

Uniwersytet Warszawski  
Wydział Polonistyki

Marta Kwapich  
Nr albumu: 297235

Nowe horyzonty współczesnego kina.  
Analiza filmu Gaspara Noého  
*Wkraczając w pustkę*

Praca magisterska  
na kierunku kulturoznawstwo – wiedza o kulturze

Praca wykonana pod kierunkiem  
dr Iwony Kurz  
w Instytucie Kultury Polskiej

Warszawa, wrzesień 2015

*Oświadczenie kierującej pracą*

Oświadczam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i stwierdzam, że spełnia ona warunki do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Data

Podpis kierującej pracą

*Oświadczenie autorki pracy*

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przez mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Oświadczam ponadto, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Data

Podpis autorki pracy

## **Streszczenie**

Praca skupia się na szczegółowej analizie filmu Gaspara Noého *Wkraczając w pustkę*. Jest próbą prześledzenia najnowszych dokonań w obszarze kina, obejmujących przede wszystkim zmiany na poziomie języka filmowego, narracji i modelu odbioru, które wynikają z szerszych przemian kulturowych. Innowacyjność filmu zderzona zostaje tu zarówno z tradycją wywodzącą się z kina klasycznego, jak i z filmowym postmodernizmem, po to, by podkreślić wyjątkowość analizowanego dzieła. Praca stara się też zmierzyć z pytaniem o kierunek rozwoju kina pojmowanego jako wyjątkowa, bo szczególnie bliska życiu, dziedzina sztuki.

## **Słowa kluczowe**

kino, film, medium, projekcja-identyfikacja, widz, obraz, focalizacja, fabuła, narracja, postmodernizm

## **Temat pracy dyplomowej w języku angielskim**

**New Horizons of the Contemporary Cinema. Analysing Gaspar Noé's  
*Into the Void***

## **Dziedzina pracy (kody wg programu Socrates-Erasmus)**

14.7 kulturoznawstwo

## Spis treści

1. WPROWADZENIE: Kino na granicy	
1.1. Kino – znak czasu.....	5
1.2. Postmodernizm i co dalej.....	8
2. ROZDZIAŁ I: Wariacje w narracji	
2.1. Opowiadanie świata na nowo.....	13
2.2. Kto to widział, czyli o focalizacji.....	15
2.3. Wciągająca gra.....	22
2.4. (Nie)linearność.....	23
2.5. Opowieść jako hipertekst.....	29
3. ROZDZIAŁ II: Obraz i jego estetyka	
3.1. Kino wizualnego nadmiaru.....	32
3.2. Orgia obrazów.....	34
3.3. Obraz miasta.....	41
4. ROZDZIAŁ III: Problem widza	
4.1. Widz zaangażowany.....	46
4.2. Dźwięki i ich odbiór.....	58
4.3. Wpływ nowych mediów.....	64
4.4. Spojrzenie subiektywne.....	69
5. ZAKOŃCZENIE.....	73
6. BIBLIOGRAFIA.....	76
7. FILMOGRAFIA.....	79

## WPROWADZENIE: Kino na granicy

### Kino – znak czasu

Od momentu narodzin kino, bardziej niż inne dziedziny sztuki, szło z duchem czasu. Jako integralna część kultury masowej (dla której wynalazek kinematografu, tuż obok rozwoju prasy bulwarowej, okazał się medialnym przełomem) z pewnością nadal pozostaje ono bliższe życiu niż sztuki tradycyjne. Erwin Panofsky w książce *Styl i tworzywo w filmie* trafnie stwierdza, że kino wywarło bezprecedensowy wpływ na kształtowanie się języka, zachowania, opinii, smaku, strojów, a nawet fizycznego wyglądu publiczności, stanowiącej ponad połowę ludności ziemi<sup>1</sup>. Mimo że Panofsky swoje spostrzeżenia oparł na dość wczesnej fazie rozwoju kina, a świat mediów uległ od tego czasu znaczącym przeobrażeniom, stając dziś pod znakiem nowych środków przekazu, to teza głosząca, że kino potrafi kształtować rzeczywistość, wydaje się niezmiennie aktualna. Kino może też odbijać stosunki społeczno-ekonomiczne, stając się dla kultury jej zwierciadłem. Co więcej, posiada zdolność stawiania kulturowej diagnozy. Na tej kwestii skupiać się będzie niniejsza praca, stając się próbą odpowiedzi na pytanie: jak najnowsze kino radzi sobie z pokazywaniem współczesnego świata? Za emblematyczny przykład dzieła próbującego na wielu poziomach zmierzyć się z zagadnieniem współczesności posłuży tu film Gaspara Noého *Wkraczając w pustkę*.

Kino, które pokazuje rzeczywistość w jej powierzchownym wymiarze, poprzez zwykłą rejestrację świata zewnętrznego czy w ujęciu społeczno-psychologicznym, jako zespół relacji międzyludzkich, to przeszłość. Opowiadanie o najnowszej rzeczywistości wymaga oryginalnego języka skrojonego na miarę czasów. Wydaje się, że właśnie takie przekonanie kierowało Gasparem Noém w trakcie pracy nad *Wkraczając w pustkę* (2009). Cała twórczość reżysera stoi pod znakiem kontestacji tradycyjnego kina. Poczynawszy od debiutanckiego filmu *Sam przeciw wszystkim* (1998), przez *Nieodwracalne*

---

<sup>1</sup> Erwin Panofsky, *Styl i tworzywo w filmie*, w: *Studia z historii sztuki*, wybrał i oprac. J. Białostocki, PIW, Warszawa 1971, s. 362–378.

(2002), aż po *Wkraczając w pustkę* Noé wybierał drogę buntowniczej kontrowersji, tworząc obrazy przede wszystkim szokujące. Swoim znakiem firmowym uczynił nie tyle kino zaangażowane, ile angażujące. Historie, które opowiada w swoich filmach Noé – pesymistyczne studium samotności zderzonej z brakiem perspektyw (*Sam przeciw wszystkim*), traktat o złości, miłości i zemście spiętych nieubłaganym czasem (*Nieodwracalne*) czy opowieść o wędrownicy duszy (*Wkraczając w pustkę*) – są zawsze brutalne, wyraziste, przepełnione przemocą. W zetknięciu z twórczością reżysera, nie sposób uciec od silnych reakcji emocjonalnych, budowanych nie tylko na poziomie treści, ale też poprzez innowacyjne zabiegi formalne, wpisujące się a nierzadko też przekraczające tendencje obecne we współczesnym kinie.

Innowacyjność formy filmowej, którą kiedyś artyści, tacy jak Zbigniew Rybczyński, osiągnęli za pomocą wideo, teraz staje się domeną obrazu obrabianego, a coraz częściej także generowanego, komputerowo. Nowe media (jak komputer czy internet) nie tylko oferują nieznanne dotąd narzędzia strukturyzowania tekstu opowieści, ale także zmieniają sam sposób percepcji współczesnego widza. Pokazują nowe drogi obserwacji, rejestracji i porządkowania rzeczywistości, która jawi się jako mniej spójna, nieciągła, czy wreszcie pozbawiona praw logiki. Zagadnienie przeobrażeń we współczesnych mediach stanowić będzie dla tej pracy ważny kontekst, który pozwoli spojrzeć na kino z nowej perspektywy.

Choć kino rzadko zalicza się w poczet nowych mediów, głównie ze względu na genezę jego narodzin, przypisującą wynalazek wiekowi XIX, to warto zauważyć, że między kinem a nowymi przekaznikami istnieje wiele zależności. Celnie wypunktowuje je Lev Manovich. Odwołując się do *Człowieka z kamerą* Dzigi Wiertowa (1929), buduje on paralelę między pierwszą filmową awangardą a nowomediowym językiem<sup>2</sup>. O tym, ile nowe media zawdzięczają kinematografii, pisze również Ryszard Kluszczyński. W książce *Film, wideo, multimedia...* pole inspiracji, z których czerpali twórcy nowych

---

<sup>2</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i profesjonalne, Warszawa 2006.

mediów, rozszerza on na całe kino – fundament wszystkich późniejszych przekazników opartych na ruchomym obrazie.

„Charakterystyczne dla kina kody konstrukcyjne obrazu, kody montażowe i narracyjne, kody dramaturgiczne, kody budowania postaci i fabuł stworzyły podstawowy system artykulacyjny audiowizualności (multi)medialnej. (...)Rozwijające się równolegle do kina/filmu nowe media audiowizualne, które wchodzą z nim w rozmaite relacje, zarówno wpływają na jego struktury i formy, jak również same ulegają przeobrażeniom pod jego wpływem. W wyniku tych wszystkich interferencji film przenosi się poza własne granice, występuje w realizacjach wideo, w formach rzeczywistości wirtualnej, w grach komputerowych”<sup>3</sup>.

Obaj teoretycy, zauważają obustronny charakter zależności – film, po tym jak zaważył na technikach, którymi posługują się nowe media, teraz sam pozostaje pod ich wpływem. Ważnym aspektem, na który zwraca uwagę Kluszczyński, jest przekraczanie granic współczesnego kina i zacieranie wyraźnych podziałów pomiędzy tym, co charakterystyczne dla internetu, gry komputerowej czy filmu. Zamiast odrębnych, wyizolowanych dziedzin zaczyna istnieć pewien zespół praktyk multimedialnych, posługujących się językiem na wielu płaszczyznach uwspólnionym. Najlepszym dowodem tych medialnych przemian jest twórczość Gaspara Noého, która dowodzi, że wektor wpływu skierowany jest również w stronę kina – nie tylko film wpływa na język nowych mediów, ale też vice versa.

*Wkraczając w pustkę* opowiada historię młodego dilerka narkotykowego – Oskara, który tuż po krótkiej, początkowej sekwencji filmu, obejmującej rozmowę z siostrą, chwili narkotykowego haju oraz spotkanie z przyjacielem, ginie w policyjnej zasadzce. Choć jego dusza opuszcza martwe ciało, to nie przestaje być narratorem wydarzeń. Akcja filmu dzieje się w Tokio, które stanowi wyjątkowy element filmu. Utożsamiona z duszą bohatera kamera błąka się po mieście, odkrywając przed widzami kulisy wcześniejszych, poprzedzających morderstwo, wydarzeń. Niekiedy cofa się do dzieciństwa bohatera, błądzi w meandrach czasu i przestrzeni, tkwiąc gdzieś między życiem i śmiercią, albo

---

<sup>3</sup> Ryszard W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Rabid, Kraków 2002, s. 21-22.

jawą i snem. Można powiedzieć, że film Noego opowiada o niezwykłym stanie zawieszenia, zwanym przez buddystów bar-do.

*Wkraczając w pustkę* o świecie ponowoczesnym stara się opowiadać niestandardowo, sięgając do tego, co dla ponowoczesnej opowieści charakterystyczne. Dzięki temu, że odwołuje się on do wszechobecnego w XXI wieku języka komputerów, widz ma wrażenie, że do pewnych obrazów może wracać tak, jak ponownie otwierać może strony internetowe. Jednocześnie zdaje on sobie sprawę z efemeryczności świata, z którym obcuje. Filmowa rzeczywistość *Wkraczając w pustkę*, podobnie jak rzeczywistość wirtualna, z jednej strony jest przewidywalna; pewnym schematycznym ruchom, które determinują poruszanie się po cyberświecie odpowiadają kolejne etapy życia bohaterów filmu, składające się na sumę losu człowieka. Jedno życiowe wydarzenie w oczywisty sposób prowadzi do kolejnego (z osierocenia bohaterów wynika ich zagubienie, które pociąga za sobą wkroczenie na złą drogę). Analogia ta opierałaby się więc na automatyzmie zdarzeń, którzy rządzi zarówno światem filmowym, jak i wirtualnym. Z drugiej strony świat *Wkraczając w pustkę* potrafi być zaskakujący, gdyż nieustannie ulega przeobrażeniom.

Podobnie jak oblicza stron zawieszonych gdzieś w sieci, ekran (będący oknem do tego świata fikcji) zniecka transmituje niespodziewaną treść, zaskakując przy tym widza, który wchodzi z nim w interakcje. Na ekran niekiedy powracają uprzednio widziane zdarzenia, od czasu do czasu wypełnia się on ciemnością lub obrazami abstrakcyjnymi. Za każdym razem pełnią one rolę przerywników, stawiają pauzę, burzą rytm wydarzeń, wkraczając w rozwój wypadków. Jeśli wziąć pod lupę sam sposób opowiadania użyty w filmie, to widać, że rządzi nim zasada fragmentaryczności, powtarzalności (scen i motywów), a także achronologia.

### **Postmodernizm i co dalej...**

Na każdy z nowatorskich środków użytych w filmie warto spojrzeć przez pryzmat współczesnych przemian kulturowych, ponieważ kino, definiowane jako sposób opowiadania świata rzeczywistego lub fikcyjnego, staje się papierkiem lakmusowym



swoich czasów. Czy zatem, chcąc znaleźć dla dzieła Noégo odpowiednią klasyfikację, wystarczyłoby wpisać je w nurt kina postmodernistycznego? Wydaje się, że taka kategoria jest dla niego za wąska.

Jeśli sięgniemy parę dekad wstecz, do okresu narodzin postmodernizmu, to napotkamy na pewien kryzys wartości związanych z formacją modernistyczną, pod znakiem której upływała jeszcze pierwsza połowa XX wieku. Głębokie przemiany zapoczątkowane w kulturze zachodniej, związane głównie z kryzysem paradygmatu oświeceniowego i odejściem od hegemonii racjonalizmu, realizowały się w kolejnych dziedzinach kultury: filozofii, literaturze, architekturze, sztukach plastycznych. Postmodernistyczny sposób konstruowania opowieści, początkowo rozwinięty w pisarstwie amerykańskim, po pewnym czasie wpłynął także na narrację filmową, powołując do życia filmy oparte na umowności fabuły i narracji, w których najistotniejszą rolę przypisywano kategoriom gry i zabawy z odbiorcą.

Kiedy w literaturze, wraz z publikacjami Johna Bartha, Philipa Rotha czy Kurta Vonneguta, pojawiały się pierwsze jaskółki postmodernizmu, kino wciąż stało pod znakiem Nowej Fali, która znacząco odbiegała od modelu kina klasycznego. Jednak inaczej niż późniejsze dzieła postmodernistyczne, filmy nowofalowców nie zrywały definitywnie z realizmem (rozumianym nie tylko jako reżim przyczynowo-skutkowego opowiadania, ale raczej pewien całościowy projekt estetyczny). Opowiadane nielinearnie, nieschematycznie i bardzo impresyjnie miały nie tyle sprzeniewierzać się prawdom opowieści realistycznej, co raczej uzupełniać ją o, związany z psychologiczną głębią bohaterów, brakujący obraz mentalny, jak nazwał go Gilles Deleuze. Przemiany zapoczątkowane przez włoskich neorealistów, a kontynuowane we Francji w ramach twórczości nowofalowej, prowadziły do poszerzenia portretowanej w kinie rzeczywistości o przestrzeń myśli, o cały świat przeżyć wewnętrznych i wyobrażeń, dla którego brakowało miejsca w kinie skupionym na akcji prowokowanej przez motoryczne działania fabularnych postaci. Nowy rodzaj kina, podporządkowaną żelaznej logice wydarzeń akcję zastępuje przechadzką, dryfowaniem, błąkaniem się bohaterów. W słynnej rozprawie teoretyczno filmowej, oscylującej wokół filozofii Henry'ego

Bergsona, Gilles Deleuze tak opisuje przemiany, które doprowadziły do pojawienia się obrazu mentalnego w kinie:

„Dusza kina chce więcej myśli, nawet jeśli myśl rozpoczyna od rozbicia systemu działań i percepcji i uczuć, które do dzisiaj żywiły kino. (...) Najpierw skompromitowane zostały powiązania sytuacja – akcja, akcja – reakcja, bodziec – reakcja, słowem, więzi sensoryczno-motoryczne tworzące obraz działanie. Realizm – pomimo całej swojej przemocy, a raczej przy całej swojej przemocy, która pozostaje sensoryczno motoryczna – nie zdaje sprawy z tego nowego stanu rzeczy, w którym »synsign« zostają rozproszone. Potrzebne nam nowe znaki”<sup>4</sup>.

Deleuze w rozważaniach nad europejskim kinem przełomu XX wieku zauważa ścisły związek pomiędzy zachodzącymi w nim przeobrażeniami, a szerszymi zmianami świadomości, które dotykały zarówno twórców, jak i odbiorców ówczesnej sztuki filmowej. Katalizatorem tych zmian miała być transformacja w łonie, podnoszącej się z wojennego kryzysu, kultury zachodniej. Dlatego też filozof za najważniejsze wydarzenie historyczne, z perspektywy dwudziestowiecznego kina artystycznego, uznaje drugą wojnę światową, która jako ważne doświadczenie pokoleniowe zmienić miała sposób percypowania świata. Wojna stała się dla rozważań Deleuze’a historyczną cezurą oddzielającą dwa, wyróżniane przez niego, rodzaje kinowego obrazowania: poprzedzające ją kino obrazu-ruchu i następujące po niej kino obrazu-czasu:

„(...) Kryzys, który wstrząsnął obrazem-działaniem, zależał od wielu czynników, które dopiero po wojnie w pełni zaczęły działać – w tym społecznych, ekonomicznych, politycznych, moralnych oraz innych, bliższych samej sztuce, literaturze, a zwłaszcza kinu. Można by wymienić – bez jakiegoś szczególnego porządku – wojnę i jej konsekwencje, rozchwianie amerykańskiego snu we wszystkich jego aspektach, nową świadomość mniejszości, wzlot i inflację obrazów zarówno w otaczającym świecie, jak i w wyobraźni ludzi, wpływ na kino nowych sposobów, z którymi eksperymentowała literatura, kryzys Hollywood i dawnych gatunków”<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Gilles Deleuze, *Kino. 1. Obraz-ruch, 2. Obraz-czas*, Słowo/obraz terytoria, tłum. Janusz Margański, Gdańsk 2008, s. 218.

<sup>5</sup> Ibidem.

Do drugiej kategorii kina obrazu-czasu przynależą właśnie włoski neorealizm oraz francuska Nowa Fala. Oba, wnikliwie analizowane przez Deleuze'a nurty, zaliczane są dziś do kina modernistycznego. Od zrodzonego parę dekad później postmodernizmu różni je brak zainteresowania kulturą masową, realizujący się pod postacią elitarnych projektów autorskich, operujących symbolem, estetycznie zakorzenionych w kulturze wysokiej, które w relacji autor – dzieło – widz dowartościowywały instytucje nadawcy. Także na polu prowadzenia filmowej narracji zauważyć możemy znaczne różnice oddzielające kino modernistyczne od postmodernistycznego.

Wydaje się, że tym, co łączy większość twórców eksperymentujących na poziomie budowania i eksponowania filmowej fabuły (do których z całą pewnością zaliczyć możemy postmodernistycznych twórców dekady lat 80. i 90. – Lyncha, Greenewaya, a także Tarantino – w niektórych okresach twórczych) była próba wytrącenia widza ze znanych mu dotąd praktyk odbiorczych, tutaj rozumianych jako rekonstruowanie historii na podstawie obcowania z tekstem, poprzez zburzenie popularnych schematów narracyjnych. W zamian widz otrzymywał intertekstualną zabawę z dziełem, którego odczytanie leżeć miało w gestii odbiorcy. W filmach takich jak *Blue Velvet* (1986) i *Dzikość serca* (1990) Davida Lyncha czy *Pulp Fiction* (1994) Quentina Tarantino odchodzono od oczywistości przedstawianych na ekranie historii, nie pozostawiając widzowi poczucia bezpieczeństwa oraz pewności, że to, na co patrzy, zmierza do logicznego zwieńczenia całości. Postmodernistyczne zabiegi polegające na radykalnej interwencji w klasyczne techniki narracyjne z pewnością łączyć można z charakterystycznym dla ponowoczesności zanegowaniem prawdziwości wielkich narracji. Wydaje się, że nowe spojrzenie na historię społeczno-polityczną znalazło swoje odbicie również w perspektywie powstających wówczas dzieł kultury, w których bieg opowiadanych wydarzeń powoli tracił swą celowość, a „dzianie się” zaczynało zrywać z wyraźną przyczyną i określonym skutkiem.

Twórcy kinowego postmodernizmu, począwszy od lat 90. aż do dziś – wciąż powstają filmy nawiązujące dialog choćby z dokonaniem Lyncha – tworzyli historie, które miały zmuszać widza do podjęcia gry z intertekstualnym dziełem. Nie stronili przy

tym od gubienia fabularnych tropów, mieszania porządków – nierealnego z realnym oraz sprzeniewierzenia się chronologii. Przegląd najważniejszych dzieł filmowych ostatniej dekady przynosi wiele przykładów będących realizacjami najważniejszych założeń sztuki postmodernistycznej. Jednak są i filmy, takie jak *Wkraczając w pustkę*, wykraczające poza częściowo znane już zabiegi, z którymi kinowy postmodernizm przez ostatnie lata zdążył nas oswoić.

Zadaniem tej pracy, będącej wieloaspektową analizą filmu Noégo, będzie refleksja nad innowacyjnością propozycji reżysera oraz próba odpowiedzi na pytanie w jaki sposób *Wkraczając w pustkę* przekracza standardowe rozwiązania filmowego języka. Szczególna uwaga skupiona zostanie na tych obszarach dzieła filmowego, które poddane zostały najciekawszym eksperymentom. Odpowiadać im będzie struktura pracy, podzielonej na trzy części poświęcone kolejno: narracji, obrazowi oraz koncepcji widza.

## ROZDZIAŁ I: Wariacje w narracji

### Opowiadanie świata na nowo

Nawet w najwcześniejszej fazie swojego rozwoju kino, które Tom Gunning określił terminem kina wizualnej atrakcji<sup>6</sup>, ciążyło ku narracyjności. Rejestrowaną rzeczywistość bardzo szybko zaczęto układać w ciągi wydarzeń przybierających formy krótkich historyjek, czasem zabawnych, czasem brutalnych, niezmiennie zaskakujących. Jeden z pierwszych filmów w historii, nakręcony w 1895 roku *Polewacz polany* braci Lumière'ów, ma charakter komediowego gagu. Pierwsze dojrzałe filmy fabularne, z dziełami Davida Warka Griffitha na czele, to już wielkie epickie opowieści, często bezpośrednio nawiązujące do literatury (jak griffithowska *Nietolerancja*, 1916). Przełom dźwiękowy przyniósł kinu kolejne zmiany, które zapoczątkowały kształtowanie się klasycznego modelu narracji. Ten sposób przedstawiania rozwoju filmowych zdarzeń wyznaczył kierunek dla kina mainstreamowego, które przez kolejne dekady hołdowało zasadom ustanowionym przez hollywoodzkie kino lat 30. Klasyczna narracja filmowa skupiona na klarowności i czytelności fabuły chronologicznie opowiadającej wydarzenia, na dalszy plan odsuwała wszelkie zabiegi formalne, zakładając, że język filmowy powinien być dla widza przeźroczysty.

