

W numerze m.in.:

PARODIA. MIĘDZY INNOWACJĄ A POWTÓRZENIEM

Dan Harries *KONSERWATYWNE TRANSGRESJE I KANONICZNE KONKLUZJE*

Harries stawia tezę o transgresyjnych właściwościach parodii filmowej, która pojawia się w kanonie gatunku w momencie, gdy jego konwencje ulegają krańcowemu usztywnieniu i wyeksploatowaniu. Według autora parodia filmowa nie służy wyłącznie wywołaniu efektu komicznego, ale pomaga wskazać na te elementy systemu normatywnego, jakim jest gatunek (często powtarzane chwytby narracyjne; określone, stałe typy bohaterów czy metody ujęcia tematu), które mogłyby potwierdzać wygaśnięcie określonej tradycji. Na przykładach filmów komediowych Harries dowodzi jednak, że parodia filmowa nie jest oznaką wygaśnięcia określonych gatunków, ale służy ich rewitalizacji. Autor nazywa parodię metakrytycznym narzędziem pozwalającym napiętnować zużyte konwencje, a jednocześnie podkreśla jej subwersywny charakter i przypisuje jej cechy właściwe transgresyjności postmodernistycznej.

Teresa Rutkowska *WOODY’EGO ALLENA ZABAWY Z KONWENCJAMI HOLLYWOODU*

Autorka porusza kwestię ironiczno-nostalgicznych związków, jakie łączą filmy Woody’ego Allena z hollywoodzkim kinem gatunków. Allen zapełnia swoje filmy elementami, które zachęcają widza do włączenia się w szczególnego rodzaju intertekstualną grę. Reżyser używa bezpośrednich lub niebezpośrednich cytatów z klasycznych filmów Złotej Ery Hollywoodu. Takie odniesienia pojawiają się nie tylko w *Purpurowej róży z Kairu*, ale także w *Zagraj to jeszcze raz*, *Sam* (obrazie wyreżyserowanym przez Herberta Rossa, do którego scenariusz napisał i w którym zagrał Woody Allen), gdzie historia skupia się na tym, jak kino potrafi zmieniać życie filmowych bohaterów. Podobne nawiązania można odnaleźć w pozostałych filmach reżysera, a ze specjalnym zainteresowaniem darzy reżyser parodie różnych gatunków filmowych. Na przykład *Śpioch* parodiuje filmy science-fiction; w *Tajemnicy morderstwa na Manhattanie* można odnaleźć elementy filmu kryminalnego, a *Wszyscy mówią: Kocham cię* to ironiczne przepracowanie formuły klasycznego musicalu.

Grzegorz Nadgrodkiewicz *CASUS „ŻYWOTA BRIANA” ALBO JAK DEKONSTRUOWAĆ FILMOWĄ EPIKĘ BIBLIJNĄ*

Nawiązując do opisanej przez Dana Harriesa (*Film Parody*) metakrytycznej funkcji parodii filmowej, autor próbuje określić sposoby, w jakie *Żywot Briana* odnosi się do tradycji filmów biblijnych, a w szczególności do hollywoodzkich realizacji poświęconych życiu Chrystusa. Nadgrodkiewicz twierdzi, że film Monty Pythona cechuje się subwersywnym i dekonstrukcyjnym potencjałem względem filmowej epiki biblijnej, a wykorzystanie chwytów parodystycznych posłużyło jego twórcom do wykpienia sposobu, w jaki dotychczas filmowano Ewangelie. Autor przypomina również, że *Żywot Briana* nie jest parodią życia czy męki Chrystusa – co często sugerowano w recenzjach. W konkluzji do artykułu Nadgrodkiewicz stwierdza, że z historycznego punktu widzenia *Żywot Briana* był sygnałem krańcowego wyeksploatowania formuły epickiego kina biblijnego, ale nie oznaczał wygaśnięcia samej tradycji filmów opartych na narracjach biblijnych, natomiast przez grę z konwencjami gatunkowymi sygnalizował ich zużycie, a jednocześnie – stając się oznaką transgresji – otwierał możliwość nowego spojrzenia na tematykę biblijną.

