

Agnieszka Ogonowska

Gry intertekstualne na tekście filmowym : opis mechanizmów

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria 4, 229-241

2004

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Agnieszka Ogonowska

Gry intertekstualne na tekście filmowym: opis mechanizmów

Intertekstualność nie jest zjawiskiem jednowymiarowym, zarówno w bogactwie jej form, jak i mechanizmów. Ponadto zaś “nie jest wyłączną własnością literatury, lecz stanowi stłumiony lub jawny wymiar każdego typu wypowiedzi”¹, także audiowizualnych. Wykorzystywana jest przez twórców filmowych do prowadzenia gier komunikacyjnych, zarówno z tradycją kina, jak i z samym widzem².

W pierwszym przypadku, intertekstualność polega na wykorzystywaniu wcześniejszych tekstów filmowych przy tworzeniu nowych. W skrajnych sytuacjach oznaczać to może całkowity odwrót od filmowania jako głównej metody twórczej służącej kreowaniu nowego tekstu. Coraz częściej w praktyce artystycznej pojawia się strategia wykorzystywania już istniejącego materiału dla potrzeb własnego filmu (*found-footage film*)³, a w konsekwencji naruszenie podstawowego warunku twórczości filmowej. W drugim, widz staje się producentem przekazu. Sam tworzy znaczenia na podstawie lektury filmu i znajomości tekstów pozostających z hipertekstem w określonych relacjach transtekstualnych.

Samo pojęcie ‘gry’ implikuje z kolei taką strategię komunikacyjną (między autorem tekstu a jego użytkownikiem), która polega na dynamicznym procesie wymiany, a nie jednostronnej transmisji sensu. Autor tekstu nie sytuuje się automatycznie jako depozytariusz wiedzy, lecz kreator kontekstu gry. Użytkownik konstruuje zatem znaczenia na podstawie kontekstu. Przy takim podejściu polisemantyczność tekstu jest wartością pozytywną i zarazem kluczową dla gier komunikacyjnych,

¹ R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s. 61.

² Por. T. Miczka, *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, UŚ, Katowice 1992.

³ R.W. Kluszczyński, *Film. Video. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Kraków 2002, s. 39–40.

zastępujących klasyczną konsumpcję. Tekst filmowy staje się tym samym “dziełem otwartym”⁴ na proces poszukiwań możliwych kontekstów kulturowych, rozszerzających pole jego interpretacji. Sens jest każdorazowo wypadkową relacji z innymi tekstami, także tymi reprezentującymi inny porządek semiotyczny. To odbiorca, zgodnie z koncepcją ‘deja lu’ Rolanda Barthesa, ustanawia przestrzeń odniesień intertekstualnych działając na mocy własnych doświadczeń kulturowych. Czytanie ma charakter “poligamiczny”: użytkownik nie zajmuje się jednym wybranym tekstem, lecz grupą tekstów tworzących pole intertekstualnych odniesień. Gra toczy się o ilość możliwych do wykrycia kontekstów. Zmianie ulega zatem **stopień kontroli autora nad znaczeniem tekstu**. Film staje się polem komunikacji: między autorem i odbiorcą; między autorem i tradycją kulturową; między tekstem a innymi tekstami kultury; w końcu, między odbiorcą, tekstem oraz tradycją kulturową, której ma on świadomość. Powodzenie całej gry jest wypadkową wyników uzyskanych na poszczególnych polach komunikacji. Interakcja między widzem a tekstem przypomina zatem serię wyborów dotyczących kierunków lektury oraz przywoływanych w jej trakcie kontekstów.

Teksty współczesnej kultury postmodernistycznej mają charakter palimpsestu, który odwołuje się do kilku supertekstów lub konstytuujących je elementów jednocześnie. Praca z tekstem przypomina grę skojarzeń. Każde następne jest pretekstem do tworzenia kolejnych. Integracja doświadczeń z gry prowadzi do powstania kolażu wspomnień, z których każde może reprezentować inny system racjonalności. Niemożność całkowitej integracji tych doświadczeń w ramy jednej perspektywy wymusza zgodę użytkownika na stan swoistej dezintegracji, który prowadzi do dysonansu poznawczego. Zwłaszcza w takim przypadku, gdy użytkownik wykazuje niską tolerancję na niejednoznaczność. Do objęcia różnych tekstów oraz ich elementów konstytutywnych, reprezentujących różne porządki racjonalności, wpisujących się w zasadniczo pluralistyczną orientację współczesności, konieczna jest ta forma rozumu, którą postuluje Wolfgang Iser w *Naszej postmodernistycznej modernie*. Rozum transwersalny umożliwi swobodne przechodzenie pomiędzy różnymi porządkami racjonalności oraz systemami wartości, tolerancję na wielość reprezentowanych przez nie konstelacji sensu bez pretensji do tworzenia jednej scalającej wszystkie doświadczenia perspektywy. “Przejściowość stała się ideałem, świadomość granic wymogiem minimalnym, a wszelka absolutyzacja przeciwskazaniem”⁵. Pamięć widza przypomina tekst, który jest zbiorem odnośników do innych tekstów tworzący szlak kulturowych doświadczeń na drodze użytkownika-wędrującej nomady. Narracja nieliniarna odpowiada jednocześnie jej doświadczeniom kulturowym: niespójności, postępującej fragmentaryzacji, wzrastającej

⁴ “Otwartość” tekstu ma również wymiar ideologiczny: teksty “otwarte” umożliwiają tworzenie poglądów alternatywnych, teksty “zamknięte” wzmocniają poglądy dominujące (P. Schlesinger, G. Murdock, P. Elliot, *Television Terrorism*, London: Comedia 1983, cyt. za: T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków–Warszawa 1999, s. 190).