Przeźroczystości medium sprzeciwiały się kolejne filmowe awangardy, począwszy od działających w okresie międzywojnia radzieckiej i francuskiej. Bezpośrednią odpowiedzią na klasyczne kino hollywoodzkie był ruch awangardy amerykańskiej, który pojawił się latach 40. Filmy awangardowe, obecne w różnych kinematografiach narodowych, starały się eksperymentować z językiem filmowym, podkreślać jego plastyczność, dążyć do tworzenia poezji wizualnej, poszukiwać nowych form ekspresji. Tym co łączyło wszystkie tego typu poszukiwania formalne była chęć przełamania, wykoślawienia czy wręcz odrzucenia tradycyjnej, linearnej narracji.

---

<sup>6</sup> Tom Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, w: *Early Cinema*, red. Thomas Elsaesser, BFI, London 1990, s. 56-62.

We współczesnym kinie wciąż powstają dzieła podporządkowane schematom wypracowanym w złotym okresie funkcjonowania hollywoodzkich wytwórni, reprezentujące kino stylu zerowego. Jednocześnie nie sposób nie zauważyć eksperymentów, poprzez które współcześni filmowcy próbują nie tyle radykalnie odrzucić, ile zmodyfikować i urozmaicić sposób organizowania zdarzeń. Powstaje coraz więcej filmów grających z konwencjonalnymi metodami opowiadania: achronologicznych, nielinearnych, zmieniających punkty widzenia. Narracyjnym eksperymentom w kinie sprzyja rozwój technologiczny – nowe kamery i nowoczesne programy montażowe dają większe pole manewru na poziomie realizacji – oraz zmiany zachodzące w obszarze innych sztuk. Być może największe znaczenie dla procesu tych przemian ma rozwój nowych mediów.

Wpływom pochodzącym z samego serca nowomediowego języka ulega twórczość Gaspara Noého, co widać zwłaszcza we *Wkraczając w pustkę*. W filmie tym zaobserwować można pewną znaczącą prawidłowość – pozostająca pod wpływem nowych mediów narracja, napędzana siłą ich języka, naturalnie ciąży ku symultaniczności, chaotyczności, nielinearności. To sposób „opowiadania świata” doskonale znany wszystkim użytkownikom komputerów, którzy za pośrednictwem internetu poznają cyber-rzeczywistość, niepodporządkowującą się klasycznym schematom narracyjnym. Jak zauważa Manovich – narracja rozumiana na sposób arystotelesowski, jako „ciąg zdarzeń powiązanych skutkowo-przyczynowo lub teleologicznie”<sup>7</sup>, ustępuje dziś miejsca strukturze bazy danych. A zatem staje się czymś na kształt pewnej ścieżki, jednej z wielu możliwych, którą użytkownik wyznacza w hipertekście. Schemat prostej drogi, po której odbiorca prowadzony jest przez narratora, ulega zatarciu, a na jego miejscu pojawia się labirynt z wieloma odgałęzieniami.

Oczywiście stopień technicznego zaawansowania epoki, nie jest jedynym czynnikiem, który decyduje o rodzaju narracji rządzącej dziełem. Niechęć do klarownych ciągów przyczynowo-skutkowych, wpisana we *Wkraczając w pustkę*, ma swoje ideowe podstawy – jest ona także wynikiową nowatorskiego podejścia reżysera do materii języka

---

<sup>7</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 135.

filmowego. Na podstawowym poziomie, zrywania z klasyczną narracją filmową, można znaleźć wiele elementów łączących film Noégo z przywołanymi we *Wprowadzeniu* pracy filmami postmodernistycznymi – skłonność do eksperymentu, poszukiwanie nowych rozwiązań, zapętlenie akcji, gubienie i ponowne podejmowanie fabularnych wątków. Jednak *Wkraczając w pustkę*, stosując nowe rozwiązania narracyjne, nie ogranicza się tylko do gry z wytraconym ze schematu widzem, ale przede wszystkim chce go zaniepokoić i uwikłać w hipnotyczny świat swojej opowieści. Noé w swojej twórczości stara się pójść o krok dalej niż postmoderniści czy ich naśladowcy. Swój film opowiada w sposób przewrotny, żonglując punktami widzenia kamery, która swobodnie przemieszcza się w czasie i przestrzeni. Za pomocą narracyjnych tricków wrzuca widza w rzeczywistość głównego bohatera, nakazując by jego oczami patrzył na świat przedstawiony. Sięga po nowatorskie, znane użytkownikom nowych mediów, techniki, które kinomanom wydają się co najmniej nieoczywiste.

### **Kto to widział? Czyli o fokalizacji**

Studia filmoznawcze długo poszukiwały odpowiedniego terminu, który pomógłby rozwikłać teoretyczne problemy z instancją prezentującą świat przedstawiony. Niektórzy teoretycy są zdania, że w sztuce filmowej funkcja narratora nie jest tak istotna, jak w literaturze, gdyż w specyfikę filmowych „unaoczeń” wpisana jest, jak twierdzi Jacek Ostaszewski, bezpośredniość<sup>8</sup>. Ocenie tej wymykałyby się wszystkie filmy, które posiadają posługujących się głosem „z offu” narratorów – ci snują swą opowieść jakby obok obrazu, zazwyczaj w stosunku do niego komplementarną. Jednak takich przykładów w kinie znajdziemy stosunkowo niewiele, ponieważ są one bardziej nawiązaniem do poetyki powieści niż wypowiedzią z ducha filmową<sup>9</sup>.

Podział na tego, kto opowiada historię, oraz na to, czyimi oczami ogląda ją widz, jest nieoczywisty ze względu na trudną do zdefiniowania (przynajmniej przy użyciu

---

<sup>8</sup> Jacek Ostaszewski, *Narracja*, w: *Słownik filmu*, red. Rafał Syska, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010, s. 71.

<sup>9</sup> Już przedstawiciele rosyjskiej szkoły montażu, jak Kuleszow czy Wiertow, nawoływali do zerwania związków, jakie łączyły kino z literaturą. Według filmowców krępowały one rozwój dziesiątej muzy, którą chcieli oni widzieć jako najnowocześniejszą ze sztuk.

narzędzi pierwotnie krytycznoliterackich, wypracowanych przez założycieli narratologii) rolę kamery. Cenne w tym wypadku wydają się analizy zajmujących się zagadnieniem narracji badaczy kina. Zgodnie z myślą hiszpańskiego filmoznawcy Celestino Deleyto, za podstawowe dla filmu uznać należy połączenie narracji, inscenizacji oraz fokalizacji. Według jego koncepcji, kamera nie tyle narratywizuje, ile wizualizuje. Bowiem w kinie, temu, co opowiadane, niezmiennie towarzyszy pewna forma wizualna, zapośredniczona przez kamerę oraz podmiot obserwujący wydarzenia – fokalizatora. Sama fokalizacja zaś nie przynależy jedynie do poziomu tekstu, czyli takiej warstwy narracji, z którą bezpośrednio obcuje odbiorca. Opierając się na trzystopniowym podziale narracji, postulowanym przez Mieke Bal<sup>10</sup>, Deleyto podkreśla, że filmowa fokalizacja może mieć swoje korzenie w fabule (*fabula*), aktywizować się w historii (*story*) i wreszcie tekstualizować (*text*) poprzez mise-en-scène, czyli inscenizację porównywalną do tej, którą znamy choćby ze spektakli teatralnych<sup>11</sup>. Różnica między ich teoriami polega na tym, że Bal, pozostająca w kręgu badań literackich oraz ikonograficznych, nie analizuje przypadku, w którym instancje bohatera, fokalizatora i narratora stapiają się w tekście.

Analiza narracyjnej warstwy filmu Gaspara Noého doprowadza do twierdzenia, że jednym z jej najciekawszych aspektów jest właśnie fokalizacja, która we *Wkraczając w pustkę* przybiera bardzo nietypowe formy. Od pierwszych sekund projekcji filmu widz ma wrażenie, że obraz rzucany na ekran jest tożsamy ze spojrzeniem człowieka. Ruchy kamery imitują kiwnięcia głowy przekrzywianej w bok, unoszonej w górę itd. Źródłem filmowego obrazu ma być główny bohater filmu – Oskar. Jego imię poznajemy w scenie otwierającej całą opowieść, podczas rozmowy z siostrą Lindą. Bohaterowie wymieniają parę zdań, a jednocześnie z balkonu swojego mieszkania obserwują tokijską ulicę. Ich otoczenie widzowie poznają o tyle, o ile pada na nie spojrzenie Oskara. Przez parę kolejnych sekwencji filmu słyszymy głos bohatera, ale nie widzimy jego twarzy. Pozostaje ona dla nas tajemnicą aż do momentu, w którym bohater przekracza granice

---

<sup>10</sup> Mieke Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, tłum. Ewa Kraskowska, Ewa Rajewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2002.

<sup>11</sup> „Focalisation can originate in the *fabula*, become active in the *story* and be textualised by *mise-en-scene*.” Celestino Deleyto, *Focalisation in Film Narrative*, „Atlantis” 1991, vol. 13, s. 20, [tłum. własne].



własnego ciała, utożsamianego aż dotąd z kamerą – pod wpływem działania narkotyków Oskar jakby wychodzi „poza siebie”. Ten chwilowy stan zawieszenia kamery ponad ciałem bohatera w połączeniu z późniejszymi sekwencjami filmu, pozwala wysnuć tezę o kamerze zjednoczonej nie tyle z fizycznością postaci (rozwiązanie znane choćby z filmu *Motyl i skafander* [2007]<sup>12</sup>, w którym punkt widzenia kamery usytuowany jest w oku głównego protagonisty), ile z jaźnią.

Chwile narkotykowego odurzenia, w których Oskar traci kontakt ze swoim ciałem, nie są jedynym odstępstwem od obranej na początku filmu strategii fokalizacyjnej. Konwencja oka kamery zrównanego z okiem bohatera zachowana zostaje aż do chwili śmierci bohatera, który niedługo po rozpoczęciu historii pada ofiarą policyjnej strzelaniny. Od tego momentu perspektywa patrzenia na świat przedstawiony ulega radykalnej zmianie, kamera przestaje widzieć jedynie te obiekty i osoby, które znajdują się w zasięgu wzroku Oskara. Traci ścisły kontakt z bezpośrednim otoczeniem bohatera – najbliższymi przedmiotami oraz rozmówcami. W toku rozwoju filmowej opowieści dokonuje się jeszcze jedna zasadnicza zmiana dotycząca właśnie sposobu fokalizowania. Pod koniec filmu perspektywa ujmowania świata przedstawionego znów ulega radykalnemu przeobrażeniu, co łączy się z ponownym umieszczeniem kamery w „fizycznym ciele” postaci. Dlatego też uzasadnione wydaje się podzielenie filmu na trzy części, z których każda odpowiada kolejnym strategiom fokalizacyjnym zastosowanym w filmie.

Pierwszą z nich charakteryzuje znak równości postawionym między kamerą a spojrzeniem Oskara. Kończy się ona wraz ze śmiercią bohatera. Ważną sceną pojawiającą w części obejmującej przedśmiertne istnienie Oskara jest moment, w którym ogląda on w lustrze swoją twarz. Zabieg ten jest nie tylko potwierdzeniem dla wcześniejszych intuicji widza, który obraz filmowy, uzupełniany przez komentarz bohatera, łączy z jego wzrokową percepcją. Odbicie w lustrze przypieczętowuje

---

<sup>12</sup> Bohaterem filmu Juliana Schnabela jest sparaliżowany dziennikarz, który za pomocą mrugnięć powieki próbuje komunikować się ze światem. Kamera stara się pokazywać rzeczywistość widzianą jego oczami, dlatego często przybiera kąt patrzenia osoby sparaliżowanej, ze wszystkimi konsekwencjami takiego usytuowania punktu widzenia.

koncepcję kamery-bohatera. Realizmu całej scenie dodają zaburzenia obrazu, który znika w ciemności, gdy Oskar przeciera oczy, po to by po chwili znów się rozjaśnić, a niekiedy ginie w krótkich fade-outach, które odpowiadają szybkim mrugnięciom powiek. Ten przedziwny zabieg odbitego spojrzenia, choć pozwala złożyć w całość wizerunek głównego bohatera – który, owszem, pojawił się na ekranie już wcześniej, ale jednak jako element halucynacji – jednocześnie wprowadza odbiorcę w konsternację. Po drugiej stronie obrazu spodziewalibyśmy się ujrzeć jego źródło – kamerę. Nic z tego. Wprawdzie akt zawieszenia ekranowej iluzji, ujawniający profilmową rzeczywistość, znany jest widzom choćby z kina dokumentalnego, w którym operator kamery, a także sama instancja kamery, są nie tylko obserwatorami zdarzeń, ale niekiedy ich prowokatorami. W tym przypadku jednak nie mamy do czynienia z zabiegiem pokrewnym językowi kina dokumentalnego. Bowiem u Noégo kamera konsekwentnie pozostaje w ukryciu. Tam, gdzie spodziewamy się ją zobaczyć, otrzymujemy twarz głównego bohatera. Wydaje się, że takie rozwiązanie – nawiązujące do konwencji filmów rejestrujących rzeczywistość – służy jednocześnie dwu ważnym celom: z jednej strony dąży do podniesienia wiarygodności obrazu, który ma być wynikiem nie kreacji a obserwacji, z drugiej – maskuje jego sztuczność, skrzętnie ukrywając całą profilową rzeczywistość.

Środkowa, najdłuższa część filmu, wprowadza zasadnicze zmiany w sposobie prezentowania wydarzeń. Odchodzi od wcześniejszej metody „ucieleśnionej kamery”, co więcej, nie zachowuje już jedności czasu ani miejsca akcji. Dlatego też daje ona największe pole dla narratologicznych analiz, zwłaszcza jeśli spojrzeć na nią w świetle różnic oddzielających ją od początku filmu oraz sekwencji końcowej. W drugiej części obraz głównej postaci przestaje składać się jedynie z fragmentów ciała wkradających się w kadr w ułamkach chwili, gdy dłoń Oskara chwyta za książkę lub noga wspina się na stopień schodów. W momencie śmierci kamera jakby opuszcza ciało bohatera, co nie znaczy, że rozstaje się z Oskarem. Odtąd funkcjonuje on w wymiarze jakby pozamaterialnym, co wiąże się z tym, że spojrzenie kamery zaczyna przenikać przez przedmioty, a także wnikać do wnętrza ludzkiego ciała. Kamera swobodnie zmienia nie tylko miejsca swojej obserwacji, ale również ich czas. Dlatego w tej części filmu znajdziemy tak wiele retrospekcji, które sięgają do wydarzeń rozgrywających się

niedługo przed śmiercią Oskara (częściowo też ją wyjaśniają – np. romans z matką kolegi, który w akcie zemsty wydaje bohatera policji).

Obok retrospektywnych ujęć pokazujących dorosłe życie głównego bohatera, w filmie pojawiają się również jego wspomnienia z dzieciństwa – w przeważającej części bardzo mocne. Tym, co łączy wszystkie przywoływane na ekran retrospekcje, niezależnie od biograficznej chronologii, jest sposób ich fokalizowania. Choć bohater zawsze znajduje się w kadrze – ustawiony do widza tyłem – nie ma wątpliwości, że to on pozostaje fokalizatorem przedstawianych wydarzeń, mimo zewnętrznej wobec niego kamery. Sceny, na które zwraca swoje oko kamera, a także głos bohatera zdradzają jego ciągłą obecność i sprawczość. Mamy tu więc do czynienia niejako z podwójnym zapośredniczeniem, z jednej strony przez postrzegającego rzeczywistość Oskara, a z drugiej przez jego wspomnienia. Strategię fokalizacyjną, na jaką decyduje się tu Noé, uznać można za piękną wizualną metaforę pracy pamięci, która staje się dodatkowym filtrem oddzielającym nas od przeszłości.

Kiedy akcja filmu wychodzi poza retrospekcje, kamera radykalnie zmienia swoją pozycję. Przybiera odległą, odgórną perspektywę, by obserwować wydarzenia „z lotu ptaka” – tak najczęściej pokazywane są w filmie panoramy Tokio. Miasto, które w filmie Noego staje się jednym z głównych bohaterów, stanowi szczególnie ważny element filmowego obrazu, dlatego szerzej omówione zostanie w kolejnym rozdziale. Pojawiający się w filmie wątek miasta, poddaje się interpretacji również na poziomie narracyjnym. Bardzo szybkie jazdy kamery, przemierzającej ulice Tokio, prowadzą często do zatarcia się obrazu, który po chwili oczom widza ukazuje już obiekt odmienny od zamkniętego w poprzednim kadrze, jednocześnie rezygnując z jakichkolwiek logicznych uzasadnień zmian. Innym razem kamera pozostaje blisko filmowych bohaterów, na których śmierć Oskara w pewien sposób wpłynęła. Przygląda się uciekającemu przed policją przyjacielowi – Alexowi. Obserwuje spotkania Alexa i Lindy. Czy wreszcie staje się widzem podczas identyfikacji zwłok. W scenach tych, w większości filmowanych z dystansu, kamera niekiedy rezygnuje z odgórnej perspektywy, jej spojrzenie zbliża się do obserwowanych obiektów, by przeniknąć do ich wnętrza.

Wydaje się, że podobny zabieg ma na celu nie tylko poszerzenie eksplorowanej w filmie przestrzeni, ale też przekroczenie granic, jakie wyznaczają fizyczne możliwości zmysłu wzroku. Tak jakby przy okazji snucia metafizycznej historii o życiu i śmierci, reżyser chciał również odnieść się do nowoczesnych technologii poznawania i rejestrowania rzeczywistości. Kamera przenikająca do ludzkiego ciała zderza nas z obrazami, które znamy ze świata medycyny – ze zdjęciami organicznego wnętrza ludzkiego ciała. Najbardziej emblematiczną sceną tego typu, jaka wpisana została w treść filmu, jest moment pokazujący zapłodnienie, które poprzedza powtórne narodziny głównego bohatera. Innym razem, kiedy oko kamery szybuje w przestworzach, obrona przez nią perspektywa przypomina ujęcia satelitarne, pozwalające na obserwacje świata z niemożliwego wcześniej oddalenia. Ciekawe wydają się również takie momenty, w których kamera zbliża się, a wreszcie wnika w pojawiające się na ekranie szczeliny lub otwory – np. odpływ kuchennego zlewu, jakby imitując ruchy wprowadzanej do obiektu badawczej sondy. Kolejnym skojarzeniem związanym z zastosowanymi w filmie nietypowymi punktami widzenia jest kamera GoPro, rejestrująca obrazy w sposób szybki, chaotyczny i surowy. Wszystkie te rodzaje pracy kamery stanowią pewną paralelę do nowoczesnych strategii percypowania otaczającej nas rzeczywistości. Za opis ponowoczesnej percepcji uznać możemy je tym bardziej, że cały film nosi znamiona kulturowej diagnozy, która wnikliwie przygląda się wizualnym emblematom swoich czasów.

Ostatnia, niezwykle krótka część filmowej fabuły, to poniekąd powrót do sposobu fokalizowania zastosowanego na początku filmu. W ostatniej sekwencji stanowiącej spełnienie zapowiadanej w filmie reinkarnacji, którą zwiastowała czytana przez głównego bohatera *Tybetańska Księga Umarłych*, kamera znów zrównuje się z bohaterem. Finałowa scena porodu ukazana zostaje z perspektywy przychodzącego na świat dziecka. Rozmytemu obrazowi pojawiającemu się na ekranie, który koresponduje z zaburzoną percepcją noworodka, akompaniuje jego pierwszy krzyk. Znów między instancją kamery a spojrzeniem filmowego bohatera możemy postawić znak równości. Tyle, że tym razem ciało bohatera jest ciałem niemowlęcia, którego oko nie przeszło jeszcze należytej akomodacji.

Podsumowując rozważania dotyczące focalizacji, należy jeszcze raz podkreślić, że rzeczywistość *Wkraczając w pustkę* poznajemy oczami Oskara. Spojrzenie to bywa pozacielesne. Jego źródło potrafi oderwać się od materii ciała. Lecz kiedy już lokuje się w ciele bohatera, to obraz przez niego widziany oddaje z wielką precyzją, przy zachowaniu wszelkich jego cech fizjologicznych. Chwilami skupia się na przestrzeniach mentalnych, ukazując to, co skryte pod powiekami. Bada sny i wspomnienia, przenika powierzchwnie rzeczy, wstępuje do ludzkiego wnętrza czy wreszcie wkracza w tytułową pustkę. Zawsze jest to spojrzenie subiektywne, ściśle związane z działaniem i intencją głównego bohatera. Inaczej niż w większości filmów fabularnych, focalizacja subiektywna nie rodzi się tu w dialogu z ujęciami kręconymi przez tzw. „zewnętrzną kamerę”, którą porównać można by do trzecioosobowego, niespersonalizowanego narratora powieści. Deleyto w swoich narratologicznych rozważaniach podkreśla znaczenie, jakie dla wrażenia subiektywności ma kontrast między focalizacją zewnętrzną i wewnętrzną, za punkt odniesienia uznając diegetyczny świat utworu<sup>13</sup>. We *Wkraczając w pustkę* mamy do czynienia ze spojrzeniem w pełni subiektywnym, zawsze wewnętrznym, bo należącym do bohatera – niezależnie od tego jaki punkt widzenia przyjmuje kamera. Bowiem fizyczna śmierć bohatera nie odbiera niezmiennie przypisanej mu funkcji focalizatora.

Dla uchwycenia tego fenomenu ważne jest rozróżnienie focalizacji od punktu widzenia, który łączyć należałoby bardziej z samą pracą kamery, niż przynależnością spojrzenia, tutaj zawsze spersonalizowanego. W scenach focalizowanych jakby podwójnie, które pojawiają się w drugiej części filmu, usytuowanie kamery za plecami chłopca łączylibyśmy z kategorią punktu widzenia kamery – wyabstrahowanej z ciała bohatera. A jednocześnie na pytanie – Kto jest widzem i focalizatorem przypominanych zdarzeń? – odpowiedzielibyśmy: Oskar. Subiektywny status obrazu w filmie Gaspara Noého jest więc wynikiem tyle zabiegów formalnych, wśród których Deleyto wymienia: montaż, ramowanie czy ruch kamery<sup>14</sup>, ile interpretacyjnej pracy odbiorcy, dlatego szersza analiza tego zagadnienia pojawi się w rozdziale dotyczącym instancji widza.

---

<sup>13</sup> Celestino Deleyto, *Focalisation in Film Narrative*, op. cit., s. 21.

<sup>14</sup> Ibidem.

Odbiorca, mimo braku wyraźnego kontrastu pomiędzy „obiektywnym” spojrzeniem zewnętrznej kamery a subiektywnym wzrokiem bohatera, wie, że to właśnie Oskar jest jedyną przepustką do pokazywanej na ekranie rzeczywistości.

### **Wciągająca gra**

Rozwiązanie stawiające bohatera w roli przewodnika, za którym nieodmiennie podąża wzrok widza, to dla kina pomysł wciąż bardzo nietypowy. Jednak dla użytkownika nowych technologii nie jest on niczym szokującym, gdyż z takim sposobem poruszania się po świecie fikcji zdążyły oswoić go gry komputerowe. Nawiązań do poetyki gry trudno nie doszukiwać się w narracyjnej warstwie *Wkraczając w pustkę* również poza samym obszarem focalizacji. Ta zarówno w pierwszej, jak i drugiej części utworu operuje kliszami dobrze znanymi ze świata komputerowych gier – począwszy od metod prezentowania postaci, stanowiącej alter ego gracza, a na sposobach nawigowania przez wirtualną przestrzeń skończywszy. Jednak kwestie związane pozycją gracza, przynależne bardziej strategiom odbiorczym niż wewnętrznej budowie utworu, powrócą wraz z rozważaniami dotyczącymi problemu widza.

