

Iga Pękala

ORCID: 0000-0001-6520-3122

Uniwersytet Wrocławski

Ucieleśniona percepcja filmowych gier umysłowych

<https://doi.org/10.19195/0867-7441.27.33>

Recenzja: Barbara Szczekała, *Mind-game films. Gry z narracją i widzem*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi, Łódź 2018, ss. 319.

Słowa kluczowe: kino gier umysłowych, percepcja, narracja

Keywords: mind-game films, perception, narration

Monografia Barbary Szczekały *Mind-game films. Gry z narracją i widzem* została wydana w 2018 roku nakładem Narodowego Centrum Kultury Filmowej. Autorka koncentruje się w niej na tak zwanym kinie gier umysłowych, szczególnie w wymiarze procesu odbiorczego tych dzieł, a zatem — na doświadczeniu skomplikowanych, mozaikowych narracji. Publikacja nie jest kompendium dzieł z zakresu *mind-game films* (termin zaczerpnięty od Thomasa Elsaessera¹) ani nie wskazuje rozwiązań struktur fabularnych przywołanych obrazów tego nurtu; autorka zajmuje się głównie teoretyczną percepcją tego typu dzieł ze świadomością, że opisane przez nią doświadczenie odbiorcze znajduje wyraz w przeżyciach widzów oraz kinofilskich dyskusjach². Kolejne części pracy poświęcone są zatem aspektom odbioru, kontekstom narracji, ucieleśnionego doświadczenia, procesom identyfikacji, a także umiejscowieniu kina gier umysłowych w kontekście współczesnej kultury. W *Mind-game films* zostaje połączona perspektywa literaturoznawcza z kategorią doświadczenia — percepcja filmów mozaikowych wiązałaby się zatem zarówno z odbiorem rewolucyjnej fabuły dzieł, jak i z procesami z zakresu neuroestetyki.

Na światowym gruncie naukowym literatura na temat *mind-game films* jest wysoce rozwinięta — w Polsce publikacja B. Szczekały jest jednym z pierwszych tekstów analizujących kino gier umysłowych³. Opierając swoje rozważania w dużej mierze na procesach odbiorczych, badaczka daje asumpt do dalszych rozwa-

¹ Zob. T. Elsaesser, *The Mind-Game Films*, [w:] *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Oxford 2009, s. 13–41.

² B. Szczekała, *Mind-game films. Gry z narracją i widzem*, Łódź 2018, s. 11.

³ Jednym z pierwszych, ponieważ warto sięgnąć również do publikacji Mirosława Przyłipiaka, *Fala trzecia: filmy z lamigłówkami*, [w:] *idem, Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, Sopot 2016. O kinie gier umysłowych pisała wcześniej także autorka monografii, zob. B. Szczekała, *Mózgotrzepy i puzzle, czyli jak współczesne kino gra z widzem*, „EKRAŃy. Film & Media”

zań także na temat cielesnego paradygmatu popularnego we współczesnym filmoznawstwie. *Mind-game films* są według autorki omawianej publikacji wpisane w akt aktywnego oglądania, nierzadko połączony z dyskomfortem, i oparte na perspektywie afektywno-poznawczej⁴.

W monografii zaprezentowane zostaje wielowymiarowe spojrzenie na kino gier umysłowych, co znajduje odzwierciedlenie w strukturze publikacji. W rozdziale pierwszym (*Mind-game films. Konteksty narracji, produkcji i doświadczenia*⁵) mamy do czynienia z podstawami metodologicznymi, wskazanymi przez Szczekałą jako główne ścieżki teoretyczne. Za twórcę pojęcia *mind-game films* autorka uznaje T. Elsaessera, który oprócz samego terminu zaproponował podstawowe motywy i kategorie z nim związane. „Filmy gier umysłowych” dzieli się jego zdaniem na dwa podstawowe rodzaje. W pierwszym z nich to bohaterowie grają w psychologiczne gry, jak w *Milczeniu owiec* (*The Silence of the Lambs*, reż. J. Demme, USA 1991). W drugim wymienionym przez teoretyka rodzaju obrazów gra może toczyć się między twórcą a widzem, kiedy to wiele informacji pozostaje ukrytych do samego końca — albo zagadka może nie zostać w ogóle rozwiązana⁶.

Oprócz wspomnianego już twórcy pojęcia *mind-game films* w monografii Szczekały pojawiają się również odwołania do analiz rekonstruowania skomplikowanych narracji w wykonaniu Davida Bordwella⁷, a także podejście wyodrębnione przez autorkę — perspektywa „postdeleuzjańska”⁸, która prowadzi nas do ucieleśnionego doświadczenia filmów-zagadek.