⁵ W. Iser, *Nasza postmodernistyczna modernia*, Warszawa 1998, s. 439.

mobilności, multiplikacji i ulotności różnych fenomenów kulturowych. Widz sam tworzy sobie 'linki' między poszczególnymi tekstami oraz obrazami konstruującymi tekst wyjściowy. To, czy znajduje się w danej chwili na poziomie obrazów, czy badania relacji, staje się kwestią jego indywidualnego wyboru. Indywidualizacja produkcji sensu polega nie tylko na tym, że znaczenie filmu jest wynikiem aktywności konkretnego użytkownika, lecz również na jednostkowym charakterze tego procesu. W trakcie kolejnej projekcji widz może aktualizować zupełnie inne konteksty interpretacyjne lub dochodzi do zamiany ich hierarchii.

Film, dzięki grom intertekstualnym, przyjmuje charakter hipertekstu; zwłaszcza wtedy, gdy odwołuje się do tekstów, które wchodzą w liczne relacje intertekstualne z innymi tekstami, i tak teoretycznie bez końca mogą mnożyć się poziomy tych odniesień. Sam hipertekst, z uwagi na swój procesualny charakter, łatwiej daje się opisać w kategoriach czynności: wyboru, nawigacji, produkcji sensu; nigdy gotowej struktury. Z tej perspektywy, a całkowicie niezgodnie z regułami języka, bardziej jawi się on jako czasownik niż rzeczownik: tryb "dziania się" i "działania" wchodzi w miejsce "trybu istnienia", "trybu trwania". Hipertekst podważa jednocześnie klasyczne reguły myślenia w kategoriach linearnych, których celem jest porządek, sekwencyjność, ograniczona liczba alternatyw, budowanie pewnych spójnych całości i struktur.

Gry intertekstualne zachodzą między różnymi poziomami kultury: książka George'a Orwella *Rok 1984* stała się inspiracją filmu Petera Weira *Truman Show*, co z kolei poruszyło wyobraźnię ludzi mediów, stając się początkiem *Big Brothera*, popularnego reality show, który sam spełnia rolę MEGAgatunku nawiązując do takich podstawowych gatunków telewizyjnych, jak: teleturniej, reportaż dokumentalny czy talk-show⁶. BB sytuuje się zatem nie tylko na końcu łańcucha intertekstualnych odniesień (przynajmniej chronologicznie po Orwellu i filmie Weira), jednocześnie stanowi inspirację dla filmu *Show* w reżyserii Macieja Ślesickiego, a na dodatek wpisuje się w estetykę nadmiaru współczesnej kultury masowej, w której wszystko jest MEGA-, HIPER-, GIGA-, POLI- (MULTI-) lub SUPER-. Każdy z tych przedrostków zdradza ambicję twórcy, który próbuje stworzyć tekst ze wszech miar atrakcyjny. Staje się to tym bardziej trudne, że współczesny konsument kultury widzi coraz więcej, a jego oczekiwania wzrastają coraz bardziej. Powstają zatem kolejne produkty konkurujące ze sobą w rankingu atrakcyjności.

W rzeczywistości postmodernistycznej styl i forma stają się najważniejsze. Relacje intertekstualne powodują często, że elementy przejęte przez dany tekst ulegają symplifikacji, w tym sensie, że zachowana jest forma (lub przewodnia idea, która je organizuje), natomiast zubożeniu (lub modyfikacji) ulega sama treść. Symplifikacji towarzyszy również przemieszczenie akcentów emocjonalnych: w nowym tekście wyartykułowane są inne elementy tekstu, tak, by widz uznał je za priorytetowe. Jeśli prześledzić ten mechanizm na przykładzie relacji między *Truman Show* i BB, to okaże się, że o ile w filmie widz wyraźnie był stawiany na pozycji wojera, to w pro-

⁶ W. Godziec, "Wielki Brat" a sprawa polska, [w:] tenże, red., *Podglądanie Wielkiego Brata*, Kraków 2001.

gramie BB jego uwaga skierowana jest przede wszystkim na aspekt gry, w której uczestniczą mieszkańcy domu Wielkiego Brata. To, że widz nadal jest wojerem, nie jest tak bardzo istotne, zwłaszcza że pełni również rolę arbitra: glosuje na swojego ulubionego mieszkańca. Tym samym jego podglądactwo wydaje się usprawiedliwione, bowiem wpisuje się w reguły gatunku telewizyjnego. Elementem, który staje się podstawą wnioskowania o intertekstualnej relacji między powieścią Orwella, filmem Weira i reality-show pt. *Big Brother*, jest idea kontroli i władzy związanej z patrzeniem i podglądaniem. Mechanizm ten, natury skopofilistyczno-ekshibicjono-stycznej, wpisany jest również w klasyczną figurę widza-wojera, który śledzi rozwój akcji filmu, ze świadomością, że sam jest niewidoczny i anonimowy w tłumie innych widzów-wojerów. Jeżeli poszukać dalszych kulturowych odniesień to dla analizowanych tekstów, będą to na pewno prace Michela Foucault, zogniskowane wokół zagadnienia związku między władzą a wiedzą; widzieć – według autora *Nadzorować i karać* – to dominować i kontrolować – nie będąc samemu widzianym, a zatem całkowicie poza społeczną kontrolą.

