

Poznań, 26 sierpnia 2018 roku

dr hab. Marcin Adamczak
Instytut Kulturoznawstwa
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

UNIwersytet im. A. Mićkiewicz
Wydział Nauk Społecznych
Instytut Kulturoznawstwa
60-568 Poznań, ul. A. Szamarzewskiego 91
tel./fax 61 829 21 05, 61 829 22 29

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Barbary Szczekały pt.
Gry narracyjne a doświadczenie odbiorcze we współczesnym kinie.
Przypadek "mind-game" films

Pośród ludzi branży filmowej istnieje porzekadło, iż ze złego scenariusza nie może powstać film dobry, natomiast ze scenariusza dobrego może powstać dobry bądź zły. Parafrazując tę dewizę w realiach akademickich powiedzieć można, iż intrygujący temat pracy doktorskiej przynieść może dysertację równie jak temat frapującą, bądź przeciwnie, nudną i przewidywalną. Rozprawa doktorska mgr Barbary Szczekały poświęcona jest zagadnieniu arcyciekawemu, mianowicie tzw. *mind-game films* oraz właściwym im grom narracyjnym. Szczęśliwie przy tym zachodzi tutaj pierwsze ze wskazanych wyżej alternatyw: otóż doktorantka napisała rozprawę równie pasjonującą jak przedmiot jej badań.

Przedmiotem tym jest fenomen liczący sobie lat co najmniej kilkanaście, którego znaczenie dla historii kina nie budzi wątpliwości i refleksja nad którym obejmuje już kilka co najmniej świetnych tekstów anglojęzycznych (przede wszystkim Thomasa Elsaessera i Warrena Bucklanda) oraz bardzo dobrą polską próbę w drugim, rozszerzonym wydaniu *Kina stylu zerowego* Mirosława Przylipiaka; jednocześnie jednak jest to fenomen wciąż relatywnie nowy, o którym sporo jeszcze można pomyśleć i sporo napisać, pozostawiający wolne pole dla inwencji i twórczości kolejnych badaczy. Doktorantka z tej właśnie wolnej przestrzeni skutecznie skorzystała.

Swoje cele badawcze mgr Barbara Szczekała zdradza już w pierwszym akapicie rozprawy, pisząc, iż są nimi: "możliwie szerokie scharakteryzowanie doświadczeń odbiorczych związanych z

mind-game films, czyli nurtem eksperymentującym z narracją i konstrukcją diegezy, a także zaproponowanie takiej metodologii badawczej, która będzie adekwatna do uchwycenia wieloaspektowego charakteru tego doświadczenia" (s. 4). Warto podkreślić zatem, że cele badawcze obiera doktorantka dwa, a drugi jest nie tylko niemniej istotny niż pierwszy, będący monografią nurtu, ale też, jak sędzę, ambitniejszy i trudniejszy w realizacji.

Rozprawa podzielona jest na cztery rozdziały. W pierwszym przedstawiona jest ogólna charakterystyka nurtu *mind-game films*, alternatywnie *puzzle films*, nomenklatura zależy tu od tego, na którym z autorów dwóch kanonicznych już tekstów na temat zjawiska - Elsaesserze czy Bucklandzie - będziemy przede wszystkim się opierali. Doktorantka wymienia obszerną grupę filmów jej zdaniem zaliczających się do nurtu, a następnie w sposób przejrzysty i logiczny przedstawia jego główne wyznaczniki oraz konteksty instytucjonalne. W rozdziale drugim daje dowód swojego solidnego warsztatu narratologicznego i analizuje specyficzne rozwiązania typowe dla nurtu: retrospekcje, aporie, przebłyski i spiętrzenia, nieuporządkowanie sekwencyjne, zaburzenia chronologii i linearności, pętle retroaktywne, strukturę szkatułkową, metalepse, odopowiedzenie i niewiarygodność narracyjną. W rozdziale trzecim, bardziej zaawansowanym teoretycznie, przedmiotem uwagi staje się focalizacja, doświadczenie odbiorcze widzów *mind-game films*, identyfikacja i tożsamość. Doktorantka w rozdziale tym wprowadza też do swej pracy pojęcie dyskomfortu, a przede wszystkim odsłania napięcie między *sense-making* i *mind-blowing*, wysiłkiem sensotwórczym i oszołomieniem filmową niezwykłością. Rozdział czwarty autorka rozpoczyna od spojrzenia na tytułowy fenomen przez filtr doświadczenia pokoleniowego, następnie prezentuje cenne zdroworozsądkowe podejście do tez o zmianie paradygmatu narracyjnego na "bazodanowy", by zakończyć rozdział refleksją nad narracyjną "produktywną patologią" w opisywanym nurcie, jego potencjałem krytycznym oraz sugestią mniej jednoznacznych niż mogłoby się wydawać relacji fikcji i rzeczywistości. Barbara Szczekała we wstępie zapowiadała, iż rozdział ten będzie przedstawiał gry narracyjne jako "symptom i diagnozę współczesnej kultury" (s. 6), a jego lektura przekonuje, iż nie były to czcze przechwałki.

