



Studia
Filmoznawcze
34
Wrocław 2013

Michał Wolski

Uniwersytet Wrocławski

ARKANA NOWEJ PRZYGODY

Nurt Kina Nowej Przygody od wielu lat determinuje rozwój amerykańskiej (i nie tylko) kinematografii. Sam termin jest właściwy głównie polskiemu filmoznawstwu, został bowiem wymyślony przez Jerzego Płażewskiego w 1986 roku na łamach czasopisma „Kino”. I choć nie można mu odmówić w pewnym stopniu pejoratywnego zabarwienia, to jednak — jak sugeruje Jerzy Szyłak, redaktor omawianego podręcznika — trafnie oddaje specyfikę tego nurtu amerykańskiej kinematografii, który nie tylko ugruntował pozycję Hollywood na światowym rynku filmowym, ale również walenie przyczynił się do ekspansji amerykańskiej popkultury.

Napisana przez Jerzego Szyłaka przy współpracy ośmiu innych znawców kultury popularnej — Moniki Bokiniec, Katarzyny Kaczor, Sebastiana Jakuba Konefała, Krzysztofa Kornackiego, Marcina Adamczaka i Tomasza Pstrągowskiego — antologia podejmuje temat Kina Nowej Przygody w sposób kompleksowy i wielostronny, omawiając to zagadnienie zarówno z punktu widzenia poszczególnych filmów, jak również odmiennych i różnorodnych perspektyw filmo- czy wręcz kulturoznawczych. Nie udałoby się osiągnąć takiego spektrum oglądów na Kino Nowej Przygody, gdyby nie poszczególne optyki tematyczne założone przez autorów oraz — co oczywiste — dystans czasowy, jaki dzieli nas od powstania pierwszych filmów uważanych za reprezentantów owego nurtu: *Gwiezdných wojen* Gorge’a Lucasa (później przemianowanych na *Gwiezdne wojny, część IV: Nowa nadzieja*) oraz *Bliiskich spotkań trzeciego stopnia* Stevena Spielberga. Samo „Kino Nowej Przygody” jako kategoria filmoznawcza traktowane jest tu dość szeroko, obejmuje bowiem nie tylko filmy przynależne do gatunków zwyczajowo łączonych z Kinem Nowej Przygody — jak obrazy klasyfikowane jako *fantasy*, SF czy awanturnicze — ale też filmy inspirowane tym nurtem, polemizujące z nim lub łączące je z innymi elementami kina gatunkowego.

Podręcznik *Kino Nowej Przygody* składa się z dwóch części. Pierwszą z nich stanowią eseje, w których Jerzy Szyłak i inni autorzy rozpatrują omawiane zjawisko z różnych perspektyw. Druga część jest natomiast obszernym leksykonem najważniejszych filmów zaliczanych do nurtu Kina Nowej Przygody, kręconych od 1977 — daty premiery *Gwiezdnych wojen* i *Bliskich spotkań...* — do 2009 roku. Wybór nie obejmuje wszystkich tytułów, omawia jednak znakomitą większość istotniejszych dla Kina Nowej Przygody tytułów, często opisując też filmy pokrewne, polemiczne względem tej konwencji czy też wykorzystujące ją do podejmowania tematyki stereotypowo obcej kinu rozrywkowemu.