Zagadnieniu struktury gry, jako jednemu z ciekawszych zjawisk języka nowych mediów, dużo uwagi poświęca Manovich, skupiając się na jej podstawowym rozwiązaniu narracyjnym, czyli pętli. Teoretyk nowych mediów, zgodnie z charakterystyczną dla siebie dociekliwością, jej korzeni doszukuje się już w konstrukcji pierwszych wizualnych zabawek, poprzedzających wynalazek braci Lumière. Tak historię pętli opisuje Manovich:

„(...) Wszystkie XIX wieczne urządzenia poprzedzające kino, aż do kinetoscopu Edisona, wykorzystywały krótkie pętle. W miarę dojrzewania dziesiątej muzy, pętla została zepchnięta w otchłań niższych gatunków: filmów instruktarzowych, pornograficznych peep-shows i kreskówek. Natomiast kino narracyjne unika powtórzeń, jak większość fabularnych form zachodniej kultury wysuwa koncepcję ludzkiej egzystencji rozumianej jako linearna progresja obejmująca liczne zdarzenia o unikalnym charakterze”<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 453.

Rozwój nowych mediów pokazuje, że pętla narracyjna może być lekarstwem na techniczne ograniczenia. Właśnie z powodu pewnych niedoborów i barier sięgali po nią choćby projektanci pierwszych gier komputerowych. Do kina czy sztuki wideo pętla wraca jednak już z innych powodów. Sam Manovich broni jej przed zasufladkowaniem, zaznaczając że: „użycie pętli nie jest archaiczną pozostałością ani odrzutem z historii kina, sugeruje ono możliwość nowej temporalnej estetyki komputerowego kina”<sup>16</sup>. Używana świadomie przez wielu artystów, takich jak Zbigniew Rybczyński, staje się ciekawym środkiem wyrazu.

Twórca nagrodzonego Oscarem *Tanga* (1980) na kompozycji zapętłonych fragmentów oparł wiele swoich filmów, w tym także *Imagine* (1987), będące teledyskiem do legendarnej piosenki Johna Lennona. Choć sam Rybczyński stroni od poszukiwania w jego sztuce głębokich sensów, to większość krytyków w stosowanych przez artystę zabiegach narracyjnych chce widzieć metaforę ludzkiego istnienia. Artystycznej świadomości nie można odmówić również Gasparowi Noé. Budując historię opowiadaną we *Wkraczając w pustkę*, odwołuje się on do mechanizmu pętli parokrotnie. Na ekran powraca sekwencja opowiadająca śmierć rodziców bohatera, a także scena jego śmierci. Wprawdzie nie jest to główne rozwiązanie narracyjne, o kluczowym dla struktury filmu znaczeniu, mimo to w całościowej interpretacji pełni ono istotną rolę. Pojawiające się u Noégo powtórzenia i zapętlenia stanowią zerwanie z tradycją kina, które – powtarzając za Manovichem – miało opowiadać historie, skonstruowane na podobieństwo ludzkiego życia składającego się z kolejnych zdarzeń układających się, jedno po drugim, na osi czasu. Noé poprzez swój film zdaje się negować zarówno taką wizję ludzkiej egzystencji, jak i kina.

### **(Nie)linearność**

Wielu teoretyków zajmujących się badaniem zjawisk pojawiających się na styku kina i multimediiów, rządzącą filmem linearność przeciwstawia nielinearności cyberkultury. Wydaje się, że w poszukiwaniu zaburzeń linearnej struktury mediów

---

<sup>16</sup> Ibidem, s. 458.

wizualnych niekoniecznie trzeba sięgać aż do kryjącego się pod komputerowymi interfejsami wirtualnego świata. W łonie samej sztuki filmowej odnaleźć możemy przykłady zrywania z linearnością, od początku wpisana w kino. Z jednej strony, rozpowszechnienie tej cechy przypisuje się rozwojowi kinowej narracji, która – jak stwierdza Marek Hendrykowski – swoją doskonałość, za sprawą twórczości Griffitha, osiągnęła już w pierwszych dekadach XX wieku<sup>17</sup>. Z drugiej strony, trudno nie zauważyć, że linearność jest cechą samego medium. Wynika ona z zasady działania kinematografu, który rzutuje na ekran kolejne klatki taśmy filmowej – również podporządkowanej zasadzie linearności, realizującej się poprzez układ następujących po sobie zdjęć. Ciekawy w tym kontekście wydaje się więc przełom cyfrowy, który zasadniczo zreformował film przede wszystkim w aspekcie jego materialności – odsyłając celuloid do lamusa. Wpłynął on także na linearną strukturę samej projekcji, umożliwiając choćby powstanie kina interaktywnego zakładającego wielowariantowość i wariacyjność akcji.

Jeśli chodzi o narracyjną linearność kina, niezwiązaną bezpośrednio z poetyką samego medium, to jak zauważa Ryszard Kluszczyński – prowadzi ona do dominacji struktury dzieła nad strukturą odbioru. Historia kina dostarcza nam jednak wielu przykładów świadczących o tym, że tę klasyczną tendencją wielokrotnie naruszano. Kluszczyński, który badał dokonania artystów eksperymentujących z linearnością filmu, podjął próbę odpowiedzi na pytanie: czemu służyć miały podobne rewolucje. A jednocześnie starał się klasyfikować strategie prowadzące do zmian:

„Analiza materiału historycznego pozwala stwierdzić, iż strategie, poprzez które następowało przekroczenie linearności w sztuce filmowej na drodze zaburzenia sukcesywności struktury dzieła, można podzielić na trzy grupy. Wszystkie one zmierzały do rozbicia porządku fabularnego, do podważenia dominacji opowiadania nad pozostałymi elementami struktury filmu oraz, w konsekwencji, do uwolnienia sfery obrazowej, do nadania (lub przywrócenia) jej autonomii. Tak potraktowany obraz był jednak następnie w rozmaity sposób na nowo

---

<sup>17</sup> Marek Hendrykowski, *1905-1915, czyli D. W. Griffith*, w: *Kino ma sto lat*, red. Jan Rek, Elżbieta Ostrowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 1998.



organizowany, co właśnie jest powodem (i kryterium) wyodrębnienia wspomnianych trzech grup strategii”<sup>18</sup>.

Kluszczyński opisuje kolejne grupy filmów sprzeciwiających się zasadzie linearności za pomocą zmian wprowadzanych w obszar ich konstrukcji. Według teoretyka w pierwszej z nich dominują dążenia do zbudowania metaforycznych struktur podporządkowanych wyobraźni mitycznej, symbolicznej lub archetypicznej. Właśnie na fali takich tendencji w latach dwudziestych narodziły się filmy poetyckie, w poczet których Kluszczyński zalicza m.in. dokonania dadaistów oraz surrealistów. Druga grupa filmów, opisywanych przez teoretyka, odrzuca porządek fabularny na rzecz dominacji układów syntagmatycznych opartych na rytmie podporządkowanym kryterium czasu, kierunku bądź dynamiki. Trzeci rodzaj opisywanych przez Kluszczyńskiego strategii przypisać można metakinu, skupionemu na autoanalizie, do którego zaliczyć możemy zarówno film strukturalny, jak i analityczny. Ukoronowaniem dążeń zmierzających do zachwiania linearną strukturą dzieła filmowego okazało się wkroczenie w obszar kina technologii komputerowych, które w konsekwencji umożliwiły powstanie nowego rodzaju kina – interaktywnego. Jak zauważa Kluszczyński: „Dowodem ostateczności i zupełności przemiany filmu tradycyjnego w film interaktywny jest zastąpienie struktury tekstualnej, charakterystycznej dla dzieł kina linearnego, przez strukturę hipertekstualną – strukturalną podstawę nielinearnego kina interaktywnego”<sup>19</sup>.

Film interaktywny to dziś jeszcze wciąż peryferia sztuki filmowej. Dlatego kino, stojące po stronie sztuki bardziej niż technologicznego eksperymentu, które funkcjonuje w obiegu festiwalowym, do widzów docierając poprzez kinowe projekcje (a także dzięki innym drogom dystrybucji internetowej lub płytowej) niewolne jest od linearnych struktur. Gdzieś pomiędzy poszukiwaniami znajdującymi się w obszarze zainteresowania awangard pierwszej połowy XX wieku a transformacjami, zachodzącymi w łonie kina interaktywnego, plasują się rozwiązania, które charakteryzują narracyjną warstwę *Wkraczając w pustkę*. Film ten nie ucieka od pewnej formy linearności, wspomnianej

---

<sup>18</sup> Ryszard W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, op. cit., s. 202.

<sup>19</sup> Ibidem, s. 203.

wcześniej, a wpisanej już w samo medium. *Wkraczając w pustkę* stworzone jako utwór kinowy, przeznaczony do wyświetlania w trybie ciągłym nie podlega ingerencjom widzów, inaczej niż w przypadku przywoływanych przez autora książki *Film, wideo, multimedia...* wydarzeń filmowych mających miejsce w internetowej sieci.

Dzieło Gaspara Noého, z punktu widzenia jego prezentacji, jest zamkniętą całością dedykowaną uczestnikowi kinowego seansu. Seansu, który oceniany z perspektywy trwania w czasie, również zdradza swoją linearność. Tym zaś, co oddala *Wkraczając w pustkę* od strukturalnej linearności jest układ poszczególnych elementów składających się na całość opowieści, czyli ta warstwa narracji, którą za Gerardem Genettem nazwalibyśmy dyskursem<sup>20</sup>. W celu dokładnego przyjrzenia się strukturze filmu, warto dokonać w jej łonie pewnego zasadniczego rozróżnienia. Ryszard Kluszczyński, w swoich rozważaniach nad linearnością sztuki filmowej, strukturę dyskursu przedstawiającego oddziela od struktury świata przedstawionego, uznając, że ingerencja w tę drugą przynosi bardziej zauważalne skutki:

„Jeśli rozróżnimy strukturę dyskursu przedstawiającego i strukturę świata przedstawionego w filmie, to uzyskujemy tym samym możliwość wykazania, że o ile próba dekonstrukcji czy podważenia dyskursu przedstawiającego pozwalała się na ogół zrealizować jedynie w bardzo ograniczonym i nieostatecznym wymiarze, to dekompozycja i delinearacja świata przedstawionego mogła osiągnąć wymiar znacznie bardziej zaawansowany.(...) Na poziomie struktury świata przedstawionego możemy uzyskać znaczne, bardzo daleko posunięte rozluźnienie połączeń. Świat przedstawiony może przybrać (z punktu widzenia logiki narracji) postać otwartą, nieokreśloną, pełną wewnętrznych niejasności, niekonsekwencji, wręcz sprzeczności, które razem umożliwiają odbiorcy – czy wręcz nawet wymuszają na nim, jako nieuchronna konieczność – znacząca swobodę interpretacyjną i dowolność w procesie konkretyzacji dzieła”<sup>21</sup>.

Narracyjna analiza *Wkraczając w pustkę* skłania raczej do weryfikacji tezy Kluszczyńskiego, niż uznania jej pełnej zasadności. Wydaje się, że w przypadku filmu Noego, inaczej niż w opisywanych przez autora książki *Film, wideo, multimedia...* filmie

---

<sup>20</sup> Gerard Genette, *Narrative Discourse*, tłum. Jane Lewin, Cornell University Press, Ithaca 1980.

<sup>21</sup> Ryszard W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, op. cit., s. 205.

poetyckim i abstrakcyjnym, równie ważne są zmiany wprowadzane w obu strukturalnych warstwach dzieła. Jeśli wziąć pod narratologiczną lupę obraz reżysera, okazuje się, że walka z linearnością toczy się w nim na więcej niż jednym poziomie. Jeśli chodzi o narracyjny dyskurs filmu, to na szczególną uwagę zasługują zastosowane w nim retrospekcje, powtórzenia oraz elipsy. W trakcie trwania filmu na ekran powraca choćby traumatyczne wydarzenie z dzieciństwa głównego bohatera opisujące tragiczną śmierć jego rodziców. To oraz inne wspomnienia traumy staną się przedmiotem szerszej analizy przy okazji reinterpretacji modelu filmowej identyfikacji w rozdziale *Problem widza*. Innym przykładem ważnej dla filmu retrospekcji jest obraz śmierci Oskara, sytuujący ciało bohatera w centrum kadru. Intrygującym zabiegiem narracyjnym jest pojawiająca się w filmie elipsa, którą powiązać możemy z pracą wyobraźni Lindy. W drugą część filmu wkomponowany zostaje fragment pokazujący Oskara ożywającego ze stanu agonii. Jednak po paru krótkich sekwencjach filmowa akcja powraca do poprzedniego stanu, naznaczonego fizyczną nieobecnością głównego bohatera.

Ciekawym aspektem filmu Gaspara Noého, w kontekście rozważań nad reinterpretacją linearności kina narracyjnego, wydaje się obecne w nim napięcie pomiędzy strukturą fabularną a strukturą odbioru. Odprzedmiotowanie filmu i uwolnienie go od ciągłej dominacji struktur dzieła filmowego – to cechy, które Kluszczyński wymienia jako jedne z podstawowych postulatów kina rozszerzonego (ang. *expanded cinema*). Według teoretyka plasuje się ono gdzieś na pograniczu kina tradycyjnego w swej linearności oraz kina interaktywnego, nielinearnego. Pogranicze to nieobce jest i filmowi Noého, który z opisywanym przez Gene’a Youngblooda *expanded cinema* ma w tym aspekcie wiele punktów wspólnych. Wymieniając idące na wskroś linearnym tendencjom rozwiązania stosowane w kinie rozszerzonym, Kluszczyński podkreśla: „odebranie strukturze utworu filmowego cech stałości i zastąpienie ich przez procesy o charakterze działania (*happening* i *performance*), zwielokrotnienie rozmaitych elementów dzieła, prowadzące do rozszczepienia i wreszcie uwolnienia struktury

odbioru, a także minimalizowanie struktury dzieła i sprowadzenie go poza granice minimum organizacji strukturalnej<sup>22</sup>.

We *Wkraczając w pustkę* aż uderzające wydają się te sceny, w których na ekranie pojawiają się generowane komputerowo wizualizacje. Służą one nie tylko zaburzeniu przyczynowo-skutkowej logiki narracji, ale też ustanawiają nową jakość w sferze obrazu (której zagadnienie powróci w kolejnym, poświęconym obrazowi, rozdziale). Szukając uzasadnienia dla ich istnienia, możemy łączyć je np. z mentalnymi procesami, zachodzącymi w świadomości bohatera, bądź pozamaterialnym wymiarem rzeczywistości – jednym z ważniejszych tematów filmu. Możemy też zrezygnować z poszukiwania osadzonych w fabule przyczyn, dla których abstrakcyjne obrazy wkomponowane zostały w dzieło. Wydaje się, że Gasparowi Noé nie obce są postulaty wysuwane przez twórców bliskich nurtowi charakteryzowanemu przez Youngblooda. Istnieje zasadnicze pokrewieństwo pomiędzy dokonaniem kina rozszerzonego a twórczością Noégo, nie tylko na oczywistym wręcz poziomie buntu wobec mainstreamu. Filmowi *Wkraczając w pustkę* przypisać można wiele wartości, których poszukiwano również w ramach tworzenia formuły kina rozszerzonego, pośród nich: świadomość środków, aktualność (reagowanie na zmiany zachodzące w społeczeństwie informacyjnym), synestezja.

Youngblood dużo uwagi poświęca też rytmowi, jaki rządzić ma kinem rozszerzonym.

„Kiedy mówimy kino rozszerzone, to mamy właściwie na myśli rozszerzoną świadomość. Kino rozszerzone nie oznacza właściwie filmów komputerowych, świecących ekranów video, światła atomowego czy projekcji sferycznych. Kino rozszerzone w ogóle nie jest filmem. Jest, jak życie, zjawiskiem w procesie powstawania, odwiecznym, ludzkim dążeniem do wyrażania świadomości poza rozumem, przed własnymi oczami<sup>23</sup>.”

---

<sup>22</sup> Ibidem, s. 203.

<sup>23</sup> Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, London 1970, s. 41, cyt. za: Marcin Giżycki, *Kino rozszerzone po trzydziestu latach*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 38.

Idea „wyrażania świadomości poza rozumem” łączy się według Youngblooda z odrzuceniem prawideł gatunków oraz klasycznej linearnej narracji, zastępowanej przez swobodny przepływ obrazów nawiedzających ekran w sposób podobny do tego, w jaki myśli czy wyobrażenia przepływają przez otwarty umysł.

Kwestia szczególnego charakteru obrazów (syntetycznych, synestezyjnych, abstrakcyjnych) postulowanych przez kino rozszerzone powróci w kontekście refleksji o obrazie filmowym, natomiast dla narratologicznych rozważań nad filmem Gaspara Noého istotne wydaje się zaakcentowanie więzi, która łączy nieschematyczne i buntownicze *Wkraczając w pustkę* z dziełami fascynującymi Youngblooda. Pamiętając o tym, na jakiej kanwie oraz w jaki sposób francuski reżyser zbudował swój film, możemy pokusić się o stwierdzenie, że podziela on przekonanie autora *Kina poszerzonego*: kino jest jak życie. I na rytm egzystencji obaj mają podobne, zdaje się, spojrzenie. Chaotyczne, fragmentaryczne, gwałtownie zwrotne – takie jest zarówno uprawiane przez Gaspara Noého kino, jak i portretowane w nim życie.

### **Opowieść jako hipertekst**

W jednej ze scen należących do pierwszej części filmu pojawia się wątek *Tybetańskiej Księgi Umarłych*, która opisywać ma wędrówkę duszy przez kolejne poziomy egzystencji. Główny bohater filmu, oddający się tej lekturze z zaciekawieniem, dyskutuje na jej temat ze swoim przyjacielem Alekssem. Tym samym Oskar jakby przepowiada swój los, streszczając (jak się później okaże) scenariusz własnej tułaczki pomiędzy stanem życia i śmierci. Rytualny tekst buddyjski opisujący śmierć oraz związane z nią stany umysłu stanowi zapowiedź istotnych fabularnych wydarzeń. Jeśli tytułową pustkę utożsamić ze stanem zawieszenia, w którym znajduje się główny bohater zaraz po tym, jak z jego postrzelanego ciała ulatuje życie, to całą sekwencję filmu, obejmującą okres fizycznej egzystencji Oskara, uznać możemy za prolog przyszłych zdarzeń. Zgodnie z buddyżmem ten stan zawieszenia nazwalibyśmy *bar-do*:

„Tybetańskie słowo *bar-do* (lub *bar-ma-do*) znaczy »to co jest między (dwoma)«, »przestrzeń pośrednia« i w literaturze tybetańskiego buddyzmu pełni funkcję odpowiednika terminu sanskryckiego *antarabhawa*, dosłownie »między-byt«. Termin ten oznacza sytuację

kogoś, kto rozstał się z życiem, a nie wszedł jeszcze w nową formę istnienia. (...)Otóż jest ono wszędzie i nigdzie – inaczej mówiąc w punkcie usytuowanym gdzieś pomiędzy »wszędzie« a »nigdzie«. Bar-do to przestrzeń własnej naszej jaźni, umysłu (*tyb. rig-pa*), »nieobjętego jak świetlisty przestwór nieba«, istotowo tożsamego z Pustką (skr. Sunjata)<sup>24</sup>.

Również zastosowany w filmie trójpodział (zaznaczony przez odmienne strategie focalizacyjne) wywieść można z treści książki, która wymienia trzy etapy na drodze stykającej się ze śmiercią duszy: wstępny, podstawowy i końcowy. Odpowiadają one kolejnym stopniom zaawansowania na drodze do wyzwolenia. *Tybetańska Księga Umarłych* stanowi więc nie tylko filozoficzne zaplecze filmu snującego egzystencjalne rozważania, do pewnego stopnia wyznacza ona również jego strukturę. Jednocześnie stanowi ważny punkt na mapie intertekstualnej gry z czytelnikiem, którego odsyła do książki<sup>25</sup> (rozumianej na sposób mityczny lub wręcz archetypiczny) pełniącej rolę samorealizującej się przepowiedni.

Wkraczając w pustkę zderza nas więc z ciekawym zabiegiem narracyjnym. Oto w fabule umieszczona zostaje pewna historia (zaakcentowana w rozmowie bohaterów), która w trakcie rozwoju filmowej opowieści zaczyna przejmować nad nią kontrolę – wyznaczając główne podziały, czy stanowiąc o jej treści. Obrazy pojawiające się w środkowej części filmu, opisującej stan istnienia w pustce, inspirowane są treścią *Tybetańskiej Księgi Umarłych*, która zapowiada koszarne wizje, przepelnione silnym światłem i mocnymi barwami, wypełnione bolesnymi wspomnieniami oraz rozkoszą:

„Pojawiające się nam po śmierci zjawy, opisywane tak plastycznie w Bar-do Thos-grol – zjawy jak z koszarnych to znów błogich snów, kolory, światłości – są produktami naszej własnej jaźni (umysłu), jej tajemnych energii; ściślej biorąc, emanacjami projekcjami jej obaw, lęków, skłonności, pasji, dążeń, kompleksów, pragnień i neuroz słowem wszystkiego, co stanowi treść różnych warstw, w tym i najgłębszych, naszej podświadomości.”<sup>26</sup>

Uważne przyjrzenie się strukturze filmowej opowieści, pozwala wyodrębnić trzy warstwy. Pierwszą z nich dotyczy poziomu uniwersalnego, dotykającego ludzkiej

---

<sup>24</sup> *Tybetańska Księga Umarłych*, tłum. Ireneusz Kania, Oficyna Literacka, Kraków 1991, s. 3.

<sup>25</sup> Pewną analogię stanowić może Stary Testament i zawarte w nim Księgi Prorockie oraz teksty funkcjonujące w innych religiach jako proroctwa, istotne zapowiedzi przyszłych ważnych wydarzeń.

<sup>26</sup> *Tybetańska Księga Umarłych*, op. cit., s. 3-4.

egzystencji, która zgodnie z buddyjską filozofią przebiega według określonego cyklu. Uniwersalność, powszechność i nieodzowność tej historii każe ulokować ją gdzieś ponad poziomem fabularnych zdarzeń, nadając jej status warstwy ekstradiegetycznej. Kolejnym poziomem jest zespół wydarzeń związanych ze śmiercią bohatera i jego błakaniem się gdzieś w zaświatach, czyli główny wątek całego filmu, osnuty wokół losu Oskara. Dlatego też te warstwę nazwalibyśmy diegetyczną. Ostatnim elementem tej układanki byłaby historia zapisana we wspomnianej wcześniej księdze, która jest jednym z elementów świata przedstawionego w filmie, a jednocześnie sama w sobie zawiera ważną opowieść-przepowiednię – zakwalifikowalibyśmy ją jako intradiegetyczną (wewnątrz wobec poziomu fabularnych zdarzeń, znajdującą się jakby poniżej poziomu zero, czyli filmowej akcji). Ciekawy wydaje się również motyw przenikania się poszczególnych poziomów: pierwszy, zawierający uniwersalną wizję życia po śmierci łączy się z tym, co zawarte w księdze, niejako stanowiącej materialny zapis tej wizji. Poszczególne elementy filmu nie tylko się przenikają, ale też potrafią odsyłać widzów do kolejnych poziomów zarówno narracyjnych, jak i interpretacyjnych.

