Projekt Szuflada

Twórczość studentów kierunków filmowych
na Uniwersytecie Gdańskim

Pod redakcją Agnieszki Kiejziewicz i Klaudii Dzierugo

Projekt Szuflada

Twórczość studentów kierunków filmowych
na Uniwersytecie Gdańskim

Pod redakcją Agnieszki Kiejziewicz i Klaudii Dzierugo

Skład, projekt graficzny: *Jacek Michałowski/Grupa3m*

Projekt grafiki wykorzystanej na okładce: *Krzesimir Jagiełło*

Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-347-9

Uniwersytet Gdański

CENTRUM KULTURY UG
ALTERNATOR

STUDENCKI ZESPÓŁ ORGANIZACJI EVENTÓW

Publikacja zrealizowana w ramach działań statutowych Akademickiego Centrum Kultury „Alternator”

Słowem wstępu

Publikacja, którą Szanowny Czytelnik ogląda, powstała z miłości do odkrywania zakurzonych książek, przetrząsania archiwów i snucia opowieści o tym, co zapomniane. Wkraczanie do zakamarków cudzej pamięci wiąże się również ze słodko-gorzkim uczuciem obnażania tajemnicy. Niczym otwieranie drzwi do opuszczonego mieszkania, w którym wszystkie fotografie i meble są na swoich miejscach, porzucone, czekające na odkrycie. To wkraczanie w przestrzeń prywatną pociąga i przynosi dreszcz ekscytacji, wrażenie poznawania czegoś zakazanego.

Nie inaczej było z niniejszą publikacją. Teksty studentów, powstające w trakcie zajęć, w dużej mierze skazane są na zapomnienie. Na zaleganie na dnie szuflady – aby potem je wynieść, wyrzucić przy kolejnej przeprowadzce. Na szczęście w obecnych czasach przeniesienia pracy nad tekstem do świata wirtualnego, szuflady zamieniliśmy na foldery, skrupulatnie zagrzebywane na twardym dysku. Czy dzięki temu więcej zapomnianych esejów, artykułów, zdjęć i filmów ocaleje?

Publikacja wieńcząca *Projekt Szuflada* to nie tylko zbiór esejów, analiz oraz scenariuszy filmowych. To także kadry ze studenckich produkcji, zdjęcia z procesu twórczego, rysunki inspirowane sztuką filmową oraz wszystko to, co towarzyszyło studentom w trakcie ich drogi ku odkrywaniu możliwości ruchomego obrazu. Wierząc, że trudno jest mówić o filmie bez ilustracji wybranych zagadnień, zakres zbieranych materiałów potraktowaliśmy możliwie szeroko, pozostawiając autorom proces wyboru tego, co najlepiej oddaje ich czas spędzony na Uniwersytecie Gdańskim.

Autorami tekstów i materiałów zebranych w niniejszym tomie są studenci kierunków filmowych oraz takich, które wymagają namysłu nad sztuką audiowizualną. Dwadzieścia jeden sekcji publikacji zostało podzielonych według nazwisk twórców, prezentując ich dokonania jako oddzielne zbiory – konstelacje znaczeń, odkryć naukowych i estetycznych oraz filmowych przeżyć. Poza niezbędnymi pracami redakcyjnymi i korektorskimi staraliśmy się zachować oryginalny styl oraz język nadesłanych tekstów, tym samym podkreślając różnorodność podejść, warsztatów twórczych oraz wrażliwości autorów. Tak zrealizowana publikacja pozwoliła ująć myśl studencką (wraz ze znamionami czasu, w którym owa postawała), a także udowodniła, że w ramach inspiracji kulturą filmową i medialną można tworzyć projekty oryginalne w treści oraz kształcie.

Domyślnym formatem naszej publikacji jest forma cyfrowa w otwartym dostępie. Wierzymy, że twórczością należy się dzielić i chcielibyśmy, żeby prace studentów Uniwersytetu Gdańskiego trafiły do jak najszerszego grona odbiorców.

W imieniu Redakcji
dr Agnieszka Kiejziewicz

Podziękowania

Na samym początku należy zaznaczyć, że podziękowania należą się przede wszystkim samym autorkom i autorom. To oni zdecydowali się na udostępnienie i przeprowadzenie, często czasochłonnych, korekt swoich prac. Otwarcie szuflady/folderu z archiwalnymi tekstami wiąże się również z przezwyciężeniem samego siebie, zmuszeniem się do powrotu do tego, co już zakończone. Dziękujemy za zaufanie i wzięcie udziału w projekcie.

Jesteśmy również wdzięczni za wsparcie Akademickiego Centrum Kultury „Alternator" oraz Zakładu Filmu i Mediów UG. Ogromne podziękowania przekazujemy także dr Piotrowi Kurpiewskiemu za wsparcie merytoryczne projektu. Publikacja nie powstałaby bez zaangażowania Klaudii Dzierugo, studentki Wiedzy o Filmie i Kulturze Audiowizualnej, która z niesamowitym zaangażowaniem i profesjonalizmem pełniła funkcję drugiej redaktorki.

Autorzy

Joanna Boińska 9

Pascal Buła 13

Klaudia Dzierugo 21

Krzysztof Gołębiewski 31

Katarzyna Jagłowska 35

Maria Jaszczurowska 46

Gabriela Jędrusik 58

Oskar Knut 66

Natalia Kotuk 73

Martyna Kubicka 77

Anna Libera 80

Szymon Marks 87

Oliwia Jaszczur-Nowicka 101

Zuzanna Perkowska 104

Filip Salamondra 109

Zuzanna Tomaszewska 113

Julia Tomczyk 122

Kalina Wojciechowicz 126

Gabriela Zaborska 145

Marcin Zwolan 151

Joanna Boińska

Joanna Boińska – to o niej Franz Mauer powiedział, że była złą kobietą*. Joanna jest wielbicielką kotów (tych, które szczekają) i ziemniaków (szczególnie tego, za którego przebrała się Agnès Varda, promując wystawę Potatotopia). Kiedy Boińska była w Egipcie, prawie ugryzł ją krokodyl. Do dziś nie może odżałować, że gad wybrał palec jej siostry. Aby nie przegrać zakładu, do swojego bio dołącza również wyrażenie: „cing ciang ciong".

* W tym miejscu Boińska wykazuje się znajomością polskiej kinematografii.

Film *H.O.M.E.*

Film powstał w ramach zaliczenia przedmiotu Warsztat reżyserii pod okiem Romana Przylipiaka. Inspirację do niego stanowiły filmy *Blade Runner* (1982, reż. Ridley Scott) i *The homegirl* (2016, reż. Iván Sáinz-Pardo) oraz *Wizyta* – opowiadanie Olgi Tokarczuk. *H.O.M.E.* zawiera elementy science fiction i wątki postapokaliptyczne. Produkcja była dla ekipy ważnym doświadczeniem. Tworząc *H.O.M.E.*, stawialiśmy swoje pierwsze kroki na planie filmowym.

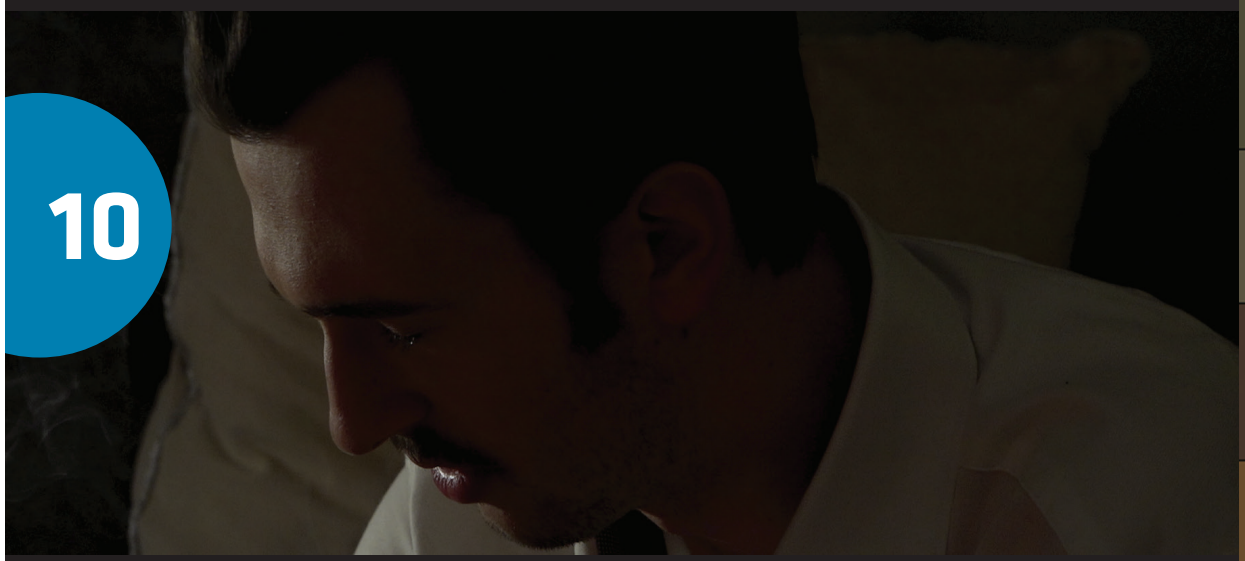
Twórcy:

Reżyseria:	*Klaudia Dzierugo*
Scenariusz:	*Klaudia Dzierugo*
Zdjęcia:	*Joanna Boińska*
Dźwięk:	*Joanna Boińska*
Scenografia:	*Wiktoria Juchtowska*
Muzyka:	*Sebastian Dzierugo*
Montaż:	*Klaudia Dzierugo*
Obsada:	*Klaudia Królik,* *Pascal Buła,* *Weronika Grodzka*

Treatment *H.O.M.E.*

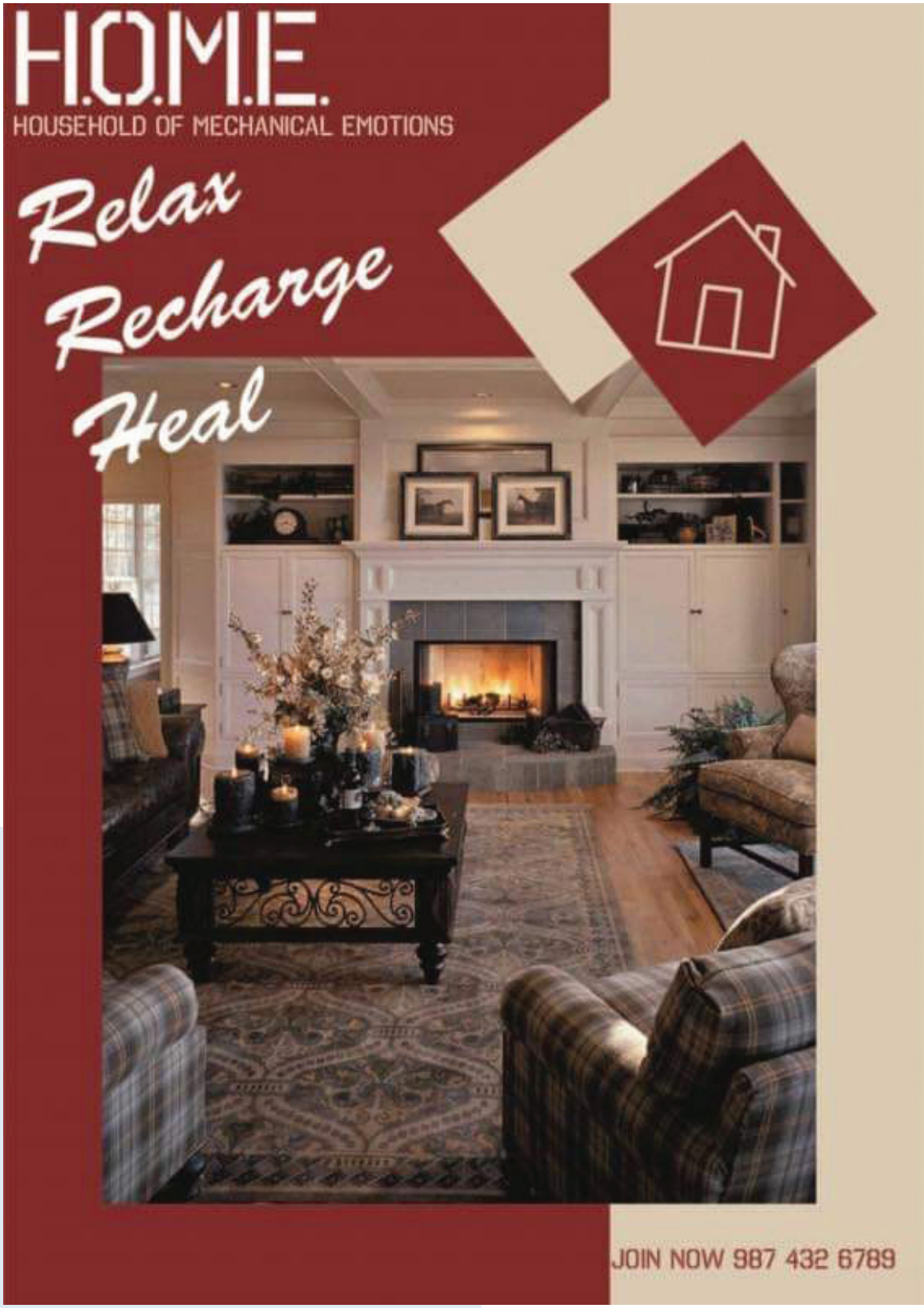
Przyszłość. Świat jest w nie najlepszym stanie ekologicznym, przez co coraz częściej umierają rośliny, a na zewnątrz potrzebna jest maska filtrująca powietrze. H.O.M.E. to projekt, dzięki któremu zagubione i przytłoczone życiem osoby mogą przyjść do miejsca, gdzie otoczy się je opieką, bezpieczeństwem, wzbudzi sentyment do „starych czasów", a przede wszystkim pocieszy rozmową. Jednak domy, do których przychodzą „pacjenci", nie prowadzą ludzie. Wszystkie emocje są sztuczne i stworzone dla komfortu odwiedzających.

Maria jest nowym nabytkiem jednej z filii H.O.M.E. i ma zastąpić poprzedni model, który nie nadał się do pracy. Jak co tydzień, dom odwiedza stały pacjent – tylko początkowo zdziwiony odejściem poprzedniej rozmówczyni, szybko przyzwyczaja się do Marii. Co więcej, coś sprawia, że mówi jej dużo więcej niż komukolwiek wcześniej w H.O.M.E. Podczas rozmowy sama Maria zaczyna czuć coś bardzo dziwnego. Owszem, stara się jak najbardziej pocieszyć pacjenta, w końcu jednak pęka i na jej policzku pojawia się łza. W efekcie, w pokoju błyskawicznie zjawia się przełożona filii Sofia i pospiesznie wyprasza odwiedzającego. Po wyjściu gościa Sofia rozmawia z Marią o incydencie. Maria zna konsekwencje – musi zostać wyłączona. Bezpowrotnie.



10

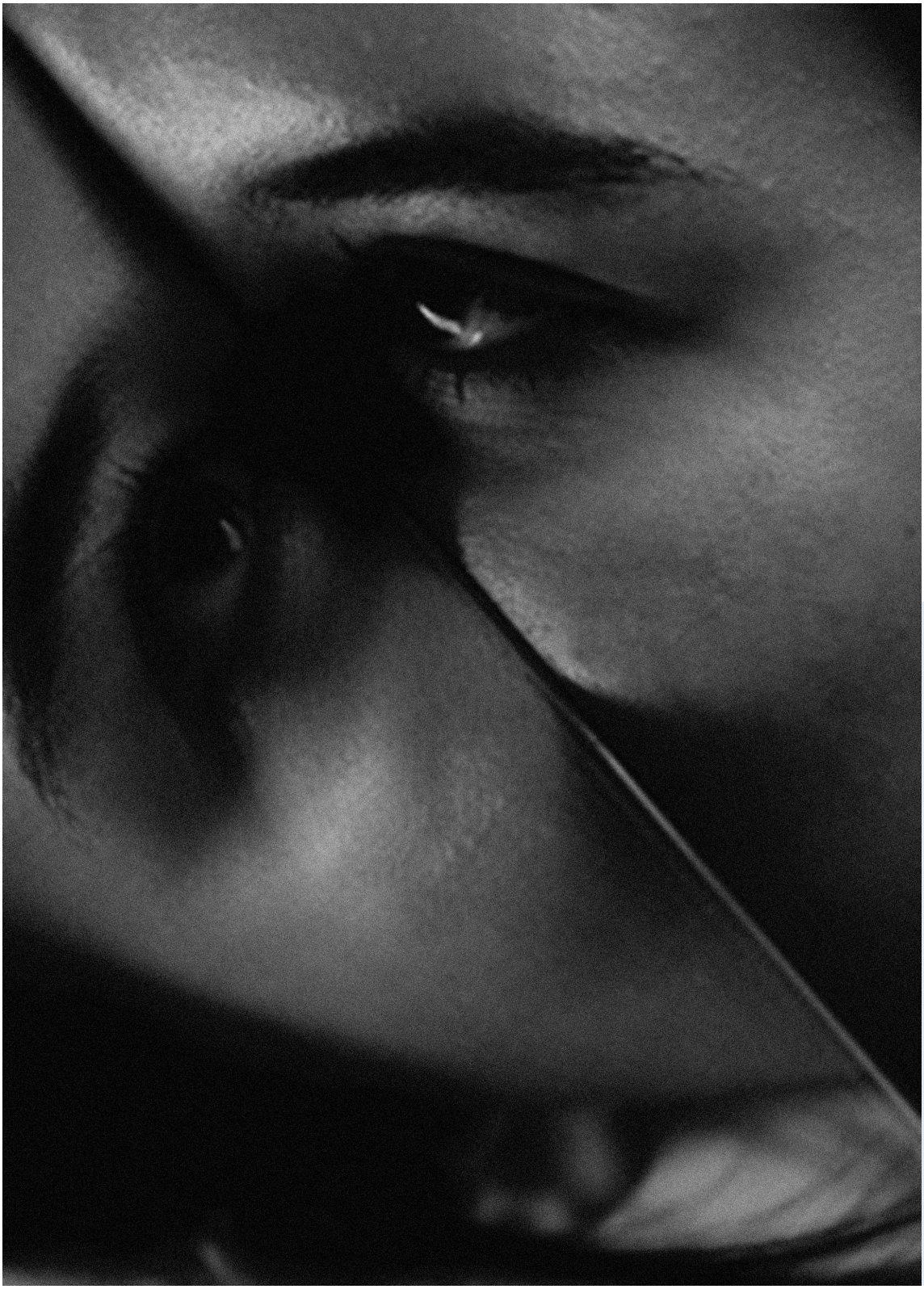
Ilustr. 1. Wybór kadrów z filmu wraz z paletą kolorystyczną



Ilustr. 2. Rekwizyt – ulotka reklamująca projekt H.O.M.E. zaprojektowana na potrzeby produkcji. Autor: Julia Kusio

Zwierciadło

Portret powstał podczas zajęć Podstawy fotografii prowadzonych przez Profesor Karolinę Aszyk-Treppę. Zdjęcie znalazło się na wystawie fotografii studentów I roku Wiedzy o filmie i kulturze audiowizualnej w 2019 r. Za instalację ekspozycji odpowiadał Marek Zygmunt – artysta nowych mediów.



Pascal Buła

Urodzony w Gdańsku, rocznik 2000. Na gruncie filmoznawstwa zainteresowany filozofią w kinie, obecnie pisze pracę licencjacką dotyczącą myśli Michela Foucaulta i performatyki w kinie Jorgosa Lantimosa. Łączy pasję filmową z muzyczną, wraz z zespołem Free Games For May zrealizował dwie płyty – *no snow* (2018), *leave a bruise* (2020) oraz nagranie koncertowe *leave a brusie live session* (2021), z zespołem Pastry wydał szereg utworów (2018-2019).

Obraz natury w wybranych filmach fabularnych Wernera Herzoga

Tekst powstał w ramach przedmiotu Historia Kina Niemieckiego pod kierunkiem dr Piotra Kurpiewskiego. Autor chciał podjąć próbę opisu natury jako w pełni autonomicznego, aktywnego bohatera w filmach Wernera Herzoga.

Werner Herzog twierdzi, że pejzaż jest punktem wyjścia jego filmów. Podkreśla przy tym wielokrotnie, że traktuje krajobraz na równi z wyobrażeniem czy marzeniem sennym[1]. Świadczy o tym zarówno sposób kręcenia przez niego przestrzeni naturalnej, jak i rola, jaką odgrywa ona w świecie przedstawionym jego dzieł. W tej pracy podejmę próbę przyjrzenia się znaczeniu natury w fabularnych obrazach filmowych Herzoga.

Krajobraz prezentowany jest w długich, oderwanych od zdarzeń, ujęciach. Herzog redukuje montaż do minimum, a wprowadzają widza w stan transu. Wrażenie to potęguje dobór filmowanych obiektów, takich jak płynąca rzeka, pustynia czy spowite mgłą krajobrazy górskie. Sekwencje te mają często charakter wprowadzający w filmowy świat, pojawiają się na samym początku – na przykład w obrazach *Aguirre, gniew boży* (1972), *Zagadka Kaspara Hausera* (1974) oraz *Szklane serce* (1976). Bohaterowie są niejednokrotnie ukazywani jako mali na tle krajobrazów, natura nad nimi dominuje. Widać to szczególnie w czasie podróży Jonathana Harkera z filmu *Nosferatu. Wampir* (1979) oraz gdy widz obserwuje przeprawę bohaterów przez Andy w jednej z pierwszych scen *Aguirre.* Taki charakter filmowania skłania do stwierdzenia, że przyrodę należy traktować niczym pełnoprawnego bohatera. Obrazy te nie spełniają już bowiem wyłącznie funkcji informacyjnej – stanowią wyraz spojrzenia reżysera na rzeczywistość[2].

Opisany wyżej sposób ukazywania natury ma odzwierciedlenie w podejściu Herzoga do kategorii prawdy. Reżyser wielokrotnie podkreślał, że nie interesuje go powszechny wymiar prawdy, ale raczej odsłanianie tego, co nieznane i „przekaz zintensyfikowany"[3]. Takie podejście oraz zastosowane środki filmowe, takie jak kręcenie przyrody w długich ujęciach, z pełną głębią ostrości czy rezygnacja z montażu, świadczą o obecności w utworach Herzoga realizmu rozumianego zgodnie z teorią André Bazina[4]. Przejawy tej tendencji w obrazowaniu przestrzeni naturalnej można zauważyć na przykład w sekwencji początko-

[1] *Kaspar David Friedrich po holocauście,* Z Marią Janion rozmawia Kazimiera Szczuka [w:] *Herzog, przewodnik Krytyki Politycznej,* Warszawa 2010, s. 91.

[2] Ibidem.

[3] Ibidem, s. 92.

[4] Joanna Sarbiewska, *Ontologia i estetyka obrazów filmowych Wernera Herzoga,* Gdańsk 2014, s. 257.

wej z filmu *Legenda Kaspara Hausera*. Długie, transowe pasaże ukazujące pola oraz rzeki mają charakter kontemplacyjny, wyraźnie zaakcentowany jest w nich bezruch. Te ujęcia są zgodne z Bazinowskim rozumieniem obnażania istoty rzeczywistości. Natura jawi się jako tajemnicza, nieprzenikniona i nieoznaczona.

Wspomniany realizm widoczny jest także w obrazowaniu miejsc obcych, nieznanych Europejskiemu odbiorcy – akcent jest tu wyraźnie położony odkrywanie rzeczywistości i zawartych w niej znaczeń[5]. Za przykład służą ujęcia rzeki w *Fitzcarraldo* (1982), gdzie Herzog bardzo uważnie przygląda się otoczeniu w czasie podróży głównego bohatera. Podobnie oddziałuje obserwacja nieznanych terenów w filmach *Aguirre, gniew boży* oraz *Cobra Verde (*1987).

Bazinowski realizm służy Herzogowi nie tylko do kontemplacji i odkrywania naturalnych przestrzeni, ale także do rejestrowania „zastygłego" czasu, trwania, które sprawia wrażenie zamrożonego. Reżyser realizuje w tym swój postulat odejścia od powszechnego oglądu rzeczywistości. Nie interesuje go czas odczuwany empirycznie, chce raczej odsłaniać jego wieczny, istotowy wymiar[6]. Szczególnie widoczne staje się to w obrazie *Aguirre, gniew boży*, o czym mówił sam reżyser: „To, co chciałem pokazać w (...) *Aguirre, gniewie bożym*, to wrażenie nieruchomości czasu, jego powolny i przez to niedostrzegalny upływ, jak wód rzeki. Chciałem pokazać naturę w stanie odwiecznego uśpienia, ziemię, która się jeszcze nie obudziła"[7]. Rezygnacja z linearności wydarzeń i wtłaczanie ujęć autonomicznych, niefabularnych służy osiągnięciu efektu, o którym mówi twórca[8]. Tropikalny las w *Aguirre* staje się miejscem zawieszonym w czasie.

Obrazy przyrody wykreowane zgodnie z teorią Bazina służą uwolnieniu od doczesnego, potocznego oglądu świata. Tę funkcję realizują pejzaże pustynne, jak pisze Aldona Kopkiewicz: „pustynia wyobraża to, co ukryte, pod albo poza światem zjawisk – czystość początku lub źródła, milczenie końca języka, nicość stojącą pod progiem wszystkich rzeczy"[9]. Chłopiec, który gości głównego bohatera na początku *Cobry Verde* opowiada o pragnieniu znalezienia śniegu na pustyni. W jego wizyjnej opowieści piaszczyste odludzie jawi się jako przestrzeń, w której objawia się metafizyka, chłopiec utożsamia bowiem śnieg z "czystością nie z tego świata"[10]. Z drugiej strony, gdy Cobra Verde (tytułowy bohater filmu) trafia w ręce plemienia żyjącego na pustyni, jest ona przestrzenią „podróży w głąb najmroczniejszych ludzkich instynktów"[11]. Główny bohater zderza się z człowieczeństwem w stanie pierwotnym, dociera do swoistego „jądra ciemności". W *Zagadce Kaspara Hausera* główny bohater ma na łożu śmierci wizję przeprawy przez piaski. Zarówno jego opowieść, jak i sposób filmowania sugerują, że widz wchodzi na inny poziom postrzegania, w jego opowieści także ujawnia się wymiar metafizyczny. Rozpatrując te przykłady, można wnioskować, że przez swoją otwartość pustynia odnosi się do nieskończoności, służy za „granicę poznania, przyczółek tego, co ludzkie"[12].

Szczególne miejsce w filmach Herzoga zajmuje relacja porządków kultury i natury. Dwóm stronom tej opozycji można przypisać rządzące nimi siły – odpowiednio rozumu i irracjonalizmu[13]. W filmach Herzoga zdecydowanie dominuje krytyczne spojrzenie na kulturę i dokonania człowieka. Bohaterami filmów niemieckiego reżysera są niejednokrotnie postaci nie mogące znaleźć swojego miejsca w cywilizacji, należy do nich między innymi Kaspar Hauser. Nie ulega wątpliwości, że należy on do

[5] Aldona Kopkiewicz, *Lodowe i piaszczyste pustynie Wernera Herzoga* [w:] *Herzog, przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa 2010, s. 37.

[6] Joanna Sarbiewska, op. cit., s. 281.

[7] Ibidem s. 282.

[8] Ibidem, s. 285.

[9] Aldona Kopkiewicz, op. cit., s. 35.

[10] Ibidem, s. 40.

[11] Ibidem, s. 40-41.

[12] Ibidem, s. 45.

[13] Joanna Sarbiewska, op. cit., s. 52.

porządku natury, jego historia ukazuje sztuczność mechanizmów kulturowych. Cywilizacja nie potrafi zrozumieć sposobu funkcjonowania Hausera. To on musi się przystosować, w przeciwnym wypadku zostanie odrzucony. Na tym przykładzie doskonale widać zamknięcie kultury na wszystko, co nowe, inne, na co nauka nie zna odpowiedzi[14]. Wejście do kultury jest dla Hausera ogromnym trudem, sam określa, że czuje jakby było „strasznym upadkiem". Racjonalne, usystematyzowane myślenie zdaje się być źródłem cierpienia. Ponadto Herzog pokazuje także, że kultura nie jest źródłem prawdy, a to, co uznajemy za prawdziwe, to tylko arbitralne i konwencjonalne tezy. Pokazuje to scena, w której Kaspar Hauser ma rozwiązać logiczną zagadkę. Nie zna on zasad logiki, więc odpowiada inaczej niż oczekuje odpytujący go uczony. Mimo iż jego rozwiązanie jest właściwe, zostaje odrzucone, ponieważ nie wpisuje się w odgórnie ustalone zasady. Racjonalny porządek zbudowany na gruncie oświeceniowych ideałów odrzuca wszystko, co inne, w tym reprezentującego irracjonalny porządek natury Kaspara Hausera.

Dzieła Herzoga pełne są obrazów destrukcyjnego działania kultury i niszczycielskiej mocy ekspansji cywilizacji. Niejednokrotnie reżyser ukazuje to na tle historycznym – w kontekst kolonizacji Ameryk zostaje wpisana opowieść o władczym konkwistadorze, tytułowym bohaterze filmu *Aguirre, gniew boży.* Pod maską historyczną kryje się portret agresywnej, zachłannej kultury. Aguirre reprezentuje ten porządek, podbijając wszystko, co spotka na swojej drodze. Jednocześnie jest typową dla filmów Herzoga postacią „szaleńca" – obsesyjnie stara się przekroczyć swoje istnienie, dotrzeć do granic możliwości człowieka, do granic poznania[15]. Natura jednak staje na przeszkodzie i nie daje się podporządkować. Przez swój irracjonalny charakter stanowi tajemnicę i nieprzekraczalny dla zdobywcy próg. Aguirre ponosi konsekwencje swojej pychy – nie osiąga celu i pozostaje sam. Dryfowanie po rzece można z pewnością uznać tu za symboliczne. Natura pokazuje, że to ona dominuje nad konkwistadorem oraz że jej istota jest człowiekowi nieznana[16].

Kolejnym Herzogowskim szaleńcem jest tytułowy bohater *Fitzcarraldo.* Tu ekspansywna cywilizacja ponownie wchodzi do dżungli. To ogarnięty pasją, egzaltowany marzyciel, po którym widz nie spodziewa się z początku dążenia do celu „po trupach". Podobnie jak Aguirre, pragnie on niemożliwego – chce, aby w środku lasu równikowego stanęła opera. W swoim postępowaniu przypomina Don Kichota z powieści Cervantesa – nieświadomy nierealności swoich celów, powoduje śmierć i zniszczenie ideałów. Tu także porządek natury okazuje się nieprzenikniony i nieprzewidywalny. Wydaje się, że natura kpi sobie z Fitzcarraldo, dając mu poczucie zwycięstwa, aby uśpić jego czujność. Ostatecznie odważny zdobywca podlega nurtowi rzeki i zostaje cofnięty do miejsca, z którego zaczął – jego trud idzie na marne.

W *Fitzcarraldo* najlepiej widać sposób funkcjonowania, reprezentowanej przez Indian, pierwotnej wspólnoty, która żyje w zgodzie z naturą. Ich postawa kontrastuje z działaniami tytułowej postaci – funkcjonują jako kolektyw oraz nie traktują przyrody instrumentalnie[17].

W filmach Herzoga to właśnie ci, którzy żyją w symbiozie z naturą, są obdarzeni wyjątkowymi zdolnościami poznawczymi. Doświadczają oni swego rodzaju iluminacji, poznanie ma tu charakter irracjonalny[18]. Z tego rodzaju doświadczenia biorą się wizje Hiasa ze *Szkla-*

[14] Ibidem, s. 56.

[15] Ibidem, s. 99.

[16] Ibidem, s. 101.

[17] Ibidem, s. 60.

[18] Krzysztof Stanisławski, *Nowe kino niemieckie od 1962 roku wraz z leksykonem reżyserów*, Sopot 1998, s. 208.

*nego serc*a. Fragmenty im poświęcone poniekąd syntetyzują elementy omawiane w tej pracy. Są filmowane w długich, transowych ujęciach, zgodnie z zasadami Bazinowskiego realizmu. Wpisują się także w opozycję kultury i natury – Hias odczytuje znaki przyrody zwiastujące nadchodzący koniec cywilizacji.

Harker z *Nosferatu* opuszcza drobnomieszczański świat, aby skonfrontować się z porządkiem naturalnym, w którym rządzi Drakula. Symboliczne ugryzienie wampira to znak odwróconej iluminacji, powrotu do natury, sfery popędowej, wypartej[19]. Podobnie jak Hias, Harker jest od tej pory odmieńcem, szaleńcem i traci kontakt z kulturą.

W filmach niemieckiego twórcy powraca także obraz naturalnego, pierwotnego raju utraconego. W wyżej wspomnianym *Fitzcarraldo* poznajemy go z zewnątrz, jednak najsilniej motyw ten wybrzmiewa w słowach Kaspara Hausera. Wejście w kulturę to „bolesny upadek", nie ma już powrotu do dawnego, intuicyjnego oglądu świata. Hias z kolei zdaje się poruszać w sferze niedostępnej innym bohaterom *Szklanego serca*. Jego związek z naturą sprawia, że obcuje z tajemnicą, nieopisywalnym absolutem.

Z powyższych przykładów wynika, że w obrazach filmowych Herzoga natura to irracjonalny porządek, niepojmowalny rozumowo, związany z tajemnicą. Świadczy o tym sposób jej filmowania – długie ujęcia, redukcja montażu przywodzą na myśl realizm w rozumieniu Andre Bazina. Taki sposób realizacji nastawiony jest na odkrywanie znaczeń i kontemplację, a nie wprowadzenie konstruktów myślowych. Charakter natury objawia się także w relacji z siłami ekspansywnej kultury. Cywilizacja reprezentuje porządek rozumowy, który nie daje pełni poznania i izoluje człowieka od jego naturalnych korzeni. Przekroczyć go starają się szaleńcy, tacy jak Aguirre, Fitzcarraldo czy Cobra Verde, jednak ich próby dotarcia do natury kończą się fiaskiem. Bohaterowie silnie związani z przyrodą, tacy jak Hias, Kaspar Hauser i Jonathan Harker, są z kolei odrzucani i traktowani jak odmieńcy. To oni jednak doświadczają pełni poznania, przyroda jest dla nich „piękna, uzdrawiająca, prawdziwa"[20].

Bibliografia:

Joanna Sarbiewska, *Ontologia i estetyka obrazów filmowych Wernera Herzoga*, Gdańsk 2014.

Herzog, przewodnik Krytyki Politycznej, różni autorzy, Warszawa 2010.

Krzysztof Stanisławski, *Nowe kino niemieckie od 1962 wraz z leksykonem reżyserów*, Sopot 1998.

Filmografia:

Aguirre, gniew boży (1972), reż. Werner Herzog,

Zagadka Kaspara Hausera (1974), reż. Werner Herzog,

Szklane serce (1976), reż. Werner Herzog,

Nosferatu: wampir (1979), reż. Werner Herzog,

Fitzcarraldo (1982), reż. Werner Herzog,

Cobra Verde (1987), reż. Werner Herzog,

[19] Ibidem, s. 215.

[20] Ibidem, s. 208.

Portal a filozofia władzy Michela Foucaulta

Tekst powstał w ramach przedmiotu Cyberkultura i gry komputerowe pod kierunkiem dr Marty Tymińskiej. Autor chciał w nim przedstawić to, w jaki sposób refleksja Michela Foucaulta dotycząca władzy, została przeniesiona na interaktywne medium, którym jest gra wideo. *Portal* zdaje się dobrze obrazować zaangażowanie jednostki w relacje władzy i internalizację panujących norm, którą opisuje francuski filozof.

Pojęcie panoptykonu ma swoje korzenie w już dobie oświecenia. Jeremy Bentham widział w nim ideał więzienia oraz innowacyjny sposób na zaprowadzenie porządku w społeczeństwie. Michel Foucault zaadaptował tę koncepcję, aby zobrazować model nadzoru panujący w XX wieku. Władza spojrzenia oraz służące jej techniki dyscyplinowania nie są już jednak związane wyłącznie z więzieniami. Foucault sugeruje raczej, aby spojrzeć na nie jak na „sposób określenia związków władzy z codziennym życiem ludzi" oraz „pewną formę technologii politycznej"[21]. Na przestrzeni tego tekstu przyjrzę się, w jakim stopniu owa koncepcja znalazła odzwierciedlenie w grze *Portal* (2020, Valve Corporation).

Filarem władzy panoptycznej jest spojrzenie i obserwacja. Rządzący są w tym układzie „widzącymi", a rządzeni mają być przeświadczeni o tym, że są „widzialni". „*Podmioty* są tu wystawiane jako *przedmioty*, na ogląd władzy, która ujawnia się w samym spojrzeniu"[22]. Jednocześnie, władza dezindywidualizuje się, nie ma być kojarzona z konkretną, materialną instancją. Mamy tu do czynienia raczej z bezosobowym, przezroczystym, wszechobecnym mechanizmem[23]. To sprawia, że przestrzeń panoptyczna nie jest wyłącznie więzieniem. Może być postrzegana też jako swoiste „laboratorium władzy"[24]. Ta charakterystyka doskonale obrazuje to, z jaką przestrzenią konfrontuje się gracz w *Portalu*. Laboratorium *Aperature Science* zaprojektowane jest tak, aby kierowana przez gracza postać nieustannie podlegała władzy spojrzenia. Świadczą o tym chociażby wszechobecne kamery monitoringu czy wszystkowidząca sztuczna inteligencja GLaDOS[25]. Istotny jest także sposób, w jaki GLaDOS została zaprojektowana. W zwieńczeniu gry okazuje się bowiem, że jest ona wiązką wielkich mechanicznych oczu, co wyraźnie odsyła do stosowanej przez nią panoptycznej władzy. Kolejne pokoje są sterylnie czyste oraz skrupulatnie zaplanowane, co pogłębia wrażenie bycia w maszynie stworzonej do „doświadczeń, do modyfikowania zachowań, do tresowania i korekty jednostek"[26].

Jak pisze Foucault, w stosunkach władzy niezmiernie istotna jest relacja z ciałem jednostki. Proces przejmowania kontroli opiera się na intensywnej tresurze oraz dyscyplinowaniu. Foucault nazywa go blokowaniem[27], a jego wynikiem ma być „ciało podatne". Tadeusz Komendant, tłumacz *Nadzorować i karać* (2020) wyszczególnia dwa odcienie

[21] M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 2020, s. 305.

[22] Ibidem, s. 281.

[23] Ibidem, s. 300.

[24] Ibidem, s. 304.

[25] Pisownia oryginalna, skrót od Global Lifeform and Disk Operating System.

[26] Ibidem, s. 303.

[27] Blokowanie – wyróżnienie graficzne w wyrazie zgodne z intencją tłumacza. Zob. T. Komendant, *Posłowie tłumacza* [w:] M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Warszawa 2020, s. 472.

znaczeniowe, które zawierają się w oryginalnej, francuskiej wersji tego pojęcia *(investissement)*. Z jednej strony można bowiem mówić o „osaczeniu, oblężeniu", a z drugiej o odwołaniu do „inwestowania, lokowania środków"[28]. Oba znaczenia wyraźnie widać na przykładzie relacji władzy z Chell, główną bohaterką. Do elementów odpowiedzialnych za osaczenie dochodzi bowiem „inwestowanie w nią" poprzez intensywny trening, któremu jest poddawana. Wyraźnie widoczny jest tu rygor opierający się na „wyznaczeniu specjalnego miejsca, wydzielonego i zamkniętego"29, który francuski teoretyk nazywa parcelacją. Warto także przywołać rozpoznanie, które Foucault nakreśla w tekście Inne przestrzenie (2005). Zgodnie z nim, miejsce samo w sobie ma być „nasycone jakościowo", przez co aktywnie oddziałuje na jednostkę30. To oddziaływanie poprzez parcelację jest szczególnie widoczne, gdy gracz rozpoczyna ucieczkę z laboratoriów. Brudne, zniszczone przestrzenie poza zaplanowaną trasą uwidaczniają, z jak bardzo sztucznym, spreparowanym światem mieliśmy do czynienia.

Rygor przestrzenny pozwala na precyzyjną kontrolę aktywności jednostki – „ustalenie rytmu, narzucenie określonych czynności i regulację powtarzających się cyklów"[31]. Widoczna staje się więc nie tylko władza nad przestrzenią, ale także nad czasem i jego „podziałem". Co więcej, kolejne, ściśle kontrolowane, etapy wędrówki przez *Aperature Science* uczą konkretnych ruchów, sposobów poruszania się i używania „portal guna". Do technik dyscyplinowania dochodzi więc także tresura pod kątem odpowiednich zachowań, w której bezpośrednio ujawnia się wpływanie władzy na ciało jednostki.

Niezwykle istotnym elementem dyscyplinowania jest egzamin. Taka forma kontroli ma sprzyjać budowaniu przekonania o obiektywności, „naturalności" władzy. Sprawdzian zdaje się bowiem istnieć samoczynnie, bez udziału władzy jako immanentny element rzeczywistości[32]. Co więcej, wiąże się on z obietnicą gratyfikacji – w tym wypadku w postaci obiecywanego przez GLaDOS, tajemniczego „ciasta". Nie ulega wątpliwości, że cała rozgrywka w *Portalu* podporządkowana jest zasadzie egzaminu. Sprostanie kolejnym wyzwaniom, przed którymi zostaje postawiona Chell, jest serią wyzwań składających się na jeden wielki sprawdzian. Wtóruje temu głos GLaDOS, który na przemian chwali i karci dokonania postaci. Uwidacznia się tu, istotny dla władzy panoptycznej, system „gratyfikacja-sankcja". Co więcej, nagrody pełnią tu ważniejszą rolę niż kary, jednostka ma być bowiem nauczona, że „opłaca się" stosować do procedur narzuconych przez władzę. Istotne jest więc zakończenie tej serii zaplanowanych wyzwań, które ma charakter demaskatorski. Gdy „w nagrodę" główna bohaterka ma skończyć w płomieniach, wyraźnie ukazana jest iluzoryczność gratyfikacji.

Opisane wyżej elementy tresury mają konkretny cel, który Foucault nazywa ujarzmieniem[33] jednostek. Graficzne wyróżnienie ja (dokonane w języku polskim także przez Komendanta) ma obrazować to, jak nadzorca panoptykonu zostaje, wskutek blokowania, przeniesiony na poddanego i uwewnętrzniony. Prowadzić do tego mają nawyki wyrobione za pomocą dyscypliny, a rytuał egzaminu ma przypieczętowywać ten proces. Celem jest utrwalone „świadome i trwałe przeświadczenie o widzialności"[34]. Ważniejsze od rzeczywistej obserwacji jest bowiem wyrobienie idei, że jednostka może być w każdej chwili widziana. Warto zauważyć, jak proces ujarz-

[28] T. Komendant, *Posłowie tłumacza* [w:] M. Foucault *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Warszawa 2020, s. 472.

[29] M. Foucault, *Nadzorować i karać...*, s. 210.

[30] Idem, *Inne przestrzenie*, „Teksty Drugie" 2005, nr 6, tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, s. 119.

[31] Idem, *Nadzorować i karać...*, s. 222.

[32] Ibidem, s. 276.

[33] Ujarzmienie – graficzne wyróżnienie zgodne z intencją tłumacza, T. Komendant, *Posłowie tłumacza...*, s. 473.

[34] M. Foucault, *Nadzorować i karać...*, s. 299.

mienia został doskonale zilustrowany poprzez medium gry. Gracz uczestniczy bowiem w kolejnych wyzwaniach, czerpie satysfakcję z ich pokonywania, podczas gdy *de facto* staje się „nosicielem" idei władzy panoptycznej. Do końcowego zwrotu akcji jest motywowany przez tajemniczą nagrodę oraz pokonuje kolejne poziomy z przekonaniem, że uczestniczy w obiektywnym, „naturalnym" procesie (a w rzeczywistości indoktrynującym egzaminie przygotowanym przez GLaDOS). Wrażenie to pogłębia ciągłe, nieprzerywane żadną „cutscenką" zanurzenie w grze oraz pierwszoosobowa perspektywa. Dopiero kiedy władza ujawnia swoje prawdziwe motywy, gracz zdaje sobie sprawę z ujarzmienia, któremu został poddany.

Panoptykon nie potrzebuje wyjątkowego władcy, który sterowałby całą operacją. Foucault podkreśla, że najważniejsza jest sama „machina" władzy, system relacji, który wytwarza i wpaja przekonanie o byciu widzialnym[35]. W tym sensie władza ogniskuje się w samej idei spojrzenia. Strażnik panoptykonu, władca spojrzenia, który był obecny w projekcie Benthama, znika – w myśli Foucaulta, staje się zwyczajnie niepotrzebny. Także to spostrzeżenie znalazło swoje odzwierciedlenie w *Portalu*. Niemałym zdziwieniem jest bowiem odkrycie, że za sterami *Aperature Science* nikt nie siedzi – przestrzenie służące do kontroli kompleksu są zupełnie puste. Jest co prawda GLaDOS, ale nie do końca można tu mówić o jej materialnej, wymiernej obecności. GLaDOS to system operacyjny, więc należy ją postrzegać jako sieć, nadrzędną zasadę władzy, przenikającą całe *Aperature Science.* Obrazuje to, jak władza staje się zdecentralizowana i zdepersonalizowana. Wyłącznie za pomocą układu przestrzennego i czasowego zagnieżdża się w świadomości samej jednostki.

Warto przyjrzeć się również temu, w jaki sposób dochodzi do buntu i wyzwolenia się. Istotne jest to, że sprzeciw wobec władzy dokonuje się w dużej mierze za pomocą zboczenia z ustalonego kursu, wykroczenia poza „dozwoloną" trasę – raz jeszcze widać, jak ważne jest w tym kontekście przekonanie o „przestrzeniach nasyconych jakościowo"[36]. Co więcej, bunt ucieleśniony jest też przez wykorzystywanie przyrządów *Aperture Science* w sposób nieprzewidziany przez GLaDOS. W ten sposób Chell wyzwala się spod dyscypliny narzucającej konkretne ruchy. Uogólniając, można powiedzieć, że wydostanie się spod kontroli panoptykonu odbywa się tu za pomocą postępowania w sposób, który nie był ujęty przez normy i procedury narzucane przez GLaDOS. Koresponduje to z koncepcją zbrodni przeciw panoptycznej władzy, która opiera się „raczej na [...] braku dyscypliny niż pogwałceniu prawa"[37]. W ostatnich rozdziałach gry Chell staje się kimś na kształt „włóczęgi" – osobą poza strukturą.

Scena kończąca grę rodzi wątpliwości, co do skuteczności buntu. Gracz znajduje się w magazynie pełnym mechanicznych oczu, a na stole stoi ciasto – obiecana przez GLaDOS nagroda. Scena ta ma niejasny status, nie wiadomo, czy należy do diegezy, czy jest już czymś zewnętrznym wobec samej rozgrywki. Może być potraktowana zarówno jako dowcip twórców, jak i pesymistyczne zakończenie – otrzymanie obiecanej gratyfikacji sugeruje, że wciąż funkcjonuje się w ramach struktury władzy. Być może pokonanie GLaDOS miało stanowić ostateczne wyzwanie na drodze do ujarzmienia, końcowy etap tresury?

Portal daje możliwość zanurzenia się w panoptyczny gmach i doświadczenia pro-

[35] Ibidem, s. 300.

[36] Idem, *Inne przestrzenie...*, s. 119.

[37] Idem, *Nadzorować i karać...*, s. 438.

cesu ujarzmienia na własnej skórze. W ciągłej, nienaruszonej fabularnymi „cutscenkami" rozgrywce, postać sterowana przez gracza jest poddawana tresurze, następnie demaskuje zamiary nadzorcy oraz (jak się początkowo wydaje) buntuje się przeciw władzy spojrzenia. Dzieło Valve Corporation doskonale obrazuje koncepcję zdepersonalizowanej, zdecentralizowanej władzy, opierającej się na dyscyplinie i panoptyzmie. Zawarcie tego w ramach gry pozwala na pełne zaangażowania uczestnictwo w ujarzmieniu, którego nie byłoby w stanie zrealizować żadne inne medium.

Bibliografia:

M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 2020.

T. Komendant, *Posłowie tłumacza* w: M. Foucault *Nadzorować i karać*. *Narodziny więzienia*, Warszawa 2020.

M. Foucault, *Inne przestrzenie*, „Teksty Drugie" 2005, nr 6, tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska.

Portal (2007, Valve Corporation)

Klaudia Dierugo

Urodziła się 4 stycznia 2000 roku i zdecydowanie za mocno identyfikuje się ze swoim znakiem zodiaku. Łączy w sobie wiele sprzeczności w każdej możliwej dziedzinie życia. Studiuje na kierunku Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej, ale na przekór temu zafascynowała się pisaniem i literaturą. Jest autorką kilku amatorskich filmów i wielu jeszcze bardziej amatorskich tekstów. Najmocniej dąży do tego, aby w przyszłości połączyć pracę i zainteresowania. Marzy jednak o czymś zupełnie innym; najchętniej zamieszkałaby blisko lasu w samotnej chatce i zajmowała się alpakami, kurami i owcami.

Żywe portrety Seidla. Rola statycznych obrazów w twórczości reżysera

Tekst powstał w ramach zaliczenia przedmiotu Historia i Estetyka Sztuki Operatorskiej, prowadzonego przez Kamila Bryla. Temat pracy był dowolny, ale oczywiście w zakresie omawianej na zajęciach dziedziny. Zdecydowałam się na analizę filmów Ulricha Seidla, co nie było wcale wyborem oczywistym. Po pierwszym spotkaniu z kinem reżysera czułam raczej niechęć, zdziwienie i zmęczenie. Z czasem jednak coś sprawiło, że styl Seidla mnie zainteresował i zafascynował, co przyczyniło się w efekcie do powstania tego tekstu.

Twórczość Ulricha Seidla jest jednym z najciekawszych zjawisk dokumentalnych początku XXI wieku i określenie „zjawisko" wcale nie jest użyte przypadkowo. Reżyser na przestrzeni lat wypracował własną unikalną metodę opisywania i ukazywania bohaterów oraz ich stanów emocjonalnych, a co najistotniejsze dla niniejszego tekstu, określił z precyzyjną dokładnością swój styl wizualny. Nawet niewprawione oko zauważy przy każdym kolejnym seansie, że autorem danego filmu jest właśnie Seidl[1]. Mimo że twórca pracował z różnymi operatorami, to zdaje się, że zawsze dobrze wie, jak nimi pokierować, aby ci starannie podkreślili każdy szczegół rzeczywistości i uczyli go seidlowskim. Postaram się więc nakreślić skromną charakterystykę wizualnej strony twórczości reżysera oraz przytoczyć kilka motywacji, którymi kieruje się autor przy swoich wyborach stylistycznych. Następnie,

[1] Warto w tym miejscu zaznaczyć, że jak w przypadku wielu twórców, poszczególne role filmowców i ich praca zacierają się, tworząc całość, z której trudno (bez znajomości kulisów) wyróżnić indywidualne zasługi. Dlatego sposób przedstawiania postaci i umieszczania ich w konkretnej scenerii oraz specyfikę kadrowania (oczywiście chodzi tylko o „portrety" będące przedmiotem tej pracy) przypisuję Ulrichowi Seidlowi i jego kierownictwu operatorów, bo to właśnie reżyser w tym wypadku odpowiada za to, jaki ostatecznie wydźwięk mają przestawione charaktery. Wolfgang Thaler sam przywołuje to w poniżej zacytowanym wywiadzie słowami: „Seidl ma (…) zwyczaj aranżowania »żywych obrazów«. Robi to bardzo precyzyjnie i starannie kontroluje taki obraz". U. Lipińska, *Operator jest nikim bez reżysera*, „FilmPRO" 2017, nr 4, s. 71.

na tym tle, przyjrzę się ostatniemu filmowi austriackiego reżysera – *Safari* z 2016 roku.

Istotą twórczości Seidla jest połączenie dokumentu i fabuły, między którymi – jak sam twierdzi – nie dostrzega różnicy[2]. Reżyser pracuje bez scenariusza, aby osiągnąć jak największy autentyzm postaci (do czego też służy przeważająca wśród obsady obecność naturszczyków). Przed filmowaniem określa jedynie to, co chce zawrzeć w obrazie, a u aktorów szuka zdolności improwizacji i naturalności[3]. Jednocześnie – co stoi w absolutnej opozycji do elementów powyższych – słynie z zamiłowania do inscenizacji. Jeden z częstszych współpracowników Seidla – operator Wolfgang Thaler – mówi, że reżyser kreuje sytuacje i każe kręcić je „kamerą dokumentalną"[4]. To wszystko składa się na osobliwą filmową całość, która sytuuje się na samiutkiej granicy fabuły i dokumentu, z delikatną przewagą ku dokumentowi kreacyjnemu czy też fabularyzowanemu.

Osobliwy styl Ulricha Seidla można określić jednym zdaniem: skrajności w temacie odpowiadają skrajnościom w obrazie. Poruszając takie kwestie jak seksualność i cielesność, a także samotność, kondycja społeczeństwa czy jego sekrety[5], Seidl wywołuje swoimi filmami dyskusje i oburzenie[6]. Tak ludzkie, a jednocześnie tak szalenie kontrowersyjne dla widowni tematy reżyser umieszcza w starannie zaplanowanych i niezwykle harmonijnych kadrach. W dalszym jednak ciągu oglądanie Seidlowskich scen jest bardzo niekomfortowe. Bo właśnie w tej misternej estetyzacji obrazu tkwi absurd pokazywania pięknie rzeczy naturalistycznych, a więc często brzydkich, obscenicznych i dziwacznych. Osobliwości znajdywane „w piwnicy"[7] powodują raczej niechęć, a przedstawione w boleśnie nieruchomym kadrze (a często też w długim ujęciu) wywołują dysonans poznawczy. Umieszczenie tych „brzydkich" prawd pośrodku symetrycznego kadru skomponowanego na miarę malarskiego dzieła sztuki sprawia, że efekt jest zgoła odwrotny niż mogłoby się wydawać – przedmioty i podmioty wcale nie zostają upiększone. Doskonałość ujęć uwypukla bowiem nie tylko niedoskonałości ludzkiego ciała i zachowania, ale także dziwaczność sytuacji. Z drugiej zaś strony, zdjęcia nadają im swego rodzaju poetyckiego sznytu, którego do momentu realizacji filmu nikt nie dostrzegał.

Seidl łączy ze sobą dwa rodzaje ujęć – dynamiczne i statyczne[8]. Pierwsze, nadające filmom reporterskiego charakteru, pozwalają wierzyć w akcję dziejącą się „tu" i „teraz". Natomiast nieruchoma, pozornie nieingerująca w filmowaną rzeczywistość kamera (użyta niemalże na modłę kina bezpośredniego), dodaje obiektywizmu – podgląda bohaterów, kiedy ci (często niezgrabnie i niezdarnie) wchodzą ze sobą w relacje

[2] A. Kuźniak, U. Seidl, *Pornograf*, „Gazeta Wyborcza" 2010, https://wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,7819059,Pornograf.html [dostęp: 08.05.2021].

[3] U. Lipińska, *Operator jest nikim…*, s. 71.

[4] Ibidem. W filmach Seidla używano przemiennie kamery „z ręki" (nadającej stricte reporterskiego charakteru) i ujęć statecznych.

[5] Dla przykładu – trylogia *Raj* skupia się właśnie na seksualności trzech kobiet w różnym wieku, przy czym opowiada też o ich relacji z ludźmi i ze światem. Film *W Piwnicy* natomiast stanowi swego rodzaju zburzenie fasady, za którą bohaterowie ukrywają swoje dziwactwa i pragnienia.

[6] Zob. *Wypowiedź Romana Gutka*, Nowe Horyzonty, 11.06.2012, https://www.nowehoryzonty.pl/artykul.do?id=1416&m=t_37 [dostęp: 08.05.2021].

[7] W odniesieniu do jednego z filmów Seidla właśnie o takim tytule – *W piwnicy* (2014).

[8] A. Granatowska, *Between Documentary and Fiction: Authenticity and Voyeurism in the Cinema of Ulrich Seidl*, „Images" 2014, nr 24, s. 67.