W eseju otwierającym antologię, *Kino Nowej Przygody — jego cechy i granice*, Jerzy Szyłak przedstawia syntetyczną, ale kompleksową genezę Kina Nowej Przygody wraz z jego cechami dystynktywnymi. Obok analiz wypływających z teoretycznych rozważań nad kinem autor sięga również po — istotne z punktu widzenia popkultury — pozaekranowe wyznaczniki tego nurtu. Obok takich obserwacji, jak konieczność komercjalizacji kina — która bynajmniej nie powinna w tym kontekście być pojmowana pejoratywnie — zwraca on więc uwagę na charakterystyczne połączenie transparentności przekazu z jego symbolizacją, odwołującą się do mistycznej, pozalogicznej motywacji zjawisk przedstawianych na ekranie, jednocześnie sugerując bądź akcentując ich celowość. Metafizyka w Kinie Nowej Przygody przekłada się na postrzeganie światów przedstawionych jako z gruntu pozytywnych, co ułatwia doprowadzenie do koherentnego — i tak spragnionego przez widza — happy endu. Kino Nowej Przygody — zdaniem Szyłaka — wyrasta z jednej strony z eskapizmu, a z drugiej — z nostalgii widzów, tęskniących za prostymi konstrukcjami fabularno-przygodowymi, które rozpoznają oni z racji powszechnej partycypacji w rozrywce masowej i intuicyjnym dekodowaniu schematów fabularnych i gatunkowych, właściwych kulturze popularnej. Jednocześnie autor zwraca uwagę na fakt, że gatunki te w Kinie Nowej Przygody podlegają twórczej hybrydyzacji, czego efektem jest podwójne, a czasem nawet bardziej wielokrotne, kodowanie. Ze względu na tę hybrydyzację, a także pewną otwartość gatunkową i swoistą nienormatywność Kina Nowej Przygody, proponuje on podejście do jej tematyki z perspektywy chronologicznej. Wreszcie, uwzględnia również aspekty ekonomiczny i techniczny, których przy analizie zjawisk z pogranicza kultury popularnej nie sposób pominąć. Autor zwraca więc uwagę na fakt, że tworzenie złożonych systemów rozrywkowych na podstawie filmów, tendencja do „sequelizacji” i nacisk położony na widowiskowość są efektem celu, który zawsze przyświecał twórcom Kina Nowej Przygody: przyciągnięcia ludzi do kin, najpierw w obliczu ekspansji telewizji, a dzisiaj — nowych mediów.

W kolejnym eseju *Fantasy w kinie nowej przygody* autorka, Katarzyna Kaczor, zwraca uwagę na dużą częstotliwość występowania w Kinie Nowej Przygody światów przedstawionych o proveniencji fantastycznej, jak również fabuł zbudowanych na analogicznych względem typowej *fantasy* zasadach. Autorka wyróżnia w tym

względzie schematy czy konwencje fabularne właściwe fabułom fantastycznym czy wręcz grom RPG, jak wyraźny i jednoznaczny protagonista, poszczególne zadania poboczne powiązane z wątkiem głównym bądź niezbędne do osiągnięcia wyznaczonego przez protagonistę celu, motyw wybrańca naznaczonego przez odgórne, kosmiczne siły odpowiedzialne za porządek świata. Esej w przystępny, a jednocześnie szczegółowy, sposób omawia inne wyznaczniki *fantasy* w odniesieniu do ich kinowych ekwiwalentów, tłumacząc przy tym, jak wygląda i na czym polega — nie tylko w warstwie semantycznej — wzajemna relacja fantastyki i Kina Nowej Przygody. Zdaniem autorki, która zagłębia się przy okazji w historyczne i estetyczne aspekty funkcjonowania *fantasy* w kinie od lat 80., znamienne jest to, że proces rozwojowy fantastycznej odmiany Kina Nowej Przygody jest wciąż rozwojowy; nie można więc zaprzeczyć, że *fantasy* jako jedna z podstaw tego nurtu staje się wręcz jego motorem napędowym w XXI wieku.