Jak wskazuje sama badaczka, wielość koncepcji oscylujących wokół kina gier umysłowych oddaje charakter analizowanego zjawiska⁹. W publikacji Szczekały pośród licznych teorii i odniesień pojawia się pewna spójność, która skomplikowaną sieć postaw teoretycznych wokół *mind-game films* układa w syntetyczną całość. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą położenia nacisku na doświadczenie odbiorcze — pozornie rozproszone koncepcje znajdują część wspólną w sytuacji widza i wpływu, jaki wywierają na nim dzieła kina gier umysłowych. Co więcej, perspektywa widza dobrze koresponduje ze zwrotem afektywnym, do którego odniesienia możemy znaleźć w omawianej monografii. Autorka patrzy na analizowane dzieła przez pryzmat subiektywnego odbioru, emocjonalnych reakcji wynikających z kontaktu z kinowym spektaklem oraz zabiegów podkreślających uczucia bohatera.

2014, nr 1 (17) oraz *eadem*, *Eksperymenty i kompromisy: mind-game films we współczesnym kinie amerykańskim*, „Kwartalnik Filmowy” 93–94, 2016, s. 93–94.

⁴ B. Szczekała, *Mind-game films...*, s. 27.

⁵ *Ibidem*, s. 19.

⁶ T. Elsaesser, *op. cit.*, s. 14.

⁷ Zob. D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985.

⁸ B. Szczekała, *Mind-game films...*, s. 39.

⁹ *Ibidem*, s. 41.

Rozdział drugi (*Eksces nagromadzenia w mind-game films. Chwyty uniezwykające na poziomie narracji*¹⁰) przenosi nas w świat konkretnych zabiegów stosowanych przez twórców, zabiera w podróż pełną manipulacji czasowych, niekończących się pętli, filmowych antycypacji i historii szkatułkowych. Klasyczna struktura narracyjna uległa tutaj przemianom wynikającym z rozproszonego charakteru współczesnej kultury — na ten temat autorka pisze w rozdziale czwartym (*Wirtualne światy, rozszczerzone osobowości i ideologiczna partyzantka*¹¹). Filmy gier umysłowych wydają się trafnie oddawać mozaikowość naszej rzeczywistości — twórcy kreują symulakra¹² przewrotnie potęgujące emocjonalny odbiór, ponieważ identyfikujemy te rozproszone światy jako bliskie naszemu doświadczeniu codzienności. W tym kontekście na dzieła omawianego nurtu możemy spojrzeć zarówno z perspektywy narracji, jak i według klucza psychoanalitycznego. Psychoanalityczna teoria filmu może być w tym wypadku zasadna, jako że *mind-game films* nierzadko wprost opowiadają o zaburzeniach psychicznych, traumie i zagubieniu¹³.

Najwięcej o naszej percepcji kina gier umysłowych Szczekała pisze w rozdziale trzecim (*Ucieleśnione doświadczenie odbiorcze i terror identyfikacji*¹⁴), w którym pojawia się analiza procesów identyfikacji, pociągających za sobą cielesne odczucie filmu. Badaczka przechodzi od afektywnego wymiaru kinowych dzieł, przez rozważania Thomasa Elsaessera i Malte Hagenera na temat tego, czy odbiór filmu wymaga ciała i świadomości¹⁵, aż do klasycznych dzieł filmoznawczych, w których pojawiają się głosy o wielozmysłowym doświadczeniu kina, jak rozprawa Siegfrieda Kracauera¹⁶. Wydaje się, że brakuje tutaj bezpośredniego odwołania do zmysłowej teorii kina, łączącej odbiór filmu z jego fizycznym i sensualnym odczuwaniem¹⁷, która może być także pomocna w kontekście analiz dyskomfortu,

¹⁰ *Ibidem*, s. 59.

¹¹ *Ibidem*, s. 241.

¹² Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

¹³ Dobre przykłady filmów podejmujących wymienione wątki to: *Mechanik (El Maquanista)*, reż. B. Anderson, Francja-Hiszpania-USA-Wielka Brytania 2004), *Podziemny krąg (Fight Club)*, reż. D. Fincher, Niemcy-USA 1999) i *Memento* (reż. Ch. Nolan, USA 2000).

¹⁴ B. Szczekała, *Mind-game films...*, s. 119.

¹⁵ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły*, przeł. K. Wojnowski, Gdańsk 2015, s. 198.

¹⁶ S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Gdańsk 2008.