Struktura pracy jest nieco zachwiana, rozdział trzeci jest zdecydowanie najbardziej obszerny i przypada nań blisko połowa objętości całego tekstu, ale zachwianie to jest dostrzeganie przez autorkę i, co istotniejsze, słuszne i uzasadnione specyfiką prezentowanej w rozdziale trzecim materii.

Przedłożoną rozprawę cechują dwie istotne jakości, pierwszą jest wszechstronność, a drugą dojrzałość. Doktorantka posiada nie tylko niekwestionowane kompetencje w dziedzinie analizy narratologicznej czy też głęboką znajomość opisywanego partykularnego fenomenu. Potrafi też osadzić go w kontekstach rozpowszechniania (kilkukrotnie podkreślana rola DVD oraz internetu), a przede wszystkim celnie zidentyfikować jego funkcję w ramach hollywoodzkiego systemu

produkcyjnego, sprawnie sięgając po kategorię wielorakich kapitałów znanych z socjologii Pierre'a Bourdieu. Doktorantka wykazuje w jak dużym stopniu opisywane zjawisko jest kompromisem wynikającym z potrzeby merkantylnie zorientowanych korporacyjnych studiów, aby urozmaicić swoją standardową ofertę oraz zyskać cenny kapitał prestiżu. Wszechstronność tę zauważyć można także w interesującym odniesieniu się w rozdziale czwartym do pokoleniowych kontekstów recepcji, jak można domniemywać filtrowanych przez własne doświadczenie autorki oraz odwagę wyjścia ku szerszym kategoriom kulturoznawczym oraz epistemologicznym w zwięźczeniu pracy. Podkreślić wypada przy tym, że owe wątki poboczne są zręcznie wplecione w spójny tok wywodu harmonijnie go uzupełniając, a nie powodując wrażenie dysonansu czy nadmiernie rozbudowanej dygresji.

Dojrzałość natomiast zauważyć można nie tylko w skrupulatności analiz, lecz także w trafnych decyzjach jak choćby uniknięciu wikłania się w tłumaczenie fabuł i "prawdziwego" biegu wypadków w *mind-game films* (doktorantka fortunnie wymyka się tutaj sytuacjom obserwowanym niekiedy na konferencjach, gdy dyskutanci spierają się na przykład na temat *co naprawdę wydarzyło się w "Incepcji"*), ale także we wspomnianym już obszernym odniesieniu się do wątku baz danych jako nowego paradygmatu narracji. Barbara Szczekała zachowuje wówczas trzeźwe spojrzenie, nie popadające w bezrefleksyjne przyjmowanie tez może i efektownych, ale niespecjalnie wytrzymujących konfrontację z rzeczywistością (przynajmniej tą aktualną) i będących ewentualnie odległą pieśnią przyszłości.