Tomasz Pstrągowski w swoim eseju pt. *Kino Nowej Przygody i gry wideo* zwraca uwagę na istotny dla recepcji tego nurtu fakt swoistego sprzężenia zwrotnego między Kinem Nowej Przygody a grami komputerowymi czy szeroko pojętym środowiskiem młodych, często pochodzących z klasy średniej, ludzi ceniących sobie rozrywki o charakterze interaktywnym. Faktycznie — jak zauważa autor — filmy należące do nurtu Kina Nowej Przygody są często adresowane do tej samej publiki, co gry wideo, a często określanej mianem nerdów. Nerd według Pstrągowskiego to osoba nienależąca do kontestacyjnych czy kontrkulturowych środowisk intelektualnych, ale dysponująca określonym kapitałem, który przeznacza na rozrywkę. Nerdy jest w Stanach Zjednoczonych i na świecie dużo i są oni wierni markom, które zdobędą ich uznanie, a to oznacza dochody dla wytwórni filmowych. Tak więc to nerdy i ich portfele stanowią często podstawowe źródło dochodu zarówno dla Hollywoodu, jak i twórców gier komputerowych. Stąd też — jak słusznie dowodzi autor — ekranizowanie gier wideo stało się w pewnej chwili czymś oczywistym, choć wynikało to również, jak się wydaje, z rozwoju strategii marketingowych opartych na systemach rozrywkowych niż li tylko chęci sięgnięcia po tych samych odbiorców docelowych. Kinowe ekranizacje gier musiały być jednak traktowane przez twórców poważnie, nie na zasadzie pastiszu czy parodii; gracze — czyli nerdy — tak bowiem podchodzili do swojego hobby i nie chcieli, by kino ich wyśmiewało. Stąd też czysta i niezobowiązująca rozrywka z jednej strony i z drugiej — rezygnacja z nietransparentnych walorów artystycznych stanowią podstawę współczesnego Kina Nowej Przygody. Autor zauważa wprawdzie, że taki stan rzeczy ma swoje wady, jednak podstawowy cel — dostarczanie graczom oraz widzom rozrywki — zostaje w ten sposób osiągnięty.

Na analogiczne — można by rzec: merkantylne — aspekty Kina Nowej Przygody zwraca uwagę Marcin Adamczak w swoim eseju *System marketingowy Hollywood w latach 1977–2011*. Autor porusza mało znane, choć w swej istocie niezmiernie ważne konteksty powstawania poszczególnych filmów zaliczanych do

nurtu Kina Nowej Przygody. W tym bardzo obszernym i ważnym dla całego zbioru artykule możemy prześledzić historię rozwoju współczesnego kina komercyjnego oraz powstających wokół niego systemów rozrywkowych, począwszy od słynnego manewru Gorge'a Lucasa, który podczas rozmów z producentami filmu *Gwiezdne wojny* celowo obniżył swoją reżyserską gażę, żeby zachować prawa licencyjne do marki, co przyniosło mu potem wielomilionowe zyski. Esej Adamczaka uświadamia również, jak bardzo dla Hollywood liczy się komercyjny sukces i ile wytwórnie są w stanie zrobić, żeby osiągnąć zysk. Wiele mechanizmów marketingowych rządzących Hollywood jest przy tym szalenie interesujących. Autor pokazuje, jak od *Gwiezdnych wojen* począwszy przez całe lata 80. i 90. rozwijała się towarzysząca filmom otoczka, która kieruje nas w stronę kultury konwergencji i wielkich systemów rozrywkowych, obejmujących nie tylko gry, książki, komiksy, ale też zabawki, ubrania i wiele innych. Warto przy tym zauważyć, jak wielkie maszyny merkantylne rozkręca współczesne Hollywood i jak zabezpiecza się przed stratami; szczególnie intrygująca jest praktyka sprzedawania bezzwrotnych licencji firmom pośredniczącym w kontakcie z odbiorcą, które zapewniają wytwórni zysk, jeszcze zanim film na dobre wejdzie na ekrany kin. Okazuje się więc, że ogromne budżety filmowe to zaledwie wierzchołek góry lodowej, gdyż premiera filmu to zaledwie początek osiągania zysków, a dochód uzyskany z biletów wcale nie stanowi ich większości. Jak zauważa Adamczak, system jest skonstruowany w taki sposób, by przynosić zysk niezależnie od powodzenia poszczególnych filmów; wystarczy, że zwróci się tylko kilka rocznie. Esej ten wprowadza więc wiele interesujących zagadnień do tematyki Kina Nowej Przygody i choć skupia się na Hollywood *sensu largo*, to jednak wiele z omawianych filmów zalicza się do interesującego nas nurtu i to one przynoszą wytwórniom największe zyski.

