# Inny świat – inne kino

Książka Thomasa Elsaessera – niemieckiego filmoznawcy, pedagoga, teoretyka kina – ukazała się we wrześniu 2018 roku nakładem Wydawnictwa Uniwersytetu Gdańskiego, gdzie autor przez jakiś czas wykładał (pracował na wielu uczelniach w Stanach Zjednoczonych i w Europie). Tom zawiera osiem artykułów opublikowanych w większości w latach 2014-2018. Wspólny jest temat – przemiany kultury filmowej ostatnich dwóch dekad, postrzegane jako efekt, ale i symptom, rewolucyjnych przemian cywilizacyjnych. W swych wywodach Elsaesser łączy dociekania historyczne, interpretacyjne i teoretyczne, traktując je jako punkt wyjścia do śmiałych uogólnień. Długie, wielokrotnie złożone zdania nie ułatwiają czytelnikowi konfrontacji z erudycyjnymi rozważaniami, tym bardziej że chyba nie zawsze poradzili sobie z nimi tłumacze. Czyta się to jednak jak tajemny kodeks alchemika, który ujawnia trudno uchwytne sensy i powiązania, odkrywa skomplikowaną naturę rzeczy.

Thomas Elsaesser zajmuje się jednym z najżywiej dyskutowanych zjawisk filmowych ostatnich lat, któremu nadał nazwę mind-game films – filmy gier umysłowych. Trudne, zawiłe, niejednoznaczne, wprawiają widza w stan niepewności w obszarach, w których do niedawna pewność i zrozumiałość były zasadami niepodważalnymi. Mimo to mają duże grono zagorzałych zwolenników, a nawet fanów organizujących się w grupy dyskusyjne w Internecie. Elsaesser zastanawia się, co filmy takie jak: „Memento", „Interstellar", „Dwanaście małp", „Donnie Darko", „Looper – pętla czasu", „Atlas chmur" czy „Inland Empire" mówią o kondycji kina współczesnego, o współczesnej widowni. Filmy gier umysłowych stawiają pytania filozoficzne (bo kino stało się formą filozofowania) o czas, przyczynę i skutek, naturę świata, wiarygodność poznania, wyznaczniki człowieczeństwa (wobec prezentowanej przez nie rozszczepialności ludzkiej tożsamości oraz mutacji ciała i psychiki).

Ten nurt kina, którego ojcem chrzestnym według Elsaessera jest Philip K. Dick, a najbardziej skrajnym reprezentantem David Lynch, zapowiada fundamentalny przełom kulturowy. Zdaniem autora „Kina – maszyny myślenia" systemy reprezentacji wizualno-mimetyczny (właściwy malarstwu, fotografii i filmowi) oraz werbalno-symboliczny (książka) wyczerpały się. Nie są w stanie oddać współczesnego świata. Zastąpi je system reprezentacji oparty na komputerze, telefonii komórkowej i cyfryzacji. W konsekwencji obraz malarski zastąpią ekrany, monitory i interfejsy, odświeżane okna, linki i wizualizacje. W miejsce książki pojawił się edytowalny tekst (zmienny i przeszukiwalny, powiązany z obrazami). Opowiadanie (jako tradycyjnie najskuteczniejsza forma łączenia różnych informacji) rywalizuje z archiwum i bazą danych, ich formami organizacji i kontaktu z odbiorcą.

Jak współczesne przemiany cywilizacyjne odzwierciedlają się w kinie na poziomie formy i struktury, a nie treści – zastanawia się Elsaesser i, narzucając perspektywę filozoficzną, odnosi pytania o realność innych umysłów, naturę percepcji i ludzkiej świadomości do konkretnych filmów. Badacz łączy w spójny wywód różne orientacje i punkty widzenia. W oryginalny sposób pisze o megahicie „Avatar" Jamesa Camerona, ezoterycznym i artystowskim „Inland Empire" Davida Lyncha, zaangażowanym w bieżącą politykę „Wrogu numer jeden" Kathryn Bigelow, a oprócz tego o licznych filmach gier umysłowych, melodramatach czy klasykach filmu modernistycznego. Zresztą nie ogranicza się do filmów – zajmują go również takie problemy, jak miejsce reżysera w kulturze filmowej (analizuje postawę Jamesa Camerona, pokazuje, jakie sprzeczności określają Davida Lyncha) czy polityka wytwórni filmowych.