## ROZDZIAŁ II: Obraz filmowy i jego estetyka

### Kino wizualnego nadmiaru

Hipertekstowość *Wkraczając w pustkę* – jedno z ważniejszych zagadnień z zakresu refleksji nad narracyjną warstwą filmu, powraca również w tym rozdziale. Tym razem na jej trop prowadzą nie tyle fabularne struktury, ile pojawiające się w filmie obrazy. Obrazy rozumiane po baudrillardowsku – jako symulakry będące odniesieniem najwyżej same dla siebie. Wkraczając w obszar poszukiwań znaczenia obrazów pojawiających się w filmach Gaspara Noégo, należy ostatecznie odrzucić formułę kina wypełnionego przez obrazy-rzeczy.

*Wkraczając w pustkę* to film stojący pod znakiem wizualnego nadmiaru, uginający się pod ciężarem obrazów, często wyświetlanych w trybie teledyskowym, gdzie jeden rzucony na ekran obraz zastępowany jest przez kolejny. Innym razem obrazy przechodzą w spójną projekcję. Jednak zawsze konsekwentnie wymykają się ramom kina stylu zerowego, przypominając o swoim nieoczywistym statusie. Po pierwsze, obrazy we *Wkraczając w pustkę* obnażają swoje zapośredniczenie – oryginalność oraz zmienność przyjmowanych przez kamerę perspektyw raz po raz zdradza obecność medium oddzielającego widza od ekranowego świata; po drugie przechodzenie obrazów od konkretnych kształtów do płynnej magmy kolorów każe im plasować się gdzieś pomiędzy rejestracją a wizualizacją. Takie wizualne wariacje z jednej strony skłaniają do skupienia na obrazowej treści, poprzez ukazanie pociągających form i kształtów, z drugiej zaś biorą w nawias jej znakowe odniesienie do realnej rzeczywistości.

Ontologiczny status obrazów, którymi posługuje się Gaspar Noé, pomaga zrozumieć Jean Baudrillard. Nie tyle chodzi tu o socjo-ekonomiczny aspekt teorii dopisującej do dwóch marksistowskich wartości towaru: użytkowej i wymiennej, trzecią



– znakową<sup>27</sup>. Bardziej istotna dla zrozumienia filmu Noégo wydaje się dojrzała baudrillardowska koncepcja precesji symulaków, za pomocą której filozof opisuje proces uniezależniania się obrazów. Stopniowe rozluźnianie więzi łączącej obraz z rzeczywistością Baudrillard podzielił na cztery fazy:

- „ Takie byłyby zatem kolejne fazy obrazu:
- jest odbiciem głębszej rzeczywistości
  - przesłania i wynaturza głębszą rzeczywistość
  - przesłania brak głębszej rzeczywistości
  - nie ma związku z jakąkolwiek rzeczywistością: jest swoim własnym *simulacrum*<sup>28</sup>.

Kolejne fazy transformacji obrazu odzwierciedlają etapy rozwoju sztuki, a nawet całej kultury, która po początkowej fascynacji realizmem, zaczęła coraz bardziej oddalać się od ideału mimesis, wreszcie docierając do skrajnej fazy simulacrum. Zgodnie z filozoficzną diagnozą współczesności, jaką buduje autor *Symulacji i symulaków*, człowieka ponowoczesnego, zanurzonego w digitalowym świecie, otaczają multimedialne obrazy, które stopniowo przestają skrywać głębszą rzeczywistość. A tym samym zbliżają się ku symulacji i tak jak chory – symulują objawy, podważając sens pytania o ich prawdziwość i fałsz.

Obrazy w filmie Noégo płynnie zmieniają swoje miejsce w strukturze dzieła, powtarzają się, znikają, wreszcie rozplywają w ciemności ekranu. Wiele z nich odsyła widza do innych obrazów, wykraczając poza ramy samego dzieła. Tym samym budują one hipertekstowość filmu, który składa się z elementów prowadzących ze sobą nieustanną grę, opartą na wieloznaczności i wymienności wielu atrakcyjnych wizualnie obrazów. Ich uwodzicielski charakter – połyskliwość, neonowość, jaskrawość – dominująca lub przesłaniająca zawartość jest tym, co przybliży je do koncepcji

---

<sup>27</sup> W późniejszych pracach Jean Baudrillard odchodzi od marksistowskiej krytyki społeczeństwa, swoje zainteresowania przenosząc na zagadnienia czysto semiotyczne. W dojrzałej fazie inspirował się bardziej teorią znaku i *Mitologiami* Rolanda Barthes'a.

<sup>28</sup> Jean Baudrillard, *Precesja symulaków*, tłum. Tadeusz Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1997, s. 181.

baudrillardowskiego symulakrum. Są to bowiem obrazy chcące zatrzymać zainteresowanie widzów na swojej niezwyklej powierzchni.

Jeśli przierzucimy pomost pomiędzy sztuką wizualną a strukturalistycznymi badaniami Rolanda Barthes'a, traktując film jako tekst, filmowe obrazy uznać możemy za podstawowe budujące go elementy. Posiłkując się językoznawczą terminologią Barthes'a, nazwalibyśmy je leksjami, czyli jednostkami lektury:

„Leksja jest jedynie opakowaniem semantycznej bryły, wierzchołkiem tekstu mnogiego, tworzącego platformę możliwych (ale poddanych regułom semantycznej lektury) sensów, umieszczoną w strumieniu wypowiedzi; leksja i jej jednostki utworzą w ten sposób rodzaj lśniącego wielościanu pokrytego słowami, grupami słów, zdaniami bądź paragrafami, inaczej mówiąc – językiem, który jest »naturalnym« wypełnieniem”<sup>29</sup>.

Jeśli na kolejne obrazy *Wkraczając w pustkę* spojrzeć jak na barthesowskie leksje, fragmenty znaczącego, które stanowią strukturalne opakowanie, to na horyzoncie automatycznie pojawia się pytanie o znaczone. Rzecz w tym, że obrazy te zostały zaprojektowane właśnie po to, żeby zatrzymać widza na wierzchołku sensu, nie dopuszczając go do sedna, którego wielokrotnie tak naprawdę brak. Przywoływana tu struktura hipertekstu oddaje ideę filmu opartego na grze obrazów o równorzędnych znaczeniach, często odsyłających widza nie do znaczonych, lecz do innych obrazów. Taki zabieg sprawia, że film Noého staje się labiryntem.

Niektórzy badacze współczesnych mediów w bezreferencyjności multimedialnych obrazów skłonni są widzieć ich kres, kwestionując możliwość istnienia obrazu wymykającego się konieczności zakorzenienia w rzeczywistości.

„(...) Wiele spośród współczesnych obrazów filmowych nie istnieje w porządku reprezentacji typu referencyjnego, lecz stanowi symulacje światów pozbawionych odniesienia w realnym świecie. Te syntetyczne (albo raczej – syntetyzowane) obrazy istnieją wyłącznie w programie komputera, a ich projekcja bądź emisja na ekranach i monitorach jest jedynie ilustracją algorytmów, wedle których zostały powołane do istnienia. W istocie nie chodzi już nawet o obrazy, skoro zaniechana zostaje dychotomia znak – rzeczywistość

---

<sup>29</sup> Roland Barthes, *S/Z*, tłum. Michał P. Markowski, Wydawnictwo KR, Kraków 1999, s. 47.

(a więc i zasada ekwiwalencji między znakiem a tym co znaczone) na rzecz totalnej substytucji rzeczywistości przez uniwersa znakowe mediów realniejsze od samej rzeczywistości<sup>30</sup>.

W konfrontacji z podobnym stanowiskiem warto przypomnieć o posłannictwie obrazów z filmu Noégo. Przewrotnie symulują one egzystencjalną głębię opowieści zanurzonej w estetyce nadmiaru, mieszającej porządku i style. Spośród tropów, które proponuje Baudrillard, ciekawym rozwiązaniem wydaje się w tym wypadku skierowanie uwagi na funkcję filmowych obrazów. Pesymistyczna filozofia autora *Precesji symulaków*, która obnaża obrazy pozbawione referencyjności, jednocześnie każe dostrzec w świecie, przeżywającym wizualną orgię, pustkę skutecznie przesłanianą przez symulakry. Być może również o takiej pustce opowiedzieć chce nam Noé. Używa do tego celu doskonale dobranego języka, który z kategorią symulakrum wchodzi w pewien dialog, nie adaptując baudrillardowskich teorii bezkrytycznie.

### **Orgia obrazów**

Sformułowanie „orgia obrazów”, którego używa Baudrillard, uznać można by za trafną deskrypcję filmu Noégo – doskonałe hasło reklamowe lub chwytliwy tytuł dla recenzji. Orgiastycznych konotacji we *Wkraczając w pustkę* znajdziemy niemało. Wszystkie wizualne orgie, które w formie długich sekwencji przeplatają filmowe wątki, stając się integralną częścią całości, znajdują swoją pełnię w metaforycznym finale. Jedną z końcowych scen filmu stanowi seksualna orgia, na którą składają się obrazy kolejnych pomieszczeń Love Hotelu. Ekran, wypełniony wizerunkami ciał otoczonych neonową poświatą, wręcz nierealnych, a przy tym jakże ekstatycznych, staje się pulsującą przestrzenią sensualnych doznań. Audiowizualny przekaz tego finału (do intensywnych obrazów dołącza warstwa sugestywnych, mocnych dźwięków, które budują duszną atmosferę sceny) jest jak zwieńczenie wcześniejszych poszukiwań – ukoronowanie prób stworzenia czegoś na kształt kina poszerzonego.

---

<sup>30</sup> Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997, s. 17.

Socjologowie kultury zajmujący się badaniem postmodernizmu, z Mikiem Featherstonem na czele, za jeden z najważniejszych znaków czasu, a jednocześnie sposobów doświadczania *postmodernité*, uznają właśnie proces zmiany rzeczywistości w obraz. Zjawiskiem równie fundamentalnym dla ponowoczesnego doświadczenia jest polifrenia, zakładająca intensywność i osobność licznych doznań<sup>31</sup>, a także to, co Featherstone nazywa estetyzacją życia codziennego<sup>32</sup>. W przypadku refleksji nad *Wkraczając w pustkę* najciekawszy wydaje się ostatni z trzech rodzajów estetyzacji, jakie wymienia Featherstone (pierwszy z nich łączy się z działalnością ruchów awangardowych, takich jak dadaizm, które z przedmiotów codziennego użytku czyniły dzieła sztuki, drugi z całościową estetyzacją życia – dandyzmem). Rozumiany jest on jako zalew wizualnych bodźców pochodzących z różnych mediów kultury masowej (z obecnymi w środkach masowego przekazu reklamami na czele), które służą estetyzacji i jednoczesnemu odrealnieniu rzeczywistości. Można powiedzieć, że pod znakiem tego rodzaju estetyzacji stoi cały film Noégo – gęsty od nasyconych emocjonalnie kadrów, nierealnych w całym swoim nadmiarze.

Obrazy należące do sekwencji opisującej Love Hotel to przede wszystkim bezpośredni komentarz do voyerystycznej przyjemności widza-podglądacza. Cały film nosi znamiona nadmiaru, który wprowadzić ma w stan oszołomienia, oferując widzom coś na kształt wizualnej rozkoszy. Czynność oglądania filmu zostaje tu obnażona, odarta z eufemizmu kontemplacji. Sednem całego procesu i jego celem jest przyjemność spełnienia, które ostatecznie zawsze wymyka się temu, kto patrzy. Pojawiające się w filmie obrazy, przypominające niekiedy kompozycje wyjęte wprost z kalejdoskopu – a więc nawiązujące do optycznej zabawki, opartej na czystej przyjemności patrzenia – fascynują kolorystycznymi zestawieniami bądź intensywnością barw. Stojąc po stronie abstrakcji, odcinają się od fotograficznego realizmu. Ich status jest dość łatwy do zdefiniowania, gdyż znajdują one dla swojego istnienia alibi w postaci wyobraźni

---

<sup>31</sup> Mike Featherstone, *Postmodernizm i estetyzacja życia codziennego*, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, op. cit., s. 302.

<sup>32</sup> Ibidem.

głównego bohatera. Natomiast jeśli przyjrzeć się obecnym w filmie obrazom nieabstrakcyjnym, takim które budują akcje, opowiadając kolejne zdarzenia, trzeba zauważyć, że one również ciążą ku imaginacji.

Wydaje się, że *Wkraczając w pustkę* bardziej niż na samej symulacji, skupia się na obnażaniu pustki świata pogrążonego w obrazach. Już sam początek filmu – wyświetlane w zawrotnym tempie napisy początkowe, które w swoim kształcie łączą cechy graffiti, neonów oraz reklam – jest nawiązaniem do wizualnej kondycji nowoczesnych miast, ale też do otaczających nas, uczestników i widzów ponowoczesnej kultury, obrazów w ogóle. Warto zwrócić tu uwagę na dynamikę ich zmiany, jeden napis następuje po drugim tak szybko, że widz nie ma szansy ich przeczytać. Zatem jasne staje się, że nie chodzi tu o komunikowanie czegokolwiek, ale raczej o imponujący efekt, czyste wizualne oszołomienie.

Zatem na scenę, rozgrywającą się w Love Hotelu, niewątpliwie warto spojrzeć przez pryzmat baudrillardowskiej koncepcji obrazu. Jednak równie ciekawa a jednocześnie mniej oczywista jest interpretacja utrzymana w duchu ontologii kina – czym właściwie jest kino pokroju *Wkraczając w pustkę*? Ekstatyczny finał filmu podpowiada odpowiedź. Kino w takim kształcie, w jakim tworzy je Gaspar Noé, ma swój początek i koniec w doświadczeniu. Po seansie widz odnosi wrażenie, że sednem filmu, teraz bardziej niż kiedykolwiek, stało się wizualne doznanie. Tak jakby obrazy, które od zawsze oddziaływały na patrzących, osiągnęły kolejny poziom wtajemniczenia. We *Wkraczając w pustkę* nie potrzebują logicznych uzasadnień, mogą być pozbawione sensu. Ważne, żeby pociągały, fascynowały i dostarczały silnych wrażeń. Zgodnie z założeniami kina poszerzonego, obrazy przywoływane na ekranie przez Noégo, przestają opisywać doświadczenia, a same stają się doświadczeniem<sup>33</sup>. Korzystają przy tym z osiągnięć nowych mediów, które nieustannie otaczają nas wizualnym przekazem tak, że obraz rzeczywistości zaczyna stawać pod znakiem zapośredniczenia i relacji, dominujących nad pierwszoosobową, bezpośrednią obserwacją.

---

<sup>33</sup> Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Artsclab, Toronto 2001.

Czy zatem świadomość dewaluacji obrazu, jaką przypisać można reżyserowi *Wkraczając w pustkę*, pozwala uchronić film Noégo przed jałowością? Wydaje się, że mamy tu do czynienia z zabiegiem autoironii, do której – jak zauważa Baudrillard – coraz częściej odwołuje się współczesna sztuka. Zmuszona funkcjonować w świecie opanowanym przez nadprodukcję obrazów z symulakrum czyni swą dewizę. Tym samym, według francuskiego filozofa, skazana zostaje na kopiowanie kopii, czyli twórczą impotencję. Nieodzowny pesymizm Baudrillarda kazałby na postawione w na początku akapitu pytanie odpowiedzieć przecząco, a w dziele Gaspara Noé zobaczyć jedynie powielaną w nieskończoność pustkę. Semantyczna próżnia kinowych obrazów, przypisywana przez Baudrillarda takim znanym postmodernistycznym utworom filmowym jak *Dzikość serca* (1990) czy *Barton Fink* (1991), zmusza widza, by skupiał się na samej konwencji, odbierając mu możliwość zanurzenia się w magii filmowego realizmu.

„Cóż można powiedzieć o kinie prócz tego, że wraz z jego rozwojem i technicznym udoskonalaniem, począwszy od czasów filmu niemego po jego udźwiękowienie, film kolorowy i pełen zaawansowanych technicznie efektów specjalnych, ułatwia się z niego złudzenie w ścisłym tego słowa znaczeniu? W miarę rozwoju technologii i kinematograficznej biegłości złudzenie odeszło w dal. Współczesnemu kinu nieznaną jest już ani aluzja ani iluzja: ujarzmiła wszystko na sposób hipertekniczny, hiperskuteczny i hiperwidzialny.(...) Im bardziej zbliżamy się ku definicji absolutnej, ku realistycznej perfekcji obrazu, tym bardziej zatracą się jego zdolność tworzenia złudzeń”<sup>34</sup>.

Dla poparcia swojej koncepcji pozbawiającego złudzeń obrazu filozof przywołuje przykład pornografii, która poprzez eksplicytnie pokazywany seks, osłabia pożądanie ukryte w niedopowiedzeniu. A zatem winy obrazów, które zainfekowały współczesne kino, upatrywać należy w ich cyfrowej perfekcji połączonej z nadwyżką środków. Kino postmodernistyczne oparte na grze z konwencją, przeładowane cytatami z innych tekstów kultury – zazwyczaj kultury masowej – działa na jałowym biegu. W przeciwieństwie do dzieł takich twórców jak Antonioni, Godard czy Altman, nie „eksploruje błahości

---

<sup>34</sup> Ibidem, s. 38-39.

pozbawionego znaczenia świata”<sup>35</sup>, a skupia się jedynie na efektownym wypełnieniu pustki obrazu, który gdzieś stracił swój przedmiot.

Trudno nie zgodzić się ze spostrzeżeniem Baudrillarda, że kino lat 90., podobnie jak inne dziedziny opisywanej przez filozofa ówczesnej sztuki, było wsobne, skupione na autotematyzmie. Natomiast należałoby się zastanowić nad oskarżycielskim tonem baudrillardowskiej refleksji. Czy świadome odniesienie się do pustki obrazów-symulaków nie jest strategią pozwalająca ocalić sztukę? Ocalić w takim sam sposób, w jaki pozycja krytyka kultury stanowi ochronę przed jej zaślepiającym wpływem – za przykład niech posłuży choćby demitologizujący rzeczywistość Roland Barthes, który w swojej krytycznej postawie widzi antidotum dla uwodzicielskiego działania współczesnych mitów<sup>36</sup>.

Autorefleksyjność *Wkraczając w pustkę* domaga się głębszego zastanowienia, nie ograniczającego się do wbicia weń ostrza krytyki broniącej prawdziwości obrazów. W filmie Noégo nie brakuje technicznej perfekcji, wymyślnych zabiegów formalnych czy wreszcie obrazów wzorowanych na stylistyce reklam (mowa tu zwłaszcza o filmowym „prologu”, czyli wyjątkowych napisach początkowych, będących jednocześnie diegetyczną częścią filmu). Wydaje się, że artystyczne działania Noégo zbliżają go do pozytywnej roli, jaką w świecie sztuki odegrał niegdyś Andy Warhol, dopuszczając się czegoś, co Baudrillard nazywa – pozytywną symulacją. Tak jak wprowadzenie powielanego po wielokroć towaru w obszar sztuki okazało się być sprzeciwem wobec fetyszyzmu znakowej wartości towaru, tak samo za protest lub manifest uznać można świadomą grę obrazami, na którą decyduje się Noé.

Film, nie ukrywając swojej pustki – przewrotnie uwzględnionej w samym tytule – fabułę opiera na pseudo-metafizycznej historii, dość powierzchownie traktując *Tybetańską Księgę Umarłych*. Ta eschatologia w wersji high-definition z premedytacją operuje obrazami, które prześwieciło czujne oko Baudrillarda – niekiedy wyciętymi ze znaczenia, skupionymi na samych sobie, a przede wszystkim odsyłającymi tak do

---

<sup>35</sup> Ibidem, s. 45.

<sup>36</sup> Roland Barthes, *Mitologie*, tłum. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.

realności, jak i wyobraźni, gdyż te na przestrzeni całego filmu przenikają się, biorąc wreszcie w nawias wiarygodność świata, który być może jedynie subiektywnym wyobrażeniem, zmyśleniem lub nicością. Wizja przedstawionego w filmie świata do pewnego stopnia łączy się z baudrillardowskim modelem hiperrzeczywistości, opartej na „grze estetycznych znaków, procesów, technik”<sup>37</sup> – choćby na poziomie kliszowego języka, którym, pośród wielu innych strategii, posługuje się reżyser. W kontrze do negatywnych obserwacji i pesymistycznych wniosków Baudrillarda *Wkraczając w pustkę* chciałoby się wnieść na pozytywny poziom refleksji. Warto przypomnieć o wpisanej w ten film autokrytyczności. W najnowszym kinie wciąż brakuje filmów, które, będąc popularnymi nośnikami współczesnej kultury wizualnej, jednocześnie wkraczałyby w obszar nie tyle krytyki kultury, co (auto)refleksji nad obrazem.

Jednym z ciekawych przykładów takiej krytycznej sztuki filmowej jest *Spring Breakers* Harmony Korine’a<sup>38</sup> (2012). Wyraziście nakłuwają one amerykańską rzeczywistość, stając się niemal ilustracją dla baudrillardowskiej tezy o nierealności tego świata, który swój fałsz usiłuje maskować za fasadą fantazyjnych Disneylandów, nie mniej odrealnionych niż otaczające je Kalifornia czy Floryda. *Wkraczając w pustkę* również wpisuje się w nurt kina, do pewnego stopnia, autokrytycznego. Z jednej strony używa ono niecodziennych środków wyrazu, wyraźnie nawiązujących do estetyki nowych mediów – warto tu zwrócić uwagę choćby na obecne zarówno u Korine’a, jak i Noégo formalne nawiązania do poetyki oraz estetyki gier komputerowych – z drugiej zaś nie boi się ukazywać stojącej za tym pustki. Pustka ta interpretowana może być jako pewna całościowa diagnoza obecnego stanu kultury prześladowanej przez kolejne bolączki ponowoczesności: atrofie relacji międzyludzkich, moralny relatywizm, multiplikację doznań, płynną tożsamość itp.

---

<sup>37</sup> Justyna Ryczek, *Piękno w kulturze ponowoczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2006, s. 70.

<sup>38</sup> *Spring Breakers* opowiada historię czterech studentek, które podczas wiosennej przerwy wyruszają w podróż wypełnioną beztroską zabawą utożsamianą z wybrykami i imprezowaniem. Z czasem bohaterki zaczynają pociągać przemoc, okrucieństwo i niebezpieczeństwo, które stają się ich lekarstwem na wakacyjną i zarazem egzystencjalną nudę.