Szczególnie imponujące są w pracy tej myśli i tezy zawarte w rozdziale trzecim oraz zwięźczeniu rozdziału czwartego. Dwa pierwsze rozdziały bowiem, nie budzące większych zarzutów, gdyby zostały jeszcze rozbudowane, zaskarbiłyby tej pracy opinię po prostu *dobrego doktoratu*. Refleksje przedstawione po rozdziale drugim zaś sprawiają, iż dysertacja wykracza poza taki tylko status. Przesądza o tym bardzo ambitne zadanie, drugi z celów badawczych wskazanych przez autorkę we wstępie, czyli próba znalezienia metodologii adekwatnej do uchwycenia charakteru doświadczenia widza *mind-game films*. Doktorantka sięga tutaj po koncepcje "ucieleśnionego umysłu" oraz dowartościowuje odbiór afektywny jako równorzędny względem odbioru intelektualnego, wynoszonego zarówno przez kognitywistów, jak i na ogół przez opisujących fenomen *mind-game films*. Pozwalają one na ukazanie dwoistej rozkoszy w obcowaniu z tymi filmami: przyjemności intelektualnej rekonstrukcji *puzzle films* oraz przyjemności zagubienia i oszołomienia *mózgotrzepami*.

Po raz kolejny wypada też wrócić tu do wskazywanej wyżej spójności wywodu władnego ująć w harmonijny sposób wątki pochodzące z różnych porządków. Barbara Szczekała korzysta bowiem na równych prawach z biegunowo, zdawałoby się, przeciwstawnych tradycji w myśleniu i badaniu filmu, mianowicie podejścia neoformalno-kognitywnego oraz, przypisywanego do

Wielkich Teorii, psychoanalitycznego z proweniencjami deleuzjańskimi. Duże wrażenie robi to w jak wielkim stopniu udaje jej się wykorzystać te wyraźnie odmienne koncepcje i uczynić funkcjonalnymi dla jej własnych celów, a jednocześnie stopić w pracy w taki sposób, iż ani przez moment czytelnikowi nie towarzyszy poczucie sztucznego zlepiania, nie dostrzega się w tej sprawnej intelektualnej robocie widocznych szwów. Konsekwencje refleksji z tych wątków wyrastających czynią z dysertacji tak intrygujący projekt, wyrastający ponad status sprawnie napisanej monografii partykularnego zjawiska filmowego, ponieważ pewne partie pracy przeistaczają się w traktat o doświadczeniu widza filmowego, a ostatnie jej fragmenty stanowią odważne otwarcie na ryzykowne kwestie filozoficzne.

Jednocześnie, jak to niekiedy się zdarza, właśnie te najbardziej oryginalne i najdalej wybiegające fragmenty pracy zaczynają wieść ku pewnym jej słabościom. Lektura rodzi kilka zastrzeżeń dość podobnej natury. Wyrastają one z wrażenia, iż autorka, zapewne poświęcając ostatnie lata intensywnemu namysłowi nad *mind-game films*, o tyle dała się fenomenowi temu zawładnąć, iż spogląda na całą kulturę filmową przez ich pryzmat i dochodzi do swoistego magmowatego rozszerzenia się przedmiotu jej badań. Polega ono na tym, iż wiele fenomenów niekoniecznie w nurt ten się wpisujących zostaje uznanych za *mind-game films* lub też, inaczej rzecz ujmując, anektowanych do tego obszaru w myśleniu doktorantki. Czy na pewno za *mind-game films* powinniśmy uznawać *Pulp Fiction* (i czytać je w kategoriach dysnarratywi oraz dyskomfortu odbiorczego) bądź *Dunkierkę* (nie czytając jej po prostu w kategoriach zegarowego mechanizmu trzech zazębiających się osi czasowych)? Nie twierdzę wcale, iż w jakimś rozumieniu terminu *mind-game films* moglibyśmy zarówno drugi film Tarantino, jak i ostatni film Nolana za przynależące do nurtu uznawać. Mam jednak wątpliwość czy spełniają one drugi i trzeci z trzech wyznaczników wskazanych na s. 10.

