

JACEK OSTASZEWSKI

## O NARRACJI EPISTEMICZNIE NIEJEDNOZNACZNEJ Niewiarygodność w kinie gier umysłowych

*Dyskomfort poznawczy, jakiego doświadcza widz w obliczu narastającej niekoherencji elementów świata przedstawionego i dziwności zachowań protagonisty, popycha go w stronę szukania odpowiedzi na pytanie, na jakiej zasadzie można powiązać przedstawione zdarzenia, tak by złożyły się w spójną całość. Zabiegi dystansacyjne przesuwają uwagę z akcji i zaangażowanych w nią postaci na reguły gry, które rządzą przedstawieniem. Kluczem okazuje się niewiarygodność instancji narracyjnej, do pewnego stopnia zakładana, ujawniona jednak dopiero w zaskakującym finale.*

Jednym z najciekawszych zjawisk w kinie przełomu dwudziestego i dwudziestego pierwszego wieku były filmy, dla których Thomas Elsaesser proponował nazwę „kino gier umysłowych”<sup>1</sup>. Ich wspólny mianownik stanowi złożona i utrudniona forma narracji, której podstawowymi wyznacznikami są: alinearność, epizodyczność i niewiarygodność. W niniejszych rozważaniach zamierzam przedstawić kwestie niewiarygodności narracyjnej jako istotnego chwytu dla konstrukcji filmów gier umysłowych. Funkcja niewiarygodności w tekście filmowym przedstawiona zostanie w jej pragmatycznym aspekcie, a pod rozwagę wzięta będzie również zmiana w sposobach wykorzystywania jej w filmach na przestrzeni ponad dwudziestu ostatnich lat. Uwagi końcowe dotyczyć będą dalszych perspektyw studiów nad problemem niewiarygodności narracyjnej w filmach.

### KONCEPCJA NARRATORA NIEWIARYGODNEGO

Koncepcję narratora niewiarygodnego wprowadził do literaturoznawstwa w roku 1961 Wayne Booth, twierdząc, że narrator niewiarygodny stanowi chwyt retoryczny w ramach przedstawiania fikcji. W ujęciu Booth’a narrator jest wiarygodny, kiedy mówi lub działa w zgodzie z normami dzieła (zatem normami autora wpisanego w tekst), pozostaje natomiast niewiarygodny, kiedy

<sup>1</sup> Najważniejsze teksty na ten temat można znaleźć w zredagowanej przez Mirosława Przylipiaka antologii (zob. T. Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, tłum. M. Przylipiak i in., red. M. Przylipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018).

sytuacja jest odwrotna. Przy takiej konstrukcji narratora za sprawą ironii pojawia się dystans między autorem wpisanym w tekst a narratorem. Stopniowa utrata zaufania do postaci snującej opowieść zachęca czytelnika do wspólnej z autorem oceny jej postawy. Zmianie ulega tym samym efekt retoryczny dzieła<sup>2</sup>.

Jako pierwszy kwestię niewiarygodności instancji narracyjnej w filmie podjął Seymour Chatman, na przykładzie *Dziennika wiejskiego proboszcza*<sup>3</sup> zwracając uwagę na spektakularność chwytu podważenia wypowiedzi narratora spoza kadru (na zasadzie voice-over) przez to, co widzimy na ekranie. Przywołał też przypadek kłamliwej retrospekcji z *Tremy*<sup>4</sup>, do której przyjdzie jeszcze powrócić za chwilę<sup>5</sup>.

W artykule *Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym*<sup>6</sup> zasygnalizowano, że wskazane przez Boothę podstawowe warianty powieściowego narratora niewiarygodnego można odnaleźć w kanonicznych dziełach z historii kina: narratorów kłamliwych w *Laurze*<sup>7</sup> czy *Rashomonie*<sup>8</sup>, narratora błędnie oceniającego zdarzenia i swoją sytuację w *Zezowatym szczęściu*<sup>9</sup> i narratora cierpiącego na zaburzenia świadomości w *Gabinecie doktora Caligari*<sup>10</sup>.

Propozycja Wayne'a Booth'a spotkała się z dużym odzewem, także krytycznym, dzięki czemu pojawiły się próby doprecyzowania i rozwinięcia koncepcji niewiarygodności w tekstach fikcjonalnych. Zapewne najciekawszą z nich przedstawił w swoich pracach James Phelan. Zauważył on, że narratorzy homodiegetyczni, a więc należący do świata przedstawionego, pełnią trzy role: relacjonującą, interpretującą i oceniającą, które konstytuują trzy osie: faktów–zdarzeń, wiedzy–percepcji i etyki–wartości. Analizując powieść Kazuo Ishiguro *Okruchy dnia*<sup>11</sup>, Phelan zaproponował typologię sześciu rodzajów niewiarygodności narracyjnej: błędne przedstawianie, błędne interpretowanie, błędne ocenianie, niedoinformowanie, niedointerpretowanie i niedocenianie.

<sup>2</sup> Por. W.C. Booth, *Rodzaje narracji*, tłum. I. Sieradzki, „Pamiętnik Literacki” 62(1971) nr 1, s. 238n.

<sup>3</sup> *Dziennik wiejskiego proboszcza* (*Journal d'un curé de campagne*), 1951, Francja, reż. R. Bresson.