Tak powstaje sieć zależności intertekstualnych zbudowana z samych tekstów kultury oraz relacji między nimi (dobrym przykładem jest np. film *Nikita* Luca Besson, ponieważ “tytuł jest cytatem z rockowej ballady Eltona Johna; tonacja stylistyczna tego filmu nawiązuje z kolei do estetyki komiksu”⁷). Z drugiej strony warto zatrzymać uwagę nie tylko na tekstach prekursorskich wobec danego tekstu, lecz regułach łączenia i komponowania konstytuujących go elementów, które powodują, że dany tekst zawsze pozostaje w określonym stosunku zależności, choćby wobec pierwotnych względem niego systemów znakowych⁸ (architekstualność). W tym ostatnim przypadku chodzi zarówno o wybór określonych elementów systemu (poziom paradygmaticzny), jak i reguł ich łączenia (poziom syntagmaticzny). W sztuce ruchomego obrazu oba wymiary są wykorzystywane do gier intertekstualnych. W optyce poziomu paradygmaticznego byłby to np. *retake*, polegający na przejściu bohatera tekstu pierwotnego do kolejnego, gdzie kontynuowane są jego losy po zakończeniu pierwszej przygody (np. *Gwiezdne wojny* George’a Lucasa, 1977). W wymiarze syntagmaticznym pojawia się intertekstualność stylistyczna, polegająca na przejściu stylu, konwencji obrazowania właściwej konkretnemu twórcy lub kierunkowi filmowemu. Przykładem ostatniej strategii twórczej jest specyficzny gatunek postmodernistyczny: film retro (zwany również filmem nostalgicznym). Odtwarza on pewne charakterystyczne schematy wizualne przeszłości, do której twórcy podchodzą w sposób nostalgiczny (np. *American Graffiti* George’a Lucasa, 1973; czy *Chinatown* Romana Polańskiego, 1974 traktowany jako nawiązanie do filmów z “czarnej serii”).

Na poziomie wewnątrztekstowym gry intertekstualne umożliwiają stworzenie podwójnego poziomu znaczeń (tzw. “zjawisko podwójnego kodowania”). Poziom

⁷ T. Miczka, *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm...*, s. 76.

⁸ J. Culler, *Presupozycje i intertekstualność*, “Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3.

znaczeń jawnych i znaczeń ukrytych tworzone są w procesie kodyfikacji (sygnifikacji) obrazów filmowych. W procesie dekodowania widz odczytuje tylko poziom znaczeń jawnych lub uruchamia swoją wiedzę kulturową (korzysta z “encyklopedii intertekstualnej”⁹) odczytując również znaczenia ukryte, co jest dla niego dodatkowym źródłem przyjemności. Tak zbudowane są filmy reprezentujące klasyczne *kino gatunków*; tak zbudowane są teksty filmowe wpisane w estetykę seryjności, jak wspomniany *retake* (np. filmy, których bohaterem jest James Bond); *remake* (kilkukrotne opowiedzenie tej samej historii, np. *Opętanie* Luchino Viscontiego, 1943; *Listonosz dzwoni zawsze dwa razy*, Taya Garnetta, 1946; *Listonosz dzwoni zawsze dwa razy*, Boba Rafelsona, 1980; filmy oparte na motywach powieści Jamesa M. Caina) czy *seria* oparta na pewnej powtarzalnej sytuacji i postaciach, wokół których pojawiają się postaci drugoplanowe i epizodyczne. Obecność tych ostatnich służy stworzeniu wrażenia oryginalności fabuły, ukrycia przed widzem *przymusu powtarzania* pewnego stałego schematu fabularnego (np. serial kryminalny *Colombo*).

Estetykę seryjności łatwo można odnaleźć w *sagach*, czyli filmowych historiach dotyczących życia konkretnej rodziny i jej kolejnych potomków (np. *Dallas*). Estetyka seryjności wyzwala w widzu pozytywne odczucia, bowiem ‘rozpoznawanie-wciąż-na-nowo-tego-samego’, pozwala mu poczuć się kompetentnym i przewidyującym odbiorcą. Określone schematy ewokują oczekiwania co do dalszego rozwoju akcji; dzięki temu widz czuje się również bezpiecznie śledząc sukcesywnie rozwój fabuły, gdyż dokładnie wie, czego może spodziewać się w finale. Ten mechanizm generowania przyjemności przypomina klasyczny sposób powstawania i zaspokajania potrzeb: oglądanie “tego samego” wywołuje pozytywne odczucia. Chęć wywołania tych odczuć popycha widza w kierunku tekstów opartych na określonym schemacie, wsłuchiwanie się w jego mantryczny rytm bez konieczności wnikliwej interpretacji samej treści.

Estetyka seryjności umożliwia również powtarzanie tego samego aż do momentu, gdy pewna forma lub informacja zostanie przez widza przyswojona (np. w reklamie określonego produktu). Repetycja dotyczy zatem treści i formy samego komunikatu (np. czysto seryjna forma u Andy’ego Warhola), jego sensu (zmienia się wtedy sama forma, struktura powierzchniowa) lub kompozycji (schematu fabularnego, relacji między elementami konstytuującymi tekst jako pewną całość znaczącą).