Ponadto inna zaleta pracy, czyli płynne przeistoczenie się analiz konkretnego fenomenu w traktat o odbiorze kina powoduje zakłócenie tego rodzaju, iż doświadczenia, które moglibyśmy potraktować jako cechujące obcowanie z różnymi stylami i estetykami sprawiają wrażenie przypisywanych jedynie *mind-game films*. Pojawiają się co prawda odniesienia do neomodernizmu, ale są dość krótkie, nieco zbywane dowcipem i nieszczególnie rozwinięte. Tymczasem kuszące, skoro już zmierzamy w stronę ujęcia bardziej uniwersalnego, wydaje się pochylenie nad pytaniem o odbiór i "ucieleśniony umysł" bądź afekt w innych rejestrach filmowej estetyki, np. wciąż tak mocno obecnym w kinie festiwalowym realizmie. Brakuje mi wyraźnego określenia we fragmentach opisujących afekt i działanie "umysłu ucieleśnionego" na ile jest to specyfika cechująca jedynie *mind-game films*, a na ile moglibyśmy odnieść je w ogóle do doświadczenia widza kinowego, także obcującego ze skrajnie odmiennymi stylistycznie dziełami?

Moje niewielkie zastrzeżenia do tej pracy wynikają zatem z faktu, iż żeglowanie po

opisach *mind-game films* i wrażenie nieustannego rozprzestrzeniania się ich terytorium na kartach pracy spowodowało we mnie niespodziewane kartezyjańskie ciągoty: wytyczenia granic, demarkacji, ścisłych definicji. Wytyczenia tych granic, czy być może jedynie wyraźniejszego ich naszkicowania domagają się zatem w moim odczuciu dwie kwestie, wyrastające z dwóch sąsiedzkich napięć cechujących terytorium *mind-game films* i terytoria przygraniczne. Prócz rozgraniczenia wspomnianego w poprzednim akapicie idzie tu o pytania o różnicujące cechy *mind-game films* wyraźnie oddzielające je od fenomenów historycznych, jawiących się, być może złudnie, jako podobne, np. dezorientacji modernistycznej? A zatem, parafrazując popartowy Hamiltonowski tytuł, *co właściwie sprawia, że dzisiejsze filmy są tak odmienne, tak pociągające?*

Autorka odnosi się do tego w ważnym podrozdziale 1.5. Z paroma zawartymi tam konstatacjami wypada się zgodzić: a więc, zgoda, nie powinniśmy być może przywiązywać nadmiernej wagi do "wpływowologii", a sama identyfikacja "wpływów" jest często niejednoznaczna i nie jest najistotniejsza, zgoda, inspiracje dla twórców poszczególnych dzieł płynąć mogą z kontekstów powieściowych, dramaturgicznych, wcześniejszych ekranizacji, teledysków, a nawet technicznych możliwości przewijania kaset VHS bądź modyfikowania narracji na płytach DVD, wreszcie, zgoda, istotniejszych niż modernistyczne odniesień dla *mind-game films* upatrywać możemy w klasycznym trybie narracji filmowej. Wszystko to nie zmienia jednak poczucia pewnego niedosytu po lekturze tego ważnego podrozdziału i wrażenie nieco zbyt łatwego uporania się z kwestią podobieństw *mind-game films* i niektórych ważnych filmów modernistycznych (Resnais, Pasoliniego, Hasa czy Kurosawy). Doktorantka wskazuje na pięć różnic: stopnia komunikatywności i przystępności (wyższej w *mind-game films* niż filmach modernistycznych), inny rodzaj dezintegracji światów przedstawionych (modernistyczna atrofia, "rozmazanie" vs. współczesne multiplikacja, zapętlenie i zwielokrotnienie), inne podejście do konwencji realizmu (w *mind-game films* traktowanej polemicznie, z dążeniem do odsłonięcia osłabionej indeksalności i wiarygodności kina), modernistyczny bohater błądzący vs. współczesny bohater zmierzający do konkretnego celu, wreszcie otwarte i niekonkluzywne zakończenie vs. dzisiejsze zakończenie prowokujące wielość możliwych interpretacji. I o ile znowu można się zgodzić z autorką, iż w przypadku *mind-game films* wbrew pozorom znajdujemy się daleko od Marienbadu, to - biorąc pod uwagę proponowanych pięć różnic - może już wcale nie tak daleko od Saragossy? Nie idzie tu zatem o mozolne wyznaczanie wpływów czy inspiracji, najpewniej nieistniejących, ale o zaznaczenie na czym polegałaby istotna dystynkcja? Czy sprowadza się ona jedynie do stopnia zaawansowania "udziwniających" chwytów formalnych bądź też kompleksowości zastosowanych narracyjnych rozwiązań?