Ilustr. 1. Zestawienie kadrów z filmu ***Safari*** *(2016), reż. Ulrich Seidl.*

czy stawiają czoła różnym sytuacjom[9]. Jednocześnie (zupełnie w opozycji do zamysłu *direct cinema*), z obrazów tych przebija precyzyjna inscenizacja. Ingerencja Seidla jest bardziej niż widoczna – postacie wielokrotnie spoglądają prosto w kamerę, stojąc nieruchomo i frontalnie na samym środku kadru, jak gdyby stanowiły element żywego obrazu. Niektóre ujęcia są do tego stopnia voyerystyczne i „odsłaniające", że widz może sam poczuć się obnażony[10], stając się jednocześnie podglądaczem. Seidlowskie sceny wywołują bowiem w widowni wrażenie bycia świadkiem zachowania skrajnie intymnego bądź niewłaściwego[11]. Ponadto, temu wszystkiemu towarzyszą tylko odgłosy ze sfery diegetycznej. Pozorna obiektywność wynikająca z braku uwag (nawet muzycznych) względem filmowanego świata jedynie wzmacnia stanowisko autora wobec obrazowanej rzeczywistości. Seidl zdaje się

[9] W tym wypadku odnoszę się szczególnie do trylogii *Raj* (*Wiara, Miłość, Nadzieja*).

[10] Tutaj z kolei chodzi głównie o film *W piwnicy*.

[11] A. Granatowska, op. cit., s. 67.

Ilustr. 2. Zestawienie kadrów z filmu ***Safari*** *(2016), reż. Ulrich Seidl.*

wiedzieć, że temat i sposób jego wyrażenia jest komentarzem samym w sobie.

W kontekście powyższych rozważań warto poddać analizie ostatni film reżysera – *Safari* z 2016 roku, w którym sceny polowań, przygotowywania zabitego zwierzęcia do pamiątkowego zdjęcia i jego „oporządzanie" na skóry i mięso przeplatane są z wypowiedziami bohaterów. Ci ostatni, jak można się domyślić, przedstawieni są w symetrycznych kadrach, w określonej „safaryjskiej" scenerii, z paletą wypłowiałych kolorów i wiszącymi na ścianach eksponatami zwierząt. Oni sami ubrani są w odpowiednie do polowań mundury. Nie da się ukryć, że autor *Safari* tworzy swoiste portrety postaci, pozwalając im wyrazić swoje zdanie, a jednocześnie sprawiając, że ich słowa stają się niemal absurdalne w towarzystwie przygotowanej scenografii. Bohaterowie wpasowują się w otoczenie, tak jakby do niego należeli, mimo że nieodwracalnie w nie ingerują.

W kompozycjach Seidl używa też geometrii – w wielu portretach można znaleźć kształty iluzorycznie stworzone przez poszczególne cięższe elementy w kadrze, co wzmacnia efekt harmonii i równowagi. Niejednokrotnie używa także widocznego rytmu – w *Safari* pojawia się między innymi kilka zbiorowych „portretów" upolowanych zwierząt. To również swego rodzaju komentarz – wcześniej jedna

Ilustr. 3. Zestawienie kadrów z filmu ***Safari*** *(2016), reż. Ulrich Seidl.*

z postaci mówi, że woli używać określenia „położyć" zamiast „zabić", bo zabijanie kojarzy się z czymś masowym.

W podobny sposób Seidl ujmuje zwierzęta na przestrzeni całego filmu. Reżyser przygląda się samym oprawcom, a ofiary pozostawia milczące, nieme, bez zdania, po prostu patrzące ze ścian lub „pozujące" do zdjęcia z ziemi. Ponownie – seidlowskie podmioty i przedmioty będące częścią brzydkiej, okrutnej i obscenicznej rzeczywistości ukazywane są w sposób bardzo harmonijny i estetyczny. Jak zauważono w jednej z recenzji filmu, powolne tempo, kompozycja *Safari* oraz samo portretowanie bohaterów odpowiada sposobowi ukazania problematyki banalności zła (odwołując się do Arendt)[12]. To samo można śmiało odnieść do przytoczonych kadrów i symetrii użytej w celu pokazania myśliwych i ich trofeów. Innymi słowy, treść nie odpowiada formie – obrazy polowań, portrety ich inicjatorów i martwych zdobyczy, zamiast emanować złem totalnym i bezwzględnym,

[12] Marac, *Wściekłość, smutek i odraza, https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Safari-19577* [dostęp: 01.05.2021].

Ilustr. 4. Zestawienie kadrów z filmu ***Safari*** *(2016), reż. Ulrich Seidl.*

są ładne, estetyczne i – w istocie – banalne. Ponadto, wiele postaci przekonanych jest o słuszności swoich działań, nie mówią bowiem o polowaniach z zażartą nienawiścią czy żądzą krwi. To świadczy o tym, że owa banalność przejawia się również w normalności bohaterów i przemawiającej przez nich bezrefleksyjności.

Seidl bardzo sprawnie zarysowuje również różnice społeczne – w wielu obrazach widać ogromną przepaść między myśliwymi z Europy a pracownikami z Afryki. Ci ostatni – tak samo jak upolowane zwierzęta – nie mają głosu w filmie Seidla, co sam reżyser dobitnie zaznacza kompozycją kadrów. To zgoła odmienne niż w *Raju: Miłość*[13] ukazywanie autochtonów, Seidl bowiem odbierając głos zarówno ofiarom-zwierzętom, jak i tamtejszym ludziom służącym przyjezdnym, wskazuje na przepaść

[13] W *Raju: Miłość* Seidl odbiega od – jak to określa Ludwika Mastalerz – „zautomatyzowanej społecznej wrażliwości". W tej produkcji bowiem nie sposób jednoznacznie wskazać tych złych i tych dobrych czy pokrzywdzonych. Każda ze stron – Europejki i Kenijczycy – ma swoje powody i korzyści z układów zaprezentowanych w filmie. L. Mastelarz, *Raj: Miłość, reż. Ulrich Seidl,* https://www.dwutygodnik.com/artykul/3925-raj-milosc-rez-ulrich-seidl.html [dostęp: 01.05.2021].

Ilustr. 5. Zestawienie kadrów z filmu ***Safari*** *(2016), reż. Ulrich Seidl.*

między grupą podległą a uprzywilejowaną. Tak naprawdę, poświęcając czas Europejczykom, zwraca uwagę widzów na milczenie pozostałych – tworzy kontrast zauważalny przede wszystkim w warstwie wizualnej. W wielu (zdawałoby się przypadkowych) ujęciach reżyser ukazuje skromne portrety ludzi, którzy w zamian za pracę dostają niewielkie szczątki mięsa i kości z upolowanego zwierzęcia, mimo że cała „brudna robota" w postaci oprawienia ciał spada na nich. Kadry te znacznie różnią się od sposobu ukazywania przyjezdnych z Europy – przede wszystkim stopniem oświetlenia. Mieszkańcy Afryki portretowani są w ciemnych, ponurych i przygnębiających pomieszczeniach – ludzie ci pozostają na uboczu, żyją skromnie i milczą. W tym wypadku piękno kompozycyjne kontrastuje z realiami i życiem przedstawionych osób.

Europejczycy zaś znajdują się w kadrach jasnych, bardziej rytmicznych, z perfekcyjnie umieszczonym punktem ciężkości. Wskazuje to na ich rzekomą wyższość, o której wspomina

jeden z bohaterów, choć ujęcia te są ewidentnie krytykujące, obnażające ich w świetle dziennym (dosłownie i w przenośni). Porównując sposób portretowania, można łatwo zauważyć, jaki stosunek ma autor do każdej z grup. Potwierdza to zresztą sam reżyser, który próbuje wydobyć w obrazie to, co sami Austriacy ukrywają[14].

Podsumowując, zdjęcia w filmach Seidla – w większości autorstwa Wolfganga Thalera – jawią się jako twórczość niezwykle oryginalna i wyjątkowa. Operator pod okiem i dyrygenturą reżysera stworzył portrety zaskakująco wymowne same w sobie, a w kontekście całego dzieła (czy w ogóle całej filmografii Seidla) wprowadzają dużo więcej znaczeń i interpretacji, niż zdołałby pospolity *voice over*. Jak reżyser pokazał ostatnim swoim filmem, nawet opowiadając o polowaniu na zwierzęta, opowiada o kondycji ludzkiej.

Bibliografia:

Granatowska A., *Between Documentary and Fiction: Authenticity and Voyeurism in the Cinema of Ulrich Seidl*, „Images" 2014, nr 24.

Gutek R., *Zazdroszczę Austriakom, że mają Ulricha Seidla...*, https://www.nowehoryzonty.pl/artykul.do?id=1416&m=t_37 [dostęp: 08.05.2021].

Kuźniak A., Seidl U., *Pornograf*, https://wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,7819059,Pornograf.html [dostęp: 08.05.2021].

Lipińska U., *Operator jest nikim bez reżysera*, „FilmPRO" 2017, nr 4.

Marac, *Wściekłość, smutek i odraza*, https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Safari-19577 [dostęp: 01.05.2021].

Mastelarz L., *Raj: Miłość, reż. Ulrich Seidl*, https://www.dwutygodnik.com/artykul/3925-raj-milosc-rez-ulrich-seidl.html [dostęp: 01.05.2021].

Filmografia:

Raj: Miłość, reż. Ulrich Seidl, Austria, Francja, Niemcy, 2012.

Raj: Nadzieja, reż. Ulrich Seidl, Austria, Francja, Niemcy, 2013.

Raj: Wiara, reż. Ulrich Seidl, Austria, Francja, Niemcy, 2012.

Safari, reż. Ulrich Seidl, Austria, 2016.

W Piwnicy, reż. Ulrich Seidl, Austria, Niemcy, 2014.

[14] W wywiadzie z Angeliką Kuźniak, Seidl mówi również: „Kocham Austrię i nienawidzę jej. Austriacy przez lata wiele zamietli pod dywan, a ja chcę pod niego zaglądać. (...) Jestem obserwatorem ludzi. Interesuje mnie wszystko, co osobiste, intymne, prywatne. Myślę, że piwnica jest metaforą naszej narodowej mentalności nastawionej na zakrywanie wszystkiego, co złe". A. Kuźniak, U. Seidl, *Pornograf...*

M

Praca powstała, można powiedzieć, przypadkowo, w przypływie inspiracji filmem *Metropolis* (1927) i jakimś opowiadaniem, przeczytanym dawno temu. Poniższy tekst pisałam z chęcią rozwinięcia go do dłuższej formy, ale do tej pory mi się to nie udało. Liczę, że wyjęcie go z „szuflady" zmotywuje i zainspiruje mnie do napisania kontynuacji.

Ciężki, urywany oddech przerwał ciszę późnojesiennego popołudnia. Zaraz potem przerodził się w łkanie. Jego zmarzniętym ciałem wstrząsnął dreszcz niepokoju, a oczy dalej były zamknięte.

Nagły wiatr targnął suchymi gałęziami drzew. Poczuł uderzenie gorącego powietrza.

Przycisnął do siebie dwie małe istoty opierające się o jego brzuch. Ledwo rozchylił powieki i spojrzał w dół. Na jego kolanach siedziało dwoje dzieci o włosach koloru miodu i ubranych w łachmany. Dziewczynka delikatnie potrząsnęła główką, a on poczuł zapach imbiru. Nie czuł jednak pod palcami miękkiego, żywego ciała. Dotykał czegoś mechanicznego i zimnego.

W końcu całkowicie otworzył załzawione oczy i rozejrzał się. Siedział na przednim fotelu samochodu, a drzwi od strony kierowcy były otwarte. Przed nim rozciągał się gęsty las, a gałęzie najbliższych drzew zdążyły już w połowie opleść maskę.

Pnącza z każdą chwilą narastały, a on nie mógł wyjść z auta przez istoty, które trzymał, choć wydawało się, że to one trzymają jego. Pod palcami poczuł delikatne ciepło, które zaraz potem zaczęło parzyć jego dłonie. Próbował odepchnąć dzieci, lecz były ciężkie niczym dorosłe osoby.

Pnącza rozciągnęły się już po przedniej szybie, a on szarpał nogami. Jednak dzieci tkwiły na jego kolanach, zupełnie niewzruszone.

Zacisnął powieki ponownie i przygotował się na koniec.

– Uważaj pan, jak leziesz!

M. otworzył oczy i spojrzał w dół na korpulentnego mężczyznę w bordowej fedorze, który stał teraz przed nim rozwścieczony, bardziej niż można być, kiedy wpadnie się na człowieka na zatłoczonej ulicy. M. ominął go bez większego zainteresowania, jednak niski jegomość nie dał za wygraną i podążył za nim na swoich krótkich nogach, prawie truchtając. Przez jakiś czas słychać było jeszcze przygłuszoną przez tłum wiązankę o tym, jak to ludzie są nieludzcy w tych czasach.

– Co za brak poszanowania dla starszych! Szmata pan jest, nie człowiek! – ledwo wykrzyknął, po czym łapczywie odetchnął zmęczony gonitwą. Jego ostatnie słowa zostały lekko zniekształcone przez nadwyrężoną tilkę.

Ale M. był już za rogiem paskudnego, zielonego budynku, po czym odbił w spokojniejszą uliczkę, nadkładając drogi, ale chciał dla odmiany przysłuchać się ciszy panującej na w półopuszczonych podwórkach. „Szmata, nie człowiek" – powtórzył w myślach. – „Czemu akurat szmata?". Minął kolejnych mieszkańców żyjących w progach swoich kamienic i spojrzał na wyznaczone miejsca przed domami, gdzie kiedyś rosło coś, co najstarsi nazywają trawą. Ludzie wyglądali dokładnie tak samo jak ta jałowa ziemia. Ich twarze były zmarniałe i naznaczone głębokimi zmarszczkami. Biedne dzielnice w mieście zawsze tak wyglądały, ale nikogo to szczególnie nie zajmowało. Mimo że ubodzy mieszkali zaraz obok przytłaczających, szklanych gigantów, nikt ich nie widział.

Między dwoma wykrzywionymi latarniami rozciągnięty był sznurek, a na nim wisiało schnące pranie. „Szmaty...". Skupił uwagę na żółtej sukieneczce kołyszącej się na wietrze.

Dziewczynka miała taką samą.

- Jaka dziewczynka?

Owinął się szczelniej płaszczem i wyszedł z powrotem na ruchliwą ulicę. Meandrował między ludźmi, starając się o nikogo nie zahaczyć. „Wyglądamy jak słoniki na dwóch nogach" – pomyślał bez szczególnego rozbawienia, bo jakoś nie było mu do śmiechu, zresztą od bardzo dawna. Odkąd zakup tilki stał się konieczny, zaczęto produkować je w przeróżnych kolorach. Niektóre kobiety miały nawet egzemplarze z ozdobami. Wydaje się, że zostały przyjęte jako nowa, modna biżuteria.

Kiedy przeszedł przez gigantyczne przeszklone drzwi biblioteki, wyjął swoją tilkę z ust, wytarł ją starannie ściereczką i schował do wąskiego pudełka. Nigdy nie przyzwyczaił się do noszenia jej, więc jak tylko miał okazję, natychmiast się jej pozbywał.

Jak na dzień powszedni, w budynku panował spory ruch. Właściwie przyszło zbyt dużo ludzi. Nie znał osobiście wielu osób, które chodzą do biblioteki dla czytania, ale poznał takie, które przychodziły tu tylko ze względu na papier. Dla nich to jedyna forma obcowania z rośliną, nieważne, że od dawna martwą i przetworzoną. Młodzi i romantyczni mieszkańcy metropolii zaczytywali się w książkach biologicznych i powieściach sprzed kilkudziesięciu lat, a kiedy nie czytali, po prostu siedzieli między regałami, wyglądając jak porzucone lalki.

Wszedł na schody, ale po chwili z nich zszedł i podążył długim korytarzem na lewo od wejścia. Rzadko miał interes w tej części budynku, ale dzisiaj coś ciągnęło go w tamtą stronę. Kiedy dotarł do ostatnich drzwi, nie słyszał już ludzi z głównego holu, a jedynie cichutki odgłos zegarka tkwiącego na jego ręce.

W pokoju było duszno – nikt tutaj nie wchodził od wielu miesięcy. Zapalił samotną żarówkę zwisającą pośrodku sufitu małego pomieszczenia. Mieściły się tu tylko dwa metalowe regały, jednak wystarczyły one do przechowania jedynych filmów z poprzedniej epoki, jakie ostały się do dziś.

Światło było bardzo słabe, więc jego niedowidzące oczy wysilały się jeszcze bardziej niż zazwyczaj. Zamyślił się, patrząc na zakurzone półki. Mimo że egzemplarze zachowanych filmów były dostępne w paru bibliotekach w kraju, nikt do nich nie zaglądał. Sam kiedyś zainteresował się tematem kinematografii, dalej jednak nie rozumiał, dlaczego odeszła w niepamięć. Ostatni film fabularny powstał ponad siedemdziesiąt lat temu. Od tamtej pory w mediach były pokazywane jedynie wiadomości ze świata i naciągane dokumenty. Kino po prostu zniknęło.

M. wodził palcami po tytułach na drugim regale. Nośniki były pogrupowane według lat wydania. Sam nie wiedział, czego właściwie szuka. Jego wzrok zatrzymał się na startej nazwie zaczynającej się na literę M. Wziął egzemplarz w dłoń i przyjrzał się postaci blaszanego robota-kobiety widniejącej na okładce. Otworzył pudełko i zamiast nośnika z filmem zobaczył zgniecioną kartkę. Była to strona wyrwana z jakiejś książki, a na niej widniał fragment tekstu w obcym mu języku i zdjęcie olbrzymiej machiny. Grupa ludzi wchodziła po schodach w stronę otwartej gęby mechanicznego monstrum, a wszędzie dookoła unosiły się kłęby pary. Spojrzał na podpis pod zdjęciem. „Moloch" – przeczytał w myślach.

Krzysztof Gołębiewski

Absolwent Wiedzy o filmie i kulturze audiowizualnej, co teraz bezczelnie wykorzystuje do ściemniania znajomym, że wie cokolwiek o filmie i kulturze audiowizualnej. Wielki miłośnik kotów (szczególnie dachowców), muzyki (przeróżnej) i jedzenia (dobrego). Swego czasu nakręcił krótkometrażówkę, którą dzisiaj pewnie zrobiłby lepiej, ale i tak jest z niej zadowolony. Nie umie i nie lubi pisać o sobie, więc jak już musi, to pisze w trzeciej osobie.

Marzena o samotności

scenariusz filmu krótkometrażowego
04.06.2019

Realizacja krótkometrażówki na zaliczenie kierunku była tak satysfakcjonująca, że nabrałem ochoty na zrobienie jeszcze jednej. Dla uproszczenia zadania założyłem pełen minimalizm, a więc jedną lokację (wnętrze), jedną postać i jak najmniejszą ekipę. Reszta wypłynęła z tych założeń: kim jest postać, dlaczego ogranicza się do jednego miejsca, jak zarabia itd. Niestety, projekt nie wyszedł poza fazę drugiego (i pół?) szkicu scenariusza – a szkoda.

SCENA 1

WNĘTRZE. MIESZKANIE MARZENY. DZIEŃ.

MARZENA (23) siedzi sama w pokoju, powolnymi, niemal zalotnymi ruchami nakłada makijaż. Patrzy gdzieś poza kadr, zapewne w lustro. Ubrana jest lekko, zwiewnie i seksownie. Zaczyna mówić, do siebie albo kogoś poza kadrem.

MARZENA

Lubię być sama. Mam spokój, nikt mi nie przeszkadza. Nikt nie rozkazuje, nie narzeka, nie czepia się. Samotność jest wygodna, jest miła. Gdybym miała być zwierzątkiem, byłabym kotkiem, zwiniętym w ciepły kłębuszek, wciśniętym w jakiś kącik, w którym nikt go nie dosięgnie. Od dziecka tak chciałam, ale wszyscy się ze mnie śmiali.

Marzena kończy makijaż. Jeżeli mówiła do kogoś, to nie doczekała się komentarza.

MARZENA

Jak ci się podoba?

Dziewczyna okazuje się siedzieć przed komputerem, wpatrzona w ekran. Nad monitorem umieszczona jest kamerka internetowa ze świecącą kontrolką, sygnalizującą działanie urządzenia. Na ekranie widać dwa okna – w jednym pokazany jest obraz Marzeny, w którym przed chwilą przeglądała się jak w lustrze, w drugim natomiast widać jedynie nick jej rozmówcy: KAMIL69. Obok w oknie czatu widnieje informacja systemowa: użytkownik wpłacił 10 zł.

KAMIL69 (OFF)

Bardzo sexy.

MARZENA

To na co teraz miałbyś ochotę?

KAMIL69 (OFF)

Rozbierz się.

MARZENA

Pięćdziesiąt.

Marzena nie skończyła jeszcze mówić, gdy na ekranie pojawia się informacja: użytkownik wpłacił 50 zł. Marzena włącza nastrojową mu-

zykę, wstaje z krzesła, zaczyna powoli tańczyć i niespiesznie, zmysłowo zdejmować ubranie. Z głośników zaczyna dobiegać ciężki, przyspieszony oddech rozmówcy. Dziewczyna jest już w samej bieliźnie; gdy zsuwa pierwsze ramiączko stanika, z głośnika dobiega przeciągły jęk.

KAMIL69 (OFF)

Dobra jesteś, dzięki. No to do następnego, cześć.

Kontrolka kamerki gaśnie, napis na ekranie informuje: użytkownik rozłączył się. Marzena zostaje w pół ruchu, z wyrazem zaskoczenia i bólu na twarzy. Jest roztrzęsiona i nie wie, co ze sobą zrobić. Aby się uspokoić próbuje znaleźć sobie jakieś zajęcie: krąży po mieszkaniu, próbuje czytać książkę, oglądać telewizję, cały czas będąc w samej bieliźnie, z luźno zwisającym ramiączkiem stanika. Mija czas. Wreszcie Marzenie zaczyna burczeć w brzuchu, otwiera więc lodówkę, która jednak świeci pustkami.

MARZENA

(pod nosem)

Cholera, znowu.

Marzena sprawdza na telefonie bilans swojego konta. Składa zamówienie na zakupy przez Internet, w polu „Dodatkowe informacje" wpisując swoją standardową formułkę: „Proszę zostawić zamówienie pod drzwiami i zadzwonić, odbiorę po odejściu kuriera". Następnie pada na łóżko i czeka.

SCENA 2

WNĘTRZE. MIESZKANIE MARZENY. DZIEŃ.

Mija ok. 2-3 godzin. Nagły dzwonek do drzwi przeszywa panującą w mieszkaniu ciszę – Marzena podrywa się na łóżku, wyrwana z płytkiego snu. Chwilę półleży na łóżku, oparta na łokciu, usiłując przypomnieć sobie, o co chodzi. Po chwili wyskakuje więc z łóżka i szybkim krokiem zmierza w stronę drzwi na klatkę, po drodze mijając stertę czarnych worków ze śmieciami. Pospiesznie przekręca klucz w zamku i otwiera drzwi. Naprzeciwko jej drzwi stoi duża papierowa torba wypchana zakupami, na którą Marzena rzuca się łapczywie. Dopiero podnosząc sprawunki, dostrzega schodzącego po schodach kuriera, który obrócił się na dźwięk otwieranych drzwi i widział, jak dziewczyna odbiera rzeczy. Porażona nagłą myślą, że cały czas jest w samej bieliźnie i wciąż nie poprawiła nawet ramiączka stanika, rzuca się z powrotem do wnętrza swojego mieszkania i zatrzaskuje za sobą drzwi. Cała drżąca opiera się plecami o drzwi, bierze kilka głębokich oddechów, powoli zaczyna się uspokajać.

MARZENA

(pod nosem)

Durna idiotka!

Przekręca klucz w zamku, zanosi zakupy do kuchni, chowa je do lodówki i szafek – w większości są to produkty nadające się do długotrwałego przechowywania. Jedno z gotowych dań wykłada do garnuszka i podgrzewa. Je łapczywie, siedząc plecami do okna. Wtem z zewnątrz dobiega ją jakiś odgłos – Marzena zaczyna odwracać głowę, żeby spojrzeć przez szybę, ale w porę się powstrzymuje. Dojada obiad, rzuca się w ubraniu i makijażu na łóżko, po czym szybko zasypia.

SCENA 3

WNĘTRZE. MIESZKANIE MARZENY. DZIEŃ.

Następny dzień. Marzena siedzi przed komputerem, rozmawia z Kamilem69. Jej myśli krążą gdzie indziej, dziewczyna nie zwraca uwagi na swój obraz na ekranie i nie dostrzega rozmazanego przez noc makijażu na swojej twarzy.

MARZENA

(lekko sennym głosem)

Wiesz, miałam dziwny sen. Byłam na łące, ale to nie byłam ja. Byłam pustym miejscem, w którym kiedyś rósł polny kwiat. Dookoła rosły inne kwiaty, ale żaden mnie nie pamiętał, wszystkie się dziwiły, czemu to jedno miejsce jest puste. Chciały je wypełnić, ale nie mogły, bo korzenie trzymały je w miejscu.

KAMIL69 (OFF)

Makijaż ci się rozmazał.

Marzena przez chwilę nie rozumie, o czym chłopak mówi. Po chwili wraca do siebie, skupia wzrok na swoim odbiciu na ekranie i dopiero teraz dostrzega smugi. Sięga po zestaw do makijażu, żeby go poprawić.

KAMIL69 (OFF)

Zostaw, podoba mi się.

Na ekranie pojawia się informacja: użytkownik wpłacił 50 zł.

KAMIL69 (OFF)(CONT'D)

Rozbierz się.

Marzena nastawia delikatną muzykę, przymyka oczy. Jej myśli szybko wracają na łąkę ze snu, porusza się lekko i zwiewnie. Powolnymi, zmysłowymi ruchami zdejmuje z siebie wierzchnie części ubrania. Z głośników znowu zaczynają dobiegać jednoznaczne odgłosy jej rozmówcy. Marzena jest już w tej samej, niezmienionej przez noc, bieliźnie. Jej ręka zsuwa się po brzuchu w dół, znika w majtkach. Marzena przygryza wargę, jej twarz rozjaśnia się. Nagle z głośników dobiega dobrze znany dziewczynie jęk.

KAMIL69 (OFF)

Naprawdę wiesz, co lubię. Trzymaj ekstra.

Na ekranie pojawia się napis: użytkownik wpłacił 10 zł.

KAMIL69 (OFF)(CONT'D)

No, to na razie.

Światełko kamerki gaśnie: użytkownik rozłączył się. Marzena zagryza zęby na pięści, uderza drugą pięścią w biurko. Raptownym krokiem przemierza pokój i wpada do łazienki. Drżącymi rękoma zszarpuje z siebie bieliznę, którą ciska na podłogę, i wchodzi do wanny. Siada w niej skulona, chwyta za prysznic, ale ten wypada jej z roztrzęsionej dłoni. Marzena oplata nogi rękoma, wciska twarz w kolana i zaczyna szlochać. Zaczyna mówić, ale nie wiadomo, czy mówi, siedząc w wannie, czy z offu.

MARZENA (OFF?)

Zawsze chciałam być sama ze sobą, mieć spokój, nie musieć zależeć od innych. To możliwe, prawda? Przecież radzę sobie sama. Koty też tak potrafią, nie potrzebują innych ludzi. Tylko... dlaczego tak lubią, żeby je głaskać...? Dlaczego wszyscy się ze mnie zawsze śmiali...?

Na brzegu wanny stoi gumowa kaczuszka, zwrócona dzióbkiem w stronę Marzeny, wydaje się patrzeć na nią ze współczuciem czarnymi oczkami. Tymczasem w pokoju zaczyna dzwonić leżący na biurku telefon Marzeny. Dzwonek jest wyciszony, widać tylko nazwę kontaktu na wyświetlaczu: MAMA. Po chwili dzwoniący rozłącza się, na ekranie pojawia się powiadomienie o nieodebranym połączeniu. Na ikonce słuchawki widać dwucyfrową liczbę nieodebranych połączeń.

SCENA 4

WNĘTRZE. MIESZKANIE MARZENY. NOC.

Następny dzień, noc. Marzena siedzi na łóżku w piżamie, wśród skłębionej pościeli. Obok łóżka walają się resztki byle jakich posiłków. Dziewczyna bije się z myślami, a jej wzrok stale ucieka w stronę komputera i zimnego, martwego oka kamerki. Sprawdza na telefonie bilans swojego konta – widząc niską kwotę, chce włączyć komputer, ale powstrzymuje się w pół ruchu. Pada z powrotem na poduszkę, przewraca się z boku na bok, próbuje ponownie zasnąć. Wtem, jakby tknięta nagłą myślą, Marzena zrywa się z łóżka i włącza komputer. Po niedługiej chwili odzywa się Kamil69, sprawia wrażenie ucieszonego.

KAMIL69 (OFF)

O, jesteś! Już myślałem, że gdzieś przepadłaś.

Na ekranie pojawia się informacja: użytkownik wpłacił 20 zł.

KAMIL69 (OFF)(CONT'D)

Co dzisiaj masz dla mnie ciekawego?

MARZENA

Powiedz, czego tak naprawdę ode mnie oczekujesz?

KAMIL69 (OFF)

Pytanie! Rozbieraj się, szybciutko!

Na ekranie pojawia się informacja: użytkownik wpłacił 50 zł.

MARZENA

Kim dla ciebie jestem? Cyckami na zawołanie dla zbicia ciśnienia?

KAMIL69 (OFF)

Jeszcze ich nie widziałem. Pokaż, na pewno są śliczne.

MARZENA

Nic więcej się dla ciebie nie liczy? Nie ciekawi cię, kim jestem? Co przeszłam? Dlaczego tu jestem?

KAMIL (OFF)

(poirytowany)

Nie gadaj, tylko pokazuj! Za co ci płacę?!

MARZENA

(rozgniewana)

Płacisz mi? Dobra, płać. Sto.

Marzena obserwuje ekran z mieszaniną ciekawości i pogardy.

KAMIL69 (OFF)

(syczy pod nosem)

Się suka ceni.

Po chwili na ekranie pojawia się napis: użytkownik wpłacił 100 zł.

KAMIL69 (OFF)(CONT'D)

(burkliwie, obrażony)

Masz, i lepiej zrób za tę kasę coś ekstra.

Twarz Marzeny nie wyraża żadnych emocji. Sztywno wstaje z krzesła, mechanicznymi, pozbawionymi jakiejkolwiek erotyki ruchami rozbiera się do naga. Zastyga naprzeciwko kamerki z lekko rozłożonymi rękoma. Z głośników rozlegają się dźwięki – te same co zawsze. Marzena chwilę patrzy prosto w obiektyw z wyrazem obrzydzenia na twarzy. Nagle gwałtownym ruchem wyciąga rękę i zaciska pięść na kamerce, próbując zgnieść urządzenie.

KAMIL69 (OFF)

Ej no!

Skarga chłopaka rozwścieczа Marzenę jeszcze bardziej. Dziewczyna wbija wyprostowany palec w przycisk zasilania. Komputer wyłącza się, Kamil69 milknie. Marzena zamyka oczy, bierze głęboki, drżący oddech. Stawia kilka kroków na ślepo, w głowie kotłują jej się myśli. Otwiera oczy, w których widać nowy błysk. Podchodzi do drzwi wyjściowych z mieszkania, trochę niepewnie wyciąga rękę, otwiera je. Ostrożnie wysuwa bosą stopę przez próg. Chwilę się waha, po czym w nagłym przypływie determinacji stawia krok i opuszcza mieszkanie. Stąpając delikatnie, choć pewnie, przemierza korytarz, otwiera drzwi od klatki i wychodzi na dwór całkowicie nago. Przestraszona, ale też podekscytowana, stawia kolejne kroki przez opustoszałą ulicę. Zatrzymuje się w świetle ulicznej latarni. Z delikatnym uśmiechem i zamkniętymi oczami zadziera głowę i unosi ręce.

KONIEC

Katarzyna Jagłowska

Studentka kulturoznawstwa na Uniwersytecie Gdańskim. Jest zafascynowana Japonią. W badaniach koncentruje się na japońskiej animacji, szczególnie zwracając uwagę na kreacje postaci kobiecych. Jej celem jest wyparcie z ogólnej świadomości stereotypowego postrzegania anime jako produkcji brutalnych i erotycznych. Oficjalnie pisarka-amatorka pragnąca stworzyć fantastyczny świat na miarę Tolkiena, prywatnie największa fanka Jane Austen.

Wizualne reprezentacje elementów wierzeń. Wizerunki postaci w anime *Kamisama Hajimemashita* w odniesieniu do religii

Niniejsza praca stanowi część pracy licencjackiej na kierunku Kulturoznawstwo. Temat ten został przeze mnie wybrany nie tylko przez wzgląd na stale rosnącą popularność anime w Polsce, ale również poprzez kulturoznawcze zainteresowanie elementami odmiennej kultury.

Z perspektywy kulturoznawcy animacja japońska wydaje się znacząca przez wzgląd na możliwość funkcjonowania jako nośnik pożądanych w tym kraju wartości, jak i ogólnych norm społecznych czy obyczajowych. Źródło zainteresowania w tym przypadku stanowi również operowanie odmienną symboliką, jak i jej konotacje. Przez wzgląd na wyżej wymienione zagadnienia niniejsza praca koncentruje się na rozpoznaniu wykorzystywanych symboli i figur religijnych oraz rozpatrzeniu nadawanego im nowego kontekstu społecznego w odniesieniu do ról płciowych. Praca w zasadniczym zakresie operuje analizą tekstów źródłowych z uwzględnieniem występowania intertekstualności między japońskim folklorem, a animacją. *Kamisama Hajimemashita*[1] to anime mocno osadzone w tradycji japońskiej, a jego oś fabularna skoncentrowana jest wokół religii *shinto*, w ciekawy sposób wykorzystując i modyfikując jej elementy. Eksploatacja motywów religijnych w produkcjach popkulturowych może funkcjonować w kilku aspektach. Wątki powiązane z wiarą mogą być wykorzystywane jako uwiarygodnienie świata przedstawionego lub jako oś fabularna. Dodatkowo mogą zostać wykorzystane jako czynnik umacniający władzę w utworze, a także jako krytyka czy żart z religii, lub wręcz przeciwnie – promowanie właściwych postaw. Kultura popularna staje się nośnikiem wartości i przekazów religijnych w różnych formach, odzwierciedlając podejście autora do podejmowanego zagadnienia. Patrząc na to zjawisko w szerszym kontekście, może stać się propagatorem nurtu religijnego, lecz może funkcjonować również na poziomie odzierania religii ze sfery sacrum[2]. W wybranej animacji do budowania świata przedstawionego oraz niektórych wątków wykorzystywane są bóstwa, demony, a także opowieści znane z japońskich wierzeń.

Główną bohaterką serii jest uczęszczająca do liceum Nanami Momozono, która na

[1] *Kamisama Hajimemashita*, reż. Akitaro Daichi., prod. TMS Entertainment, 2012. Anime na podstawie mangi Juliett Suzuki.

[2] J. Majewski, P. Cybulska, *Narodziny popreligii. Religia w dobie kultury popularnej*, „Sensus Historiae" 2017,t. XXVIII, nr. 3, s. 135-149.

skutek nieprzemyślanych decyzji swojego ojca zostaje pozbawiona środków do życia. Dzięki, jakby się zdawało, zbiegowi okoliczności ratuje przedstawiciela panteonu bóstw shintoistycznych, za co zostaje obdarowana niezwykłą mocą, która wynosi ją do rangi bóstwa ziemskiego[3], nadal jednak pozostającego człowiekiem. Nanami postanawia więc wprowadzić się do świątyni, gdzie przejmie obowiązki niebiańskiej istoty, w czym będzie jej służyć lisi demon[4] – Tomoe.

Początkowo wydawać by się mogło, że Nanami jest przeciętną nastolatką, która doświadcza problemów związanych z dojrzewaniem oraz pierwszymi poważnymi uczuciami, na co wskazywać mógłby romantyczny charakter animacji. Anime to należy do gatunku *shojo*, więc jego grupę docelową stanowią dorastające dziewczęta; dodatkowo wątki poruszane w produkcji klasyfikują ją jako komediowy romans z elementami nadprzyrodzonymi. *Kamisama Hajimemashita* przybliża zagadnienia związane z powszechnymi wierzeniami, jak również prowadzi rozważania nad naturą dobra i zła oraz wewnętrzną przemianą. Pozornie widz ma do czynienia z komedią romantyczną dla nastolatek, a wszelkie postacie, które się pojawiają, mają jedynie służyć zbliżeniu do siebie bohaterów. Jednak obecność wątków religijnych nobilituje budowane relacje, prowadzi do rozważań nad poruszaniem się bóstw i demonów między dobrem a złem, a także do przyczyn i skutków wewnętrznej przemiany wywołanej ingerencją nowego *kami*. Charakter tych przemian koresponduje z powszechną w Japonii wiarą w brak absolutnego dualizmu[5], oznaczający odrzucenie ram ścisłego podziału na dobro i zło.

Postacie oraz częściowo fabuła zbudowane są w oparciu o intertekstualność, doszukać się tu można bowiem wymiaru tekstu w tekście – poprzez wytwarzanie aluzji do wierzeń czy legend. Nycz zakłada, że intertekstualność to „ten aspekt ogółu własności i relacji tekstu, który wskazuje na uzależnienie jego wytwarzania i odbioru od znajomości innych tekstów oraz »architekstów« (reguł gatunkowych, norm stylistyczno-wypowiedzeniowych) przez uczestników procesu komunikacyjnego"[6]. W zależności od stopnia kompetencji odbiorców, można wyróżnić dwa typy intertekstualności – właściwą oraz fakultatywną[7]. In-

[3] Dla religii shintoistycznej charakterystyczna jest klasyfikacja bóstw. Wśród *kami* można wyróżnić istoty określane mianem bóstw niebiańskich (*amatsukami*), ale również siły bliższe człowiekowi nazywane bóstwami ziemskimi (*kunitsukami*). Istoty o pochodzeniu pozaziemskim zamieszkiwać miały Wysoką Równinę Niebios (*Takamagahara*), miejsce objęte władzą najwyższego bóstwa – Amaterasu, bogini słońca. Więcej, zob. A. Koike, *Wizerunek boga wiatru i burzy Susanoo w japońskiej kulturze popularnej na wybranych przykładach* [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, Japonica, Warszawa 2019, s. 89-106.

[4] *Kitsune* – lisy obdarzone nadnaturalnymi mocami Zob. A. Kozyra, *Mitologia japońska. Opowieści o Bogach i demonach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Białystok 2011, s. 395-411.

[5] „Buddyzm, w szczególności buddyzm japoński, unika raczej dyskusji o dualizmie świata. Oczywiście nie oznacza to w żadnym wypadku braku rozróżnienia między złym a dobrym uczynkiem, a jedynie brak dyskusji filozoficznej. Jedna z ulubionych w zachodniej filozofii dyskusja o dobru bądź złu natury ludzkiej jest nieznana japońskiej etyce. Konfucjanizm skupia się na wymiarze społecznym, pojęciach poddaństwa i powinności. Nawet gdy sięga do argumentów związanych z shintō, nie czyni tego, aby udowadniać, że coś jest dobre lub złe, ale raczej – właściwe lub niewłaściwe." D. Barańska, *Brak absolutu. Pojęcia dobra i zła w japońskiej popkulturze*, Universitas, Kraków 2004, s. 58.

[6] R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN, Warszawa 1993, s. 62.

[7] Idem, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, „*Pamiętnik Literacki*" 1990, t.81, nr 2, s. 95-116.

tertekstualność właściwa zakłada konieczność znajomości tekstów wyjściowych, bez których tło kontekstowe będzie niezrozumiałe, co w konsekwencji oznacza brak pełnego przyswojenia całości utworu. W opozycji do niej stoi intertekstualność fakultatywna, w której teksty źródłowe nie są konieczne do odbioru całości, jednak brak ich znajomości sprawia, że postrzeganie jest jedynie powierzchowne. Można więc stwierdzić, że treści zawarte w analizowanym anime odnoszą się do intertekstualności fakultatywnej, gdyż znajomość pierwotnych znaczeń przywoływanych figur nie jest konieczna do zrozumienia utworu. Widz nieposiadający kompetencji nadal może śledzić rodzący się między bohaterami romans, jego odbiór nie będzie jednak tożsamy z odczuciami widza posiadającego szersze kompetencje interpretacyjne. Przytoczone spostrzeżenie jest zgodne z zaproponowaną przez Helenę Jadwiszczok-Molencką oraz Jacka Molenckiego koncepcją trój typowej recepcji anime[8]. Rozróżnia ona podział na spojrzenie, widzenie oraz interpretację, co powiązać można z dużo wcześniejszą (1939 r.) koncepcją opisaną przez Erwina Panofsky'ego[9]. Pierwszy typ recepcji zaproponowany do odbioru anime przez Molenckich odnosi się do wszystkich widzów, również tych bez odpowiednich kompetencji – jest jedynie intuicyjnym i pobieżnym odbiorem. Drugi typ opiera się już na konotowaniu i denotowaniu znaczeń. Interpretowanie zaś wymaga odczytywania struktur poprzez znajomość japońskiego kontekstu kulturowego[10]. Świadoma percepcja anime wymaga więc szeregu kompetencji – autorzy szczególną uwagę zwracają na konieczność znajomości podstaw języka, historii oraz mitologii. W kontekście mojej pracy najważniejszą rolę odgrywa religia, bez znajomości której widz nie odczyta w animacji konotacji między postaciami a fabułą, gdyż głównym źródłem inspiracji przy tworzeniu bohaterów były wierzenia japońskie. Ze względu na brak nadrzędnej księgi – jako podstawy wiary, ale także zbioru tekstów sakralnych[11] – nie można wyznaczyć konkretnego utworu, który stanowiłby tekst źródłowy dla intertekstualności. W tym wypadku precyzyjniejsze jest stwierdzenie, że źródło odniesień stanowi całokształt dorobku religijnego (wszystkich wytworów o charakterze sakralnym, ale także podań czy legend miejskich). Rysuje to więc obraz rozległej sieci treści źródłowych jako podstawy intertekstualnych odniesień. Figury przywoływanych bóstw i demonów stają się alegorią samych siebie. Nie stanowią bezpośrednio odwołania do tekstów źródłowych, lecz reinterpretują ich znaczenie. Wykorzystane zostaje

[8] Zob. H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych* [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 197-228.

[9] E. Panofsky, *Ikonografia i ikonologia* [w:] Idem, *Studia z historii sztuki*, PIW, Warszawa 1971, s. 11-32. Teoria zakłada, iż w tekstach wizualnych wyróżnić można trzy warstwy znaczeniowe – znaczenie pierwotne lub naturalne, znaczenie wtórne lub umowne oraz znaczenie wewnętrzne lub treść, z których każde kolejno odnosi się do głębszego badania treści dzieła. Metoda badania kolejnych warstw znaczeniowych składa się z opisu przedikonograficznego, analizy ikonograficznej i analizy ikonologicznej.

[10] H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, op. cit., s. 201.

[11] Dorota Barańska podaje, że shinto to „religia naturalna nie posiada założyciela, spisanych świętych ksiąg, jasno wypisanych reguł, przykazań i zakazów. Jest też tak naprawdę konglomeratem wierzeń różnych rodzin, klanów, świątyń" D. Barańska, op. cit., s. 40-41. Natomiast według opisanej przez Macka klasyfikacji, która rozszerza zagadnienia, „shinto jest religią politeistyczną i naturalną; jest rdzenną, najstarszą i narodową religią Japonii. Wierzenia te, oparte na mitologii japońskiej, charakteryzują się różnorodnością kultu. Choć nie maja wspólnego kanonu ksiąg, to można wyróżnić niektóre święte teksty, takie jak *Kojiki* czy *Nihon-gi*." Zob. W. M. Macek, *O religii i kapłaństwie shinto* [w:] *Kapłaństwo w religiach świata*, red. W. Cisło i J. Różański, WDR, Warszawa 2013, s. 204.

to, co znaczące, jednak zostaje zmienione jego znaczone. Za Julią Kristevą można określić to zjawisko migracją znaczących pomiędzy wieloma systemami semiotycznymi[12].

W animacji pojawiają się liczne odniesienia do japońskich wierzeń – przede wszystkim są to postaci inspirowane bogami (takie jak Narukami czy Ryujin[13]) oraz demonami (*yokai*)[14] (*kitsune*, *hebi*[15] i *tengu*). Takich bohaterów można jednak odnaleźć więcej. Dla analizy jednak najistotniejszymi postaciami są te kreacje, przy tworzeniu których nastąpiła znacząca ich transfiguracja płciowa.

Postacią, która jawnie nawiązuje do obecnego w panteonie bóstwa, jest Księżniczka Narukami. Kreacja tej bohaterki bezpośrednio odnosi się do boga Raijina. W mitologii japońskiej jest to *kami* grzmotów i błyskawic, które uznawane są za fizyczną manifestację gwałtowności tego bóstwa. Charakter bohaterki animacji odpowiada wyobrażeniom o tym *kami* – działa ona bardzo nieprzemyślanie i impulsywne, ale także budzi strach oraz respekt. W anime podkreślane jest również, że nadciągająca burza jest efektem złego nastoju Narukami, a kiedy księżniczka wpada w gniew, w ziemię uderzają pioruny. Do sprowadzania zjawisk meteorologicznych nie potrzebuje jednak, w przeciwieństwie do swojego pierwowzoru, bębnów, które nie pojawiają się w anime jako jej atrybut[16]. W kulturze japońskiej Raijin przedstawiany jest w postaci podobnej do demonów *oni* – ubrany jest jedynie w tradycyjną męską bieliznę. W niektórych wersjach Raijin przedstawiany jest też na chmurze, na której się przemieszcza. Fizyczny wygląd bohaterki nie jest w żądnym stopniu tożsamy z jej pierwowzorem. Przede wszystkie następuje tu transfiguracja płci bóstwa z męskiej na żeńską. Oczywistym więc jest, że jako postać kobieca Narukami nie może być przedstawiana w *fundoshi* – męskiej bieliźnie. Bohaterka obrazowana jest natomiast w białym kimonie, a charakterystycznymi elementami jej postaci są niebiesko-filetowe włosy oraz złota biżuteria, które kolorystyką nawiązują do burzy. Według jej własnych słów Narukami mieszka w niebiańskim pałacu, co może korespondować z Wysoką Równiną Niebios, zamieszkiwaną przez niebiańskie bóstwa, więc kiedy chce opuścić świat ludzi również unosi się na chmurze.

Transfiguracja płci bóstwa jest w tym wypadku zasadna – Narukami staje się rywalką Nanami o względy Tomoe. Zabieg ten ma

[12] K. M. Maj, *Intertekstualność* [w:] *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Z. Kadłubek, B. Mytych -Forajter, A. Nawarecki, słowo/obraz terytoria Gdańsk 2019, s. 247.

[13] Władca mórz, nazywany też Watatsumi. Zob.A. Kozyra, op.cit, s.161.

[14] *Yokai* jest terminem funkcjonującym zarówno w kulturze popularnej, jak i dyskursie naukowym, określającym wszelkiego rodzaju zjawiska i istoty otoczone aurą tajemniczości. „W Japonii (…), już najwcześniejsze źródła historyczne potwierdzają, że niewytłumaczone zjawiska i ponadnaturalne istoty były częścią wyobraźni kulturowej". *Yokai* stało się więc określeniem przypisywanym do wszelkich zjawisk, których nie dało się wyjaśnić racjonalnie. Jest to pojęcie niewiarygodnie pojemne, które najłatwiej przetłumaczyć jako potwory lub demony, jednak takie nazewnictwo nie oddaje w pełni charakteru istot określanych jako *yokai*. Termin ten nie jest jednak pierwotnym określeniem i w użytku znalazł się stosunkowo niedawno, mimo że pochodzi z VIII wieku. „W okresie klasycznym i średniowieczu wyraz ten pojawia się rzadko, częstotliwość jego występowania wzrasta jednak w środkowym okresie *Edo* (…)". Pojęcie *yokai* zostało spopularyzowane w okresie Meiji przez Inoue Enryo jako termin odnoszący się do różnorodnych niewytłumaczalnych zjawisk. Zob. M. D. Foster, *Yokai. Tajemnicze stwory w kulturze japońskiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2017, s. 23.

[15] *Yokai* o postaci węża.

[16] Raijin przedstawiany jest również w otoczeniu bębnów dzierżąc pałeczki, gdyż według wierzeń atrybuty te sprowadzają z nieba grom.

więc funkcje w budowaniu relacji między głównymi bohaterami, jak i wspiera rozwój fabuły. Jej agresywne dążenia, aby zainteresować sobą Tomoe, jedynie zbliżają do siebie wiodące postaci i doprowadzają do narodzenia się między nimi uczuć. Jest to również przełomowy moment w ich relacji – wydarzenia, do których doprowadza pojawienie się Narukami (pozbawienie Nanami boskiego znamienia oraz przemiana Tomoe w dziecko) ukazują troskę Nanami w stosunku do swojego sługi. Lisi demon przekonuje się wtedy do jej osoby i z własnej woli postanawia jej służyć – rozumiejąc, że pomimo iż jest człowiekiem, mogą wzajemnie o siebie dbać.

Postaciami, które mimo braku transfiguracji płciowej stanowią istotną składową analizy są Himemiko[17] oraz Kotarou Urashima. Zaprezentowana w anime historia ich związku jest tożsama z legendą o rybaku Urashimie Tarō[18]. Himemiko określana jest mianem „Księżniczki z Jeziora Tatara", o charakterystycznym wizerunku antropomorficznej ryby (suma), co stanowić może nawiązanie do wyglądu córek Ryujiina – kojarzonych z wszelkimi wodnymi istotami. W podaniach posiadają one zdolność przybierania ludzkiej postaci na lądzie, z czego często korzystały w celu romansowania ze śmiertelnikami[19], jednak bohaterka nie posiada tych umiejętności. Toyotamabime[20] pojawia się w legendzie, która staje się podstawą fabuły odcinka poświęconego Himemiko. Księżniczka Jeziora Tatara przychodzi do Nanami z prośbą o pomoc w nawiązaniu relacji z chłopakiem imieniem Kotarou Urashima, którego kiedyś spotkała nad jeziorem. W anime zreinterpretowana zostaje historia miłosna między nadprzyrodzoną istotą a człowiekiem. Poprzez pozostawienie bohaterowi imienia jego pierwowzoru, widz dostaje wskazówki co do poznania ukrytego pierwotnego znaczenia. Jednak zgodnie z widocznymi w animacji tendencjami do podkreślania kobiecej niezależności, Himemiko nie pozostaje bierną stroną. To właśnie ona wychodzi na ląd, aby poznać swojego ukochanego. Nastręcza to wielu trudności, przeszkodę stanowi między innymi fakt, że księżniczka nie posiada zdolności przeistaczania się w człowieka. Niemożliwym więc staje się, aby w swojej naturalnej postaci zdobyła uczucie Kotarou. Relacja między bohaterami nie jest tak uproszczona jak w legendzie – wymaga nie tylko wysiłku samych zainteresowanych, ale również ingerencji osób trzecich. Dodatkowo ich relacja rozłożona jest w czasie – nie rozgrywa się, jak w legendzie, na przestrzeni kilku dni.

Tak więc anime czerpie z dorobku minionych epok, interpretując znane widzom z mitów i legend fakty, adaptując je do współczesnych zachowań społecznych. Wyraźne jest też odnoszenie się do symboliki, pozwalające widzowi na interpretacyjne połączenie dwóch wymiarów – kultury współczesnej z długowieczną tradycją. Anime podsuwa to jednak subtelnie – zachowując tradycyjne elementy, zwraca uwagę, iż można nadać im zupełnie nowe znaczenie, które koresponduje z nowym gatunkiem, w ramach którego zostały zrealizowane.

[17] Postać ta zbudowana jest na bazie podań o córkach władcy mórz. Według wierzeń Ryujiin miał posiadać grono córek – morskich potworów, a jedną z nich była Toyotamabime. W anime utożsamić ją można z Numano Himemiko, choć ta bezpośrednio nie zostaje określona jako córka Smoczego Króla, można znaleźć między tymi dwiema postaciami szereg cech wspólnych.

[18] Rybak Urashima Tarō podczas połowu uratował żółwia morskiego za co w nagrodę został zabrany do królestwa Ryujina, gdzie poznał Otohime (lub Toyotamabime). Zob. A. Kozyra, op. cit., s.162.

[19] Ibidem, s.59.

[20] Lub Toyotama-hime (Oto-hime).

Jednym z elementów charakterystycznych dla anime oscylujących w gatunku produkcji o wątkach ponadnaturalnych jest posługiwanie się wizerunkiem istot z rodowodem zakorzenionym w tradycyjnych wierzeniach Japończyków, takich jak demony czy duchy. W kontekście pracy interesującą kategorię stanowią demony określane jako *bakemono*[21], gdyż to właśnie one stanowią główne źródło inspiracji przy budowaniu wizerunków bohaterów animacji *Kamisama Hajimemashita.* Produkcja ta przedstawia całą plejadę postaci mistycznych, a oś opowieści stanowią wydarzenia przenoszące widza do świata tradycyjnych wierzeń, reinterpretując je. Jednymi z głównych bohaterów serii są humanoidalne *yokai*. Istoty te dalej można sklasyfikować jako magiczne zwierzęta. Według wierzeń ludowych niektórzy z przedstawicieli fauny przynależeli do demonicznej części natury lub wręcz funkcjonowali jako istoty ponadnaturalne. Do takich zwierząt należą lisy oraz węże[22], które zaliczane są do transformersów, istot nadnaturalnych, posiadających zdolność przybierania dowolnej postaci[23].

Wbrew założeniom, iż demony *bakemono* mają swoje określone miejsce w świecie, bohaterowie anime reprezentujący demoniczną część świata nadnaturalnego mogą bez przeszkód przemieszczać się w ludzkim świecie, nie są również ograniczane w czasie. Szczególnie popularnym w Japonii *yokai* jest lisi demon noszący nazwę *kitsune*.

Lisy od dawna uznawane były w tym kraju za istoty pozaziemskie, obdarzone wyjątkowymi zdolnościami. W wyobrażeniach ludowych stanowiły one uosobienie niedających się poskromić sił przyrody, w związku z czym obarczane były winą za niezwykłe zjawiska meteorologiczne, takie jak opady deszczu z bezchmurnego nieba[24]. Były to istoty o przewrotnej naturze, jednak ich charakter był ambiwalentny – mogły być nastawione do ludzi wrogo, ale również pozytywnie, a czasem reprezentowały obojętną postawę. Powszechnie wierzono również, że *kitsune* są w stanie przybrać ludzką postać głównie w celu oszukiwania czy płatania złośliwych figli człowiekowi. Lisy o złośliwym charakterze były w stanie doprowadzić do opętania, a nawet czyjejś śmierci. W wielu podaniach *kitsune* są jednak przedstawiane pozytywnie, jako istoty wykorzystujące swoje nadnaturalne dary do niesienia pomocy (zwłaszcza w podzięce za przysługę)[25].

Zazwyczaj lisi demon utożsamiany jest z postacią kobiecą – chociażby w *Konjaku monogatari* przedstawiane są historie, w których przyjmuje postać młodej dziewczyny oraz niańki[26]. *Kitsune*, które nie osiągnęły odpowiedniego wieku, miały trudność z utrzymaniem pełnej ludzkiej postaci, dlatego w podaniach pojawiają się wzmianki o wystających spod kobiecych kimon lisich kitach czy postaciach o spiczastych uszach i futrze na twarzy. *Kitsune* w kobiecej postaci odznaczały się niezwykłą urodą, przez co nieświadomi ich natury mężczyźni chętnie wchodzili z nimi w związki małżeńskie. W japońskim folklorze dominowało przekonanie, iż lisów nie należy drażnić, gdyż odznaczają się mściwą naturą.

[21] M. D. Foster, op. cit., s. 62.

[22] R. Iwicka, *Źródła klasycznej demonologii japońskiej,* Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2017, s. 100.

[23] A. Kozyra, op.cit., s. 394.

[24] Zjawisko te nosi nazwę *kitsune no yomeiri* (przybycie panny młodej do domu męża), co jest nawiązaniem do legendy o lisim weselu, gdzie lisia panna młoda wraz z orszakiem w taką właśnie specyficzną pogodę zmierzała do domu przyszłego męża. Zob. Ibidem, s. 397.