Intertekstualność: próba kategoryzacji problemów

Pierwsze pytanie, które umożliwi pełniejsze zrozumienie problemu intertekstualności, dotyczy genezy i funkcji intertekstualności na terenie kina. Tak postawione zagadnienie prowadzi do trzech względnie niezależnych od siebie rozwiązań: postmodernistycznego, autotematycznego, ideologicznego.

⁹ Termin wprowadzony przez U. Eco; Por. U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, “Przekazy i Opinie” 1990, nr 1–2.

Pierwsze – postmodernistyczne, wyjaśnia fenomen intertekstualności w kontekście procesów składających się na postmodernistyczną formację kulturową. Intertekstualność wpisuje się w **estetykę powtórzenia** oraz łączenia w jedną całość elementów pozornie antynomicznych, reprezentujących różne porządki kulturowe.

W wyniku tego powstaje **tekst o budowie bricolage'u**, w którym współistniejące elementy są całkowicie heterogeniczne i jedynie na pozór niemożliwe do zestawienia w obrębie jednej całości. Funkcją intertekstualności jest przelamywanie zastanych konwencji kulturowych, które automatyzując sposób myślenia i postrzegania rzeczywistości, skazują na bezrefleksyjność. Intertekstualność służyć ma przeciwdziałaniu iluzyjnemu odbiorowi filmu; tak jest w przypadku artystycznego kina europejskiego lat 60. spod znaku Bergmana, Felliniego, czy Godarda; współcześnie: zabaw z konwencjami kina gatunków oraz tworzenia dystansu wobec świata przedstawionego (np. Kino Nowej Przygody).

Z drugiej strony, sama estetyka powtórzenia związana jest z **procesem reprodukcji kultury** pod wpływem nowoczesnych technik powielania i dystrybucji, które dynamizują społeczny obieg tych tekstów, proces ich upowszechniania i demokratyzacji. Tekst jest pewną gotową interpretacją fragmentu rzeczywistości. Przypomina matrycę, od której biorą swój początek wszystkie inne kopie. Często wchodzi w miejsce rzeczywistości, do której się odnosi; zastępuje ją, jako gotowy obraz ułatwiający i automatyzujący akt poznania. W miarę upowszechniania się technik masowej produkcji i reprodukcji obrazów kultury, kolejne teksty odnoszą się już nie do świata realnego, a do tych tekstów, które powstały chronologicznie wcześniej i “otapetowały” realność. Pojawiają się nie obrazy świata; lecz obrazy jako świat (**światoobrazy**). Współcześnie powstające teksty nie imitują już rzeczywistości, lecz ją symulują, tworząc kolejne poziomy w sieci intertekstualnych relacji (np. film elektroniczny).

Drugie stanowisko – autotematyczne – zakłada, że: “wszystkie filmy są filmami o filmie”¹⁰. Filmy autotematyczne realizują **strategię samoreferencyjności**, dzięki czemu świat rzeczywisty zostaje całkowicie wyparty poza obszar refleksji: tekst filmowy staje się samowystarczalny i samozwrotny, a nawet autonomiczny wobec rzeczywistości poza-tekstowej. Tym samym autotematyzm może być traktowany jako ta strategia twórcza, która wpisuje się w ideę solipsyzmu: rzeczywistość świata przedstawionego jest jedynym światem eksplorowanym przez twórcę-podmiot poznający. Cała rzeczywistość jest jednocześnie kompleksem jego wrażeń, przemyśleń na temat sztuki i całego twórczego procesu.

Autotematyzm traktowany jest jako jedna z głównych form intertekstualności. W praktyce filmowej przyjmuje ona trzy podstawowe formy. Autotematyczne są po pierwsze filmy o robieniu filmów (np. *Osiem i pół* Felliniego, 1963). Autotematyczność pierwszego typu podejmuje często problem psychologii twórcy i tworzenia filmów. Bohater filmu Krzysztofa Kieślowskiego, Filip Mosz kieruje kamerę na

¹⁰ *Wszystkie filmy są filmami o kinie* (Rozmowa telefoniczna G. Chiesy i S. Della Casy z A. Poe), tłum. J. Uszyński, “Film na Świecie” 1988, nr 349–350.

swoją twarz: autoanaliza traktowana jako konieczny w procesie twórczym etap poznania samego siebie umożliwia z kolei poznanie świata oraz możliwości samego medium (*Amator*, 1979). Podjęty jest również problem społeczno-politycznych determinant powstawania tekstów; które nie są wyłącznie materializacją zamysłu autora, jego intencji twórczej, lecz również wypadkową czynników składających się na kontekst tworzenia.

Po drugie, autotematyczne są filmy odnoszące się do pewnej tradycji filmowej (np. twórczość Amosa Poe odsyła do twórczości takich mistrzów, jak Godard, Hitchcock, Welles, Fuller lub przywołuje atmosferę określonego kierunku filmowego¹¹). Po trzecie, filmy odnoszą się do samego medium filmowego (podstaw materialnych tekstu filmowego), np. kino organiczne w wydaniu Stana Brakhage'a).

