzeb danego filmu i może różnić się skalą intensywności.

Relacje typu "bycie z" najczęściej funkcjonują na zasadzie zbliżania widza do emocji bohatera, co wymaga pewnej dozy dostępu do tych emocji (czy to zapewnianego przez grę aktorską; czy narrację przedstawiającą motywacje i cele bohatera; czy też język filmowy podporządkowany tym emocjom - najczęściej jednak przez wszystkie te czynniki razem). Odstępstwa od stosowania wszystkich tych narzędzi prowadzą do odmiennych kształtów relacji widza i bohatera oraz mogą wpływać na intensywność oraz rodzaj odczuwanych przez widza w stosunku do niego emocji.

Struktura zaangażowania emocjonalnego

Drugim obszarem, którego odkrycie i badanie było dla mnie szczególnie owocne, była struktura zaangażowania emocjonalnego widza w film w ogóle. W przemyśle filmowym zdominowanym przez tekstualną warstwę filmu ta sfera niekiedy nie jest obdarzona według mnie dostateczną uwagą.

¹⁹⁹ Choć niemożliwa jest oczywiście całkowita, dosłownie rozumiana, jej utrata przez widza.

Szczególnie ciekawe było dla mnie jaśniejsze zdefiniowanie terminów, związanych z reakcjami emocjonalnymi widza na sam sposób opowiadania i film jako całość. Istotnymi pojęciami okazała się tu "identyfikacja prymarna" i "sekundarna" (jasno określające te dwa poziomy), a także wyróżnienie instancji opowiadającej (nazywanej wcześniej przeze mnie samą "dodatkową obecnością", "autorem", "językiem filmowym" a przez teoretyków różnymi terminami pod wspólną banderą Narratora Filmowego (cinematic narrator)) jako bardzo istotnej dla zrozumienia i przeżycia przez widza filmu.

Bardzo ważne było dla mnie uporządkowanie i odniesienie moich własnych intuicyjnych przekonań w tej przestrzeni do istniejącej wiedzy teoretycznej na ten temat. Szczególnie ciekawym obszarem badań (choć niestety dopiero poddawanych pierwszym ważnym weryfikacjom) jest dla mnie rodzaj emocji wytwarzanych przez sam język filmowy czy też sztukę w ogóle. Myślę, że tutaj może tkwić sedno trudności pogodzenia opowiadania "przez bohatera" (skupionego na angażowaniu emocjonalnym widza poprzez bohatera) i opowiadania "przez autora" czy też sam "styl" (angażującego widza na inne sposoby). Pokrewna moim własnym intuicjom dotyczącym doświadczenia filmu jako całości i jego przeżywania przez widza okazała się *sensuous theory*, kładąca bardzo mocny nacisk na przedrefleksyjne doświadczenie i poznanie widza.

Podsumowując swoją podróż przez te zagadnienia, uznaję naturalnie unikalną rolę bohatera w budowaniu emocji w widzu oraz jego kluczowe znaczenie dla warstwy tekstualnej filmu. Jeżeli nie zostanie zbudowana relacja widza z bohaterem w filmie narracyjnym (w jakiegokolwiek formule), prawdopodobnie przeżycie emocjonalne widza będzie znikome. Jednocześnie nie oznacza to, że film musi dążyć przede wszystkim do zaangażowania emocjonalnego wynikającego z tej relacji, ponieważ istnieje jeszcze całe spektrum możliwości budowania jego przejęcia i przeżycia, które nie są związane z bohaterem. Dążenie do budowania zaangażowania widza jedynie przez kontakt z bohaterem, może prowadzić też do redukcji pewnych doświadczeń widza związanych z relacją z samym dziełem i światem przedstawionym. Ponieważ potrzeby narracyjne "narratora" i potrzeby "bohatera" niekiedy wzajemnie się wykluczają, wymagają one świadomych decyzji twórczych prowadzących do osiągnięcia pożądanego kształtu przeżycia widza i rezultatów artystycznych.

Podsumowując natomiast analizę własnej twórczości w kontekście powyższych zagadnień i odkryć, myślę, że bardzo konsekwentnie budowałam język opowiadania swojego filmu, próbując utrzymywać równowagę pomiędzy uczuciami widza związanymi

z bohaterką i z samym filmem. Okazało się to być bardzo trudnym zadaniem, ale myślę, że w dużej mierze udało mi się tu pewną równowagę osiągnąć. To nad czym będę chciała w przyszłości pracować to sposób w jakim przybierać zdecydowaną perspektywę na świat przedstawiony, jednocześnie pozostawiając go głęboko ożywionym.