Beata Kosińska-Krippner *PARODYSTYCZNA NATURA PRZYWŁASZCZEŃ KODÓW FAKTUALNYCH I KONWENCJI W MOCK-DOKUMENTACH*

Kosińska-Krippner, wykorzystując teorię mock-documentary Roscoe i Highta, analizuje kilka wybranych fikcyjnych tekstów filmowych (mock-documentary) pod kątem zapożyczenia przez nie w celach parodystycznych faktualnych kodów i konwencji. Autorka tropi zawarte w filmach sygnały reżyserskie, wskazujące na prawdziwy status tych tekstów oraz wydobywa elementy gry prowadzonej przez ich twórców z widzami. Analizie poddane zostały filmy: *Operation Lune/Dark Side of the Moon* Williama Karela, *Perviy na Lune/First on the Moon* Aleksieja Fedorczenki, *Rok diabła* Petra Zelenki oraz *Cesky sen* Vita Klusaka i Filipa Remundy. Autorka wspomina też dwa przykłady wykorzystania technik mock-dokumentalnych w polskich produkcjach.

STRATEGIE ROZŚMIESZANIA. WSPÓLCZYNNIK CZASU I PRZESTRZENI

Marek Hendrykowski *FARMAZON. STUDIUM Z GENOLOGII POLSKIEGO KINA POPULARNEGO*

Hendrykowski odsłania przed nami nierozpoznany, choć silnie obecny zarówno w polskiej, jak i w światowej tradycji filmowej, gatunek – farmazon (zaznaczając przy tym, że termin farmazon odnosić się może również do charakterystycznej postaci ekranowej). Jego robocza definicja zakłada, że jest to gatunek filmu sensacyjno-przygodowego przez sposób opowiadania eksponujący za pośrednictwem wartkiej akcji niecodzienne sytuacje i barwne zdarzenia z życia bohaterów. Świat przedstawiony farmazonu łączy w sobie element fabularnego zmyślenia z powszechnie znanymi i odczuwanymi jako swojskie, realiami danego miejsca i czasu, które mają służyć jego uwiarygodnieniu. W repertuarze charakterystycznych wyróżników gatunkowych farmazonu bardzo istotną rolę odgrywa również tonacja buffo, a wraz nią przymrużenie oka, ściśle związane z umownością nieprawdopodobnych zdarzeń i udziałem konwencji komediowej. Hendrykowski zarysowuje historię farmazonu skupiając się przede wszystkim na jego polskich przykładach. Wyczerpująco opisuje też farmazona-postać, bohatera tak mocno zakorzenionego w rodzimej tradycji filmowej.

Agnieszka Taborska *„WYBORNY TRUP” I INNE ZABAWY*

Spośród wszystkich ruchów awangardowych surrealizm najradzykalniej krytykował racjonalizm. Akademickie metody badania świata zastępując grami i prowokacją, wierzył w skuteczność czystej zabawy, wywołującej zaskoczenie i wzywającej do zrzucenia masek. Zapożyczając techniki dziecięcych gier oraz wymyślając własne, w sposób prosty i celny mierzył w filisterską mentalność. Wieloletnie oddanie grom było konsekwencją odrzucenia przez surrealistów *fin-de-siècle’owego* kultu artystycznej indywidualności. Płynęło z chęci doznania olśnienia nie w pracowni, lecz w zatłoczonym pokoju. Gry były dla nich ucieleśnieniem chęci zatarcia granic między jawą a snem, rozumem a szaleństwem, pracą a zabawą, powagą a wygłupem, intelektualnym zajęciem a jarmarczną rozrywką. Taborska przywołuje zasady i zapisy kilku gier, jakim oddawali się surrealiści – z najsłynniejszym „wybornym trupem” („Exquisite Corpse”) na czele.