[25] Ibidem, s. 407-409.

[26] R. Iwicka, op. cit., s. 101.

Tomoe[27] jest ponad pięćsetletnim *kitsune* o białym umaszczeniu. Wbrew wierzeniom nie jest on faktycznie lisem, a istotą zoomorficzną, która nie wykazuje zdolności do przeistaczania się w zwierzę. Cechami anatomicznymi pozwalającymi go zdefiniować jako *kitsune* są białe lisie uszy, ogon oraz pazury, co koresponduje z obecnymi w legendach kitami wystającymi spod kimon. Wygląd ten pozostaje w relacji z tekstami wyjściowymi, gdyż Tomoe w większości scen, kiedy jest w „lisiej" formie, nosi tradycyjne męskie kimona. Typ postaci, jaki przedstawia ten bohater, określany jest w Japonii jako *kemonomimi* – ludzka postać ze zwierzęcymi uszami. Warte zaznaczenia jest jednak, iż również w tym wypadku następuje przemiana płci bohatera. Tomoe jest mężczyzną, pomimo że *kitsune* przedstawiane w tekstach źródłowych bardzo rzadko przybierały formy męskie.

Tomoe niezaprzeczalnie posiada jednak zdolności transformacyjne – jest w stanie przybrać w pełni ludzką postać oraz wykazuje umiejętność przeistaczania innych *yokai* w zwierzęta czy przedmioty[28]. Tomoe nie wykazuje jednak zdolności do manipulowania pogodą. Jego pojawienie się nie ma też wpływu na zjawiska meteorologiczne. Do jego zdolności nie należy także przypisana *yokai* umiejętność opętywania ludzi, choć niewątpliwie nie ma o nich dobrego zdania i nie zachowuje się w stosunku do nich przyjaźnie. Podczas rozwoju fabuły dowiadujemy się, że Tomoe w przeszłości należał do grupy *yokai* nękających ludzi i nazywany jest „dzikim lisem". W retrospekcjach jego wizerunek wyraźnie inspirowany jest wyobrażeniem o samurajach. Może być to nawiązanie do legendarnego samuraja Tomoe, który posiadał niedoścignione umiejętności bitewne. Pomimo jawnego odniesienia do samurajów Tomoe nie reprezentował kodeksu, który kierował tymi honorowymi wojownikami. Odznaczał się krwawymi i brutalnymi zapędami, nie tylko w stosunku do ludzi, ale również innych *yokai*. Stan ten trwał, dopóki nie pokochał śmiertelnej kobiety, której zgon wywołał jedynie jeszcze większą nienawiść, jakby żal po stracie ukochanej przeniósł na całą ludzkość.

Chociaż Tomoe jest białym lisem, nie posiada on żadnego związku z bóstwem Inari, które nie pojawia się w animacji. Jest natomiast podległy rozkazom innego *kami* – Mikage – określanego przez bohaterów jako patron ślubów i szczęśliwych związków. To właśnie Mikage stara się wyrwać *kitsune* z kręgu cierpienia i nienawiści, zsyłając mu Nanami, która oswaja Tomoe, przekonując go to stania się boskim sługą. Nie staje się to jednak w żadnym ze wskazywanych przez teksty rytuale, a tym, co pieczętuje umowę między bóstwem a sługą, jest pocałunek.

Drugim istotnym w animacji *yokai* reprezentującym magiczne zwierzęta jest *hebi*[29]. Węże były przez Japończyków czczone jako wodne bóstwa i w celu zapewnienia sobie ich przychylności, w szczególności podczas budowy tam, składano im w ofierze ludzi[30].

[27] W Japonii Tomoe jest symbolem religijnym, który pierwotnie związany był z bóstwem wojny, przez co został zaadaptowany prze samurajów jako ich tradycyjny symbol [https://wszystkie-symbole.pl/tomoe/ [dostęp: 15.05.2020]. Tomoe Gozen to również legendarna kobieta-samuraj. Więcej zob. R. Miles, R. Cross, *Hell Hath No Fury. True Stories of Women at War from Antiquity to Iraq*, Three Rivers Press, Nowy Jork 2008.

[28] Czyni to za pomocą liści - może być to nawiązanie do wierzenia, iż *kitsune* mogą się przemieniać z wykorzystaniem trzciny Zob. A. Kozyra, op. cit., s. 396.

[29] *Hebi* z jap. wąż – Więcej, zob. A. Kozyra, op. cit., s. 441-451.

[30] Ibidem, s. 441.

W późniejszych okresach obraz węża ewoluował w postać zazdrosnej kobiety, która została porzucona[31].

W japońskich klasycznych tekstach figura węża wykorzystywana jest w charakterystyczny sposób. Prezentowany jest on pod postacią *Yamato no orochi*, czyli wężowego bóstwa budzącego skojarzenia ze smokiem. Według mitologii wężowe bóstwo przedstawiane jest jako gad o ośmiu głowach oraz ogonach, jego ciało pokryte jest kryptomeriami[32], a na łbie węża znajdują się rogi przypominające poroże jelenia[33]. Według Renaty Iwickiej wężowe bóstwa należy wiązać w klasycznej mitologii z podbojami i urbanizacją nowych terenów. Węże są bóstwami ziemskimi, jednak nie są to istoty autochtoniczne – przedstawiane są jako obcy. Znaczenie wizerunku wężowego bóstwa ewoluowało z kategorii dehumanizacji obcego[34] (przeciwnika Japonii) do symbolu kobiecej zazdrości, przetrwałej w tradycyjnym stroju panny młodej – kobiece rogi zazdrości ukryte są pod ślubnym zawojem[35].

W animacji odnaleźć można ślady obu tych twierdzeń. Mizuki z jednej strony posiada konotacje z bóstwem rzecznym, ale również w jego figurze odnaleźć można powiązania z wizerunkiem kobiety-węża, jako osoby natarczywie nakłaniającej innych do wejścia z nią w relacje romantyczną, jednocześnie nieakceptującej odrzucenia czy odmowy. Wygląd Mizukiego koresponduje z jego wężową postacią – jako gad jest koloru białego. W japońskiej kulturze węże takie traktowane są jako symbol szczęścia[36], co odzwierciedla się w analizowanym anime. Nanami, ratując białego gada przed oprawcami, informuje ich, że zwierzęta te są chowańcami bóstw, więc drażnienie go przeniesie nieprzychylność sił wyższych. Mizuki po przybraniu ludzkiej postaci również w wyglądzie odznacza się białymi barwami – ma jasną cerę, białe włosy, a nawet rzęsy. Charakterystycznym elementem w wyglądzie są zielone oczy, których kolor może korespondować z wizerunkiem gada. Fryzurę Mizukiego charakteryzują starczące na boki kosmyki, przywodzące na myśl rogi.

Figura *hebi* ściśle powiązana jest z żywiołem wody, co zostaje odwzorowane w fabule. Mizuki jednak nie jest wężowym bóstwem, a podobnie do Tomoe, jest jedynie demonem chowańcem. Jego panią była wodna *kami*. Z opowieści bohatera dowiedzieć się możemy, iż świątynia, w której mieszka, powstała w celu składania ofiar nieprzyjaznemu *kami*, oskarżanemu o liczne zatonięcia dzieci w pobliskiej rzece. Kiedy bóstwo przestało być czczone, odeszło, a świątynię pochłonęła woda. Tak więc Mizuki niebezpośrednio konotuje z pierwotnym znaczeniem obrazu węża.

Potrzeba związku również jest dominującą cechą tego bohatera. Uratowany przez Nanami postanawia naznaczyć ją na swoją partnerkę. Kiedy bohaterka nie zgadza się z nim być, porywa ją i więzi, aby przy sobie zatrzymać. Wydaje się agresywny oraz zaborczy, co jest tożsame z wyobrażeniami kobiet przeobrażających się w węża za sprawą nieodwzajemnionych uczuć. W dalszym ciągu fabuły wielokrotnie dąży do zbudowania relacji z Nanami, jednak nie czyni już tego tak opresyjnie.

Wyżej wspomniane postacie wizualnie zaprojektowane zostały w specyficzny sposób. Pomimo że męscy bohaterowie wy-

[31] „Najbardziej znaną i żywotną historią o przemianie w węża, wywołanej zazdrością, jest bez wątpienia sztuka teatru *nō* pt. *Dōjōji.*" R. Iwicka, *Ewolucja postaci yamata no orochi – od wężowego bóstwa do kobiecego focha*, „Kultura i Historia" 2018, nr. 33, s. 136.

[32] Rodzaj zimozielonych drzew iglastych.

[33] R. Iwicka, *Ewolucja postaci yamata no orochi…*, s. 134-136.

[34] Ibidem, s. 134-135.

[35] Ibidem, s. 137.

[36] A. Kozyra, op. cit., s. 441-451.

kreowani w anime są liczącymi kilkaset lat *yokai*, wyglądem fizycznym upodobnieni są do nastolatków. Estetyka ich przedstawiania odpowiada stylowi *bishonen* związanego z kultem *soft masculity* „miękkiej męskości", który można określić jako fenomen estetyczny doskonale pięknego młodego mężczyzny[37]. Fascynacja *bishonen* ma długą tradycję kulturową w Japonii, ale początkowo wiązane było z zainteresowaniem delikatnymi mężczyznami w relacjach homoseksualnych. Z czasem stał się również obiektem zachwytu ze strony młodych kobiet, głównie za sprawą komiksów o męsko-męskich romansach, które przez wyidealizowanych bohaterów i gloryfikację związków jednopłciowych nie były kierowane tylko do homoseksualistów. W latach 90. estetyka *bishonen* stała się powszechnie użytkowanym sposobem na przedstawianie młodych chłopców w animacjach romantycznych.

Estetyka *bishonen* w animacji przejawia się głównie w subtelnym wyglądzie postaci *yokai*. Pozbawieni są oni przypisywanych mężczyznom kanciastych rysów, na rzecz delikatnych twarzy o dużych oczach z długimi rzęsami. Sylwetki bohaterów są smukłe, odbiegają od przedstawień umięśnionej męskiej figury, charakterystycznej dla innych gatunków anime. Schemat fabuły również odpowiada produkcjom utrzymanym w stylistyce *bishonen,* gdzie bardzo atrakcyjny młody mężczyzna, przejawiający egoistyczny charakter, diametralnie zmienia się po spotkaniu przeciętnej dziewczyny, wykazującej szczególnie empatyczne zachowania, co jest tożsame z relacjami przedstawianymi w anime. *Yokai* o pięknym, subtelnym wyglądzie, lecz trudnym charakterze (szczególnie w kontaktach z ludźmi) przechodzi wewnętrzną przemianę po kontakcie z Nanami.

Według Joanny Zakrzewskiej w kontekście płciowym społeczeństwo japońskie scharakteryzować można w następujący sposób:

> Społeczeństwa krajów azjatyckich, w tym również Japonii, postrzegane są najczęściej jako ściśle rozgraniczające społeczno-kulturowe role płciowe. Współczesne postawy oraz role społeczne, zachowania oraz atrybuty przypisywane przez kulturę mężczyźnie i kobiecie, w przypadku Japonii na pozór potwierdzają te stereotypy. Męskość często identyfikowana jest z postacią tzw. kaishaina, czyli ubranego w garnitur pracownika japońskiej korporacji. Kobiecość zaś uosabia się w postaci słodkiej, potulnej lolitki w różowej sukience z falbankami[38].

Taka kreacja jednak nie odpowiada tej prezentowanej w animacji, która odnosi się do *soft masculity.* Fascynacji delikatnym mężczyzną należy doszukiwać się w przemianach kulturowych i społecznych, jakie zaszły na przestrzeni lat w Japonii. Wzorzec mężczyzny odpowiadający dominacji i androcentryzmowi, usankcjonowany przez tradycję i kulturę patriarchalną, stał się niepożądany wraz ze wzrostem znaczenia emancypacji. Kultura przyczyniła się więc do stworzenia nowego paradygmatu męskości z poszanowaniem równości oraz partnerstwa. Według niego przedstawiciele obydwu płci posiadają taki sam potencjał, wobec czego mogą pełnić podobne role społeczne.

---

[37] A. Diniejko-Wąs, *„Flower Boys" czyli feminizacja wizerunku młodego mężczyzny w południowokoreańskich mediach,* „Zeszyty Naukowe Uczelni Vistula" 2014, nr. 34, s. 82.

[38] J. Zakrzewska, *Męskość i kobiecość, czyli zamiany ról płciowych w kulturze japońskiej na podstawie tradycyjnego teatru kabuki oraz rewiowego teatru Takarazuka,* [w:] *Z Szerszej Perspektywy Gender,* red. A. A. Wycisk, Ż. Krawczyk-Antońska, Katowice 2013, s.157.

Zainteresowanie mniej dominującymi mężczyznami można wiązać również z nowym modelem idealnego według Japonek partnera. Wraz ze zmieniającą się sytuacją ekonomiczną i kulturową japońskie kobiety szukały innego zespołu cech u swojego przyszłego partnera. Po modelach z lat 80. oraz 90. odpowiadających podziałowi na tradycyjne role, gdzie mężczyzna zajmował się sferą *soto*, na zewnątrz domu, kobieta natomiast *uchi*[39] – w jego wnętrzu, pod wpływem zachodu kobiety pragnęły zaadaptowania obcych obyczajów we własnym kraju. Różnicę w sposobie budowania relacji można odnaleźć również w anime – Tomoe, pomimo swojej troski, zmuszony jest szanować niezależność Nanami, tym bardziej, że z punktu widzenia religijnego stoi w hierarchii niżej od niej. Dodatkowo zajmuje się pracami domowymi – gotowaniem, sprzątaniem, pracami w ogrodzie, a to Nanami staje się stroną, która wspiera go w tych obowiązkach. Następuje tu więc odwrócenie wykształconych w zbiorowej świadomości wzorców męskości oraz kobiecości. Kreacja postaci koresponduje więc z nowymi wzorcami, zaprzeczając stereotypom. W tym świetle zasadny wydaje się zabieg zmiany płci postaci – bohaterowie przedstawiani w mitologii jako mężczyźni, w anime pokazują się pod postacią kobiety[40] (Narukami), a mitologiczne przedstawienia kobiet w produkcji przybierają postać męską (*kitsune, hebi*).

Patrząc na *Kamisama Hajimemashita* jako na produkcję skierowaną do dziewczęcej widowni, zabieg ten zdaje się mieć na celu budowanie u młodych odbiorczyń postawy feministycznej. Odwrócone figury mitologiczne obrazują, iż role przypisywane tym kreacjom nie muszą być zależne od płci.

Podsumowując, warto podkreślić, że analiza wykazała, że wykorzystanie oraz nadanie nowego znaczenia motywom religijnym w przypadku omawianego anime nie odbywa się w konwencji propagowania nurtu religijnego czy odzierania religii ze sfery sacrum. W *Kamisama Hajimemashita* motywy zaczerpnięte z *shinto* stanowią nie tylko oś fabularną opowieści. Symbolika wykorzystana w anime może być odczytywana jako alegoria współczesnych japońskich środowisk, staje się wykładnią przemian społecznych, a także propaguje postawy feministyczne, równość płciową oraz odchodzi od stereotypowego postrzegania płci.

---

[39] J. Bator, *Japoński Wachlarz. Powroty*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2011, s. 66.

[40] „Filozofia zarówno buddyjska, jak i konfucjańska podkreśla, że kobieta jest bytem niższym, wobec tego wchodzenie w męskie role jest dla niej praktyką niewłaściwą. Kobiety, które w przeszłości ośmielały się dokonywać takich czynów, były karane". Zob. J. Zakrzewska, op. cit. s.167.

Bibliografia

Barańska D., *Brak absolutu. Pojęcia dobra i zła w japońskiej popkulturze,* Universitas, Kraków 2004.

Bator J., *Japoński Wachlarz. Powroty,* Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2011.

Diniejko-Wąs A., *„Flower Boys" czyli feminizacja wizerunku młodego mężczyzny w południowokoreańskich mediach,* „Zeszyty Naukowe Uczelni Vistula" 2014, nr 34.

Foster M. D., *Yokai. Tajemnicze stwory w kulturze japońskiej*, tłum. A. Szurek., Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2017.

Jadwiszczok-Molencka H., Molencki J., *Patrzeć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych* [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych,* red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016.

Iwicka R., *Źródła klasycznej demonologii japońskiej,* Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2017.

Iwicka R., *Ewolucja postaci yamata no orochi – od wężowego bóstwa do kobiecego focha*, „Kultura i Historia" 2018, nr. 33.

Koike A., *Wizerunek boga wiatru i burzy Susanoo w japońskiej kulturze popularnej na wybranych przykładach* [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, Japonica, Warszawa 2019.

Kozyra A., *Mitologia japońska. Opowieści o Bogach i demonach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność,* Wydawnictwo Szkolne PWN, Białystok 2011.

Macek W. M., *O religii i kapłaństwie shinto* [w:] *Kapłaństwo w religiach*

świata, red. W. Cisło, J. Różański, WDR, Warszawa 2013.

Maj K., *Intertekstualność* [w:] *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Z. Kadłubek, B. Mytych -Forajter, A. Nawarecki, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2019.

Majewski J., Cybulska P., *Narodziny popreligii. Religia w dobie kultury popularnej*, „Sensus Historiae" 2017, t. XXVIII, nr 3.

Nycz R., *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze,* Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN, Warszawa 1993.

Nycz R., *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy,* „*Pamiętnik Literacki*" 1990, t. 81, nr. 2, s. 95-116.

Pawlicka M., *Zobaczyć Japonię poprzez anime* [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach*

kulturoznawczych, J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016.

Tubielewicz J., *Mitologia Japonii*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986.

Zakrzewska J., *Męskość i kobiecość, czyli zamiany ról płciowych w kulturze japońskiej na podstawie tradycyjnego teatru kabuki oraz rewiowego teatru Takarazuka* [w:] *Z Szerszej Perspektywy Gender*, red. A. A. Wycisk, Ż. Krawczyk-Antońska, Katowice 2013.

Maria Jaszczurowska

Od dziecka byłam osobą, która miała głowę w chmurach. Dla mnie najlepszym sposobem na uporządkowanie sobie życie jest robienie zdjęć, rysowanie i malowanie. Od piętnastego roku życia moją największą pasją jest fotografia, którą traktuję jako doskonałą formę wyrażania własnych myśli i emocji. Odkąd trafiłam na studia z wiedzy o filmie, odkryłam w sobie również zamiłowanie do tworzenia obrazów filmowych. Nie wiem, co dokładnie przyniesie moja przyszłość, ale liczę na to, że znajdzie się tam dużo miejsce na podróże i kreatywność.

Dziadkowie

Film o moich dziadkach – nieskończony, w toku. Nagrywałam ich ze względu na to, że niedawno obchodzili rocznicę ślubu – Złote Gody. Moja babcia z dziadkiem zawsze mnie fascynowali, ponieważ różnica w ich charakterach jest tak duża, że aż ciężko uwierzyć w to, że są małżeństwem od pięćdziesięciu lat. W momencie pracowania nad filmem, na kierunku z Wiedzy o Filmie i Kulturze Audiowizualnej, pojawił się nowy przedmiot – warsztaty z filmu dokumentalnego z Maciejem Cuske. W ramach zajęć stworzyłam krótki film o dziadkach, wykorzystując m.in. te ujęcia, które już nagrałam. To ćwiczenie miało mi pokazać, w którym kierunku film powinien pójść. Dzięki uwagom pana Cuske mogę pracować nad filmem dalej.

Rocznica w pandemii

Film *Na trzy*, reż. Aleksandra Łuczak.

Na trzy został zrobiony na potrzeby konkursu filmów jednominutowych „Refleks;ja:, organizowanego przez studentów filmoznawstwa praktycznego. Wydarzenie zachęcało do udokumentowania osobistych przemyśleń uczestników na temat rzeczywistości. Aleksandra Łuczak zaprosiła mnie do udziału w filmie jako operator. Pragnęła stworzyć film krótki, ale poruszający trudny temat – o dziewczynie, która zastanawia się nad popełnieniem samobójstwa. Dzieło jest bezdialogowe, dlatego ważne było, aby emocje i rozterki bohaterki pokazać w warstwie wizualnej. Stąd też w pierwszej scenie użyliśmy oświetlenia w kolorze czerwonym, które sugeruje napięcie i agresję – w tym wypadku autoagresję. Następnie wybraliśmy się z aktorką, Zuzanną Lipińską, na klif w Gdyni. Tam też bohaterka staje nad krawędzią, odlicza do trzech i na tym film się urywa. Gdy kręciliśmy tę scenę, był jesienny i wietrzy dzień, co sprzyjało smutnej atmosferze filmu. Mimo tego, że dzieło poruszało ciężki temat, na planie spędziliśmy miło czas. Był to pierwszy film kręcony przeze mnie na kierunku WoFiKA.

Film dostępny pod adresem: https://youtu.be/YuL0keTmAck

„Chwilę przed”

Film *Abonent czasowo niedostępny*, reż. Aleksandra Łuczak

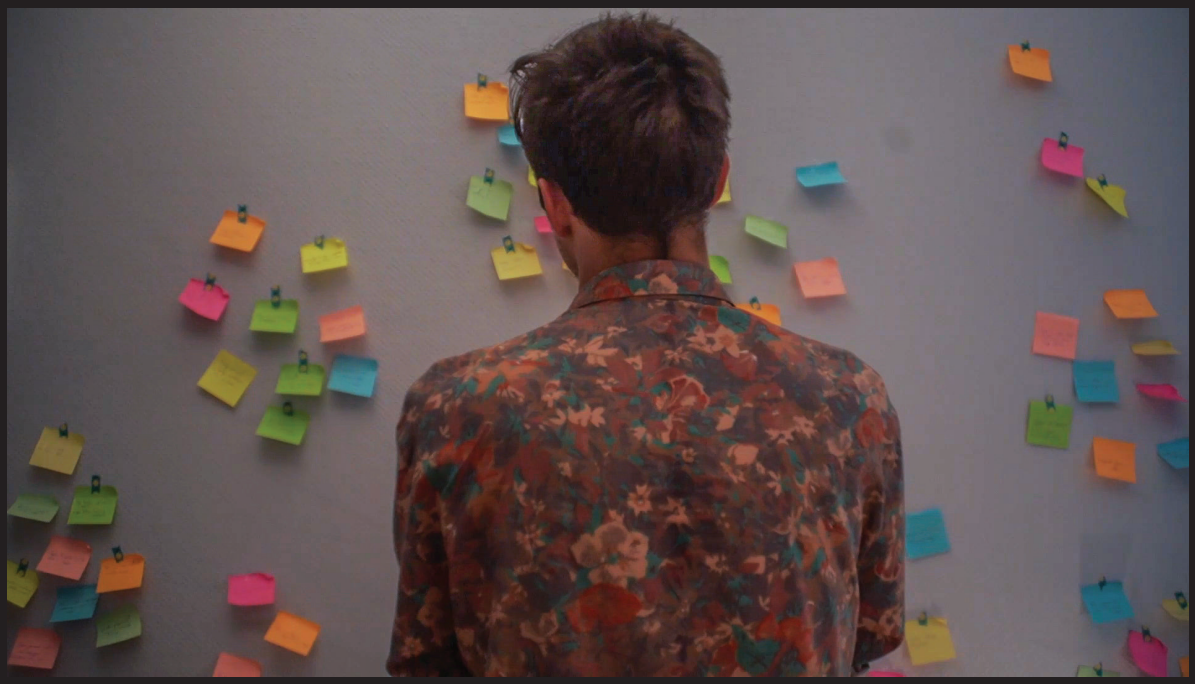
Film stworzyły i wymyśliły razem cztery dziewczyny – Aleksandra Łuczak, Patrycja Jurkiewicz, Zuzanna Perkowska oraz ja. Każda z nas była odpowiedzialna za konkretne działania, wszystkie pomagałyśmy sobie nawzajem. Ja byłam przede wszystkim operatorką tego dzieła, które miałyśmy stworzyć na zaliczenie warsztatów z reżyserii pod opieką Romana Przylipiaka. Opowiada o dziewczynie, która nie może pogodzić się ze śmiercią chłopaka. Stara się normalnie prowadzić swoje studenckie życie i ciągle dzwoni do zmarłego, wypierając tę traumatyczną historię ze swojej głowy. Inspiracją do stworzenia filmu o traumie był m.in. *Pająk* D. Cronenberga. Dzieło można jednak odebrać jako obraz osoby, która po prostu kogoś straciła, niekoniecznie w wyniku śmierci. Stąd też każda z autorek mogła przelać w film swoje własne doświadczenia płynące ze złamanych serc.

Film dostępny pod adresem: https://youtu.be/KdJ9RZx2fnQ

Film *Sztuka kichania*, reż. Marcel Jakubowski

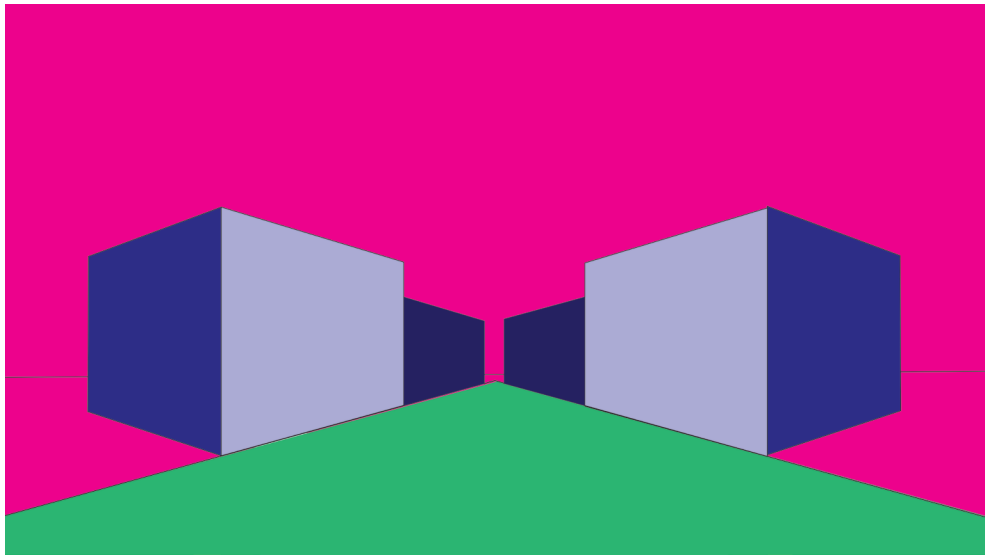
Film *Sztuka kichania* powstał w ramach licencjatu praktycznego. Reżyserem oraz scenarzystą jest Marcel Jakubowski, ja zaś byłam operatorką. Razem z Marcelem każdego dnia, przez tydzień, wspólnie opracowywaliśmy każdy kadr scen. Plan zdjęciowy odbył się latem 2020 roku i był to pierwszy większy film, który współtworzyłam. Współpracowałam z Wojtkiem Wolakiem, który zajmował się oświetleniem i zaczerpnęłam od niego dużo wiedzy. Dzieło opowiada o dwóch różnych postawach ludzkich – jeden mężczyzna jest bardzo oczytany i czerpie inspiracje od różnych filozofów, nie potrafi jednak zbliżyć się do natury. Drugi afirmuje życie takim, jakie jest, lecz nie jest zaznajomiony z wielkimi myślicielami. Tworzenie tego filmu było bardzo wartościowym doświadczeniem. *Sztuka kichania* została oddana do licencjatu, jednak autor wciąż ulepsza film na poziomie postprodukcji – czekamy na wielką premierę.

12/13

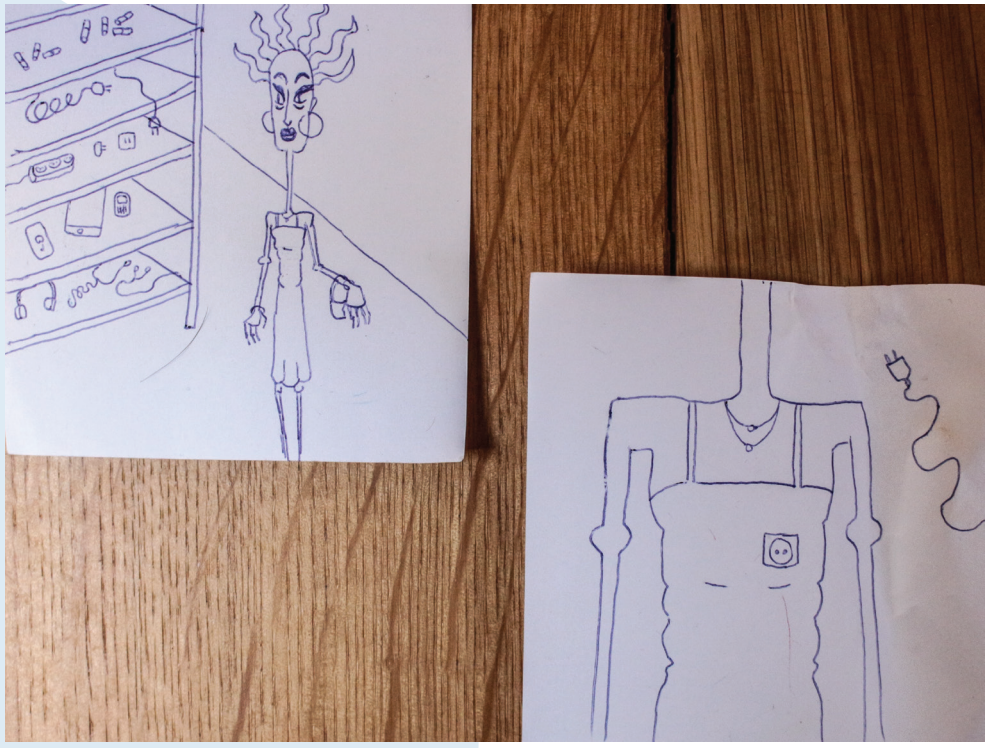


Przeładowani energią *Rysunki*

Stworzyłam rysunkowe oraz graficzne koncepcje do filmu o pandemicznych skutkach na poziomie psychicznym. Siedząc przed komputerem już siódmą godzinę z rzędu, dotarło do mnie, jak bardzo wykańcza mnie niebieskie światło płynące z monitora. W pewnym momencie poczułam, jakby wysysało ono całą moją energię, którą zgromadziłam w sobie jeszcze przed wybuchem pandemii. To zainspirowało mnie do narysowania postaci, w nieokreślonej przyszłości, która wchodzi do sklepu spożywczego, gdzie jako żywność sprzedaje się baterie i ładowarki. Do tego stworzyłam ilustrację miasta, w którym taka postać by żyła. Dodatkowo narysowałam komiks zainspirowany pandemią *Mój świat*. Chciałabym w przyszłości, po skończonym licencjacie na WoFiKA, stworzyć animację poświęconą tej tematyce w oparciu właśnie o te materiały.



Miasto przyszłości

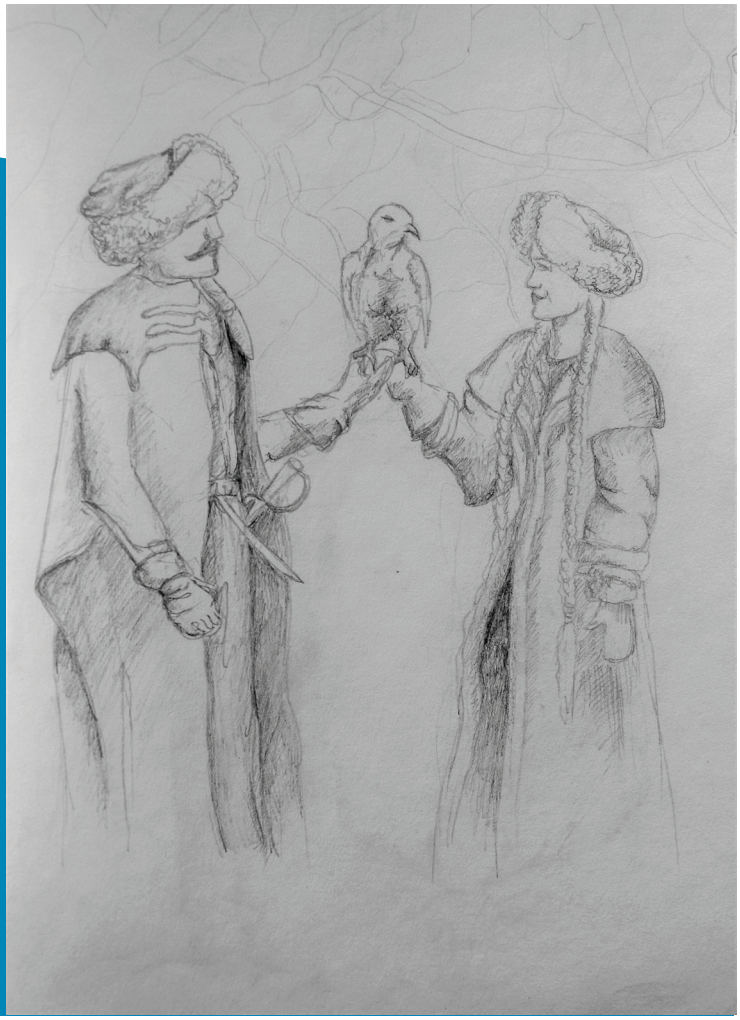


Naładowana życiem

NO EXIT
NAUKA
SARA
TATA
KACPER
MAREK
KONIEC
EXAMINO
SZCZĘŚCIE
DOM
ONLINE
COVID
RELAX

Rysunki inspirowane filmami

Rysunek zainspirowany filmem Scena ciszy, *reż. Joshua Oppenheimer*



Rysunki różnych postaci z filmu lub inspirowane filmami, m.in. z filmu *Scena ciszy* Joshua Oppenheimer, *Ogniem i mieczem* Jerzego Hoffmana. Stworzyłam je zupełnie samodzielnie, bez związku z przedmiotem akademickim. Czasem, gdy oglądamy w ciągu dnia za dużo audiowizualnych dzieł, plączą się one nam w głowach. Uważam, że moment, w którym rysuję coś związanego z filmem, ten zostaje w mojej pamięci na znacznie dłużej. Lubię zatrzymać film i poddać go spokojnej refleksji.

Rysunek zainspirowany filmem Ogniem i Mieczem, *reż. Jerzy Hoffman*

Dwie prace, które są wizualnym rozpoczęciem pomysłu na animację o miłości.

Zdjęcia inspirowane filmami

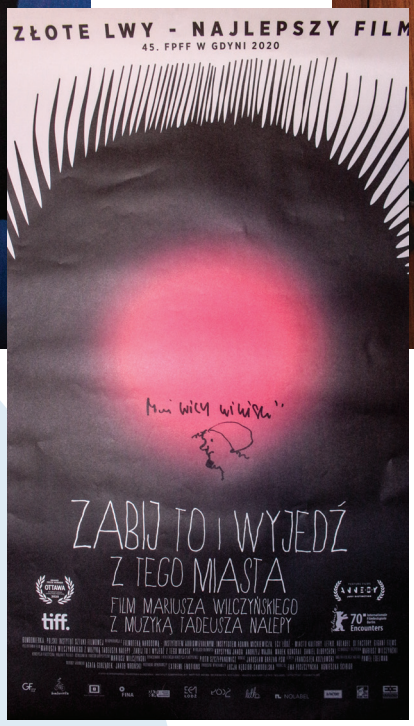
Zrobiłam sesję zdjęciową, która była w pewnym stopniu inspirowana filmem *Melancholia* Larsa von Triera. Modelka: Maria Jeleńska

Plakaty od serca

Wartość sentymentalną mają dla mnie trzy plakaty, które wiszą u mnie w pokoju – jeden z festiwalu w Cannes z kadrem z filmu Godarda *Szalony Piotruś*, drugi to *Nikt nie woła* Kazimierza Kutza, a trzeci *Zabij to i wyjedź z tego miasta* Mariusza Wilczyńskiego z jego autografem. Pierwszy plakat mój tata przywiózł mi kiedyś z festiwalu i jest to dla mnie przypomnienie o niespełnionym marzeniu wybrania się do Cannes. Plakat z filmu Kutza jest dla mnie ważny, ponieważ jest to jeden z moich ulubionych, polskich filmów. Natomiast plakat z animacji Wilczyńskiego jest istotny, bo był to mój pierwszy pokaz filmowy po długim czasie zamknięcia kin. Dodatkowo, sama projekcja filmowa była powalająca i cieszę się, że w końcu animacja dostała Złotego Lwa na festiwalu w Gdyni.

„Nikt nie woła"

„Szalony Piotruś"



„Zabij to i wyjedź z tego miasta"

Gabriela Jędrusik

Studentka kulturoznawstwa na Uniwersytecie Gdańskim, zajmuje się badaniem pełnometrażowych filmów animowanych. Próbuje przekonać świat, że animacja nie jest tylko dla dzieci, a dubbing to także forma sztuki. Po godzinach ilustratorka i artystka specjalizująca się w rysunku tradycyjnym oraz cyfrowym. Oprócz tego, animatorka czasu wolnego oraz wielbicielka filmów, seriali oraz japońskich komiksów. Czeka na swoją szansę, by w końcu odwiedzić Disneyland i spotkać wszystkie ulubione czarne charaktery.

Wielowarstwowość hollywoodzkiego pełnometrażowego filmu animowanego

Animacja stanowi przedmiot moich zainteresowań od bardzo dawna. Przez lata spotykałam się z poglądami, które trywializowały to zagadnienie, zwłaszcza w odniesieniu do jej pełnometrażowej formy. Dopiero studia kulturoznawcze umożliwiły mi głębszą analizę tego gatunku, poprzez wskazanie odpowiednich narzędzi i metod badawczych oraz umiejscowienie pojęcia w nowych kontekstach. Postanowiłam więc rozpocząć moją przygodę z animacją od strony naukowej oraz próbować bardziej aktywnie zarażać swoją pasją innych ludzi.

Koniec XX wieku był dla amerykańskiego filmu animowanego momentem rewolucyjnym. Katalizatorem zmian było wprowadzenie do pełnometrażowych animacji charakterystycznych dla postmodernizmu elementów, a więc przede wszystkim dwukodowości tekstu, intermedializmu, wielowarstwowości przekazu oraz ironii, parodii, pastiszu czy cytatu[1]. Oprócz tego, ze względu na rosnące koszty produkcji, wśród wytwórni pojawiła się potrzeba zainteresowania pełnometrażową animacją jak największej liczby odbiorców w różnym wieku oraz posiadających różne kompetencje kulturowe. Zmiana ta doprowadziło do przemian w podejściu do dorosłego odbiorcy i jednocześnie sprawiła, że familijne kino animowane, w porównaniu z wcześniejszymi produkcjami, zyskało na znaczeniu. Jednocześnie producenci wykreowali przestrzeń przeznaczoną wyłącznie dla pełnoletniego widza, bogatą w odniesienia i humor, które tylko on jest w stanie zinterpretować. Rozpoczął się zatem czas zacierania granicy pomiędzy filmem animowanym dla dorosłych i dla dzieci. Jak zauważa Paweł Sitkiewicz:

Każdy film musi być starannie skomponowaną mozaiką przygód, gagów i aluzji, aby przyciągnąć publiczność niezależnie od wieku czy inteligencji. Musi zadowolić dziecko, które będzie w filmie szukać zrozumiałej opowieści, emocji, sympatycznego bohatera, ale także rodziców, którzy docenią technikę, pośmieją się na cytatach z otaczającej ich popkultury, odnajdą za aluzjami bardziej „dorosłe" tematy, a po wyjściu z kina zgodzą się na zakup gadżetów[2].

Oczywiście pełnometrażowe produkcje animowane już wcześniej traktowano jako rozrywkę dla całej rodziny, jednak ich treści nie

[1] T. Rutkowska, *Postmodernizm i film*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty" 1992, t. 46 (3-4), s. 138-140.

[2] P. Sitkiewicz, *Między tradycją i Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci*, [w:] *Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności*, red. G. Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Poznań 2011, s. 200.

były przekazywane na różnych poziomach odbioru. Niewątpliwie producenci starali się robić wszystko, by zachęcić do obejrzenia seansu jak największą ilość odbiorców w różnym wieku, jednak nadal najważniejsze było zdobycie przychylności najmłodszych[3]. Dorosły widz odgrywał w tamtym czasie rolę drugoplanową. Najczęściej był tylko towarzyszem dziecka, swego rodzaju pośrednikiem pomiędzy małoletnim a daną produkcją. Oprócz tego animacje pełnometrażowe sprawiały, że dojrzały odbiorca przenosił się do szczęśliwych czasów swojego dzieciństwa, w baśniowo-nostalgiczny, cudowny i piękny świat, w którym dobrzy, nieskazitelni bohaterowie pokonują tych złych, sprawiedliwość zawsze zwycięża, a złoczyńcy ponoszą karę[4]. Był po prostu pewnego rodzaju ucieczką od rzeczywistości. Współcześnie, praktyka produkcji tego gatunku jasno pokazuje, że nie jest on już tworzony tylko dla dziecięcej publiczności, lecz przeznaczony dla odbiorców w różnym wieku. Możemy jednak zaobserwować zaistnienie powszechnego poglądu, który przypisuje animacji rolę rozrywki *stricte* dla dzieci. Chelsie Akers określiła to zjawisko jako „animated age ghetto"[5], a więc zamknięcie tego gatunku w konkretnym przedziale wiekowym. Chociaż współczesna hollywoodzka animacja jest rozpatrywana w kategoriach kina familijnego, czyli przeznaczonego jednocześnie dla dziecięcego, jak i dorosłego widza, dostrzec można, że w powszechnej opinii publicznej uległa ona pewnemu rodzajowi stereotypizacji. W mowie potocznej funkcjonuje pod określeniem „bajka" lub „bajka dla dzieci", a więc jest mylona z utworem literackim[6]. Przez odbiorców tego gatunku zostaje zatem potraktowana (świadome lub nie) jako rozrywka wyłącznie dla młodszych odbiorców. Nie powstrzymało to jednak twórców, którzy przez lata wprowadzali do pełnometrażowego filmu animowanego komunikaty przeznaczone dla dojrzałego widza. Technika ta współcześnie zyskała na popularności oraz atrakcyjności, tworząc uniwersalną przestrzeń, w której każdy może dobrze się bawić. Podkreśla to również Andrzej Wojnach:

W montażu filmowych atrakcji znajdziemy wszystkie elementy współczesnych mediów, opierających się na kontekstowości i współtworzeniu tekstu przez odbiorcę tj. hierarchię antagonistów, chwytliwe dialogi, efekty specjalne, specjalną ścieżkę dźwiękową, bohaterów wyposażonych w szczególne umiejętności i narzędzia[7].

W celu zwrócenia uwagi na omawiany stereotyp istotne w kontekście badania animacji wydało mi się gruntowne omówienie i skategoryzowanie stosowanych w produkcji zabiegów i komunikatów możliwych do odczytania tylko przez dojrzałego widza. Celem niniejszego artykułu jest zatem wskazanie oraz zaprezentowanie niektórych elementów umieszczonych w filmie i skierowanych bezpośrednio do dorosłego odbiorcy. Zostanie to przeprowadzone na wybranych przykładach hollywoodzkich pełnome-

---

3 C. L. Akers, *The Rise of Humour: Hollywood Increases Adult Centered Humor in Animated Children's Films*, Brigham Young University-Provo, Provo 2013, s. 2. Tłumaczenia cytatów na przestrzeni tekstu wykonane przez autorkę.

4 Agnieszka Danowska, *Disney kontra Shrek, czyli jak to jest z tą animacją?*, 31.05.2012, https://kultura.gazeta.pl/kultura/1,114628,11837525,disney-kontra-shrek-czyli-jak-to-jest-z-ta-animacja.html [dostęp: 12.05.2021].

5 C. L. Akers, op. cit., s. 21.

6 Potwierdzenie znajdziemy między innymi w momencie, gdy w wyszukiwarkę internetową wpiszemy frazę „najlepsze animacje" lub „najlepsze bajki". W pierwszym wypadku najczęściej ukażą nam się linki, których tytuły owszem, nawiązują do filmów animowanych, ale zostają przypisane odbiorcy dziecięcemu lub funkcjonują pod określeniem „bajka". Co ciekawe, drugi sposób wyszukania również odniesie nas do omawianego gatunku, a do tego większość propozycji nawiązywać będzie do wyżej wymienionego, stereotypowego wyrażenia.

7 A. Wojnach, *Film animowany. Sztuka czy biznes?*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017, s. 234.

trażowych filmów animowanych, należących do kategorii kina familijnego.

Widz dorosły, jako pełnoprawny odbiorca animacji, jest adresatem warstwy humorystycznej nieodczytywalnej dla widza małoletniego. Zwróciła na to uwagę, między innymi, Chelsie Akers, podkreślając znaczący wzrost w użyciu dojrzałego dowcipu. Badaczka porównuje ze sobą filmy animowane z trzech okresów, podzielonych na lata pomiędzy 1983-1992, 1993-2002 i 2003-2012, zauważając, że ostatni podany przedział czasowy zawiera prawie pięciokrotnie więcej humoru przeznaczonego dla dorosłego widza w porównaniu do pierwszego[8]. Akers stwierdza również, że „rozpowszechnienie się dorosłego humoru w nowych filmach animowanych dla dzieci, wskazuje na to, że przemysł uznał go za bardzo ważny czynnik"[9]. Podkreśla, że „dane, które ukazały zwiększanie się dorosłego humoru, potwierdzają stwierdzenie, że film animowany nie jest już przeznaczony jedynie dla dzieci"[10].

Utwór filmowy przekazuje treść za pomocą obrazu oraz słów, dzięki czemu humor może być w nim kreowany na trzech płaszczyznach – wizualnej, werbalnej oraz werbalno-wizualnej[11]. Za pomocą różnych dostępnych środków ekspresji oraz chwytów językowo-stylistycznych, takich jak trawestacja, ironia, satyra, parodia czy pastisz – twórca jest w stanie pobudzić swoją widownię do śmiechu. Odbiór elementu komicznego w dużej mierze zależy od poczucia humoru widza, ale bardzo często również jego kompetencji kulturowych. Jak twierdzi Rebeca González:

> Niektóre z rodzajów humoru wymagają posiadania dodatkowej wiedzy należącej do społeczności, narodu lub kultury. Aby zrozumieć dowcip, nie wystarczy posługiwać się językiem, w którym został wypowiedziany, nie chodzi również o zrozumienie znaczenia każdego ze słów użytych do stworzenia żartu werbalnego[12].

Najczęstszym sposobem rozśmieszania dorosłej publiczności jest wprowadzenie cytatów. Bardzo często w trakcie przekładu animacji tłumacze wplatają w warstwę dialogową elementy kultury swojego kraju, nawiązujące do tradycji, obyczajów, powiedzeń czy języka potocznego. Tak również dzieje się w przypadku naszego polskojęzycznego dubbingu. Osoby odpowiedzialne za translacje utworu, wplatają w tekst nawiązania do lokalnych realiów. Jak zauważa Iwona Sikora:

> Praktyka ta, zaobserwowana w większości filmów, wpisuje się w ramy ogólnego trendu w polskim dubbingu filmów animowanych, który przejawia się w dążeniu do stworzenia przekładu jak najbardziej „neutralnego" czy wręcz „swojskiego"[13].

Pogląd ten znajduje poparcie w przygotowanej przeze mnie tabeli zestawiającej kilka przykładów użycia aluzji narodowych, dodanych w procesie tłumaczenia do amerykańskich animacji pełnometrażowych: *Madagaskar, Na Fali.*

Jednym ze sposobów na rozśmieszenie dojrzałego widza stało się również wplatanie w treść fabuły podtekstów seksualnych. Reakcja na tego typu konteksty może zostać jednocześnie wzmocniona przez świadomość odbiorcy, który utożsamia film animowany z rozrywką jedynie dla dzieci. Podtekst seksualny możemy odnaleźć, między innymi, w animacji *Madagaskar 2*, w scenie, w której Gloria spotyka największego hipopotama

[8] C. L. Akers, op. cit., s. 46.

[9] Ibidem, s. 48.

[10] Ibidem.

[11] I. Sikora, *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatoryczne w polskim dubbingu anglojęzycznym filmów animowanych,* Oficyna Wydawnicza PWSZ, Nysa 2013, s. 200.

[12] R. C. L. González, *Humorous elements and translation in animated feature films: Dream Works (2001-2012),* „Monti" 2017, nr 7, s. 282.

[13] I. Sikora, op. cit., s. 181.

Tabela 1. Wybrane aluzje narodowe wprowadzone w procesie przekładu

Tytuł filmu i zarys sceny	Wersja polska
Madagaskar Pająk siedzący na plecach Alexa: „Well, how do you do?"	„Bileciki do kontroli!"
Na fali Tank opowiadający przed kamerą o swoich „laskach" (pucharach): „These are my ladies. This is Jill. This is my lady, Amy. Little Suzy. Brianna... y'know why we call her Brianna, right? Yeahhhh, it's a long story. Shaniqua. Helga. Miss Kitty. Jeannie. I dream of..."	„A to są moje laski. To jest Jill. A to moja mała Amy. Słodka Suzy. Diana… wiecie dlaczego tak na nią mówię, nie? Taaak, to długa historia. Shakira. Helga. Miss Kici. Baśka. Baśka miała fajny biust…" (Nawiązanie do piosenki)
Potwory i spółka Rozmowa Mike'a z Sallym: „Oh, that darnn paperwork. Wouldn't it be easier if it all just blew away?"	„Ach, te przeklęte obowiązki! Nie kusi cię czasem, by wsiąść do pociągu byle jakiego?" (Nawiązanie do piosenki)
Iniemamocni Syndrom do rodziny Iniemamocnych po ich złapaniu: „Oh no, Elastigirl! You married Elastigirl! And you got busy?! It's a whole family of supers. Looks like I hit the jackpot. Oh, this is just too good"	„Raju, Elastyna! Wyszłaś za tego młotka? I masz z nim dzieci?! No to cały rodzinny interes. Normalnie sami swoi." (Nawiązanie do tytułu filmu)

Źródło: opracowanie własne

w oazie. Moto Moto zawadiacko poruszywszy brwiami, powoli wyłania się z wody i bardzo atrakcyjnym krokiem udaje się w stronę bohaterki. W trakcie, gdy hipopotam idzie w stronę Glorii, poszczególne kadry podkreślają męskie walory postaci – kamera przesuwa się powoli po zmysłowo wynurzającym się ciele hipopotama, którego obserwują podekscytowane samice. Odbiór omawianej sceny wzmocniła puszczona w tle piosenka *Big And Chunky*[14], śpiewana bardzo niskim męskim głosem i odnosząca się do jędrnego kobiecego ciała. Podtekst seksualny wyłania się nie tylko z warstwy wizualnej, ale i werbalnej, w momencie, gdy postacie zaczynają ze sobą flirtować. Możemy zatem usłyszeć:

Moto Moto – Cześć słoninko. Ale cię dużo (ang. Goodness, girl... you huge.)

Gloria – Jesteś z kolegą? Czy to twój tyłeczek? (ang. Who's your friend? Or is that your butt?)

Moto Moto – Lubię, jak słoninka ma bystre gadanie (ang. Girl, you as quick as you are hefty.)

Gloria – Więc nazywasz się Moto Moto? (ang. So, you're Moto Moto?)

Moto Moto – Bo na takie ciało, jeden raz to mało (ang. The name's so nice, you say it twice.)

Podtekst seksualny ukryty został również w filmie *Kraina Lodu*. Zabieg ten zastosowany został w scenie, gdy Anna wraz z Kristoffem jedzie saniami w poszukiwaniu siostry. Mężczyzna nie może uwierzyć, że dziewczyna zaręczyła się z księciem, którego zna zaledwie dzień oraz zastanawia się, czy nikt jej nie uczył, by uważać na obcych. Księżniczka jednak odpowiada mu, że jej wybranek nie jest żadnym obcym, więc Kristoff zaczyna zadawać Annie pytania dotyczące jej narzeczonego, Hansa. W momencie, gdy chłopak pyta się o rozmiar stopy jej ukochanego, dziewczyna pewna siebie odpowiada: „Rozmiar nie ma znaczenia".

[14] Will.i.am, *Big and Chunky* [w:] *Madagascar: Escape 2 Africa (Music From The Motion Picture)*, 2008.

Żarty umieszczone z myślą o starszym odbiorcy bardzo często przybierają również postać intertekstualnych odniesień, które jednocześnie stanowią kolejny element możliwy do odczytania jedynie przez dorosłego widza. Umiejscowienie w nowej przestrzeni znanych odbiorcy utworów, osób czy zjawisk sprawiają mu satysfakcję oraz pobudzają go do śmiechu.

Do wielkiej sieci nawiązań możemy zaliczyć wszelkie popkulturowe odniesienia, w tym nie tylko te do samych teksów kultury, ale także np. do celebrytów czy znanych marek. W tym miejscu trzeba również zaznaczyć, że w przypadku filmu odwołania możemy odnaleźć zarówno w warstwie audialnej, jak i wizualnej. Wplatanie w dzieło intertekstualnych odniesień do innych tekstów kultury sprawia, że „w prosty sposób można dobudować drugą perspektywę interpretacji filmu, wynikającej z potraktowania go jako autonomicznego dzieła"[15]. Mamy więc do czynienia z dwukodowością czy nawet, jak to ujął Tadeusz Miczka, wielokodowością tekstu[16], gdzie wszelkie odniesienia charakteryzują się tworzeniem relacji pomiędzy różnymi dziedzinami kultury:

Obejmują one wszak w równej mierze związki z pozaliterackimi gatunkami i stylami mowy, jak i, nierzadko, intersemiotyczne powiązania z pozadyskursywnymi mediami sztuki i komunikacji (plastyka, muzyka, film, komiks, etc.)[17].

Intertekstualność pojawia się wtedy, gdy pomiędzy tekstami powstaje po prostu pewnego rodzaju dialog-relacja, poprzez świadome i zamierzone działanie adresowane do odbiorcy[18]. Wzajemne nawiązania kreują dany tekst oraz pozwalają mu funkcjonować w przestrzeni, jaką jest kultura[19], tworząc w ten sposób sieć oraz jednocześnie łącząc jeden utwór z drugim. Sam przekaz natomiast następuje najczęściej poprzez korzystanie z takich zabiegów jak parodia, pastisz, trawestacja, parafraza, aluzja czy cytat. Jak twierdzi Michał Głowiński:

> [...] w jej obręb wchodzą wyłącznie te relacje z innymi utworami, które stały się elementem strukturalnym, lub – jeśli kto woli – znaczeniowym (czy semantycznym), relacje zamierzone i w taki czy inny sposób widoczne, można by powiedzieć przeznaczone dla czytelnika[20].

Wprowadzone odniesienie, które zostaje skierowane do odbiorcy, staje się składnikiem struktury stworzonym po to, aby zostać znalezionym, odczytanym oraz zinterpretowanym[21]. Jak zauważają również Ewa Kraskowska i Anna Legeżyńska „intertekstualność to również aspekt odbioru dzieła [...]. Bez czytelniczej reakcji na szeroko pojętą zasadę cytatu, intertekstualności po prostu nie ma"[22]. Ważna jest zatem również sama świadomość i kompetencje odbiorcy w poruszaniu się po intertekstualnej sieci. Jak podkreśla Nycz:

> [...] rozszyfrowanie zasadniczo niezwerbalizowanego czy nieuświadamianego tła kontekstowego – na którego ścisły, nierozerwalny związek z semantyką tekstu wskazują określone

[15] A. Szczypiński, *Shrek 2 – rozszyfrowywanie*, http://www.film.org.pl/prace/shrek2.html [dostęp: 02.04.2014], cyt. za: P. Borowczyk, *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*, [w:] *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatologii. Tom. 1: Literatura*, Instytut Słowiańszczyzny Wschodniej, Olsztyn 2015, s. 1-2.

[16] T. Miczka, *Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Uniwersytet Śląski, Katowice 1992, s. 78.

[17] R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, „Pamiętnik literacki" t. 81, nr 2, 1990, s. 97.

[18] M. Głowiński, *O intertekstualności*, „Pamiętnik literacki" 1986, t. 77, nr 4, s. 77, 85.

[19] J. Czopek, *Rysunkowa gra w skojarzenia. Serial animowany jako postmodernistyczna zabawa dla dorosłych*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym – gatunki, konwergencja, recepcja*, Instytut Filologii Polskiej, Olsztyn 2014, s. 60.