Nieco inne aspekty Kina Nowej Przygody porusza Sebastian Jakub Konefał w swoim eseju *Topika religijna w nurcie fantastycznonaukowym Kina Nowej Przygody*. Na wstępie warto zauważyć, że autor nie odnosi się do całego nurtu, a jedynie do jego fantastycznych czy też fantastyczno-naukowych elementów. Nie da się ukryć, że filmy tworzone przez Lucasa, Spielberga i im podobnych miały wiele wspólnego z Nową Duchowością, inspirowane były swego rodzaju koncepcjami parareligijnymi czy też pracami antropologicznymi Campbella i Frazera. Autor poddaje poszczególne dzieła filmowe wnikliwej analizie, odnajdując w nich związki z szeroko pojętą religią oraz elementy parareligijne, będące konsekwencją selektywnego podejścia do filozofii New Age. Przykładem tego typu podejścia jest działalność reżyserska i producencka Lucasa i Spielberga, z których pierwszy wpłótł w tworzone przez siebie filmy słynną Moc, drugi wielokrotnie dawał wyraz dylematom o utracie religijności i próbom zastąpienia jej przez nowe formy wiary, czego obraz mamy chociażby w *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia*. Wśród wielu innych przykładów takiego podejścia — jak choćby stylizowanie filmowego Supermana na nowego zbawiciela ludzkości — przebija optymistyczna wizja świata, zgodnie

z którą bohaterowie fantastycznonaukowego Kina Nowej Przygody głoszą często apoteozę dobroci i uczuciowości. Zdaniem Konefała rozdział ten jest już w tym nurcie zamknięty, głównie z powodu panującego w latach 90. i obecnego również w kinematografii XXI wieku katastrofizmu. Choć nie można odmówić autorowi zasadności takiego stwierdzenia, wydaje się, że w tego typu filmach wciąż pojawiają się — mniej lub bardziej widoczne — elementy topiki religijnej.

W swoim eseju *Animacja i Kino Nowej Przygody* Paweł Sitkiewicz skupia się natomiast na fascynującym, acz rzadko podejmowanym temacie technicznych aspektów tego nurtu, a także całego Hollywood. Wskazane przez autora prawa i mechanizmy związane z coraz szerszym zastosowaniem CGI w amerykańskiej kinematografii pozwalają spojrzeć na zjawisko Kina Nowej Przygody z odmiennej perspektywy. W tym ujęciu kinematografia staje się poligonem dla nowych rozwiązań technicznych wykorzystywanych nie tylko w animacjach, ale również w filmach aktorskich w celu multiplikacji efektu niesamowitości. Pod tym względem istotne staje się postrzeganie pewnych rozwiązań fabularnych i technicznych jako wypadkowej zamysłu reżyserskiego oraz możliwości technicznych stojących przed danym studiem. Esaj Sitkiewicza pozwala zorientować się w rozwoju efektów specjalnych na przestrzeni ostatnich czterdziestu lat oraz ich wpływie na kształt zarówno współczesnego Kina Nowej Przygody, jak i całej kinematografii.

W swoim ostatnim esej w zbiorze pt. *Polskie Kino Nowej Przygody* Krzysztof Kornacki ukazuje próby przeniesienia konwencji fantastycznych i przygodowych znanych z filmów amerykańskich na rodzimy grunt. Dotyczy to zarówno filmów powstających w okresie PRL i najczęściej kierowanych do młodszego odbiorcy, jak również produkcji będących pastiszami czy wręcz podróbkami zachodnich konwencji. Autor oddzielną uwagę poświęca próbom przeniesienia na polski grunt konwencji *fantasy*, czego najdobitniejszym przykładem jest film *Wiedźmin*. Esaj Kornackiego pozwala znakomicie uporządkować i usystematyzować wiedzę o polskim Kinie Nowej Przygody oraz filmach aspirujących do tego miana.