<sup>4</sup> *Trema* (*Stage Fright*), 1950, USA, reż. A. Hitchcock.

<sup>5</sup> Por. S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca 1978, s. 235-237; por. też: T. Enz, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca 1990, s. 131-136.

<sup>6</sup> Por. J. Ostaszewski, *Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym*, „Kwartalnik Filmowy” 32(2010) nr 71-72, s. 61n.

<sup>7</sup> *Laura* (*Laura*), 1944, USA, reż. O. Preminger.

<sup>8</sup> *Rashomon* (*Rashômon*), 1950, Japonia, reż. A. Kurosawa.

<sup>9</sup> *Zezowate szczęście*, 1960, Polska, reż. A. Munk.

<sup>10</sup> *Gabinet doktora Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*), 1920, Niemcy, reż. R. Wiene.

<sup>11</sup> Zob. K. Ishiguro, *Okruchy dnia*, tłum. J. Rybicki, Prószyński i S-ka, Warszawa 1997.

W istocie chodzi o rozróżnienie trzech ról narratora, z których każda może być obciążona albo błędem, albo nierzetelnością. Idąc dalej, Phelan stwierdził, że narrator może te trzy role wykonywać raz jednocześnie, a innym razem rozdzielnie i naprzemiennie, poszczególne typy niewiarygodności mogą zaś wchodzić w interakcje z innymi, przy czym możliwe jest na przykład wiarygodne relacjonowanie zdarzeń, ale błędna ich interpretacja bądź ocena moralna<sup>12</sup>.

Wszystkie te typy nierzetelności narracyjnej występują we wspomnianej już *Tremie* Alfreda Hitchcocka, filmie, który ukazuje najczęściej zapewne przywoływany w literaturze przedmiotu przypadek narratora kłamliwego<sup>13</sup>. Na początku filmu wprowadzona zostaje retrospekcja Johnny'ego (Richard Todd), w której opowiada on zaprzyjaźnionej początkującej aktorce Eve (Jane Wyman) o tym, jak został wpłątany w zbrodnię. Retrospekcja ta wprowadza zarówno bohaterkę, jak i widza w błąd co do charakteru udziału Johnny'ego w morderstwie, o czym przekonujemy się w finale filmu. Okazuje się wówczas, że to Johnny zamordował męża Charlotty Inwood (Marlena Dietrich), a nie ona sama, i że nie jest to jego pierwsza zbrodnia. Chwyt polega na fałszywym użyciu konwencji filmowej, gdy bowiem Johnny inicjuje przejście do retrospekcji, widz, chociaż ulega konwencji i zdaje sobie sprawę z subiektywnej ramy retrospekcji, wydarzenia w niej przedstawione traktuje jako rzeczywisty przebieg wypadków. Tymczasem początkowa retrospekcja w *Tremie* okazuje się nie tylko motywowana subiektywnie, lecz jest w istocie subiektywnym przedstawieniem – obraz filmowy, z założenia werystyczny, przedstawia po prostu kłamstwo Johnny'ego<sup>14</sup>.

Ujawnienie kłamstwa w finale filmu nie tylko zaskakuje, lecz może także konfundować widza. Między innymi z tego właśnie powodu Alfred Hitchcock nie był później zadowolony z osiągniętego rezultatu, uznając, że kłamliwa retrospekcja zniweczyła możliwość suspensu: „Zrobiłem w tej historii coś, na co

<sup>12</sup> Por. J. Phelan, M.P. Martin, *The Lessons of „Weymouth”: Homodiegesis, Unreliability, Ethics, and „The Remains of the Day”*, w: *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*, red. D. Herman, Ohio State University Press, Columbus 1999, s. 93-96; por. też: J. Phelan, *Living to Tell about It*, Cornell University Press, Ithaca 2005, s. 49-53; t e n ż e, *Reliable, Unreliable, and Deficient Narration: A Rhetorical Account*, „Narrative Culture” 4(2017) nr 1, s. 98-100. Na temat debaty o niewiarygodności zob. D. Shen, *Unreliability*, *The Living Handbook of Narratology*, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/66.html>.

<sup>13</sup> Por. K. Thompson, *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*, Princeton University Press, Princeton 1988, s. 150n.; S. Chatman, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, s. 131n.; G. Currie, *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge University Press, Cambridge 1995, s. 267n.

<sup>14</sup> David Bordwell zauważa, że klasyczna retrospekcja jest jedynie subiektywnie motywowana, ale w istocie ma charakter obiektywny (por. D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London – New York 2008, s. 162).

nigdy nie powinienem sobie pozwolić... retrospekcję, która była kłamstwem”<sup>15</sup>. Interesujące jest, że coś, co wzbudziło niezadowolenie mistrza suspensu, a także ówczesnych widzów, stało się podstawą strategii dezorientowania widza w kinie współczesnym.