[20] M. Głowiński, op. cit., s. 77.

[21] Ibidem, s. 93.

[22] E. Krasowska, A. Legeżyńska, *Słowa, słowa, słowa…*, „Polonistyka" 1993, nr 8, s. 455-456.

językowe sygnały inferencji – jest konieczne dla pełnego odczytania utworu[23].

Intertekstualne odniesienia umieszone w hollywoodzkim filmie animowanym stają się zatem zabawą z widzem, w której chodzi o odgadywanie popkulturowych rebusów.

Jedną z najbardziej popularnych form omawianego zjawiska w animacji stanowi gra konwencją gatunkową. Odnajdziemy ją m.in. w animacji *Zwierzogród,* w której elementy odnoszą się do klasycznego kina policyjnego oraz kryminalnego. Film posiada charakterystyczne cechy podanych gatunków: obecność archetypów postaci – stróża prawa, który chce naprawić świat (Judy Hoops) oraz przestępcy będącego jednocześnie ofiarą (Nick Bajer), miasto (Zwierzogród) jako miejsce akcji, a także typową dla kryminału zagadkę do rozwiązania (zaginięcia i ataki ze strony drapieżników).

Kolejny rodzaj intertekstualności, który można niewątpliwie uznać za najpopularniejszy, stanowi wprowadzenie do animacji odniesień, kontekstów, parodii oraz pastiszu odwołujących się do znanych hollywoodzkich produkcji. Tak więc niektóre ze scen filmów animowanym pokrywają się bardzo często ze scenami uważanymi przez widzów za kultowe oraz jednocześnie charakterystyczne dla danego dzieła. Przykładów tego rodzaju nawiązań istnieje bardzo dużo, dlatego w tabeli poniżej zamieszczone zostały wybrane odniesienia do popularnych hollywoodzkich produkcji.

Istniejące już dzieło filmowe wykorzystali w swojej animacji również reżyserzy *Zwierzogrodu*, w którym postać Pana Be, szefa mafii, została stworzona na podstawie kreacji aktorskiej Marlona Brando w filmie *Ojciec Chrzestny.*

Kolejnym elementem wprowadzonym do filmu animowanego z myślą o dorosłym odbiorcy jest powiązanie znanego celebryty z wykreowaną postacią poprzez wykorzystanie jego głosu w dubbingu. Z jednej strony angaż sław stanowi przejaw nobilitacji filmu animowanego jako gatunku artystycznego, z drugiej zaś – mechanizm marketingowy, będący rodzajem zachęty dla dorosłych widzów. Chelsie Akers wskazuje na to, że popularni aktorzy, którzy użyczyli głosu animowanej postaci, prawdopodobnie zostaną rozpoznani jedynie przez dorosłych widzów[24]. Rewolucje w tym zakresie przeprowadziła animacja *Aladyn* (1992), w której gwiazdą okazał się Robin Williams, użyczając głosu drugoplanowej postaci Dżina. Utalentowany komik i aktor zdominował wiele scen w produkcji, jednocześnie ożywiając fikcyjnego bohatera, przekazując cząstkę swojego scenicznego wizerunku oraz wprowadzając ciekawą, zabawną i dynamiczną postać do fabuły. Disney w swojej promocji podkreślał udział Robina w produkcji, nawet poprzez plakaty filmowe[25]. Na większości z nich możemy dostrzec, że główny bohater jest o wiele mniejszy niż drugoplanowa postać Dżina. Pragnę zauważyć, że dziś animowana hollywoodzka produkcja została zdominowana przez celebrytów dubbingujących postacie, które często są projektowane już z myślą o danej osobie, jak na przykład Maui z filmu *Vaiana. Skarb oceanu.*

Niniejszy tekst jest omówieniem jedynie niektórych z licznych elementów skierowanych do dorosłego widza w hollywoodzkim familijnym filmie animowanym. Spektakularne sukcesy osiągnięte przez animację, zwłaszcza produkcje wykonane techniką komputerową oraz rosnąca ilość dojrzałej widowni, świadczą o rozkwicie tego przemysłu[26]. Poprzez kreowanie kontekstów tworzonych

[23] R. Nycz, op. cit., s. 99.

[24] C. L. Akers, op.cit., s. 12.

[25] IMP Awards, *Plakaty z filmu Aladyn,* http://www.impawards.com/1992/aladdin_gallery.html [dostęp: 12,.05.2021].

[26] *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego,* red. J. Beck, przeł. A. Kołodyński, E. Romkowska, Warszawa 2006, s. 348.

Tabela 2. Wybrane intertekstualne nawiązania pomiędzy kultowymi filmami aktorskimi a animacjami

Tytuły filmów	Wersja oryginalna	Nawiązanie w filmach animowanych
Indiana Jones i Świątynia Zagłady ***Zaplątani***	Tytułowy bohater w ostatnich sekundach sięga po swój kapelusz znajdujący się po drugiej stronie zamykającego się przejścia.	Uciekając przed wielką falą wody, bohaterzy trafiają do jaskini, której wejście ma za kilka sekund zostać zablokowane przez ogromny głaz. Flynn w ostatniej chwili łapie swoją broń – patelnię.
Speed: Niebezpieczna prędkość ***Piorun***	Autobus o nr 2525 staje się celem ataku terrorysty. Gdy pojazd zwolni poniżej 50 mil na godzinę nastąpi eksplozja.	Pies Piorun myli napotkaną kotkę ze swoim wrogiem. Chce dowiedzieć się od niej gdzie znajduje się jego właścicielka. Spanikowana Marlena nie zna odpowiedzi na jego pytanie. Pies postanawia użyć bardziej drastycznych metod, zabiera kotkę i udaje, że chce ją zrzucić na autostradą. W chwili, gdy kamera zostaje skierowana na pędzące pojazdy, możemy zobaczyć przejeżdżający autobus o numerze 2525.
Szklana pułapka 3 ***Iniemamocni***	Sprzedawca (Zeus Carver) i policjant (John McClane), dowiedzieli się, że kolejna bomba znajduje się w wagonie metra i zostanie zdetonowana jeśli ci nie zdążą dotrzeć do budki telefonicznej znajdującej się na jednej ze stacji metra. Bohaterowie postanawiają przechytrzyć wroga i rozdzielają się. Policjant udaje się na poszukiwanie bomby, a sprzedawca pędzi do budki telefonicznej. Zeus jednak nie może skorzystać z telefonu ponieważ jest okupowany przez nieznajomego mężczyznę. Bohater początkowo spokojnie prosi go, aby dopuścił go do urządzenia, jednak ten stanowczo odmawia. Sprzedawca zaczyna krzyczeć i odstrasza napotkanego mężczyznę, jednak zwrócił uwagę młodego policjanta, który zaczął mierzyć do niego z broni. Zaczyna dzwonić telefon. Bohater spokojnie tłumaczy przestraszonemu stróżowi prawa, że musi go odebrać, niestety coraz bardziej spanikowany policjant, każe mu się nie ruszać. Zeus zaczyna powoli sięgać po telefon, aż w końcu go odbiera.	Bob wraz z Lucjanem tęsknią za czasami, gdy superbohaterstwo było legalne. Co czwartek siedząc w samochodzie podsłuchują, czy w mieście nie dzieje się coś złego. Okazuje się, że w pobliżu wybuchł pożar. Bohaterzy w trakcie ratowania ludzi z budynku zmuszeni są przebić się przez ścianę. Trafiają do sklepu jubilerskiego, w którym przez przypadek uruchamiają alarm. W drzwiach pojawia się młody policjant (wyglądem przypominający tego ze *Szklanej pułapki 3*), który zaczyna mierzyć bronią do wyglądających na złodziejów superherosów. Lucjan w celu uruchomienia swoich supermocy jest zmuszony uzupełnić płyny. Gdy dostrzega dystrybutor wody, powoli zaczyna sięgać po kubek i nalewać do niego płynu. Coraz bardziej spanikowany stróż prawa każe mu się nie ruszać. Lucjan spokojnie zaczyna tłumaczyć, że chce się tylko napić i powoli przysuwa kubek do ust.

Źródło: opracowanie własne

z myślą o dorosłym widzu, hollywoodzkie animowane kino familijne zaciera granicę pomiędzy odbiorcami. Treści komediowe odnajdziemy w różnych warstwach filmu. Twórcy zatem zakładają, że adresat jest aktywnym uczestnikiem kultury, świadomym otaczających go problemów zachodzących na różnych płaszczyznach społeczno-ekonomicznych, zmian obyczajowych, oraz że zna klasyczne i popularne teksty kultury. Współczesne filmy animowane stały się zatem rozrywką, w której prowadzona jest gra z dorosłym widzem, zarówno na płaszczyźnie wizualnej, jak i werbalnej. Zebrane argumenty pokazują więc, że należałoby zerwać ze stereotypowym poglądem przypisującym pełnometrażowy film animowany jedynie publiczności małoletniej.

Bibliografia:

Akers C. L., *The Rise of Humor: Hollywood Increases Adult Centered Humor in Animated Children's Films*, Brigham Young University -Provo, Provo 2013.

Borowczyk P., *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*, [w:] *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatologii.* Tom. 1: *Literatura*, Instytut Słowiańszczyzny Wschodniej, Olsztyn 2015.

Czopek J., *Rysunkowa gra w skojarzenia. Serial animowany jako postmodernistyczna zabawa dla dorosłych*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym – gatunki, konwergencja, recepcja*, Instytut Filologii Polskiej, Olsztyn 2014.

Danowska A., *Disney kontra Shrek, czyli jak to jest z tą animacją?,* https://kultura.gazeta.pl/kultura/1,114628,11837525,disney-kontra-shrek-czyli-jak-to-jest-z-ta-animacja.html.

Głowiński M., *O intertekstualności*, „Pamiętnik literacki" 1986, t. 77, nr 4.

González R.C.L., *Humorous elements and translation in animated feature films: Dream Works (2001-2012),* „Monti" 2017, nr 7.

Krasowska E., Legeżyńska A., *Słowa, słowa, słowa...*, „Polonistyka" 1993, nr 8.

Nycz R., *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy,* „Pamiętnik literacki" 1990, t. 81, nr 2.

Rutkowska T., *Postmodernizm i film,* „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty" 1992, t. 46, z. 3-4.

Sikora I., *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu anglojęzycznych filmów animowanych*, Oficyna Wydawnicza PWSZ, Nysa 2013.

Sitkiewicz P., *Między tradycją i Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci*, [w:] *Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności*, red. G. Leszczyński, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Poznań 2011.

Sitkiewicz P., *Twórczy chaos. Pełnometrażowy film animowany w XXI wieku,* „Ekrany" 2015, nr 01(23) [e-wydanie].

Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, red. J. Beck, przeł. E. Romkowska i A. Kołodyński, Warszawa 2006.

Wojnach A., *Film animowany. Sztuka czy biznes?,* Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017.

Filmografia:

Aladyn, reż. Ron Clements, John Musker, Walt Disney Pictures, USA 1992.

Epoka lodowcowa, reż. Chris Wedge, Carlos Saldanha, 20th Century Fox, USA 2002.

Indiana Jones i Świątynia Zagłady, reż. Steven Spielberg, prod. Robert Watts, Paramount Pictures, Lucasfilm, USA 1984.

Iniemamocni, reż. Brad Bird, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, USA 2004.

Kraina lodu, reż. Chris Buck, Jennifer Lee, Walt Disney Animation Studios, USA 2013.

Madagaskar 2, reż. Eric Darnell, Tom McGrath, DreamWorks Animation, USA 2008.

Madagaskar, reż. Eric Darnell, Tom McGrath, DreamWorks Animation, DreamWorks SKG, USA 2005.

Na fali, reż. Ash Brannon, Chris Buck, Sony Pictures Animation, USA 2007.

Ojciec chrzestny, reż. Francis Ford Coppola, prod. Albert S. Ruddy, Paramount Pictures, Alfran Productions, USA 1972.

Piorun, reż. Byron Howard, Chris Williams, Walt Disney Animation Studios, USA 2008.

Potwory i spółka, reż. Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman, Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, USA 2001.

Speed: Niebezpieczna prędkość, reż. Jan de Bont, prod. Mark Gordon, 20th Century Fox, USA 1994.

Szklana pułapka 3, reż. John McTiernan, Cinergi Pictures Entertainment, 20th Century Fox, USA 1995.

Vaiana: Skarb oceanu, reż. Ron Clements, John Musker, Walt Disney Animation Studios, Hurwitz Creative, USA 2016.

Zaplątani, reż. Glen Keane, Nathan Greno, Byron Howard, Walt Disney Animation Studios, USA 2010.

Zwierzogród, reż. Byron Howard, Rich Moore, Walt Disney Animation Studios, USA 2016.

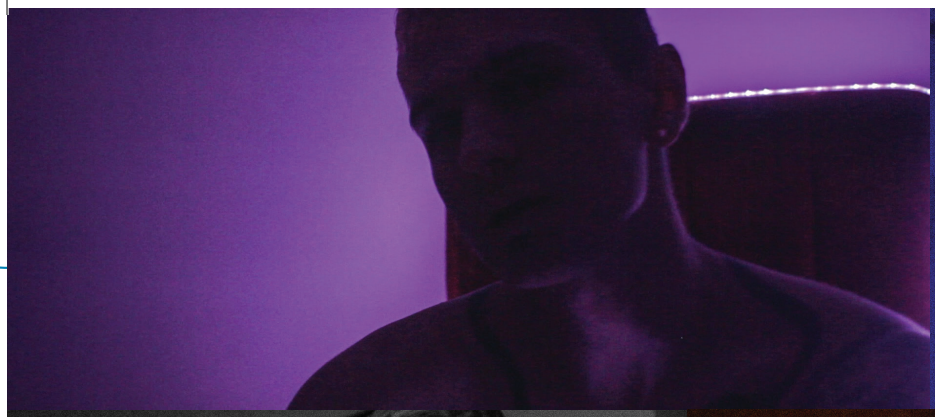
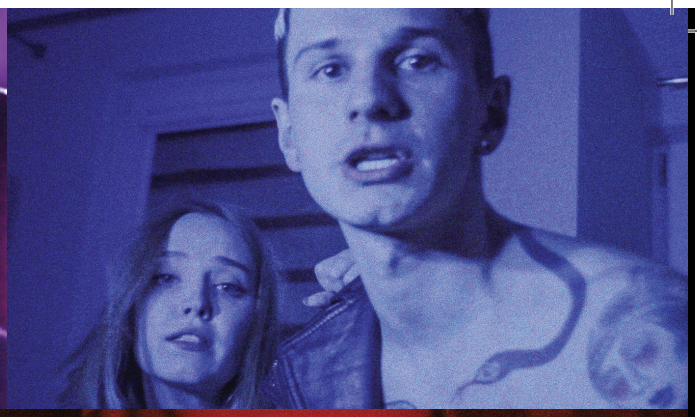
Oskar Knut

Urodziłem się w 1998 roku i aktualnie studiuję Wiedzę o Filmie i Kulturze Audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Interesuję się głównie sztuką i wszystkim tym, co zaciekawia. Intrygują mnie rzeczy mgliste, zdystansowane i romantyczne.

Teledysk *Flame Girl*

Projekt nie był związany z żadnym przedmiotem akademickim. Robiliśmy w małej grupce znajomych klip do numeru naszego przyjaciela. Ciekawy był sam proces pracy nad teledyskiem. Przed nagrywaniem trochę z wykonawcą myśleliśmy o światłach, miejscu nagrań. Wszystko czysto stylistycznie. Ja wyobrażałem sobie konkretne ujęcia, gdy słuchałem utwo-

ru, więc mentalnie trochę się przygotowałem. Na miejscu zrealizowałem to, co chciałem. Później pojawiały się jakieś małe, spontaniczne pomysły. W pewnym momencie bardzo weszliśmy w ustalanie logiki konkretnego ujęcia – tego, jak ujęcia będą współgrały w połączeniu z tekstem i jak zgra się to czasowo w piosence. Każde kolejne ujęcie zaskakiwało. Potem długo biłem się z montażem klipu, całość wydawała mi się nieciekawa, ale po czasie eksperymentowania znalazłem coś naprawdę interesującego. Niezwykłe jest to, że wszystkie zmiany na planie, przypadkowość uzyskanych ujęć, obecność konkretnych osób, kumulacja wszystkich zdarzeń, doprowadziły do finalnego produktu. Nie byłby on taki sam, jakbym miał go zaplanować, nie wpadłbym na to. Bardzie się cieszę, że tak się stało i jestem tym zdumiony.

Fotosy z planu filmowego *Pan młody*

Fotosy powstały podczas realizacji filmu dyplomowego, jako zaliczenie licencjatu kolegi z roku wyżej. Był to film pt. *Pan Młody* w reżyserii Jana Saczka. Na planie byłem oświetlaczem. Nie jest to zajęcie wymagające poświęcania całego czasu zdjęciowego, dlatego postanowiłem wziąć aparat, by porobić zdjęcia. Było to ciekawe, na pewno nowe doświadczenie. Praca na planie wymaga skupienia, precyzyjnej i otwartej komunikacji oraz siły fizycznej. Nie wiem, jak to wygląda na innych planach filmowych, ale w tym przypadku praca była po części kreatywna. Planowanie ujęć, logiki zdarzeń i łączenia obrazów były tematami, o których dyskutowano podczas kręcenia. Byłem słuchaczem, który z dystansu przyglądał się temu, co się działo. Widziałem wszystkich ludzi, to, jakie mają zajęcie i jak wzajemnie się dogadują, i sobie pomagają. Był to organizm, który dąży do wyznaczonego celu, gdzie każda komórka ma swoje atuty i rolę w całym procesie twórczym.

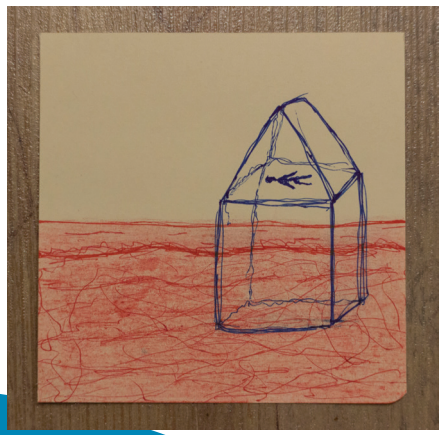
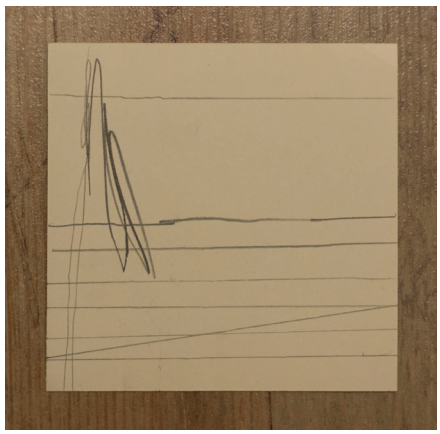
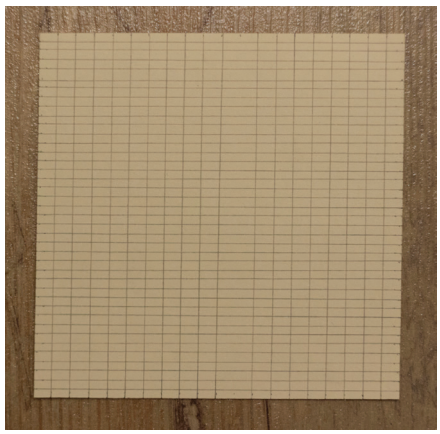
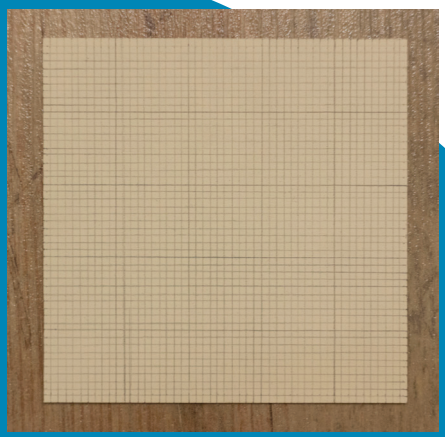
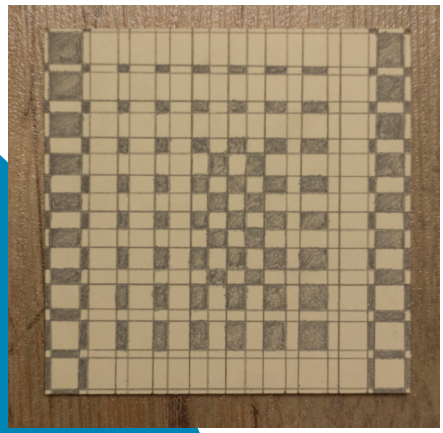
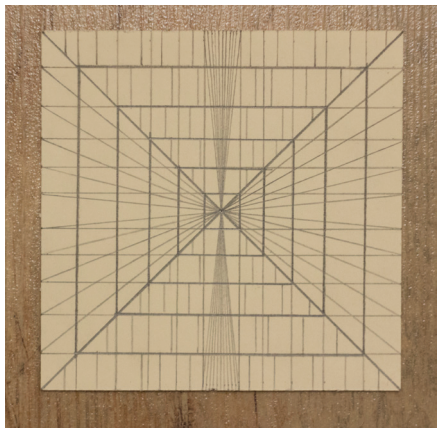
Fotosy z planu filmowego pt. Pan Młody

Fotosy z planu filmowego pt. **Pan Młody**

MOTORCYCLES

Rysunki

Rysunki powstały prywatnie, nie są związane z żadnym przedmiotem akademickim. Inspiracją była Agnes Martin. Nie mam zdolności w rysowaniu i nie obcuję z tym medium często, dlatego moja inspiracja była pisana grubą kreską. W tym stylu rysowania bardzo podoba mi się delikatność, kruchość, harmonia i doskonałość, perfekcja. Są to wrażenia obcowania z czymś niematerialnym, stanami myślowymi, koncepcyjnymi. Nosi to w sobie brak natury, coś przypisanego typowo do człowieka, który dąży do kontaktu z czymś *ponad*. Takie moim zdaniem jest myślenie romantyczne. Szukanie dobra, prawdy i piękna. Jest to pewien fantazmat, coś, co nie istnieje w świecie realnym w takim nasileniu i jednostkowości jak na obrazie (tak jak z resztą inne stany). Takie właśnie są rysunki siatek (rys. 5, 6, 7). Rysunki 2, 3 i 4 mają w sobie tę samą wrażliwość, lecz są bardziej reprezentatywne. Przynależą bardziej do rzeczy materialnych. Rysunek pierwszy jest inny. Został narysowany pod wpływem impulsu, obrazu, który pojawił się w głowie, gdy wyobrażałem sobie siebie, gdy leżałem na podłodze w domu.

Myśli

Teksty zostały stworzone przypadkiem, pod wpływem określonego stanu. Często w głowie teoretyzuję na tematy natury filozoficznej, w tym przypadku zechciałem napisać to w formie tekstu. Drugi tekst, a raczej drobny cytat, powstał podczas połączenia w świecie rzeczywistym dwóch różnych zdarzeń o tym samym charakterze. Jest to skojarzeniowe łączenie wrażeń. Nastąpiło w czasie, gdy dystans między sztuką a odbiorcą był u mnie odczuwalny, jest to stan uniesienia, ale nie jest to uczucie *gorące.* Jakoś w tym czasie karmiłem koty przed domem i mój umysł naturalnie skojarzył te dwa doznania jako siostrzane.

***

Człowieczeństwo to rozpoznanie bycia odbiorcą i nadawcą. To kosmita, alienowa masa, która jest tobą. Łączy się w jedno, tworząc wewnątrz i zewnątrz. Między tymi stanami jest pole oddziaływania. Czerpie ona energię z twojego bycia na planecie. Charakter tej energii nadaje twoja dusza, umysł jest doradcą. Między tymi stanami jest pole oddziaływania. Intensywność między stanami przyjmuje różne wartości. Możliwość wariacji przyjętych wartości jest nieskończona. Zaleca się, by poczuć i czuje, by zalecać. Dusza to pustka, a umysł tworzy na niej siatkę. Przyjemność płynie z niewiadomych przyczyn.

***

Obcowanie ze sztuką jest jak karmienie dzikiego kota. Widzisz piękno, to uczucie pochłania twoją duszę, lecz nie możesz tego dotknąć.

Natalia Kotuk

Z miłości do świata studiowała Geografię na Uniwersytecie Warszawskim, teraz z miłości do kina – Wiedzę o filmie i kulturze audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Interesuje się popkulturą, przedstawianiem osób queerowych w filmach i serialach oraz kulturą Skandynawii. Uwielbia oglądać filmy dokumentalne. W wolnych chwilach chodzi na plażę czytać książki i obserwować biegające pieski.

COVID-19 a sytuacja rynku filmowego

Tekst powstał w ramach zaliczenia przedmiotu Globalny system medialny i filmowy, prowadzonego przez dr hab. Marcina Adamczaka.

Minął rok od wybuchu pandemii. Pomimo upływu czasu wydaje się, że wirus SARS-CoV-2 nie ustępuje i duża część świata nadal nie funkcjonuje w sposób znany nam dotychczas. Restrykcje nakładane przez rządy, zalecenia naukowców, ogniska choroby – to wszystko wpływa na nasze funkcjonowanie niemal w każdym aspekcie życia. Przyjemności schodzą na dalszy plan, a w chłodnym rozrachunku nie wydają się niezbędne do egzystencji. Zalicza się do nich również obcowanie z kulturą, przez co przemysł audiowizualny znalazł się w bardzo niewygodnej pozycji. Nic już nie jest pewne, więc trudno cokolwiek planować, a przecież w wartym miliardy biznesie nic nie powstaje bez popartej wieloma argumentami strategii. Prognozowanie to podstawa, a czas to pieniądz, jednak obecna sytuacja postawiła wszystkich w niespotykanej dotąd sytuacji.

Technologia komputerowa, w tym również Internet, wydaje się obecnie jednym z naszych najlepszych sprzymierzeńców w radzeniu sobie z warunkami, w jakich postawiła nas pandemia. Można powiedzieć, że przemysł audiowizualny technologią stoi. Warto więc zastanowić się nad tym, co jeszcze można z niej wycisnąć na każdym kolejnym szczeblu przemysłu kinematograficznego – od produkcji do dystrybucji. Okres pandemii wydaje się idealnym czasem na udoskonalenie idei *home office* i sprawdzenie, co jest możliwe oraz jakie ograniczenia pozostają nie do przeskoczenia. Jestem niemal pewna, że da się w ten sposób zrobić więcej, niż dotychczas uważano, ponieważ ekstremalne warunki zawsze udowadniają, że można lepiej, mocniej, więcej. Rozwinięcie i zoptymalizowanie sposobów na pracę z domu pomogłyby w zaoszczędzeniu czasu i pieniędzy, które przeznacza się na podróże biznesowe oraz w zadbaniu o środowisko, redukując ślad węglowy wytworzony przez środki transportu. Pandemia to nasz aktualny problem, ale nie możemy zapominać o tym, co przyniosą nam w wieloletniej perspektywie zmiany klimatu, dlatego odpowiedzialne, zrównoważone zarządzanie zasobami jest istotnym aspektem, o którym nie powinniśmy zapominać, nawet w tych trudnych czasach.

Innym aspektem, któremu warto się przyjrzeć i rozważyć kierowanie środków w jego kierunku, są technologie umożliwiające kreowanie wirtualnych światów. Coraz częściej stosowane przy produkcjach filmowych są silniki gier komputerowych. Najgłośniejszym tytułem ostatnich lat, który korzystał z takich rozwiązań, jest *Król lew* (2019). W dobie pandemii możliwość tworzenia tak realistycznych produkcji przy pomocy komputera, a więc z możliwością zachowania dystansu społecznego, brzmi genialnie. Biorąc pod uwagę to, że

w przyszłości mogą wystąpić kolejne pandemie lub inne okoliczności ograniczające możliwość pracy w dużych skupiskach ludzi, wydaje się to dobry kierunek rozwoju, pozwalający utrzymać ciągłość produkcji. Łatwo założyć, że z uwagi na używanie zaawansowanych technologii jest to kolosalnie drogie przedsięwzięcie, jednak, jeśli spojrzeć choćby na budżet wcześniej wspomnianego *Króla lwa*, nie różnił się on znacznie od budżetu innych superprodukcji z 2019 roku (droższe w produkcji było *Avengers: Endgame* oraz *Gwiezdne Wojny: Skywalker. Odrodzenie*).

Chyba najbardziej kontrowersyjną, polaryzującą zarówno środowiska filmowców, jak i kinomaniaków szansą jest streaming. Rozwój przemysłu filmowego szedł mniejszymi czy większymi krokami w tym kierunku już od kilku lat, jednak pandemia nadała mu tempa. Sytuacja w branży zaostrzyła się do tego stopnia, że właściciele kin zagrozili niewyświetlaniem filmów wytwórni, które podejmą się zamknięcia okna dystrybucyjnego i wypuszczenia filmów od razu do serwisów streamingowych. I o ile łatwo zrozumieć obawy właścicieli kin, którzy boją się bankructwa, oraz filmowców przywiązanych do niemal niezmiennego od dekad stanu rzeczy, o tyle trzeba się również przyjrzeć faktom. Coraz więcej ludzi, szczególnie tych z młodszych generacji, decyduje się zostać subskrybentami jednej lub kilku platform. Często jest to połączone z decyzją zupełnego porzucenia tradycyjnego, domowego medium, jakim jest telewizja. W pierwszych dwóch kwartałach 2020 roku, czyli w początkowej fazie pandemii, Netflix zyskał ponad dwa razy więcej użytkowników niż przez cały rok poprzedzający. Oczywiście subskrybenci także opuszczają platformy z różnych powodów, lecz duża część z nich zamienia po prostu jedną platformę na inną. Nie ważne jest logo firmy, a dostępność i cena. Wiele osób nie ma już ochoty na zabawy w nielegalne pozyskiwanie filmów, równie wiele nie czuje potrzeby częstego odwiedzania kina. Liczy się wygoda: łóżko, domowe jedzenie czy przekąski i kilka kliknięć myszką, by móc oglądać wybrany film w dobrej jakości. Oczywiście w tym wszystkim nadal istnieją wierni zwolennicy oglądania, a może wręcz doświadczania filmów na sali kinowej. Niewiadomą pozostaje, czy w przyszłości będzie ich tylu, aby kina – w szczególności te studyjne – mogły nadal istnieć. Trudno określić, może w nieokreślonej przyszłości możliwość pójścia do kina stanie się dobrem luksusowym, dostępnym tylko dla najbogatszych.

Streaming to nie tylko szansa dla wytwórni, ale również festiwali, zarówno tych małych, jak i dużych. Kiedy koronawirus zaatakował, wiele wydarzeń zostało odwołanych lub zmieniono ich termin. W momencie, gdy sytuacja nie ulegała stabilizacji, liczne festiwale postanowiły przenieść się do sieci. Otworzyło to nowe możliwości, zarówno dla organizatorów, jak i dla widzów. Minusem festiwali stacjonarnych jest ich ograniczona dostępność, nie tylko ze względu na ściśle określoną liczbę miejsc na salach kinowych, ale także ze względów komunikacyjnych czy ekonomicznych. Wiele osób nie może sobie pozwolić na wyjazd do innego miasta (a czasem kraju), na kilka lub kilkanaście dni. Możliwe, że w taki sposób filmy, które nigdy nie zostałyby obejrzane przez niektóre osoby, jednak do nich trafią. O zainteresowaniu festiwalami świadczą liczby. Największym zwycięzcą w Polsce bez cienia wątpliwości został Millennium Docs Against Gravity, które wstrzeliło się w „okienko" poluzowanych obostrzeń i mogło odbyć się w formie hybrydowej. Dzięki temu na seansach udało im się zgromadzić 166 tysięcy widzów (65 tys. w kinach, 101 tys. online), bijąc przy tym wszelkie polskie rekordy. Połączone siły MFF Nowe Horyzonty i American Film Festival zebrały 122,5 tysiąca widzów. Wyniki festiwalu online były tak zadowalające, że Millennium Docs Against Gravity zdecydowało się nie likwidować platformy założonej w ramach festiwalu, a przekształcić ją w serwis VOD, na którym dostępnych jest kilkadziesiąt pozycji dokumentalnych.

Mówiąc o nowopowstałych, polskich platformach streamingowych, warto też wspomnieć o MOJEeKINO, czyli projekcie, w którym siły łączą wybrane kina studyjne, dystrybutorzy, a także Stowarzyszenie Kin Studyjnych. Można tam oglądać filmy, których

w większości nie znaleźlibyśmy w repertuarze wielkich sieci kinowych, a także pokazy w ramach festiwali, które podejmują współpracę z platformą, aby na niej organizować swoje wydarzenie. Najciekawszym rozwiązaniem zastosowanym przez MOJEeKINO jest możliwość wyboru kina studyjnego, które chcemy wesprzeć, kupując bilet na dany film. Pozwala to w pewnym stopniu pomóc przetrwać tym placówkom podczas kolejnego zamknięcia instytucji kulturalnych w ramach obostrzeń wprowadzanych przez rząd.

Sytuacja, w której nadal znajduje się aktualnie niemal cały świat, jest niezwykle trudna dla przemysłu filmowego. Ważnym pytaniem jest też, czym jest owa norma i czy w ogóle istnieje możliwość powrotu do niej. Biorąc pod uwagę czas trwania pandemii i to, że jej koniec będzie rozciągniętym w czasie procesem, a nie punktem, bardzo prawdopodobne jest stworzenie przez ludzi nowej normy. Nie tylko w branży filmowej, ale również w wielu aspektach życia. Mimo to, nie wolno stać w miejscu i czekać. Trzeba działać, aby być przygotowanym na to, co dopiero nadejdzie.

Recenzja filmu *A potem tańczyliśmy*

Tekst powstał w ramach zaliczenia przedmiotu Warsztat krytyki filmowej, prowadzonego przez dr Grzegorza Fortunę.

A potem tańczyliśmy Levana Akina to ubiegłoroczny, szwedzki kandydat do Oskara, którego dopiero we wrześniu mogliśmy zobaczyć w polskich kinach, a od niedawna również w serwisach streamingowych. Dla urodzonego w Szwecji reżysera jest to powrót do korzeni, ponieważ jego rodzice pochodzą z Gruzji i właśnie tam rozgrywa się akcja filmu.

Głównym bohaterem jest Merab, dzięki któremu zagłębiamy się w świat tradycyjnego tańca gruzińskiego. Zasady w nim obowiązujące są idealną metaforą tego, jakie cechy oraz role przypisuje się kobiecie i mężczyźnie według konserwatywnej, patriarchalnej tradycji uformowanej przez religię tego kraju, czyli prawosławie. W scenie otwierającej jesteśmy obserwatorami zajęć, podczas których nauczyciel tańca mówi chłopakowi, że „ma być twardy jak skała", „jak pomnik". Jego partnerka zaś „ma zbyt figlarny wzrok". Mężczyźni w Gruzji mają być silni, konkretni, dumni. Kobiety mają symbolizować dziewiczą czystość, a jednocześnie oddawać się w ręce mężczyzn. „W tańcu gruzińskim nie ma seksu" – podsumowuje nauczyciel.

Podczas próby pojawia się również nowy członek zespołu, Irakli. Nauczyciel od razu zauważa, że posiada on wszystko to, czego Merabowi brakuje. Ta sytuacja nadaje dynamiki relacji między chłopakami. Już podczas pierwszego spotkania pojawia się rywalizacja, która z czasem ewoluuje w pożądanie, a następnie w miłość, mimo że obaj są w związkach z kobietami. Tego wymaga od nich społeczeństwo. Kiedy dziewczyna, z którą spotyka się brat Meraba (również tancerz), zachodzi w ciążę, ten jej się od razu oświadcza i po dwóch dniach odbywa się ślub. Tego również wymaga społeczeństwo. Liczy się duma i honor, które zostałyby splamione przez zaistnienie nieślubnego dziecka. Dziecka, które byłoby większą hańbą niż to, że brat Meraba niezbyt radzi sobie w życiu. Nadużywa alkoholu, handluje narkotykami, nie dopełnia obowiązków, przez co zostaje wyrzucony z pracy i grupy tanecznej. Bo rodzina to świętość, a reszta jakoś się ułoży.

Projekcje *A potem tańczyliśmy* w Gruzji były głośnym wydarzeniem. Właściwie można by je porównać od tego, co miało miejsce w Polsce w związku z wystawianiem *Klątwy* – sztuki

Olivera Frljića. W obu przypadkach środowiska ultrakonserwatywne próbowały zakłócić seanse; dzieła były potępiane przez monarchów kościoła oraz skrajnie prawicowych polityków. Według nich tematyka obrazów jest sprzeczna z jakąkolwiek moralnością. W obu przypadkach doszło do użycia gazu łzawiącego i materiałów pirotechnicznych oraz przepychanek. Levan Akin miał jeszcze trudniejsze zadanie, ponieważ, jak wiadomo, do nakręcenia filmu potrzebne są lokacje. Wyciek tematu filmu wszystko skomplikował. Z dnia na dzień właściciele potrafili zmienić zdanie i odmówić udostępnienia terenu. Dodatkowo, z powodu pogróżek skierowanych w stronę ekipy, została zatrudniona firma ochroniarska, a w napisach końcowych nie znajdziemy wymienionych danych choreografa; pozostaje on anonimowy.

A przecież miłość między osobami tej samej płci nie doprowadzi do mitycznego upadku cywilizacji, którym straszy prawica. W filmie widzimy, jak Merab stara się pogodzić w sobie dwa światy. Ten tradycyjny, który go otacza, oraz ten, który jest w nim. Przejawia się to nie tylko w jego seksualności, ale także tańcu. Scena finałowa, czyli przesłuchanie do głównego zespołu, to popis Meraba, w którym chłopak, na przekór wszystkim zasadom, łączy taniec gruziński z tańcem nowoczesnym, męskość z delikatnością, siłę ze słabością (występuje z kontuzją). Nie wybija go ze stanu skupienia nawet dyrektor, który opuszcza salę przesłuchań, ani nauczyciel każący mu przestać. Tańczy do końca. Możemy się zastanowić, czy w spojrzeniu nauczyciela pojawia się wtedy uznanie dla jego umiejętności, wytrwałości, a może dumy i honoru, którymi wykazał się chłopak podczas przesłuchania. Ten występ to idealne podsumowanie całej historii miłości do Irakliego, która choć nie kończy się happy endem w stylu „i żyli długo i szczęśliwie", jednak pozostawia widza otulonego wspomnieniami i gotowego, by iść dalej – tak samo jak dalej poszedł Merab.

Martyna Kubicka

Jestem studentką III roku kierunku Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Posiadam szeroki zakres zainteresowań, jednak zdecydowana większość skupia się wokół czytania oraz oglądania. Próbując rozwijać te pasje, znacznie częściej bywam odbiorcą i jedynie podziwiam cudze dzieła. Czasem jednak nachodzi mnie chęć, by spróbować własnych sił i stworzyć coś samej.

Analiza filmu *Titanic* przez pryzmat teorii gatunkowej

Praca powstała na I roku studiów na kierunku Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej w ramach zajęć. Metody analizy filmu prowadzonych przez prof. Mirosława Przylipiaka.

„Melodramat – jeden z najstarszych gatunków filmowych, wywodzący się z tradycji literackiej i teatralnej"[1]. Jego historia w kinie zaczyna się w roku 1904, kiedy został stworzony *Romans miłosny* Luciena Nongueta i Loranta Heilbronna. Natomiast za pierwszego mistrza melodramatu uważa się Davida W. Griffitha – twórcę takich produkcji jak *Złamana lilia* czy *Męczennica miłości*, które ustanowiły dwa podstawowe typy gatunku: klasyczny, czyli o miłości niemożliwej do spełnienia, oraz o miłości macierzyńskiej[2]. Filmem, który zostanie poddany analizie mającej na celu wyłonienie kluczowych elementów melodramatu, jest wyreżyserowany w 1997 roku przez Jamesa Camerona *Titanic*.

Jedną z głównych cech melodramatu jest to, żeby utwierdzić oglądającego w przekonaniu, iż taka historia może spotkać także jego. Mimo tego bohaterami tych historii są najczęściej osoby wyróżniające się – posiadające ponadprzeciętny wygląd fizyczny oraz godną pozazdroszczenia osobowość. Dzięki temu widzowie mogą przez chwilę utożsamiać się z nimi i przez moment czują się piękniejsi, wrażliwsi czy pewniejsi siebie[3]. Właśnie tacy w chwili poznania są Rose DeWitt Bukater i Jack Dawson – główni bohaterowie filmu. Ona jest zjawiskowo piękna i pochodzi z rodziny o tak zwanym „dobrym nazwisku". Interesuje się sztuką, szczególnie malarstwem impresjonistycznym. On także jest młody i atrakcyjny, ale w przeciwieństwie do niej nie posiada żadnego majątku. Natomiast to, co ich łączy, to wrażliwość artystyczna – jej jako odbiorcy, jego jako twórcy.

Również pierwsze spotkanie w melodramatach odgrywa wielką wagę – musi być wyjątkowe i od początku sygnalizujące, że oto właśnie spotkali się bohaterowie sobie przeznaczeni[4]. Idealnie jest to ukazane w *Titanicu* – najpierw podczas sceny, w której Jack przechadza się po pokładzie i dostrzega na wyższym piętrze, przeznaczonym dla pasażerów pierwszej klasy, patrzącą w dal, zamyśloną Rose. To jedno spojrzenie już sugeruje widzowi, że bohater zrobi wszystko, by rozkochać w sobie tajemniczą piękność. Do ich pierwszego kontaktu dochodzi natomiast podczas

[1] K. Wajda, *Melodramat*, „Akademia Polskiego Filmu" 2010, https://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/melodramat/316 [dostęp: 13.06.2019].

[2] Ibidem.

[3] G. Stachówna, *O melodramacie filmowym* [w:] *Kino gatunków: Wczoraj i dziś*, red. K. Loska, Kraków 1998, s. 30-31.

[4] Ibidem, s. 33.

dramatycznej sceny. Zrozpaczona zaaranżowanym małżeństwem Rose postanawia wyskoczyć za burtę statku, nie widząc dla siebie szansy na lepszy los. Dawson dostrzega ją i stara się przekonać do zrezygnowania z tego planu, co w końcu się udaje. Mimo tego, kiedy chłopak stara się pomóc dziewczynie wrócić za barierkę, ona prawie ześlizguje się i wpada do wody. Jack wciąga ją, upadając z nią na pokład, co zostaje zauważone przez strażników i źle zinterpretowane jako próba gwałtu. Rose nie chce przyznawać się do samobójczej próby, więc wyjaśnia, że chciała jedynie przyjrzeć się śrubom, a Dawson jest jej bohaterem, nie oprawcą. Jack przytakuje, a wydarzenie to tworzy między nimi aurę intymności, gdyż właśnie zaczęli dzielić pierwszy wspólny sekret.

Kolejną cechą melodramatów jest trudność kochanków w osiągnięciu wspólnego szczęścia. Mimo wielkiej miłości ich droga jest zawsze wypełniona ogromem przeszkód – takimi jak nierówności społeczne, waśnie rodzinne czy intrygi złych ludzi, ale także nieporozumienia oraz choroby[5]. W tej historii również pojawia się wiele przeciwności. Przede wszystkim Rose jest narzeczoną bogatego mężczyzny, którego nie kocha, ale czuje silną presję ze strony matki, która, bojąc się ubóstwa, namawia córkę do opłacalnego dla nich zamążpójścia. Związek ma zapewnić obu kobietom dobrobyt w przyszłości. Sytuacja ta sprawia, że uczucie dwójki głównych bohaterów staje się jeszcze trudniejsze do zrealizowania. Nienaruszalność rodziny w melodramatach jest często tak silna, że nawet wyjątkowa miłość z nią przegrywa, co tym bardziej ukazuje trudność zaistnienia sprzeciwu ze strony dziewczyny, jako córki[6]. W dodatku narzeczony Rose wcale nie zamierza zrezygnować ze związku z nią. Postać ta jest jednak specjalnie ukazana tak, żeby widz nie żałował go i dalej wspierał kochanków w budowaniu ich zakazanego uczucia. Jest władczy, egocentryczny, a nawet agresywny. W scenie wspólnego śniadania wyjawia narzeczonej, że wie, że poprzednią noc spędziła z Jackiem na tańcach pod podkładem, co uważa za ośmieszające dla niego, jako jej narzeczonego. Nie radzi sobie wtedy z emocjami – uderza kobietę oraz zrzuca całe nakrycie stołu na ziemię. Jest to potrzebne, żeby widz zapałał jak największą antypatią wobec niego i całą sympatię przeniósł na Dawsona, który posiada same pozytywne cechy, jednak ze względu na brak jakiegokolwiek majątku szanse na zaakceptowanie go przez rodzinę Rose są zerowe.

Na drodze do miłości bohaterów melodramatów największa trudność pojawia się często po pokonaniu pierwszych problemów i w momencie największego szczęścia postaci[7]. Tak dzieje się także w *Titanicu* – tuż po największym wybuchu ich uczucia, kiedy uciekają do przewożonego pod pokładem samochodu, gdzie dochodzi między nimi do zbliżenia, następują pierwsze zwiastuny zbliżającej się katastrofy – Titanic uderza w górę lodową. Następują również inne komplikacje – narzeczony Rose próbuje upozorować kradzież cennego diamentu przez Jacka i skazuje go na pewną śmierć, zamykając w jednym z pomieszczeń najniższego pokładu, zalewającego się już wodą. Dawsona udaje się uwolnić, jednak problemem staje się za mała ilość łodzi ratunkowych, by ucieczka możliwa była dla wszystkich pasażerów statku. Jack, jako honorowy bohater, każe Rose wsiąść do szalupy przeznaczonej tylko dla kobiet, jednak ta po chwili wyskakuje z niej, chcąc być z ukochanym. Cechą miłości romantycznej jest jej brak racjonalności – bohaterowie objęci tym uczuciem są gotowi na wszystko, nawet jeśli zagrożeniem była śmierć czy obłęd[8]. Ważne jest dla nich tylko to, żeby pozostać ze sobą, niezależnie od zagrożeń. W melodramacie zakończenia mogą być tylko

[5] Ibidem, s. 34.

[6] K. Wajda, op. cit.

[7] G. Stachówna, op. cit., s. 34.

[8] Ibidem, s. 33.

dwa – szczęśliwe, kiedy bohaterowie pokonują przeszkody i udaje im się wytrwać w przeznaczonej miłości, lub nieszczęśliwe, w którym zły los ich rozdziela na przykład w wyniku śmierci jednego lub obojga[9]. W tym wypadku przyczyną ich rozdzielenia jest oczywiście zatonięcie statku. Następuje wtedy moment poświęcenia i oddania w imię miłości – Jack rezygnuje z miejsca na dryfującym fragmencie drzwi, żeby oddać go w całości ukochanej. Podczas gdy pozostali pasażerowie panikują i kosztem innych próbują utrzymać się na powierzchni, on jest gotowy umrzeć za kobietę. Mimo że historia nie kończy się szczęśliwie, to widz nie jest rozczarowany. Odczuwa przyjemność wynikającą z możliwości przeżycia stanu głębokiego wzruszenia. Ma świadomość niesprawiedliwości poniesionej ofiary, jednakże wygodne jest dla niego zrzucenie tego na karb złego i nieuchronnego losu[10]. Pocieszeniem jest scena końcowa, w której możemy dostrzec zdjęcia Rose już po tragedii Titanica. Na fotografiach widać, jak dziewczyna spełnia swoje pragnienia, do czego przekonywał ją Jack, a co wcześniej wydawało się nierealne z racji jej pochodzenia i zaplanowanej przyszłości. Dzięki temu oglądający czuje się pokrzepiony, bo choć miłość nie przetrwała, to przynajmniej jej życie na zawsze się odmieniło.

Titanic to idealny przykład melodramatu, zawierający w sobie wszystkie najważniejsze elementy. Są tam bohaterowie wyjątkowi, ponadprzeciętni fizycznie i duchowo. Ukazane zostaje mistyczne pierwsze spotkanie, problem różnicy klas społecznych, a także pojawiają się intrygi osób trzecich, sprzeciwiających się miłości głównych bohaterów. Uproszczona zostaje sfera intelektualna, co skutkuje często nieracjonalnym zachowaniem bohaterów. Historia kończy się nieszczęśliwie, co jeszcze bardziej intensyfikuje emocje widza, a to właśnie jest głównym założeniem tego gatunku – zapewnienie oglądającemu jak największej ilości przeżyć.

[9] K. Wajda, op. cit.

[10] G. Stachówna, op. cit., s. 37.

Bibliografia

Stachówna G., *O melodramacie filmowym* [w:] *Kino gatunków: Wczoraj i dziś*, red. K. Loska, Kraków 1998.

Wajda K., *Melodramat,* „Akademia Polskiego Filmu" 2010, http://www.akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/melodramat/316 [dostęp: 13.06.2019].

Anna Libera

Z wykształcenia jestem położną, moją pasją zawsze jednak był film. Postanowiłam więc podążyć za marzeniem i poznać od środka przemysł filmowy, aby ostatecznie stać się jego częścią. Bardzo lubię pisać o filmie – analizować, recenzować, porównywać.

Wysyp żywych trupów jako przykład stylu autorskiego Edgara Wrighta

Tekst powstał w ramach zaliczenia przedmiotu analizy filmu pod kierunkiem prof. Mirosława Przylipiaka. Postanowiłam opisać styl autorski Edgara Wrighta z czystej sympatii do jego filmów – pisanie tego tekstu było przyjemnością.

Współczesne komedie zazwyczaj kręcone są w podobny i przewidywalny sposób – można nawet stwierdzić, że większość z nich zachowuje schemat żywcem przeniesiony z kina klasycznego, czyli styl zerowy. Wiemy, gdzie toczy się akcja i kto jest bohaterem, a wydarzenia są ułożone chronologicznie. To, co widzimy na ekranie, jest wysoce prawdopodobne w życiu codziennym. Kamera jest nieobecna (bohaterowie zdają się ją ignorować), a w samym filmie zazwyczaj nie ma odniesień do innych dzieł[1]. Przykłady takich filmów można mnożyć: *Nietykalni, Pół żartem, pół serio, Pretty Woman*...

I tutaj właśnie pojawia się Edgar Wright; brytyjski reżyser, scenarzysta i producent. Zadebiutował w 1994 roku filmem *A Fistful of Fingers*, komedią parodiującą western. Jednak dopiero dziesięć lat później, wspólnie z Simonem Pegg'iem, stworzył film, który miał zdefiniować całą jego późniejszą twórczość – *Wysyp żywych trupów*.

Wysyp żywych trupów (2004) to opowieść o Shaunie, którego życie akurat nie układa się najlepiej – dziewczyna go rzuciła, kumpel nie chce posprzątać mieszkania, w pracy młodsi koledzy go lekceważą i nawet jego ojczym musi mu przypominać o comiesięcznej wizycie u matki. Shaun jest tak zaaferowany swoimi problemami, że zupełnie nie zauważa rozpoczynającej się wokół apokalipsy zombie. Porównanie dwóch sekwencji, w których bohater zmierza do sklepu (wydarzenia te dzieli jeden dzień), świetnie pokazuje nie tylko ignorancję Shauna, ale też skalę problemu. Dopiero w momencie, gdy jedna z zombie-dziewczyn atakuje Shauna i jego przyjaciela w ogrodzie, orientują się oni, że coś jest wyraźnie nie tak. Planują, jak przeżyć, ratując przy okazji matkę Shauna oraz jego byłą dziewczynę. Fabuła brzmi dość sztampowo – to wariacja na temat filmów o nagłej inwazji zombie. Co więc sprawia, że dzieło wyróżnia się spośród innych mu podobnych? Co zwraca uwagę na tyle, abyśmy mogli stwierdzić, że Edgar Wright będzie się liczył jako autor w każdym tego słowa znaczeniu?

Oczywiście, Wright od czasu *Wysypu żywych trupów* nakręcił już inne filmy – jednak każdy z nich odznacza się stałymi elementami, podobnymi do tych, które pojawiły się już w dziele z 2004 roku. Sam *Wysyp żywych trupów* zapoczątkował trylogię Cornetto (*Wysyp żywych trupów, Hot Fuzz, To już jest koniec*), w której każdy film pastiszuje określony gatunek. I tu właśnie mamy do czynienia z pierwszą i najbardziej wyraźną cechą filmów Wrighta, jaką jest żonglowanie konwencjami gatunkowymi[2].

[1] M. Przylipiak, *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później,* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne 2016, s. 87-88.

[2] The AtZ Show, *Edgar Wright's Style Explained,* https://www.youtube.com/watch?v=Htm2p-n0t92M, 2:00-4:30, [dostęp: 10.06.2020].

Reżyser bawi się schematami: opowiada swoje historie korzystając z utartych ścieżek, zmieniając je jednak i dostosowując tak, by wyglądały jako coś zupełnie nowego. *Wysyp żywych trupów* to pastisz powstałych wówczas filmów o apokalipsie zombie (w szczególności tych autorstwa George'a Romero)[3], jednak z zacięciem komediowym i trochę superbohaterskim – Shaun przez cały czas próbuje udowodnić, że jest liderem, a nie nieudacznikiem, za jakiego wszyscy go uważają. Kolejny film – *Hot Fuzz* – to wariacja na temat produkcji sensacyjnych o dobrym glinie (pracoholiku), który musi się odnaleźć w prowincjonalnym miasteczku. *To już jest koniec* z kolei opowiada o inwazji obcych, której, z pomocą starych szkolnych przyjaciół, próbuje zaradzić 40-letni (ale duchem wciąż nastolatek) bohater. *Baby Driver* – ocierający się chwilami o musical – to pastisz tzw. heist filmów z wątkiem romantycznym; tu nowością jest to, że praktycznie każde ujęcie dzieje się pod muzykę (a nie na odwrót).

Edgar Wright nie boi się łączyć pozornie nie pasujących do siebie tropów. Połączenie horroru z komedią, które ciężko jest wykonać tak, by zadowalało większość widzów, jemu wyszło bez zarzutu. *Wysyp żywych trupów* jest zarówno zabawny (głównie poprzez inteligentne wykorzystanie montażu, dźwięku, a i czasem oświetlenia), jak i budzący grozę oraz napięcie (zombie pojawiające się nagle w oknach).

Kolejnym i nieodłącznym elementem stylu reżyserskiego Edgara Wrighta jest montaż. Reżyser bardzo często korzysta z krótkich ujęć, często na zoomie, by nadać wydarzeniom tempa i przede wszystkim nie zanudzić widza. Jego znakiem rozpoznawczym jest kręcenie w ten sposób zwykłych codziennych czynności, których inny reżyser nie pokazałby w ogóle lub pokazał w sposób tradycyjny[4]. W samym *Wysypie żywych trupów* mamy kilka przykładów – sekwencja, podczas której Shaun szykuje się do wyjścia do pracy czy sceny obmyślania różnych planów opuszczenia domu z Edem, by następnie uratować dziewczynę i mamę Shauna. Podobne sekwencje montażowe możemy z łatwością znaleźć w każdym filmie reżysera – Wright stara się robić wszystko, by nie zanudzić widza. Jeden z lepszych ciągów scen zaprezentował w *Hot Fuzz* – pokazał drogę swojego bohatera z jednego punktu do drugiego, nie używając przy tym ujęcia z planu dalekiego w tle szybkiej muzyki. Posługując się krótkimi ujęciami, wplótł w kadry drobiazgi, takie jak znaki drogowe czy stopniowo zmniejszający się zasięg w telefonie. To jasno daje nam do zrozumienia, co się dzieje i dokąd zmierza bohater[5].

Sam kadr jest dla Wrighta ważnym środkiem wyrazu. To, co się w nim nagle pojawia lub nagle z niego znika, jest kolejną metodą służącą osiągnięciu efektu komediowego. Zwykła scena przekazania słuchawki telefonu do Shauna w *Wysypie żywych trupów* może sprawić, że widz po prostu się uśmiechnie. W *Hot Fuzz* genialna jest scena, w której przyjaciel głównego bohatera, po wygłoszeniu swojej kwestii, po prostu się odwraca i truchtem „wybiega z kadru" w stronę swojego domu. Mogłoby się wydawać, że są to sceny nieznaczące, na które być może nie wszyscy zwrócą uwagę, ale jeśli dostrzega się je w każdym kolejnym filmie Wrighta – potrafią cieszyć oko.