Z podobną strategią, dekonstrukcji tekstu filmowego, poprzez wskazanie na jego ontyczną podstawę, spotykamy się w kinie Andyiego Warhola, który często stosuje strategię repetycji: statyczne kadry prezentują ujęcia tych samych przedmiotów (np. *Sleep*, 1963; *Empire*, 1964). Strategia ta została przejęta na masową skalę przez twórców reklam (audio)wizualnych. **Repetycja** gwarantuje skuteczność komunikacyjną¹², a w konsekwencji komercyjny sukces.

Jeśli spojrzeć na klasyczne gatunki filmowe po to, aby odkryć tajemnicę ich niezwykłej popularności, szybko okaże się, że leży ona w wywoływaniu określonych reakcji emocjonalnych. Rolą gatunku jest zatem nawiązywanie relacji z odbiorcą, który reaguje w określony, przewidywalny sposób (**maszyneria gatunkowa kina**)¹³. Reguły gatunku warunkują zatem zbiór oczekiwań widza w odniesieniu do tekstu filmowego, a tym samym ułatwiają proces jego rozumienia i interpretacji.

Kino hollywoodzkie i neohollywoodzkie pragnąc wyjść naprzeciw potrzebom masowej publiczności produkuje przede wszystkim filmy, które gwarantują sukces komercyjny.

Patrząc na sztanدارowe przeboje lat 70. i 80. – *Gwiezdne wojny* (1977), *Bliskie spotkania III stopnia* (1977), *Superman* (1978), *Blues Brothers* (1980), *Poszukiwacze zaginionej Arki* (1981), *E.T.* (1982) – trudno nie zgodzić się z tezą o infantylizacji Hollywood. Jej potwierdzeniem mogą być również inne przebojowe produkcje spod znaku Kina Nowej Przygody: *Gliniarz z Beverly Hills*, *Pogromcy duchów*, *Terminator*, *Commando*, *Powrót do przyszłości*, *Top Gun* czy *Batman*. Kształt Nowego Hollywood nie został jednak wy-modelowany jedynie przez te obrazy. Powrót ludzi do kin sprawił, że producenci zapragnęli dostarczać im rozrywki wedle sprawdzonych wzorów, realizowanych jednak

¹¹ Wystarczy przypomnieć takie filmy Amosa Poe, jak: *Unmade Beds* z 1976 (odwołanie do Nowej Fali Francuskiej); w *Cudzoziemcu* (*The Foreigner*, 1977–1978) nawiązanie do filmu Carola Reeda *Człowiek ucieka*.

¹² Wykorzystywanie repetycji w tekstach audiowizualnych celowo sprzyja **redundancji informacji**.

¹³ M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego*, Gdańsk 1994, rozdz. III. *Styl zerowy*; rozdz. IV. *Gatunki i autorzy*.

z udziałem większej liczby gwiazd i z inscenizacyjnym rozmachem, bliższych współczesności lub bardziej zgodnych z oczekiwaniami nowego pokolenia widzów¹⁴.

Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych chętnie nawiązuje do innych tekstów filmowych, czyniąc z tego swoistą metodę twórczą. Gry intertekstualne nie dekonstruują jednak iluzji świata przedstawionego, lecz stanowią dodatkowe źródło znaczeń. To, czy widz zauważy podobieństwo między dwoma podobnymi scenami, np. wózka dziecięcego zjeżdżającego po schodach: kolejno odeskich w *Pancerniku Potiomkinie* i na dworcu kolejowym w Chicago w *Nietykanych*, nie ma większego znaczenia dla zrozumienia filmu. Natomiast widz świadomy tych odniesień, bawi się jeszcze lepiej rozpoznając obecne w tekście elementy przejęte z innych dzieł.

Bohaterowie współczesnych filmów często oglądają fragmenty innych tekstów filmowych, co jest zabiegiem nowym (a jednocześnie przykładem wąskiego rozumienia pojęcia intertekstualności¹⁵). W klasycznym kinie gatunków unikano bowiem takich sytuacji, które mogłyby zakłócić iluzyjny charakter świata przedstawionego. W kinie najnowszym wręcz przeciwnie. W ostatnim filmie Pedro Almodovara *Porozmawiaj z nią*, głównym zajęciem bohatera w wolnym czasie staje się oglądanie niemych filmów, które streszcza swojej podopiecznej (trzeci poziom intertekstualności według Johna Fiske'a: sami ludzie odtwarzają teksty w bezpośredniej rozmowie).

Znajomość i rozpoznawanie konwencji gatunkowych przez widzów pozwalała realizatorom na ciągle wykorzystywanie, przetwarzania i nawiązywanie do sprawdzonych formuł, które cieszyły się największą popularnością i przyciągały publiczność do kin. Rozwój telewizji poważnie zatrwożył twórców kina. W walce o widza wykorzystywali zatem wszelkie techniczne atrybuty przekazu kinowego, które były dla telewizji niedostępne (np. lepsza jakość dźwięku i szeroki ekran). Stwierdzono, że kino nie może mieć zachowawczego charakteru, reprodukować w nieskończoność tego samego. Po to, aby wygrać batalię z nowymi mediami, potrzebne są pewne innowacje, których zakres nie wyjdzie jednak zbyt daleko poza oczekiwania odbiorcy. Z jednej strony, twórcy filmowi wykorzystali wzory właściwe dla współczesnego modelu telewizji (neo-telewizji) w wydaniu MTV oraz poetyki wideoklipu (por. np. *Gry uliczne* Krzysztofa Krauzego czy *Bodyguard* Jacksona); włączali w obręb jednego tekstu filmowego obrazy komputerowe, np. *Clockers* Spike'a Lee, czy telewizyjne (np. filmy Atoma Egoyana); z drugiej uatrakcyjnili formę dzięki wprowadzeniu do filmu efektów specjalnych (np. *Park jurajski* Stevena Spielberga).