Aspektem jeszcze istotniejszym niż niezwykła atmosfera filmów Korine'a i Noégo jest to, w jaki sposób posługują się one obrazem. Zarówno *Spring Breakers*, jak i *Wkraczając w pustkę* nie stronią od mocnych wizerunków bohaterów, odrealnionych przedstawień, mocnych efektów wizualnych, które tworzyć mają niepowtarzalną symfonię obrazów. Maksimum intensywność obrazu, często w połączeniu z brakiem przesłania czy odniesienia do fabularnej treści, to nie tylko środek, ale i cel obu filmów.

## **Obraz miasta**

Szczególnie ciekawą konstrukcją wizualną, istotną dla filmu Noégo, co najmniej z kilku powodów, jest przedstawiony w nim obraz miasta. Tokio, gdzie rozgrywa się akcja *Wkraczając w pustkę*, wydaje się wyborem oczywistym. Metropolia opanowana przez nowoczesne technologie to chyba najlepsze tło dla opowieści, na pewnym poziomie stanowiącej także diagnozę ponowoczesności. Zwrócenie interpretacyjnej uwagi ku miastu podyktowane jest również obserwacjami socjologów, którzy emblematów postmodernizmu poszukiwali w kulturze masowej, ale także w samym obrazie miasta, stojącego pod znakiem eklektyzmu.

Parę uwag samemu Tokio poświęca autorka książki *Piękno w kulturze ponowoczesnej*, słusznie zauważając, że zajęło ono prymarne miejsce dziewiętnastowiecznego Paryża, o którym pisali niegdyś Charles Baudelaire oraz Walter Benjamin, w stolicy Francji widząc ucieleśnienie ducha moderny.

„Doskonały przykład »zekranizowanego« miasta stanowi Tokio. Ekrany, od najmniejszych w telefonach komórkowych, po wielkie umieszczone na najwyższych budynkach, towarzyszą ludziom przez całą dobę. Na ulicach miast zachodzą liczne wydarzenia czy odbywają się spektakle, które operują znakami i wywołują w swych odbiorcach, czyli w nas, doświadczenia estetyczne. Wszystkie strategie estetyzując produkty, style życia, sterują naszymi marzeniami, odrealniają rzeczywistość i kształtują pragnienia»<sup>39</sup>.

Wyjątkowość Tokio, o której pisze autorka, ściśle łączy się z wizualną warstwą miasta, w znacznej mierze opartą na wszechobecności ekranów. Te wkomponowują się lub

---

<sup>39</sup> Justyna Ryczek, *Piękno w kulturze ponowoczesnej*, op. cit., s. 59.

niekiedy nawet przesłaniają architekturę miejsca, stanowiąc przy tym integralną część miejskiego pejzażu. Uznać możemy je za symboliczną dominantę tego miasta, analogiczną do witryn charakterystycznych dla fin-de-siècle'owego Paryża. Ekran, zastąpiwszy wystawowe szyby, w których niegdyś przeglądał się baudelaire'owski flâneur, nie są zdolne do odbijania rzeczywistości. Jak zauważa Daniel Wahl, uniezależniły się od informacji, której przekazywanie było dla nich niegdyś priorytetem:

„Ekran przestał więc być tylko formą, której należało nadać sens, stał się dysponentem treści – przekazu i formy jednocześnie. Treść stała się ekranem, ekran zaś treścią, zamiana tych ról zmusza do tego, by ponownie przyjrzeć się istocie ekranu łącznie z wypełniającym go obrazem”<sup>40</sup>.

Ekran, które już nie muszą komunikować, stają się jednym z czołowych znaków hiperrealności. Wtapiają się w tkanę ponowoczesnego miasta, redefiniując jego obraz. W jednej ze scen *Wkraczając w pustkę* ekran telefonu komórkowego głównego bohatera rozświetla się, błyszcząc jarzeniowymi kolorami. Po chwili wzór widoczny na wyświetlaczu opanowuje cały ekran, zamieniając się w halucynację, jakiej doświadcza Oskar. Obraz ten buduje pewną więź pomiędzy ekranem nowoczesnego sprzętu elektronicznego, jednego z wielu, które otaczają współczesnego człowieka, a ekranem świadomości, który również wypełnia się bodźcami płynącymi z zewnętrznego świata. W tym wypadku – miejskiej przestrzeni rozświetlanej przez światła rozrywkowych lokali oraz reklam.

W wizjach głównego bohatera nie brakuje kształtów i kolorów nawiązujących do miejskich neonów, czyli obiektów stanowiących – tuż obok ekranów – emblemat ponowoczesnego miasta. Ważny z dwóch powodów. Po pierwsze nie można zapomnieć o ich komercyjnym charakterze – są niczym innym, jak nowszym, bardziej agresywnym wydaniem dawnych szyldów, stanowiącym istotną formę reklamy miejskiej. A po drugie, wraz z oświetlającymi miasto lataniami, neony są jednym ze znaków karmiącej nowoczesne miasta elektryczności (tuż obok: ruchomych schodów, wind, komunikacji,

---

<sup>40</sup> Daniel Wahl, *Czas ekranów – miasto jako dzieło sztuki*, w: *Wiek ekranów*, red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 469.

sygnalizacji świetlnej itd.) Istnienie neonów, uzależnione od przepływającego przez nie prądu, zgrabnie wpisuje je w fazę „dominacji technicznych obrazoekranów”, jak nazywa ją Daniel Wahl. Autor tekstu *Czas ekranów – miasto jako dzieło sztuki* twierdzi, że epoka obrazów elektronicznych przyniosła zasadniczą zmianę:

„Wydaje się, iż charakter współczesnych metropolii w wymiarze wizualnym doskonale wyraża się w ujęciu temporalnym. Rozmigotane ulice, niewyobrażalna wręcz ilość obrazów stwarza coraz to nowe układy, mozaikowe konstelacje sensów i znaczeń”<sup>41</sup>.

Przyglądanie się miastu pod kątem efemeryczności jego obrazu – na który składa się wiele bodźców wzrokowych oraz nietrwałych elementów krajobrazu – wydaje się jednym z ciekawszych kierunków w poznawaniu i opisywaniu dzisiejszych metropolii. Tym bardziej, że podobne podejście pozwala dostrzec ewolucję, jaka dokonała się w wizualnym kształcie wielkich miast na przestrzeni ostatnich dziesięcioleci. Nie bez powodu symboliczne miejsce Paryża – centrum, w którym ukształtował się współczesny podmiot wizualny – obecnie zajmuje Tokio. Stolica państwa przodującego w rozwoju nowych technologii, to miejsce oferujące wyzwania i wrażenia na miarę dzisiejszego widza-flâneura, który za pośrednictwem multi-mediów przyzwyczajony został do obierania wielu obrazów.

Na taką migotliwość i nasycenie obrazu miasta w swoim filmie stawia Noé. Pomijając oczywiste przejawy ultranowoczesności Tokio: wieżowce ze szkła i stali, wspólne wszystkim światowym metropoliom, reżyser skupia się na wyjątkowości miejsca wydarzeń. Staje się ono niebezpieczną przestrzenią wciągającą lub wręcz „zasysającą” swoich mieszkańców w miejską próżnię. Mroczny charakter miasta, będącego nie tylko tłem, ale również jednym z bohaterów *Wkraczając w pustkę*, objawia się już na poziomie filmowej fabuły. Miejski moloch zagraża bohaterom, izoluje ich, naznaczając obcością i samotnością. Na poziomie wizualnej opowieści o współczesnej metropolii, najbardziej intrygujące wydaje się to, co z jej obrazu wydobywa na pierwszy plan reżyser. Nie sposób nie zauważyć podkreślanych w filmie aspektów: zmienności, płynności, dynamizmu. Miasto u Noégo jest więc nie tylko przejmująco mroczne, ale

---

<sup>41</sup> Ibidem, s. 474.

przede wszystkim efemeryczne. Kiedy przemyka po nim wzrok bohatera, ono swobodnie zmienia swoje kształty, ulegając natychmiastowej dezintegracji. Nagle traci swoją wyrazistość, ostrość, tak jakby ktoś odłączył, podsycający miejskie życie, prąd.

Tokio, o jakim opowiada Noé, to w zasadzie hipnotyczne nie-miejsce. Jego materialność zostaje tu wzięta w nawias, a definiujące zazwyczaj miejsca relacje społeczne, konsekwentnie ciężą ku rozkładowi (na płaszczyźnie rodziny, przyjaźni, związku erotycznego). Z jednej strony można by je uznać, z całą jego fantasmagorycznością, za wytwór wyobraźni głównego bohatera. Takie odczytanie obrazu miasta zgrabnie wpisuje się w subiektywny charakter focalizacji, której znaczenie rozważał rozdział poprzedni. Innym tropem interpretacyjnym, równie interesującym, wydaje się potraktowanie opowieści o Tokio, będącej częścią *Wkraczając w pustkę*, jako wypowiedzi o przestrzeni w warunkach funkcjonowania człowieka ponowoczesnego. O jej nietrwałości, ulotności, ale i umowności, które są ściśle związane ze zjawiskiem tworzenia relacji tymczasowych, niezakorzenionych w tożsamości miejsca i czasu. Ta efemeryczność, charakteryzująca obrazy budujące przestrzeń filmowego miasta, stanowi wyjątkową wartość.

Niepowtarzalność, która ocala sens istnienia migotliwych, neonowych, rozedrganych w tysiącach bodźców miast, odgrywa istotną rolę w doświadczeniu widza, poprzez które dochodzi do spotkania dwóch instancji – patrzącego i obrazu. Tu znów wracamy do rozważanej, przy okazji interpretacji finałowych scen pokazujących Love Hotel, kategorii doświadczenia. Jest ona jedną z wartości definiujących kształt nowego kina stojącego pod znakiem hiperwizualności, która to doświadczenie kieruje na tory intensywnych doznań.

Zjawisko eksplorowania możliwości środków filmowych, pod kątem poszerzania siły ich oddziaływania teoretycy filmu, w tym Kluszczyński, diagnozowali już przed kilkunastoma laty:

„Kino coraz częściej posługuje się środkami wideo (środkami elektronicznymi) doskonaląc możliwości montażowe oraz (dotąd przede wszystkim) rozbudowując dziedzinę efektów wizualno-dźwiękowych. Ten ostatni zakres zastosowania nowych technologii wzbogaca

niepomiarowo estetykę filmu (zwłaszcza sferę wizualności) i dlatego właśnie przyciąga uwagę licznych twórców<sup>42</sup>.

Rzecz w tym, że zmiana jaka nastąpiła wraz z powstaniem filmu takiego jak *Wkraczając w pustkę* nie wydaje się wynikiem konsekwentnej ewolucji technik filmowych, wprowadzających sukcesywne zmiany w obszarze filmowego języka. Film Noégo ma charakter dzieła z ducha rewolucyjnego, zwłaszcza na poziomie swojej warstwy wizualnej. Wyjątkowość tkwi nie tyle w samym kształcie obrazu filmowego, ile w tym, gdzie skierowany jest wektor jego zainteresowania. Obraz ten naznaczony jest autorefleksją. Odbija prawdę o obrazie ponowoczesności, mierząc się z takimi jej problemami jak pustka czy brak referencyjności. Wykorzystuje przy tym wpisany w niego paradoks wiecznej nieobecności obrazu digitalnego, o którym pisał Piotr Zawojski:

„To właśnie w obrazach digitalnych drzemie wielki potencjał paradoksu: są one obrazami, a jednocześnie już nimi nie są. Nie tylko w tradycyjnym rozumieniu tego czym jest obraz – jako kopia, reprodukcja, rejestracja, referencyjny analogon, odbitka/odbicie, »odcisk«, »odlew« rzeczywistości. Inną rzeczą jest fakt, że ciągle pytamy, czym jest i czy jeszcze istnieje rzeczywistość<sup>43</sup>».

Obie te kwestie: statusu obrazu, ale też realność samej rzeczywistości porusza w swoim filmie Noé, tworząc tym samym – obraz o obrazie.

---

<sup>42</sup> Ryszard W. Kluszczyński, Zbigniew Rybczyński, *Nowe obszary widzenia*, w: *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, op. cit., s. 20.

<sup>43</sup> Piotr Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 14-15.

## ROZDZIAŁ III: Problem widza

### Widz zaangażowany

Przyglądając się trendom zmieniającym oblicze najnowsze kina, szczególną uwagę należy zwrócić w kierunku widza, a w zasadzie w kierunku nowatorskiego traktowania tej kategorii. Różne eksperymenty na percepcji kinowego widza przeprowadzono już od dawna. Najjaskrawszym tego przykładem niech będą fantastyczne etiudy Georges'a Mélièsa<sup>44</sup>, który swoje doświadczenia wyniesione z teatru iluzjonistycznego przelewał na ekran. Publiczność, przyzwyczajoną raczej do lumièreowskiego weryzmu, zderzał on z ekranową magią licznych tricków filmowych. Element zaskoczenia wynikającego z wizualnej atrakcji i oczarowującego wzrok odbiorcy znów staje się istotnym celem dla filmowych twórców.

Powstające w ostatnich latach filmy, nowatorskie na poziomie formalnym, wykazują tendencje zmierzające ku maksymalizacji zaangażowania widza w obraz – wciągania go w świat przedstawiony na ekranie. Tworzenie filmów w technice 3D to najbardziej jaskrawy przykład tego trendu stwarzającego widzom iluzję uczestnictwa w świecie filmowej fikcji tak sugestywną, że niemal namacalną. Pojawiające się po założeniu specjalnych okularów trójwymiarowe obrazy „opuszczają” ekran po to, by być bliżej, prawie na wyciągnięcie ręki. Widz, któremu kiedyś wystarczyła ciemna sala i krępujący ruchy fotel, dziś otrzymuje znacznie większe wsparcie po to, by jego wiara w magiczny spektakl pozostała niezachwiana. Wydaje się, że stawką w grze o uwagę widza jest tu nie tylko jego rozrywka, lecz pewien „akt zawierzenia”, bazujący na emocjonalnym zaangażowaniu w to, co dzieje się na ekranie tu i teraz, na oczach kinowego odbiorcy. O tę wiarę za pomocą skomplikowanej maszynery formalnej walczy również Gaspar Noé. We *Wkraczając w pustkę* udowadnia jak ważnym elementem filmowej układanki jest dla niego widz. To na nim skupione są wszelkie działania i

---

<sup>44</sup> Wśród najważniejszych filmów Mélièsa warto wymienić *Un homme de têtes* (1898), *Le magicien* (1898), *Podróż na księżyc* (1902).

zabiegi stanowiące o wyjątkowości filmu. Ważne jest też to jak reżyser postrzega instancję widza. W celu zrozumienia wyjątkowości jego podejścia warto przyjrzeć się wcześniejszym koncepcjom filmowego odbioru.

Wydawać by się mogło, że od kiedy film, opuściwszy obszar technicznych eksperymentów, zaczął ciążyć ku rozrywce i sztuce, zagadnienie jego odbioru znajdowało się w polu zainteresowań twórców oraz teoretyków filmowych. Jednak w początkowej fazie rozwoju kina widz pozostawał wciąż instancją marginalizowaną. Wliczano go w skład zgromadzonego na seansie tłumu, uznając za biernego gapia. Towarzyszącą odbiorowi dzieła filmowego pasywność szczególnie mocno podkreślali radzieccy propagandyści, którzy widzieli w niej potencjał dla ideologicznej manipulacji. Niekiedy widzowi udawało się odciąć od przynależności do „uległych mas”. Jego status zyskiwał na znaczeniu dzięki utożsamieniu go z postacią krytyka, który na łamach prasy opisywał wrażenia z pokazu. Postawę stawiającą znak równości między „ja” a „widz” prezentował choćby Karol Irzykowski, jeden z bardziej opiniotwórczych recenzentów filmowych pokolenia międzywojennego<sup>45</sup>. Z czasem teorie podkreślające w instancji odbiorcy przede wszystkim bezrefleksyjność aktu patrzenia zaczęły tracić popularność na rzecz poglądów przydających widzowi odrębną podmiotowość, wciąż umiarkowanie aktywną. I tak sympatie teoretyków wędrowały od koncepcji widza urzeczzonego, spoglądającego na film jak na malowidło, po odbiorcę poznającego rzeczywistość poprzez filmowe medium, dla którego kino jest czymś na kształt okna na świat. Jednym z bardziej zagorzałych wyznawców kinowego realizmu był André Bazin, który twierdził, że film prócz przyjemności, powinien dostarczać również wiedzy o świecie<sup>46</sup>.

Przełomem w myśleniu o problemie widza okazała się teoria rozwijana przez francuskiego teoretyka kina – Edgara Morina. Autor *Kina i wyobraźni* w swoich rozważaniach wiele miejsca poświęcił nie tylko samej istocie seansu filmowego, który porównywał ze spektaklem magicznym, ale też sytuacji, w jakiej podczas takiego

---

<sup>45</sup> W *Dziesiątej muzyce* Irzykowski opisuje m.in. wrażenia z oglądanych seansów filmowych, uznając się za synonim odbiorcy dzieła, a tym samym profesjonalizując instancję widza.

<sup>46</sup> André Bazin, *Film i rzeczywistość*, tłum. Bolesław Michałek, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1963.

spektaklu znajduje się widz. Najważniejszą koncepcją zawartą w pismach Morina, inspirującą również dla wielu późniejszych badaczy, był objaśniający tajemnicę „magii kina” proces projekcji-identyfikacji. Teoretyk akcentował istotną rolę odbiorcy, który jest siłą napędową tego procesu polegającego na „wchłanianiu świata w siebie – rzutowaniu własnych pragnień na ekran i utożsamianiu się z tym, co na nim widoczne”<sup>47</sup>. Morin bodaj jako pierwszy zauważył, że widz choć fizycznie bierny, paradoksalnie jest także widzem aktywnym, stwarzającym film na równi z autorami, ponieważ to jego emocjonalne zaangażowanie i niemal dziecięca wrażliwość pozwalają zaistnieć temu, co francuski teoretyk, nazywa „duszą kina”. Obecny w filmowym medium ruch wyzwala w martwych przedmiotach animistyczną energię, która nie znajduje ujścia inaczej niż poprzez wyobraźnię widza. Ożywczy potencjał drzemiący w kinie nie może obejść się bez katalizatora, którym jest wspomniana wyżej wyobraźnia odbiorcy. Ta w zetknięciu z filmowym obrazem rodzi wyobrażenia, odkrywa ukryte sensory, przywodzi na myśli skojarzenia i wizje utajone w postrzeganiu.

Z czasem koncepcję tę starali się reformować badacze analizujący film za pomocą narzędzi psychoanalitycznych. Wiesław Godzic w publikacji *Film i psychoanaliza: problem widza* zauważa, że psychoanaliza, wraz z krytyką kartezjańskiego samoświadomego podmiotu, wzięła w nawias popularne wcześniej teorie opiewające samoświadomość odbiorcy dzieła filmowego<sup>48</sup>. Psychiczna stabilność widza poddanego działaniu zewnętrznych czynników, które opisywał już wcześniej choćby Morin, zgodnie z psychoanalitycznymi koncepcjami dotyczącymi recepcji dzieł sztuki, zostaje zachwiana. Poddany „mentalnej huśtawce” widz zaczyna mieszać różnie porządki i poziomy rzeczywistości, zacierając granice między doznaniem płynącym z wnętrza oraz tymi pochodzącymi z zewnątrz. Większość filmowych teoretyków pozostających w kręgu badań psychoanalitycznych sięga po proste skojarzenie seansu z marzeniem

---

<sup>47</sup> Edgar Morin, *Kino i wyobrażenia*, tłum. Konrad Eberhardt, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975, s. 151.

<sup>48</sup> Wiesław Godzic, *Film i psychoanaliza: problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990, s. 7.



sennym. Poszukując ich punktów wspólnych, dążą do poznania specyfiki stanu, w jakim podczas oglądania filmu znajduje się odbiorca.

Natomiast Christian Metz stwierdza, że widz to „wielkie oko i ucho”. Z jednej strony, poddany działaniu intensywnych bodźców, którymi operuje medium filmowe, percypuje on niezwykle silnie, a z drugiej strony percypuje coś, co nie istnieje, a zatem percypuje fałszywie. Rozdźwięk ten pozwala dostrzec niejednoznaczność, jaką pozycji widza przypisała psychoanalityczna teoria kina. Psychoanaliza nie tylko oddała widzowi sprawiedliwość, negując tezy głoszące jego pasywność, ale też zaobserwowała w koncepcji odbiorcy wiele pęknięć i niejednoznaczności m.in. zauważając różne poziomy identyfikacji widza. Pierwotne identyfikowanie się z kamerą, czyli własnym spojrzeniem oraz wtórne – utożsamienie z obiektami widocznymi na ekranie, a także rozważania nad stopniem świadomości towarzyszącej odbiorowi filmowego dzieła, to tylko niektóre nowości wprowadzone przez psychoanalizę w obręb myślenia o widzu kinowym. Ich istotnym skutkiem było zogniskowanie zainteresowania przemysłu filmowego nie tyle na samym dziele, co jego odbiorcy. Nie bez znaczenia jest fakt, że w sukurs za nowatorskimi koncepcjami teoretyczno-filmowymi rozwinęły się również nowe gatunki filmowe. I tak w latach siedemdziesiątych, na które przypada największy rozkwit psychoanalizy w filmoznawstwie, kino amerykańskie staje pod znakiem politycznej kontestacji, jednocześnie nie stroniąc od pogłębionego psychologizmu. W Hollywood powstają takie filmy jak *Chinatown* (1974) Romana Polańskiego, *Taksówkarz* (1976) Martina Scorsese czy *Lot nad kukułczym gniazdem* (1975) Miloša Formana.

Koncepcje Morina czy późniejszej psychoanalitycznej teorii kina wydają się płodne poznawczo również z punktu widzenia nowoczesnej myśli filmowej. Niektórzy twórcy, eksperymentujący z filmem na podobnym poziomie co Gaspar Noé, oczekują od skonfrontowanego z ich twórczością odbiorcy oddania całkowitego. Za pomocą rozmaitych środków starają się osiągnąć cel, którym jest maksymalne zanurzenie w filmowym obrazie i uwikłanie w ekstremalne emocje związane tak z treścią, jak i formą dzieła. Dążą nie tyle do przywoływanej w kontekście psychoanalizy „redukcji stanu czuwania”, co do pewnej intensyfikacji towarzyszącej stanom opisywanym nie poprzez

redukcję, a raczej pewien naddatek. Metafora marzenia sennego traci tu swą moc na rzecz porównania stanu odbiorcy do halucynacji, która pełniej oddaje siłę przeżycia będącego udziałem widza filmów takich jak *Wkraczając w pustkę*.