¹⁷ Zmysłowa teoria kina wydaje się spotykać z kinem gier umysłowych szczególnie w analizie tego, co i w jaki sposób dzieła tego nurtu komunikują (jak pisała Vivian Sobchack), a także na jakiej zasadzie możemy odczuwać wrażenia płynące ze skomplikowanych struktur narracyjnych. *Mind-game films* zdają się w wysokim stopniu haptyczne (w świetle koncepcji Laury U. Marks), a zatem zanurzają nas w nieoczywistym doświadczeniu bohaterów, jednocześnie wywołując w nas doznanie oparte na tych zapamiętanych przez nas wcześniej. Zob. V. Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, London 2004; oraz L.U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Durham-London 2000.

w myśl Szczekały mającego znaczenie w kontakcie z *mind-game films*. Perspektywa *sensuous theory* mogłaby się okazać przydatna w aspektach multisensorycznego odbioru konkretnych struktur narracyjnych i środków filmowego wyrazu. Zwróćmy uwagę na to, że dzieła z nurtu *mind-game films* są najczęściej nasycone intensywnym montażem, kolorem i dźwiękiem — to pośród formy filmowej odbiorca doszukuje się rozwiązania zagadki czy gubi w mozaikowych światach. Analiza cielesnych reakcji widzów w kontakcie z kinem gier umysłowych mogłaby zatem stanowić kolejną furtkę interpretacyjną.

Mocną stroną publikacji jest sięgnięcie do wielu metodologii (jak narratologia czy podejście emocjonalno-afektywne) i perspektyw spojrzenia na kino i jego percepcję. Z tego względu monografia Szczekały może stanowić punkt wyjścia do szczegółowych analiz konkretnych dzieł z tego nurtu. Autorka sygnalizuje również zasadność rozpatrywania tego zjawiska na polskim gruncie, w tym kontekście przywołując między innymi *Palimpsest* (reż. K. Niewolski, Polska 2006) oraz *Wojnę polsko-ruską* (reż. X. Żuławski, Polska 2009).

W publikacji Szczekały wartościowe jest również interdyscyplinarne podejście do tematu i połączenie rozprawy teoretyczno-filmowej z wątkami analitycznymi. Dzięki temu zostaje podkreślona wielowymiarowość zjawiska, a za sprawą interpretacji konkretnych dzieł autorka łączy wątki monografii z wcześniejszymi tekstami na temat *mind-game films*. Tak jak rośnie zainteresowanie kinem gier umysłowych — zarówno na polskim, jak i zagranicznym gruncie naukowym — tak z marginesów kinematografii omawiane zjawisko przechodzi do kina głównego nurtu¹⁸. Książka Szczekały może zatem dać asumpt do badania kultury popularnej odzwierciedlającej charakter współczesności. Natomiast bardzo dobry i plastyczny styl monografii, dzięki któremu, czytając, można wręcz zatopić się w opisywanych przez autorkę filmowych światach, powoduje, że *Mind-game films. Gry z narracją i widzem* może być wartościowa nie tylko dla środowiska naukowego, lecz także dla pasjonatów kina.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005.
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985.
- Elsaesser T., *The Mind-Game Films*, [w:] *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Wiley-Blackwell, Oxford 2009, s. 13–41.
- Elsaesser T., Hagener M., *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły*, przeł. K. Wojnowski, Universitas, Kraków 2015.
- Kracauer S., *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008.
- Marks L.U., *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Duke University Press, Durham-London 2000.

¹⁸ B. Szczekała, *Eksperymenty i kompromisy...*, s. 140.

- Przylipiak M., *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2016.
- Sobchack V., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2004.
- Szczekała B., *Eksperymenty i kompromisy: mind-game films we współczesnym kinie amerykańskim*, „Kwartalnik Filmowy” 93–94, 2016, s. 140–152.
- Szczekała B., *Mind-game films. Gry z narracją i widzem*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Łódź 2018.
- Szczekała B., *Mózgotrzepy i puzzle, czyli jak współczesne kino gra z widzem*, „EKRAŃy. Film & Media” 2014, nr 1 (17), s. 14–18.

Filmografia

- Mechanik (El Maquanista)*, reż. B. Anderson, Francja-Hiszpania-USA-Wielka Brytania 2004.
- Memento*, reż. Ch. Nolan, USA 2000.
- Milczenie owiec (The Silence of the Lambs)*, reż. J. Demme, USA 1991.
- Palimpsest*, reż. K. Niewolski, Polska 2006.
- Podziemny krąg (Fight Club)*, reż. D. Fincher, Niemcy-USA 1999.
- Wojna polsko-ruska*, reż. X. Żuławski, Polska 2009.

An Embodied Perception of Cinematic Mind-Games

Summary

The article reviews Barbara Szczekała's publication *The Mind-Game Films: Plating with Narration and the Viewer*. It contains an analysis of subsequent parts of the monograph; special emphasis was placed on the perception of the films and special emphasis was placed on the perception of the films and concepts of theoreticians dealing with this topic (for example, Thomas Elsaesser).