## KINO GIER UMYSŁOWYCH

Prawdziwy „wysyp” filmów korzystających z narracji niewiarygodnej nastąpił pod koniec ostatniej dekady dwudziestego wieku i w pierwszym dziesięcioleciu wieku dwudziestego pierwszego<sup>16</sup>. W filmach takich, jak *Podejrzani*<sup>17</sup>, *Gra*<sup>18</sup>, *Szósty zmysł*<sup>19</sup>, *Podziemny krąg*<sup>20</sup>, *Memento*<sup>21</sup>, *American Psycho*<sup>22</sup>, *Piękny umysł*<sup>23</sup>, *Donnie Darko*<sup>24</sup>, *Inni*<sup>25</sup> czy *Mechanik*<sup>26</sup>, widz wprowadzony zostaje w błąd przez nieujawnienie mu subiektywnego statusu przedstawianych zdarzeń. Dopiero w finałowym punkcie zwrotnym coś, co traktowane było jako rzeczywistość, okazuje się rezultatem już nawet nie „subiektywizacji”, lecz przedstawienia wydarzeń z subiektywnej perspektywy postaci, najczęściej cierpiącej wskutek jakiejś „produktywnej patologii”<sup>27</sup>. Zaburzenia osobowości w postaci schizofrenii, paranoi, amnezji czy też stan post mortem stanowią niezwykle skuteczny sposób motywowania niewiarygodności instancji narracyjnej.

<sup>15</sup> F. Truffaut, *Hitchcock*. Truffaut, tłum. T. Lubelski, Świat Literacki, Izabelin 2005, s. 177; por. też: tamże, s. 178n.

<sup>16</sup> Za najbardziej symptomatyczne dla tego przełomu Mirosław Przylipiak uznaje właśnie filmy łamigłówki (por. M. Przylipiak, *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, GWP, Sopot 2016, s. 249-276).

<sup>17</sup> *Podejrzani* (*The Usual Suspects*), 1995, USA, reż. B. Singer.

<sup>18</sup> *Gra* (*The Game*), 1997, USA, reż. D. Fincher.

<sup>19</sup> *Szósty zmysł* (*The Sixth Sense*), 1999, USA, reż. M. Night Shyamalan.

<sup>20</sup> *Podziemny krąg* (*Fight Club*), 1999, USA, reż. D. Fincher.

<sup>21</sup> *Memento* (*Memento*), 2000, USA, reż. Ch. Nolan.

<sup>22</sup> *American Psycho* (*American Psycho*), 2000, USA–Kanada, reż. M. Harron.

<sup>23</sup> *Piękny umysł* (*A Beautiful Mind*), 2001, USA, reż. R. Howard.

<sup>24</sup> *Donnie Darko* (*Donnie Darko*), 2001, USA, reż. R. Kelly.

<sup>25</sup> *Inni* (*The Others, Los otros*), 2001, Francja–Hiszpania–USA–Włochy, reż. A. Amenábar.

<sup>26</sup> *Mechanik* (*The Machinist*), 2004, Hiszpania–Francja–Wielka Brytania–USA, 2004, reż. B. Anderson.

<sup>27</sup> Za pomocą terminu „produktywne patologie” Thomas Elsaesser wyjaśnia poznawcze i kulturowe funkcje spełniane przez współczesne opowieści filmowe. O ile diagnoza postawiona przez Elsaessera jest szersza i ma charakter antropologiczny, o tyle w obecnych rozważaniach skupimy się jedynie na narracyjnym wymiarze „produktywnych patologii” (por. T. Elsaesser, *Kino gier umysłowych*, tłum. M. Przylipiak, w: tenże, *Kino – maszyna myślenia*, s. 33-35; tenże, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek: jeszcze o filmach gier umysłowych*, tłum. F. Cieślak, M. Przylipiak, w: tenże, *Kino – maszyna myślenia*, s. 207n.).

Strategia ta nieco przypomina typową dla kina modernistycznego taktykę obniżania komunikatywności przekazu i wymuszania na odbiorcy – ze względu na swoistą enigmatyczność formy – większej aktywności poznawczej<sup>28</sup>. W wymienionych filmach zabieg tego rodzaju polega na zatarciu konwencjonalnych oznak przyjęcia punktu widzenia któregoś z bohaterów i uczynieniu z niego tak zwanego fokalizatora, czyli postaci ogniskującej, z perspektywy której doświadczamy zdarzeń<sup>29</sup>. Dodatkowo chwyt ten może być maskowany uruchamianiem jeszcze innych schematów oczekiwań odbiorczych. Któryż bowiem widz *Szóstego zmysłu* skłonny jest dać wiarę, że Bruce’a Willisa, odtwórcę roli Johna McClane’a w *Szklanej pułapce*<sup>30</sup> (i kolejnych sequelach tego obrazu), da się uśmiercić już w drugiej scenie filmu? Finałowy punkt zwrotny, w którym ujawnione zostaje, że jest on duchem, zdaje się w równej mierze zaskakiwać widzów, jak i samego bohatera. Jest to możliwe właśnie dzięki fokalizacji – w tym konkretnym filmie mającej dodatkowo charakter zmienny (drugim fokalizatorem jest mały Cole Sear (Haley Joel Osment)) i wprowadzonej w sposób niesygnalizowany. Alibi dla tego manewru dezorientującego dostarcza także dość powszechna w kinie współczesnym tendencja do przechodzenia do subiektywizacji (także w formie retrospekcji) bez zaznaczania tego zabiegu czytelną ramą czy sygnalizowania go innymi środkami stylistycznymi.