\*\*\*

Przebudzony z narkotykowego haju Oskar, na dźwięk głośniego dzwonka odpędza od siebie majaki. By jak najszybciej odzyskać przytomność umysłu, udaje się do łazienki i tam obmywa twarz zimną wodą. Kiedy bohater unosi głowę znad umywalki, jego wzrok znajduje się na wysokości łazienkowego lustra. W tym momencie spojrzenie spotyka się ze swoim odbiciem. Akt spoglądania przez Oskara we własne oblicze, jest jednocześnie chwilą ujawnienia się jego tożsamości, dotąd widzom nieznaną. We wszystkich początkowych scenach, poprzedzających to szczególnie interesujące przegłądanie się w lustrzanej tafli, widz skonfrontowany zostaje jedynie z głosem bohatera. W kadrze niekiedy pojawiają się jego dłonie lub nogi, nigdy zaś cała postać bądź twarz, a to ona jest przecież elementem, za pomocą którego identyfikujemy filmowych bohaterów. Niepewność ta jest skutkiem szczególnego rodzaju fokalizacji, jaki w swoim filmie zastosował Noé (o której szczegółowo opowiadał pierwszy rozdział pracy). Z punktu widzenia rozważań o koncepcji widza filmowego zasadne wydaje się pytanie: w jakiej pozycji opisywana powyżej scena sytuuje filmowego odbiorcę?

Bohater spogląda więc w lustro my zaś patrzymy zarówno na niego, jak i na jego odbicie. Akt postrzeżenia zostaje podwojony, usytuowanie widza względem ekranu zostaje przeniesione na metapoziom. Truizmem wydaje się przywołanie w tym kontekście naczelną zasady psychoanalitycznych teorii kina: widz podczas identyfikacji z obrazem filmowym przechodzi proces podobny do lacanowskiej fazy lustra, identyfikując się z tym, co widoczne na ekranie. Nie jest to jednak lustrzane odbicie świata rzeczywistego, ale rzeczywistość dana odbiorcy jako zbiór pewnych uprzednio zaplanowanych znaczeń i sensów. Dlatego, jak twierdzi Jean Louis Baudry, skłonni jesteśmy identyfikować się bardziej z „transcendentalnym podmiotem” tożsamym z instancją kamery, która rządzi diegezą. W jego interpretacji kamera działa na podobieństwo lustra, umożliwiając połączenie rozczłonkowanych elementów w

koherentną wizję „ja”. Bardziej niż o upostaciowiony podmiot chodzi o to „ja”, które ściśle łączy się z obrazem fikcyjnego świata.

„Owym podmiotem transcendentalnym, którego miejsce wypełnia kamera jest – można by powiedzieć – machina czy organizacja filmu jako dyskursu, jako potencji prezentacji. Transcendentalny podmiot łączy fragmenty zjawisk prezentacji w spójne znaczenie – czyni to na podobieństwo lustra, unifikując fragmenty ciała podmiotu w jedność ja”<sup>49</sup>.

Christian Metz, przenosząc zagadnienie studium zwierciadła na sytuacje odbioru filmowego, podkreśla bardzo ważną kwestię różniącą spoglądanie w lustro od patrzenia na ekran kinowy. Zauważa on, że metaforyczne lustro, będące elementem działania filmowej machiny, odbija coś nieistniejącego, jest jakby znaczącym pozbawionym znaczonego. A zatem obcowanie z filmem to poznawanie czegoś wysoce fikcyjnego, to percepcja rzeczywistości nieistniejącej. Metz zwraca uwagę na jeszcze jedną istotną różnicę:

„(...) Film jest podobny do lustra. Lecz różni się od pierwotnego lustra w jednym istotnym punkcie: chociaż tak jak ono może odzwierciedlać wszystko, jest jedna rzecz, której nie odbija i nigdy odbijać nie będzie: ciało widza. W tym właśnie miejscu ekran staje się przezroczystym szkłem”<sup>50</sup>.

Jak działa na odbiorcę wspomniana początkowa scena *Wkraczając w pustkę?* Z jednej strony doznaje on poczucia ulgi, która towarzyszy każdej rozwiewającej się tajemnicy. Bowiem obiekt identyfikacji zostaje nareszcie ujawniony. Bohater pokazuje nam swoją twarz i tym samym przestaje być jedynie intrygującym głosem czy rozedrganym wzrokiem, prowadzącym nas po świecie przedstawionym w filmowej opowieści. Świadomość widza ulega scaleniu podobnemu do tego, jakie staje się udziałem dziecka przechodzącego fazę zwierciadła. Zgodnie z powyższą psychoanalityczną wykładnią, wszystkie pojawiające się wcześniej elementy wreszcie połączone zostają w całość. I tak oto następuje przeskok od stanu niepokojącej fragmentaryzacji do spójności obrazu

---

<sup>49</sup> Jean-Louis Baudry, *Projektor: metapsychologiczne wyjaśnienie wrażenia rzeczywistości* [w:] Alicja Helman (red.), *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Kraków 1992, s. 89.

<sup>50</sup> Christian Metz, *The Imaginary Signifier*, op. cit., cyt. i tłum. za: Wiesławem Godzicem, *Film i psychoanaliza: problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990.

postaci, która stanowi rdzeń całej opowieści. Sugestywny znak równości postawiony przez reżysera między wzrokiem widza a spojrzeniem bohatera obnaża intencje, jakie autor filmu ma względem jego odbiorców. Noe stara się złapać swoich widzów w sidła zaangażowania, poprzez połączenie różnych poziomów identyfikacji. Dzielące je różnice, analizowane między innymi przez przywoływanego wcześniej Metza, reżyser skutecznie zaciera. Pierwotna identyfikacja z samą instancją kamery oraz wtórne identyfikacje skupiające się na elementach świata diegetycznego zlewają się tu w jedno spojrzenie kamery upodmiotowionej.

Dlatego też poprzez wprowadzenie zwierciadła reżyserowi udaje się ominąć zasadnicze niedostatki kina jako lustra. Podług nich obraz pojawiający się na ekranie nie jest w stanie odzwierciedlić obiektu, z punktu widzenia lacanowskiej fazy zwierciadła kluczowego, a mianowicie samego widza. Stwierdzenie to prowokowało pytanie: z kim więc identyfikuje się widz podczas oglądania filmu? Psychoanaliza nie dawała zwykle jednoznacznych odpowiedzi, podkreślając jednocześnie – tak jak poprzedni teoretycy filmowi – nieodzowność identyfikacji dla funkcjonowania dzieła filmowego. Koncepcje psychoanalityczne, swoistości procesu identyfikacji upatrują w grze, utożsamianiu się z różnymi elementami świata przedstawionego, różnymi przedmiotami. Pamiętać należy, że podmiot-ja jest przecież nieuchronnie nieobecny. To nieistnienie odbicia widza prowokuje postawę, jak stwierdza Metz, „wszechpercypującą”.

„Widz – w przeciwieństwie do dziecka w lustrze – nie jest obecny na ekranie-lustrze. Tym samym nie może identyfikować się sam ze sobą jako przedmiotem, lecz tylko z pewnymi innymi przedmiotami. Przy takim rozumieniu ekran przestaje być lustrem: percypuje się bowiem jedynie przedmioty, pozbawione w zupełności »domieszki podmiotu«. Na ekranie obecne jest jedynie »to inne« – a ja jestem po to, by na nie patrzeć. Nie jestem zamieszany w to, co percypowane: jestem natomiast »wszechpotężny« i »wszechpercypujący«, posiadając niezwykle dar bycia wszędzie i całkowitego usytuowania po stronie instancji percypującej”<sup>51</sup>.

Podobne ujęcie pozycji i roli widza przydaje mu znaczenia, uznając go za pełnowartościowego twórcę dzieła filmowego, który w trakcie procesów odbiorczych

---

<sup>51</sup> Ibidem, cyt. i tłum. za: Wiesławem Godzicem.

pozwała filmowi w pełni zaistnieć. Za sprawą wprowadzenia motywu lustra reżyserowi *Wkraczając w pustkę* udaje się tę rozproszoną wszechpercepcję ukierunkować. Dzięki temu zabiegowi odbiorca zostaje nie tyle „zamieszany”, co wręcz zaangażowany – dokładnie wie z kim się utożsamiać. Odtąd podmiotowość zasiadającego po drugiej stronie ekranu widza zostaje osłabiona na rzecz aktywnego podmiotu-bohatera. Tym samym Noe znajduje dla widza konkretne miejsce w swoim obrazie, umieszczając go gdzieś pomiędzy, na hybrydycznej pozycji widza-bohatera.

Na przestrzeni całej fabuły oko kamery przyjmuje różne punkty widzenia, jednocześnie pozostając na poziomie utożsamienia z głównym protagonistą (dzieje się tak nawet po śmierci Oskara, kiedy to kamera „opuszczając” fizyczne ciało mężczyzny, podąża za jego jaźnią). Rola kamery jest więc zmienna, jej zadanie natomiast konsekwentnie realizowane. Nie tyle same obrazy, co metody ich prezentacji, z jakimi zderzony zostaje widz *Wkraczając w pustkę* budują paralele między jego świadomością a świadomością bohatera. Oskar, podobnie jak filmowy odbiorca, przez większą część filmu fizycznie pozostaje poza oglądaną rzeczywistością, a jednak widzi to, co widzi. Co więcej, w pewnym momencie staje się on widzem własnego życia, na które nie ma wpływu. We wszystkich pojawiających się na ekranie retrospekcjach bohater nie może już czynnie działać, skazany zostaje na bycie biernym gapiem. Reżyser konfrontuje filmowego odbiorcę niejako z nim samym – wszak historia Oskara jest jednocześnie opowieścią o widzu *par excellence*, która ukazana została w wymiarze najważniejszym, bo egzystencjalnym.

Już Morin pisał przecież o szczególnym stanie zredukowanej rzeczywistości praktycznej<sup>52</sup>, który wynika bezpośrednio z przywoływanej wcześniej fizycznej pasywności widza. Stan zawieszenia odbiorcy, rodzący się w momencie konfrontacji z ekranem (mocno akcentowany przez wielu wczesnych teoretyków kina) Morin dokładnie analizuje po to, by odkryć płynące zeń korzyści. Stwierdza, że unieruchomienie ciała widza sprzyja pogłębieniu procesu projekcji-identyfikacji. Co więcej, odnotowuje towarzyszące mu elementy paraoniryczne, które dodatkowo pogłębiają wrażenie

---

<sup>52</sup> Edgar Morin, *Kino i wyobraźnia*, op. cit., s. 129.

wnikania w filmową rzeczywistość. Istotna w tym kontekście wydaje się ciemność sali kinowej, która nie pozwala kierować wzroku gdzie indziej niż na obraz rzucany na ekran przez snop światła projektora. Ważną rolę odgrywa również aspekt izolacji w zbiorowości. Znajdujący się w tłumie widz pozbawiony jest możliwości interakcji, żywiołowego reagowania wspólnie z otaczającymi go ludźmi. Jest od nich oddzielony gęstą ciemnością, oparciem fotela, wreszcie zalegającą na widowni ciszą. Skazany na indywidualne przeżywanie filmowej opowieści angażuje się w nią pełniej.

Morin nie ignoruje roli środków technicznych takich jak zbliżenie, montaż czy wreszcie sam zawarty w filmie ruch. Wszystkie te elementy towarzyszące filmowemu seansowi wspomagają zjawisko, które autor *Kina i wyobraźni* nazywa „realnością emocjonalną”. To właśnie ona pozwala zbalansować wszelkie braki „realności praktycznej”, którą filmowe medium znacząco redukuje. Ograniczenie możliwości aktywnego działania przywodzi na myśl więźnia platońskiej jaskini, metaforę w filmoznawstwie dość popularną. Jednak Morin, interesuje nie tylko ontologiczny status obrazu, ale przede wszystkim sam widz – jego reakcje, emocje, odczucia. Francuski teoretyk skupia się w swoich rozważaniach na interferencji dwóch przywoływanych tu realności – praktycznej i emocjonalnej. Analizuje reakcje, jakie towarzyszą nieruchomemu spoglądaniu na ekran, swoje obserwacje ilustrując za pomocą sugestywnych przykładów. I tak otrzymujemy opis chirurga mdlejącego podczas oglądania sfilmowanej operacji czy rozbrojonego esesmana wzruszonego widokiem swoich ofiar. Te oraz inne obrazy przywoływane przez autora w rozdziale *Uczestnictwo filmowe* popierają jedną z ważniejszych tez *Kina i wyobraźni*, która niejednokrotnie powraca w tekście, przypominając, że: „potrzeba uczestniczenia, nie mogąca wyrazić się czynem, przybiera charakter wewnętrzny, przeżywany. Kinestezja spektaklu roztopia się w cenestezji widza, to znaczy: w jego subiektywności, pociąga też za sobą projekcję-identyfikację”<sup>53</sup>. Zamiast pośpiesznie uznać, że widz ulega ułudzie, zwiedziony fałszywym czarem srebrnego ekranu symulującego rzeczywistość, Morin zachwyca się potęgą wzniesionych w widzu uczuć, które pozwalają filmowi w pełni zaistnieć.

---

<sup>53</sup> Ibidem.

„Kinematograf wykorzystuje czar obrazu, to znaczy odnawia lub uwzniośla widok rzeczy banalnych i codziennych. Utajona natura widma, siła oddziaływania cienia, pewna wrażliwość na zjawiskowy charakter rzeczy – wszystko to jednoczy swoje tysiączne uroki w samym sercu fotogenicznej sublimacji i lepiej wywołuje wyobrażone projekcje-identyfikacje, niżby to mogło spowodować życie praktyczne”<sup>54</sup>.

Zderzenie wspomnianych scen, w których Oskar biernie przypatruje się swojej przeszłości z teorią Morina nie tylko podkreśla utożsamienie widza z bohaterem, nie chodzi tu wyłącznie o pewną wspólnotę doświadczeń. Okazuje się, że bierność oglądania jest jedyną szansą na pełne wewnętrzne doświadczenie. Jedyne co pozostaje bohaterowi to reaktywowanie i powtórne przeżywanie gwałtownych emocji pochodzących bądź z jego przeszłości, bądź ogniskujących się wokół pozostałych bohaterów filmu – głównie Lindy, młodszej siostry Oskara. Noé ustawia głównego bohatera w pozycji obserwatora, a jednocześnie zespala widza z kluczową postacią opowieści, tym samym wznosząc swoją filmową wypowiedzi na pewien metapoziom. W takim ujęciu *Wkraczając w pustkę* staje się również wypowiedzią o kinie, pokazującą nam jak bardzo bycie widzem w teatrze życia codziennego podobne jest do sytuacji oglądania filmu wyświetlanego na srebrnym ekranie. Noé nie ogranicza się jedynie do takich paralelnych sugestii, które skłaniają widzów ku refleksji nad filmowym medium. Reżyser eksperymentuje z ich psychicznym zaangażowaniem.

*Wkraczając w pustkę* angażuje percepcję oraz emocje swoich odbiorców za pomocą rozmaitych zabiegów i środków filmowych. Intensywność wrażeń, jakich dostarcza oglądanie filmu, wynika m.in. z omawianej wcześniej nietypowej roli kamery. Ta dzięki zajmowaniu niestandardowych pozycji, przyjmowaniu perspektyw niepopularnych w klasycznej kinematografii, wprowadza dominację subiektywizmu nad przypisywanym jej zazwyczaj – chłodnym, zewnętrznym oglądem sytuacji. Psychologiczne eksperymenty reżysera, które przeprowadza on na odbiorcach filmu, przybierają także inne oblicze. Ciekawym zabiegiem z punktu widzenia odbioru dzieła filmowego wydaje się oniryczna aura, którą swojemu filmowi nadaje Noé. Dzięki konsekwentnemu budowaniu sennej, a miejscami nawet hipnotycznej poetyki obrazu,

---

<sup>54</sup> Ibidem, s. 128.

wszelkie pojawiające się w nim elementy alogiczne i odrealnione, zyskują alibi, stając się mimo wszystko wiarygodnymi fragmentami filmowej rzeczywistości.

Jak wskazują teorie psychoanalityczne, już sama obecność w ciemnej sali kinowej budzi wyraźne skojarzenia ze snem. Wrażenie śnienia, dodatkowo pogłębiają formalne zabiegi upodabniające poetykę filmu do tej znanej nam ze snów. I tak już sam ruch kamery czy alogiczne kombinacje przedmiotów lub postaci pojawiające się na ekranie prowokują mózg widza, by pracował podobnie jak wtedy, gdy śni. Dynamiczny montaż może wzbudzać stany lękowe wywoływane przez koszmary. Innymi zabiegami są zaburzenia czasu opowieści, tak charakterystyczne dla niechronologicznych marzeń sennych lub rozmaite efekty wizualne przyczyniające się do symulowania stanów hipnotycznych. Dzięki tym i podobnym im zabiegom widz znajduje się w stanie niby-śnienia, a jednak jest obudzony. Aby trwać w takim paradoksalnym, niejasnym stanie potrzebuje poddać się procesowi identyfikacji.

Z kolei Christian Metz, pisząc o percepcji widza kinowego, posługuje się terminem halucynacji paradoksalnej, upatrując w niej podobieństwa nie tyle do popularnego dla psychoanalitycznej metaforyki snu, a raczej marzenia na jawie. Autor *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema* stwierdza, że wysokie sfery świadomości obecnego na seansie widza nie są uśpione, choć jego stan czuwania istotnie ulega w tym czasie pewnemu osłabieniu.

Noé wykorzystuje tę „naturalną” sytuację widza kinowego i dodatkowo ją podkreśla. Tym, co zbliża atmosferę *Wkraczając w pustkę* do seansu hipnotycznego, jest siła sugestii, której ulega widz. Obrazy oraz dźwięki przez niego percypowane wprowadzają go w stan silnego poruszenia, czasem wręcz oszołomienia. Istotne jest to, że o ich treści decydują nie tyle wizje samego odbiorcy, co zewnętrzna siła podobna tej, którą dysponuje hipnotyzer. Widz, poddany różnym formalnym i estetycznym zabiegom filmowym, pozostaje czuły na każde skinienie palca reżysera, niczym ofiara jego hipnotycznych eksperymentów. Aspekt uległości będącej efektem działania jakiejś zewnętrznej mocy jest tym, co przemawiałoby na korzyść porównania zestawiającego widza z pacjentem poddanym hipnozie.



W środkowej części filmu, rozpoczynającej się wraz ze śmiercią głównego bohatera, pojawia się scena, w której to przetrzymywane w kostnicy ciało Oskara ożywa. Bohater, który po śmierci obserwuje najbliższe otoczenie oraz znajome osoby, także siostrę identyfikującą jego zwłoki, jest świadkiem własnego zmartwychwstania. Ten krótkotrwały epizod niesłuchanie przypomina urywki ze snów, w których występujemy jednocześnie w roli protagonistów oraz obserwatorów wydarzeń. Ponadto nigdy nie umieramy tak, by ostatecznie opuścić pole snu. Nasze „ja” jest nieodzownie obecne na jego arenie. I tak pętle, powtórzenia czy elipsy, wikłające filmową historię w kolejne niedorzeczności, wydają się widzowi znajome. Odwołują się one bowiem do tych stanów, gdy kontrolę nad naszym umysłem przejmuje nieświadomość. Obszerne studium temu zagadnieniu poświęcił przywoływany przez Wiesława Godzica – Robert Eberwein, który w *Filmie i ekranie snu* opisywał analogię między psychicznym ekranem snu a seansem wyświetlanym na ekranie kinowym.

„Ów fizyczny ekran, na którym oglądamy filmy w Sali kinowej wiele zawdzięcza naszym doświadczeniom z czasów dzieciństwa i pierwszym snom. W ogólności stwierdzić można, iż filmy są jednocześnie realne i podobne do snów, gdyż ukazują się przed nami w sposób, który aktywizuje regresywne doświadczenia oglądania snów na naszych psychicznych ekranach snu. Ekran rzeczywisty, obecny w Sali kinowej, funkcjonuje jako psychiczna proteza naszego ekranu snu (...)”<sup>55</sup>.

Interesująca wydaje się również klasyfikacji filmów o snopodobnym charakterze, której Eberwein poświęcił fragment swojej publikacji. Według autora wyróżnić należy sześć kategorii stanów onirycznych:

„Pierwsze cztery wykorzystują związki przyczynowo-skutkowe: rozróżniane są sny ukazujące izomorfizm ciała i umysłu; sny, mające podłoże traumatyczne, sny lękowe oraz takie, które wyrażają pożądanie. Ostatnie dwie kategorie to filmy, które ewokują ogólne warunki stanu onirycznego oraz sny proleptyczne, antycypujące zdarzenia, które ukażą się później w narracji”<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> Robert Eberwein, *Film i ekran snu*, w: Wiesław Godzic, *Film i psychoanaliza: problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990, s. 64.

<sup>56</sup> Ibidem.

Większość kategorii wymienionych w powyższym zestawieniu można by wykorzystać podczas analizy *Wkraczając w pustkę*. To film nasycony oniryzmem, który nie pozostawiając widzowi wyboru, nakazuje sięgnąć do prywatnej sfery snów, igrających z jednością czasoprzestrzeni i balansujących pomiędzy życiem a śmiercią. Noé konfrontuje nas z obrazem płynnej rzeczywistości, w której realizm swobodnie łączy się z abstrakcją, a kamera gładko przechodzi od pokazywania bohatera w domowym otoczeniu do tego, co skrywa jego wyobraźnia. *Wkraczając w pustkę* jest wręcz naszpikowane scenami wyzwalającymi w widzu lęk bądź pożądanie. Niektóre z nich aż kipią od explicytnie pokazywanego seksu, swoją kulminację odnajdując w jednej z ostatnich sekwencji filmu, w której kamera przemierza kolejne pokoje Love Hotelu. Seks i przemoc to dwie główne siły napędowe filmu Gaspara Noého, które rządzą światem kreowanym przez reżysera. Rządzą także wyobraźnią widza, odwołując się do jego namiętności, nawet jeśli te ukryte są gdzieś głęboko w podświadomości. Dzieje się tak również wtedy, gdy na ekranie pojawiają się obrazy przywołujące traumatyczne wydarzenia z dzieciństwa bohatera. Niczym badana przez psychoanalizę trauma, obrazy te powracają, ingerując w bieg wydarzeń, który mimo braku chronologii, nie pozwala, by tak szczególne momenty rozplynęły się nieporządku akcji. Stanowią one szczególnie mocne akcenty filmu.

### **Dźwięki i ich odbiór**

Właśnie obecne w filmie obrazy traumy, dla próby psychoanalitycznego odczytania *Wkraczając w pustkę*, są jednym z ciekawszych tropów. Fabułę przeplatają, powracające parokrotnie w trakcie trwania filmowej opowieści, wspomnienia z dzieciństwa. Kluczem ich doboru jest skala ewokowanych przez nie emocji. Znajdziemy wśród nich zarówno moment składania sobie przez Oskara i Lindę braterskiej przysięgi, jak i scenę wypadku samochodowego, w którym dzieci tracą rodziców. Pewne jest, że główny bohater przywołuje z pamięci jedynie najważniejsze zdarzenia. Spośród tych wszystkich retrospekcji swoją obecność na ekranie najmocniej zaznaczają tragiczne wspomnienia Oskara. Przy akompaniamencie głośnego dźwięku gwałtownie i natrętnie wkraczają one w przestrzeń filmowego kadru. Obrazy dziecięcej traumy są więc mocne

i nieusuwalne, a sposób ich ekspozycji nie pozostawia wątpliwości, jakie wrażenie mają one wywoływać w widzach. Obecne na ekranie dziecko, konsekwentnie ustawione tyłem do kamery, nie pokazujące swojej twarzy, to obiekt utożsamienia, łączący odbiorcę z opowiadaną historią, a jednocześnie odsyłający nas do osobistych przeżyć i traum. To mały aktor, a zarazem i widz traumatycznych wydarzeń, inny od dorosłego Oskara, mimo to tak samo nam bliski. Bowiem widz filmu Noe nie utożsamia się z konkretną postacią, przyobleczoną w określoną fizyczność, ale z jej wnętrzem, ze stanem umysłu, do którego reżyser chciałby nam dać dostęp, jak się wydaje, niemal nieograniczony.