Wkroczyliśmy w erę kina, w którym bardziej niż rozwijana w czasie fabuła liczą się efekty. Jako przykład można podać *Gladiatora* – każda z pokazanych w filmie bitew potęguje widowiskowość obrazu. Czas jest tutaj doświadczany nie jako rozwijająca się akcja, ale jako seria szokujących dla oka i ucha widza scen. Główny bohater znajduje się w podróży, pragnąc powrócić do domu. Ale od chwili śmierci żony jego podróż staje się pragnieniem śmierci – jest to statyczny, niezmienny punkt, wokół którego jest zbudowa-

¹⁴ M. Przyłipiak, J. Szyłak, *Kino najnowsze*, Kraków 1999, s. 60–61.

¹⁵ Intertekstualność w rozumieniu Genette'a oznacza obecność tekstu w tekście. Por. Omówienie typów relacji transtekstualnych G. Genette'a, M. Głowiński, *O intertekstualności*, "Pamiętnik Literacki" 1986, z. 4.

na fabuła "dochodzenia". Motyw miłości z góry skazanej na zagładę w filmie *Titanic* pełni podobną rolę¹⁶.

W tym przypadku atrakcyjna forma, będąca wytworem najnowszych technologii, całkowicie odwróciła uwagę widza od tradycyjnej fabuły (często niezbyt wyrafinowanej), której schemat jest powszechnie znany i powtarzany przez tego typu produkcję. Sama fabuła traktowana jest często pretekstowo.

Gry intertekstualne oparte na zabawie z konwencjami gatunkowymi często wykorzystywane są przez twórców kina postmodernistycznego; wystarczy przywołać takie przykłady filmowe, jak: *Batman* Tima Burtona, 1989, czy *Kto wrobił królika Rogera*, Roberta Zemeckisa, 1988. Tak powstają gatunki intertekstualne. Intertekstualność stając się ich cechą dystynktywną, została w pewien sposób zinstytucjonalizowana, wbudowana w tradycję kina, nie jako kolejna forma atrakcji, ale zasada rządząca określonym typem tekstów na etapie ich produkcji i interpretacji.

W polskiej kinematografii wskazać można niewiele filmów, które z powodzeniem wpisywałyby się w nurt kina postmodernistycznego. Na uwagę zasługuje na pewno film Roberta Glińskiego *Labędzi śpiew* z 1988 roku, w którym cytaty i odniesienia do innych filmów (gatunków filmowych: musicalu, filmu gangsterskiego, estetyki wideoklipu i komedii slapstickowej) stanowiły ważny element gry intertekstualnej z widzem.

Udanym przykładem takiego *zonglowania konwencjami* gatunkowymi jest również film Juliusza Machulskiego *Déjà vu* (1989). Sam tytuł jest pomyślany jako trop, wskazówka, której rozpoznanie umożliwi widzowi – od samego początku – podjęcie gry, wejście na poziom znaczeń ukrytych, utkany z wątków tematycznych oraz nawiązań stylistycznych do innych dzieł filmowych (między innymi eposów bohaterских kina radzieckiego lat 30: *Czapajew*, *My z Kronsztadtu*; *Pancernik Potiomkin* Eisensteina; komedii Aleksandrowa oraz gangsterskiego filmu amerykańskiego lat 20.).

Niezwykle ciekawym przykładem zabaw intertekstualnych jest również twórczość Zbigniewa Rybczyńskiego; polskiego artysty, zwanego papieżem wideo, tworzącego w Stanach Zjednoczonych. Na szczególną uwagę zasługują dzieła powstałe w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, reprezentatywne dla sztuki wideo. Rybczyński najchętniej posługuje się wideo sprzężonym z komputerem, a ostatnio również z telewizją w systemie *high definition*¹⁷. Dzieła powstałe w tym okresie: *Schody* (*Steps*, 1987); *Czwarty wymiar* (*Fourth dimension*, 1988); *Orkiestra* (*Orchestra*, 1990), odwołują się do motywów wizualnych europejskiego dziedzictwa kulturowego. W *Orkiestrze* obraz filmowy przypomina przedstawienie teatralne: poszczególne epizody stanowią wizualizację sześciu utworów muzycznych (tekstów muzycznych): *Koncertu fortepianowego nr 21* Mozarta; *Marsza Żałobnego* Chopina; *Adagio* Albinioniego; *Sroki złodziejki* Rossiniego, *Ave Maria* Schuberta oraz *Bolero* Ravela. Między tekstem filmowym a tekstami muzycznymi zachodzi wy-

¹⁶ S. Cubitt, *Techniki cyfrowe i filmowe efekty specjalne*, "Kwartalnik Filmowy" 2001, nr 35–36, s. 33.

¹⁷ R.W. Kluszczyński, *Film. Wideo. Multimedia...*, s. 160–176.

rażna relacja jednocząca, tak że dzieło Rybczyńskiego jako całość znacząco przypomina hipertekst w rozumieniu Genette'a.