BIBLIOGRAFIA

Książki, artykuły

- Abram D., *The Spell of the Sensuous*, Penguin Random House, Nowy Jork 2017
- Abbott, H. P. *The Cambridge introduction to narrative*. MA: Cambridge University Press, Cambridge 2008
- Ankersmit F., *Historiography and Postmodernism* [w:] *History and Theory*, Tom. 28, Numer 2. Maj, 1989, Wiley, s. 149
- Arijon D., *Gramatyka języka filmowego*, Wojciech Marzec, Warszawa 2011
- Arystoteles, *Poetyka*, tłum. i opr. H. Podbielski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1983
- Bal, M. *Narratology. Introduction to the theory of narrative*, University of Toronto Press, Toronto 2009
- Bauman Z., *Ponowoczesne wzory osobowe*, [w:] *Studia Socjologiczne*, 1 (200), Instytut Filozofii i Socjologii PAN; Komitet Socjologii PAN; Wydział Socjologii UW 2011
- Berger J., *Ways of Seeing*, Penguin Modern Classics, Londyn 1972
- Beugnet M., *Claire Denis*, Manchester University Press, Manchester, Nowy Jork 2004
- Bordwell D., *Art Cinema as a Mode of Film Practice* [w:] "Poetics of Cinema", Routledge 2007
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985
- Brach-Czaina J., *Szczeliny istnienia*, Dowody na istnienie, Warszawa 2018
- Branigan, E., *Narrative comprehension and film*, Routledge, Londyn, Nowy Jork 1992
- Bresson R., *Notes on Cinematographer*, The New York Review of Books, Nowy Jork 1975
- Burch, N.. *Theory of film practice*, przeł. H. R. Lane, Princeton University Press, New Jersey 1981
- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, tł. A. Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997
- Carroll, N. *The Philosophy of horror or paradoxes of the heart*, Routledge, Nowy Jork 1990

- Castanet D. *Interview with Claire Denis*, "Journal of European Studies", 34 (1/2): SAGE Publications, Londyn, Thousand Oaks, CA, New Delhi 2000
- Castillo J., *Carlos Reygadas by Jose Castillo*, "BOMB Magazine" 2010, <https://bombmagazine.org/articles/carlos-reygadas/>
- Chatman, S., *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Nowy Jork 1978
- Chatman S., *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*, Ithaca and London: Cornell University Pres, Ithaca, Londyn 1990
- Dancyger K., Rush J., *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rule*, Elsevier, Burlington, Oxford 2007
- Demby Ł., *O wrażeniu nieistnienia kina. Koncepcja kina mentalnego na przykładzie wybranych wątków z teorii filmu*, [w:] P. Zwierzchowski, D. Wierski [red.] *Kino, którego nie ma*, Bydgoszcz 2013
- Fairfax D., *Between Phenomenology and Psychoanalysis: Jean-Pierre Meunier's Theory of Identification in the Cinema* [w:] Julian Hanich, Daniel Fairfax [red.] *The Structure of Film Experience by Jean-Pierre Meurnier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019
- Gallese V., Freedberg D., Umiltà A. M, *Embodiment and the Aesthetic Experience of Images*, [w:] Chatterjee, A., & Cardilo, E. [red.] *Brain, beauty, and art: Essays bringing neuroaesthetics into focus*. Oxford University Press USA 2021
- Gallese V., C. Sinigaglia, *Embodied Resonance*, [w:] A. Newen, L. De Bruin, S. Gallagher (red.), *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, Nowy Jork 2018
- Genette, G., *Narrative discourse: An essay in method*, Cornell University Press, Ithaca, Nowy Jork 1988
- Grzesiuk, H. Suszek, *Psychoterapia. Szkoły i Metody. Podręcznik akademicki.*, ENETEIA Wydawnictwo Psychologii i Kultury, Warszawa 2011
- Field S., *Screenplay*, Delta, Nowy Jork 2005
- Mamet D., *Three Uses of the Knife: On the Nature and Purpose of Drama*, Vintage 2000
- Mann T., *Czarodziejska góra*, Czytelnik, Warszawa 1972
- Marecki P., Kletowski P., *Królikiewicz. Pracuję dla przyszłości*, Korporacja Ha!art, Kraków 2011