Krzysztof Loska *KOMIZM W FILMACH ALFREDA HITCHCOCKA*

Obecność akcentów humorystycznych w strukturze fabularnej thrillera szpiegowskiego stała się znakiem rozpoznawczym Alfreda Hitchcocka jeszcze w okresie brytyjskim. Mistrz suspense nie stronił też od realizowania filmów, w których duch komediowy rozstrzygał o ostatecznej tonacji dzieła, choć krytycy nie zwracali szczególnej uwagi na produkcje w

rodzaju *Żony farmera* i *Numeru 17*. Komizm w utworach Hitchcocka pełnił podwójną funkcję: po pierwsze, tworzył płaszczyznę, z której publiczność mogła spojrzeć na wydarzenia fabularne pod innym kątem, nabrać właściwego dystansu wobec świata przedstawionego; po drugie, mógł być składnikiem filmowego napięcia, dostarczając słownych i wizualnych wskazówek dotyczących głównego wątku fabularnego. Autor nie analizuje elementów humorystycznych w kryminalnych lub szpiegowskich dziełach Hitchcocka, ale skupia się na tych filmowych przykładach, w których tonacja komiczna wydaje się dominująca: *Niebezpiecznej próbie*, *Panu i pani Smith*, *Kłopotach z Harrym*, *Złodzieju w hotelu* oraz *Północy*, północnym zachodzie.

John Bannister „CARRY ON” ZA GRANICĄ

Filmy z cyklu *Carry On* przesyca tak swoiście brytyjskie poczucie humoru, że nawet za granicą reklamuje się je jako kwintesencję czegoś najbardziej brytyjskiego. Nie są jednak przykładem hermetycznych tekstów zrozumiałych i popularnego tylko w Wielkiej Brytanii. Wręcz przeciwnie, cykl ten zdobył sobie ogromną popularność na całym świecie. Bannister zastanawia się nad fenomenem *Carry On*. Odsłania też prosty mechanizm komizmu serii: jej humor ów znamionują dwa zasadnicze aspekty, decydujące o jego chwytliwości: bufonada w warstwie wizualnej i dziecinna obsceniczność w warstwie słownej. Analizuje też ich społeczny aspekt – sposób, w jaki odzwierciedlają frustracje i spojrzenie na świat klasy robotniczej. Idąc jeszcze dalej, twierdzi, że jeśli rodowód komedii *Carry On* sięga poza świat osławionych pocztówek McGilla do satyry menipejskiej, zaś tradycja jej bohaterów poza gatunek nowoczesnej karykatury do świata karnawałowych frantów średniowiecza, wówczas ukryty za komizmem tych filmów sens społeczny ma charakter nie czysto brytyjski, lecz przynależy do wielu innych kultur.

Józef Gębski TATIVILLE

Jacques Tati był prawdziwą instytucją, mistrzem francuskiej komedii. A jednak jego artystyczne losy nie były wcale zabawne. Niesiony pewnością siebie po wielkich sukcesach swoich wcześniejszych filmów zdecydował się zrealizować wizjonerskie dzieło, *Playtime*. Dzieło, które okazało się klęską finansową i zdecydowało o bankructwie reżysera. Gębski w swoim tekście składa hołd wielkiemu artyście. Opisuje jego filmową drogę, ale też analizuje jego metodę twórczą, „przepis” Tatiego na komedię, która rozgrywa się nie w misternie budowanych dialogach, ale w prostocie i w gaga ch. A gag Tatiego to konstrukcja, rodzaj gry intelektualnej. Opiera się na znajomości zasad ludzkiego postępowania – artysta, jak sam wspominał, uwielbiał obserwować ludzi, ich mimowolne zachowania w najbardziej codziennych sytuacjach. Jego komedie są znakiem czasu, ale też mocnym autorskim zapisem, bez którego francuska kinematografia nie mogłaby się obyć.

Łucja Demby GRA O CZŁOWIEKA. „SWÓJ WŚRÓD OBCYCH, OBCY WŚRÓD SWOICH” NIKITY MICHAŁKOWA

Pełnometrażowy debiut fabularny Nikity Michałkowa, *Swój wśród obcych, obcy wśród swoich* (1974), odebrany był przez krytykę (a po latach oceniany przez samego reżysera), dość krytycznie. Uznano, że film ten jest zbyt brawurowy, że stanowi pole do popisu dla młodego, pełnego energii i wiary w siebie twórcy, który chce pokazać wszystkie swoje możliwości, popisać się. Mimo tej przesady w popisywaniu się swym talentem reżyserskim Michałkow z całą pewnością osiągnął swój cel: został dostrzeżony. Nawet jeśli krytykowano jego manierę reżyserską, która niekorzystnie odbiła się na komunikatywności filmu, przyznawano, że pojawiła się w kinie nowa osobowość. Demby skupia się na konstrukcji filmu przypominającej strukturę gry - nie ma tu znaczenia „prawda historyczna”, ważne jest tylko to, że walczą ze sobą dwie drużyny („Biali” i „Czerwoni”) i że w walce tej trzeba