Ciekawym pomysłem artystycznym, tym razem dialogu z tradycją kina radzieckiego, są *Schody*, których akcja rozgrywa się w obrębie świata przedstawionego filmu Siergieja Eisensteina *Pancernik Potiomkin*. Już tytuł stanowi bezpośrednie odwołanie do jednej z kluczowych scen tego filmu: schodów odeskich.

Grupa turystów amerykańskich (w istocie posiadająca charakter międzynarodowy: europejsko-amerykańsko-japoński, tak jak wielonarodowe jest społeczeństwo amerykańskie), pod opieką urzędnika radzieckiego, trafia na schody odeskie, gdzie jest następnie świadkiem słynnej filmowej sceny masakry bezbronnych tłumów. Rybczyński kontrastuje wzniosłość postaci i wydarzeń z filmu Eisensteina – które reprezentują wirtualny świat sztuki – z trywialnością i bylejakością postaci turystów i reprezentowanego przez nich świata¹⁸.

Trzecie podejście do problemu intertekstualności – ideologiczne – ma charakter samozwrotny, autotematyczny, ale autotematyzm ma w tym przypadku charakter krytyczny. Kino dyskutując z własną tradycją, dekonstruuje ideologiczne mechanizmy i determinanty przekazów audiowizualnych. Intertekstualność odwołuje się w tym przypadku do strategii dystansacyjnych (pastiche, parodia, trawestacja), dzięki którym widz podchodzi do tekstów krytycznie, ze świadomością, że one same wskazują na pewne ideologiczne mechanizmy tworzenia i funkcjonowania filmów w przestrzeni socjokulturowej.

Punktem wyjścia wielu awangardowych poszukiwań twórczych było odkrycie, że nie istnieje żadna neutralna forma wypowiedzi artystycznej, że sztuka nie ma monopolu na prawdę oraz nie jest wolna od ideologicznych uwarunkowań. Kamera bowiem przedstawia rzeczywistość z pewnego punktu widzenia, przez pryzmat określonych wartości. Lata sześćdziesiąte XX wieku były dla Europy Zachodniej okresem wielkiej samoświadomości, nakierowanej na odkrywanie ideologicznych determinant sztuki. W tym okresie powstało wiele filmów, których ambicją było obnażenie fikcyjności filmowego przekazu oraz eliminacja podejrzanych ideologicznie aspektów dzieła, nie oszczędzając jednocześnie własnej tradycji (głównie kina gatunków, w którym dopatrzone zostały istnienia ukrytych matryc ideologicznych). Wystarczy przywołać prace teoretyczne Johna Ellisa o filmach angielskiej wytwórni "Ealing" oraz Davida Bordwella, Janet Staiger i Kristin Thompson o klasycznych filmach hollywoodzkich z okresu 1917–1960. Celem teoretyków kultury było obalenie monopolu twórców na dyktaturę tekstu. Przywilej tworzenia sensu miał przysługiwać odgórnie nie tylko autorowi, ale także użytkownikom. Po okresie wzmożonej kontestacji nastąpił okres refleksji nad przyszłością kina i formą filmowych realizacji. Powstawały filmy, które świadomie wykorzystywały mechanizmy dystansujące widza wobec tradycji kina. Rozpoznanie tych mechanizmów umożliwia pełny i satysfakcjonujący proces komunikacji między nadawcą (reżyserem, autorem filmu) a jego świadomym, kompetentnym odbiorcą.

¹⁸ Tamże, s. 172.

Filmowa intertekstualność służy jednocześnie dystansowaniu się twórców wobec filmowych konwencji. Wystarczy przywołać twórczość Quentina Tarantino; doskonałym przykładem tej strategii jest *Pulp Fiction*. Już sam tytuł sugeruje odbiorcy nawiązanie do literatury brukowej. Scena w kawiarni otwierająca i zamykająca film oraz napis w czołówce – “A Band Apart” jest wyraźną aluzją do filmu Godarda *Bande Apart* z 1964 roku. Ponadto film zawiera odwołania do całej tradycji filmu europejskiego, kontestując sposób konstrukcji głównych bohaterów i wątków fabularnych (np. pastiszowy sposób traktowania wojny wietnamskiej). Na tym aluzje i cytaty się nie kończą. Obecność Johna Travolty jest odwołaniem do musicalu; postać oficera, który przekazuje zegarek synowi swojego zmarłego w Wietnamie kolegi, odsyła z kolei do nurtu kina amerykańskiego, poruszającego właśnie tę problematykę (np. takich arcydzieł filmowych, jak *Czas apokalipsy* Coppoli, *Full metal jacket* Kubricka, *Pluton* Oliviera Stone’a).

Lata osiemdziesiąte to również filmy traktowane jako zabawa z konwencjami gatunkowymi. W tym okresie obserwuje się rozwój kina *gore*, które wyraża parodystyczny stosunek zarówno do konwencji filmu grozy, jak i tradycji kina w ogóle. *Gore* powstawało poza systemem produkcji hollywoodzkiej, w małych niskobudżetowych wytwórniach, które produkowały filmy “alternatywne” wobec dominującego nurtu filmowej produkcji. Niektórzy z tzw. niezależnych twórców z czasem przeniknęli do Hollywood, tworząc nowe kino grozy, będące kolażem elementów zaczerpniętych z literatury grozy (często w wydaniu Stephena Kinga), filmów *gore* oraz tradycyjnych schematów filmowych i konwencji obrazowania, potraktowanych w sposób pastiszowy.