- McKee R., *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*, It Books, 1997
- Merleau-Ponty M., *Film i nowa psychologia*, przeł. M. Zagajewski, [w:] A. Helman, *Estetyka i film*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1972
- Merleau-Ponty M., *Wątpienie Cezanne'a* [w:], Migasiński J. [red.], *Merleau-Ponty*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1995, s. 168
- Merleau-Ponty M., *Sense and Non-Sense*, Northwestern University Press, Evanston 1964
- Metz C., *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*, przeł. Britton C., Willams A., Brewster B., Guzzetti A., Bloomington, Indiana University Press, Indiana 1982
- Metz, C., *Film language. A semiotics of the cinema.*, przeł. Michael Taylor, University of Chicago Press. Chicago 1991
- Mikucki P., *Między filmem i rzeczywistością: forma filmowa jako narzędzie poznania*, PWSFTViT, Łódź 2004
- Nietzsche F., *The Joyful Wisdom*, The Project Gutenberg 2016
- Oksenberg Rorty A., *The Identities of Persons*, The Regents of the University of California, Los Angeles 1976
- Ostaszewski J., *Historia myśli filmowej*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2007
- Ostaszewski J., *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999, s. 161
- Pasolini P. P., *Po ludobójstwie*, przeł. Mętrak A., Napiórkowska I., Salwa M., Kronos, Warszawa 2012
- Pisarek J., Francuz P., *Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera*. [w:] P. Francuz [red.], *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2007
- Proust M., *W poszukiwaniu straconego czasu*, przeł. Tadeusz Boy-Żeleński, Porozumienie Wydawców, Warszawa 2003
- Silvia, Paul J., *Looking past pleasure: Anger, confusion, disgust, pride, surprise, and other unusual aesthetic emotions*, [w:] *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3 (1) 2009, s. 48–51
- Schutte O., *Sztuka czytania scenariusza*, przeł. Borzęcka M., Głowska A., PWSFTViT, Łódź 2015

- Smith G. M., *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press 1995
- Smith, G. M., *Film structure and the emotion system*, Cambridge University Press, Londyn 2014
- Snyder B., *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Michael Wiese Productions 2005
- Sontag S., *Przeciw interpretacji i inne eseje*, przeł. Pasicka M., Skucińska A., Żukowski D., Karakter, Kraków 2018
- Stam R., Burgoyne R., Flitterman-Lewis S., *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*, Routledge, Stany Zjednoczone, Kanada 1992
- Syska R. [red.], *Słownik filmu*, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010
- Tan E. S. , *Emotion and the Structure of a Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, przeł. B. Fasting, Routledge, Nowy Jork, Londyn 1996
- Tarkowski A., *Czas utrwalony*, przeł. S. Kuśmierczyk, Świat Literacki, Warszawa 2007
- Vogler C., *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Pan Books, Los Angeles 1998
- Yalom I. D., *Love's Executioner and Other Tales Of Psychotherapy*, Penguin, Londyn 1989
- York J., *Into The Woods. How Stories Work and Why We Tell them?*, Penguin, Londyn 2014

Źródła internetowe:

- Abele R., *Review: Dominican drama 'Cocote's' stylistic ambitions overwhelm its humanity*, "The Los Angeles Times", 2018 <https://www.latimes.com/la-et-mn-capsule-cocote-review-20180816-story.html>
- Barker D., *I've Never Understood a Traditional Screenplay: Carlos Reygadas on Post Tenebras Lux*, "Filmmaker Magazine" 2013 <https://filmmakermagazine.com/66943-ive-never-understood-a-traditional-screenplay-carlos-reygadas-on-post-tenebras-lux/#.YfwWbfXMIWo>
- Bordwell D., *The art cinema as a mode of film practice* [w:] C. Folwer [red.] *The European cinema reader*, Routledge, Londyn 2002, https://web.archive.org/web/20120425072000/http://smile.solent.ac.uk/digidocs/live/Furby/Text/Bordwell_2.pdf

- Burnett C., *Parametric Narration and Optical Transition Devices: Hou Hsiao-hsien and Robert Bresson in Comparison*, "Senses of Cinema", nr 33, https://www.sensesofcinema.com/2004/feature-articles/hou_hsiao_hsien_bresson/
- Cohen J., *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, Mass Communication & Society, Haifa 2001, http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf
- Czernianin W. i H., *Zarys teorii psychoanalitycznej Zygmunta Freuda (1856-1939) w perspektywie psychologii literatury.*, p. 16, Przegląd Biblioterapeutyczny 2017, Tom VII, Nr 1, s. 13-34 https://repozytorium.uni.wroc.pl/Content/89906/PDF/01_01_Czernianin-W_Czernianin-H_Zarys-teorii-psychoanalitycznej.pdf
- Paul Dallas, *Carlos Reygadas on Existence, the Flow of Perception and the Feeling of Being Embraced*, "EXTRA EXTRA", nr 6, Meksyk 2012 <https://extraextramagazine.com/talk/carlos-reygadas-on-existence-the-flow-of-perception-and-the-feeling-of-being-embraced/>
- Igartua J. J., *Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films* "Communications" 35, 2010 https://www.researchgate.net/publication/228109104_Identification_with_characters_and_narrative_persuasion_through_fictional_feature_films
- Glushneva I, *Embodied Spectatorship: Phenomenological Turn in Contemporary Film Theory*, University of Kansas, Kansas 2017, https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/25809/Glushneva_ku_0099M_15293_DATA_1.pdf?sequence=1
- Lankosz A. M., *O naturze sztuki i przeżycia estetycznego*, Estetyka i Krytyka 9/10 (2/2005–1/2006), https://pjaesthetics.uj.edu.pl/documents/138618288/139072857/eik_9-10_19.pdf/ffdf59d7-a4b0-4e7a-9b2f-f0d783e793d0
- Rodenkirchen F., *Can We Write Cinema?*, Berlin 2016 <https://www.solace23.com/media/Can-we-write-Cinema-Short-Essay.pdf>
- Rodenkirchen F., *Trusting Ariadne's Thread*, Solace23, Berlin 2015, https://www.solace23.com/media/ScriptDev_post1.pdf
- Smith D., *Bruno Dumont, Hors Satan*, "Filmmaker Magazine", 17 stycznia 2013, <https://filmmakermagazine.com/62955-bruno-dumont-hors-satan/#.Yfv0rPXMIWo>
- Stańczyk M., *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019 https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/148810/stanczyk_ucielesnione_doswiadczenie_kinowe