Nie wykluczam przy tym ponownie odpowiedzi, iż trudno o niekwestionowane cechy różnicujące, bo trudno oprzeć się wrażeniu, iż historię kina cechuje raczej kontynuacja,

współbieżność, powroty, mutacje i notoryczne odnajdywanie niespodziewanych przodków niż radykalne zerwanie i zupełne nowości. Tyle, że brakuje mi po kartezyjańsku przekonującego zaznaczenia tutaj granicy bądź wyraźnego skonstatowania niemożności dokonania takiej operacji.

Ponadto nieprzekonująca jest dla mnie postulowana przez autorkę jako charakterystyczna dla *mind-game films* kategoria dyskomfortu. Przywoływane jako ilustracja przykłady dyskomfortu estetycznego (z *Blade Runnera 2049* oraz *Zwierząt nocy* i *Mechanika*) ani nie są szczególnie szokujące, ani nie wyróżniają się na tle innych estetyk filmowych, ani też nie są szczególnie istotnym bądź zapadającym w pamięć elementem przywoływanych filmów. Najlepszym dowodem kłopotów z tą kategorią jako wyróżnikiem *mind-game films* jest to, iż we fragmencie tym doktorantka nie tylko sięga po przykłady z innych epok lub formacji stylistycznych, lecz, co więcej, przykłady te są mocniejsze (sceny z *Psa andaluzyjskiego*, *Zabicia świętego jelenia*, *Funny Games* czy *Wielkiego żarcia*). Ponadto, gdy pojawia się wzmianka o dyskomforcie związanym ze zmęczeniem aparatu percepcyjnego jako główny przykład przywoływany jest *Twój Vincent*, na który kategorię *mind-game films* raczej trudno rozciągnąć. Wreszcie, wyrażony przez doktorantkę w zwieńczeniu tego fragmentu pogląd, iż dyskomfort zastępuje czasem (dys)komfort, igrający ze swym przeciwieństwem wydaje się być jednak łatwą próbą ucieczki od problemu i wymknięcia się mu za pomocą znanego triku z pisownią, grą przeciwieństw i niejednoznaczności etc. Rozumiem intencje doktorantki próbującej ukuć kategorię mającą być przeciwwagą bądź zastępstwem dla kategorii intelektualnego dysonansu poznawczego, ale moim zdaniem pojęcie dyskomfortu postulowane w pracy po prostu się nie broni.

Wreszcie, nieprzekonujące wydają mi się pewne zawarte w pracy generalizacje i spekulacje na temat doświadczeń odbiorczych. Cóż bowiem począć jeśli widz nie odczuwa wcale w czasie projekcji *Dunkierki* opisywanego w pracy dyskomfortu, jeśli jego lub jej doświadczenia są po prostu inne? Czy każdemu widzowi na pewno towarzyszą też odczucia "rozedrgania w trakcie kryminału, pobudzenia seansem kinestetycznie intensywnego kina atrakcji czy przepełnieni odczuciem »dziwnością« w trakcie seansów surrealistycznych" (s. 123)? A może przeciwnie, są na przykład dogłębnie znudzeni intensywnym kinem atrakcji w wydaniu komiksowych blockbustów? Podobnie dyskusyjne, i to już nie ze względu na trudności z intersubiektywnością doświadczeń, wydaje mi się inne twierdzenie a propos *Dunkierki*, mianowicie, iż "wydaje się przemycać historiozoficzną refleksję o niemożności obiektywnego opisu przeszłych wydarzeń i pozostawia nas z kinową interpretacją kilku potencjalnych historii" (s. 131). Co najmniej równie uzasadnione wydaje się postrzeganie w tym filmie spojrzenia na historię z kilku odmiennych perspektyw, niczym kryształ jawiących się potem we własnej konfrontacji i triangulacji, jawiąc się wówczas jako maksymalnie przybliżone do realnego biegu wypadków. Procedura ta wydaje się bliska konfrontacji różnych zapisów źródłowych w celu osiągnięcia owego możliwie dokładnego

przybliżenia, co jest standardem pracy historyka.