Filmy współczesne, w których pojawia się niewiarygodność narracyjna, nawiązują do estetycznych rozwiązań kina modernistycznego pod jeszcze jednym względem. Margrethe Bruun Vaage w odniesieniu do tradycji filmów z oddramatyzowaną narracją mówi o chwycie, który skrótowo można nazwać strategią blokowania empatii<sup>31</sup>. Jeśli bowiem dla kina głównego nurtu (klasycznego i postklasycznego) typowe jest wytwarzanie więzi emocjonalnej między widzami a postaciami filmowymi<sup>32</sup>, to oddramatyzowanie akcji w tra-

<sup>28</sup> Na temat podobieństw między modernistycznym kinem artystycznym a współczesnym kinem popularnym zob. A.B. K o v á c s, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980*, University of Chicago Press, Chicago and London 2007; M. C a m p o r a, *Subjective Realist Cinema: From Expressionism to Inception*, Berghahn Books, New York – Oxford 2014; M. K i s s, S. W i l l e m s e n, *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017; S. H v e n, *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017.

<sup>29</sup> Koncepcję fokalizacji i typologię fokalizatorów wprowadził do narratologii Gérard Genette (por. G. G e n e t t e, *Diskurs der Erzählung. Ein methodologischer Versuch*, tłum. A. Knop, w: tenże, *Die Erzählung*, Wilhelm Fink UTB, Paderborn 2010, s. 121n.).

<sup>30</sup> *Szklana pułapka (Die Hard)*, USA, 1988, reż. John McTiernan.

<sup>31</sup> M.B. V a a g e, *Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement*, „Midwest Studies in Philosophy” 34(2010) nr 1, s. 162-176.

<sup>32</sup> Murray Smith uważa na przykład, że warunkiem uczestnictwa w spektaklu filmowym jest zaangażowanie emocjonalne w filmowe postaci, którego podstawę stanowią z jednej strony struktura sympatii z jej funkcjami rozpoznawania, współodczuwania i nastawienia oraz, z drugiej strony,

dycji modernistycznej wspierane jest przez takie rozwiązania stylistyczne, jak na przykład brak muzyki niediegetycznej, zdystansowana praca kamery czy unikanie dynamicznego montażu. „Styl gry jest wyciszony, a w momentach intensywności dramaturgicznej postaci często odwracają się od kamery. [...] Tradycja oddramatyzowania akcji często przedstawia postaci, które są niedostępne – nie tylko dlatego, że niewiele ujawnia się na temat ich stanów psychicznych, ale często również dlatego, że robią rzeczy, które większość ludzi uzna za trudne do zrozumienia”<sup>33</sup>. Według Vaage są to środki służące blokowaniu empatii, co nie oznacza jednak całkowitego odcięcia możliwości zrozumienia postaci przez widza, a jedynie przekształca to rozumienie w postawę bardziej refleksyjną<sup>34</sup>. Utrudniony dostęp do postaci, niejasność ich motywacji bądź też niezdolność do akceptowania ich działań, połączoną z chłodnym dystansem wobec nich, można wskazać nie tylko w analizowanych przez nią obrazach *Emma Zunz*<sup>35</sup> i *Café Lumière*<sup>36</sup>, lecz także w filmach takich, jak *Kieszonkowiec*<sup>37</sup>, *Noc*<sup>38</sup> czy *Jeanne Dielman, Bulwar Handlowy, 1080 Bruksela*<sup>39</sup>.

Podobną strategię przedstawiania rozpoznać można we wspomnianych filmach, których protagoniści cierpią wskutek „produktywnych” patologii. Niewiarygodność, która skutkuje zwiększeniem dystansu między bohaterem fikcji a jej odbiorcą – na co zwracał uwagę już Wayne Booth – doprowadza do sytuacji, w której odbiór oparty na aktywności poznawczej, a także na symulacji ucieleśnionej, przesuwają się od immersji widza i jego empatycznego zaangażowania w stronę zdystansowanej obserwacji i krytycznej kontroli<sup>40</sup>.

---

mechanizmy empatii (por. M. Smith, *Zaangażowanie widza w postać*, tłum. J. Mach, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, tłum. J. Mach, A. Helman, J. Ostaszewski i in., red. J. Ostaszewski, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1999, s. 219-223; 232-242).

<sup>33</sup> Vaage, dz. cyt., s. 162, 172 (o ile nie wskazano inaczej, tłumaczenie fragmentów obcojęzycznych – J.O.).

<sup>34</sup> Por. tamże, s. 162n., 172-174; por. też: H. Heidbrink, *To Die Right: The Impact of Ludic Forms on the Engagement with Characters*, „Projections” 8(2014), nr 1 s. 72-76.

<sup>35</sup> *Emma Zunz (Emma Zunz)*, 1984, Holandia, reż. P. Delpaut.

<sup>36</sup> *Café Lumière (Kōhī Jikō)*, 2003, Japonia–Taiwan, reż. H. Hsiao-hsien.

<sup>37</sup> *Kieszonkowiec (Pickpocket)*, 1959, Francja, reż. R. Bresson.

<sup>38</sup> *Noc (La notte)*, 1961, Włochy–Francja, reż. M. Antonioni.

<sup>39</sup> *Jeanne Dielman, Bulwar Handlowy, 1080 Bruksela (Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles)*, 1975, Belgia, reż. Ch. Akerman.