Następny ważny aspekt filmów Wrighta to muzyka. Za argument powinien wystarczyć już sam fakt, że *Baby Driver* Wright ściśle oparł

[3] M.G. McIntyre, *'Shaun of the Dead' and Finding Horror with Humor and Heart*, https://filmschoolrejects.com/shaun-of-the-dead/ [dostęp: 10.06.2020].

[4] Fandor, *The Relentlessly Stylized Energy of Edgar Wright*, https://www.youtube.com/watch?v=ltYMR0c4oak, 0:20-1:00, [dostęp: 11.06.2020].

[5] *Every Frame a Painting, Edgar Wright - How to Do Visual Comedy*, https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag, 1:15-2:20, [dostęp: 10.06.2020].

na muzyce – każda scena czy najkrótsze ujęcie jest dopasowane pod rytm utworów muzycznych. Film powstawał przez to trochę inaczej niż zazwyczaj to bywa, bowiem Wright najpierw znalazł odpowiednie piosenki, by potem pod nie dopasować fabułę[6]. Przedsmak prowadzenia akcji pod muzykę pojawia się już w *Wysypie żywych trupów* – tu bohaterowie okładają kijami zombie w rytmie *Don't Stop Me Now* zespołu Queen.

Również efekty dźwiękowe reżyser potrafi inteligentnie wykorzystać w odpowiednich momentach – skrzypienie pokrętła aparatu w scenie po ataku zombie na Shauna ma zbudować napięcie i przygotować widza na kolejne ujęcie, pokazujące nam przerażającą postać zombie. W *Hot Fuzz* uśmiechowi antagonisty towarzyszy rozbrzmiewający w tle dźwięk sygnału ostrzegawczego, a w *Scott Pilgrim kontra świat* słyszymy brzęk gitary, gdy kamera pokazuje nam byłą dziewczynę bohatera, z którą rzekomo ma on dobre stosunki.

Oświetlenie także potrafi dodać szczyptę dramatyzmu. W *Wysypie żywych trupów* najpierw oślepia nas ostrze noża, trzymane w ręku Shauna, gdy ten zdaje sobie sprawę, że musi zabić swojego ojczyma. Później, w barze, to Shauna oślepia aparat na zębach jednej z postaci.

Edgar Wright uwielbia też powtarzać swoje żarty czy utrwalać w pamięci widza określoną kwestię wypowiadaną przez bohaterów. W *Wysypie żywych trupów* wielokrotnie słyszymy słowa „You've got red on you", wypowiedziane jednak przez różne postaci, wskazujące to na zabrudzoną koszulę Shauna, to na jego zakrwawioną szyję. W całej trylogii Cornetto powraca również żart skakania przez płot – główny bohater, grany w każdym z trzech filmów przez Simona Pegga, po wypowiedzeniu kwestii „Never taken a shortcut before?", próbuje przeskoczyć przez wysoki drewniany płot. Udaje mu się to tylko w filmie *Hot Fuzz* – jest przecież wysportowanym policjantem.

Edgar Wright to z pewnością autor, którego warto obserwować. Jego styl, wyrażony poprzez wymienione wyżej elementy, szybko stał się rozpoznawalny i lubiany nie tylko przez widzów, ale i krytyków. Jego filmy, dzięki dynamicznemu montażowi i błyskotliwemu kadrowaniu, to wizualny spektakl. Twórca robi wszystko, by cały czas utrzymać widza w skupieniu i dba o to, by ten się nie nudził (nawet przy zwykłych scenach, np. przygotowywania się bohatera do wyjścia). To naprawdę spory powiew świeżości wśród komedii, niewykorzystujących w pełni potencjału wszelkich dostępnych środków filmowych.

Bibliografia

Every Frame a Painting, *Edgar Wright - How to Do Visual Comedy,* https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag [dostęp: 10.06.2020].

Fandor, *The Relentlessly Stylized Energy of Edgar Wright*, https://www.youtube.com/watch?v=ltYMR0c4oak [dostęp: 11.06.2020].

McIntyre M.G., *'Shaun of the Dead' and Finding Horror with Humor and Heart,* https://filmschoolrejects.com/shaun-of-the-dead/ [dostęp: 10.06.2020].

Przylipiak M., *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później,* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne 2016.

The AtZ Show, *Edgar Wright's Style Explained,* https://www.youtube.com/watch?v=Htm2pn0t92M [dostęp: 10.06.2020].

Tunggal H., *How music birthed 'Baby Driver': An interview with Edgar Wright and Ansel Elgort, https://www.dailycal.org/2017/06/15/baby-driver-edgar-wright-ansel-elgort/* [dostęp: 11.06.2020].

[6] H. Tunggal, *How music birthed 'Baby Driver': An interview with Edgar Wright and Ansel Elgort,* https://www.dailycal.org/2017/06/15/baby-driver-edgar-wright-ansel-elgort/, [dostęp: 11.06.2020].

Zagadka Kaspara Hausera (1974), reż. Werner Herzog

Tekst napisałam go w ramach zaliczenia kina niemieckiego pod kierunkiem dr Piotra Kurpiewskiego. Film ten ze wszystkich obejrzanych przeze mnie dzieł niemieckojęzycznych najbardziej do mnie przemówił. Jest uniwersalny i ponadczasowy.

Tytułowa zagadka postaci Kaspara Hausera do dziś nie została wyjaśniona. Kaspar żył bowiem naprawdę – w XIX wieku pojawił się na norymberskim rynku, trzymając w ręku pismo, którego sam nie umiał odczytać. Zresztą w ogóle niewiele umiał – tajemniczy osobnik, który trzymał go w zamknięciu przez lata, nauczył go tylko jednego zdania, a do zabawy dawał mu drewnianego konika. Tę osobliwą historię zagubionego człowieka w 1974 roku zekranizował Werner Herzog.

Kaspar mentalnie jest dzieckiem – przetrzymywany do tej pory w piwnicy, nie zna innych ludzi (oprócz człowieka, który się nim opiekował), nie ma pojęcia o zasadach rządzących społeczeństwem. Siłą i podstępem zostaje jednak do tego społeczeństwa włączony. Mieszkańcy Norymbergii, znajdujący go na rynku, próbują dowiedzieć się o nim jak najwięcej. List, który Kaspar trzymał w ręku, nie wspominał jednak o pochodzeniu samego mężczyzny; opisywał jedynie jego dotychczasowe życie. Z czasem mieszkańcy i profesor Daumer przejmują nad nim opiekę i uczą go życia w cywilizowanym świecie pełnym różnych zasad.

Sama historia jest bardzo uniwersalna – mamy bowiem człowieka, który fizycznie jest dorosłym mężczyzną, psychicznie jednak jest czystą kartą, gotową do zapisania. Fabuła tutaj staje się tylko pretekstem do głębszych rozmyślań – nie tylko o relacji pomiędzy jednostką a społeczeństwem, ale też o zasadności pewnych niepisanych reguł, które w nim panują.

Ludzie z otoczenia Kaspara nie mogą sobie poradzić z faktem, że nie wiedzą, kim Kaspar tak naprawdę jest. Czy jest zaginionym następcą tronu? Czy kimś zupełnie nieistotnym? Kim są jego rodzice, kto go więził i dlaczego wypuścił? Dlaczego nie potrafi mówić, nie potrafi używać sztućców i nie zna podstawowych pojęć, takich jak religia czy prawo? Na te pytania nigdy nie znaleziono odpowiedzi, chociaż próbowano (nie tylko w samym filmie; w przeszłości tę zagadkę wzięło na warsztat wielu badaczy). Być może właśnie z powodu tej nierozwikłanej tajemnicy Kaspar ostatecznie zostaje zamordowany (i to przez tego samego człowieka, który najpierw go więził, a następnie uwolnił). Ludzie bowiem nie potrafią poradzić sobie z czymś, czego nie rozumieją; sam fakt istnienia zagadki i niemożność znalezienia wszystkich odpowiedzi jest dlań czymś niepojętym. Tajemnicę, jeśli nie da się jej rozwikłać, należy unicestwić. Wszystko należy bowiem posiąść, zagarnąć, umieć wytłumaczyć.

Nie tylko dlatego koniec Kaspara okazuje się tragiczny – mężczyzna, mimo wielu prób i starań, nie jest w stanie całkowicie przystosować się do życia w społeczności. Zdobywana przez niego wiedza tylko zwiększa jego wątpliwości. Zdaje sobie sprawę, że każdy człowiek, mniej lub bardziej, myśli tylko o sobie i o własnych interesach. Na to zresztą wskazuje oryginalny tytuł filmu – *Jeder für sich und Gott gegen alle* – każdy dla siebie i Bóg przeciwko wszystkim. Kaspar uświadamia sobie, że znacznie odstaje od reszty. Nie potrafi nic z tym zrobić, choć się stara; pisze nawet swoją autobiografię, mając nadzieję, że to pomoże mu w znalezieniu odpowiedzi, których szuka. Kaspar, dobitniej niż duchowni, którzy także próbują go uczyć, rozumie, że na końcu wszystkiego jest tylko śmierć i być może Boga w ogóle nie ma.

Niemożność poznania sensu egzystencji i celu trzymania się zasad narzuconych przez otoczenie staje się dla bohatera źródłem ciągłego cierpienia. Kaspar na zawsze pozostanie już dziwadłem, anomalią, co najwyżej atrakcją w cyrku; nigdy nie zostanie całkowicie zaakceptowany i przyjęty z otwartymi ramionami przez pospolitych mieszkańców. Bohater na łożu śmierci dzieli się ze wszystkimi swoją wizją o ślepym przewodniku, który nie kieruje się tym, co materialne, ale tym, co uważa za słuszne. Tym samym, aż do śmierci, starał się kierować Kaspar Hauser.

Herzogowi udaje się bardzo czytelnie zobrazować konflikty, które targają głównym bohaterem. Od samego początku nie mamy wątpliwości, jak interpretować i odczytywać przesłanie filmu. Z pewnością może nam pomóc również fakt, że postać Kaspara odgrywana jest przez Bruno S. – aktor naturszczyk sam jest porzuconym przez matkę wychowankiem domów dziecka i poprawczaków. Bruno również nie radził sobie z przystosowaniem do życia wśród ludzi; obdarzony był jednak wielką wrażliwością. Podobnie jest z Kasparem Hauserem, który często zadaje naiwne pytania i stara się zrozumieć zasady rządzące światem. Nigdy mu się to jednak nie udaje. Również, podobnie jak Bruno S., nie nawiązuje żadnej znaczącej relacji z kobietą. Można wręcz powiedzieć, że Bruno jest Kasparem, a Kaspar to Bruno – są jednością. Autentyzm tej roli jest nie do podważenia – ciężko odróżnić, gdzie kończy się charakter Bruno, a zaczyna postać Kaspara.

Reżyser, obsadzając w ten sposób głównego bohatera, chce obnażyć ludzką naturę. Naturę, która często nie potrafi zaakceptować inności i próbuje ją tępić bądź zmienić. W filmie ostatecznie udaje się „wytępić" Kaspara, za przyczynę jego dziwaczności wskazując nietypową budowę mózgu Hausera (jak wykazuje jego pośmiertna autopsja). Reżyser nie próbuje nam nic narzucać ani podpowiadać; jest jednak jasne, że w prawdziwym życiu rozwiązania nie są już takie proste.

Pod względem czysto filmowym, technicznym, *Zagadka Kaspara Hausera* jest bezbłędna. To po prostu kawał solidnego kina, przemyślanego od początku do końca. Muzyka nie zagłusza historii, a delikatnie ją podkreśla – klasyczne utwory pasują tutaj idealnie. Zdjęcia często zmuszają nas do refleksji, czy nie mamy czasem do czynienia z kolejnym konfliktem – natura *versus* człowiek, czy też natura *versus* kultura. Herzog lubi zatrzymywać oko kamery na ładnym krajobrazie, by zaraz pokazać nam brzydotę ludzkich obyczajów.

Film od czasu powstania nie zestarzał się ani trochę – nadal zadaje się podobne pytania, nie znajdując na nie odpowiedzi. Wydźwięk obrazu pozostaje niewygodny, mierzi i zmusza do refleksji o kwestiach, o których na co dzień zapominamy, z których nie zdajemy sobie sprawy. Jak dobrze, że ktoś jeszcze stara się dać nam do zrozumienia, że warto się czasem zatrzymać. Warto zapytać: czemu tak, a nie inaczej? I nawet jeśli nie dojdzie się do żadnych konstruktywnych wniosków, sam proces myślenia i kwestionowania wszystkiego może nam sporo dać

Emma (2020), reż. Autumn de Wilde

Tekst napisałam dość szybko po obejrzeniu filmu, zupełnie nim zauroczona. Wysłałam go również jako zaliczenie przedmiotu krytyki filmowej (zajęcia prowadził dr Grzegorz Fortuna). Jestem fanką wszystkich ekranizacji powieści Jane Austen, więc pisanie tej recenzji dało mi dużo radości.

No i mamy kolejną ekranizację książki Jane Austen. Każdy twórca, który decyduje się na dzieło tak wielokrotnie brane na warsztat przez najróżniejszych artystów i na przestrzeni wielu dekad, musi mieć coś nowego do powiedzenia. Po co bowiem znowu opowiadać tę samą historię?

Historię, jak i bohaterów, znamy przecież bardzo dobrze. Oto Emma, młoda, bogata i wysoko postawiona w społeczeństwie. Próbuje swoich sił w swataniu wszystkich przyjaciół, sama uciekając przed zamążpójściem. Jednak jej wątpliwy talent swatki przynosi więcej szkody niż pożytku; chociaż jej samej – ostateczny mariaż, przed którym tak się wzbraniała. Co więc może nas tutaj uwieść tak, żebyśmy odłożyli w kąt poprzednie interpretacje tej XIX -wiecznej powieści?

Zaczęłabym od najprostszego – sposobu, w jaki historia zostaje nam przedstawiona. Choć tempo filmu wydaje się niespieszne, to sceny przyciągają uwagę – jakby z góry ustaloną choreografią. Postacie chwilami poruszają się tak, jakby tańczyły, każdy ruch jest dobrze przemyślany, kadry wymierzone w punkt. Wnętrza cieszą oczy, kolorów sukien (głównie w odcieniach pastelowych) nie da się przeoczyć, lukrowane torty uginają się pod własnym ciężarem, a trawa jest aż nadto zielona. Na to wszystko po prostu bardzo przyjemnie się patrzy. Muzyka (piękne ludowe przyśpiewki, które za chwilę zmieniają się w operowe) podkreśla zarówno elegancję, jak i pewną swojskość otoczenia, w którym żyją bohaterowie. Nie zapominajmy, że żyją w towarzystwie elitarnym, ograniczonym – w filmie na przestrzeni roku pojawiają się zaledwie dwie nowe postacie z zewnątrz. Emma skarży się, że nigdy nie widziała morza, a główną atrakcją jest zwiedzenie pobliskiej rezydencji Pana Knightley'a.

W kręgu rodziny i przyjaciół Emmy obowiązuje ścisła hierarchia i porządek, gdzie jakakolwiek zmiana powoduje szok i dezaprobatę. Każdy tam zdaje się znać na pamięć odpowiednie rytuały, gesty i spojrzenia, na które można sobie pozwolić. Gdy Emma wybiera na przyjaciółkę nieobytą dotychczas w towarzystwie Harriet, skrupulatnie stara się ją tych zasad nauczyć, czasem z marnym skutkiem. W wielu scenach widzimy jednak, że sami bohaterowie mają chwilami dość swoich ról i masek – w oczach widać błysk zmęczenia czy zupełny brak zainteresowania rozmową o błahostkach. Mężczyźni prześcigają się w tym, kto jest większym dżentelmenem, często przy tym wzdychając i przewracając oczami. Służba (dawno w filmie kostiumowym nie była ona tak widoczna jak tutaj) wykonuje zazwyczaj bezsensowne polecenia, szukając po kątach nieistniejącego przeciągu. Staje się dzięki temu wręcz rozpoznawalna, podczas gdy w innych wersjach filmowych *Emmy* moglibyśmy pomylić ją z wyposażeniem wnętrza.

Reżyserka, przez te wymienione wyżej niepozorne zabiegi, próbuje przekazać widzom, że „ludzie-posągi" z zamierzchłych czasów są jednak wciąż ludźmi, bardzo podobnymi do tych żyjących współcześnie. W *Emmie*, jako jednym z niewielu filmów o podobnej tematyce, widzimy nagość głównego męskiego bohatera, i to już w jednej z pierwszych scen. Przypominamy sobie o cielesności postaci, o ich prawdziwości; pod pięknymi, idealnie dopasowanymi kostiumami ci ludzie są nadzy jak my, co nie wybrzmiało tak dobitnie w żadnej wcześniejszej ekranizacji Austen.

Trzeba także wspomnieć o aktorach – wybór nowych odtwórców znanych już tak dobrze widzom bohaterów, budzi chyba największe emocje. Anya Taylor-Joy jest Emmą idealną – odpowiednio uroczą i młodą, ale mającą błysk w oku i bystrość, które powinny ją wyróżniać. Gdy tylko widzimy jej ukradkowy uśmieszek, wiemy, że to właśnie Emma – chwilami zuchwała i próżna, ale ostatecznie o bardzo dobrym i serdecznym sercu. Johnny Flynn z kolei może nie jest oczywistym na pierwszy rzut oka wyborem do odegrania pana Knightley'a, ale wystarczy jedno jego stęsknione spojrzenie na Emmę i wszelkie wątpliwości znikają. Najbardziej uciążliwa i chyba też znienawidzona postać w całej tej historii, panna Bates, została wybornie zagrana przez Mirandę Hart – żeby widz polubił kogoś tak specyficznego, trzeba naprawdę posiadać talent aktorski.

Nie jest to ekranizacja na wskroś nowa, wymazująca wszystko, co znaliśmy do tej pory; nie jest rewolucyjna i obrazoburcza. Nie jest też jednak nudna i odtwórcza. Może i mamy tu do czynienia z czymś w rodzaju kompromisu, gdzie fani klasyki Austen, jak i fani nieco świeższego, nowocześniejszego spojrzenia na dobrze znane historie są zadowoleni. Ale jakże przyjemnie się to ogląda i jak chętnie można do tego wracać. Oby Autumn de Wilde zaskoczyła nas jeszcze równie dobrymi, lub nawet lepszymi, dziełami.

Wigilijny Czat

To scenariusz pięciominutowego filmu, napisany w trakcie zajęć ze scenopisarstwa. Wiedziałam, że chcę napisać historię o nastolatku. Pomysł na fabułę był pierwszą i jedyną myślą, jaka wpadła mi do głowy. Trochę inspiracji *Salą samobójców* Jana Komasy.

Gatunek: komediodramat

Logline: Rozpieszczony i samolubny nastolatek podczas wigilijnego wieczoru zostaje wciągnięty przy pomocy okularów VR w podróż po swoim dotychczasowym życiu.

Streszczenie: Wigilijny wieczór, powoli zapada zmrok. Na zewnątrz sypie śniegiem, we wnętrzach domów z kolei słychać i czuć nadchodzącą kolację wigilijną. W jednym z domów na przedmieściu nie jest inaczej – w kuchni parują gotujące się w barszczu pierogi, w salonie ojciec nakrywa stół, układając sianko pod obrusem. Tylko drzwi do jednego z pokoi pozostają zamknięte, spod nich przebijają kolorowe światła, słychać przytłumione basy. W pokoju przy biurku siedzi wręcz przyklejony do komputera nastolatek, oczy ma zaczerwienione, a włos rozwiany z emocji. Uparcie stuka co chwilę na klawiaturze, biegając wzrokiem po ekranie monitora. Zza ściany dobiega nagle zgłuszony głos matki, która woła na kolację. Nastolatek ją ignoruje. Po chwili znów słychać okrzyk, tym razem bardziej stanowczy: „Jest Wigilia, na miłość boską! Wyjdź w końcu z tego pokoju i chodź do nas!". Nic z tego – chłopak tylko na chwilę odwraca głowę w stronę drzwi i odkrzykuje zdawkowo: „Zaraz!". Od razu jednak wraca do poprzedniej pozycji. Na ekranie wyskakuje okienko czatu internetowego – jakiś nieznany nick. Chłopak jest zaskoczony. Otwiera wiadomość: „Czy robisz aktualnie coś bardzo ważnego?". Chłopak jest lekko zbity z tropu, ale odpowiada: „Nie, kim jesteś?". Chwila ciszy, na ekranie migają trzy kropeczki. W końcu odpowiedź: „Chcę ci coś pokazać". Znowu cisza, chłopak czeka. Nie wie, co odpisać. „Masz okulary VR?". Chłopak odpisuje, że ma. „Załóż. Przysięgam, nie pożałujesz".

Chłopak uśmiecha się do ekranu i zakłada okulary. Po chwili uśmiech bezpowrotnie znika z jego twarzy.

Szymon Marks

Urodziłem się 31 października 1998 roku na Pomorzu. W wieku 12 lat zacząłem się interesować filmem. Rozwijałem swoją pasję jako widz oraz jako aktywny twórca. Stworzyłem swój kanał na YouTube w grudniu 2013 roku i od tamtego czasu systematycznie umieszczam na nim moje filmy, zarówno aktorskie, jak i animowane. Studia wiedzy o filmie bardzo wzbogaciły moje postrzeganie materii filmowej i dzięki nim polepszył się mój warsztat. W przyszłości chciałbym pracować w branży filmowej.

Poza prawem – Poszukiwanie Jamesa

Poprawiony scenariusz filmu gangsterskiego z 2016 roku

Scena 1. *U Jamesa*

Dom Jamesa. Wieczór. Deszczowa pogoda. James siedzi w motelu, pije piwo i czyta gazetę. **Lecą napisy początkowe.** *Za oknem słychać padający deszcz. James wstaje i podnosi kurtkę, po czym wyjmuje z niej paczkę papierosów. Po chwili zapala jednego papierosa i podchodzi do okna.*

Scena 2. *Spotkanie z Nickiem*

Podwórko obok domu Nicka. Słoneczny poranek. Nick czyści broń; jest na zewnątrz.

Z daleka widać zbliżającego się Raya, który idzie chodnikiem. Bohaterowie stają naprzeciw siebie.

NICK

Ray, dawno się nie widzieliśmy.

RAY

To prawda Nick.

NICK

Jak tam firma, przynosi zyski?

RAY

Nawet spore. W każdym razie zawsze są jakieś problemy. A szef ich nienawidzi.

NICK

Wiadomo.

RAY

Tak...więc pewnie wiesz, po co tu przyszedłem.

NICK

Domyślam się. Chodzi o Jamesa?

RAY

Dokładnie. Był naszym najlepszym zabójcą. Ale jak to w życiu bywa, nie chciał już dla nas pracować.

NICK

...nie brzmi to za dobrze.

RAY

No właśnie. Lucas uważa, że wiesz, gdzie on się znajduje.

NICK

Haha, dobre. A niby skąd mam to wiedzieć?

RAY

Byliście znajomymi. James tylko z tobą utrzymywał stały kontakt.

NICK

Prawdziwy z ciebie detektyw.

RAY

Dosyć tych pierdół. Po prostu powiedz mi, gdzie on jest i będzie po sprawie.

NICK

A co, jeśli odmówię?

Ray powoli wyjmuje pistolet, ładuje go.

RAY

Naprawdę chcesz za niego ginąć?! Uwierz mi, że nie chce tego robić, ale zrobię. Ostatnia szansa. Gdzie jest James Rozenberg?

NICK

Jesteś dupkiem Ray, wiesz o tym?

RAY

Nie obchodzi mnie to. To tylko biznes.

NICK

Gdy już znajdziecie Jamesa...zabijecie go?

RAY

... obawiam się, że...tak to właśnie musi wyglądać.

Scena 3. *U szefa*

Biuro szefa (Lucasa) organizacji przestępczej. Wnętrze – białe ściany, ciemne biurko. Ray wchodzi do biura; szef siedzi za stołem. Naprzeciw niego siedzi też Donovan.

LUCAS

Nick coś powiedział?

RAY

Łatwo nie było. Podobno James ukrywa się w motelu obok wjazdu do Levison Town.

LUCAS

To niech się pierdoli.

RAY

Lucas, przecież wiesz, że nie możemy tego tak zostawić.

LUCAS

Nie jesteśmy na ty!

RAY

Byliśmy przyjaciółmi.

LUCAS

Nie próbuj mnie brać na litość!

RAY

W takim razie...co proponujesz szefie?

Lucas powoli wstaje i podchodzi do Raya.

LUCAS

No jak to, jeszcze się nie domyśliłeś? Dorwiesz gnoja i powiesisz go za jaja, o ile je w ogóle ma. I skończą się problemy.

RAY

Był naszym najlepszym zabójcą. To nie będzie taka prosta robota.

LUCAS

Wiem. Bez niego ciężko by było ogarnąć cały ten syf. To mu muszę przyznać. Ale opuszczając nas, równocześnie wydał na siebie wyrok.

DONOVAN

Masz całkowitą rację szefie. Dlatego chętnie zajmę się tą sprawą.

LUCAS

Właśnie Ray miał to zrobić. A ty co się tak rwiesz niepytany, co?!

RAY

No właśnie?!

DONOVAN

Bo jestem świetny w tym, co robię. I wiesz, na co mnie stać.

LUCAS

...w sumie, czemu nie. Macie się pozbyć Jamesa. Nie interesują mnie szczegóły, zróbcie to po swojemu.

DONOVAN

Odkąd tu pracuję, zaobserwowałem pewną prawidłowość.

LUCAS

...jaką?

DONOVAN

Szef chyba najbardziej nienawidzi problemów.

LUCAS

Wiesz co...masz kurwa sto procent racji. A nawet dwieście, nieważne. Mam nadzieję, że wszystko jest dla ciebie jasne.

DONOVAN

Jak słońce. Kiedy zaczynam?

LUCAS

Najlepiej jak najszybciej. Ray pójdziesz z Donovanem.

Scena 4. *Nick informuje Jamesa o problemie*

Podwórko Nicka, na przemian z Domem Jamesa. Nick siedzi, wyjmuje telefon i dzwoni do Jamesa.

JAMES

Halo?

NICK

James! Ludzie z firmy Lucasa wiedzą, gdzie jesteś! Musisz uciekać! I to teraz!

JAMES

Niby czemu? Pokonam ich.

NICK

Nie rozumiesz. Oni wyślą na ciebie wszystkie siły.

JAMES

Chciałbym to zobaczyć. Poczekam na nich, niech przychodzą.

James rozłącza się i odkłada telefon.

Scena 5. *Kupno broni*

Miasto, ulica. Upalne popołudnie.

James jedzie autem, w pewnym momencie skręca i wjeżdża w zaułek. Wysiada z auta i idzie w stronę starego hangaru. Nagle spotyka Rodrigueza.

RODRIGUEZ

No proszę, kogo ja widzę, to sam James Rozenberg.

JAMES

Ta.

RODRIGUEZ

Zapytałbym się, jak tam u ciebie i tak dalej, ale z góry wiem, że potrzebujesz czegoś do strzelania.

JAMES

Ty wszystko wiesz najlepiej, tylko tym razem daj najlepsze sztuki, jakie masz.

James i Rodriguez wchodzą do hangaru i idą w stronę zbrojowni.

RODRIGUEZ

No wiadomo, przecież jestem profesjonalistą. Tak szczerze, to czym się teraz zajmujesz?

JAMES

Teoretycznie jestem na emeryturze.

RODRIGUEZ

A praktycznie?

JAMES

Praktycznie powystrzelam paru zakapiorów.

RODRIGUEZ

Aaaa, rozumiem, czyli osobiste porachunki.

JAMES

Niezupełnie. Ale można to tak nazwać.

RODRIGUEZ

Karabin maszynowy, jedną serią dasz radę powalić całą ekipę.

James bierze do ręki karabin i przeładowuje go, po czym patrzy się na Rodrigueza.

JAMES

Świetnie, powinno wystarczyć. Życz mi szczęścia.

RODRIGUEZ

A kiedykolwiek cię opuściło?

JAMES

Nie, i lepiej, żeby tak zostało.

Scena 6. *Pustynia*

Plener. Piaskowa droga na obrzeżach małego miasteczka. Upalne popołudnie.

Samochodem jedzie Donovan, Ray i dwóch zakapiorów.

Samochód staje przy stacji benzynowej i motelu; Donovan wysiada.

DONOVAN

Sprawdźcie teren, on gdzieś tu jest.

Ray i dwóch zakapiorów wysiadają z auta.

RAY

Jak to on „gdzieś tu jest"? Ty debilu, przecież Nick powiedział wyraźnie, że James ukrywa się w motelu.

Donovan wyjmuje pistolet i podchodzi do Raya.

DONOVAN

Nie mów do mnie „debilu" przy moich ludziach.

RAY

Dobra, uspokój się. Rób, co tam chcesz.

DONOVAN

Przeszukajcie motel. James musi tam być.

Dwóch najemników wchodzi do pokoju na skraju motelu. Donovan i Ray zostają przy aucie, Ray wyjmuje paczkę papierosów.

RAY

Chcesz jednego?

DONOVAN

Nie palę.

RAY

Nie rozumiem, po co się tym tak przejmujesz? Załatwimy Jamesa i po problemie. Szef będzie zadowolony, my dostaniemy zapłatę i do widzenia.

DONOVAN

Dużo razy jeździłem na robotę z Jamesem. Jeszcze kilka lat temu. Nie żebym go jakoś lubił, ale człowiek się z czasem przyzwyczaja.

RAY

Co oni tak długo tam robią?

DONOVAN

Spokojnie, to profesjonaliści. Za 10 minut wyjdą z Jamesem, wsadzimy go do bagażnika i wywieziemy gdzieś za miasto.

Godzinę później...

Ray i Donovan nadal stoją przy samochodzie.

RAY

Jak tak dalej pójdzie, to rok będziemy na nich czekać, a ja spalę 20 paczek szlugów.

DONOVAN

Dobra, idziemy tam. Osłaniaj mnie.

Ray i Donovan przeładowują broń i podbiegają do drzwi pokoju motelowego, do którego wcześniej weszli najemnicy. Po chwili wykopują drzwi i wbiegają do środka.

Scena 7. *W pokoju Jamesa.*

James siedzi na fotelu i celuje z pistoletu w stronę Raya i Donovana, którzy stoją w drzwiach; na podłodze leża zabici najemnicy.

RAY

Jak to zrobiłeś?! Nie słyszeliśmy wystrzałów!

JAMES

Istnieje coś takiego jak tłumik, mój stary kolego.

Ray i Donovan stoją bez ruchu, James siedzi spokojnie na fotelu.

JAMES

Zrobimy tak, wy rzucicie broń i posłuchacie, co mam do powiedzenia, albo...

DONOVAN

Albo kurwa co?!

JAMES

...albo nikt z nas stąd nie wyjdzie żywy. Może być?

RAY

Niezbyt rozumiem.

JAMES

Mam w was wycelowany pistolet, a biorąc pod uwagę, że jestem najszybszym sukinsynem, jaki dla was pracował, to spójrzmy prawdzie w oczy. Nie macie szans panowie, a ja nie chcę dalszego rozlewu krwi.

RAY

...ma rację, niestety, ale ma rację.

Ray i Donovan wyrzucają pistolety.

JAMES

Siadajcie, śmiało.

Ray i Donovan siadają na krzesłach obok wejścia.

JAMES

Mógłbym was teraz zabić i wyjść.

DONOVAN

No weź, pracowaliśmy razem.

JAMES

Wiem, nie mam zaników pamięci. Szczerze to nigdy za sobą nie przepadaliśmy; jedynym gościem, który był w porządku to Nick. Dlatego mam trzy warunki.

RAY

Jakie?

JAMES

Daruję wam życie, jeśli wrócicie do szefa i powiecie, że nie żyję. Zostawicie Nicka w spokoju i przelejecie mi dzisiaj na konto sto tysięcy dolarów.

DONOVAN

A co, jeśli nie?

JAMES

To i tak was znajdę.....No na mnie już pora chłopaki.

James wstaje i celuje w Raya i Donovana, po czym wychodzi. Ray zapala papierosa i patrzy się na Donovana.

RAY

Przykro mi to mówić Donovan, ale on ma sporo racji.

DONOVAN

Wiem, wiem...

KONIEC

Amanda Mucha

Absolwentka Wrocławskiej Szkoły Fotografii „AFA", obecnie studentka UG. Od lat zajmuje się fotografią, a jej inspiracje pochodzą z różnych źródeł. Najczęściej obserwuje życie miasta, z którego czerpie pomysły na swoje zdjęcia uliczne i modowe. Każdego dnia szuka historii, które mogłaby opowiedzieć. Uwielbia górskie wypady ze swoimi przyjaciółmi, grać na gitarze i uciekać w świat książek. Gryffindor forever!

Bezpieczna przystań

Projekt powstał w ramach zaliczenia ćwiczeń „Praca z tekstem", które prowadził dr Maciej Dajnowski. Temat pracy był dowolny, każdy miał puścić wodze swojej wyobraźni. Pisanie nie jest moją mocną stroną, dlatego w tym projekcie wykorzystałam moje prywatne, prawdziwe listy, które przeredagowałam na potrzeby tej pracy. Dlaczego Abigail pisze listy w cyfrowych czasach? Myślę, że tak jak mi, pozwalają jej one o wiele lepiej uporządkować myśli w głowie – kiedy piszę na kartce, nie mogę jednym kliknięciem wymazać wszystkiego i zacząć od początku. Nigdy nie wiem, kiedy dostanę list od mojej przyjaciółki, nigdy nie wiem, kiedy wyślę swój, ale mam wrażenie, że to zawsze jest na czas. Dlatego właśnie od lat razem z moją przyjaciółką pielęgnujemy ten zwyczaj.

Allentown, 17.10.2015 r.

Droga Grace,

wpisałam w rogu kartki Allentown i patrzę na to chwilę. Allentown, tu mieszkam. I najprawdopodobniej spędzę tu najbliższe lata swojego życia. Coraz bardziej uśmiecham się do tej myśli.

Ostatnio myślałam o liście do Ciebie. Zawsze przychodzi ta chwila, w którym stwierdzamy, że to jest ten moment, kiedy chcemy napisać. Piszę "stwierdzamy", bo wiem, że Ty też tak masz. Właśnie wróciłam ze spaceru i już wiem, o czym chcę Ci opowiedzieć.

Od czterech dni mieszkam w Allentown. Od trzech nieustannie pada deszcz. Jesień pojawiła się tutaj już na dobre. Zanim opowiem o dzisiejszym dniu, opowiem Ci o pierwszym, który spędziłam tutaj sama. Dzień przed wyjazdem, kiedy się pakowałam, zrobiło mi się tak jakoś smutno, przykro i żal. Żal Falmouth. Dopiero wtedy w pełni poczułam, że to już jest koniec mojej historii w moim ukochanym miejscu. Pierwszy raz rozstaję się z moimi najlepszymi przyjaciółmi, Jake'em, Alice, Clarą i Chloe, od kiedy się znamy, czyli po ponad dziesięciu latach. Oni też przeżywali, że to jest takie dziwne, że będę gdzieś tam w innym stanie. Jeszcze w Falmouth, kiedy żegnałam się z moją Emmą, jakoś tak zrobiło mi się przykro, zbierało na płacz. Byłam zaskoczona moją reakcją, bo jak wiesz, nigdy nie tęsknię za rodziną. Szybko się otrząsnęłam i zeszłam do auta.

Pierwszy dzień był słoneczny i chłodny, spędziłam go z tatą i Denise, którzy mnie tu przywieźli i później u mnie nocowali. Wszystko było w porządku do momentu, kiedy rano wsiedli do auta i miałam im pomachać na pożegnanie. Znowu zrobiło mi się tak nagle smutno, ledwo hamowałam łzy. Pojechali. W domu się popłakałam. Od razu zaczęłam za nimi tęsknić, nawet jak teraz o tym piszę, to znowu ogarnia mnie to uczucie, a myślałam, że to już za mną. Znowu szybko się otrząsnęłam, czas spędziłam nie wiem na czym i poszłam do kościoła. No i w kościele to dopiero była walka ze sobą. Całą mszę musiałam powstrzymywać się od płaczu. Nie wiem, co mi się stało. To była taka rozpacz

jak po rozwiązaniu klubu jeździeckiego. Myślę, że to ta odległość tak na mnie zadziałała. Świadomość, że nie jestem dwie godziny drogi od domu. To było okropnie przytłaczające i dalej jest. Na dodatek ksiądz podczas kazania mówił, że każdy z nas przechodzi przez jakieś trudne chwile, że są w naszym życiu rzeczy, które nas przytłaczają, ranią, ale to wszystko prowadzi nas do Boga... „Perfect timing", jakby to określił Jake.

Reszta dnia minęła mi w mgnieniu oka. W głowie miałam taką myśl, że boję się, że nigdy nie zadomowię się w pełni w Allentown, bo moja miłość do Falmouth podświadomie mi na to nie pozwoli, że nie będę potrafiła zrobić miejsca w sercu. W pokoju, który teraz wydaje mi się przytulny i czuję, że jest mój.

I tak dotarliśmy do dnia dzisiejszego i do chwili, kiedy piszę do Ciebie. Mimo nieustającego deszczu zdecydowałam się w końcu na spacer i to był świetny pomysł. Allentown jest inne niż wszystkie miasta, które widziałam do tej pory i jest to myśl, która pojawiła się w mojej głowie, kiedy byłam tutaj kiedyś z przyjaciółmi ze szkoły podczas przerwy semestralnej. Dzisiaj jeszcze bardziej się z tym zgadzam. To był pierwszy jesienny spacer po Allentown i już tyle udało mi się z niego wyciągnąć. Falmouth zawsze był takim naszym wspólnym miastem, mam tam wielu znajomych i przyjaciół, z którymi dzieliłam uroki tego miejsca Allentown jest cały mój. Odkrywam je całkiem sama i jakoś dobrze mi z tym. W Falmouth wiele różnych historii przeplatało się, tutaj zaczyna się jedna –moja. Dzisiejszy spacer wprowadził mnie w taki melancholijny nastrój. Pięknie tu jesienią, widziałam same urokliwe ulice, odremontowane budynki i stare wille. Drzewa powoli zmieniają kolory, mokre liście rozrzucone przy krawężnikach. Sam układ tych ulic był wyjątkowy. Jest tu po prostu jakoś inaczej. Chodziłam bez celu, bez pośpiechu. O dziwo ani razu nie potrzebowałam nawigacji, żeby się odnaleźć i trafiłam do domu bez problemu. To chyba pamięć tych pięknych szczegółów. To, co wywołuje we mnie emocje, zostaje mi w pamięci na dłużej. To wszystko jakoś mnie uspokoiło, nabrałam pewności, że będzie dobrze, że chcę tu być i cieszę się z tego. Naprawdę zaczynam nowe życie w pełnym znaczeniu tych słów. Szczęśliwa to jeszcze za duże słowo, ale jestem gotowa na to, żeby się taka stać i cieszy mnie ten moment „pomiędzy"; zamykania jednej historii i rozpoczynania kolejnej. Nie spieszy mi się, ogarnia mnie dziwne uczucie, z gatunku tych dobrych.

Oczywiście moi przyjaciele, którzy będą chcieli zostać ze mną, zostaną i nieważne, gdzie wtedy będę. Wiem, że niektóre przyjaźnie się skończą, ale nie chcę się nad tym zastanawiać. Odejście jest w porządku. Nawet jeśli będziemy mieli spotkać się następnego dnia i następnego, i następnego... i za rok. Odejście jest w porządku, bo nie zawsze oznacza to coś złego. Zawsze oznacza nowy początek, a ludzie potrzebują nowych początków. Nie zawsze jest tam miejsce dla wszystkich, ale każdy ma tylko jedną szansę i tylko jedno życie. Nie trzeba trzymać się w tej kwestii konwenansów lub danego słowa. Trzeba iść tam, gdzie serce chce. A najlepsze, co możemy zrobić dla innego człowieka, to dać mu poczucie, że może. Że nie będziemy się „gniewać", że może mieć czyste sumienie. Czas pokaże. Cieszę się, że każdemu dałam coś, dzięki czemu za kilka lat będzie mógł wspominać naszą przyjaźń. Od każdego z nich nauczyłam się tak wiele! Robię wszystko, żeby zapamiętać, ile się da. Chłonę ich i słucham każdego słowa, żeby wyłapać jak najwięcej. Oni sami nie wiedzą i nie zauważają tego, kiedy zmieniają czyjeś światy, nie widzą, kiedy patrzę na nich z podziwem i wdzięcznością i myślę, jakim wielkim szczęściem obdarzył mnie Bóg, stawiając ich na mojej drodze. Często w kościele dziękuję za nich Bogu i w razie potrzeby wypraszam o to, czego im trzeba.

Lubię momenty, w których wspominam ostatnio przeczytane książki. To jak wspomnienia z prawdziwego, a nie wymyślonego świata. Ostatnio sięgnęłam po *Anię z Zielonego Wzgórza*, tego było mi trzeba. Wyobraźnia Ani przypomina mi o tym, żeby patrzeć szeroko, żeby chodzić z głową w chmurach i nie przejmować się zbyt mocno przyziemnymi sprawami, na które nie mam wpływu. Dzięki tej magii odpoczywam od codzienności. Czytam książki i mnie nie ma, moja głowa odpoczywa. Ostatnio miałam bardzo dużo stresu związanego z przeprowadzką, pracą i studiami, dlatego odrywanie się od tego jest mi potrzebne. W ogóle, chyba mówiłam, że dostałam się na studia? Jeśli nie, no to już wiesz. Dostałam się i póki co, o dziwo, wszystko idzie zgodnie z planem. Nie mam jeszcze pracy, wysłałam mnóstwo CV i cisza jak na razie, ale myślę, że w końcu coś się znajdzie. Wszystko powoli się układa. Zajęcia zaczynam dopiero za trzy tygodnie, tak że dopiero w listopadzie dam Ci znać.

Ostatnio pisałaś, że siedzisz w bibliotece bez butów i jesteś szczęśliwa. Jak dobrze było mi to czytać. Cieszę się, kiedy czytam coś takiego, to takie pokrzepiające. Cieszę się, że czerpiesz swoją siłę z miłości i bliskości przyjaciół i rodziny. Czegoś takiego nie jest w stanie zburzyć byle błahostka czy problemy dnia codziennego.

No i to chyba tyle moja droga. Właśnie wpadło mi do głowy wspomnienie naszego ostatniego spotkania. To było takie kojące i śmieszne jednocześnie. Nie trzeba nam było w ogóle słów; wystarczyło, że na siebie spojrzałyśmy. Kocham nas, kocham naszą przyjaźń. To jest takie po prostu fajne, normalne, to jest jakaś stała część mojego życia. Nawet jak po kilku miesiącach widzimy się przelotnie. Tak mnie to cieszy.

Twoja Abigail

II

Allentown, 17.06.2017 r.

Kochana Grace,

pomyśleć, że jakieś dwa lata temu pisałam Ci o mojej przeprowadzce i nowym rozdziale w życiu. Od tamtego momentu miesiące mijały mi jak sny. Nim się zorientowałam, miałam już tutaj swoje ulubione miejsca i pół skrzynki wykorzystanych filmów. Aparat, który mi wtedy poleciłaś, sprawdził się idealnie. Co prawda na początku denerwowało mnie to, że film zacinał się przy przewijaniu, ale później zorientowałam się, że jest w tym sens, podwójna ekspozycja stworzyła na zdjęciach nowe historie.

Mam całą listę rzeczy, o których chcę Ci opowiedzieć i wreszcie słowa ujrzą światło. Oto pierwsza historia.

Ania z Zielonego Wzgórza. Ta osoba pomogła mi rozstrzygnąć jeden z życiowych dylematów. Kiedyś zastanawiałam się, czy chciałabym zamieszkać w nowoczesnym domu, czy tradycyjnym w sensie *ogólnoarchitektonicznym*. A może połączyć oba te style? Oglądanie Ani w netflixowskim wydaniu dało mi odpowiedź, a raczej wydobyło ją z głębi mojego serca. Tradycyjny, ciepły dom. To jest to, czego mi potrzeba w przyszłości. Nie wiem, kiedy to nastąpi i kiedy będzie właśnie TEN czas, ale wiem, co wtedy wybiorę. Chcę, abyśmy ja i moi bliscy mieli w przyszłości w takim domu schronienie i azyl. Żeby to było miejsce, które zawsze jest ciepłe, w którym zawsze jest wolna kołdra, jedzenie i spokój. Choćby nie wiadomo co działo się na świecie i w ich światach, to będzie miejsce, w którym będą mogli ukoić zmęczone serca i rozlać swoją radość do szklanek. Polecam tę ekranizację, można zakochać się bez pamięci.

W tym roku codziennie przekonuję się, jak zachwyca mnie natura i jaki spokój i radość jej zawdzięczam. Obserwacja nieustannie zmieniającej się codzienności to jedno z zajęć, które nie przestaje mi się podobać. I tak dzień po dniu. Cieszę się i dziękuję Bogu za to, że kiedy inni spierają się o nieistotne sprawy, ja jadąc autobusem, codziennie tą samą trasą, mogę obserwować, jak ruszają się drzewa. Niewątpliwie jest to moja romantyczna cecha, ale bez niej w moim życiu powiewałoby nudą.

Cieszę się, że cały czas zauważam nowe rzeczy w moim otoczeniu, że są miejsca, które widzę po raz pierwszy. Czuję, że żyję, kiedy orientuję się, że robię coś po raz pierwszy. To jednocześnie radość i ulga, że człowiek jeszcze nie wszystko przeżył i nie wszystko zna.

Odpowiadając na Twój list i poczucie, jak ważne jest to, że TY to TY. Myślę, że doskonale Cię rozumiem, bo wydaje mi się, że przeżywam ostatnio coś bardzo podobnego. A to wszystko, dlatego że w tym roku stałam się bardziej uważna. Zatrzymuję się, zastanawiam, wybieram kierunek i idę. Nigdy nie wierzyłam w przypadki, a teraz to przekonanie tylko się pogłębia. Wiem, że wszyscy ludzie, którzy towarzyszyli mi przez ostatnie dwa lata mojego życia, nie byli przypadkowi. Nawet jeśli sprawili mi oni więcej bólu niż szczęścia. Myślę, że po każdym zetknięciu z kolejnymi osobami, nieważne, czy było to dobre, czy złe spotkanie, w mojej głowie zostają pewne przemyślenia, analizuję je i po tym albo kontynuuję moją drogę, albo poprawiam kierunek. Zaczynam siebie doceniać i akceptować duchowo. Zaczynam dostrzegać moje mocne strony; te słabe też. Akceptuję wszystkie. Wcześniej, jeśli w gronie moich przyjaciół widziałam u kogoś jakąś dobrą cechę, która w moim przypadku była słabością, zazdrościłam mu i samą siebie tym krzywdziłam. Żałowałam, że nie jestem kimś innym. Długo trwał ten proces. Ale od pewnego czasu zaczęłam akceptować to, jaka po prostu jestem. W trudniejszych momentach karciłam samą siebie za to, jak myślę, jak czuję, jak reaguję. Myślałam sobie, że może czas w końcu „dorosnąć" (cokolwiek znaczy to wzniosłe pojęcie), traktować rzeczy „poważnie" i przestać patrzeć w chmury. Na szczęście dotarło do mnie otrzeźwienie. Nie chcę tracić magii. Są na świecie osoby, które ją mają, dostrzegają i rozumieją. W końcu na nie trafię i nie trzeba będzie wtedy więcej słów. Tak właśnie to sobie wytłumaczyłam. Oczywiście powyższe stwierdzenie nie tyczy się moich obecnych bliskich, oni już dawno nauczyli się pływać różnymi stylami w tej magii.

Co do Twojego poszukiwania powołania. To, że przez długi czas trwałaś w jednym postanowieniu, nie znaczy, że będzie ono zawsze aktualne. Czas, czas, czas. Ciągle płynie. Codziennie odbieramy milion bodźców. Rzecz w tym, żeby ich nie przegapić. Jeśli czujesz, że Twoje powołanie się zmienia, nie bój się zmienić kierunku. Nie ma w tym nic złego. Po prostu zmieniłaś zdanie. Tyle! I aż tyle. Jesteśmy nauczeni, że raz ułożony plan, z gatunku „big deal" jest czymś, co jest nie do ruszenia, że to jest jakaś poważna decyzja, której trzeba się trzymać, że „jak już zaczęłaś, to trzeba to skończyć". Fakt, są rzeczy, które warto skończyć, mimo braku początkowego entuzjazmu, jednak z pewnością, nie są to rzeczy, które powinny mieć decydujący wpływ na nasze życie. Zmiana decyzji czy planów jest oznaką wsłuchiwania się w samego siebie, w swoje potrzeby. Jeśli nie chcesz być nauczycielką, walić to! To, że poświęciłaś wiele czasu i trudu, by dojść tu, gdzie jesteś, nie znaczy, że musisz uczyć. To znaczy, że zaczęłaś, spróbowałaś, a teraz poprawiasz kierunek.

Bardzo liczę na to, że uda Ci się przyjechać na nasze otwarcie. Tak się cieszę, że znalazłam to miejsce. Czuję, że powoli wypełnia się pustka, którą zostawił we mnie poprzedni klub jeździecki. Oby tym razem było inaczej, mam dobre przeczucia.

Zawsze Twoja,

Abbey

III

Już świta? – pomyślałam. Dopiero co położyłam głowę na poduszce, a już trzeba było wstawać. W półmroku zaczęłam odsłaniać żaluzje, po czym szurając kapciami poszłam nastawić wodę na kawę. Kiedy zaczęłam robić śniadanie, Atlas przeciągnął się leniwie na legowisku i skuszony zapachem smażonego bekonu, przyszedł do kuchni przywitać się ze mną, a raczej z moim talerzem.

– Chodź młody, idziemy się wybiegać – powiedziałam, wiążąc drugiego buta.

Włączyłam muzykę w telefonie i włożyłam słuchawki. Ze smyczą w dłoni i Atlasem u boku rozpoczęłam moje codzienne ćwiczenia. Biegnąc Hamilton Street i mijając bibliotekę, uświadomiłam sobie, że nie wysłaliśmy tam nikogo z zaproszeniem na otwarcie „White Birch Farm". Do imprezy został jeszcze tydzień, więc chyba nie będzie za późno, jeśli dzisiaj ich zaprosimy –pomyślałam.

Kolejnym punktem naszej trasy zawsze jest piekarnia Luny przy Linden Street. Komendę „zostań" Atlas ma opanowaną do perfekcji, więc wystarczyło jedno moje słowo i posłusznie usiadł przy drzwiach wejściowych, a ja weszłam do środka.

– Dzień dobry! – zawołałam wesoło.

– Dzień dobry kochanie, na co dzisiaj masz ochotę? – zapytała Luna, jak zwykle ciepłym i serdecznym głosem, który przysługuje jedynie paniom po pięćdziesiątce.

– Hmm... – zaczęłam głośno myśleć. – Może dzisiaj skuszę się na drożdżówkę z malinami i orzechowego rogala. Zdążyłam?

– Tak, jest jeszcze kilka. Steven przychodzi dopiero za dwadzieścia minut, więc przyszłaś w samą porę – powiedziała właścicielka piekarni z rozbawieniem na twarzy.

– Będziecie z Robem na otwarciu w piątek? – zapytałam.

– Jeśli uda mu się urwać szybciej z pracy, to oczywiście, że przyjedziemy, kochanie. Nie moglibyśmy tego przegapić – powiedziała z troską w głosie. – Wszyscy włożyliście tyle pracy i tyle czasu w to, aby stadnina odzyskała swój dawny blask. Mam nadzieję, że wszystko pójdzie zgodnie z planem i wszyscy będziecie zadowoleni.

– Ja też mam taką nadzieję. Jeśli Steven nie zje wszystkich przekąsek w pierwszej godzinie, to będziemy mieć połowę sukcesu. – Roześmiałam się.

– Już Lisa go przypilnuje – dodała równie rozbawiona Luna.

– No nic, lecę. Miłego dnia! – powiedziałam i ruszyłam w stronę wyjścia.

– Smacznego Abbi! – krzyknęła za mną Luna.

Atlas leżał przy witrynie i wygrzewał się w porannym słońcu, które już na dobre rozgościło się na niebie. Przykucnęłam przy nim i pogłaskałam go po nagrzanej, czarnej sierści.

– Ale Tobie jest dobrze, co? I pomyśleć, że dwa lata temu byłeś wystraszoną, malutką, zmarzniętą kuleczką, którą znalazłam w sianie – powiedziałam bardziej do siebie niż do niego. Atlas podniósł głowę i popatrzył na mnie, jakby dopiero się zorientował, że coś do niego mówiłam.

– Idziemy – powiedziałam i ruszyliśmy w drogę powrotną do domu.

Skierowaliśmy się w stronę West Park i szliśmy oboje ciesząc się pięknym, wolnym dniem. Analizowałam w głowie ostatnie wydarzenia, wyliczałam, ile rzeczy muszę załatwić do piątku. Otwarcie stadniny pochłaniało wszystkie moje myśli.

Zobaczyłam go, jak tylko wyszliśmy zza rogu ulicy. Siedział na schodach przed klatką schodową i bawił się ulubioną piłeczką Atlasa. Nim się zorientowałam, mój towarzysz był już w połowie drogi do Erica.

– Ty o tej porze na nogach? – zapytałam ironicznie, kiedy dotarłam pod dom. Eric podniósł na mnie wzrok i zmrużył oczy oślepione promieniami słońca.

– Do mnie też to jeszcze nie dociera, dlatego potrzebuję czegoś, co obudzi mój mózg.

– Twój co?

– Widzę, że Tobie już kawy nie potrzeba, ale są na tej planecie ludzie, którzy nie wychodzą z łóżka przed ósmą rano, zlituj się kobieto.

– Dobra, ta co zwykle?

– Poproszę.

– Dzięki za przyniesienie piłeczki – rzuciłam, wchodząc po schodach.

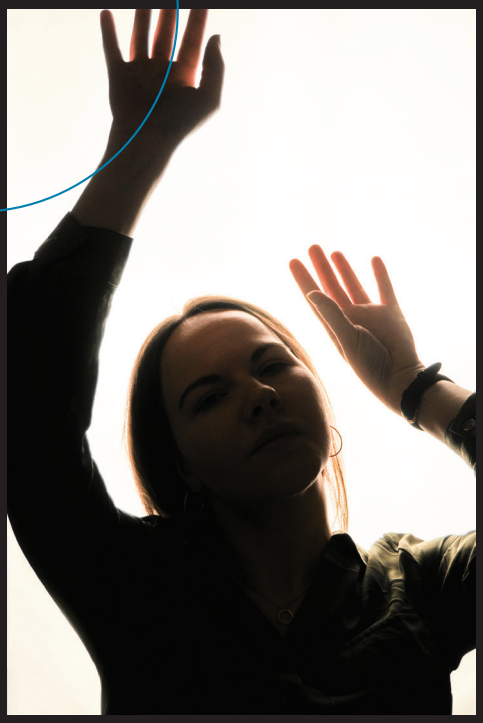
– Do usług.