odnieść zwycięstwo, osiągnąć cel. Co jest tym celem? Prawdziwym trofeum, o które toczy się gra, jest prawda i odzyskanie wiary w człowieka. Owa gra ma jeszcze inne oblicze – to gra z medium filmowym, z niewyczerpanym źródłem, jakim jest kino.

Alicja Helman *KIEDY KOMEDIA NIE JEST KOMEDIĄ. „KOMEDIE” ZHANGA YIMOU*

Helman analizuje trzy filmy Hanga Yimou - *Historię Qiu Ju*, *Keep Cool* i *Szczęśliwe czasy* pod kątem ich przynależności gatunkowej. To jedyne produkcje chińskiego reżysera określane jako komedie. Jednak nie dysponując inną perspektywą niż europejska trudno dociec, dlaczego filmy te pretendują do miana komedii, choć równie trudno im tego miana odmówić. Wspólnym mianownikiem tych trzech filmów, przy wszystkich dzielących je różnicach, jest ten sam nadrzędny temat – absurd współczesnego życia, który jest osobiście uderzający, gdy mowa o życiu w miastach, co skłania bohaterów do zajmowania absurdalnych postaw i podejmowania absurdalnych działań, które niczego nie rozwiązują i prowadzą do nikąd. W takiej sytuacji kategoria komedii może być jednym z możliwych kluczy interpretacyjnych. Podczas gdy komediowy charakter *Keep cool* nie ulega wątpliwości, choć nadal humor, który prezentuje, nie jest dostępny dla widza z innego kręgu kulturowego, przypadek *Historii Qiu Ju* i *Szczęśliwych czasów* jest inny. Pryzmat gatunkowy działa tu jak kalejdoskop. Każdy obrót ukazuje nam odmienny obraz. Możemy je oglądać jako czarne komedie, melodramaty bądź po prostu dramaty. Pryzmat komedii Europejczykowi odsłania najmniej. Zapewne nie dlatego, że w tych filmach jest najmniej z komedii. Raczej dlatego, że różnica kulturowa jest tu barierą najtrudniejszą do pokonania.

Zofia Mioduszevska *SPOŁECZNA ARCHITEKTURA BLOKOWISK. „40-LATEK” JERZEGO GRUZY I „ALTERNATYWY 4” STANISŁAWA BAREI*

Blok jest wpisany w polski kontekst kulturowy. W latach 70. i 80. pojawia się w prasie, kronice filmowej, na fotografiach, pocztówkach, jest bohaterem filmów. Tekst Mioduszevskiej to analiza dwóch seriali czasów późnego PRLu, których akcja rozgrywa się w warszawskich blokach, na osiedlu Pańska oraz na nowopowstającym Ursynowie („40 - latek” Jerzego Gruzy i „Alternatywy 4” Stanisława Barei). Seriale w łagodny sposób szydzą z projektu modernizacyjnego i społecznego, jaki miały realizować blokowiska. Socjalistyczny blok jest zarówno projektem architektonicznym, jak i społecznym. Dlatego też przestrzeń osiedla w obydwu filmach pokazuje się jako sposób nowej organizacji życia i wspólnoty. Blok znosi tradycyjnie pojętą definicję domowości, rodziny, intymności i wprowadza nowe kategorie: komfortu, wielkomiejskości, emancypacji, nowoczesności. Zmiany w systemie pojęciowym zostają pokazane, w omawianych filmach, w sposób prześmiewczy – komfort realizowany jest „niezupełnie”, a osiedlowy kolektyw nie zawsze działa zgodnie i solidarnie. W obydwu serialach uwagę zwracają szczegóły scenograficzne stanowiące dokument peerelowskiej kultury materialnej.