<sup>40</sup> Zob. A. Coplan, *Empathic Engagement with Narrative Fictions*, „The Journal of Aesthetic and Art Criticism”, special issue, „Art, Mind, and Cognitive Science” 62(2004) nr 2, s. 141-152; T. Grodal, *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*, Oxford University Press, Oxford 2009; V. Gallese, M. Guerra, *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies*, „Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image” 3(2012), s. 183-210; M. Smith, „The Pit of Naturalism”: *Neuroscience and the Naturalized Aesthetic of Film*, w: *Cognitive Media Theory*, red. T. Nannicelli, P. Taberham, Routledge, New York – London 2014, s. 27-45; J. Fingerhut, *Embodied Seeing-In, Empathy, and Expansionism*, „Projections” 12(2018) nr 2, s. 28-38.

Rzeczą jasną jest, że blokowanie empatii w filmach modernistycznych służyło przeniesieniu uwagi z „zagadki akcji” na „zagadkę postaci”<sup>41</sup>. W pierwszym wypadku widz wciągany był w akcję przez swoje emocjonalne zaangażowanie w losy protagonisty, w wypadku „zagadki postaci” natomiast wyhamowanie zdarzeniowości eksponowało napotykaną przez postaci dylematy, których ambiwalentne i zdystansowane przedstawianie miało prowadzić do ich rozważenia, niekoniecznie zaś do ich rozwiązania. Blokowanie empatii – w rozumieniu Vaage – które można zaobserwować w filmach takich, jak *Pająk*<sup>42</sup>, *Mechanik* czy *Oblęd*<sup>43</sup> – wprowadzone zostaje w zupełnie innym celu. Dyskomfort poznawczy, jakiego doświadcza widz w obliczu narastającej niekoherencji elementów świata przedstawionego i dziwności zachowań protagonisty, popycha go w stronę szukania odpowiedzi na pytanie, na jakiej zasadzie można powiązać przedstawione zdarzenia, tak by złożyły się w spójną całość. Zabiegi dystansacyjne przesuwają uwagę z akcji i zaangażowanych w nią postaci na reguły gry, które rządzą przedstawieniem. Kluczem okazuje się niewiarygodność instancji narracyjnej, do pewnego stopnia zakładana, ujawniona jednak dopiero w zaskakującym finale.

#### FINAŁOWY PUNKT ZWROTNY I TAKTYKA DENARRACJI

Z konstrukcyjnego punktu widzenia finałowy punkt zwrotny polega na tym, że zostają w nim powiązane ze sobą – na zasadzie sprzeczności – dwa punkty konstrukcyjne dzieła: dramaturgiczny i poznawczy. Przy kompozycji trójąktowej w akcji trzecim na dramaturgicznie uzasadniony punkt kulminacyjny opowiadania nałożony zostaje punkt zwrotny w konstruowaniu przez widza hipotez dotyczących rozwoju akcji. Oznacza to, że to, co do tej pory – szczególnie w oparciu o zawiązanie akcji – zostało zasugerowane widzowi jako kanwa opowieści, w momencie rozwiązania akcji zostaje podane w wątpliwość bądź wręcz unieważnione, na rozwiązanie fabuły nałożona zaś zostaje jej rewizja<sup>44</sup>.

Jednym z ciekawszych przykładów jest film *Podejrzeni*, w którym finałowy punkt zwrotny nie tylko przedstawia Rogera „Verbala” Kinta (Kevin Spacey)

<sup>41</sup> Por. P. Ricoeur, *Czas i opowieść*, tłum. M. Frankiewicz, J. Jakubowski, U. Zbrzeźniak, t. 2, *Konfiguracja w opowieści fikcyjnej*, tłum. J. Jakubowski, Wydawnictwo UJ, Kraków 2008, s. 20-22.

<sup>42</sup> *Pająk* (*The Spider*), 2002, Kanada – Wielka Brytania, reż. D. Cronenberg.

<sup>43</sup> *Oblęd* (*The Jacket*), 2005, USA–Niemcy, reż. J. Maybury.

<sup>44</sup> Por. F. Liptay, Y. Wolf, *Einleitung. Film und Literatur im Dialog*, w: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, red. F. Liptay, Y. Wolf, Edition Text + Kritik, München 2005, s. 14n.

jako zwycięzcę w sporze z agentem Dave'em Kujanem (Chazz Palminteri) o to, czy człowiek taki, jak Dean Keaton (Gabriel Byrne), mógł się zmienić, ale także – a może przede wszystkim – ukazuje możliwości w kreowaniu fikcji. Ujawnienie w zakończeniu filmu, że legendarny przestępca Keyser Söze i „Verbal” to jedna i ta sama osoba, prowadzi do niewiarygodnego paradoksu, niekiedy umykającego widzowi. Skoro bowiem wynikiem przesłuchania „Verbala” jest wyjaśnienie zagadkowych wydarzeń ostatnich sześciu tygodni i ostateczne odkrycie, że to on jest Keyserem Sözem, to co począć z faktem, że agent Kujan odkrywa także, iż większość elementów pojawiających się w opowieści przesłuchiwanego (a więc postaci, miejsc i opisów) znajdowała się na tablicy ściennej za jego plecami, na którą w trakcie przesłuchania patrzył „Verbal”? Kluczowe elementy, na których widz opiera rekonstrukcję historii, zostały właśnie zdemaskowane jako kłamstwa „Verbala”. Im bardziej widz będzie próbował cofać się w czasie, próbując oddzielić prawdę od fałszu, na tym większe trudności natrafi. Jeśli bowiem „Verbal” jest Keyserem Sözem, to opowiedziana właśnie przez „Verbala” historia o Keatonie i Keyserze nigdy się nie wydarzyła.