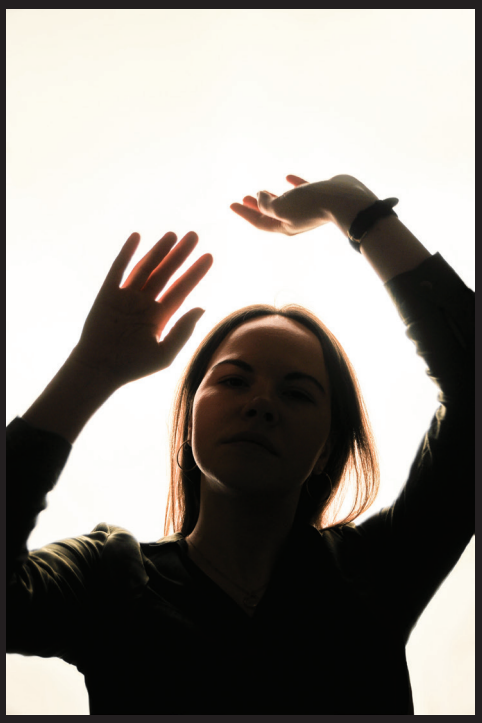
Weszłam na górę i zabrałam się za robienie kawy. Oparłam się o blat kuchenny i czekając, aż woda się zagotuje, rozglądałam się po kuchni. Mój wzrok zatrzymał się na ścianie ze zdjęciami, migały na niej światła i cienie, które przechodziły przez gęste liście drzewa rosnącego przy oknie. Zauważyłam, że praktycznie na każdym zdjęciu, na którym są więcej niż trzy osoby, jedną z nich jest Eric. Zdałam sobie sprawę z tego, jak wiele już razem przeżyliśmy, mimo że znamy się zaledwie rok. Poczułam, jak zalewa mnie fala wdzięczności. Pomyślałam, że on nawet nie zdaje sobie sprawy z tego, jak wiele znaczy dla mnie nasza przyjaźń. Gdyby nie on, pewnie dawno by mnie tu nie było. Z rozmyślań wyrwał mnie gwizd czajnika, przypominając, że przyszłam do kuchni w konkretnym celu. Zalałam dwa kubki i wyszłam z mieszkania z łyżeczką w zębach. Zeszłam na dół i zatrzymałam się przed drzwiami wejściowymi. Przez okienko w drzwiach zobaczyłam, jak Eric próbuje nauczyć Atlasa nowej sztuczki. Patrzyłam na to z politowaniem i rozbawieniem. Dotarło do mnie, że dawno nie czułam się tak spokojna, jak dziś. Jest dobrze, pomyślałam i wyszłam usiąść na schodach, żeby poczuć, jak grzeje czerwcowe słońce.

Portret dokumentalny i kreacyjny

Zdjęcia powstały w ramach zaliczenia ćwiczeń z podstaw fotografii, które prowadził prof. dr hab. Zbigniew Treppa. Naszym zadaniem było stworzenie portretów dwojakiego rodzaju: pierwszy – dokumentalny, wiernie oddaje wizerunek osoby fotografowanej, drugi – kreacyjny rzuca na nią nowe światło, pokazuje w intrygujący sposób. Przy wersji dokumentalnej moją inspiracją były promienie słońca wpadające przez okna sali, które pięknie układało się na mojej modelce. W portrecie kreacyjnym wykorzystałyśmy światło studyjne, umożliwiające nam niecodzienną grę świateł i cieni.

Modelka: Zuzanna Tomaszewska





Oliwia Jaszczur-Nowicka

Jestem studentką pierwszego roku Produkcji Form Audiowizualnych. Pasjonuje mnie psychologia w kinie, a także muzyka filmowa. Tworzę niezależne, krótkie formy filmowe, w których skupiam się przeważnie na uchwyceniu emocji i wpływu napotykanych doświadczeń na człowieka. W wolnych chwilach analizuję i recenzuję produkcje audiowizualne.

Recenzja filmu *Obiecująca. Młoda. Kobieta*

Tekst powstał w ramach zajęć rozwoju projektu audiowizualnego i sztuki pitchingu, prowadzonego przez mgr Joannę Szymańską. Jest to recenzja stanowiąca zbiór odczuć i refleksji dotyczących filmu, spisanych bezpośrednio po seansie kinowym. Okoliczności były niecodzienne, jako że kina miały zostać zamknięte następnego dnia ze względu na lockdown.

Film Emerald Fennell to wyjątkowo emocjonujące dzieło, które na długo utkwiło w mojej pamięci, stawiając wiele trudnych i niewygodnych pytań. Przypatrujemy się perypetiom trzydziestoletniej Cassandry Thomas, która próbuje na własną rękę wymierzać sprawiedliwość, sprzeciwiając się seksizmowi i mizoginii. Pozornie delikatna, czarująca blondynka w pastelowych sweterkach i sukienkach w kwiatki okazuje się być silną, budzącą postrach mężczyzn, konsekwentną osobą. Przypatrujemy się jej sprytnej walce z „dżentelmenami", podczas której jej oblicze zmienia się na nieco mroczniejsze, często podkreślone mocnym makijażem i odważniejszym strojem. Jesteśmy też świadkami jej nieudanej historii miłosnej, która bardzo wymownie podkreśla męską obłudę i poczucie wyższości.

Nagromadzenie wszelkich przywar męskich w ciasnej przestrzeni niespełna dwugodzinnego filmu tworzy gęstą, duszną atmosferę. Hiperbolizacja toksycznej męskości jest wymowna, brutalnie prawdziwa i bezkompromisowa. Ta zwinna gra stereotypów doskonale odzwierciedla pierwotną zwierzęcość mężczyzn, która jest niejednokrotnie podkreślana w scenariuszu. Wiemy, czym kierowali się mężczyźni, dopuszczając się wykorzystania seksualnego. Wiemy, jak tłumaczyli się sami przed sobą, usprawiedliwiając swoje czyny czy też ignorując protestujące prośby Cassie. Szczegółowe opisy przeżyć wewnętrznych pokazują, jak precyzyjnie zostały wykreowane psychologiczne portrety bohaterów.

Seans był dla mnie ciekawym doświadczeniem – sala wypełniona była po brzegi, zapewne ze względu na zaplanowane na następny dzień zamknięcie kin. Umożliwiło mi to obserwację niezwykle różnorodnych reakcji widzów na prezentowane wątki i poruszaną tematykę. Śmiech, chwytanie się za głowę, grobowa cisza – wszystkie te zjawiska, których byłam świadkiem podczas projekcji, świadczą o udanej manipulacji emocjami widza przez twórców filmu. Pełna napięcia scena duszenia Cassie poduszką jest tak długa i intensywna, że sama wstrzymywałam oddech, współodczuwając przerażenie głównej bohaterki. W momentach, gdy tytułowa młoda kobieta zmagała się z niełatwymi wydarzeniami na swojej drodze, towarzyszyły mi frustracja i niemoc. Za moment zaś – poczucie lekkości i chwila oddechu podczas scen o charakterze komicznym, jak na przykład taniec zakochanych w rytm skocznej piosenki Paris Hilton. Takie zestawienia potęgowały moje zaangażowanie emocjonalne.

Obiecująca. Młoda. Kobieta to bardzo udana i przemyślana zabawa gatunków. Fennell stworzyła zaskakującą mieszankę czarnej komedii, komedii romantycznej, dramatu, kryminału, thrillera, umiejętnie unikając przedobrzenia i kiczu. Oglądając poszczególne sceny, niejednokrotnie czułam swego ro-

dzaju niepokój i zastanawiałam się, czy nie została przekroczona granica dobrego smaku. Nie zawiodłam się jednak, z ulgą dostrzegając w zakończeniu klamrę, zgrabnie łączącą wszystkie wątki.

Muzyka, która momentami wydawała się nieco nachalna, a nawet absurdalna, także odegrała istotną rolę. Dźwiękowy patchwork stanowił niejednolitą sklejkę smyczkowej wersji popowego hitu Britney Spears, subtelnej, wesołej muzyki, lecącej w kawiarence, pełnych napięcia utworów rodem z filmów grozy i emocjonalnej muzyki klasycznej. Każdy utwór trafnie odzwierciedlał klimat i nastrój prezentowanych scen. Wykorzystanie popowego hitu Charli XCX na początku filmu złudnie przypominało beztroską aurę romansidła dla nastolatek. Historia, jaką później obserwujemy na ekranie, stanowi tego zupełne przeciwieństwo. Jest to kolejne zagranie na oczekiwaniach widzów, twórcy przedstawiają nam bowiem okrutny obraz przemocy i kobiecego koszmaru.

Film rewelacyjnie łączy satyrę z odważnym studium poważnego problemu społecznego. Nieoczywiste wybory, jakimi posługuje się Emerald Fennell, tworzą świetną, spójną całość, wymowną do bólu i niepozwalającą o sobie zapomnieć. Jest to wyjątkowy, poruszający okrzyk buntu przeciwko bezkarnej, patriarchalnej rzeczywistości, ubrany w barwną, cukierkową oprawę.

Młodość ucieka

Projekt powstał jako forma sprawdzenia swoich umiejętności w estetyce czarno-białej na warsztacie operatorskim pod kierunkiem mgr Mateusza Szlachtycz. Film przedstawia próbę odnalezienia przedpandemicznej radości w świecie pandemii. Dwie bohaterki przemierzają nadmorską miejscowość, spacerując po plaży, tańcząc, rozmawiając z napotkanymi kaczkami, pukając do okien opustoszałych sklepów. W warstwie dźwiękowej słyszymy beztroski śpiew, żarty, wybuchy śmiechu i urywki rozmów. Eksperyment ten jest bezpośrednim nawiązaniem do bajkowości i lekkości życia przed wybuchem pandemii.

Taniec na pustym boisku

Spacer pustą plażą

Zuzanna Perkowska

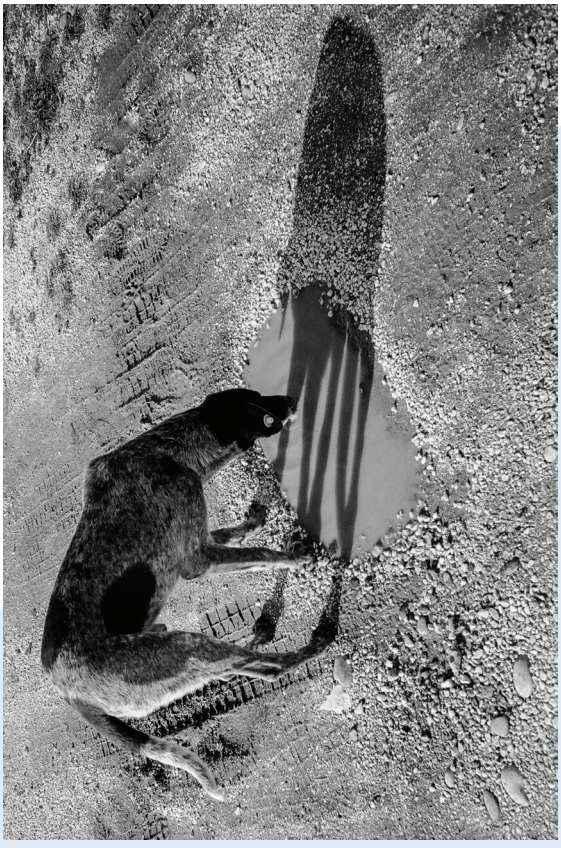
Studentka wiedzy o filmie oraz filozofii na Uniwersytecie Gdańskim. Miłośniczka książek, szczególnie literatury japońskiej. Wciąż odkrywa nowe pasje. Obecnie najintensywniej zajmuje się fotografią, filmem oraz programami graficznymi. Marzy o zamieszkaniu w małym domku w górach wraz z ukochanymi psimi współlokatorami.

Bezpańskie psy!

Trudne losy bezdomnych, bezpańskich psów. Choć może nie tak dramatyczne, jak wydawać się może człowiekowi. Czy bezpańskie psy są wolne, a psy, które mieszkają w naszych domach i którymi się opiekujemy, mają tę wolność ograniczoną lub nawet zabraną? Projekt *Bezpańskie psy!* to próba namysłu nad różnicami w rozumieniu pojęcia domu między psem a człowiekiem. Jest to projekt cykliczny, tworzony w państwach, gdzie problem (?) bezdomności zwierząt jest ogromny. Przedstawione zdjęcia zostały wykonane w Kutaisi, w Gruzji.

Łazik marsjański

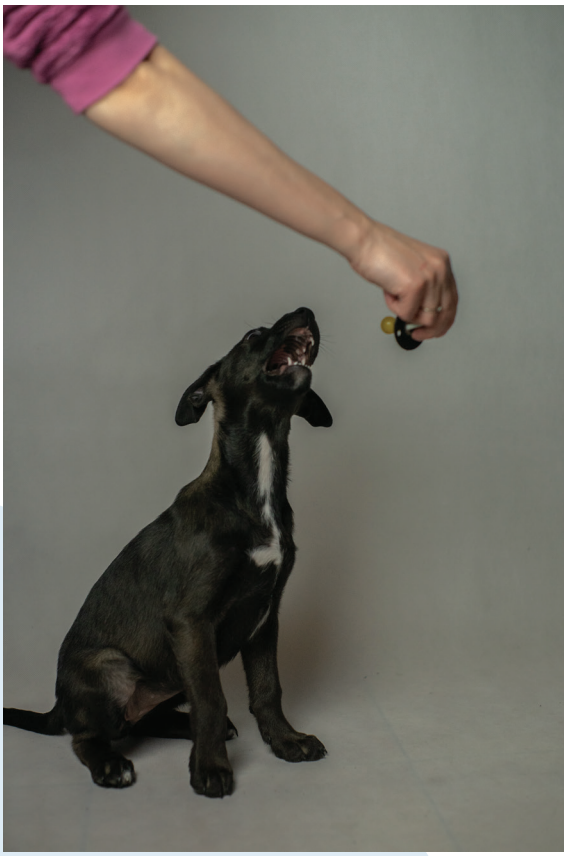
Grunt to odpoczynek



Psy gruzińskie, olej na płótnie

Pieskie życie?

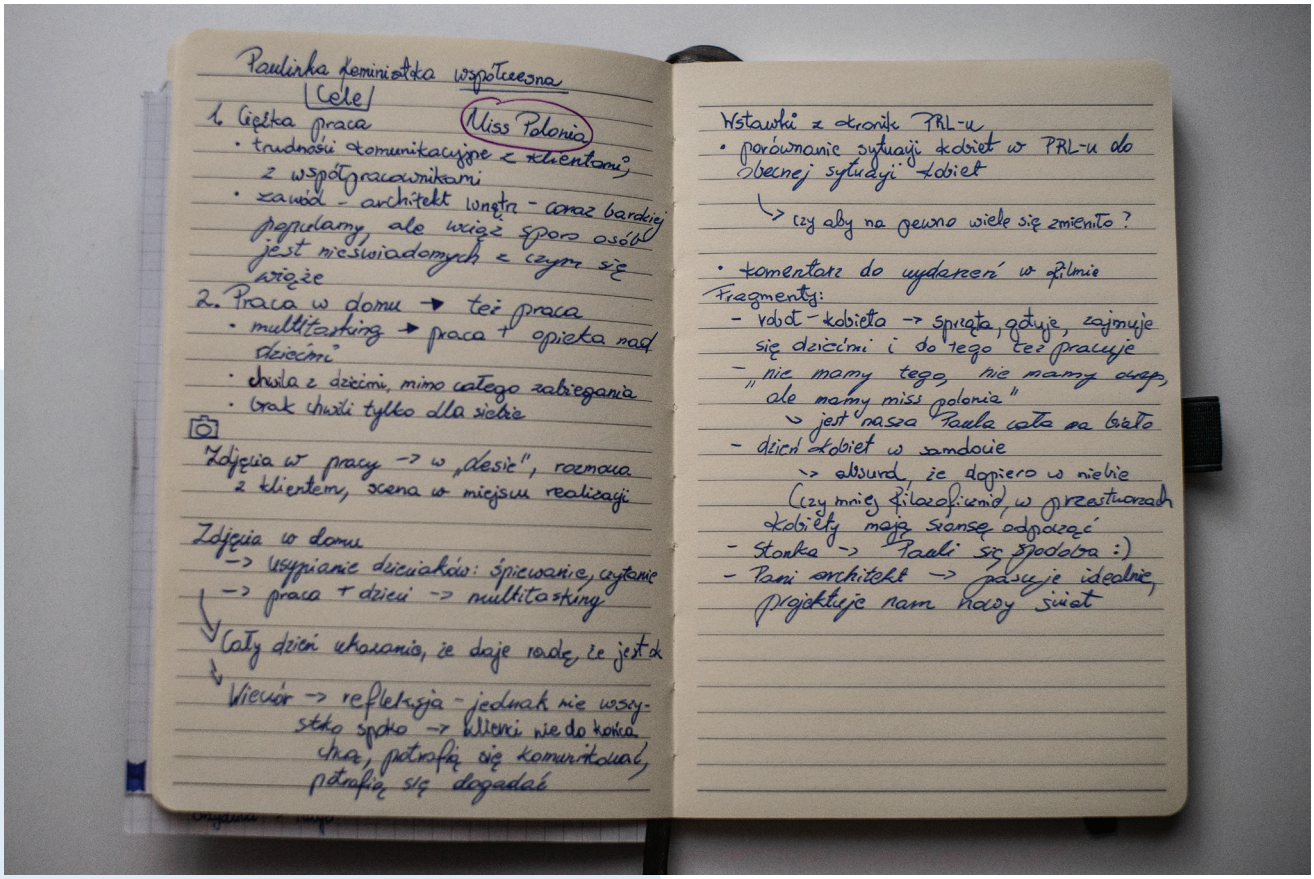
Siedemnaście tysięcy lat wspólnej historii łączy psa i człowieka. Losy obu gatunków bezustannie się splatają i ogromnie na siebie oddziałują. Związek psa i człowieka jest popularnym motywem w kulturze. Szczególne miejsce zajmuje w twórczości filmowej, gdzie często pojawia się w powszechnie znanych produkcjach familijnych. Relacje tych dwóch silnie związanych gatunków w czasach rosnącej popularności badań na gruncie *animal studies* nabierają nowego znaczenia. Rodzi się pytanie o podmiotowość zwierzęcia i jego wpływ na losy ludzkie. Pies jest stróżem, wiernym członkiem rodziny. Jego role w ludzkim społeczeństwie stały się inspiracją do projektu fotograficznego *Pieskie życie?*.



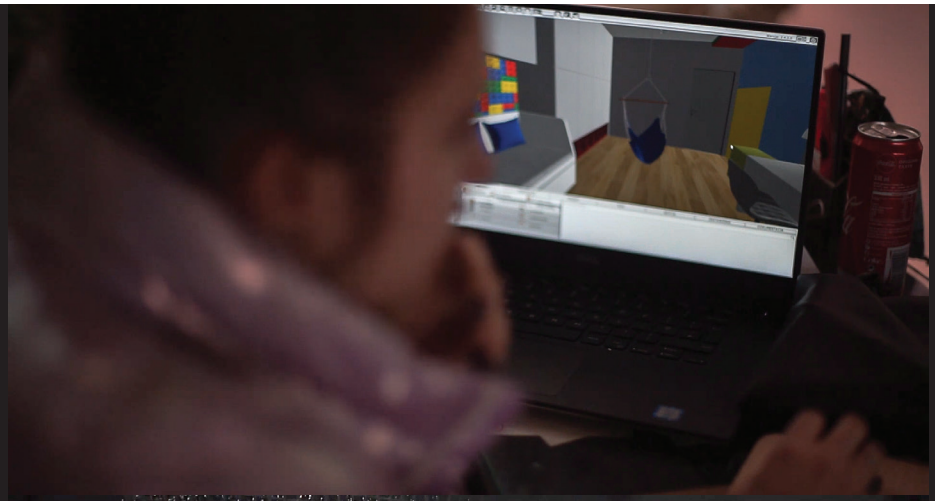
Miss Polonia

Film dokumentalny *Miss Polonia* pokazuje życie współczesnej kobiety. Codzienne trudy, problemy związane z wykonywanym zawodem oraz ogromna praca wykonywana również w prywatnym obszarze sprawiają, że dopiero po zmroku przychodzi czas na refleksje. Wykorzystanie materiałów z Polskiej Kroniki Filmowej pomaga przedstawić życie bohaterki oraz stawia pytanie o zmianę sytuacji kobiet na przestrzeni lat. Prowadzi to do smutnej konkluzji, iż kobiety wciąż pracują ponad siły i starają się rozwijać zarówno w sferze prywatnej, jak i zawodowej, często bez wystarczającego wsparcia partnera. *Miss Polonia* to również obraz pokazujący, że warto cieszyć się pojedynczymi, pozornie nieistotnymi chwilami. To pochwała macierzyństwa, gdzie matka jest na wyłączność dla dzieci, ale spędza z nimi dużo czasu i pokazuje im inny sposób życia. Film to manifest feminizmu, ale też pomnik dla wszystkich kobiet zmagających się z codziennymi trudami. Film został zrealizowany w ramach warsztatów z kina dokumentalnego na kierunku Wiedza o Filmie i Kulturze Audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim pod kierunkiem Macieja Cuske.

Film można obejrzeć pod adresem: https://youtu.be/JPhqyCmlllc



Notatki spisywane na bieżąco w trakcie prac na planie oraz w czasie postprodukcji.



Filip Salamondra

Jestem studentem II roku Wiedzy o filmie i kulturze audiowizualnej (niestacjonarnie). Na studia te trafiłem po liceum, gdzie byłem w klasie o profilu społeczno-filmowym (tam zainteresowałem się filmem od strony twórczej). W przyszłości chciałbym zdawać do szkoły filmowej na kierunek reżyserski lub scenariopisarski, ale nie czuję się jeszcze na siłach, by pójść na egzaminy wstępne. Przede wszystkim potrzebuję jeszcze praktyki, do tej pory nie zrealizowałem zbyt wielu projektów filmowych.

Jutro (nie) idziemy do kina

Tekst powstał w lutym 2021 roku jako praca zaliczeniowa z Warsztatu krytyki filmowej na moim kierunku studiów. Prowadzącym zajęcia był dr Grzegorz Fortuna.

Jest rok 2049. Świat nie przypomina futurystycznej wizji z "Blade Runnera", zresztą kto jeszcze pamięta o tym filmie... Żyjemy w świecie po pandemii koronawirusa. Kto by pomyślał, że to tyle potrwa... Nic nie wygląda już tak, jak przedtem. Ludzie odzwyczaili się od spotkań na żywo, większość z nas utrzymuje kontakty przez Internet, tam przeniosło się życie. Tam można porozmawiać, zamówić jedzenie, zrobić zakupy, obejrzeć film... Nieliczni chodzą jeszcze do kin, nie zostało ich zresztą zbyt wiele. Najwięksi fanatycy wykupili za grosze podupadające sale i oglądają tam sobie odmóżdżające hity sprzed trzydziestu lat. Prawdziwa kinematografia (chyba trzeba pomyśleć nad zmianą nazwy) przeniosła się na Netflixa, HBO Max i inne platformy streamingowe. Tutaj można zaznać prawdziwej sztuki. O życiu! Jak my mogliśmy kiedyś oglądać tych Avengersów czy inne bzdury...

Dla kinofila jest to bardzo niepokojąca, ba, przerażająca wizja przyszłości. Nie jest jednak niemożliwa do spełnienia. Po krótkim okresie między kolejnymi falami pandemii polskie kina znów są zamknięte, a odmrożenie gospodarki w sferze kulturalnej nie wydaje się być priorytetem rządu, przynajmniej w naszym kraju. Za granicą sytuacja wygląda równie nieciekawie. Jedna z największych sieci kin na świecie – Cineworld – w październiku 2020 zamknęła swoje placówki dla Amerykanów i Brytyjczyków. Wielkie hollywoodzkie studia natychmiast na to zareagowały, przenosząc premiery swoich filmów na platformy VOD, ku niezadowoleniu części widzów, ale też uciesze innych. Czy jest to etap przejściowy i po pandemii wrócimy na dobre do kin? Czy może nastąpią nieodwracalne zmiany w dystrybucji najnowszych filmów i nie będziemy musieli wychodzić z domu, by oglądać je premierowo?

Niewątpliwie czynnikiem wpływającym na niekorzyść kin jest niewiedza na temat przyszłości, w jakiej wszyscy żyjemy. Od początku 2020 roku sytuacja epidemiologiczna w poszczególnych krajach zmieniała się wielokrotnie. Niestety do tej pory nie poprawiła tego zorganizowana akcja szczepień, która w Polsce i na świecie budzi skrajne emocje i ma wielu przeciwników. Kilka miesięcy temu polski rząd poinformował o warunkowym uruchomieniu instytucji kultury od 12 lutego, jednak ta decyzja nie była skonsultowana wcześniej z branżą kinową, przez co właściciele multipleksów nie byli gotowi na otwarcie swoich placówek w tak krótkim czasie. Dodatkowym elementem ograniczającym działanie dużych sieciowych kin jest zakaz spożywania jedzenia i napojów na ich terenie, a przecież na sprzedaży przekąsek

multipleksy zarabiają najwięcej. Niestabilność i brak pewnej wiedzy na temat dalszego rozwoju pandemii nie sprzyjają rynkowi kinowemu, który potrzebuje czasu na ułożenie odpowiedniego, zachęcającego repertuaru. Ostateczna decyzja o wpuszczeniu danej produkcji do obiegu kinowego nie należy jednak do operatorów sieci Helios czy Multikino, a do właścicieli praw do filmów. W obecnej sytuacji każdy dystrybutor boi się o to, czy przy ograniczonej widowni, wystarczająco duża publika kupi bilet do kina i czy koszty produkcji filmu się zwrócą. Podejmują więc oni decyzje o ciągłym przekładaniu premier z nadzieją, że za kilka miesięcy frekwencja w kinach będzie wyższa. Jednakże nie da się odkładać filmu na półkę w nieskończoność, twórcy muszą w końcu cokolwiek zarobić na swojej pracy. Coraz większa liczba producentów decyduje się więc na wypuszczanie swoich filmów na platformy VOD.

A te, na czele z Netflixem, obecnie zaliczają największe przyrosty subskrypcji od początku swojego istnienia. Trudno zresztą, żeby było inaczej, widzowie w czasach pandemii nie mają żadnej innej możliwości na oglądanie najnowszych produkcji, a nawet jeśli kina otwierają się na jakiś okres, wiele osób rezygnuje z tej formy seansu. Dla części odbiorców seans w domu jest bezpieczniejszą i wygodniejszą opcją, a to w czasach pandemii daje dużą przewagę platformom streamingowym. Nawet, gdy kina otworzą się już na stałe, obawy przed zarażeniem się wirusem nie znikną i wielu widzów zrezygnuje z przebywania w przestrzeni skupiającej duże grupy osób. Zanim to się jednak stanie, minie prawdopodobnie jeszcze sporo czasu. Rok temu wielu z nas myślało, że wygaśnięcie pandemii będzie kwestią kilku miesięcy. Dziś wiemy, że prognozy te były zbyt optymistyczne, a długość tego procesu powinniśmy liczyć raczej w latach. W tym czasie wiele może się zmienić. Widownia może przyzwyczaić się do oglądania najnowszych filmów w domu, a po latach (biorąc pod uwagę pesymistyczne prognozy) pandemii, do głosu mogą dojść osoby wychowane w czasach rozwoju internetu, które późniejsze premiery produkcji na VOD względem premier kinowych mogą uznać za niepotrzebne ograniczenie. Czy branża filmowa uległaby naciskom takich widzów?

Na wielu polach platformy VOD zwiększają swoją pozycję na rynku filmowym. Wzrost zainteresowania taką formą dystrybucji był już zauważalny przed pandemią. Wielkie studia filmowe z Hollywood od dłuższego czasu pracowały nad własnymi platformami, które obecnie debiutują na rynku. Jeden z największych graczy w świecie filmowym, wytwórnia Warner Bros., w wyniku zamknięcia kin, zadecydowała o przeniesieniu premier na HBO Max. Duże zainteresowanie produkcjami Netflixa i pokrewnych platform wyczuła również amerykańska Akademia Filmowa, która kilka lat temu nominowała do Oscara pierwsze filmy wyprodukowane przez firmę posiadającą czerwone "N" w logotypie, a niedawno zdecydowała, że dystrybucja kinowa nie jest wymagana do tego, by dana produkcja mogła zostać nominowana do najbardziej prestiżowej nagrody filmowej. Co prawda ta decyzja (na razie) jest tymczasowa, a powodem jej podjęcia są zamknięte kina w wielu miejscach na świecie, ale kto wie, czy w szerszej perspektywie nie jest to jeden z elementów prowadzących do wyparcia stacjonarnych form oglądania filmów przez Internet?

Co ciekawe, taki obrót spraw mógłby być korzystny dla filmów europejskich. Netflix od dłuższego czasu stawia nacisk na produkowanie oraz dystrybuowanie treści z różnych krajów. Seriale, takie jak niemieckie *Dark* czy hiszpańskie *La Casa de Papel* zdobyły ogromne rzesze fanów. Doczekaliśmy się również oryginalnych produkcji Netflixa stworzonych w Polsce. Jednym z najświeższych przykładów jest tu film *Wszyscy moi przyjaciele nie żyją*, który wywołuje u widowni i krytyków skrajne emocje, ale praktycznie nikt nie przechodzi obok niego obojętny. Wiele produkcji z różnych zakątków świata zdobywa na Netflixie taką popularność, jaką trudno byłoby im zyskać w dystrybucji kinowej. Z perspektywy widza łatwiej eksperymentować i poszerzać filmowe horyzonty w domu, korzystając z platformy, za którą i tak płaci, niż wydać pieniądze na bilet na niszowy

film z Niemiec czy Hiszpanii. Warto tu zaznaczyć, że produkcje europejskie nie mają tak wysokich budżetów, jak te tworzone w Hollywood. Dzięki Netflixowi, mniej znani twórcy mogą liczyć na dotarcie do szerszej widowni. Szczególnie w okresie pandemii, gdy działanie planów filmowych jest utrudnione, a przez załamanie gospodarki i zamknięte kina, pozyskiwanie środków na superprodukcje jest dużym wyzwaniem dla producentów wielkich wytwórni, bardziej kameralne produkcje mogą zyskiwać coraz większe uznanie wśród widzów i powoli przejmować rynek. Być może jesteśmy świadkami końca ery blockbusterów i wzrostu popularności arthouse'u?

Jest jeszcze jeden, lecz nie mniej ważny element, przez który widownia może wybrać VOD zamiast kin. Otóż oglądanie filmów w domu jest po prostu tańsze. Wykupując subskrypcję Netflixa, mamy dostęp do ogromnej bazy produkcji, która na bieżąco się aktualizuje. Płacąc raz na miesiąc, mamy komfort obejrzenia dowolnej produkcji dostępnej na stronie, w dogodnym dla nas momencie. Są oczywiście platformy VOD, które umożliwiają obejrzenie jednego filmu w kwocie zbliżonej do kwoty biletu kinowego, ale to właśnie serwisy udostępniające treści w modelu subskrypcyjnym zyskują największą popularność. Dodatkowo, rezygnując z kina na rzecz Netflixa, odchodzą koszty transportu oraz jedzenia i napojów, które zamiast kupować w kasie, możemy (taniej) przyrządzić samemu. Wydaje się więc, że wyjścia do kin, w porównaniu do domowych seansów, są dla widza bardzo niekorzystne finansowo. Czy pieniądze zadecydują o końcu ery oglądania filmów na wielkim ekranie?

Według mnie będzie zgoła odwrotnie. To kwestie ekonomiczne prawdopodobnie sprawią, że branża filmowa zrobi wszystko, by kina przetrwały te trudne czasy. Mimo zauważalnego wzrostu zainteresowania platformami VOD, należy zauważyć, że przed pandemią, przynajmniej w Polsce, systematycznie wzrastała frekwencja w kinach (rokrocznie o kilka milionów widzów). Przychody z biletów są dla producentów filmowych głównym źródłem zysku. Różnice pomiędzy kwotami inkasowanymi z dystrybucji internetowej (szczególnie na platformach z modelem subskrypcyjnym) a tymi z biletów kinowych są bardzo duże. Często aktorzy nie otrzymują też tantiem w związku z umieszczeniem filmu, w którym grali, na platformie streamingowej. W związku z tym, produkcje o najwyższych budżetach sięgających kilkuset milionów dolarów, ale też przyciągających największe rzesze widzów do kin, nie mogłyby na siebie zarabiać, gdyby normą stało się udostępnianie ich tylko na platformach VOD. Przychody z biletów na filmy takie jak adaptacje komiksów Marvela są tak ogromne, iż bardzo wątpliwe jest, że wielkie hollywoodzkie wytwórnie odpuszczą walkę o tworzenie takich produkcji. Ba, zrobią wszystko, co mogą, by jak najszybciej wrócić do sytuacji sprzed pandemii, gdy kino superbohaterskie budziło ogromne zainteresowanie. Co prawda, sytuacja może się różnić w przypadku bardziej kameralnych i niszowych filmów, które często zyskują na popularności w Internecie, natomiast one i tak nie zapełniały sal kinowych po brzegi, przez co nie pełnią tak ważnej roli w przemyśle filmowym, szczególnie z perspektywy największych wytwórni.

Prawdopodobnie kin nie zabije również strach widzów przed zarażeniem się wirusem w ich przestrzeni. Mało kto nie jest już zmęczony wszechobecnymi ograniczeniami i brakiem bezpośredniego kontaktu z innymi. Pandemia, która zamknęła nas wszystkich w domach na długi czas, bardzo dosadnie uświadomiła nam różnicę między spotkaniami na żywo a tymi zdalnymi. Już wiele miesięcy temu dało się zauważyć wśród społeczeństwa ogromną frustrację obecną sytuacją. Był jednak taki czas, w którym część obostrzeń, w tym te wpływające na branżę kinową, się luzowała. W okresie wakacji 2020, między pierwszą a drugą falą wzrostów zakażeń, pandemia "uspokoiła się"

nieco. Polski rząd zdecydował się wtedy na otwarcie kin. Poskutkowało to tym, że lipcu 2020 roku frekwencja wyniosła w nich ponad pół miliona. Co prawda jest to ponad trzykrotnie niższy wynik niż frekwencja z lipca roku 2019, ale wtedy nie było żadnych ograniczeń, co do ilości zajmowanych miejsc na salach. Ta sytuacja pokazuje, że „głód" pochłaniania ruchomych obrazów na wielkim ekranie jest wśród społeczeństwa ogromny, wszak nie wszyscy mają w domu odpowiednie warunki i sprzęt do satysfakcjonującego odbioru filmów.

Większym problemem niż finansowanie samych filmów i zarabianie producentów może być trudność w utrzymaniu samych kin, do których trafia mniej niż połowa kwot z biletów. Operatorzy mogą mieć duże problemy z czerpaniem zysków szczególnie przez zakaz sprzedawania napojów i przekąsek na terenie swoich placówek. Muszą więc wypracować nowe formy zarobku do czasu, aż sytuacja pandemiczna ulegnie zmianie. Ciekawą inicjatywą, której autorami są właściciele koreańskiej sieci kin CGV, jest wynajmowanie swoich sal graczom, którzy płacąc od kilkudziesięciu do ponad stu dolarów, mogą cieszyć się nietypową formą rozrywki, wyświetlając obraz z gry na ogromnym ekranie. Warunkiem korzystania z takiej usługi jest posiadanie własnego sprzętu (konsoli lub komputera oraz gry), dzięki czemu operator kina nie ponosi dużych większych kosztów związanych z organizacją przedsięwzięcia. Zanim wrócimy do sytuacji sprzed pandemii, takie inicjatywy mogą mieć miejsce na szerszą skalę, co (miejmy nadzieję) pozwoli kinom przetrwać trudniejszy okres.

Niewątpliwie żyjemy w bardzo nietypowym okresie, który na stałe zapisze się w historii światowej kinematografii. Bardzo możliwe, że przemysł filmowy zmieni się po pandemii koronawirusa, a najważniejszą rolę będą w nim pełniły serwisy VOD. Nie mamy jednak obecnie tylu danych, by w stu procentach wiedzieć, jaką dokładnie formę przybierze dystrybucja filmów po pandemii. Trudno też w obecnej sytuacji wyrokować, kiedy na dobre wrócimy do oglądania filmów na wielkich ekranach. Bez wątpienia jednak stanie się to tak szybko, jak rządy poszczególnych państw na to pozwolą, ponieważ zyski z biletów są niezbędne do prawidłowego funkcjonowania tego przemysłu. Dystrybutorzy filmów oraz operatorzy kin zrobią (już robią), co w ich mocy, by ich branża wróciła do normalnego funkcjonowania. Ostatecznie jednak o przetrwaniu tradycyjnej formy odbioru filmów w salach kinowych, zadecydujemy my, widzowie. Już dziś mamy ogromną potrzebę wyrwania się z pandemicznej, samotnej codzienności i powrócenia do bezpośrednich spotkań. A ta potrzeba wciąż będzie rosła.

Zuzanna Tomaszewska

Urodzona 09.04.1997 w Poznaniu. Absolwentka Akademii Filmu i Telewizji w Warszawie (2016-2018). Obecnie studiująca Wiedzę o filmie i kulturze audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Od zawsze zakochana w filmie, zainteresowana także muzyką filmową i fotografią.

Błąd

Projekt powstał w ramach przedmiotu Praca z tekstem, prowadzonego przez dr Macieja Dajnowskiego. Interesuję się kryminologią, inspiracją były liczne prawdziwe historie dotyczące tej dziedziny, a także powieści kryminalne.

Wczoraj, kiedy tam był, to miejsce wyglądało trochę inaczej. Na niewyraźnym nagraniu VHS jaskrawo biały śnieg zamazywał obraz. Liczne paski i zakłócenia na ekranie stawały się coraz bardziej dokuczliwe, a zmęczony całonocnym rozpatrywaniem sprawy, nie mógł przyzwyczaić oczu do wieczornego półmroku zimowego popołudnia. Gerald Marek Bogucki, Prokurator Okręgowy w Warszawie, ponad półtorej doby temu odebrał telefon dotyczący sprawy właśnie oglądanej na wideo. Chcąc uniknąć szeregu pytań, poczekał z ponownym włączeniem filmu do wieczora. Kiedy chaos na komisariacie ucichł, a dzisiejszą historię z pewnością opowiadano już przejętym żonom przy późnej kolacji, zaparzył czarną kawę i dodawszy trochę śmietanki, zamknął za sobą drzwi od pracowni. Skupiony przybliżył twarz niemal do samego ekranu, próbując dostrzec szczegóły lub motywy, których być może nawet nie było. Na dźwięk otwieranych drzwi do pomieszczenia westchnął jedynie, żegnając wymarzony spokój tej nocy.

– Jakieś wieści z Rivii, Panie Geraldzie?

– Marek. Jestem kurwa Marek. Prosiłem Cię, prawda? Nic na razie nie widzę. Dopiero usiadłem i włączyłem taśmę drugi raz. A ty coś masz?

Odstawiając blaszany kubek z herbatą, Komisarz Mariusz Fronczak usiadł na rogu blaszanego stołu:

– Nic nie mam. Padam już na twarz. Na razie wstępne oględziny – to skóra z klatki piersiowej, razem z pępkiem i kawałkiem wzgórka łonowego. Z pewnością skóra kobiety. Ciuchy, które też wkręciły się w śrubę poszły do dokładniejszej obróbki. Ale to już wiesz. Co chcesz wypatrzeć na tym filmie? Przecież ręka się telepała temu kamerzyście jak przy ataku padaczki. Gówno tu widać.

Gerald westchnął znacząco. Ta sprawa była wyjątkowo przerażająca. Nie potrzebował tutaj, w jego mieście, pojebanych naśladowców jakiegoś Milczenia Owiec ani tym bardziej zbędnych komentarzy podważających jego metody pracy.

– Gdybym wiedział, nie siedziałbym tu po nocy. Zamknij się i oglądaj albo weź herbatkę i zatrzaśnij za sobą drzwi.

– Coś taki nerwowy ostatnio? Nie bierz tego do serca, bo mózg nie wytrzyma. To chora sprawa.

Na śnieżnobiałym ekranie, zatrzymaną w tle, ledwie widoczną rzekę przysłoniło ciemne odbicie sylwetki Boguckiego. Gerald siedział z opuszczonymi ramionami na wysłużonym krześle. Pod brudnym, brązowym kolorem siedziska, liczne odpryski zdradzały poprzednie warstwy pokrycia. Poszarzałe włosy Prokuratora, przygniecione nie najświeższą pomadą, opadły lekko na lewą skroń jego kamiennej twarzy. Miał na sobie stary, wełniany sweter, znaleziony któregoś roku pod choinką. Dostał go od żony i często nosił w okresie okołoświątecznym. To jedyna forma sentymentu, na jaką mógł się zdobyć.

Bogucki w swojej karierze jeszcze nigdy nie widział w ten sposób rozczłonkowanego ciała. Nie przypuszczał, że ten brud ze Stanów dopadnie ich tak szybko. Przerażał go chłód na dworze i babranie się w zimnej wodzie. Z zaśnieżonego obrazu włączonego nagrania wyłoniły się ostatecznie cienie dwóch postaci. Obie miękko uginały kolana, próbując utrzymać równowagę. O dźwięku nie było mowy. Jedna z osób trzymała opartą o ramię kamerę. Data wskazywała rok 1999, siódmego stycznia, godzinę czternastą. Fronczak przysunął twarz do ekranu. Operator, stojąc na walczącej z silnym wiatrem motorówce, przetarł obiektyw mokrą rękawiczką:

– Mówiłem, że gówno widać.

Bogucki machinalnie podniósł rękę, nie odrywając wzroku od monitora. Na zacumowanej w porcie jednostce pływającej pojawił się napis: „ŁOŚ".

– Przesunę dalej, jak widać ciało.

Operator wyskoczył na brzeg, zbliżając się do grupy poruszonych mężczyzn. Fragmenty ciała, a raczej ludzką skórę, owiniętą jeszcze rano wokół śruby pchacza ŁOŚ, poddawano właśnie wstępnym oględzinom. Rozłożono ją na czarnych workach, tuż obok zamarzniętych skrawków kobiecych ubrań.

Fronczak zmrużył oczy bez przekonania, próbując ostentacyjnie szukać czegokolwiek:

– Zatrzymaj. Nic tu nie znajdziemy. Widzieliśmy już przecież więcej.

Obraz zawisł na brunatnym kożuchu brudu i śmieci, unoszącym się tuż przy linii brzegowej. Przytłaczająca niewiedza i gorączkowe czekanie na wyniki badań prosektoryjnych nie ułatwiały Prokuratorowi pozbycia się tęsknoty za przeszłością, kiedy codzienność wydawała się łaskawsza. Dzisiaj nostalgia pojawiała się w najmniej wygodnych momentach, a praca, będąca niegdyś solidnym fundamentem poważnego mężczyzny, obecnie siedziała okrakiem na jego karku, przyciskając go coraz bardziej do ziemi. Nie mógł odpocząć. Nawet po pracy, kiedy spędzał czas w swoim wielkim mieszkaniu, towarzyszył mu ciągły niepokój. Nieustannie na coś czekał, wierząc, że to, co dzieje się teraz, to jedynie przemijający, gorszy czas w jego życiu. Wypatrywał wiosny.

W swojej zadumie Gerald nie zwrócił uwagi na gorączkowo dzwoniący telefon ani na fakt, iż w pokoju siedział już sam. Fronczak, wracając z kolejną porcją czarnej herbaty w jednej dłoni, w drugiej kurczowo chował zmrożoną piersiówkę. Otworzył energicznie drzwi barkiem i niemal rzucił wszystko na stół.

– Komisarz Fronczak, słucham?

Jego pełne dezaprobaty spojrzenie skierowane ku Boguckiemu otrzeźwiło mocno Prokuratora. Niedokładne wypełnianie obowiązków nie leżało w jego naturze.

– Przyjąłem, dziękuję, już się zbieramy.

Gerald otrzepał spodnie z zażenowaniem. Praca była ostatnim elementem trzymającym go w rzeczywistości, nie mógł jej stracić przez swoje rozterki. Rodzina tej z pewnością bestialsko zamordowanej kobiety zasługiwała na większe skupienie z jego strony.

– Marek, co ty robisz? Czekamy na jakąkolwiek informację, telefon wydzwania, a ty siedzisz i gapisz się w ekran telewizora. Obudź się chłopie, potrzebujemy ciebie i twojego psiego nosa. Wstawaj, zbieramy się.

– No tak. Dokąd jedziemy? Cynk?

– Komendant Rejonówki z Zielonki pod Warszawą mówił, że dzwonił jakiś dziadek. Podobno jego wnuk zabił ojca.

Mówiąc to, Fronczak postawił przed kolegą kubek herbaty, dolewając zawartość piersiówki:

– Masz, ja prowadzę.

– Nie za dużo naraz, takie dwie pojebane sprawy?

– Życie. Ale sprawy są powiązane. Nie powiedziałem Ci najważniejszego. Wnuk paradował chyba przez pół dnia w twarzy ojca. Możliwe, że zdjął z niego skórę. Dziadek niedowidzi i myślał, że to syn, wydawał mu się podejrzany, ale skapnął się na stówę dopiero, jak znalazł ciało w piwnicy.

Kończąc zdanie, Komisarz uśmiechnął się pobłażliwie. Przekazując te informacje Markowi, miał wrażenie, jakby to, co się wydarzyło i co ich czeka, było jego winą. Po wydarzeniach z zeszłego roku Marek nigdy nie był już tak błyskotliwy i zabawny jak kiedyś. Sprawiał wrażenie udręczonego każdym krokiem.

– Jedziemy?

– Jedziemy.

Bogucki odpaliwszy papierosa, przepuścił kolegę w drzwiach.

****

Fronczak, z każdym krokiem zbliżającym go do domu denata, czuł coraz większy ścisk w klatce piersiowej. Wolał wejść pierwszy, gdyby miało się okazać, że maska ze skóry ojca to prawda. Bał się własnej reakcji i nie chciał przestraszyć Boguckiego. Do środka zaprowadził ich Sierżant, który odpowiedział na wezwanie i był pierwszy na miejscu zbrodni.

Wnętrze wyglądało całkiem spokojnie. Wypełniały je wszelkiego rodzaju bibeloty, tandetne i wytarte gobeliny oraz wszechobecny, ciężki kurz. Fronczaka zastanawiało jednak, że mimo wszystko czuć w tych pomieszczeniach kobiecą rękę. Gruba, przyklejona warstwa roztocza wymieszanego z tłuszczem dokładnie oblepiała każdy najdrobniejszy i wyeksponowany na licznych półkach element. Z pewnością nikt nie ruszał tych rzeczy od bardzo dawna. Jakby osoba żyjąca w tych pomieszczeniach umarła kilka lat temu, zostawiając je bez opieki.

– Sierżancie, ile osób mieszka w tym domu?

– Zameldowanych trzy, Komisarzu. Znaczy teraz dwie. Denat był jednym.

– Jakaś kobieta?

– Nie, teraz dziadek i wnuk – podejrzany. Babka zmarła kilka lat temu. Ten stary ciągle o niej gada.

Bogucki nie słuchał. Nie mógł doczekać się spotkania z podejrzanym. To dla niego przyjechał tu po dziewiętnastu godzinach służby, lekko wstawiony i znacząco wykończony. Znajome mu podniecenie nadchodzącą konfrontacją trzymało go jednak żywo na nogach. Nie mógł doczekać się spotkania z kimś o tak brutalnym umyśle. Nie interesowały go teraz poszlaki. Najbardziej pragnął rozmowy z człowiekiem, który pozbył się wszelkich konwe-

nansów. Sam zawsze kurczowo się ich trzymał i przerażał go budzący się w nim, mimowolny podziw dla ludzi, którzy umieli wyrazić swoją niechęć do otoczenia. Coraz częściej starał się zrozumieć powód działania takich ludzi.

– Dobra Panie Sierżancie. Faktycznie to zrobił? Pokażcie tego ojca, a potem jego.

– Oczywiście Panie Prokuratorze. Ojciec leży w piwnicy. Jeszcze go nie przenieśli. Młody siedzi w łazience. Który pierwszy?

– Piwnica.

****

Idąc ku schodom w drodze powrotnej, obaj mężczyźni nie mogli pozbyć się złudzenia, że to, co było dane im oglądać przez ostatnie trzydzieści minut, jest dziełem niewyobrażalnego cierpienia. Fronczak ciągle czuł zapach krwi w nozdrzach, a wykrzywiona, pozbawiona skóry twarz martwego mężczyzny wydawała mu się jeszcze bardziej absurdalna niż wyłowione wczoraj z rzeki szczątki. Bogucki z kolei miał zacięte spojrzenie. Jego usta przybrały dziwny, niepokojący wyraz. Fronczak nie był pewien myśli, jakie krążyły po głowie jego wieloletniego przyjaciela. Wierzył, że każdy taki widok przypomina Prokuratorowi żonę. Nie umiał wykrzesać w sobie tyle wyobraźni, aby w pełni zrozumieć, co musiał czuć mąż znajdujący świeżo poślubioną żonę z kulką w głowie i przyklejonym listem wskazującym na ewidentną zemstę na Boguckim. Prokurator szukał natomiast odpowiedzi. Skoro on, znajdując ukochaną z jej piękną głową o rdzawych włosach roztrzaskaną w drobny mak, potrafił każdego dnia jakoś funkcjonować w społeczeństwie, jakiego cierpienia musiał doświadczyć ten młody mężczyzna, żeby zdjąć skórę z twarzy własnego ojca?

Zatrzymali się. Zarówno Komisarza, jak i Boguckiego z zadumy wyrwały głośne, rytmiczne uderzenia dochodzące z pomieszczenia na górze. Prokurator wypluł tlącego się papierosa i nie wyjmując rąk z kieszeni, przyspieszył kroku. Komisarz, wiedziony swoim doświadczeniem, zatrzymał się na schodach i w dalszym ciągu nasłuchiwał.

– Powtórka z rozrywki.

– Co?

– Po sprawie.

Nieprzyjemna fala obezwładniającego ciepła prześlizgnęła się przez nogi i lędźwie Boguckiego. Od niemal roku każda myśl o umierającym człowieku przychodziła mu z ogromnym trudem. Chciał mu pomóc. Cierpienie, jakie zobaczył dzisiaj, patrząc na to chore miejsce zbrodni, nie dotykało tylko jednej strony.

– Zajebał się. Zabił się kurwa na pewno.

– Łazienka!

Obaj szybkim tempem rzucili się do wyjścia, zza którego rytmiczne, mocne uderzenia przestały nagle dobiegać. Drzwi otworzył Bogucki. Zwolnił rękę, pociągając za zjedzoną niemal przez rdzę klamkę. Zatrzymał się, aby utrzymać spojrzenie stojącego tuż przy wejściu do piwnicy Sierżanta.

– Nie żyje?

– Nie żyje.

– To powiedz mi, kogo mam stąd wywalić? Który idiota nie sprawdził zamka? Który kurwa...

Fronczak kucał już przy zwłokach. Oczy leżącego na podłodze i w podartej koszuli chłopaka były takie same jak u trucheł wszystkich samobójców.

– Gerald, uspokój się, trzeba pomyśleć.

– Straciliśmy człowieka, a może nawet świadka! Nad czym tu myśleć. I nie jestem kurwa Gerald! Muszę się przewietrzyć.

Bogucki odpalił kolejnego papierosa. Znowu to ciepłe, nieprzyjemne uczucie mignęło mu po plecach. Był przerażony. Mróz na dworze otrzeźwił jego spojrzenie na wydarzenia z dzisiaj. Po raz pierwszy od bardzo dawna chciał naprawdę zasnąć. Musiał odpocząć. Przed wejściem pojawił się okuty w ciepły szalik Fronczak. Zamknął za sobą drzwi, stając obok Prokuratora na malutkim ganku z betonu. Podając mały kawałek papieru Boguckiemu, ciągle obserwował jego twarz.

– To nic pewnego, ale to chyba nie on.

– Nie on zabił dziewczynę. Na bilecie jest data sprzed dwóch dni. Tamta nie żyje od prawie czterech dni. Wrócił dwa dni temu. Jego dziadek to potwierdza.

– Przez pół dnia myślał, że to syn. Wiemy, gdzie był te cztery dni temu?

– Był na saksach w Niemczech z kilkoma typkami. Już ich szukamy. Ale znaleźli też zdjęcie z datą.

– To jest tych kretynów więcej...?

Nic pewnego. Ale na to wygląda.

– Nie on?

– Jak się zabił?

– A jak myślisz, krew jest wszędzie.

Gerald usiadł na zaśnieżonej ławce, odwróconej tyłem do wejścia. W takich miejscach na wsi zawsze można doszukać się zastanawiających absurdów.

– No to sobie odpocząłem, nie?

Fronczak uśmiechnął się pobłażliwie. Nie był do końca pewien, co kryje się pod tym pytaniem.

– Wracamy.

Covid 19 a szanse dla przemysłu audiowizualnego

To tekst publicystyczny, który powstał w ramach przedmiotu Globalny system medialny i filmowy, prowadzonego przez dr hab. Marcina Adamczaka. Projekt jest ukończony, nie był publikowany.

Pandemia COVID-19 przyczyniła się do kryzysu gospodarki na całym świecie. Brak wiedzy na temat choroby, lęk przed zakażeniem, problem z określeniem jego konsekwencji doprowadziły do izolacji społeczeństwa, a co za tym idzie, do zawieszenia funkcjonowania większości instytucji państwowych. Wśród branż, w które koronawirus uderzył szczególnie boleśnie, znajduje się przemysł audiowizualny. Pierwszymi ofiarami okazały się kina, które przez narzucone ograniczenia opustoszały. Całkowite zamknięcie było już tylko kwestią czasu, więc na ten moment w wielu krajach produkcje przerwano, a część premier przesunięto.

Z pewnością wszyscy oczekujemy, że w związku z tą wyjątkową sytuacją pojawią się nowe formy i możliwości dystrybucji, natomiast w chwili obecnej rynek skupia się na tym, co już jest i co można rozwijać. Od kilku lat pojawiają się nowe platformy VOD (m.in. Disney +, 2019), nowe możliwości dystrybucji na Youtube czy w mediach społecznościowych.

Za niewątpliwą korzyść dla widzów w obecnej sytuacji można uznać odbywające się w postaci hybrydowej lub wyłącznie online festiwale filmowe. Do tej grupy należą m.in. Nowe Horyzonty czy American Film Festival, w ramach których można było obejrzeć najważniejsze obrazy ostatnich lat, klasykę lub produkcje niezależne, których próżno szukać w multipleksach. W tym roku organizatorzy zdecydowali się na odsłonę online. Widzowie za opłatą mieli okazję obejrzeć spotkania z twórcami, koncerty oraz niezapomniane projekty. Program był bardzo bogaty, choć zabrakło najważniejszego elementu, czyli wspólnych emocji przeżywanych w sali kinowej. Należy podkreślić jednak, że w wyniku pandemii festiwale stały się dużo bardziej inkluzyjne, co przyniosło spore zyski organizatorom, a historie ekranowych bohaterów mogły wybrzmieć w znacznie szerszym polu zasięgu.

Przede wszystkim, już podczas pierwszej fali pandemii, dla producentów, którzy zaplanowali premiery swoich filmów na wiosnę ubiegłego roku (oraz okres późniejszy), platformy streamingowe okazały się ostatnią deską ratunku. Za przykład może posłużyć dzieło Jana Komasy: *Sala samobójców. Hejter*. Premiera odbyła się 6 marca 2020 roku, a niedługo potem kina zostały zamknięte. Jedynym sposobem na dotarcie do widzów było więc umieszczenie filmu w serwisach VOD, co miało miejsce 18 marca na platformie Player.pl. Podobna sytuacja spotkała jeden z pierwszych polskich slasherów – *W lesie dziś nie zaśnie nikt*, którego premierę przeniesiono na Netflixa (20 marca).

Podczas gdy wielu twórców boryka się ze stratami z powodu pandemii, dla innych koronawirus otwiera nowe szanse. Mowa tu m.in. o dramatach czy też dziełach średniobudżetowych, które nie zawsze mają szansę zaistnieć na dużym ekranie. Zwykle sale kinowe należą do filmów wysokobudżetowych, takich jak produkcje Disneya. Te pierwsze natomiast bez problemu trafiają od razu na serwisy streamingowe i często odnoszą duży sukces. Możliwość obejrzenia filmu w zaciszu domowym pozwala na dotarcie do znacznie większej liczby widzów, podczas gdy na seans do kina widzowie zdecydowanie chętniej ruszyliby na kasowe blockbustery. Należy też zaznaczyć, że odbiorcy zdążyli się po prostu przyzwyczaić do oglądania filmów w domu, więc COVID-19 tylko przyspieszył trend, który obserwowano już od jakiegoś czasu.

2020 rok przyczynił się do znacznego przyrostu nowych subskrypcji. Lockdown związany z epidemią utrwalił u dotychczasowych użytkowników potrzebę korzystania z usługi streamingowej na dłużej, a także spowodował napływ zupełnie nowych klientów. Z pewnością takie skutki czynnika epidemiologicznego rozłożą się też na kolejne lata. Studia filmowe nie zamierzają pozostać bierne w obecnej sytuacji i coraz częściej decydują się od razu udostępnić premierę filmową online. Jednak – za dodatkową opłatą.