GRY Z WIDZEM

Mirosław Filiciak *„ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, SAM”. KINO JAKO JEDEN Z ELEMENTÓW SYSTEMU ROZRYWKOWEGO*

Autor przedstawia kino w kontekście przemian, jakie następują we współczesnym pejzażu audiowizualnym za sprawą mediów cyfrowych. Film nie jest tu potraktowany jako zjawisko osobne, lecz element większego systemu rozrywkowego. Poszczególne media audiowizualne na użytek dialogu z widzami – którzy przecież oprócz oglądania filmów eksplorują też inne środki przekazu – przejmują od siebie wzajemnie elementy estetyki. Przykładem tego zjawiska są zależności między kinem a grami wideo, które pierwotnie na kinie

„pasożytowały”, by obecnie coraz częściej je inspirować. Autor opisuje filmową kategorię „movie ride” – obrazów, które wykorzystując ruch na ekranie wywołują u widza immersję (zjawisko silnie kojarzone z grami komputerowymi) lub wręcz kwestię immersji tematyzujących. Tym samym zależności pomiędzy starymi i nowymi mediami nie są rozpatrywane w kategoriach konkurencji, lecz komplementarności i kreatywnych napięć prowadzących do wzbogacenia środków wyrazu poszczególnych elementów komunikacyjnego ekosystemu. Jak pokazuje autor, kino może stanowić punkt wyjścia dla rozwinięcia nowych, transmedialnych praktyk narracyjnych, wychodzących naprzeciw oczekiwaniom widzów zorientowanych na aktywny odbiór mediów.

Jadwiga Mostowska *ZWIASTUN – FRAGMENT HISTORII KINA, JEDEN Z GATUNKÓW FILMOWYCH, ELEMENT KULTURY FILMOWEJ*

Zwiastun filmowy stanowi doskonały materiał do refleksji nad historią przemysłu filmowego oraz rozwojem technicznych i artystycznych możliwości siódmej sztuki. Najlepsze oraz najciekawsze trailery, traktowane jako krótka forma filmowa czy wręcz odrębny gatunek filmowy, mogą stać się interesującym przedmiotem analiz, pozwalających rozpoznać stosowane przy ich realizacji strategie, konwencje i chwytły. Zwiastuny są także użytecznym materiałem do badań socjologicznych oraz kulturoznawczych, podstawą rozważań poświęconych problemom recepcji oraz kulturze popularnej.

Maciej Rożalski „*REKONSTRUKCJA*”

Artykuł jest próbą interpretacji filmu *Rekonstrukcja* zrealizowanego przez duńskiego reżysera Christo phera Boe. Rożalski analizuje pojęcie gry, odwołując się m.in. do poświęconych tym zagadnieniom klasycznych już tekstów Johana Huizingi oraz Gerardusa van deer Leeuwa. I ukazuje omawiany film jako specyficznie rozumianą grę twórcy i dzieła sztuki. Poszukując tropów interpretacyjnych, autor skłania się do potraktowania *Rekonstrukcji* jako filmowego rozwinięcia mitu orfickiego, a zarazem wskazuje słabe i mocne strony takiego porównania.

Sławomir Sikora „*5 X 2*” – *WERSJA ŻEŃSKA I MĘSKA*

Film François Ozona *5x2* ma ciekawą konstrukcję. Opowiada od tyłu historię pewnego związku, a tym samym dekontekstualizuje relacjonowane wydarzenia. Można sądzić, że na skutek tej odwróconej chronologii przynajmniej część widzów może mieć kłopoty z kontekstualizacją pewnych wydarzeń. W efekcie tego niektóre zachowania głównego bohatera (szczególnie jego) wydają się mało lub kompletnie niezrozumiałe. Reżyser sporządził również kopię reżyserską (dostępną tylko w secie DVD), która opowiada tę samą historię już chronologicznie (zmiany są praktycznie nieznaczące). Trudno rozsądzić po co została stworzona ta druga wersja. Można by mniemać, że została ona sporządzona dla mniej pojętych widzów. Szkopuł w tym, że tak opowiedziana historia całkowicie zmienia sens opowieści – dlatego właśnie Sikora uznał, że możemy mówić o dwóch wersjach tej samej historii: wersja kinowa byłaby wersją żeńską (ciekawszą i dającą więcej do myślenia), zaś wersja druga, chronologiczna, wersją męską, zdecydowanie mniej ciekawą, również psychologicznie.