Inny przełom spowodowany zmianami cywilizacyjnymi, jaki identyfikuje w kinie współczesnym Elsaesser, to zakwestionowanie „sprawczości" bohaterów. Dotąd (w kinie klasycznym) przebieg zdarzeń w obrębie świata przedstawionego był wynikiem woli działania głównych postaci. W

bardziej skomplikowanych sytuacjach mógł być wypadkową ścierania się różnych protagonistów. To system linearny: od przyczyny do skutku, od zamiaru do realizacji, od człowieka do świata. Teraz często bywa inaczej – bohaterowie cierpią na schorzenia umysłowe – amnezję, paranoję, schizofrenię – i nie są już świadomymi i autonomicznymi jednostkami. Świat, w którym funkcjonują, nagle okazuje się wytworem chorego umysłu, o czym nie wiedział zarówno bohater, jak i widz. To obraz kryzysu podmiotu w relacjach ze sobą i światem. Jednak te uszkodzone ciała i umysły wykazują się czasem niezwykłymi zdolnościami – kontaktują się na przykład z obcymi istotami albo z zaświatami. Ich ułomność dodaje im mocy, zyskują inny rodzaj relacji ze stworzonym przez człowieka zrutynizowanym i zautomatyzowanym otoczeniem.

Zmienia się także sposób pojmowania relacji przyczynowo-skutkowych – chronologia zostaje zaburzona, skutek poprzedza przyczynę. To wyraz kryzysu tradycyjnej formy opowiadania – nowe filmy stają się po części tekstem, po części archiwum, po części punktem wyjścia, po części węzłem kłączowatej, elastycznej międzyplemiennej komunikacji.

W skomplikowanym świecie, pełnym wielostronnych zależności i uwarunkowań, wiele niezgodnych ze sobą myśli, idei, poglądów, stanów rzeczy istnieje obok siebie. Nie powinniśmy dążyć do wyeliminowania sprzeczności, ale nauczyć się z nimi żyć, bo są nieodłączną częścią naszej rzeczywistości. Cel przekazu filmów gier umysłowych nie polega więc na tym, żeby zrozumieć świat, czyli uzyskać jedną wykładnię, ale żeby go ogarnąć w całej wielobarwnej złożoności. Te sprzeczności charakteryzują także zarówno figurę reżysera, jak i zasady funkcjonowania przemysłu filmowego. Nie ma jednego spójnego przesłania filmu. Elsaesser pokazuje, jak filmy współczesnego Hollywood, chcąc dotrzeć do największej liczby zróżnicowanych grup odbiorczych, celowo wkomponowują w swój przekaz niespójność ideologiczną (tu jako przykład służy „Avatar”). Dzięki niej rozmaite grupy widzów, w realnej rzeczywistości czasem zantagonizowane, mogą się z filmami hollywoodzkimi utożsamiać, traktować je jak swoje.

Thomas Elsaesser, zajmując się kinem epoki cyfrowej, nie mógł pominąć wzajemnych relacji filmów i gier komputerowych. Czy upowszechnienie się gier zwiastuje (tyle razy zapowiadaną) śmierć kina? A może raczej pozostaną to dwa odrębne, istniejące równolegle, sposoby wypowiedzi „pozwalające na wejście w obręb nowych, choć fikcyjnych światów”. Badacz skłania się raczej ku tej tezie, przewidując, że może kino stanie się podkategorią gier. Jednocześnie odkrywa, że stanowią one swój awers i rewers – jedno tłumaczy obrazy na działanie, a drugie – działanie na obrazy i w gruncie rzeczy zmierzają do tego samego celu. Żyjemy w bańce medialnej i potrzebujemy sposobów na jej przekłuwanie. Czy wyprowadzą nas z niej gry proponujące wiele ścieżek i kilka żywotów? Czy może uczyni to kino, rozumiane jako eksperyment myślowy tworzący gry umysłowe, które uczy widownię nowych reguł, jednocześnie samemu je opanowując.

*Bogdan Sobieszek*