Ciekawa jest też propozycja Studio Universal Pictures, które zawarło umowę z jedną

z największych amerykańskich sieci kin – AMC Entertaiment. Dzięki niej, został skrócony okres pomiędzy premierą filmu w kinach i na platformach VOD. Obecnie najnowsze produkcje Universal Pictures będą udostępniane online już po siedemnastu dniach od kinowej premiery, przy czym do tej pory przerwa przed dystrybucją w serwisach streamingowych i na nośnikach fizycznych trwała aż siedemdziesiąt pięć dni. Wytwórnia chce się zabezpieczyć przed kolejnymi ewentualnymi stratami, ponieważ w niektórych regionach świata kina nadal są zamknięte. Jednak tam, gdzie ponownie je otwarto, wciąż doskwiera im brak popularności. Widzowie cały czas boją się zagrożenia, co wiąże się z ostrożnym uczęszczaniem na seanse. Warto natomiast zwrócić uwagę, że doświadczenie Universal Pictures z lockdownu, gdy studio zdecydowało się od razu przenieść premierę filmu *Trolle 2* do sieci (12 marca 2020), udowodniło, że można na tym sporo zarobić. W ciągu trzech tygodni dochód wyniósł kwotę,

którą poprzednia część zdobyła dopiero po pięciu miesiącach. W tym czasie film był odtworzony pięć milionów razy. Zatem na tę chwilę Universal pozostawia wybór odbiorcom, którzy z pewnością na tym zyskają, mogąc decydować jak, gdzie i kiedy chcą obejrzeć filmy.

Rywalizacja VOD z kinem zaczęła się jeszcze przed pandemią, kiedy serwisy streamingowe (jak Netflix czy HBO Max) stawały się coraz większym źródłem dużego zysku dla największych hollywoodzkich studiów. Sytuacja jednak uległa zmianie, gdy wytwórnie zaczęły wprowadzać własne platformy, co pozwoliło na kontrolowanie dystrybucji swoich produktów. Jest to spowodowane głównie tym, że serwisy takie jak Netflix, gdzie prowadzi się politykę polegającą na dostosowaniu cen abonamentów do kraju, stały się już zbyt potężne, by hollywoodzkie studia były w stanie je wchłonąć. Takim przykładem jest debiutujący 12 marca 2019 roku Disney+ – usługa sVOD (subscription VOD), posiadająca już takie marki jak Marvel, Pixar, National Geographic, FOX i oczywiście Star Wars. Ta ostatnia, w obecnym pandemicznym okresie, jak magnes przyciąga subskrybentów, głównie za sprawą serialu *The Mandalorian* oraz zapowiedzianych miesiąc temu kolejnych seriali z serii Star Wars. Nic więc dziwnego, że w VOD „moc jest silna".

Nie ulega jednak wątpliwości, że wszyscy mamy nadzieję na powrót kina w całej swojej okazałości, jako największe medium, środek dystrybucji, a magia wielkiego ekranu z nami pozostanie. Niestety na tę chwilę możemy być pewni jedynie tego, że to nie będzie już to, co było kiedyś, a przynajmniej nie od razu. Unoszący się w powietrzu zapach świeżego popcornu i ogromne sale kinowe, przepełnione widzami na premierach filmowych są w obecnym czasie niemożliwe. Niewykluczone, że w przyszłości kina staną się miejscem wybieranym tylko przez pasjonatów wielkiego ekranu. Będzie to w większym stopniu rozproszona forma i prawdopodobnie bardziej również dostosowana do tego, co widz chciałby zobaczyć i gdzie chciałby zobaczyć. Dlatego kina w chwili obecnej starają się raczej współpracować z usługami streamingowymi, niż z nimi rywalizować.

Sen

Dramat inspirowany „Opowieścią wigilijną” Charlesa Dickensa

Projekt został zrealizowany w ramach przedmiotu Warsztat scenarzysty, prowadzonego przez Agnieszkę Kruk. Jest to treatment oraz drabinka scenariusza inspirowanego *Opowieścią wigilijną* Charlesa Dickensa.

Logline:

Po śmierci żony, zgorzkniały i poświęcający się wyłącznie pracy Jan, po spotkaniu z dwoma duchami, postanawia odbudować swoją relację z córką.

Treatment:

Czarna, deszczowa noc. Samochodem jadą dwie kobiety: matka i córka. Wpadają w poślizg, wjeżdżają w drzewo. Za kierownicą Maja spogląda na swoją mamę, która nie żyje.

Nagle główny bohater budzi się spocony w swoim łóżku. Odbiera telefon, który przerwał mu sen. Z nieznanego numeru dzwoni zapłakana Maja: „Tato, wiem, że nie chcesz mnie słyszeć, ale muszę z tobą porozmawiać, minęło już sporo czasu… Jutro jest Wigilia, może…”. Zdenerwowany Jan rzuca słuchawką.

Sekwencja w pracy Jana: ciągłe siedzenie przy biurku, surowe podejście do pracowników (za oknem wschód i zachód słońca – większość dnia w pracy).

Wieczór. Sekwencja przedstawiająca Jana płacącego za zapakowane na wynos jedzenie w sklepie, drogę do domu wśród śmiejących się ludzi, cieszących ze świątecznych zakupów, dzieci bawiących się w śniegu. Stojąc pod bramą, szukający kluczy Jan dostrzega nieopodal sklep monopolowy. Następnie je kolację w domu, na stole prawie pusta butelka wódki. Zmęczony mężczyzna zasypia w ubraniach na łóżku.

Północ. Podczas snu Janowi ukazuje się jego żona z małym niemowlęciem na ręku. Ta, widząc, w jakim stanie jest jej mąż, prosi go o pogodzenie się z losem, ale przede wszystkim z córką, którą niesłusznie obwinia za jej śmierć. Oznajmia mu także, że Maja teraz go bardzo potrzebuje, bo straciła nienarodzone dziecko. Jan, widząc swoją żonę i wnuczkę (której już nigdy nie zobaczy), zaczyna płakać. Postacie uśmiechają się do niego, ale stają się coraz bardziej przezroczyste. Bohater się budzi. Zdaje sobie sprawę z krzywdy wyrządzonej córce, ociera łzy, wstaje i szuka telefonu, znajduje. Wybiera numer: ”Halo? Maja? Mówi tata…”.

Drabinka:

– Deszczowa noc, autem jadą dwie kobiety, rozmawiają, są czymś zdenerwowane. Samochód wpada w poślizg, uderza w drzewo.

– Za kierownicą cuci się Maja. Spogląda na swoją zakrwawioną mamę, która nie żyje.

– Dźwięk telefonu budzi Jana, przerywając koszmarny sen. Zaspany odbiera i słyszy zapłakany głos córki: „Tato muszę z tobą porozmawiać”. Zdenerwowany wyrzuca telefon.

– Sekwencja scen podczas pracy Jana: ciągłe siedzenie przy biurku, krzyczenie na pracowników (za oknem wschód i zachód słońca – większość dnia w pracy).

– Późny wieczór, w restauracji. Jan płaci za zapakowane na wynos jedzenie. Wychodzi.

– Droga do domu. Smutny Jan idzie wśród śmiejących się ludzi, cieszących ze świątecznych zakupów, dzieci bawiących się w śniegu.

– Stojąc przy bramie do domu, szukający kluczy Jan spogląda na sklep monopolowy.

– W domu. Jan kończy jeść kolację, na stole leży prawie pusta butelka wódki. „Zmęczony" zasypia w ubraniach na łóżku.

– Północ. Podczas snu Janowi ukazuje się jego żona z małym niemowlęciem na ręku. Prosi go o pogodzenie się z Mają, tłumaczy też, że dziecko jest jego nienarodzonym wnukiem. Jan zaczyna płakać, duchy odchodzą, uśmiechając się do niego.

– Jan się budzi. Ociera łzy, wstaje z łóżka i szuka telefonu, znajduje. Wybiera numer: "Halo? Maja? Mówi tata...".

Opis postaci:

Jan – mężczyzna, około 50 lat, od roku wdowiec, ojciec Mai, z którą nie utrzymuje kontaktów. Obwinia córkę za śmierć ukochanej żony w wyniku nieszczęśliwego wypadku samochodowego. Dawniej dusza towarzystwa, obecnie samotny i zgorzkniały, nadużywa alkoholu, nie może się pogodzić z odejściem żony. Ma własną firmę, poświęca się wyłącznie pracy; jest oschły, surowy dla swoich pracowników.

Maja – 25-letnia córka Jana. Rok temu spowodowała wypadek samochodowy – auto wpadło w poślizg, uderzyło w drzewo; jej mama zginęła na miejscu. Chłopak z nią zerwał, gdy dowiedział się, że jest w ciąży. Cierpi na depresję, ma myśli samobójcze, jest samotna, tęskni za matką i ojcem, który zerwał z nią kontakt. Coraz silniejszy stres doprowadza do poronienia. Zrozpaczona pragnie spotkać się z ojcem w Wigilię.

Żona Jana – kobieta około 40 lat. Rok temu zmarła w wypadku samochodowym. Objawia się mężowi podczas snu jako duch, z niemowlęciem na rękach – nienarodzonym dzieckiem Mai. Jest uosobieniem ciepła i dobroci, najważniejszą osobą w życiu Jana. Widząc cierpienie rodziny, pragnie wyznać mężowi obecną sytuację Mai i pogodzić go z córką.

Julia Tomczyk

Nazywam się Julia Tomczyk i jestem studentką pierwszego roku Produkcji Form Audiowizualnych. Kształcenie filmowe pozwala mi na kontakt ze sztuką, z którą od zawsze chciałam móc w życiu obcować. Uwielbiam poznawać dzieła kultury z różnych dziedzin, a także sama tworzyć. Interesuje mnie też psychologia.

Kuba Wojewódzki - analiza

Poniższa analiza powstała jako praca zaliczeniowa na zajęcia Historia, estetyka i systemy TV prowadzone przez dr Martę Tymińską.

Określenie, który talk-show był pierwszym tego typu formatem w historii telewizji jest kwestią sporną. Niektórzy twierdzą[1], że gatunek zapoczątkował program z cyklu *Broadway Open House* w 1950 roku na stacji NBC, w którym to w obecności publiczności, goście z Broadway'u opowiadali o swoich zawodowych oraz towarzyskich historiach. Inni uważają[2], że był to jednak *Today*, powstały w 1952 roku w Stanach Zjednoczonych, składający się między innymi z plotkarskich rozmów z zaproszonymi do studia gośćmi. Z kolei uznawanym za pierwszy w Polsce program tego typu jest talk-show o nazwie *Tele-Echo* stworzony w 1956 roku. Polegał on na przeprowadzaniu krótkich konwersacji, głównie z ludźmi z kręgów naukowych, kulturalnych czy opiniotwórczych. Format ten został uznany za najdłużej emitowaną produkcję tego gatunku na świecie (stan danych na 2021 rok), a przez 25 lat jego istnienia, prowadząca Irena Dziedzic zrealizowała ponad 12 tysięcy wywiadów. Do dziś jednym z najbardziej rozpoznawalnych talk-show w naszym kraju pozostaje *Na każdy temat* powstały w 1993 roku, który przełamywał społeczne tabu, lecz którego prowadzący starał się pozostawać w cieniu, dając pole do popisu gościom. Do rozmowy zapraszano zarówno osobowości ze świata kultury, jak i gości o nietypowych zawodach, pasjach czy historiach. Format zakorzenił się w pamięci widzów jako pierwszy program w polskiej komercyjnej telewizji, poruszający kontrowersyjne tematy. Współcześnie najbardziej znanym polskim talk-show jest Kuba Wojewódzki. Produkcję charakteryzują prześmiewczość, skandalizująca konwencja oraz przełamywanie tabu. Prowadzący stara się zajrzeć w głąb życia prywatnego swoich gości, a tym samym obnażyć ich z konwenansów, którymi często posługują się w świecie medialnym.

Początki programu sięgają 2002 roku. Wówczas emitowany był na antenie Polsatu, a od 2006 roku możemy oglądać go na kanale TVN. Wraz z ewolucją obecnych w nim treści oraz ich formy, pory emisji ulegały zmianie. W pierwszym sezonie wyświetlano dwa odcinki tygodniowo. Później transmisję ograniczono do jednego odcinka emitowanego w niedzielę, a w 2011 roku przeniesiono ją na wtorek. Zmianom ulegała także jej godzina: najpierw była to 21.35, potem 22.00, a następnie 22.30, co również nie jest zaskakujące, zważając na skandalizującą konwencję programu.

Struktura formatu *Kuba Wojewódzki* pozostaje niezmienna. Każdy odcinek zaczyna się humorystyczną anegdotą nawiązującą do jego tematyki oraz dotyczącą spraw bieżących. Następnie prowadzący zapowiada pierwszego gościa, nie powstrzymując się od zaczepnego

[1] G. Ptaszek, *Talk show. Szczerość na ekranie?*, Warszawa 2007, s. 25.

[2] Ibidem.

komentarza oraz zostaje puszczony fragment z poprzednich wizyt danej osoby (retrospekcja pojawia się na charakterystycznym ekranie w kształcie sześcianu). Kluczowym momentem jest chwila, w której zaproszona osoba przechodzi przez podświetlany tunel, będący wizytówką programu. Później następuje powitanie, po czym zaczyna się show. W połowie czasu antenowego Kuba Wojewódzki często niespodziewanie przerywa wypowiedź rozmówcy, zapowiadając kolejnego gościa, a sytuacja powtarza się.

Talk-show, tak jak każdy inny gatunek telewizyjny posiada charakterystyczne, przypisane mu cechy, które warto skonfrontować z formą i estetyką formatu *Kuba Wojewódzki.* Po pierwsze, w programach tego rodzaju, podstawową rolę odgrywa prowadzący[3], co jest zdecydowanie widoczne w analizowanej przeze mnie produkcji. Kuba Wojewódzki, z pewnością oprócz pełnienia roli gospodarza, jest także (a raczej przede wszystkim) osobą dostarczającą rozrywkę. Co więcej, widz nie odczuwa zazwyczaj atmosfery poważnego wywiadu. Prowadzący często przerywa wypowiedzi gości oraz niejednokrotnie nawet na nie nie czeka, płynnie przechodząc do humorystycznego komentarza. Świetnie obrazuje to wymiana zdań w 12. odcinku 28. sezonu. Antek Królikowski (aktor) mówi: „Sam mnie pytasz o coś, no to chcę nawiązać do tego", na co Kuba odpowiada z pełnym przekonaniem: „Ale pytania w tym programie są absolutnie zbędne". Program ma więc charakter typowo widowiskowy i zgodnie z pierwotnymi założeniami, opiera się na charyzmie prowadzącego.

Inną istotną cechą talk-show, jest prowadzenie programu w sposób intymny, z bezpośrednimi zwrotami do widzów (zarówno tych w studio, jak i tych przed telewizorami)[4]. W formacie *Kuba Wojewódzki* przejawia się to przelotnymi spojrzeniami gospodarza w kamerę czy zwrotami per „państwo". Prowadzący często określa siebie jako kolegę zaproszonej osoby, co wprowadza atmosferę poufałości. Z kolei podczas opowiadania historii używa bezpośrednich zwrotów do publiczności, rozglądając się przy tym po studiu. Udziela się to także jego rozmówcom, budując tym samym nastrój zażyłości. Przykładem tego zjawiska może być sytuacja z wcześniej wspomnianego już odcinka, w którym Kuba Wojewódzki wodzi wzrokiem po sali, mimo absencji publiczności ze względu na warunki pandemiczne. Ponadto używa wyrażeń takich jak „słuchajcie", co zapożycza również Antek Królikowski, posługując się słowami „drodzy państwo". Z kolei drugi gość programu, Krzysztof Czeczot (aktor), wypowiada „dzień dobry" prosto do kamery rejestrującej jego wejście oraz dodatkowo wita się z „widownią", machając. Prowadzący zwraca się także bezpośrednio do aparatury, ponadto reklamując materiały dostępne na platformie streamingowej. Tym samym, powyższe przykłady doskonale pokazują, budowany przez realizatorów nastrój intymnej zażyłości z widzem.

W tym miejscu, warto wspomnieć również o poczuciu „podglądania", z którego odbiorca czerpie przyjemność. Kuba Wojewódzki wprost zadaje pytania kontrowersyjne, porusza tematy tabu oraz balansuje na granicy przyzwoitości. Dzięki temu widzowie czują się w jakimś stopniu uczestnikami życia prywatnego znanych osobistości oraz uczestnikami historii, o których nie dowiedzieliby się w żadnym innym polskim programie. Z przeprowadzonych badań wynika, że najczęściej poruszanym przez Wojewódzkiego kontrowersyjnym tematem jest seks. Za nim klasyfikują się, między innymi, alkohol i narkotyki, choroby, fizjologia oraz sytuacja materialna zaproszonych gości[5]. Ponadto, w formacie *Kuba Wojewódzki* często

[3] Ibidem, s. 36.

[4] Ibidem.

[5] M. Lewandowska, *Profesjonalizm dziennikarski Kuby Wojewódzkiego*, Toruń 2019, s. 81.

pojawiają się kwestie polityczne, w postaci jawnie głoszonych przez prowadzącego poglądów. Poruszanie ich dzieje się na różną skalę; od zaczepek kierowanych w stronę innych stacji telewizyjnych, aż po przedstawianie swoich preferencji wyborczych jak w odcinku z Pawłem Kukizem (sezon 18, odcinek 19). Powyższe przykłady pokazują stałe wkraczanie w sferę prywatności przedstawianych widzowi osób. Jednak, aby usatysfakcjonować odbiorcę talk -show, rozmówcy muszą wykazać się umiejętnością otwartego mówienia o sprawach intymnych lub w ostateczności błyskotliwie zbywać pytania prowadzącego.

Ostatnią wartą przeanalizowania cechą talk-show jest imitacja spontaniczności, która wywołuje w odbiorcy wrażenie braku planu rozmowy[6]. Przez cały program widz ogląda widowisko akcji i reakcji. Kuba Wojewódzki posiada gotową anegdotę na każdy poruszony temat, a jego cięte riposty są główną częścią składową show. Jednocześnie jego wypowiedzi bardzo często opierają się na „sferze ludzkiej ułomności"[7], co również klasyfikuje się jako element typowego talk-show[8]. Powołując się ponownie na wspomniany wcześniej odcinek, można przytoczyć wypowiedź Kuby, dotyczącą Tomasza Karolaka, wyśmiewającą charakterystyczne uzębienie aktora.

Tak jak każdy program telewizyjny, format Kuba Wojewódzki również posiada liczne wizualne cechy charakterystyczne. Jego wystrój kojarzy się przede wszystkim z brązowymi, skórzanymi kanapami, będącymi głównym elementem kadru. Minimalistyczny wygląd dobrze prezentuje się w zestawieniu z ekstrawaganckim sposobem prowadzenia produkcji. Stały jest również elegancki ubiór gospodarza (marynarka), który podkreśla profesjonalizm programu. Natomiast sportowe buty prowadzącego wskazują na luźny charakter – zarówno produkcji, jak i gospodarza. Kolejnym rozpoznawalnym elementem scenografii są ogromne bryły w kształcie liter, tworzące napis „KUBA". Przy czym przewrócona na bok figura „B", tworzy blat przeznaczony na sprzęt pary osób, odpowiedzialnej za efekty dźwiękowe podczas nagrań. W ramach udźwiękowienia pogramu *Kuba Wojewódzki*, możemy usłyszeć dodatkowe oklaski, melodie towarzyszące wejściu gości czy też efekty następujące po ripoście Kuby. Charakterystyczna dla programu jest także czołówka, stworzona przez Tomasza Stańko. Jako ostatnia, nieodłączna składowa programu, pojawia się postać wodzianki. Prowadzący zaprasza ją w drugiej części show, a jej zadaniem jest zapewnienie gościom wody. Od kilku sezonów jest to ta sama kobieta, występująca za każdym razem w innym stroju, często odsłaniającym ciało, przy czym jej obecność przedstawiana jest jako rozpraszająca w rozmowie. Choć wobec produkcji pojawiają się zarzuty seksizmu, prowadzący tłumaczy postać wodzianki jako składową rewolucji seksualnej, którą według niego jest jego program. Kuba Wojewódzki zaznacza, że jego zdaniem seksualność jest piękną częścią życia oraz że warto uczyć się o niej mówić. Ponadto dodaje, że podmiotowość wodzianki polega na tym, że chce ona swoją kobiecość eksponować w taki właśnie sposób z własnej woli[9]. Wszystkie powyższe elementy tworzą starannie wykreowaną koncepcję show. Estetyka programu telewizyjnego to jedna z jego największych wizytówek, dlatego tak ważne jest jej przemyślane wypracowanie. Format Kuba Wojewódzki posiada niewielką ilość elementów scenograficznych, jednak są one na tyle charakterystyczne, że pozwalają widzom na łatwe skojarzenie ich z tą właśnie produkcją.

Uwagę przykuwa także język, którym posługuje się prowadzący. Według badań, w sezonach bieżących wulgaryzmy stanowią 3% wszystkich wypowiedzi Kuby Wojewódzkiego,

[6] G. Ptaszek, op. cit., s. 36.

[7] Ibidem, s. 37.

[8] Ibidem.

[9] G. Dobek., *Kuba Wojewódzki broni "wodzianek": to nie jest przejaw seksizmu,* 22.11.2018, https://plejada.pl/newsy/kuba-wojewodzki-broni-wodzianek-w-tvn-to-nie-jest-przejaw-seksizmu/1fr02wl [dostęp: 17.05.2021].

a 60% z nich to wulgaryzmy typu hard (na przykład „kurwa")[10]. Jeśli chodzi o charakter języka, 51% używanych przez niego słów pochodzi z języka potocznego, a 49% z profesjonalnego języka dziennikarskiego[11]. W ramach przytaczania informacji bez dokładnego źródła, prowadzący posługuje się słowami „słyszałem", „czytałem", „znalazłem", „wynotowałem". Natomiast przy powoływaniu się na źródła konkretne, często cytuje osoby z otoczenia rozmówców lub swojego czy też zakulisowe wypowiedzi gościa. Postawa ciała Kuby Wojewódzkiego jest zawsze swobodna oraz pewna siebie. Natomiast jego mimika odznacza się dużą ekspresją.

Jako najtrafniejesze podsumowanie produkcji o tytule *Kuba Wojewódzki*, rozpoznaję cechy określone przez dr Marcina Niemojewskiego[12]. Uważa on, że najistotniejszymi elementami koncepcji programu są nieustająca prowokacja, agresywny styl rozmowy oraz próby skonfundowania gości. Z kolei jeśli rozmówcy Kuby Wojewódzkiego chcą znaleźć się na dobrej pozycji w odcinku, muszą przyjąć panujące w nim konwenanse, odpowiadając równie złośliwie i zaczepnie. Program Kuba Wojewódzki został opracowany w 2002 roku w oparciu o zainteresowanie ludzi życiem osób publicznych, które do dnia dzisiejszego nie maleje. Jednak w obecnych czasach, w których odbiorca posiada szybki dostęp do najnowszych informacji o celebrytach poprzez Internet, statystyki wykazują spadek oglądalności formatu. Średnia oglądalność odcinków 1. sezonu na stacji TVN w 2006 roku wynosiła 2,96 miliona[13], natomiast w przypadku 29. sezonu w 2020 roku było to już zaledwie 0,81 miliona widzów[14]. Kolejne lata zweryfikują czy program pozostanie atrakcyjny dla współczesnego widza, jednak przewidywania oparte na obserwacji danych nie zwiastują dobrych rokowań.

Bibliografia

Dobek G., *Kuba Wojewódzki broni "wodzianek": to nie jest przejaw seksizmu*, 22.11.2018, https://plejada.pl/newsy/kuba-wojewodzki-broni-wodzianek-w-tvn-to-nie-jest-przejaw-seksizmu/1fr02wl [dostęp: 17.05.2021].

Kurdupski M., *„Kuba Wojewódzki" stracił 143 tys, widzów, ale TVN nadal liderem. Powstanie kolejny sezon*, 26.11.2020, https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kuba-wojewodzki-29-sez+.

Lewandowska M., *Profesjonalizm dziennikarski Kuby Wojewódzkiego*, Toruń 2019.

Ptaszek G., *Talk show. Szczerość na ekranie?*, Warszawa 2007.

N.a., *'Kuba Wojewódzki' z mniejszą widownią niż rok temu*, 31.12.2007, https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kuba-wojewodzki-z-mniejsza-widownia-niz-rok-temu [dostęp: 24.05.2021].

[10] M. Lewandowska, op. cit., s. 107.

[11] Ibidem, s. 108.

[12] G. Ptaszek, op. cit., s. 34.

[13] N.a., *'Kuba Wojewódzki' z mniejszą widownią niż rok temu*, 31.12.2007, https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kuba-wojewodzki-z-mniejsza-widownia-niz-rok-temu [dostęp: 24.05.2021].

[14] Kurdupski M., *„Kuba Wojewódzki" stracił 143 tys, widzów, ale TVN nadal liderem. Powstanie kolejny sezon*, 26.11.2020, https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kuba-wojewodzki-29-sezon-ogladalnosc-tvn-liderem_1 [dostęp: 24.05.2021].

Kalina Wojciechowicz

Urodziła się w 1998 roku, w Gdańsku. Tu mieszka i studiuje. Absolwentka Liceum Plastycznego w Gdyni Orłowie. Obecnie na roku dziekańskim na Malarstwie na Akademii Sztuk Pięknych i trzecim roku Wiedzy o Filmie i Kulturze Audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Zajmuje się grafiką projektową, fotografią, realizacją wideoklipów, promowaniem etycznego podejścia do konsumpcji i szerzeniem wiedzy na temat Wysokiej Wrażliwości.

Czarne Lustro współczesności

Tekst powstał na zaliczenie z przedmiotu "Seriale i inne gatunki TV" prowadzonego przez panią mgr Joannę Wróbel. Wybrałam serial *Black Mirror*, bo zrobił na mnie wstrząsające wrażenie i długo po jego obejrzeniu myślałam o poszczególnych odcinkach. Często snuję refleksje na temat wpływu technologii na życie codziennie i chciałam je ująć w pracy.

Nic nie stanowi bardziej wyrazistego potwierdzenia tezy Marshalla McLuhana o wpływie technologii i nowych mediów na przemiany społeczeństw niż współczesna kondycja ludzkości i codzienność każdego człowieka w dwudziestym pierwszym wieku. Spór na temat pozytywnych aspektów tego wpływu wciąż trwa, a argumenty za i przeciw pojawiają się wraz z kolejnymi wydarzeniami, które odbijają się echem w ,,globalnej wiosce". Dyskusja toczy się również na przestrzeni tekstów kultury, które podsumowują zmiany i pokazują możliwe scenariusze, do których doprowadzić może rozwój nowoczesnej technologii.

Jednym z najpopularniejszych i najdobitniej ukazujących prawdopodobne wersje przyszłości obrazów jest seria *Black Mirror* dostępna na portalu streamingowym Netflix. Łączy w sobie dosłowność pokazywanego świata ze studium psychologicznym postaci, będącym diagnozą kondycji współczesnego człowieka.

Jaki wpływ na przyszłość ma to, jak ją sobie wyobrażamy? Czy futurologiczne wizje są w stanie poruszyć ludzi do tego stopnia, że inaczej podejmą decyzje kształtujące przyszłe wydarzenia? Czy mogą zmienić postawy naukowców, polityków, osób zarządzających spółkami i markami korzystającymi z najnowszych technologii, a jeśli nie ich, to każdego z nas, którzy korzystają z ich usług i produktów? Do takich pytań prowokuje ten dystopijny serial z gatunku science-fiction.

O tym, że odcinki tej serii mają wyjątkowy wpływ na emocje odbiorców, pisał w swojej pracy dyplomowej Corey Martin, przywołując liczne reakcje na poszczególne odcinki w mediach społecznościowych. W artykule *The Black Mirror Stage: Genre-hybridity, Psychoanalysis & Netflix's Black Mirror*[1] podaje przykłady widzów, którzy dzielą się poczuciem niepokoju i pełnymi obaw refleksjami na swoich kanałach na YouTube. Emocje oglądających można tłumaczyć szczególną atmosferą, która łączy całą serię, mimo że w każdym odcinku występują inne postaci. Składają się na nią poczucie niepokoju oraz fascynacja światem przedstawionym. Nastrój niesamowitości stwarza się również przez po-

[1] C. Martin, *The Black Mirror Stage: Genre-hybridity, Psychoanalysis & Netflix's Black Mirror,* University of the Sunshine Coast 2017 [dysertacja], s. 6.

łączenie dystopijnej wizji z bliskością tematu, jaką jest towarzysząca codziennie każdemu odbiorcy wysoka technologia.

Showrunner serialu, Charlie Brooker, jeszcze przed jego emisją tymi słowami wypowiadał się o bliskich człowiekowi wynalazkach w prowadzonym przez siebie programie telewizyjnym *How TV Ruined Your Life*:

Technologia jest niesamowita i jest dosłownie wszędzie. Nie sposób jest nie gapić się na nią z szeroko otwartymi ustami. Przez lata przyzwyczailiśmy się do tego, że poświęcamy pełną uwagę błyszczącemu ekranowi telewizora, tymczasem teraz otaczają nas tysiące tych migocących cholerstw. [...] Być może problemem nie jest postęp, ale my sami. Posiadamy przecież umiejętność redukowania nawet najbardziej niesamowitych wynalazków do ich najniższych form niemal z dnia na dzień. [...] telewizja ukazywała postęp jako coś wspaniałego, przepowiadając przyszłość, w której mieliśmy relaksować się przed ekranami, podczas gdy nasze obowiązki miały zostać przejęte przez robotycznych niewolników. Dziś ta przyszłość nadeszła i sprawy mają się tak, że to ekrany się relaksują, podczas gdy my próbujemy rozmawiać za ich pośrednictwem, tracimy przy nich zmysły i wygłupiamy się przed nimi jak zdesperowane pajace, szukając ich komputerowej aprobaty[2].

Zamysłem całej serii było więc ukazanie negatywnych skutków przemian technologicznych. Prezentowana w *Black Mirror* wizja daleka jest od zafascynowanych ideą ulepszania człowieka zwolenników idei transhumanizmu. Bliżej jej do pełnych obaw refleksji wybitnego izraelskiego historyka i futurologa, Yuvala Noaha Hararіego, zaniepokojonego oddalaniem się od człowieczeństwa w imię dążenia do boskości, który pisał:

Udoskonalanie homo sapiens będzie raczej stopniowym historycznym procesem niż apokalipsą w hollywoodzkim stylu. Dawnych homo sapiens nie wytępią zbuntowane roboty. Bardziej prawdopodobne, że sam homo sapiens będzie się udoskonalał krok po kroku, łącząc się równocześnie z robotami i komputerami, aż kiedyś nasi potomkowie, patrząc wstecz, uświadomią sobie, że nie są już tym rodzajem zwierząt, które napisały Biblię, zbudowały Wielki Mur Chiński i śmiały się z wygłupów Charliego Chaplina. To się nie stanie w ciągu dnia ani roku. Tak naprawdę to się dzieje już teraz, w niezliczonych prozaicznych czynnościach. Codziennie miliony ludzi decydują się oddawać smartfonom odrobinę więcej kontroli nad własnym życiem albo wypróbowywać jakiś nowy i skuteczniejszy lek przeciwdepresyjny. W pogoni za zdrowiem, szczęściem i władzą ludzie będą stopniowo zmieniali najpierw jakąś jedną ze swoich cech, a potem kolejną, jeszcze następną... Aż w końcu nie będą już ludźmi[3].

Obawy te odzwierciedla trzeci odcinek pierwszego sezonu, czyli *Cała Twoja historia*, w którym ludzie mają wszczepione implanty, umożliwiające nagrywanie tego, co się widzi i słyszy. Pamięć ,,organiczna" ukazana jest jako niedoskonała, pełna fałszywych i zniekształconych wspomnień. Wynalazek tylko pozornie pozwala bohaterom na odkrycie obiektywnej prawdy o przeszłości. W rzeczywistości powracanie do minionych zdarzeń i nadmierna analiza sprawiają, że uczucia i intencje osób w teraźniejszości przestają mieć znaczenie. W konsekwencji pokazane osoby fiksują się na wspomnieniach i nie potrafią doświadczać życia na bieżąco.

[2] C. Brooker, *How TV Ruined Your Life*, odc. 5, BBC Four, Wielka Brytania 2011, cyt. za: D. Junke, *Kto Trzyma Przed Nami Czarne Lustro? Lęk Przed Technologią w „Czarnym Lustrze" a Nowe Metody Produkcji i Dystrybucji Seriali*, [w:] „Kultura Współczesna" 2018, nr 2 (101), s.79.

[3] Y. N. Harari, *Homo Deus*, przeł. M. Romanek, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2018.

Innym przykładem jest odcinek *Zaraz wracam*, pokazujący próbę uniknięcia trudów przepracowywania żałoby po utracie bliskiej osoby. Tragicznie zmarły w wypadku ukochany głównej bohaterki powraca w postaci tekstów na komunikatorze, głosu, a w końcu i bliźniaczo podobnego ciała. Wszystkie te atrybuty wygenerowane na podstawie danych dostarczonych aplikacji. Śmiertelność najbliższych okazuje się nie być problemem w momencie, gdy można ich odtworzyć. Zduplikowany człowiek, choć doskonalszy, sprowadzony jest do zmysłowych cech i w efekcie pozbawiony swojej nieprzewidywalności oraz zdolności do zmiany – tego, co odróżnia go od komputerowego programu.

Obydwa opisane odcinki skupiają się na doświadczaniu przemian technologicznych przez jednostkę. Są też odcinki uwzględniające wpływ nowych mediów na całe grupy i populacje. Jednym z nich jest *Waldo*, którego akcja rozgrywa się w czasie wyborów w Wielkiej Brytanii. Zmęczeni polityką obywatele na swojego kandydata wybierają animowaną postać – niebieskiego misia o imieniu Waldo. Jego jedyną umiejętnością jest ośmieszanie innych, drwienie i rzucanie wyzwisk. Doskonale pokazuje to łatwość zrzeszania się w imię abstrakcyjnych idei, nawet gdy wyrażają tylko brak jakiegokolwiek zaangażowania. W książce *Oswoić cyberświat*[4] to społeczne zjawisko opisane jest w kontekście komunikacji cyfrowej:

Przemiana tożsamości politycznej za sprawą internetu jest fenomenem głębszym niż wynik jednego czy drugiego głosowania. Wykracza poza partyjne podziały, a wagą przewyższa takie zjawiska, jak bańka informacyjna czy fake news. Pod wpływem komunikacji cyfrowej przekształcają się istota naszego zaangażowania w idee polityczne oraz nasza wizja samych siebie jako politycznych podmiotów. Tak jak YouTube i Netflix z coraz bardziej spersonalizowanymi ofertami wyparły masową telewizję, tak też stan totalnego podłączenia i nadmiaru informacji podsuwa nam nieprzeliczoną plejadę opcji politycznych. W konsekwencji następuje rozpad pojedynczych, stabilnych tożsamości - jak na przykład przynależność do partii politycznej - a w ich miejsce zjawiają się coraz mniejsze skupiska podobnie myślących ludzi(...) Socjologowie nazywają to ,,homofilią", politolodzy ,,polityką tożsamościową" (...) Dwie rzeczy zmieniają grupę ludzi o zbliżonych poglądach w aktywne, zaangażowane plemię: wspólna walka i poczucie krzywdy. Internet jest zaś największym i najlepiej zaopatrzonym magazynem poczucia krzywdy w dziejach ludzkości[5].

Seria *Black Mirror* ilustruje również inne ciemne strony powszechnego dostępu do sieci i urządzeń elektronicznych, takie jak kradzież tożsamości, bezkarną anonimowość, manipulowanie pamięcią, pozór realności *virtual reality,* inwigilowanie czy wirtualny lincz i ostracyzm. Bohaterowie serialu to ludzie z kręgu kulturowego społeczeństw zachodnich, z typowymi dla współczesności wzorcami zachowań, relacji, stylów życia. Język filmowy wskazuje na subiektywizm przedstawianych sytuacji – emocjonalny odbiór zdarzeń pokazywany jest przez częste bliskie ujęcia na twarze postaci, a sposób prowadzenia kamery odpowiada ich stanom psychicznym. Jest ona umieszczona na wysokości ich wzroku, dając wrażenie bycia obserwatorem i uczestnikiem tego, co się dzieje. Przezroczysty montaż i inne klasyczne metody opowiadania historii – linearność akcji i wyraźny konflikt ją napędzający oraz widoczne motywacje bohaterów ułatwiają śledzenie biegu zdarzeń, a elementy futurystyczne uzupełniają świat przedstawiony o nastrój tajemnicy i grozy. Otwarte zakończenie niektórych odcinków prowokuje do głębszego namysłu nad rozwojem technologii. Wykorzystanie komputerowo generowanej grafiki do skrupulatnego odzwierciedlenia wyobrażonych urządzeń i minimalistyczne przestrzenie uatrakcyjniają wizualnie całość.

Black Mirror stanowi wartościowy komentarz na temat możliwości wykorzystania wysoko zaawansowanej technologii w codzien-

[4] E. Lucas, *Oswoić cyberświat,* Kurhaus Publishing, Warszawa 2017.

[5] Ibidem.

nym funkcjonowaniu. Jego popularność świadczy o wadze przekazu, jaki niesie. Specyficzny nastrój, jaki udziela się podczas oglądania serialu, wynika zarówno z jego efektowności, jak i świadomości prawdopodobieństwa ukazanych w nim zjawisk.

Bibliografia

Brooker C., *How TV Ruined Your Life*, odc. 5, BBC Four, Wielka Brytania 2011, cyt. za: D. Junke, *Kto Trzyma Przed Nami Czarne Lustro? Lęk Przed Technologią w „Czarnym Lustrze" a Nowe Metody Produkcji i Dystrybucji Seriali*, [w:] „Kultura Współczesna" 2018, nr 2 (101).

Harari Y. N., *Homo Deus*, przeł. Michał Romanek, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2018.

Lucas E., *Oswoić cyberświat*, Kurhaus Publishing, Warszawa 2017.

Martin C., *The Black Mirror Stage: Genre-hybridity, Psychoanalysis & Netflix's Black Mirror*, University of the Sunshine Coast 2017 [dysertacja].

Sztuka a przyjemność

Poniższy tekst napisałam w ramach pracy zaliczeniowej z przedmiotu ,,Neuroestetyka" pod kierunkiem dr hab. Anny Chęćki. Są to moje przemyślenia o różnych dziedzinach sztuki i o tym, jak odbieramy je zmysłowo. W swoich rozważaniach lubię odwoływać się do szerokiego zakresu mediów, między innymi dlatego, że sama chcę tworzyć sztukę intermedialną.

Doznawanie uniesień estetycznych jest potrzebą ludzi. Zwłaszcza tych wysoko wrażliwych, którzy intensywniej przeżywają różnorodne bodźce. Sztuka dostarcza ich zarówno tym, którzy tworzą, jak również tym, którzy ją odbierają. Każdy rodzaj sztuki ma potencjał wzbudzania przeżyć, rozładowywania napięć, dostarczania refleksji czy powodów, by marzyć, tęsknić, cieszyć się. W zależności od medium, w ramach którego powstały, dzieła artystyczne w różny sposób spełniają ludzką potrzebę estetycznych uniesień.

Rodzaje sztuki można podzielić według zmysłów koniecznych do ich odbioru lub środków wykorzystanych do ich stworzenia. Sztuki wizualne odnoszą się do zmysłu wzroku, wizualnej percepcji, patrzenia. Są to malarstwo, rysunek, grafika, fotografia. Sztuki audialne wymagają umiejętności rozpoznawania dźwięków, słyszenia. Co ze zmysłami dotyku, powonienia i smaku? Jeżeli uznamy sztukę kulinarną za równorzędną do innych jej rodzajów, to wykorzystuje ona właśnie te zmysły. Performance, happening, teatr, taniec – wymagają ciała w ruchu. Warto wspomnieć również o poczuciu przestrzeni, które konieczne jest do tworzenia wspomnianych cielesnych praktyk, jak również architektury, rzeźb i instalacji oraz filmu. Niekiedy do zrozumienia sztuki używamy zdolności do odczytywania symboli, znaków i interpretacji abstrakcyjnych koncepcji oraz idei. W ten sposób jesteśmy w stanie pojąć na przykład literaturę w postaci pisanej lub przekształconej na mowę.

Rodzajem sztuki czysto wzrokowej jest rysunek. Podstawowymi składowymi są tutaj dwuwymiarowa przestrzeń, a na niej punkt, następnie linia, potem kompozycja oraz walor. Te elementy składają się na kształty, przed-

stawieniowe lub abstrakcyjne. Może ukazywać piękne przedmioty lub atrakcyjne osoby. Lub odpowiednio wykorzystywać mocny kontrast, by rozłożyć uwagę między silniej zaznaczonymi elementami a tymi, które nie przykuwają wzroku od razu. Może też być abstrakcyjny lub harmonijny – w wyważony sposób używać czerni, bieli i szarości, odpowiednich kierunków linii oraz ukazywać ślady intrygujących, z wyczuciem wykorzystanych narzędzi. Napięcie, z jakim się nimi posługujemy, może oddać stan emocjonalny rysującego, dynamikę lub jej brak.

Gdy na płaską powierzchnię nałożymy kolor, otrzymamy pracę malarską. Tutaj również ważny jest charakter tej powierzchni oraz używane narzędzia i środki. Wbrew powszechnemu przekonaniu, nie musi to być farba. Konieczne jest jednak użycie barwników. To, w jaki sposób postrzegamy kolor, zależy od tego, co go otacza oraz od światła, które się od niego odbija. Kontrastowe barwy przyciągają wzrok. Odpowiednio dobrane kolory odzwierciedlają różne stany wewnętrzne, nastroje, pory dnia i roku, przywołują na myśl rozmaite skojarzenia. Malarz powinien przede wszystkim umieć kierować uwagą patrzącego tak, aby ten chciał eksplorować wzrokiem pole dzieła i odkrywać je, zaintrygowany grą barw i zestawieniem użytych środków. Oczywiście, jeżeli zależy mu na przyciągnięciu odbiorcy.

Sztuką wykorzystującą wyłącznie zmysł słuchu jest muzyka. Przyjemność płynąca z jej odbioru wynika zarówno z poczucia harmonii występujących dźwięków, jak również z odzwierciedlenia towarzyszących słuchaczowi emocji lub wywołania ich. Zachodzi też proces rozpoznania melodii oraz satysfakcjonujący stan oczekiwania na punkt kulminacyjny utworu, który daje uczucie spełnienia i uniesienia.

Zmysły węchu oraz smaku, choć bezpośrednio związane z przetrwaniem i potrzebą rozpoznania, czy pożywienie nadaje się do konsumpcji, również mogą być źródłem ogromnej przyjemności. Odpowiednio przetworzone dary natury potrafią sprawić, że na moment ogarnie nas fala zadowolenia i szczęścia. Węch, podobnie jak dotyk, jest zmysłem prymarnym, co oznacza, że jest w stanie obudzić najprostsze instynkty bądź przywołać wspomnienia z czasów dzieciństwa. To z kolei również może obudzić intensywne doznania w każdym z nas.

Układy ciał w ruchu również są sztuką. Gdy jej doświadczamy, aktywują się neurony lustrzane, dzięki którym możemy rozpoznać intencje i doznania tych, którzy przed nami występują. Doświadczamy także ich emocji, stanów wewnętrznych, nastroje, poziom energii, temperament, osobowość i fizyczne odczuwanie otoczenia. Dzieła, które polegają na obserwowaniu innych ludzi, mają potencjał natychmiastowego wzbudzania reakcji w patrzącym.

Po fizycznym, empirycznym doświadczeniu dzieła sztuki przychodzi jego zrozumienie, analiza, odczytanie znaczeń i własna interpretacja zestawionych ze sobą komunikatów. Umożliwia to między innymi osadzenie pracy w kulturowym kontekście oraz odniesienie do swoich przeszłych doznań i skojarzeń, pamięci, poglądów i wyobrażeń. Pozwala to też na śledzenie przedstawionych zdarzeń, uzupełnianie luk w opowiadaniu i przewidywanie skutków bieżącej akcji.

Jako ludzie mamy do dyspozycji pełen repertuar środków do tworzenia dzieł artystycznych oraz szeroki zakres wrażeń zmysłowych, które można wzbudzić. Znajomość możliwości medium w zakresie wpływania na doznania innych i umiejętność wykorzystania jego potencjału to składowe, dzięki którym poprzez sztukę można dostarczać innym satysfakcjonujących przeżyć estetycznych.

Stare, ale jare?

Tekst powstał w ramach przedmiotu ,,Teoria i historia sztuki operatorskiej" prowadzonego przez Kamila Bryla. Odnoszę się w nim do starych technologii wideo, które pozostają dla mnie historyczną ciekawostką i ich powrót do łask mnie intryguje.

W czasach, gdy sprzęt najnowszej technologii zawstydza nasze ludzkie możliwości percepcyjne, a ekrany telewizorów pokazują świat bardziej kolorowym i kontrastowym niż ten, który widzimy na własne oczy, pojawia się tęsknota za pełnymi niedoskonałości, starszymi rozwiązaniami technicznymi.

Z jednej strony to imponujące, że mieszczące się w kieszeni smartfony umożliwiają nagranie filmu w 4K czy zrobienie zdjęcia w ponad stu megapikselach, z drugiej, zalewająca nas fala atrakcyjnej jakości obrazów sprawia, że skupiamy się na powierzchni, dążąc już nie tyle do odwzorowania, co do poprawienia otaczającej nas, widzialnej rzeczywistości. Czy trend powrotu do analogowej fotografii i nagrań na taśmie VHS to nostalgiczna próba uchwycenia ulotnych zdarzeń na materialnym nośniku, czy kolejny sposób na upiększenie zapisywanych odbić świata widzialnego?

Z używaniem starych, zakurzonych technologii wiąże się czar melancholijnych wspomnień tego, co utracone, co nadaje temu nostalgiczną, romantyczną aurę. Pokolenia urodzone przed wiekiem XXI pamiętają specyfikę nagrań z rodzaju home-videos i charakterystyczną estetykę ujęć z rodzinnych wydarzeń. Zbliżenia na zdmuchiwaną na piąte urodziny świeczkę, przebitki z całowania pary młodej na weselu czy inne warte upamiętnienia chwile, potrafią na moment cofnąć nas w czasie. Jednak nie jest to tylko kwestia tego, co dane nagrania przedstawiają – równie istotny jest styl medium. Zgodnie z trafną do dziś diagnozą Marshalla McLuhana – medium jest przekazem – magia kryje się w specyfice używanego sprzętu. Pewne elementy estetyki nagrań na VHS sprawiają, że wideo wydaje się stare. Jest to na przykład urągająca dzisiejszym standardom jakość, ukazująca świat jako złożony nie z atomów, a z pikseli, zniekształcona kolorystyka, aberracje chromatyczne, tworzące tak modne współcześnie ,,glicze" oraz niepopularny już format 4:3. Do tego intensywny zoom optyczny, pozwalający na znaczne zbliżenia odzwierciedlające uwagę osoby patrzącej przez wizjer. To właśnie te cechy sprawiają, że wideo przypomina znalezisko z kartonu wyciągniętego z piwnicy, cenne *found footage*, skarb przeszłości. Nawet, jeśli nagrano je wczoraj.

Przykładem wykorzystania tego stylu współcześnie jest opublikowany na początku 2021 roku przez wytwórnię Dyspensa Records teledysk do utworu 4Get zespołu Rysy[6], autorstwa Konrada Tułaka, tworzącego pod pseudonimem Nghtlou. Niewyraźne kontury, słaba jakość, ulotne chwile bawiącej się pary, gwałtowne poruszenia, nieostre rysy, szybki montaż, częste i nagłe zbliżenia, bohaterowie wychodzący poza kadr i nagrania odwołujące się do programów z ćwiczeniami odchudzającymi Jane Fondy z końca lat osiemdziesiątych cofają do lat dwutysięcznych i wcześniejszych. W jakim celu? Użycie takich środków, czy z rzeczywistym wykorzystaniem nagrań z taśm VHS, czy też efektów dodanych w postprodukcji sprawia, że opowiadana historia zdaje się należeć do przeszłości, tej, za którą tęsknimy (czy tęskni autor). Bez dodatkowych wskazówek widzimy, że mamy do czynienia z czasem,

[6] K. Tułak, *4Get*, YouTube, 31.12.2020, https://www.youtube.com/watch?v=Jo2NPos2jOU [dostęp: 24.01.2021].

który minął bezpowrotnie. Autor teledysku na swoim profilu na Instagramie pisze:

(...) to najbardziej personalny klip jaki zrobiłem, część wspominek jest całkowicie prawdziwa, są tam zarejestrowane moje radości i rozstania o których przez długi czas chciałem zapomnieć. Ten teledysk to jeden z elementów historii która w pełni wybrzmi z innymi klipami w przyszłości (...)[7].

Wybór takiego stylu wizualnego jest sposobem, aby tworzyć wspomnienia wydarzeń, które nigdy nie zaistniały i kreowaniem alternatywnej, przetworzonej przez własną wrażliwość historii.

Styl nagrań przestarzałego sprzętu dodaje również, poza aurą nostalgii, autentyczności. Niepozowane, złapane ,,na gorąco" ujęcia, bez troski o atrakcyjność wizualną, stanowią dokumentalny zapis zdarzeń. Właśnie narodziny tych lekkich, przenośnych urządzeń, umożliwiły ewolucję filmów dokumentalnych w kierunku ich osobistych, bardziej subiektywnych odmian. Wzorcowym przykładem jest przejmujący film *Tarnation* (2003, reż. J Caouette), ukazujący dorastanie młodego geja z problemami psychicznymi i toksyczną matką. Siłą tego utworu jest bezpośredniość – wszystko, co widzimy, odbyło się naprawdę, a kamera była jak gdyby kolejnym członkiem rodziny, towarzyszącym domownikom w następnych latach. Podobnie w filmie *Takiego pięknego syna urodziłam* Marcina Koszałki z 1999 roku, którego nagranie możliwe było dzięki użyciu w warunkach domowych mobilnego sprzętu. Kamera staje się przedłużeniem wzroku reżysera, ujawniając prawdziwe zachowania ludzi zamkniętych w czterech ścianach.

Niedoskonałość nagrywanych starym sprzętem filmów, a dokładnie ich niska jakość, rozpalają wyobraźnię, która w ruchomych pikselach potrafi dopatrzeć się tego, czego przed kamerą z pewnością nie było. Na przykład latające spodki, które mogły okazać się kurzem na obiektywie, potwór z Loch Ness powstały z dryfującej na jeziorze kłody czy inne stworzenia, których istnienia nie udowodniono, takie jak yeti albo czupakabry. Te złapane przez przypadkowych podróżników zjawiska nie ujrzałyby światła dziennego, gdyby nie pikselizacja nagrywanego obrazu. Powstałe w ten sposób niedopowiedzenia wprowadzają nastrój tajemniczości, który twórcy równie chętnie wykorzystują do dziś. Popularna na YouTube seria *Kraina grzybów*[8] stylizowana jest na nagranie z taśmy, dodatkowo poddane zniekształceniom i późniejszej obróbce. Estetyka VHS idealnie wpasowuje się w absurdalny, podszyty grozą humor odcinków serii.

Otaczające nas zewsząd cyfrowo przetworzone obrazy, zapisane w systemie zero-jedynkowym, zdają się jednocześnie ulotne, jak i trwałe – pozwalają na wielokrotne, bezstratne kopiowanie, przetwarzanie, zmianę formatu, eksportowanie, kompresję i inne działania bez szkód dla samego nagrania. Jednak jest to technologia na tyle nowa, że nie mamy pewności, jak nośniki danych zachowają się za następne dekady czy wieki. Z tego względu nawet współczesne filmy przekłada się na taśmę celuloidową, o której wiadomo, że przetrwa co najmniej osiemdziesiąt lat. A co z kasetami VHS? Ostrożność, z jaką musimy obchodzić się z tym delikatnym medium sprawia, że czujemy dodatkowy respekt przed materiałem zachowanym na tym nośniku. Nie pozwala on także na tak długie i pojemne pod względem zajmowanej pamięci nagrania i, podobnie jak w przypadku fotografii analogowej, wymaga większego respektowania ograniczeń.

Fascynacja kulturą retro występuje także w powstałej w 2011 estetyce vaporwave

[7] Idem, *post na profilu Nghtlou,* Instagram, 31.12.2020, https://www.instagram.com/p/CJd9vvajMvL/ [dostęp: 24.01.2021]. Pisownia oryginalna cytatu.

[8] *KrainagrzybowTV,* YouTube, https://www.youtube.com/user/krainagrzybowtv [dostęp: 24.01.2021].

(muzyczno-graficzny gatunek sztuki Internetu, powstały w 2011 roku). Eksplorujący kulturę lat 70., 80. i 90. ruch wykorzystuje nostalgiczny charakter nagrań z kaset VHS i stanowi krytykę stylu współczesnego konsumeryzmu – wyidealizowanego i pełnego szyldów korporacyjnych marek. Istnieją również gatunki muzyczne, których klipy nawiązują do analogowych rozwiązań technicznych, takich jak cloud rap (podgatunek hiphopu).

Estetyzacja w duchu kaset VHS często jest tylko efektowną stylizacją, która niewiele różni się od filtrów nakładanych na nagranie w postprodukcji. Zniekształcenia kolorystyczne, aberracje chromatyczne dodające intensywnie barwne kontury zdają się nawiązywać do starych klipów, ale w rzeczywistości nie mają tego trudnego czy niemożliwego do osiągnięcia uroku analogowych taśm. Warto jednak sięgnąć czasem do dawnych technologii i przypomnieć sobie (lub poznać), jaką drogę przebył sprzęt do tworzenia filmów. I docenić jakość, która towarzyszy urządzeniom używanym dziś na co dzień.

Bibliografia

Tarnation (2003), reż. Caouette J., 2003.

KrainagrzybowTV, YouTube, https://www.youtube.com/user/krainagrzybowtv [dostęp: 24.01.2021].

Tułak K., *4Get*, YouTube, 31.12.2020, https://www.youtube.com/watch?v=Jo2NPos2jOU [dostęp: 24.01.2021].

Tułak K., *post na profilu Nghtlou*, Instagram, 31.12.2020, https://www.instagram.com/p/CJd9vvajMvL/ [dostęp: 24.01.2021].

Krótki film o wrażliwości

Film o Wysokiej Wrażliwości to projekt, nad którym wciąż pracuję w ramach licencjatu na kierunku Wiedza o Filmie i Kulturze Audiowizualnej. Jest mi on szczególnie bliski, bo sama jestem wysoko wrażliwą osobą. Do jego tworzenia motywuje mnie wzrastająca popularność tego tematu przy jednoczesnym braku podobnej produkcji na gruncie polskim.

Większą jego część zajmą rozmowy z osobami, które chcą dzielić się swoim doświadczeniem jako WWO (Wysoko Wrażliwe Osoby) bądź są w bliskiej relacji z takimi osobami i mają na ten temat coś do powiedzenia. Chcę też dla kontrastu znaleźć kogoś, kto stoi po przeciwnej stronie bieguna wrażliwości. Na przykład osobę ekstrawertyczną, która potrzebuje nieustannej stymulacji z zewnątrz, często i głośno wyraża swoje opinie i jest skłonna do ryzyka.

Każdą z rozmów nagram na rejestrator dźwięku lub kamerą, w zależności od preferencji rozmówcy. Dopuszczalne są również rozmowy telefoniczne oraz wypowiedzi tekstowe, które mogłabym wprowadzić do filmu jako tablice z napisami bądź czytane przez inną osobę. Dzięki temu chcę przełamać barierę przestrzenną i ograniczenia związane z pandemią.

Chcę rozpatrzyć kwestię wysokiej wrażliwości jako cechę drobiazgowo opisaną przez psychologów i terapeutów (postrzeganie naukowe) i skonfrontować to z codziennością osób z tą cechą (postrzeganie subiektywne, osobiste). Pragnę dowiedzieć się, jak postrzegają one samych siebie i odkryć różnice między nimi. Im więcej rozmawiam na ten temat ze swoimi znajomymi, tym bardziej sobie uświadamiam, jak różnorodni są ludzie należący do grupy wrażliwców.