_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tchernev J. M., *Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking*, Ohio State University 2015, https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1429807335&disposition=inline

York J., *What Makes a Great Screenplay?*, "Guardian", marzec 2013 <https://www.theguardian.com/books/2013/mar/15/john-yorke-best-screenwriting>

FILMOGRAFIA

Anatomia, reż. Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021.

Anatomy of Time, reż. Jakrawal Nilthamrong, Tajlandia 2021.

Beau Travail, reż. Claire Denis, Francja 1999.

Certain Women, reż. Kelly Reichardt, USA 2016.

Cleo Od Piątej Do Siódmej, reż. Agnes Varda, Francja, Włochy 1962.

Cocote, reż. Nelson Carlos de Santos Arias, Republika Dominikańska 2017.

Happiness, reż. Todd Solondz, USA 1998.

Jeanne Dielmann, Bulwar Handlowy, 1080 Bruksela, reż. Chantal Akerman, Belgia 1975.

Ofiarowanie, reż. Andriej Tarkowski, Francja, Szwecja, Wielka Brytania 1986.

Portrait of Louise Stomps, reż. Stefan Moses, Niemcy 1982.

Psie Pazury, reż. Jane Campion, Australia, Kanada, Nowa Zelandia, USA, Wielka Brytania 2021

Szczurołap, reż. Lynne Ramsay, Wielka Brytania 1999.

Syn Szawła, reż. Laszlo Nemesa, Węgry 2015.

Szczęśliwy Lazzarro, reż. Alice Rohrwacher, Włochy, Francja, Szwajcaria, Niemcy, 2018.

Tomboy, reż. Celine Sciamma, Francja 2011.

Wiatrołapy, reż. Aleksandra Jankowska, Polska 2011.

Zeszłego roku w Marienbadzie, reż. Alain Resnais, Francja, Włochy 1961.

Złodzieje rowerów, reż. Vittorio de Sica, Włochy 1948.

SPIS ILUSTRACJI

- Il. 1. Anselm Kiefer, *Die berühmten Orden der Nacht* (1997); źródło: <https://artsandculture.google.com/asset/the-renowned-orders-of-the-night-die-ber%C3%BChmten-orden-der-nacht-anselm-kiefer/yQGM4ddBSbbFcA>
- Il. 2. Louise Stomps, *Schwarze Flamme*, 1969 źródło: https://www.artefakt-berlin.de/fileadmin/files/Projekte/VM_Stomps/Bilder/015p_stomps_schwarze-flamme_1969_inn-eiche_215cm.jpg
- Il. 3. Alberto Giacometti, *Kobieta z Wenecji II*, 1956 źródło: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/489981>
- Il. 4. *Tabela przedstawiająca porównanie mechanizmu identyfikacji z podobnymi do niej koncepcjami*. Źródło: http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248defining_identification_a_theoretical_look_at_the_identification_of_audiences_with_media_characters.pdf
- Il. 5. *Schemat przedstawiający struktury zaangażowania według koncepcji Murraya Smitha*. Źródło: Jacek Ostaszewski, *Kognitywna teoria filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999
- Il. 6. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 7. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 8. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 7. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 9. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 10. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 11. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021
- Il. 12. *Kadr z filmu "Anatomia"*. Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021

Il. 13. *Kadr z filmu "Anatomia", scena nr 9.* Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021

Il. 14. *Kadr z filmu "Anatomia", scena nr 25.* Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021

Il. 15. *Kadr z filmu "Anatomia".* Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021

Il. 16. *Kadr z filmu "Anatomia", scena nr 6.* Źródło: *Anatomia*, Aleksandra Jankowska, Polska, Francja 2021