Zabawa z tradycją kina, głównie tradycją gatunku filmowego spowodowała degradację tego ostatniego (taki los spotkał właśnie kino grozy, w wyniku rozwoju parodystyczne nastawionego *gore*)¹⁹. Osłabieniu uległa siła tzw. maszynierii gatunkowej kina, która sprawiała, że określone gatunki filmowe wywoływały w widzu określony typ emocji. Zabawy z konwencjami kina zachwiały tym mechanizmem: widzowie śmiali się na filmach wywołujących dawniej strach, bowiem zyskali świadomość iluzyjności świata przedstawionego.

Zabawy z konwencjami gatunkowymi służyły również inicjowaniu gier z oczekiwaniami widza, który przyzwyczajony był dotąd do rozpoznawania reguł gatunku. Co jednak w sytuacji, gdy podobieństwo jest jedynie pozorne? Gdy reżyser wykorzystuje ten mechanizm po to, by sprowokować odbiorcę do wytworzenia zbioru oczekiwań, które jednak w ostateczności nie zostaną zaspokojone? No cóż, widz, zgodnie z oczekiwaniami reżysera, daje się uwieść pozorom, które prowadzą go na manowce interpretacji.

Taką strategię (i)grania z konwencjami stosuje David Lynch; jeśli przyjrzeć się jego późniejszym realizacjom filmowym (np. *Blue Velvet*, *Dzikość serca*, *Twin Peaks*, *Zaginiona autostrada*), to stanie się oczywiste, że wszystkie one odwołują się do wzorca “czarnego kryminału”. Znaczenie kryminalnej intrygi jest jednak systema-

¹⁹ Por. A. Pitrus, *Kino kultu*, Kraków 1998.

tycznie minimalizowane, a śledztwo, organizujące normalnie całą linię fabularną tekstu, staje się w tym przypadku pretekstem do pokazania całej galerii nietuzinkowych postaci i ich tajemnic. Filmy tego reżysera oferują widzowi wiele kierunków interpretacji, między innymi odsyłają go do takich tekstów kultury, jak: film kryminalny, poetyka "czarnego kryminału", ikonografia magazynów pornograficznych czy do baśniowych opowieści z Czarnoksiężnika Oz (*Dzikość serca*).

Tak wykorzystywana intertekstualność łączy elementy różnych poziomów kultury. Produktem finalnym jest tekst przypominający labirynt znaczeń. Widz poruszając się w tym labiryncie wybiera jedną z dróg interpretacji. Współczesny tekst filmowy przypomina coraz bardziej zbiór tropów do rozpoznania i wyodrębniania z poziomu tekstu (etap badania źródeł). Dopiero później odbiorca może powrócić na poziom tekstu po to, aby odpowiedzieć na pytanie: jaką rolę odgrywają te teksty w semantycznym wyposażeniu tekstu analizowanego (poziom badania relacji).

W ten sposób lektura tekstu przestaje być linearna, a zaczyna przypominać serię wyborów, które dotyczą poziomów, na których można dokonać interpretacji. Poziomy te tworzone są przez kon-teksty (podteksty) i towarzyszą odbiorowi tekstu właściwego, tak że sam ten odbiór przypomina nieustanną wędrówkę między i w obrębie owych poziomów. Brak znajomości kontekstów sprawia, że widz odbiera tekst linearnie, co znacznie zubaża sens filmu, a czasem wręcz przyjęta strategia lektury w ogóle się nie sprawdza. W takim przypadku widz pozostaje powiem cały czas na poziomie jednego tekstu i nie jest w stanie wyjść poza jego ramy ze względu na brak odpowiednich kompetencji.

Wydaje się jednak, że to hipertekst jest tym typem relacji międzytekstowych, który już teraz i w przyszłości będzie miał znaczenie priorytetowe w inicjowaniu gier komunikacyjnych. Hipertekst jest również tą formą gry komunikacyjnej z widzem, która ma charakter najbardziej złożony i wymagający od widza poznawczego zaangażowania i wiedzy. To te zasoby umożliwiają wędrówkę po meandrach innych tekstów w poszukiwaniu sensu, który nie jest nigdy ostateczny. Sekwencyjne podążanie za tekstem, którego celem jest odkrywanie obecnego w nim sensu, zostaje wyparte przez proces badania tekstu i tropieniu ukrytych w nim odniesień. Tym samym lektura filmowych tekstów zaczęła zbliżać się do formuły nawigacji po internetowych hipertekście. Jest to jednocześnie fascynująca, jak i niezwykle zdradliwa strategia odbioru; zwłaszcza dla tych użytkowników, którzy przywiązani są do tradycyjnych sposobów współpracy z tekstem, opartych na linearnej lekturze.

Intertextual games in film text: description of mechanisms

Abstract

The author focuses on the problem of intertextuality considered in the context of iconic texts. A considerable emphasis is put on the analysis of ways of comprehending the relations

between texts and typology of those relations using the example of a film, video clip or commercial. The issue of auto-subject as a peculiar type of intertextuality and communication games with the recipient are devoted special attention to in the article. What constitute the framework of all analysed problems are the changes in the contemporary culture, including the audiovisual landscape in its broad perspective.