Na mocy układu o bliskości w relacji główny bohater – widz reżyser postanawia odsłonić przed nami również wewnętrzne monologi bohatera. W początkowej fazie filmu są one prymarne wobec wizerunku Oskara, przez cały czas pozostając jakby głosem spoza. Dźwięk wydobywający się spoza kadru to zjawisko szeroko dyskutowane przez psychoanalityczną teorię filmu, która jako pierwsza żywo zainteresowała się audialną warstwą dzieła filmowego. Wcześniejsze badania nad dźwiękiem często rozbiły się o stwierdzenie jego służebności wobec obrazu. Dopiero spojrzenie na kino nie jak na sztukę czystą, a syntetyczną pozwoliło docenić rolę muzyki oraz dźwięku jako komponentów wręcz istotowo zjednoczonych z filmem, mimo że z historycznego punktu widzenia, wobec niego wtórnych. Wiesław Godzic na kartach rozdziału *Podmiot słyszący* zauważa, charakterystyczne dla psychoanalitycznych interpretacji roli dźwięku w filmie, zainteresowanie adresatem, czyli tym, który nie tylko widzi, ale także słyszy, a nawet podsłuchuje.

„Refleksja psychoanalityczna nad dźwiękiem ma swoje źródło w przekonaniu, że istnieją w kinie sposoby bardziej lub mniej aktywnego adresowania dźwięku do widza. Głos postaci niewidocznej lub komentarz stwarzają sytuację, w której widza traktuje się jako pustą przestrzeń, przestrzeń do wypełnienia wiedzą na temat zdarzeń, psychologii postaci. Częste używanie technik dialogu synchronicznego i głosu spoza w filmie fabularnym sugeruje, że widz podsłuchuje i podsłuchując sam jest niewidoczny i niesłyszalny. Tego rodzaju

aktywność jest nieco podobna do praktyki voyeryzmu, do tego pragnienia doznawania przyjemności słyszenia, o którym pisał Lacan jako o popędzie przyzywania”<sup>57</sup>.

Głos Oskara, który przemawia do samego siebie, a jednocześnie jest słyszany przez widza skutecznie wpisuje odbiorcę w rolę podsłuchiacza. A jednocześnie uderza w czułą strunę identyfikacji, wzmacniając efekt utożsamienia widza z postacią. Bo czy możemy wyobrazić sobie wyższy stopień identyfikacji z bohaterem niż taki, na którym poznajemy jego myśli? Odwołując się do koncepcji ważnych dla psychoanalitycznej teorii widza, należy zauważyć, że we *Wkraczając w pustkę* cała sfera tego, co słyszalne zagospodarowana została bardzo świadomie. Ujawnienie wewnętrznych monologów bohatera to tylko jeden z ciekawych sposobów budowania audialnej warstwy filmu, w której najistotniejsze wydają się dźwięki pozbawione wyraźnego źródła. W znacznej większości są to odgłosy niepokojące, obce, a przy tym jakby organiczne, inspirowane dobrze znanymi nam dźwiękami ciężkiego oddechu lub krzyku.

W sekwencjach poświęconych retrospekcjom z dzieciństwa Oskara pojawia się również bardzo interesujący, z punktu widzenia odbioru filmowego, głos matki wypowiadającej imię swojego syna. Niekiedy towarzyszy on scenom z jej udziałem i wtedy jest po prostu elementem rozmowy z Oskarem. Czasem pojawia się w oderwaniu od wizerunku bohaterki, jako wspomnienie czysto dźwiękowe. I tu znów nie sposób nie odwołać się do psychoanalizy. Według następców Freuda jeden z ważniejszych etapów budowania własnej podmiotowości polega na usytuowaniu się w określonej relacji do tego, co w postaci dźwięku dociera do podmiotu z zewnątrz. Pierwszym takim bodźcem jest dla dziecka właśnie głos matki (oczywiście oprócz głosu ojca-innego, który broni dostępu do niej). Jest on źródłem przyjemności, podstawą poczucia jedności, czy wreszcie pewnym kontrastem dla głosu podmiotu zintegrowanego z jego własnym ciałem. Dlatego też tak kuszące wydaje się odczytanie pojawiającego się w filmie pozakadrowego, ciepłego, matczynego wołania „Oskar!”, jako kolejnego elementu układanki. Układanki, która służy zacieśnianiu relacji pomiędzy widzem a dziełem

---

<sup>57</sup> Wiesław Godzic, *Film i psychoanaliza: problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990, s. 93.

filmowym. Znow przez przywoływane wcześniej, lecz tym razem osiągnane innymi środkami, utożsamienie z głównym bohaterem. Film bazuje tu na mocy mechanizmów bardzo pierwotnych, leżących u podstaw procesów budowania „ja”. Pozwala mu to oddziaływać na widza silnie i skutecznie czy też, jak powiedziałby Edgar Morin, magicznie.

Głosy bohaterów, zarówno Oskara jak i jego matki, wraz z opisywanymi wcześniej, pochodzącymi spoza kadru hałasami (krzyki, westchnienia, szelesty) tworzą szczególną warstwę dźwiękową, której nie sposób odmówić ogromnego potencjału wyobrazeniowego. Niezwykły charakter audialnej warstwy *Wkraczając w pustkę* z pewnością nie umknąłby psychoanalitykom, którzy właśnie zmysł słuchu obarczali dużą odpowiedzialnością za kształt sfery wyobrażeń człowieka. Godzic tak opisuje znaczenia dźwięku w psychoanalitycznych badaniach nad widzem filmowym:

„Dźwięk jest, w pojęciu psychoanalityków, niezmiernie istotnym czynnikiem mocy wyobrazeniowej, prowadzącej w efekcie do halucynacji: zapewnia wyobrażenie panowania nad przestrzenią – w sposób doskonalszy niż obraz – poprzez ekstensję i restrukturyzację własnego ciała widza”<sup>58</sup>.

Rozwiązania dźwiękowe obecne we *Wkraczając w pustkę* służą więc nie tylko wzmocnieniu więzi łączącej bohatera z odbiorcą filmu, ale też poszerzeniu tych obszarów wyobraźni widza, które aktywizowane są podczas seansu. Odgłosy pojawiające się w wielu sekwencjach filmu, zwłaszcza tych należących do jego drugiej części (obejmującej okres pomiędzy śmiercią a powtórными narodzinami głównego bohatera) to często niepokojące szумы, które przypominają zarejestrowany na taśmie oddech człowieka. Niekiedy, zmieniając się w odgłosy bardziej mroczne, zaczynają przypominać ciężkie sapanie. Czasem tracą fizjologiczne konotacje, stając się dźwiękami bardziej elektronicznymi, obcymi. Cel umieszczenia podobnych dźwięków w filmie wydaje się oczywisty – z pewnością ich podstawowym zadaniem jest wzbudzenie w widzu niepokoj, czy nawet wprowadzenie go w stan paratransowy. Lecz jeśli połączyć je z refleksją nad przestrzenią filmową, to rola ścieżki dźwiękowej filmu Noégo zaczyna

---

<sup>58</sup> Ibidem, s. 94.

wykraczać poza proste funkcje nabudowywania emocji. Źródła powyższych dźwięków, bliżej niezidentyfikowanych, są dla widza niewidoczne, znajdują się poza zasięgiem jego wzroku – poza zasięgiem spojrzenia kamery. Nieobecność na ekranie obiektów dźwiękotwórczych zmusza odbiorców do snucia domysłów nad pochodzeniem słyszanych przez nich odgłosów. A zatem dźwięki te budują nie tylko emocjonalne napięcie, ale też przestrzeń pozakadrową.

Najbardziej znany polski badacz tego, co film ukrywa poza kadrem, czyli Grzegorz Królikiewicz, w swoich dociekaniach skupiał się na ruchu oraz rytmie obiektów obecnych na ekranie, które zgodnie z jego koncepcją miały być zawsze sugestią czegoś więcej niż to, co widziane bezpośrednio. Reżyser i teoretyk filmu tak definiował pojęcie przestrzeni pozakadrowej:

„Przestrzeń poza kadrem jest współrzedną inscenizacji pozakadrowej, której domyślam się, nie widząc. Stąd – domniemanie tej przestrzeni dotyczy zawsze materialnego ruchu, który musi mieć swoje fizyczne rygory. (...) Tak więc to co niewidzialne jest do zinterpretowania”<sup>59</sup>.

Choć Królikiewicz swoją teorię opiera na relacji pomiędzy tym, co widziane w pewnym wycinku, a całościowym obrazem obiektu bądź czynności, który widz musi sam dopowiedzieć, to trudno oprzeć się wrażeniu, że dla przestrzeni pozakadrowej filmu Gaspara Noe większe znaczenie ma sfera dźwiękowa. To ona poszerza filmowy obraz o nowe skojarzenia, nadając mu dodatkowe sensory. Jeśli dla Królikiewicza najważniejszym postulatem było zlikwidowanie tautologii ruchu, to we *Wkraczając w pustkę* najistotniejszym zadaniem związanym ze stymulowaniem wyobraźni widza jest próba wyjścia poza jej ograniczenia. Owszem, w sferze pojawiającego się na ekranie ruchu znajdziemy sporo przykładów realizujących idee głoszone przez autora *Tańczącego jastrzębia*, choćby to, że wszystkie sceny z pierwszej części filmu Noégo redukują ciało głównego bohatera, przyjmując jednocześnie jego punkt widzenia, a tym samym zmuszając widza do domysłów na temat wyglądu Oskara. Ale dopiero w połączeniu ze ścieżką dźwiękową obraz filmowy wchodzi w grę z wyobraźnią odbiorcy na dużo

---

<sup>59</sup> Grzegorz Królikiewicz, *Off, czyli hipnoza kina*, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1992, s. 17.

ciekawszym poziomie. Warto przypomnieć tu żywione przez psychoanalityków przekonanie o tym, że dźwięk, bardziej niż obraz, daje podmiotowi wrażenie panowania nad przestrzenią. Kuszące wydaje się też odwołanie do innej psychoanalitycznej koncepcji widza, rozumianego jako wszechpercypujące wielkie ucho; widza, który wszystko słyszy, nie będąc słyszany. A tym samym ulega wrażeniu, że ogarniania nawet bardzo rozległą i skomplikowaną rzeczywistość, skoro ta pozostaje w zasięgu jego słuchu.

Dobrym przykładem ilustrującym szczególny sposób audio-wizualnego budowania przestrzeni pozakadrowej *Wkraczając w pustkę* są długie sekwencje pojawiające się w drugiej części filmu, które kamera chwyta z lotu ptaka. Odgórna perspektywa stwarza dystans pomiędzy obserwatorem, a dziejącymi się na ekranie wydarzeniami ukazującymi m.in. kobiety tańczące w jednym z tokijskich klubów go-go. Obrazom tym towarzyszy dźwięk oddechu człowieka – w domyśle – głównego bohatera. Odgłos ten zaznacza obecność nieobecnego, nakazując widzowi poszerzyć oglądany na ekranie świat nie tyle o konkretną przestrzeń fizyczną, co raczej przestrzeń mentalną. Być może w tym niedopowiedzeniu kryje się tytułowa próżnia (ang. *void* – pustka, próżnia), która symbolizuje stan zawieszenia pomiędzy życiem, śmiercią i powtórными narodzinami.

Wszystko, co obecne jest na ekranie, Królikiewicz porównuje do jawy, natomiast to, co nieobecne zestawia ze snem, sedna filmu upatrując w ich ciągłej konfrontacji.

„Dzięki nasyceniu sfery kadru wyobrażeniami widza dotyczącymi tego, co poza kadrem – taka przestrzeń filmowa jest bardzo intensywna poetycko. Te dwie cechy obecne jednocześnie: poetyckość i fizyczność – tworzą nadrealny charakter przestrzeni filmowej.(...) A więc to co realne uwierzytelnia to co cudowne: i to jest właśnie nadrealność przestrzeni filmowej”<sup>60</sup>.

We *Wkraczając w pustkę* nietrudno zauważyć pomieszczenie tych dwóch porządków: tego co realne i widzialne z nieobecnym, pozostającym po stronie snu. Do układu

---

<sup>60</sup> Ibidem, s. 28.

opisywanego przez Królikiewicza dodany zostaje dodatkowy komponent, czyli dźwięk skutecznie stymulujący przestrzenną wyobraźnię widza. Dźwiękowa warstwa filmu służy nie tylko poszerzeniu przestrzeni kadru. Dąży ona do przełamania czaso-przestrzennych konwencji znanych nam dobrze z kina fabularnego, a tym samym w pewien sposób reformuje sposób budowania świata przedstawionego.

### **Wpływ nowych mediów**

Mówiąc o konwencjach panujących w kinie współczesnym, film Gaspara Noého warto odczytać w kontekście nowego modelu odbioru, jaki proponuje on widzom. A mianowicie – idącego na wskroś utartym konwencjom – odbioru interaktywnego, który za Lvem Manovichem uznać należy za jedno z kluczowych zagadnień nowych mediów. Zgodnie z teorią autora *Języka nowych mediów* w ponowoczesnym świecie obserwujemy przeskok od widza do użytkownika, a nawet bohatera dzieła. Dzieje się tak za sprawą wpływu, jaki nowe media cyfrowe (głównie Internet, ale też cyfrowa fotografia czy gry komputerowe) wywierają na różne dziedziny sztuki. Kino, jedna z najbardziej syntetycznych sztuk, na te wpływy jest szczególnie podatne. Podczas lektury słynnej już dzisiaj książki, ciekawe wydaje się to, że Manovich z jednej strony narodził nowe media opisuje paralelnie do rozwijającego się w XX wieku kina, a z drugiej podkreśla, jak bardzo film wciąż zmienia się pod wpływem nowomediowych rozwiązań. Buduje zatem coś na kształt koncepcji sprzężenia zwrotnego.

*Wkraczając w pustkę* wydaje się doskonałym przykładem tego, jak w jednym dziele mogą mieszać się porządki i poetyki charakterystyczne dla różnych mediów. Chyba pierwszym skojarzeniem, jakie przychodzi na myśl wstępna analiza tego obrazu, jest przejęta przez niego stylistyka gry komputerowej. Wszystkie sceny, w których bohater stanowi nieodzowne centrum kadru, odwołują się do punktu widzenia znanego nam z gier. Pod wpływem tej inspiracji pozostają zarówno dziecięce retrospekcje – z bohaterem odwróconym do kamery tyłem, filmowanym jakby z zza pleców – jak i ujęcia należące do pierwszej części filmu, w całości ujmowanej przez kamerę-oko. Oba te sposoby usytuowania kamery skojarzyć możemy z grami wojennymi, w których to gracz-komandos prowadzi nas przez kolejne zakręty wirtualnej rzeczywistości. Pełni on



jednocześnie rolę obserwatora, pozostając w ścisłej łączności z kamerą, która jest skorelowana z linią jego wzroku, bądź ulokowana tuż za nim, jak również aktywnego aktora wydarzeń dziejących się na ekranie.

Możemy zatem przypuszczać, że widz filmowy skonfrontowany z takim sposobem ekspozycji wydarzeń uruchamia mechanizmy, z którymi oswoił się podczas korzystania z gier RPG i im podobnych zaczyna odczuwać szczególną więź z bohaterem. Wszak ten, przeniesiony na grunt gry komputerowej, stanowi reprezentację zasiadającego przed monitorem użytkownika. Zatem widz kinowy obserwuje na ekranie jakby swojego awatara – własnego wysłannika do wirtualnej rzeczywistości, który zgodnie z prawidłami gry powinien wykonywać zadania zlecone mu za pośrednictwem ściśle określonych dyrektyw (kodowanych za pomocą sekwencji klawiszy klawiatury, przycisków na konsoli lub ruchów joysticka). Oczywiście polecenia wydaje użytkownik-gracz. Jeśli schemat ten przeniesiemy do sali kinowej, jasne staje się to, że widz filmowy dysponuje znacznie mniejszym repertuarem środków działania niż gracz. Pozbawiony możliwości wpływania na losy swojego filmowego awatara, zgodnie z teorią projekcji-identyfikacji, całą energię inwestuje w sam odbiór dzieła. Emocjonalnym zaangażowaniem przewyższając modelowych odbiorców, których wzruszenie na kartach *Kina i wyobraźni* opisywał Edgar Morin.

I tutaj zaznacza się wyraźna różnica między pozycją widza nowych mediów a widzem, który mając za sobą nowomediowe doświadczenia, zderzony zostaje z filmem takim jak *Wkraczając w pustkę*. Rozwiązania, na które decyduje się Gaspar Noé, pozwalają zerwać z obecnym w kinie fabularnym totalizującym realizmem, jak nazywa go sam Manovich. Zgodnie z twierdzeniem autora *Języka nowych mediów*, „klasyczne kino narracyjne rzadko wyzbywa się kinowego realizmu, tym co oddziałuje na widza czyniąc wrażenie realności i architektoniczną aranżację kina”<sup>61</sup>. Choć, jak zauważa badacz nowych mediów, w latach 80. pojawiają się formy nienarracyjne, to oglądać można je głównie na ekranach telewizorów i komputerów. Filmowi Noégo trudno całkowicie odmówić narracyjności, ale preferowany przez reżysera sposób opowiadania

---

<sup>61</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 305.

i prezentowania wydarzeń daleki jest od metod popularnych wśród twórców kinowych fabuł. Opisane w poprzednim rozdziale nietypowe rozwiązania narracyjne są najlepszym dowodem na wysoki stopień innowacyjności filmu.

*Wkraczając w pustkę*, jak powiedzielibyśmy za Manovichem, rezygnuje z konwencji modernistycznego flâneurizmu na rzecz ponowoczesnych lub supernowoczesnych metod oprowadzania widza po świecie fikcji. Porównanie to wydaje się tym bardziej zasadne, że dzieło Noego jest również opowieścią o ponowoczesnym mieście, którą omawiał poprzedni rozdział pracy. Film odpowiada na potrzeby odbiorcy dobrze oswojonego z komputerowym interfejsem, dającym mu dostęp do wirtualnej rzeczywistości. „Wprawione w ruch wirtualne spojrzenie” jest według Manovicha, a także cytowanej przez niego Anne Friedberg<sup>62</sup>, swoistym dla współczesnych odbiorców sposobem percypowania medialnych przekazów. Genezę tego rodzaju spojrzenia wywodzą oni od XIX-wiecznej postaci *flâneura*, którym rządziło pragnienie poznawania świata w ciągłym ruchu. Kino, w chwili swych narodzin, przechwyciło tę metodę poznawczą, dodatkowo oddzielając spojrzenie od podmiotu rozumianego jako jego źródło. Opisywane przez badaczy nowych mediów „ruchome wirtualne spojrzenie” zaznacza swą żywą obecność w filmie Noego. Jego poszczególne warianty znajdują swoje odbicie w różnych sposobach focalizacji, analizowanych przy okazji refleksji nad filmową narracją.

Z kategorią spojrzenia ściśle łączy się pojęcie nawigacji, stanowiącej sposób przemierzania wirtualnej przestrzeni, w którą – jak zauważa polski badacz nowych mediów, Ryszard Kluszczyński – użytkownik się „zanurza”. Owo zanurzenie (immersion) „dotyczy zmysłów uczestniczących w percepcji rzeczywistości wirtualnej. Jako sztuka audiowizualna odwołuje się ona do zmysłu wzroku i słuchu”<sup>63</sup>. Kluszczyński opisuje wyposażenie jakie posiadają eksploratorzy wirtualnych światów: słuchawki, hełm lub gogle, specjalne rękawiczki – Data Glove, stwierdzając, że wszystkie te gadzety służą odizolowaniu od zewnętrznych bodźców płynących spoza symulowanej rzeczywistości.

---

<sup>62</sup> Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, [w:] Lev Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 402.

<sup>63</sup> Ryszard W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia*, op. cit., s. 223.

Ich nadrzędną funkcją jest usytuowanie punktu widzenia użytkownika w sztucznym świecie, po to by ten mógł się w nim zanurzyć w pełni. Wielu badaczy, w tym Kluszczyński, odnajduje wiele podobieństw między kinem a rzeczywistością wirtualną (m. in. świat wirtualny budowany jest na wzór świata filmowego). Większość z nich kreśli jednocześnie jasną granicę, którą łączą z kategorią ingerencji:

„Obok wskazanych podobieństw istnieje też jednak bardzo zasadnicza różnica między kinem a rzeczywistością wirtualną. Ta ostatnia nie proponuje nam bowiem spektaklu, lecz aktywny proces partycypacji, kierujący i kontrolujący przebieg doświadczenia. Od naszych własnych zachowań zależy więc charakter naszych doznań percepcyjnych – będących zarazem doznaniem estetycznymi – oraz kształt dzieła, które jest ich przedłużeniem”<sup>64</sup>.

Przywoływany tu stan zanurzenia Noe stara się osiągnąć innymi metodami, niż te opisywane przez teoretyka kina. Co prawda nie pozwala widzom ingerować w film, ale korzystając z poetyki nowych mediów, stwarza odbiorcom pozory interakcji. Filmową rzeczywistość pozwala im poznawać za pośrednictwem kamery, która odsyła do wirtualnego ruchomego spojrzenia. Reżyser „Wkraczając w pustkę” raz inspirował się wojenną grą komputerową, a innym razem symulacją lotu. Ta metoda, zapoczątkowana przez rozwój technologii wojskowych, a później na trwałe przeszczepiona do świata gier, według Manovicha zasługuje na szczególną uwagę.

„Zatem jedna z głównych form nawigacji używana dzisiaj w kulturze komputerowej – lot, przez dane rozmieszczone w przestrzeni – pochodzi od powstałych w latach 70. symulatorów wojskowych. Od baudelaire’owskiego flâneura włączającego się po ulicach, przechodzimy do kamery Wiertowa umieszczonej na jadącym samochodzie, a potem do wirtualnej kamery symulatora, reprezentującej punkt widzenia pilota”<sup>65</sup>.

Podobne spojrzenie, determinowane przez sytuację lotu, odnajdziemy w wielu scenach filmu Gaspara Noe. Dobry przykład stanowią pojawiające się w drugiej części bardzo dynamicznie filmowane ujęcia miasta, składające się z szybkich jazd kamery śledzącej ciemne zakamarki Tokio, bądź szybującej nad wieżowcami. Niekiedy kamera zawieszona zostaje w chmurach i z takiej perspektywy obserwuje choćby ruch

---

<sup>64</sup> Ibidem.

<sup>65</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 405- 406.

przemierzającego się samolotu. Obrazy te pozwalają nam po raz kolejny odwołać się do świata gier komputerowych, a co za tym idzie, również do mechanizmów reakcji wdrukowanych w użytkowników-graczy. Odbiorcy filmu wyposażeni zostają jednak w inne kompetencje. Stają się nie tyle nawigującymi, co nawigowanymi po wirtualnej przestrzeni, w tym wypadku przestrzeni dzieła filmowego, które w wielu momentach do złudzenia przypomina komputerową grę. Sama nawigacja, co podkreśla Manovich, jest procesem aktywnym oraz subiektywnym, gdyż jej przebieg zależy od działań i decyzji podejmowanych przez użytkownika.