Podobnie jest w *Pokucie*<sup>45</sup>, w której w finałowym punkcie zwrotnym melodramatyczna historia wojenna okazuje się zmyślona i pełni funkcję zadośćuczynienia za krzywdy wyrządzone w dzieciństwie przez pisarkę Briony Tallin (Saoirse Ronan, Romola Garai, Vanessa Redgrave).

W odniesieniu do tradycji literackiej późnego modernizmu i postmodernizmu Brian Richardson zaproponował kategorię denarracji (ang. denarration), swoistego „odpowiedzenia”. Jest to strategia będąca „rodzajem negacji narracyjnej, w której narrator zaprzecza istotnym aspektom swojej narracji, wcześniej przedstawionym jako dane [...] denarracja jest również częścią większego rodzaju poważnej rozgrywki między afirmacją a zaprzeczeniem tożsamości – indywidualnej, ontologicznej, epistemologicznej lub referencyjnej – i takiej, która stale potwierdza zarówno transformującą, jak i destrukcyjną siłę języka narracji”<sup>46</sup>. W rezultacie „w dziele, w którym pojawia się denarracja, świat opowieści jest zmieniany lub negowany, a następnie przerabiany”<sup>47</sup>. Można zatem powiedzieć, że posłużenie się niewiarygodną instancją narracyj-

<sup>45</sup> *Pokuta (Atonement)*, 2007, Francja – Wielka Brytania, reż. J. Wright.

<sup>46</sup> B. Richardson, *Denarration in Fiction: Erasing the Story in Beckett and Others*, „Narrative” 9(2001) nr 2, s. 168-173.

<sup>47</sup> T. e. n. z. e., *Some Antinomies of Narrative Temporality: A Response to Dan Shen*, „Narrative” 11(2003) nr 2, s. 235. Koncepcję denarracji wprowadzali do narratologii filmoznawczej liczni badacze (zob. np. T. G. H. o. s. a. l., *Unprojections, or, Worlds Under Erasure in Contemporary Hollywood Cinema*, „Media-N: Journal of the New Media Caucus” 11(2015) nr 1, s. 75-81; por. też: K. i. s. s., W. i. l. l. e. m. s. e. n., dz. cyt., s. 72-80; B. S. z. c. z. e. k. a. ł. a., *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*, NCKF, Łódź 2018, s. 105-111).

na uruchamia mechanizm denarracji, którego potencjał wiąże się z działaniem sił destrukcyjnych w przestrzeni konstruowania opowiadania.

Jeśli spojrzeć na problem z perspektywy estetyczno-pragmatycznej, to splecenie ze sobą dwóch skrajnie odmiennych, by nie powiedzieć sprzecznych gestów – zakończenia i inauguracji, narracji i denarracji, konstruowania i aktu destrukcji – to, nawiązując do uwag Wayne’a Booth’a, działanie niewiarygodności można rozpatrywać jako ironiczną praktykę dyskursywną, która stanowi formę ironii narracyjnej. Podważenie w zakończeniu przesłanek, na których odbiorca budował oczekiwania co do rozwiązania intrygi, staje się bowiem dla niego zaproszeniem do reinterpretacji przedstawionej historii.

Na poziomie komunikacyjnym działanie ironii polega wszak na zawarciu w jednym komunikacie dwóch przekazów: dosłownego i ukrytego, będącego przeciwieństwem przekazu bezpośredniego. Jak wyjaśnia Umberto Eco: „Ironia polega na mówieniu nie przeciwieństwa prawdy, ale przeciwieństwa tego, co, jak się przypuszcza, interlokutor uważa za prawdę. Jest ironią określenie osoby głupiej jako bardzo inteligentnej, ale tylko wtedy, kiedy odbiorca wie, że jest ona głupia. Jeśli tego nie wie, ironia nie zostanie zrozumiana i dostarczymy jedynie fałszywej informacji. A zatem, kiedy odbiorca nie jest świadomy gry, ironia [...] staje się po prostu kłamstwem”<sup>48</sup>.

Działanie ironii w opowiadaniu polegałoby na tym, że widz traktuje dostrzeżoną niezgodność bądź sprzeczność między elementami fabuły nie jako błąd, lecz jako wskazówkę do poszukiwania takiego rozwiązania alternatywnego, które umożliwi znalezienie spójnej interpretacji przedstawianej historii. Zakłada przy tym – w typowy dla ironii sposób – że za bezpośrednio przedstawianą przez narratora niewiarygodnego wersją znajduje się ukryta intencja nadrzędnej instancji wewnątrztekstowej, bez względu na to, czy – za Wayne’em Boothem – nazwiemy ją autorem implikowanym czy też – za Seymourem Chatmanem – narratorem kinematograficznym<sup>49</sup>.