K R Ó T K I F I L M O W R A Ż L I W O Ś C I

Do ludzi wysoko wrażliwych, aby poczuli się zrozumieni & do mniej wrażliwych, aby mogli ich zrozumieć

TREŚĆ:

czułość
delikatność
empatia

wysoka wrażliwość / hipersensytywność

moc / dar:
- silniejsze doznania estetyczne
- zauważanie detali, których nie widzą inni

przekleństwo:
- mniejsza odporność na stres
- intesywniejsze przeżywanie niewygodnych emocji
- introwertyzm, aspołeczność
- wyczulenie na drobne bodźce, które rozpraszają uwagę
- poczucie wyobcowania / niedopasowania / bycia niezrozumianym

>Zderzenie z brakiem wrażliwości, np. w środowisku pracy, w szkole i jakie są tego przejawy - nieumiejętność wczucia się w sytuację drugiej osoby, hierarchia która wymaga dostosowania się do osoby stojącej wyżej w strachu o własną pozycję

Wrażliwość na:
- wewnętrzne odczucia
- bodźce z otoczenia
- emocje innych ludzi

>Ewolucyjnie jest to dziś cecha niepotrzebna, w dobie wysoko rozwiniętych cywilizacji przesyconymi bodźcami wręcz przeszkadzająca. U zwierząt wyższa wrażliwość ułatwia wytropienie ofiary, bądź skuteczniejszą ochronę przed drapieżnikiem. W czasach globalnego kapitalizmu i rynkowego wyścigu wygrywają raczej osoby o mniejszej wrażliwości i psychopatycznym rysie osobowości (wygrywają tzn. osiągają „sukcesy" w karierze, zdobywają pieniądze)
---> we współczesnym systemie gospodarczym w znacznym stopniu opartym na wyzysku, kulcie produktywności i indywidualizmu, potrzebne jest więcej wrażliwości, współczucia, otwarcia na przeżycia drugiego człowieka, wybaczania słabości

Historia myśli filmowej:
Hugo Munsterberg: kino naśladuje działanie umysłu

>Czy nad własną wrażliwością można pracować? Czy można się jej uczyć?
Teza: tak, można, np. poprzez medytację

Puenta: każdy człowiek jest choć trochę wrażliwy (każdy ma część tej „mocy")

FORMA:

Głos z offu: mój i innych
rozmowy
monologi
Odpowiedzi na pytanie, np, o ulubione zapachy, kolory, smaki
i inne doznania zmysłowe, drobne przyjemności

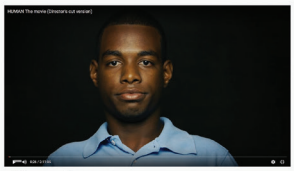
field recording
Na początku: szum, z którego wyłania się konkretny dźwięk
(Jak z rozproszonej uwagi przenosi się skupienie na jedną rzecz)

Ujęcia subtelnego piękna, subiektywnie estetycznych zjawisk otaczającej rzeczywistości, takich które łatwo przeoczyć w pędzie życia

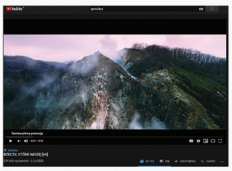
Plansze z tekstem - jak w kinie niemym
Cytaty? i moje refleksje i zapiski

Początek: forma imitująca funkcjonowanie rozproszonej uwagi we współczesnych czasach - gwałtowny montaż, chaotyczne ujęcia, szybko poruszająca się kamera (jak TikTok)/ dźwięk: szum, ulica, tło rozmów, nakładajace się dźwięki nie do rozpoznania z osobna, a w tle: rytmiczne pulsowanie, rytm budujący napięcie
Rozwinięcie: stopniowe zwalnianie, skupianie uwagi, fenomenologiczne oczyszczanie percepcji
(nicowanie - Sarbiewska)

Wywiady do kamery,
zbliżenie na twarz, tło rozmazane / czarne (minimalizm, tylko człowiek en face)


„Human" 2015

Thoraya na YT


Krzysztof Gonciarz

Pytania: czy warto być wrażliwym we współczesnym świecie? Co wnosi wysoka wrazliwość do życia?
Czy ten film ma coś udowadniać, być argumentem w jakiejś sprawie? ----> ma wywrzeć wpływ, zostawić ślad, skłonić do refleksji nie tylko nad tematem wrażliwości, ale również na temat samej formy filmowej

Chcę również zwrócić uwagę na kulturowe uwarunkowania i postrzeganie cech WWO, na przykład w kontekście tradycyjnego stylu wychowywania dzieci w Polsce.

W pozostałej części projektu chcę pokazać codzienne doświadczenia takich osób z perspektywy pierwszoosobowej za pomocą języka filmowego.

Na chwilę obecną przeprowadziłam rozmowy z czterema osobami, które są mi bliskie. Są to między innymi Ewelina, narzeczona mojego brata, absolwentka religioznawstwa, mieszkająca obecnie na wsi pod Żukowem w małym domku z trzema psami oraz mój przyjaciel Krzyś, absolwent ASP w Gdańsku na kierunku Rzeźba, obecnie zajmujący się pisaniem literatury science-fiction i projektowaniem interaktywnych gier literackich i gier planszowych. Mam również kilkadziesiąt krótkich, impresyjnych ujęć, których użyję w części drugiej. W następnym etapie ogłoszę, że szukam osób do nagrań i przeprowadzę z nimi rozmowy.

W międzyczasie zgłębiam literaturę z zakresu psychologii i neurologii, aby móc precyzyjniej wypowiadać się na temat naukowego aspektu Wysokiej Wrażliwości

Ewelina wykonująca mi tatuaż podczas naszej rozmowy.

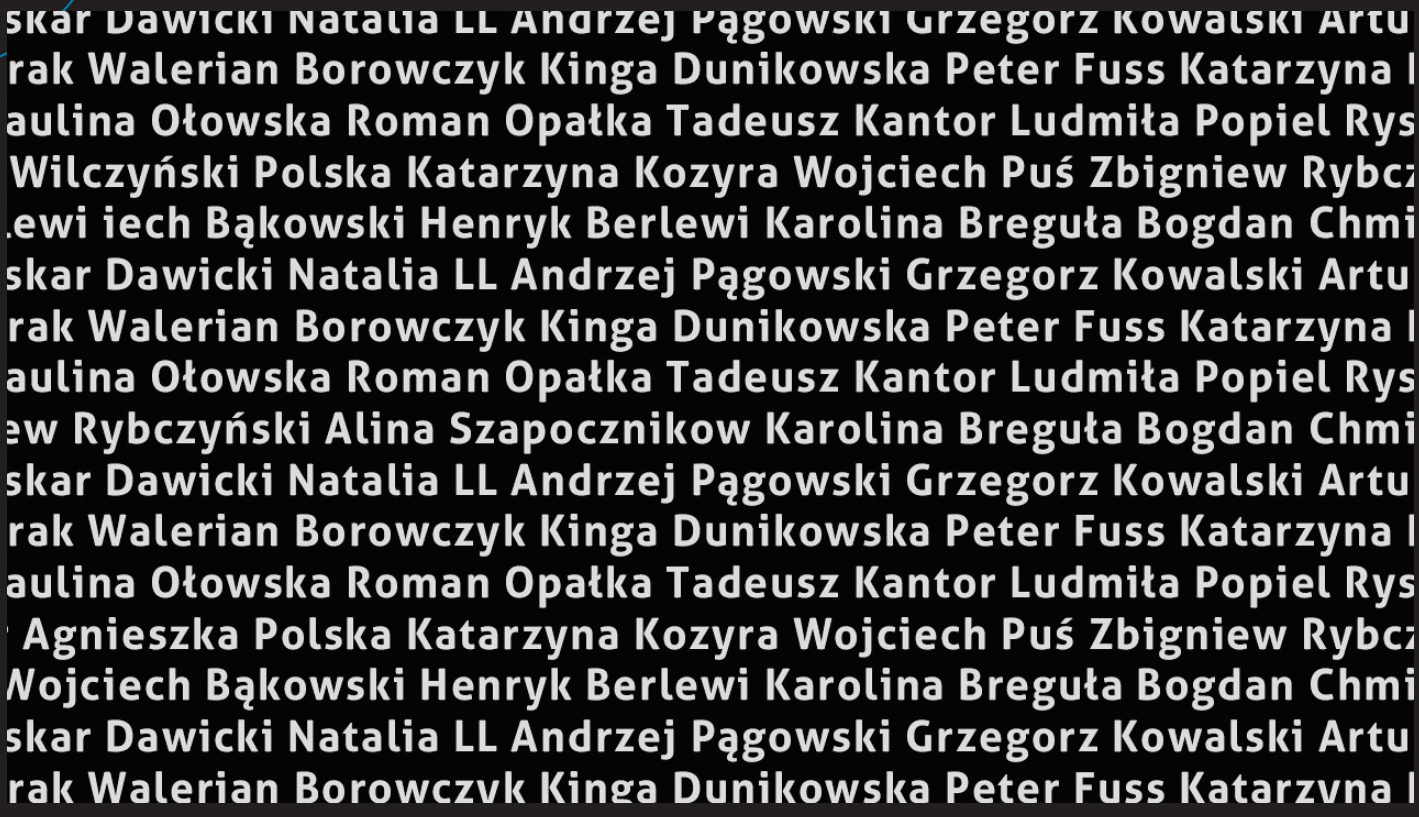
Krzyś oddalający się do spokojnego miejsca podczas Festiwalu Roślin w Plenum na Ulicy Elektryków

Kino-sztuka

Jest to esej audiowizualny na zaliczenie z przedmiotu ,,Film i inne sztuki" prowadzonego przez mgr Krystynę Weiher-Sitkiewicz. Inspiracją do nagrania była książka, którą dostałam na urodziny, *Kino-Sztuka. Zwrot kinematograficzny w polskiej sztuce współczesnej* Łukasza Rondudy i Jakuba Majmurka. Lektura wywołała u mnie fascynację tym zjawiskiem i potrzebę dalszego zgłębienia tematu. Intrygujące było dla mnie postrzeganie medium filmu przez takich artystów jak Artur Żmijewski, Katarzyna Kozyra, Zbigniew Libera czy Wilhelm Sasnal. Zwłaszcza, że rozwijali oni swoją artystyczną działalność na polu innych dziedzin, w tym performansu, fotografii, rzeźby, malarstwa czy muzyki. Ich odmienna perspektywa sprawiła, że wnieśli do kinematografii wrażliwość różną od tej, która dominowała chociażby w sposobie nauczania szkół filmowych.

Wideo składa się z mojej narracji z offu o genezie Kino-Sztuki, zwiastunów przytaczanych filmów (np. Walsera Zbigniewa Libery, Future Days Agnieszki Polskiej, Performera Łukasza Rondudy i Z daleka widok jest piękny Anki i Wilhelma Sasnalów), fragmentów performansów, wypowiedzi Józefa Robakowskiego o Warsztacie Formy Filmowej i plansz z tekstem. Jest wśród nich opis nagrody Szkoły Wajdy dla filmu artystycznego i wypowiedź Wojciecha Marczewskiego na temat tejże szkoły. Do projektu wykonałam również planszę z nazwiskami polskich współczesnych artystów, ale finalnie nie znalazły się one w wideo. W swojej wypowiedzi wspominam również o filmach reżyserów z innych krajów.

Esej jest aktualnie dostępny publicznie na moim kanale YouTube – Kalina Wojciechowicz.

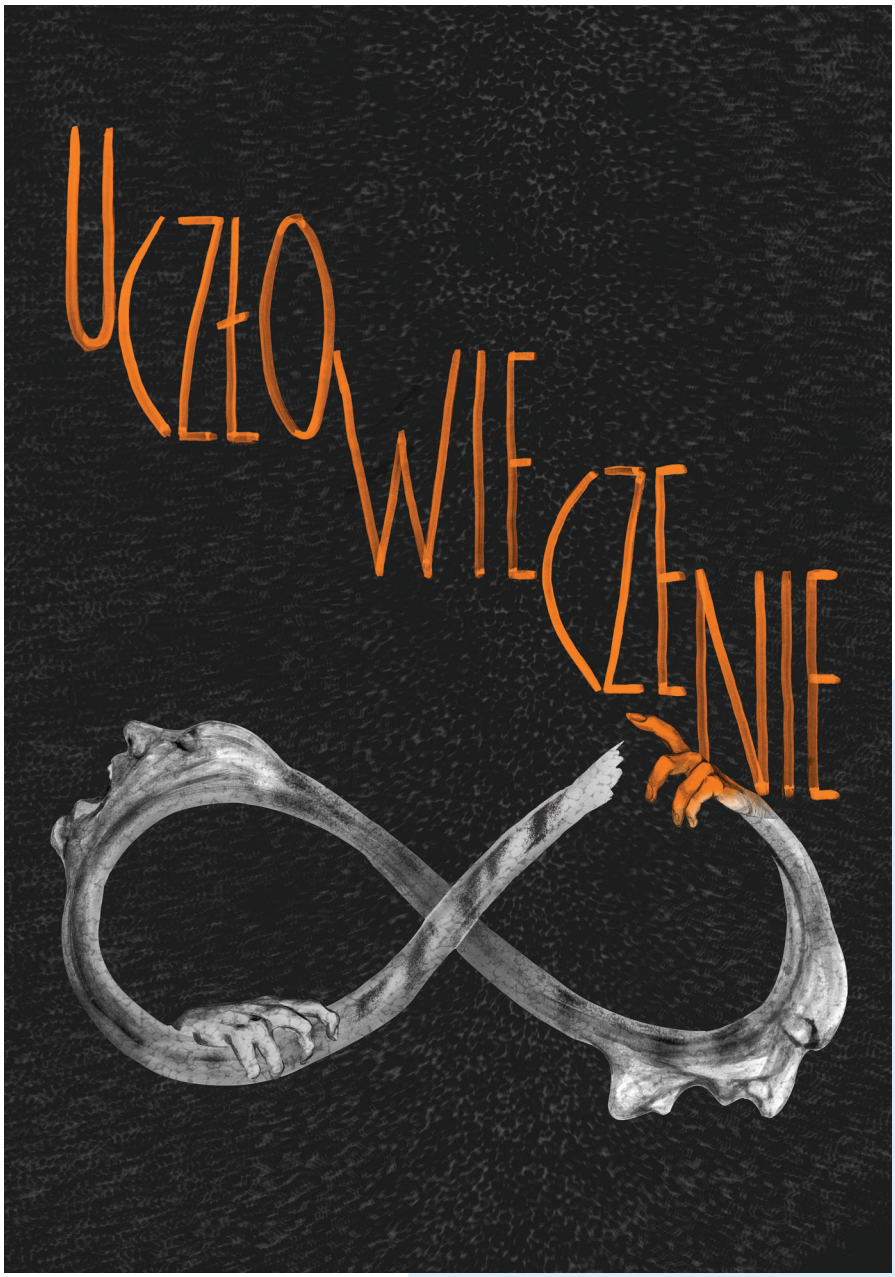


Wojciech Marczewski:

„My nie uczymy, jak być reżyserem w sensie zawodowym, nie uczymy podstawowych zasad dramaturgii, montażu, inscenizacji i tak dalej. To są elementy oczywiście ważne, jeżeli ktoś chce pracować w filmie. Ale to są rzeczy, których stosunkowo łatwo można się nauczyć, podpatrzeć, wyczytać z książki. Natomiast najważniejszą i najtrudniejszą rzeczą, którą chyba daje niewiele szkół, jest pomoc młodemu artyście w zrozumieniu kim jest i co ma unikalnego do zakomunikwania światu, czyli publiczności. A przez unikalność rozumiem wprowadzenie do projektu filmu własnej wrażliwości, inteligencji, własnych słabości, obsesji."

Uczłowieczenie. Plakat

O tym, że studentka mojego kierunku na Uniwersytecie poszukuje osoby, która wykona dla niej plakat do filmu dyplomowego, dowiedziałam się od koleżanki z roku na Malarstwie. Zgłosiłam się do pomysłodawczyni Ani Cembrowskiej i nawiązałyśmy współpracę. W zamyśle plakat był wyrazem ekspresji myśli egzystencjalno-filozoficznej na temat terroru, traumy, czasu i pamięci. Pojawiają się w nim postaci kobiety i mężczyzny, którzy performują różne stany skupienia ciała. Ania dała mi wolną rękę w projektowaniu plakatu, co mnie bardzo ucieszyło. Dostałam treatment, scenariusz, eksplikację reżyserską oraz moodboard. Zdecydowałam się użyć przerwanego symbolu nieskończoności, oznaczającego wyrwanie się z objęć traumy.



Plakat *Uczłowieczenie*

Zdjęcie rozsypanych nasion chia, których użyłam jako faktury tła plakatu

Rysunkowy szkic do plakatu

Skan rysunku wykorzystanego przy tworzeniu plakatu

Plansze z napisami do filmu dyplomowego Agnieszki Kwaśniewskiej

Po wykonaniu plakatu do filmu *Uczłowieczenie* odezwała się do mnie koleżanka reżyserki filmu, Agnieszka Kwaśniewska, z pytaniem, czy chciałabym wykonać plansze typograficzne do jej filmu dyplomowego, również na kierunku WoFiKa. Zgodziłam się chętnie, tym bardziej, że miałam już przygotowane wzory liter z poprzedniego projektu. Tym razem, zamiast scenariusza, dostałam wskazówki na temat kolorystyki i charakteru liter. Na plansze składa się cytat Fryderyka Nietschego oraz napisy informujące o twórcach i uczestnikach projektu.

Proces malowania każdej z liter.

„There comes the time when man will no longer
launch the arrow of his longing beyond man,
and the string of his bow will have unlearned to whir!

I say to you: one must still have chaos in oneself
to give birth to a Dancing Star.

I say to you: you still have chaos in yourself."

-Friedrich Nietzsche

Film editor
Agnieszka Kwaśniewska

Colour edit correction
Wojciech Wolak

Sound realization
Agnieszka Kwaśniewska

Analogue photos
Agnieszka Kwaśniewska

Archival materials come from
director's private album

Typography
Kalina Wojciechowicz

Film is a part of the
master's thesis project work
supervision: Joanna Sarbiewska

University of Gdańsk
2020

Manifesto
of
the Living Body

Written and directed by
Agnieszka Kwaśniewska

Director of photography
Wojciech Wolak

Performance by
Wiktoria Sobota

Projekt video – Blokersi

Ludzie – co oni robią?

Nie robiłam zdjęć tym ludziom. Mieszkam na dziesiątym piętrze w blokowisku i fotografowałam fasady (1. frontowa ściana budynku; 2. pozorny wyraz czegoś). Obserwowałam, jak zapalają się i gasną prostokąty okien. Dopiero w powiększeniu można w nich rozpoznać sylwetki osób. I zastanawiać się, co robią. Czemu on tak stoi, rozmawia z kimś? Czy ta pani zmywa naczynia, czy kroi chleb? Czy ten pan w fartuchu myje okna? Jest nagi?

Pamiętam, jak wracając do domu machałam mojej mamie stojącej w oknie. Kilka dni z rzędu. Zanim nie zorientowałam się, że ta niewyraźna figura to roślina na parapecie w naszej kuchni.

Widzieć znaczy wiedzieć. Jak się nie widzi dokładnie, to się dopowiada.

Rysunek i malarstwo inspirowane postaciami filmowymi

Już w szkole podstawowej wykonywałam portrety i pamiętam, że postaci filmowe zawsze stanowiły dla mnie inspirację. Zwłaszcza, że w Internecie dostępnych jest wiele zdjęć referencyjnych i można wykorzystywać też wybrane kadry z filmów. Każda twarz niesie ze sobą skojarzenia z konkretną opowieścią, nastrojem, zestawem cech.

Iluminacja – Strona ze szkicownika z portretem głównego bohatera filmu „Iluminacja" Krzysztofa Zanussiego. Data powstania: 01.10.2019.

Młody papież – Szkic wykonany w technice digital painting, przedstawiający scenę rozmowy tytułowego Młodego Papieża z kardynałem z serialu wyreżyserowanego przez Paolo Sorrentino. Data powstania: 06.12.2019 .

Gabriela Zaborska

Gabriela Zaborska, absolwentka Państwowego Liceum Plastycznego w Olsztynie; obecnie studentka Wiedzy o filmie i kulturze audiowizualnej Uniwersytetu Gdańskiego. W swoich pracach chce zwrócić uwagę na sposób wizualnego wyrażania zagadnień metafizycznych. Interesuję się modą, sztuką, muzyką i kulturą niezależną.

Ubrać pustkę. Moda w filmach Michelangelo Antonioniego

Tekst powstał po projekcji filmu *Przygoda* w ramach przedmiotu Kino Autorów i późniejszym zapoznaniu się z twórczością Michelangelo Antonioniego. Inspiracje do rozważań stanowiła idea budowania narracji na wizualnym znaczeniu ubioru, widoczna w modzie *haute couture*. Myślą towarzyszącą przy powstawaniu projektu było znaczenie kostiumów w kreowaniu rzeczywistości filmowej, bohaterów, a przede wszystkim obrazowaniu abstrakcyjnych pojęć i uczuć w dziele.

Mówiąc o dorobku artystycznym Michelangelo Antonioniego nie sposób pominąć jego wyrafinowania w budowaniu kompozycji kadru. Akcent położony jest na przestrzeń, która sama staje się bohaterem kojarzonym z metafizycznym ciężarem obrazu, a swoją geometrycznością podkreśla alienację postaci. Otoczenie zwykło się analizować jako miejsce, w którym bohaterowie snują swoje rozmyślania i które staje się odzwierciedleniem poczucia osamotnienia i zagubienia. Uważam jednak, że dbałość o kompozycje obrazu filmowego u Antonioniego nie zatrzymała się jedynie na kreowaniu świata zewnętrznego odpowiadającego wewnętrznemu wszechświatowi uczuć; znajduje ona odbicie również w samej kreacji wizualnej postaci. Linie sylwetek czy sposób, w jaki materiał kreacji opina się i akcentuje fizyczność, zdają się być kolejnymi elementami budowania rzeczywistości, w której bohaterowie nie potrafią się odnaleźć, a ich wizerunki zdradzają jedynie chłodną obojętność. Dobrze skrojone elementy garderoby, pozbawione zbędnych ozdobników, podkreślają figury postaci, a ich prostota pozwala w pełni wybrzmieć towarzyszącym im rozterkom. Ubiór jest w tym przypadku konsekwentnie wykorzystanym środkiem głębszego budowania ciężaru fabularnego; ujawienia zależności między postaciami i uzewnętrznienia tego, co niewypowiedziane.

Aby dogłębnie zrozumieć styl ubioru konstruowany w realiach świata ekranowego dzieł Antonioniego, należy określić charakter włoskiej mody i jej pozycji w latach 50. oraz 60. Współcześnie Włochom nadawany jest status modowego imperium, jednak budowa tej potęgi swój początek miała dopiero w okresie po II wojnie światowej. Historycznie kraj miał predyspozycje do bycia głównym producentem trendów; od XII wieku słynął głównie z eksportowania luksusowych materiałów, obuwia oraz biżuterii, a od początku XX wieku głównym towarem stały się dodatkowe elementy ubioru, głownie skórzane[1]. Jednakże brak jednego ośrodka włoskiej mody przyczyniał się do alienacji projektantów na arenie międzynarodowej. Zmiana zawdzięczana jest głównie wysiłkom włoskiego rządu oraz producentom odzieżowym, którzy wspólnie stworzyli idee przemy-

[1] E. da Cruz, *Made in Italy: Italian Fashion from 1950 to Now,* Heilbrunn Timeline of Art History, Metropolitan Museum of Art., Nowy Jork 2004, https://www.metmuseum.org/toah/hd/itfa/hd_itfa.htm [dostęp: 12.05.2021].

słu modowego, skupionego przede wszystkim na zagranicznym eksporcie. Począwszy od 1949 organizowane były pokazy akcentujące włoską tradycję ubioru[2]. Rozpatrywana jako największy sukces przyjętej strategii prezentacja ekskluzywnej odzieży miała miejsce we Florencji w 1951. Zaproszenie na wydarzenie otrzymali głównie kontrahenci pochodzący ze Stanów Zjednoczonych. Od tamtej pory przemysł modowy Włoch stał się obiektem fascynacji Amerykanów, a „włoski styl" przekształcił się w niedościgniony wzór. Nietrudno zrozumieć takie uwielbienie. Kreacje tworzone przez projektantów zaspokajały potrzebę kreatywnego konstruowania ubioru[3], a także łączyły w sobie niemal arystokratyczną elegancję i swobodę. Dobrze skrojone, podkreślały elementy figury dzięki odważnym, smukłym liniom. Moda włoska okresu powojennego stanowiła idealne połączenie wyszukanego stylu z harmonią i prostotą.

Prężnie rozwijająca się i kreatywna odnoga włoskiego przemysłu splotła się w niemalże symbiotycznej relacji z kinem. Dzieła autorskie powstałe w latach 50. i 60. czerpią z estetyki późnego modernizmu. Wysublimowana gracja przy jednoczesnej bezpośredniości Antonioniego, cytowane są jako najpełniej ukazujące charakter i idee ówczesnych kreacji. Jako obrazy portretujące stan włoskiego społeczeństwa po wojnie, dosadnie zarysowały wizerunek, do którego dążyła każda Włoszka i Włoch. Anita Eckberg, wcielająca się w Sylvię w *Słodkim życiu*, odziana w czarną, opinającą kształty suknię, pozbawioną ramiączek i z dekoltem w kształcie serca, stanowiła fizyczną reprezentację pociągającego uroku oraz ekskluzywności wyższych sfer Włoch.

Antonioni jednak nie używa ubioru jako dosadnego odzwierciedlenia tego, jaką pozycję społeczną mają jego bohaterowie. Kostiumy nie prezentują ich jako fantazji, a są uzewnętrznieniem duchowych i uczuciowych braków. Trylogia alienacji, mająca swój początek w *Przygodzie* (1960), konsekwentnie odnosi się do poczucia pustki i odległości odczuwanej przez bohaterów. Kolejno w *Nocy* (1961) oraz *Zaćmieniu* (1962) reżyser eksploruje niełatwe relacje międzyludzkie, pełne niedopowiedzeń, zagubienia i ciszy. Uważam, iż dobór kostiumów jest przedłużeniem niekonwencjonalnego stylu wizualnego autora. Elementy garderoby postaci tworzą spójną kompozycję z ich własną cielesnością, wizerunkiem, który chcą kreować, a także przestrzenią filmu. Ubiór w tym przypadku stanowi widzialną identyfikacje bohaterów; poprzez kształty, barwy i wzory, które swoim zestawieniem przywołują konkretne emocje, odzwierciedlają uczucia portretowane przez autora.

Przygoda zarysowuje wyprawę bogatych młodych ludzi na wyspę u wybrzeży południowych Włoch. Gdy Anna znika bez śladu, jej chłopak Sandro i przyjaciółka Claudia muszą zmierzyć się z jej nieobecną postacią ciążącą nad rozwijającą się między nimi relacją. Kostiumy do tego filmu zostały zaprojektowane przez Adriane Berselli, która pod wieloma względami uchwyciła ducha ówczesnej europejskiej mody. Biała, zwiewna sukienka Anny odpowiada trendom kojarzonym z Włochami lat 60. i jest przejawem mody nadmorskiej, wczasowej. Zebrana w talii i rozkloszowana, o okrągłym dekolcie zdaje się być przeciwieństwem ubioru Claudii – czarnej bluzki z prostym dekoltem oraz spódnicy w kratę o podłużnym kroju. Akcent położony jest na różnice kostiumów nie tylko w ramach kolorystyki, ale także kreowanej sylwetki – figury o kształcie X (Anna) oraz przedłużonej formy prostokąta (Claudia). Kontrast w budowaniu kreacji widoczny jest w początkowej scenie, gdy kobiety wracają z rozmowy z ojcem Anny. Elementy ich stroju stanowią również środek tworzący równoważącą się kompozycję; Claudia uchwycona jest z tyłu,

[2] V. Steele, G. Carrara, *Italian Fashion,* Love to Know, 2003, https://fashion-history.lovetoknow.com/clothing-around-world/italian-fashion [dostęp: 12.05.2021].

[3] Konstruowanie ubioru: praca nad funkcją i formą danej kreacji, rozwiązywanie jej kwestii technologicznych, ergonomicznych i estetycznych.

Fot. 1 – Rysunek powstał w trakcie analizowania ubioru w ***Przygodzie*** *Michelangelo Antonioniego. Jego inspiracje stanowiły obrazy Williama Turnera, który w swoich dziełach portretował mgliste wrażenia atmosferyczne i żywioły.*

podczas gdy jej przyjaciółka zwrócona jest ku oku kamery. Czarny sweter pierwszej sprawia, iż Anna, odziana w białą sukienkę, zdaje się znajdywać się bliżej widza. Takie zestawienie kreacji jest przedłużeniem wyboru kompozycji – odwrócona Claudia wydaje się odległą formą, która nie przyciąga uwagi odbiorcy, natomiast jej towarzyszka śmiało zajmuje miejsce postaci dominującej w kadrze. Dobór kostiumów zdaje się podkreślać nie tyle różnice charakteru obu tych postaci, co niezaprzeczalny ich związek, pewną uzupełniającą się relację. Stanowią one względem siebie wizualną przeciwwagę. Ta zależność w ramach konstruowania kreacji obu kobiet widoczna jest również w scenie, w której obydwie znajdują się we wnętrzu kajuty jachtu. Ubiór Claudii – dominujący głęboką czernią strój kąpielowy o ostro zarysowanym wycięciu w kształcie V na plecach – wyraźnie skontrastowany jest z identycznym wycięciem z białego dekoracyjnego obszycia w sukience Anny. Oba kostiumy akcentują linię pleców, w subtelny sposób zarysowując zmysłowość kobiet. Wpisują się również w wizualną tendencję au-

tora do geometryzowania przestrzeni za pomocą ostrych, prostych linii podziału.

Warto również podkreślić rolę stroju jako harmonijnej części kompozycji. Widoczne jest to najwyraźniej w scenach charakterystycznych dla twórczości Antonioniego, czyli zestawieniu postaci ludzkiej z bezkresem natury. Ciekawym wyborem estetycznym w takiej perspektywie jest sukienka bohaterki granej przez Monicę Vitti. Jej tonacja niemalże zlewa całą figurę kobiety z tłem dzikich skał; faktura spiętrzonego masywu, jak i pionowe pasy materiału tworzą połączenie form organicznych oraz syntetycznych. W ten sposób uwydatnieniu ulega tematyka *Przygody*. Choć na pierwszy rzut oka sylwetka zdaje się wtapiać w otoczenie, to przy bliższym oglądzie nadal stanowi element obcy, wyalienowany; podobnie jak bohaterowie, którzy nie potrafią znaleźć swojego miejsca w obrębie relacji z innymi. Wątek podobieństwa dwóch kobiet zdaje się mieć symboliczne rozwiązanie w momencie, gdy po długich poszukiwaniach Anna nadal się nie odnajduje. Wówczas Claudia, ubrana w bluzkę przyjaciółki, po której nie ma śladu, płacze wśród skał. Ta scena pod względem kostiumowym sygnalizuje widzowi przejęcie miejsca; poprzez część garderoby należącej do nieobecnej kobiety, Claudia przejmuje postać zaginionej, poniekąd staje się nią. Od tej pory będzie ona nękana wizją powrotu przyjaciółki, która zagraża jej tożsamości oraz pozycji w oczach Sandro.

Przygoda zrewolucjonizowała myślenie o narracji w kinie, a niezaprzeczalnie wyszukany i złożony styl wizualny określił Antonioniego jako twórcę-estetę. Dobrze skrojone i dopasowane kostiumy: od prostych spódnic, ciemnych swetrów poprzez eleganckie bluzki, aż do uwodzicielskich, akcentujących cielesność sukien, doskonale wpisały się w artystyczną kompozycję filmu. Zestawienie strojów cechujących się oszczędnością formy i harmonijnymi proporcjami wizualnie przywodzi na myśl surowe budowle późnego modernizmu, wśród których krążą bohaterowie. Proste, wykreowane głównie poprzez kształt i kolor sylwetki nadały bohaterom szyku wyższych sfer, jednocześnie dystansując ich względem siebie. Dzięki wykorzystaniu części garderoby o silnie geometrycznej, oszczędnej formie, w czerni i bieli zbudowano jednolite, barwne bryły, przez co sama figura ludzka zdaje się być ponura, wręcz wroga.

W *Zaćmieniu* kontynuowana jest ta estetyczna tendencja. Powraca również Monica Vitti jako Victoria, która, podobnie jak Claudia, wyróżnia się swoim stylem. Antonioni sportretował otoczoną aurą bezcelowości i marazmu fascynację między kobietą, która dopiero co zakończyła swój związek, a młodym, pełnym życia Piero. Już scena początkowa roztacza przed widzem obraz arystokratycznej elegancji. Kamera ruchem panoramy rejestruje scenę, począwszy od odbicia w błyszczącej posadzce, stopniowo ukazując figurę bohaterki: jej delikatne, czarne sandały na niskiej szpilce, zgrabnie zarysowane łydki i czarną sukienkę o prostym kroju, miękko zbierającą się tuż nad ich linią. Wydłużona sylwetka, osiągnięta poprzez prostą linię kreacji o dodatkowo wydłużonej talii z zebraniem materiału w biodrach, dodaje całej postaci posągowości i niewzruszenia. Tył wycięty w kształt łódki eksponuje ramiona i jasne włosy Monici Vitti, co kontrastuje z głębią czerni kostiumu. Prostota konstrukcji kreacji, wraz z ciężarem jej kształtu, dominują w kompozycji kadru. Ich obecność jest tak wyraźnie zaznaczona i przytłaczająca jak decyzja bohaterki o nieuchronności końca relacji. Bice Brichetto, odpowiedzialna za kostiumy, która później pracowała na planie *Ostatniego tanga w Paryżu* (1972) Bernardo Bertolucci'ego, zamyka charakter Victorii w silnie wydłużonej sylwetce. Jej postać przez większość czasu odziana jest w ciemne kreacje o identycznym kroju; jedyną wariacją zdają się delikatne wzory materiału. Stanowią one detale odpowiadające zmianom w życiu kobiety. Pierwszą sceną, w której pojawiają się w ubiorze bohaterki, jest moment, gdy poznaje Piero. Organiczne wzory ściśnięte na przestrzeni tkaniny jej sukienki zdają się odzwierciedlać harmider budynku banku, w którym oboje się znajdują. Zmiana jednolitych materiałów kostiumów z poprzednich scen na

Fot. 2 – Grafika powstała podczas rozważań nad konstrukcją kostiumów w filmach Michaelangelo Antonioniego. Inspiracją do jej stworzenia były rysunki żurnalowe i wizualne mapy myśli.

wzorzyste, pełne kształtów sygnalizuje również moment przełomowy fabuły; młody mężczyzna z czasem staje się bliski Victorii. Taki motyw w kreowaniu ubioru kontynuowany jest w scenie wizyty u znajomej, podczas której w sposób metaforyczny pod przebraniem plemiennym odkrywa swoją dzikość. Można więc zauważyć związek ukazania nowego elementu w kategorii kostiumu z ważnymi dla bohaterki, jak i fabuły, wydarzeniami. Kolejna scena, rozgrywająca się we wnętrzu banku, również ukazuje kobietę odzianą w podobną wzorzystą kreację. Jednak tym razem relacja między przestrzenią a figurą prezentują się zgoła odmiennie. Victoria w ciemnej, choć wzorzystej sukience i blond fryzurze jest sylwetką wyróżniającą się na tle kamiennych ścian i kolumn sali. Jej dystyngowana postura i smukłość linii wyznaczanych przez konstrukcje ubioru wyróżniają ją wśród chaotycznie poruszających się postaci. Widoczne tym samym staje się zagubienie wobec rzeczywistości zewnętrznej i wewnętrznej, niedopasowanie.

Sekwencją, która stanowi odwrócenie tendencji w kreowaniu kostiumu, zdaje się być moment spotkania Victorii i Piera przy studni. Biała sukienka, w którą ubrana jest kobieta ma krój bliźniaczy z poprzednimi. Jej barwa i prosty kształt przełamane zostają długim naszyjnikiem. Akcja rozgrywa się w miejskim krajobra-

zie, w którym reżyser zestawia jego elementy wraz z kreacją o identycznej tonacji. Fragmenty tła: jasne pasy dla pieszych, mury budynków i fasada budowy o silnie geometryzującej konstrukcji, budują wraz z sukienką kobiety spójną kompozycyjnie całość. Motyw białych linii jest stale obecny w wizualnym obrazie *Zaćmienia*; nieuchronnie dzielą one kadr. Taki wybór jest odzwierciedleniem działań bohaterki. Victoria rozdziela siebie i innych, nakreśla podział między nią a jej kochankiem, po raz kolejny porzucając nadzieje na miłość. W scenie ostatniego spotkania pary kobieta ponownie zwraca się ku ciemnym barwom i drobnym wzorom. Mimo obietnicy kolejnej schadzki, jakakolwiek nadzieja względem dalszego rozwoju relacji zostaje porzucona. Kamera rejestruje pustą przestrzeń tak tożsamą z beznadziejnością i alienacją odczuwaną przez bohaterów. Uważam, iż powtarzalność wzorów i konstrukcji dobitnie podkreśla monotonię oraz znudzenie relacjami międzyludzkimi. Mała wariacja w doborze kolorów kostiumów i ich krojów zlewa każdą scenę w podobny do siebie obraz pozbawionej różnorodności, przewidywalnej codzienności. Konstruowanie kreacji na zasadzie analogii, ograniczenie palety do jedynie do bieli, czerni i ich kontrastu nadaje postaciom charakteru uwięzionych w swoich własnych ograniczeniach, nie mogących wyjść poza przyjęty schemat. Tak na płaszczyźnie ich kreacji, jak i relacji, które budują. Smukła, dystyngowana sylwetka, osiągnięta przez kształt kreacji, uwydatnia odległość emocjonalną i strach Victorii przed uczuciem.

Antonioni, za sprawą umiejętnego wykorzystania detali kostiumowych, sprawił, że poczucie pustki i metafizycznego zagubienia zyskało melancholijne i wysublimowane odzwierciedlenie w obrazie filmowym. Nieprzeniknioność uczuć postaci oraz ich emocjonalne odcięcie widoczne jest w prostych, ale eleganckich krojach kreacji. Oszczędność środków, którymi budowane są kostiumy, przy jednoczesnym ich wyważeniu i harmonii, powodują, iż figury sprawiają wrażenie posągowych i niewzruszonych. Anachroniczna paleta barwna elementów garderoby nadaje im charakter chłodnych, surowych i zdystansowanych, poprzez swoją przewidywalność i jednolitość. Reżyser, za sprawą odwołania do ówczesnej mody włoskiej, która łączyła w sobie arystokratyczną elegancję i swobodę, uchwycił niejasny status portretowanych postaci; zawieszonych względem siebie, odległych wobec siebie samych i borykających się z własną tożsamością. Antonioni przyczynił się do spopularyzowania idei włoskiego stylu, udowadniając, że film może czerpać z estetyki kreowanej przez projektantów mody, a także pozostawać z nią w ścisłym związku. Pustka metafizyczna znalazła odzwierciedlenie nie tylko w ramach kreowanej przestrzeni i kompozycji, ale także została ubrana w ponadczasową estetykę.

Bibliografia

da Cruz E. , *Made in Italy: Italian Fashion from 1950 to Now*, Heilbrunn Timeline of Art History, Metropolitan Museum of Art., Nowy Jork 2004, https://www.metmuseum.org/toah/hd/itfa/hd_itfa.htm.

Steele V., Carrara G., *Italian Fashion,* Love to Know, 2003, https://fashion-history.lovetoknow.com/clothing-around-world/italian-fashion.

Marcin Zwolan

Absolwent studiów licencjackich na kierunku Sinologia oraz absolwent Wiedzy o Filmie i Kulturze Audiowizualnej na Uniwersytecie Gdańskim. Autor artykułów naukowych opublikowanych przez magazyny *Maska* i *Gdańskie Studia Azji Wschodniej*. Specjalizuje się w kinie tajwańskim, ze szczególnym naciskiem na twórczość Edwarda Yanga.

Jak zajrzeć do środka z dystansu? Techniki subiektywizacji w *Jeziorze dzikich gęsi* Yi'nana Diao

Tekst powstał w ramach przedmiotu akademickiego „Do środka filmu" pod kierunkiem dr Bartosza Filipa. Pomimo nagród na największych światowych festiwalach twórczość Yi'nana Diao jest rzadko omawiana w publikacjach naukowych. Poniższy szkic stanowi odskocznię do dyskusji o niecodziennych technikach narracyjnych stosowanych przez chińskiego reżysera. Narzędziem pomocniczym do opisania tych technik jest teoria subiektywizacji zapośredniczonej Roberta Birkholca.

W swoich filmach Yi'nan Diao zazwyczaj skupia się na wyrzutkach społecznych, ludziach wymykających się konwencjonalnej moralności[1]. W *Mundurze* (2003) przygląda się perypetiom krawca udającego policjanta, w *Nocnym pociągu* (2007) ukazuje życie osobiste egzekutorki kar śmierci, a w *Czarnym węglu, kruchym lodzie* (2014) obserwuje, jak zhańbiony detektyw prowadzi śledztwo na własną rękę. Słowa w rodzaju „przygląda się" lub „obserwuje" są kluczowe, ponieważ Diao rzadko stosuje w tych filmach zabiegi subiektywizujące narrację, preferując stylistykę dokumentalną lub statyczne inscenizacje rodem ze *slow cinema*. Historie opowiada zaś linearnym ciągiem z użyciem elipsy narracyjnej, skłaniając widza do samodzielnego uzupełniania luk w fabule.

Jezioro dzikich gęsi to czwarty film pełnometrażowy w filmografii Yi'nana Diao i pierwszy, w którym zrywa z opowieścią w porządku linearnym poprzez użycie retrospekcji pogłębiających portrety psychologiczne głównych postaci. Eksperymenty z czasowością w strukturze narracyjnej wskazują na tworzenie powiązań pomiędzy sekwencją zdarzeń i punktem widzenia bohaterów. Odejście od formalnego rygoru na rzecz przeplatania struktur czasowych, które z założenia nie powinny do siebie przystawać, ułatwia zaś identyfikację z protagonistą.

Fokalizacja opowieści w *Jeziorze* zachodzi w oparciu o postrzeganie czasu przez postać. Uznaję to za przejaw subiektywizacji zapośredniczonej, zagadnienia z zakresu narratologii filmowej stanowiącego odpowiednik mowy pozornie zależnej, znanej z wypowiedzi literackich. Teorię opracował Robert Birkholc, wskazując na to, iż „narracja tego typu nie tworzy iluzji bezpośredniego dostępu do świata wewnętrznego bohaterów, lecz uwydatnia mediację innego podmiotu w prze-

[1] Yi'nan Diao, *Style is the best weapon against mediocrity and decay*, rozm. przepr. Muyan Wang, https://www.filmcomment.com/article/interview-diao-yinan/ [dostęp: 09.05.2020 r.]

kazywaniu stanów wewnętrznych postaci"[2]. Perspektywa postrzegania świata diegetycznego w subiektywizacji zapośredniczonej zazwyczaj jest hybrydyczna, stąd może odnosić się do punktu widzenia kilku postaci[3]. Nie zostaje jednak poza kontrolą zewnętrznej instancji narracyjnej, czyli elementów języka filmu, takich jak praca kamery czy montaż. W *Jeziorze* wspomniane zależności doprowadzają do sytuacji, w której środki narracyjne tworzą imitację postrzegania rzeczywistości przez parę bohaterów bez naruszenia spójności stylistycznej dzieła.

Diao dzieli film na dwie części. W pierwszej, rozgrywającej się w nocy na stacji kolejowej, Zenong i Aiai wzajemnie relacjonują sobie okoliczności, które doprowadziły do ich spotkania. Zenong Zhou (Ge Hu), gangster i wzięty złodziej skuterów, ucieka przed wymiarem sprawiedliwości i rywalami z półświatka. Na swojej drodze spotyka Aiai Liu (Lun-Mei Kwei), prostytutkę pełniącą rolę posłańca. Ich historie przybierają formę dwóch obszernych retrospekcji. W drugiej części filmu, inscenizowanej linearnie, sojusz bohaterów stopniowo przeradza się w romans, który zostaje poddany kolejnym próbom w krwawych starciach z policjantami i gangsterami. W tym wypadku przestój akcji charakterystyczny dla *slow cinema* zostaje skontrastowany z bogato zainscenizowanymi sekwencjami sensacyjnymi, w których, za pośrednictwem montażu równoległego, jedno zdarzenie zostaje ukazane z perspektywy kilku postaci.

Hybrydyczny charakter subiektywizacji zapośredniczonej pojawia się w scenach śledztwa policyjnego, gdzie Diao zrywa z punktem widzenia bohaterów. Służą one uzupełnieniu fabuły o kontekst wszechobecnej inwigilacji, symptomatycznej dla współczesnych Chin. Sekwencje związane z działaniami wymiaru sprawiedliwości przyjmują zdawkową i fragmentaryczną formę, przywodzącą na myśl reportaż telewizyjny. Budzą skojarzenia z nadzorem Wielkiego Brata, który patrzy na uciekiniera przez kamery CCTV, podsumowuje w telegraficznym skrócie jego ostatnie ruchy, a nawet porównuje pościg za bohaterem z polowaniem na dziką zwierzynę[4]. Pomimo sporadycznych dygresji Aiai i Zenong pozostają w centrum zainteresowania. Nie bez powodu reportaż o działaniach policji pojawia się wtedy, gdy bohaterka zwraca uwagę na program informacyjny wyświetlany w dworcowej poczekalni.

Dwie retrospekcje w pierwszej połowie filmu pełnią rolę ekspozycji fabularnej, relacjonującej ciąg zdarzeń poprzedzających rozmowę bohaterów na stacji kolejowej. Pierwszym narratorem jest Zenong, z którego perspektywy poznajemy świat drobnych gangsterów. Na początku opowieści uczestniczy w zebraniu półświatka, kończącym się brutalną bójką o terytorium. Bohater, jako osoba o wysokiej pozycji w środowisku, z początku obserwuje konflikt z bezpiecznej odległości. Jest coś beznamiętnego i prześmiewczego w sposobie, w jaki Diao inscenizuje scenę krwawych zatargów. Zaczyna od dłuższego ujęcia w planie pełnym, a następnie zestawia je ze zbitką krótkich, statycznych detali. Zamiast zadawanych ciosów ukazuje splecone ciała, obuwie dociskające czyjąś głowę do podłogi czy paznokcie wbijane w twarz. Dopiero gdy Zenong włącza się do akcji, język opowieści staje się dynamiczny. Pojawia się jazda kamery, zmiana ogniskowej, a brawurowa choreografia walki zostaje zagrana w pojedynczym ujęciu. Warstwa wizualna i dźwiękowa wielowymiarowo odzwierciedla frustrację i zmęczenie bohatera, dla którego podobne wybuchy przemocy stanowią chleb powszedni. Warto też zauważyć, że portrety otaczających go złodziejaszków nie grzeszą subtelnością. Są narwani, małostkowi i żądni władzy, czyli tacy, jakimi widzi ich Zenong.

[2] Robert Birkholc, *Narracja subiektywna zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej" w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia" 2016, nr 14, s. 147.

[3] Ibidem, s. 149.

[4] James Wham, *The Watchers*, http://www.reverseshot.org/reviews/entry/2604/wild_goose_lake [dostęp: 09.05.2020 r.]

Irracjonalność zachowania kompanów z półświatka znajduje przedłużenie w scenie wyścigu złodziei, gdzie dwie ekipy rywalizują o to, kto ukradnie więcej skuterów. To, co wstępnie wydaje się efektowną sekwencją akcji, w rezultacie okazuje się celowo rozwleczonym ciągiem ujęć zobojętniałych gangsterów na warczących maszynach. Diao stopniowo odziera scenę z napięcia, usypiając czujność widza, aż do momentu, w którym jeden z popleczników Zenonga dosłownie traci głowę. Wówczas akcja wyraźnie przyspiesza. Padają strzały, zrywa się ulewa, a bohater, oślepiony przez tnący deszcz i reflektory radiowozu, zabija policjanta. Tuż przed zabójstwem funkcjonariusza widz percypuje oczami Zenonga miazgę smug i detali, które ciężko ułożyć w czytelną całość. Diao najpierw celowo spowalnia akcję, aby zakończyć retrospekcję falą bezsensownej przemocy, pełnej skrajnych bodźców świetlnych i dźwiękowych. Doświadczenia sensoryczne i gwałtowna eskalacja wydarzeń ułatwiają odczucie tragicznego położenia, w jakim znalazł się bohater.

Przebieg retrospekcji relacjonowanej przez Aiai jest analogiczny do opowieści Zenonga. Na początku poznajemy zwyczajne życie bohaterki, uprawiającej prostytucję w obrębie tytułowego jeziora. W scenie, w której z innymi pięknościami zabawia parę gangsterów, jej dziewczęca fasada pęka – zrywa perukę z głowy koleżanki, żądając od niej zwrotu pożyczonych pieniędzy. Podobnie jak męski bohater *Jeziora*, Aiai jest sfrustrowana toksycznym otoczeniem i pragnie się z niego wyzwolić. Pod wpływem impulsu przejmuje misję odnalezienia żony Zenonga i doprowadzenia do spotkania małżonków. Diao zawiesza oko na momentach, gdy Aiai wkracza do obcego środowiska. Bohaterka ostrożnie lustruje nową przestrzeń, a kamera dostosowuje tempo do jej miarowego chodu. Najbardziej wyrazistym przykładem jest wydłużona sekwencja, w której kobieta przechadza się po rynku miejskim w oczekiwaniu na spotkanie Zenonga z żoną. Diao skupia się na dziwnej, spowolnionej grze pomiędzy Aiai, funkcjonariuszami policji i gangsterami. Postaci giną w tłumie obcych ludzi tańczących w rytm przeboju Boney M, żeby zaraz się z niego wyłonić. Utrzymują wobec siebie sztuczny dystans, ale cały czas czegoś oczekują. Choreografia sceny rządzi się tą obcą logiką, aż ktoś oddaje pierwszy strzał, który, analogicznie do retrospekcji Zenonga, wywołuje efekt domino. Diao w trakcie strzelaniny kadruje przerażoną Aiai w brawurowych, długich jazdach kamery. Podkreśla jej dezorientację grą cieni, postaciami rozsypanymi w nieostrości i skrawkami dialogu z offu. Podobnie jak Zenong po zabiciu policjanta w strugach deszczu, bohaterka odnajduje się w nowym, niebezpiecznym położeniu.

Retrospekcje wytyczają podwaliny romansu pomiędzy bohaterami, którzy poszukują odkupienia i czułości w atmosferze oszustwa i manipulacji. Druga część filmu opiera się już na narracji linearnej, ale Diao wciąż moduluje tempo akcji i wprowadza jaskrawe kontrasty w stylistyce. Od tej chwili związek bohaterów przestaje być definiowany przez dialog. Przypomina raczej niemą grę na dystans, w której wzajemnie sprawdzają swoją lojalność i zaufanie. Udają nieznajomych na ulicy, badają swoje zwielokrotnione odbicia w gabinecie luster, wreszcie wypływają łódką na środek jeziora, gdzie dają upust swoim żądzom.

W scenie zbliżenia na łódce Diao po raz kolejny akcentuje doświadczenia sensoryczne, wskazując na dotyk dłonią lub mgłę unoszącą się nad jeziorem. W pełni oddaje intymność aktu rozgrywającego się pomiędzy bohaterami, nie pomijając związanych z nim fizjologicznych reakcji. Za zdarzenie pokrewne uznaję moment, w którym Zenong i Aiai spożywają swój pierwszy i ostatni wspólny posiłek. Scena znajduje się pomiędzy dwiema sekwencjami akcji, przez co wydaje się szalenie pospolita. Każda czynność zostaje uwzględniona: zamówienie makaronu, oczekiwanie, spożywanie, doprawianie, płacenie. Kulminację stanowi zaś dłu-

gie ujęcie w planie dwójkowym, w którym bohaterowie skupiają się na jedzeniu. Momenty zawieszenia akcji pozwalają na wyizolowanie relacji Aiai i Zenonga ze schematu intrygi kryminalnej. Diao dąży do uczłowieczenia postaci, sprowadzając je do fundamentalnych potrzeb fizjologicznych. Nie wpływa to znacząco na przebieg fabuły, ułatwia zaś identyfikację z postacią i dają chwilę wytchnienia przed bardziej spektakularnymi zabiegami narracyjnymi, które pojawiają się w scenie zasadzki lub ostatniego pościgu za Zenongiem.

Diao ma tendencję do zestawiania wolnego tempa narracji z nagłymi wybuchami przemocy, co Bruno Surace uznaje także za charakterystyczną cechę twórczości innych współczesnych reżyserów z Chin, między innymi Zhangke Jia[5]. Najbardziej widowiskowym przykładem tego zabiegu w twórczości Diao jest konfrontacja Zenonga z rywalami w obrębie kompleksu mieszkaniowego, którą poprzedzają nieśpieszne, poniekąd komiczne przygotowania do zasadzki. Scena starcia bohatera z prześladowcami stanowi popis wyrafinowanych środków inscenizacyjnych: punkt widzenia zostaje rozczłonkowany na różne perspektywy, cienie rosną i maleją na ścianach, a bohater często znika z pola widzenia. Zenong błąka się pośród względnego chaosu, ale ostatecznie udaje mu się przewidzieć ruchy przeciwników i opuścić budynek w jednym kawałku. Pomimo prowadzenia akcji w czasie realnym i klasycznego zastosowania montażu równoległego, Diao nieustannie podrzuca fałszywe sygnały w warstwie dźwiękowej lub przenosi perspektywę na postać epizodyczną czy przypadkowego świadka. W rezultacie stwarza poczucie obcości i dezorientacji, skłaniając do tworzenia logicznych połączeń pomiędzy skrawkami chronologicznej narracji. Kalejdoskopowy charakter sceny niniejszym staje się narzędziem subiektywizacji. Widz identyfikuje się z psychofizycznym stanem Zenonga, który pomimo skrajnego zmęczenia pozostaje czujny na bodźce z otoczenia.

Przy tak rozmaitych technikach narracji i zabaw z przestrzenią czasową pojawia się problem braku spójności, który Diao zażegnuje konsekwentnym stylem montażu. Nie wprowadza retrospekcji poprzez miękkie przejścia, nie kusi go używanie spowiedzi z offu, unika także wideoklipowych zabiegów w rodzaju *slow motion*. Widz rozpoznaje retrospekcje pomimo braku ostentacyjnych sygnałów. Jest w stanie przewidzieć położenie uczestników strzelaniny w scenie zasadzki, ponieważ perspektywa widzenia jest zgodna ze sposobem doświadczania czasu i przestrzeni przez główną postać. Subiektywizacja zapośredniczona umożliwia zarazem spojrzenie wewnątrz, jak i ocenę sytuacji z dystansu.

W rezultacie Zenong Zhou i Aiai Liu okazują się mniej enigmatyczni niż bohaterowie poprzednich filmów Diao. Wrażenie bliskości z psychologicznym doświadczeniem rzeczywistości przez postaci nie zostaje przyćmione przez zabiegi stylistyczne czy ironiczny humor, którymi Diao akcentuje swoje opowieści. *Jezioro dzikich gęsi* stanowi zatem przekonujące zestawienie empatii wobec bohatera z autorską wizją. Jest również dowodem na to, że reżyser po raz kolejny znalazł sposób na ukazanie godności i szlachetności ludzi tkwiących na marginesie społeczeństwa, nie wpadając przy tym w pułapkę protekcjonalności i sentymentalizmu.

[5] Bruno Surace, *Ellipses and Amnesias* [w:] *The Waterfall and the Fountain*, Aracne editrice, Canterano 2019, s. 318

Bibliografia

Robert Birkholc, *Narracja subiektywna zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej" w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia" 2016, nr 14.

Yi'nan Diao, *Style is the best weapon against mediocrity and decay*, rozm. przepr. Muyan Wang, https://www.filmcomment.com/article/interview-diao-yinan/ [dostęp: 09.05.2020 r.].

Bruno Surace, *Ellipses and Amnesias* [w:] *The Waterfall and the Fountain*, Aracne editrice, Canterano 2019.

James Wham, *The Watchers*, http://www.reverseshot.org/reviews/entry/2604/wild_goose_lake [dostęp: 09.05.2020 r.].

ISBN 978-83-8206-347-9