OKIEM I UCHEM

Marcin Giżycki *KINO W SIECI*

Przeciwstawiając się pesymistycznej wizji wieszczącej zmierzch kina, kultury i sztuki, autor wskazuje na Internet jako nowy sposób obcowania człowieka ze sztuką, jako zarówno jej narzędzie, jak i pole prezentacji. Giżycki wspomina o takich multimedialnych przedsięwzięciach, jak gigantyczny projekt Petera Greenaway'a *Tulse Luper Suitcases*, lecz

koncentruje się przede wszystkim na animacji, która zdominowała filmową twórczość internetową. Wśród omówionych przez niego amerykańskich projektów są animowane seriale dla dorosłych (*Mr. Wang* i *Queer Duck*) czy filmy będące satyrą polityczną (*This Land* Gregga i Evana Spiridellisów, *The End of the World* Jasona Windsora). Giżycki zaznacza też, że prężnym ośrodkiem takiej satyry jest Rosja. Przywołując nazwisko Mariusza Wilczyńskiego, wspomina też o polskich twórcach.

KSIĄŻKI O FILMIE

Rafał Marszałek WYPRAWA DO SOCLANDU

Marszałek prezentuje książkę Piotra Zwierzchowskiego *Pęknięty monolit* traktującą o polskim socrealizmie filmowym. Autor tej publikacji ujmuje zjawisko wieloaspektowo: nie tylko przez wydarzenia filmowe, ale też przez prymarny kontekst kinematograficzny; nie tylko przez fabularne schematy narracyjne, ale też przez propagandowe obrazy dokumentalne i „dokumentalne”; wreszcie przez refleksję nad kształtem powojennej kultury popularnej. Obok analiz modelowych filmów znajdujemy w niej relacje o przedsięwzięciach propagandowych i organizacyjnych. Autor charakteryzuje też rolę krytyki filmowej tamtego czasu. Ta charakterystyka jest celna, bo choć nie ukrywa mizerii inwentarza, uwzględnia ówczesne realia: nikogo nie oszczędza, ale też nikogo nie piętnuje.

Tadeusz Szczepański FILMOWCY, KSIĘŻA, ZAKONNICE I SEKRETARZE

Szczepański recenzuje książkę Krzysztofa Kornackiego *Kino polskie wobec katolicyzmu (1945-1970)*, w której autor umiejętnie konstruuje historyczną, wielopłaszczyznową panoramę złożonych relacji między Kościołem katolickim a komunistyczną władzą, dla której kinematografia była jednym z podstawowych narzędzi ideologicznej i światopoglądowej indoktrynacji. Z kart książki wyłania się fascynujący obraz zakulisowej gry politycznej wielu partnerów, w której brały udział różne grona decyzyjne, reżyserzy, współpracujący z kinem pisarze, intelektualiści (lewicowi i katolicy), przedstawiciele hierarchii kościelnej, wreszcie krytyka filmowa. Analizując poszczególne filmy i sceny, Kornacki unika jednostronności, traktując temat z imponującym obiektywizmem.

Roch Sulima TECHNOLOGIA I ANTROPOLOGIA

Autor dokonuje przeglądu prac Andrzeja Gwoźdźcia poświęconych badaniom nad mediami, które w całościowym ujęciu nazywa projektem antropologizującym medioznawstwo. Według Sulimy książki Andrzeja Gwoźdźcia – tak prace autorskie, jak i redagowane bądź współredagowane przez niego antologie – w znaczący sposób przyczyniły się do określenia podstawowych właściwości tzw. nowych mediów. Wśród nich znalazła się m.in. koncepcja intermedialności, otwierająca medioznawstwo na antropologiczne rozumienie kultury, a zarazem scalająca refleksję o starych i nowych mediach. Omawiając zagadnienia poruszane w poszczególnych antologiach i pracach zbiorowych, Roch Sulima twierdzi, że w swoich pracach Andrzej Gwoźdź proponuje antropologię kultury ze „współczynnikiem medialnym”.

Noty o autorach

Summary

Table des matières