Ironia narracyjna prowadzi do przyjemności rozwiązania zagadki związanej z poukładaniem elementów opowiadania tak, by zaczęły do siebie pasować, i do czerpania satysfakcji z przynależności do wtajemniczonych w grę, którą za plecami narratora niewiarygodnego prowadzi z krytycznym widzem autor implikowany. Jak zauważa bowiem Booth, narracja niewiarygodna tworzy między autorem dzieła a odbiorcą relację sekretnej wspólnoty, poczucie wtajemniczenia i zмовy, a przede wszystkim współpracy: „Ileż autor przekazuje czytelnikowi niewypowiedzianą kwestię, stwarza poczucie zмовy

<sup>48</sup> U. E c o, *Ironia intertekstualna i poziomy lektury*, w: tenże, *O literaturze*, tłum. J. Ugniewska, Muza, Warszawa 2003, s. 217.

<sup>49</sup> Por. C h a t m a n, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, s. 132-136; W. C. B o o t h, *The Rhetoric of Fiction*, The University of Chicago Press, Chicago–London 1961, s. 157n.

przeciwko wszystkim tym, którzy tej kwestii nie pojmują, czy to w opowiadaniu, czy poza nim. Ironia jest więc zawsze po części narzędziem wykluczania, jak i włączania, a ci, którzy są włączeni, ci, którzy posiadają niezbędne informacje, by pojąć ironię, nie mogą nie czerpać przynajmniej częściowej przyjemności z poczucia, że inni są wykluczeni. W ironii, którą się zajmujemy, sam mówiący jest celem praktyki ironizowania. Autor i czytelnik w tajemnicy przed mówcą uzgadniają za jego plecami standard, według którego ma on zostać uznany za niedoskonałego<sup>50</sup>.

I tak na przykład w przypadku filmu *Memento* widz na podstawowym, bezpośrednim poziomie odbioru – na podstawie relacji Leonarda Shelby’ego (Guy Pearce) – może rozumieć przedstawione zdarzenia jako historię człowieka, który w wyniku napadu na dom stracił żonę, sam zaś doznał silnego urazu głowy i cierpi na zanik pamięci krótkotrwałej, a jedynym jego pragnieniem jest zemsta za śmierć ukochanej osoby i za swoje kalectwo. Manipulowany przez cyniczne osoby, popełnia kolejne zbrodnie, które wydają się nie mieć końca wobec jego braku zdolności do zapamiętywania nowych rzeczy, a więc i tego, że być może osiągnął już swój cel. Równocześnie jednak w widzu narasta sceptycyzm co do rewelacji Leonarda, wynikający chociażby z początkowej deklaracji protagonisty, który stwierdza, że jedyną rzeczą, którą pamięta po wypadku, jest to, że niczego nie zapamiętuje. Nieufność zaś kulminuje w momencie, gdy skorumpowany policjant Teddy (Joe Pantoliano) ujawnia, że ciągle wspominany przez Leonarda Sammy Jankis (Stephen Tobolowsky) nigdy nie miał żony, do śmierci której rzekomo miał się przyczynić, przedawkowując jej insulinę. Na cukrzycę cierpiała natomiast żona Leonarda. Teddy twierdzi także, że Leonard dokonał już zemsty, ale o tym nie pamięta. Zapętlona konstrukcja czasu wręcz manifestacyjnie zaprasza do „odpowiedzenia” historii Leonarda.

W ramach reinterpretacji bezpośredniego odczytania historii widz może dojść do wniosku, że źródłem traumy Leonarda nie jest to, że był on świadkiem zabójstwa żony, lecz fakt, że sam go dokonał. Sygnalizowałyby to między innymi poszlaki w postaci spalenia jej rzeczy czy też jego wspomnień sprzed „zdarzenia”, w których jej zachowania nieustannie go irytują. W tym świetle opowieść o przypadku Sammy’ego, podobnym do jego własnego, pełni funkcję wspomnienia maskującego jego traumę, która nie jest w filmie do końca wyjaśniona, sama zaś amnezja następcza, na którą tak naprawdę cierpi Leonard, nie jest spowodowana traumą ofiary, lecz traumą sprawcy<sup>51</sup>.

<sup>50</sup> B o o t h, *The Rhetoric of Fiction*, s. 304.

<sup>51</sup> Por. T. E l s a e s s e r, *Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom „postmodernen” zum „post-mortem”-Kino am Beispiel von Christophers Nolans „Memento”*, w: *ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, red. Ch. Ruffert, I. Schenk, K.H. Schmid, A. Tews, Fischer & Bertz, Ber-

Mamy tutaj do czynienia, po pierwsze, z ironią sytuacyjną na miarę mitu o Edypie – Leonard, stając się śledczym, nieustannie wpada na ślady, które sam pozostawił, ale przypisuje je innym, uważając ich za odpowiedzialnych za jego własne czyny: to on pozostawia naboje na siedzeniu w czerwonym pickapie, to on bije Natalie, to on – w końcu – zabija Johnny’ego G., a właściwie kolejnych Johnnych G. (Ta logika wnioskowania ostatecznie wiedzie do potwierdzenia hipotezy, że Leonard jest zabójcą swojej żony). Po drugie, mamy do czynienia z ironią narracyjną, w ramach której Leonard cierpiący skutek „produktywnej patologii” staje się stawką w grze, a właściwie w dyskretnym porozumieniu między widzem sceptycznym a autorem implikowanym<sup>52</sup>.