Do zbioru esejów dołączony został pokaźny leksykon omawiający najważniejsze — zdaniem autorów — filmy zaliczane do nurtu Kina Nowej Przygody lub też w jakiś sposób z nim korespondujących. Nie ma w nim wprawdzie wszystkich produkcji zaliczanych do Kina Nowej Przygody, ale przedstawiona selekcja jest zasadna i rzetelnie opisana, a brakujące filmy zostały wplecione w kontekst tych już opisanych, przez co całość można traktować jako swego rodzaju narrację historyczną poświęconą omawianemu zjawisku, ze szczególnym uwzględnieniem seryjności poszczególnych tytułów. A ich spektrum jest szerokie; od „programowych” filmów tego nurtu, *Gwiezdnych wojen* i *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*, poprzez filmy SF, takie jak *Superman*, *Star Trek* czy *Łowca androidów* na animacjach typu *Heavy Metal* czy *Ciemny kryształ* skończywszy. Są tu zarówno horrory (*Obcy — ósmy pasażer Nostromo* czy *Łśnienie*), jak i komedie (*Kosmiczne jaja* i *Marsjanie atakują*) oraz filmy przygodowe (*Poszukiwacze zaginionej arki*, *Piraci z Karaibów*:

Kłątwa Czarnej Perły) i ekranizacje komiksów (*Batman*, *Blade: Wieczny Łowca*, *Iron Man*). Cały wykaz filmów zamyka *Avatar* Jamesa Camerona, uznawany za pierwszy tak spektakularny film 3D i zapowiedź nowej jakości w kinie. Ogółem opisano 124 filmy wraz z ewentualnymi kontynuacjami, często odwołując się do ich społecznego i kulturowego kontekstu. Tym samym leksykon Kina Nowej Przygody zawarty w zbiorze może być z powodzeniem traktowany jako swoiste kompendium tego nurtu.

Podsumowując, *Kino Nowej Przygody* stanowi wszechstronne i pouczające źródło wiedzy o współczesnym kinie rozrywkowym, pozwala też uchwycić wiele detali amerykańskiej (i nie tylko) produkcji filmowej, od uwarunkowań technicznych poprzez społeczno-polityczne na marketingowych skończywszy. Dołączony do zbioru leksykon pozwala zorientować się w tym nurcie, uzupełniając informacje zawarte w esejach konkretnymi przykładami. *Kino Nowej Przygody* może być zatem ciekawą lekturą dla każdego, w szczególności zaś dla osób pragnących zgłębić niuanse przemysłu rozrywkowego w Stanach Zjednoczonych.

NEW ADVENTURE'S ARCANA

Summary

New Adventure Cinema is a collection of essays and lexicon of films often described as New Adventure. For many years New Adventure movies have been determining the current progress of American (but not only) cinematography. The term 'New Adventure' was coined by a Polish film critic, Jerzy Płażewski, in 1986 and since then it has been the most popular designation of modern Hollywood adventure films, as says Jerzy Szyłak — main editor of the reviewed collection. Collection — as said — contains seven essays about various aspects of this branch of Hollywood (but not only) productions. Jerzy Szyłak in his opening essay reviews connected with film genetics and historical limitations of New Adventure genre. Next, Katarzyna Kaczor focuses on elements of fantasy in this kind of movies. Tomasz Pstrągowski shows similarities and connections between New Adventure films and video games, especially when those media intermingle with each other. In the next essay, Marcin Adamczak shows — often ignored — business aspects of Hollywood entertaining industry. On the other hand, Sebastian Jakub Konefał focuses on religion and mystical topics of New Adventure films, and Paweł Sitkiewicz shows correlations between this branch of movies and animation. Finally, Krzysztof Kornacki shows how New Adventure cinema inspired Polish filmmakers and what becomes of it. The second part of the collections contains vast lexicon of New Cinema movies, all of them critically reviewed and commented.

Translated by Michał Wolski