„Nawigowalna przestrzeń jest zatem przestrzenią subiektywną, jej architektura reaguje na ruchy i emocje podmiotu. W przypadku flâneura przemierzającego rzeczywiste miasto, ta transformacja dokonuje się oczywiście tylko w jego jaźni, ale w przypadku nawigowania przez wirtualną przestrzeń, przestrzeń może się zmieniać dosłownie, odzwierciedlając subiektywność użytkownika”<sup>66</sup>.

W filmie Gaspara Noe subiektywność wirtualnego spojrzenia (odbiorcom dobrze znana z sytuacji korzystania z nowych mediów) zestawiona zostaje z brakiem aktywności ze strony tego, kto zasiada przed ekranem. Brakuje tu tak istotnego dla wirtualnej rzeczywistości sprzężenia patrzenia z wolą widza-eksploratora. Mamy tu więc do czynienia z kinem na pozór interaktywnym, które rodzi w widzach chęć włączenia się w przebieg akcji, lecz nie wyposaża ich w odpowiednie do tego środki, a tym samym nie przełamuje charakterystycznej dla tradycyjnego kina – niemocy działania. Lecz jeśli wirtualną rzeczywistość uznamy za fenomen techniczno-psychologiczny, to wpływu widza na film poszukiwać można by po stronie drugiego z tych dwu komponentów. Koncepcja ta wydaje się tym bardziej ciekawa, że w przypadku filmów o budowie otwartej, które wolne są od jednoznaczności fabuły, takich jak *Wkraczając w pustkę*, psychologiczne zaangażowanie oraz umysłowa praca widza odgrywają niebagatelne znaczenie. To właśnie odbiorca musi wypełnić obecne w filmie luki, by ten stał się mniej enigmatyczny. Im w filmie więcej szczelin i niedomówień, tym znaczniejsza staje się rola widza, który do pewnego stopnia mianowany zostaje architektem filmowego świata. Film

---

<sup>66</sup> Ibidem, s. 396.

Gaspara Noe nie jest pod tym względem wyjątkiem, ale z pewnością na skali natężenia pracy psychologicznej, jaką wykonać musi filmowy widz, znajduje się on w ścisłej czołówce. Plasuje się gdzieś pomiędzy modernistycznym dziełem będącym efektem kreacji wybitnego twórcy, a postmodernistycznym modelem dowartościowującym odbiorcę, jako równoprawnego kreatora sensu. Gasparowi Noe trudno bowiem odmówić ogromnego reżyserskiego talentu i wielkiej wyobraźni, równocześnie nie sposób nie zauważyć tego, że podąża on za trendami epoki i nie ignoruje zmian zachodzących w modelu odbioru, który kształtuje się dzięki ciągłemu technologicznemu rozwojowi. Nowym rozwiązaniem u Noe jest realne zastosowanie kategorii subiektywności, która inaczej niż w typowym kinie narracyjnym, przestaje być tu jedynie pozorem.

### **Spojrzenie subiektywne**

*Wkraczając w pustkę* wychodzi poza klasyczny system pracy kamery, w którym zmienia ona obiekt obserwacji, przenosząc swoją uwagę z jednego elementu świata przedstawionego na drugi po to, by zobrazować zachodzącą między nimi relację. Słynny tekst Daniela Dayana *Widz wpisany w obraz*, wyjaśnia, że system oparty na balansowaniu pomiędzy ujęciem a przeciwujęciem jest rozwiązaniem, którego kino analizowane przez autora jako maszyna ideologiczna, niezmiennie potrzebuje. Opisany przez Dayana system określany jako *suture*, czyli zszywanie służy ukrywaniu rzeczywistości profilmowej. Maskowanie działania maszyny odpowiadającej za powstawanie filmu jest konieczne, aby film mógł stać się wypowiedzią uniwersalną, pozbawioną konkretnego nadawcy oraz adresata, a przez to działającą wiarygodnie i skutecznie. Według teoretyka typowa wypowiedź filmowa składająca się z pary ujęcie – przeciwujęcie działa następująco:

„W pierwszym – brakujące pole pojawia się w naszej świadomości w formie Nieobecnego, który patrzy na to, co my widzimy. W drugim ujęciu – będącym przeciwujęciem pierwszego – brakujące pole zostaje wyeliminowane przez obecność kogoś lub czegoś, co zajmuje pole Nieobecnego. Przeciwujęcie reprezentuje fikcyjnego posiadacza spojrzenia, odpowiadając ujęciu pierwszemu.(...) Ujęcie drugie ujawnia postać, która przedstawia się jako właściciel spojrzenia: jego rezultatem było ujęcie pierwsze. A zatem postać ta retrospektywnie

transformuje Nieobecnego, emanującego z drugiej sceny ujęcia pierwszego, w ujawnioną obecność<sup>67</sup>.

Taki sposób prezentowania świata przedstawionego (często połączony z montażem równoległym) wprowadza wrażenie przyjęcia zindywidualizowanego punktu widzenia, podczas gdy w większości przypadków w ogóle nie zagraża to hegemonii kamery „obiektywnej”. Oczywiście przywoływany tu obiektywizm nie odnosi się do prawdy filmowego obrazu, a jedynie do charakteru chwytającego go spojrzenia. W kinie klasycznym mamy do czynienia z dominacją spojrzenia mającego swe źródło poza światem diegetycznym, ściśle powiązanego z pracą zewnętrzną wobec diegezy kamery. Gaspar Noe decyduje się na wywiedzenie obrazu z fikcjonalnego źródła – bohatera, ale w sposób inny niż większość filmów fabularnych. Bo jak słusznie odnotowuje Dayan, typowa dla kina narracyjnego jest pośredniość. Buduje ono iluzję subiektywności, ale prawie nigdy nie jest prawdziwie subiektywne. Obecny w filmach punkt widzenia bohatera zazwyczaj naznaczony jest pośrednictwem kamery zewnętrznej wobec postaci. W takim układzie bohater służy wypełnieniu pustki pojawiającej się wraz z pytaniem „kto patrzy?”. Aby ukończyć niepewność widza, który zastanawia się nad tym, co znajduje się po drugiej stronie filmowego obrazu, kino wprowadza przeciwujęcie. Sugeruje nam – widzom co należy uznać za źródło pojawiającego się na ekranie obrazu. *Wkraczając w pustkę* również ukrywa jego pochodzenie, ponieważ działa zgodnie z zasadą opisaną przez Dayana: *bohater, którego spojrzenie bierze obraz w posiadanie, nie wytworzył go*. Jednak w przeciwieństwie do klasycznego kina, pojawiający się w filmie Noe subiektywizm nie jest jedynie pozornym zabiegiem wynikającym ze schematów systemu zszywania.

Refleksja nad źródłem filmowego obrazu skłania nas do tego, by *Wkraczając w pustkę* porównać do dzieł takich jak *Las Meninas*. Bowiem jest to film, który podobnie jak analizowane przez Lacana płótno Velazqueza, można odczytać także jako wypowiedź o widzu od początku wpisanym w samo dzieło. Cytowany przez Dayana – Qudart, w swoich rozważaniach dotyczących relacji widz – obraz, buduje ciekawą analogię

---

<sup>67</sup> Daniel Dayan, *Widz wpisany w obraz*, tłum. Alicja Helman, „Film na Świecie” 1989, nr 369, s. 25-31.

pomiędzy odbiorem dzieła malarskiego a filmowego, posiłkując się przy tym refleksją nad malowidłem Velazqueza.

„Na tym obrazie dworzanie i sam malarz patrzą na widza. Za pomocą zwierciadła w głębi obrazu (odtworzonego w centrum obrazu) widzimy to, na co oni patrzą: króla i królową, których portret maluje Velazquez. Foucault nazywa to przedstawieniem klasycznego przedstawienia, ponieważ widz – zazwyczaj niewidzialny – tu zostaje wpisany w obraz. Zatem obraz przedstawia swoje własne funkcjonowanie, lecz w paradoksalny, sprzeczny sposób. Malarz patrzy na nas, widzów, przechodzących przed obrazem, lecz lustro odbija jedną tylko, niezmienną rzecz – królewską parę. Poprzez tę sprzeczność system „przedstawiania” zwraca się ku swemu własnemu funkcjonowaniu. W terminologii kina lustro przedstawia kontruje obrazu”<sup>68</sup>.

Podobnie jak malarz *Panien dworskich*, bohater filmu Noégo – będący *spiritus movens* całego filmu – organizuje nasze patrzenie. A my, tak samo jak widzowie konfrontowani z *Las Meninas*, poszukując źródła tego, co znajduje się po drugiej stronie obrazu, spoglądamy w lustro, w którym zamiast królewskiej pary znajdujemy twarz głównego bohatera. To odbite spojrzenie sprawia, że zostajemy wytrąceni z rytmu patrzenia, do którego przywykliśmy. W przewrotny sposób skonfrontowani zostajemy nie tylko z widzialną częścią obrazu (w tym przypadku rzeczywistością taką, jak postrzega ją Oskar), ale też z jego widownią – przyobleczoną w postać głównego bohatera. Sytuacja ta wydaje się więc jeszcze bardziej złożona niż schemat widzenia znany nam z analizy płótna Velazqueza. W takim układzie to bohater staje się jednocześnie obiektem, nadawcą oraz odbiorcą spojrzenia.

Tym, co stanowi o sile obrazu Gaspara Noégo jest połączenie instancji zazwyczaj osobnych i ucieleśnienie ich pod postacią filmowego Oskara. Kadr, w którym spojrzenie bohatera, będące źródłem tego, co pojawia się na ekranie, odbija się w lustrze, uznać można za metaforę recepcji kina, które uprawia reżyser. Wpisanemu w nie widzowi nie pozostawia się żadnej swobody. Jedyne model widzenia, na jaki może się on zdecydować, zakłada totalne utożsamienie z bohaterem, który (nawet jeśli niewidoczny na ekranie) zawsze implikowany jest przez subiektywne spojrzenie kamery. Choć

---

<sup>68</sup> Jean-Pierre Qudart, *Suture*, tłum. Alicja Helman, w: *Panorama myśli filmowej*, Kraków 1992, s. 19-32.

*Wkraczając w pustkę* rezygnuje z charakterystycznego dla kina narracyjnego, opartego na grze ujęcie – przeciwujęcie, systemu zszywania, to nie przestaje być skuteczną maszyną ideologiczną. Puste miejsce odbiorcy wypełnia się sugestywnym utożsamieniem widza i bohatera, zaadaptowanym do filmu z wirtualnego świata komputerów. Prawdziwe źródło obrazu, czyli profilmowa rzeczywistość jego powstawania, pozostaje w ukryciu, po to by mógł on działać z całą mocą, jaka kryje się w takim wysoce perswazyjnym kinie. Kinie, które konfrontuje swojego widza z nietradycyjnym sposobem opowiadania, awangardową stylistyką oraz nietypowym schematem patrzenia.



## ZAKOŃCZENIE

Postawione we wcześniejszym rozdziale pytanie o status widza *Wkraczając w pustkę* przywołuje kwestie zaangażowanego odbioru, która ściśle łączy się z omawianym wcześniej procesem projekcji-identyfikacji. Ogromny wpływ na poziom zaangażowania widza wywiera dominująca w filmie Noégo – subiektywność spojrzenia. Oczyszczona z pozoru, który na dobre zadomowił się w klasycznym kinie narracyjnym, uwiarygodnia i personalizuje przekaz, mimo że ten daleki jest od filmowego realizmu. Pozwala na współistnienie tego co realne, z tym, co wyobrażone, jeśli przyjąć, że w dobie nowych mediów taki podział jeszcze w ogóle istnieje.

Słynny twórca wideo, Zbigniew Rybczyński podważa zasadność podobnego rozgraniczenia, twierdząc, że dzięki nowym technologiom cyfrowym granica między rzeczywistością a fikcją obrazu sukcesywnie się zaciera. Generowane cyfrowo obrazy wpisują się w zbiór symulaków, którymi przepelniona jest wizualność współczesnego świata. Rybczyński realizm atakuje również z innej strony. Nawołuje by:

„Uwolnić się od rzeczywistości. Od tak zwanego realizmu, który realizmem wcale nie jest, bo rzeczywistość jest w nas, a nie w obiektywnym świecie. Od realizmu sytuacji istniejącej tylko i wyłącznie w danym miejscu i czasie. Świat istnieje w naszej wyobraźni, w naszym doświadczeniu, we wspomnieniach, przypuszczeniach, obawach. (...) Jeśli więc mówię o poszukiwaniu realizmu, mam na myśli odkrywanie tego świata, który jest w nas. To jest prawdziwy punkt odniesienia: my sami”<sup>69</sup>.

Idąc tropem wyznaczonym przez reżysera *Tanga* (1980), widza kina stojącego pod znakiem nowych mediów, w tym również widza *Wkraczając w pustkę*, zredukować chciało by się do wyobraźni, która przekraczać ma archaiczne granice realizmu. Wyobraźni uwiedzionej i oszołomionej przez intensywność filmowego obrazu.

---

<sup>69</sup> Zbigniew Rybczyński w rozmowie z Tadeuszem Sobolewskim, *Uwolnić się od rzeczywistości* [w:] *Zbigniew Rybczyński – podróżnik do krainy niemożliwości*, red. Zbigniew Bendykowicz, Instytut Sztuki PAN, Warszawa, 1993, s. 130.

Jednak Noé takiej pokusie redukcji nie ulega. Operuje synestezyjnym językiem, który stara się oddziaływać na widza kompleksowo. Jego kino umiejętnie wykorzystujące rozmaite środki (takie jak obraz, dźwięk, czy narracyjna konstrukcja opowieści) nie ucieka od rzeczywistości, w której osadzony jest widz. Film Noego wyraźnie nawiązuje do kondycji współczesnego świata, pokazując jak bardzo zmienił się sposób percypowania rzeczywistości. Tym samym odtwarza nie skomplikowanej relacji pomiędzy człowiekiem-widzem a rzeczywistością pulsującą w multiobrazach, nie ograniczając się, jak chciałby Rybczyński, do meandrów wyobraźni podmiotu. Jest to dzieło balansujące na krawędzi realności i imaginacji w sposób niezwykle, bo przestrzeń powstającą na styku tych dwóch pojęć ubiera ono w oszałamiające wizualnym przepychem obrazy.

*Wkraczając w pustkę* niewątpliwie należy do filmów przełamujących granice współczesnego kina – nie tylko dzięki wyjątkowości tworzących film obrazów, ale też za sprawą tego, jak przedstawiony jest świat tej filmowej opowieści i jak ona sama zostaje opowiedziana. Być może film Noego uznać należy za jaskółkę pewnej przemiany, po raz kolejny zmieniającej oblicze kina, zarysowującej nowe obszary czegoś, co inspirując się terminologią Deleuze’a nazwać można by kinem obrazu-afektu. Filozof używał tego terminu w kontekście refleksji nad malarstwem, które wymykając się reprezentacji jednocześnie nie popada w czystą abstrakcję. Taką siłę sięgania wprost do afektów widza, przy jednoczesnym skupianiu uwagi odbiorcy na materii obrazu, Deleuze przypisywał twórczości Bacona.<sup>70</sup> Te koncepcje obrazu-afektu (siegającą jeszcze pism Atrauda) na polu badań filmoznawczych adaptował Jakub Majmurek, przez jej pryzmat spoglądając na filmy nowej francuskiej ekstremy.<sup>71</sup>

Kino spod znaku *Wkraczając w pustkę* chce, podobnie jak filmy choćby Bruno Dumonta, oddziaływać bezpośrednio na system nerwowy widza. U podstaw twórczości Noego leży jednak inna motywacja. Jego filmem, owszem, rządzi nadrzędny cel

---

<sup>70</sup> Refleksji nad obrazami brytyjskiego artysty Deleuze poświęcił książkę *Francis Bacon: The Logic of Sensation*.

<sup>71</sup> Jakub Majmurek, *Konstelacje Dumonta*, „Dwutygodnik” 2011, nr 61, <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/2442-konstelacje-dumonta.html>, dostęp: 05.06.2015.

wywołania silnych emocji. Ale stoi za tym konkretna potrzeba widza ukształtowanego przez nadmiar bodźców, przyzwyczajonego do wizualnego przesytu, karmionego treścią przekazywaną za pomocą nowych mediów. Ten nowy rodzaj kina charakteryzowałoby podporządkowywanie wszelkich środków (nawet samej warstwy narracyjnej utworu) zadaniu szokowania i uwodzenia uwagi odbiorcy. A katalizatorem tej zachodzącej zmiany byłyby przeobrażenia w sposobie percypowania rzeczywistości, a także zmieniająca się wrażliwość współczesnej widowni. Noé zręcznie spleta sposób prowadzenia opowieści z jej przekazem, tworząc niepowtarzalną propozycję, zarówno w obszarze samej narracji, jak i jej realizacji wizualnej.

Jeśli wrócić do samej sztuki współczesnej, do zadania jakie może ona spełniać, to warto przypomnieć tu przywoływaną we Wprowadzeniu tej pracy sugerowaną wartość filmu Noégo. *Wkraczając w pustkę* odczytywane jako diagnoza kulturowa, zaczyna objawiać precyzję oraz celowość w zastosowaniu filmowych środków. Na szczęście brakuje w nim ewidentnych odniesień do współczesnej filozofii, jak choćby w jawnie inspirującym się Baudrillardem *Matrixie* (1999) Lany i Andy'ego Wachowskich<sup>72</sup>, przez co staje się on bardziej wysublimowaną grą z widzem. Co nie zmienia faktu, że u Noégo odnaleźć można wiele krytycznych obserwacji, zauważalnych już na poziomie budowy świata przedstawionego, z całą jego palimpsestowością i kliszowością. Z pewnością nie chodzi tu o kino, które ma ocalać etyczną misję sztuki, przywracając jej metafizyczną głębię – mimo podniosłego tematu wędrówki duszy, wokół którego reżyser konstruuje swoją wypowiedź. Ale być może jest to kino, które ma potencjał ocalenia samego siebie? Jeśli ktokolwiek miałby nadawać mu miano medium aktualnego, próbującego oddać ducha swoich czasów, to nikt inny nie wypełniłby tej misji lepiej niż Gaspar Noé.

---

<sup>72</sup>W jednej ze scen filmu pojawia się nawet książka Jeana Baudrillarda *Symulakry i symulacja*.

## BIBLIOGRAFIA

- Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Barthes R., *Mitologie*, tłum. A. Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Barthes R., *S/Z*, tłum. M. P. Markowski, Wydawnictwo KR, Kraków 1999.
- Baudrillard J., *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia Przekładów*, red. R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1997.
- Bazin A., *Film i rzeczywistość*, tłum. B. Michałek, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1963.
- Dayan D., *Widz wpisany w obraz*, tłum. A. Helman, „Film na Świecie” 1989, nr 369.
- Deleuze G., *Kino. 1. Obraz-ruch, 2. Obraz-czas, Słowo/obraz terytoria*, tłum. J. Margański, Gdańsk 2008.
- Featherstone M., *Postmodernizm i estetyzacja życia codziennego*, w: *Postmodernizm. Antologia Przekładów*, red. R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1997.
- Genette G., *Narrative Discourse*, tłum. J. Lewin, Cornell University Press, Ithaca 1980.
- Giżycki M., *Kino rozszerzone po trzydziestu latach*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36.
- Godzic W., *Film i psychoanaliza: problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1990.

Gunning T., *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, w: *Early Cinema*, red. T. Elsaesser, BFI, London 1990.

Gwóźdź A., *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997.

Hendrykowski M., *1905-1915, czyli D. W. Griffith*, w: *Kino ma sto lat*, red. J. Rek, E. Ostrowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 1998.

Kluszczyński R. W., *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Rabid, Kraków 2002.

Królikiewicz G., *Off, czyli hipnoza kina*, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1992.

Majmurek J., *Konstelacje Dumonta*, „Dwutygodnik”, 07/2011, nr 61,

<http://www.dwutygodnik.com/artukul/2442-konstelacje-dumonta.html>, dostęp: 05.06.2015.

Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i profesjonalne, Warszawa 2006.

Michnik A., *Podmiot, czas, światło. Gaspara Noé eksperymenty z realizmem we Wkraczając w pustkę*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr. 75-76.

Morin E., *Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.

Ostaszewski J., *Narracja*, w: *Słownik filmu*, red. R. Syska, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010.

- Panofsky E., *Styl i tworzywo w filmie*, w: *Studia z historii sztuki*, wybrał i oprac. J. Białostocki, PIW, Warszawa 1971.
- Qudart J-P, *Suture*, tłum. A. Helman, w: *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. A. Helman, Universitas, Kraków 1992.
- Ryczek J., *Piękno w kulturze ponowoczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2006.
- Sobolewski T., *Wywiad ze Zbigniewem Rybczyńskim*, [w:] *Zbigniew Rybczyński – podróżnik do krainy niemożliwości*, red. Z. Bendykowicz, Instytut Sztuki PAN, Warszawa, 1993.
- Tybetańska Księga Umarłych*, tłum. I. Kania, Oficyna Literacka, Kraków 1991.
- Stasiowski M., *Rozpoznanie światła (Wkraczając w pustkę)*, <http://www.e-splot.pl/?pid=articles&id=1020>, dostęp: 05.06.2015.
- Wiek ekranów*, (red.) A. Gwóźdź, P. Zawojski, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., New York 1970.
- Zawojski P., *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

## FILMOGRAFIA

### **Material badawczy**

*Wkraczając w pustkę*, reż. Gaspar Noé, 2009.

### **Konteksty**

*Barton Fink*, reż. Ethan Coen i Joel Coen, 1991.

*Blue Velvet*, reż. David Lynch, 1986.

*Chinatown*, reż. Roman Polański, 1974.

*Człowiek z kamerą*, reż. Dziga Wiertow, 1929.

*Dzikość serca*, reż. David Lynch, 1990.

*Imagine*, reż. Zbigniew Rybczyński, 1987.

*Le magicien*, reż. Georges Méliès, 1898.

*Lot nad kukułczym gniazdem*, reż. Miloš Forman, 1975.

*Matrix*, reż. Lana Wachowski i Andy Wachowski, 1999.

*Motyl i skafander*, reż. Julian Schnabel, 2007.

*Nieodwracalne*, reż. Gaspar Noé, 2002.

*Nietolerancja*, reż. David Wark Griffith, 1916.

*Podróż na księżyc*, reż. Georges Méliès, 1902.

*Polewacz polany*, reż. Auguste Lumière i Louis Lumière, 1895.

*Pulp Fiction*, reż. Quentin Tarantino, 1994.

*Sam przeciw wszystkim*, reż. Gaspar Noé, 1998.

*Spring Breakers*, reż. Harmony Korine, 2012.

*Taksówkarz*, reż. Martin Scorsese, 1976.

*Tango*, reż. Zbigniew Rybczyński, 1980.

*Un homme de têtes*, reż. Georges Méliès, 1898.