Wyjątkowo nieliczne są w tekście usterki redakcyjne: błędy w pisowni bądź literówki (s. 30 – „niemożna”, s. 104 – „przełamanie”, s. 158 – „wgląb”).

Jak widać zastrzeżenia do pracy dotyczą jedynie niuansów, poszczególnych interpretacji bądź skupiają się na sprawach, z którym boryka się szersze grono piszących (intersubiektywność jednostkowego doświadczenia) bądź wreszcie nie tyle jest wskazaniem na błędy, co zwróceniem uwagi na możliwość doprecyzowania i uwypuklenia podziałów (ściślejsza demarkacja). Zastrzeżenia te nie dotyczą natomiast ewidentnych błędów czy poważnych konstrukcyjnych niedoskonałości.

W żadnej mierze nie stanowią one przeciwwagi na ogromnych zalet tej pracy. Na koniec wypada wspomnieć o najważniejszych z nich. Otóż w swych najciekawszych partiach - rozdziale trzecim oraz zakończeniu rozdziału czwartego dotyka ona kwestii fundamentalnych. Pierwszą z nich jest zagadnienie odbioru i wypracowania metod opisu doświadczenia widza filmowego w sytuacji narastającego znaczenia odżywającego w blockbustera kina atrakcji, kina wizualnego ekscesu i sensorycznego doświadczenia. Próba pisania o doświadczeniu wymykającym się interpretacji, afektywnym, wtórnym ucieleśnieniu filmu, uwaga poświęcona odbiorowi pozaintelektualnemu mogą prowadzić na ścieżkę nader przydatną i obiecującą dla kolejnych dekad rozwoju filmoznawstwa towarzyszącego przyszłej kulturze filmowej.

Pracę zamyka jednak sformułowanie bardziej jeszcze ryzykowne i kontrowersyjne, zawarte tu zamiast zwyczajowych "propozycji dalszych badań", choć mocno otwierające się na przyszłość. Jest to mianowicie wyrażone przy zachowaniu wszelkich standardów naukowych i reguł właściwych dla pracy naukowej postrzeganie iluzji, fikcji, przestrzeni mentalnej jako pełnoprawnej alternatywy dla tego, co widzialne i racjonalne, co więcej alternatywy demaskującej roszczenia dwóch ostatnich kategorii jako jedynych do wyobrażenia i obowiązujących. Fragmenty te otwierają filmoznawstwu i samemu filmowi na wiek XXI możliwość stania się przestrzenią mentalnych oraz tożsamościowych eksperymentów, potencjalnie tym mocniejszych i o większym zasięgu, im bardziej immersyjne może stać się kino w wyniku prawdopodobnej ewolucji technologicznej. Pozostaje wyrazić nadzieję, że badaczka o takiej świeżości spojrzenia i talencie, idących w parze z wnikliwością i naukową dojrzałością będzie mogła w przyszłości kontynuować eksplorację tych rejonów kina i audiowizualnego doświadczenia, o których nie bez przyczyny pisze w ostatnim zdaniu, iż "ich stawka może być większa niż nam się wydaje".

Póki funkcjonujemy jednak wciąż w świecie dychotomicznie podzielonym na sferę rzeczywistości oraz fikcji, a także w świecie, w którym przyczyny poprzedzają skutki. Pozostaje zatem skonstatować, iż w świecie rzeczywistym, a nie fikcyjnym, oba postawione sobie przez autorkę we wstępie cele: opisowy i metodologiczny zostały zrealizowane, a praca zawiera

oryginalne rozwiązanie postawionych problemów badawczych. W skutek czego stwierdzam, że rozprawa *Gry narracyjne a doświadczenie odbiorcze we współczesnym kinie. Przypadek "mind-game films"* spełnia wszelkie wymogi stawiane pracom doktorskim i wnioskuję o dopuszczenie mgr Barbary Szczekały do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'J. A. R.', located in the lower right quadrant of the page.