### FILMY PUZZLE A FILMY GIER UMYSŁOWYCH

*Memento* jest właściwie przypadkiem prototypowym dla złożonych opowiadań filmowych, w których niewiarygodność powiązana jest z alinearnością akcji. W tradycji narratologicznej – za sprawą prac Davida Bordwella<sup>53</sup>, Elliota Panka<sup>54</sup>, Warrena Bucklanda<sup>55</sup> i Marii Poulaki<sup>56</sup> – przyjęło się je określać jako filmy-puzzle (ang. puzzle films). Warren Buckland zauważa: „Typowa dla filmów-puzzle fabuła jest skomplikowana w tym sensie, że ich układ wydarzeń jest nie tylko złożony, ale skomplikowany i kłopotliwy; wydarzenia nie są po

lin 2004, s. 119n.; J. Ostaszewski, *W pętli zapomnienia – analiza narracyjna filmu „Memento” Christophera Nolana*, w: *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, red. P. Francuz, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2007, s. 145-151.

<sup>52</sup> David Bordwell, podobnie jak Umberto Eco, posługuje się rozróżnieniem widza ufego i widza sceptycznego, traktując te konstrukty jako skrajne modele hipotez interpretacyjnych tekstu. W myśl tego podziału widz ufny zanurza się bezkrytycznie w świecie fikcji, poddając się bezwolnie marszrucie narzucanej przez konwencję przedstawiania i schematy akcji, widz sceptyczny natomiast wykazuje dystans wobec spektaklu i, mając świadomość form przedstawiania, dokonuje estetycznej oceny dzieła, a także – niejako w imieniu widza ufego – śledzi działania twórców. Ponadto, w odróżnieniu od widza ufego, nie upraszcza struktur przedstawienia, lecz uwzględnia ambiwalencję wskazówek, co może prowadzić na przykład do utrzymywania w polu uwagi alternatywnych hipotez odnośnie do rozwoju intrygi (por. D. Bordwell, *Procesy poznawcze a rozumienie. Widzenie i zapominanie w „Mildred Pierce”*, tłum. J. Ostaszewski, „Kwartalnik Filmowy” 17(1995) nr 11(71), s. 28n.; por. też: U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1-2, s. 26).

<sup>53</sup> Por. D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006, s. 80-82.

<sup>54</sup> Zob. E. Pank, *The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film*, „Film Criticism” 32(2006) nr 1-2, s. 62-88.

<sup>55</sup> Por. W. Buckland, *Introduction: Puzzle Plots*, w: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Wiley-Blackwell Publishing, Oxford 2009, s. 3-6.

<sup>56</sup> Por. M. Poulaki, *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films*, w: *Hollywood Puzzle Films*, red. W. Buckland, Routledge, New York – London 2014, s. 36-40.

prostu splecione, lecz *splątane*”<sup>57</sup>. I dalej wyjaśnia: „Filmy puzzle wykorzystują alinearność, pętle czasowe i fragmentaryczną czasoprzestrzeń. Filmy te zacierają granice między różnymi poziomami rzeczywistości, są pełne luk, oszustw, struktur labiryntowych, niejednoznaczności i jawnych zbiegów okoliczności. Zaludniają je postacie, które cierpią na schizofrenię, tracą pamięć, są narratorami niewiarygodnymi lub nie żyją (z czego ani my, ani one same nie zdają sobie sprawy). Ostatecznie złożoność filmów-puzzli działa na dwóch poziomach: opowiadania i narracji. To zaś dodatkowo podkreśla skomplikowanie *procesu opowiadania* (fabuły, narracji) zarówno prostej, jak i złożonej *historii* (opowiadania)”<sup>58</sup>.

Z kolei Thomas Elsaesser zaproponował termin „filmy gier umysłowych” (ang. *mind-game films*), definiując to zjawisko z perspektywy antropologicznej: „Filmy gier umysłowych można traktować jako przejaw «kryzysu» w relacjach między widzem a filmem w tym sensie, że tradycyjne «zawieszenie niewiary», klasyczne pozycjonowanie widza jako «voyeura», «świadka», «obserwatora» i związane z tym filmowe reżimy czy techniki (punkt widzenia, «suture», narracja wszechwiedząca / subiektywna, przezroczystość z punktu widzenia «muchy na ścianie», *mise-en-scène* długich ujęć / głębi ostrości) nie wydają się już odpowiadać pożądanym przez nas, a poniekąd również prowokowanym przez same filmy sposobem kontaktu z nimi”<sup>59</sup>. W kolejnym eseju rozwinął tę koncepcję: „Słowo «puzzle» czy «łamigłówek» zakłada, że celowo stworzono luki, brakujące fragmenty, zaskakujące tajemnice, aby widz następnie wypełnił cały obrazek, rozpoznał ukryty wzór, rozwiązał zadanie. Innymi słowy jako pewnik przyjmuje się to, co tak naprawdę może być stawką w grze, a mianowicie że chodzi o zagadkę, która ma jakieś pewne rozwiązanie. Tymczasem może przecież być tak, że dany film przedstawia dylemat, który nie ma żadnego rozwiązania i który może być jedynie przedmiotem namysłu. Rozwiązywanie zagadek jest zupełnie innym zadaniem poznawczym niż rozwiązywanie dylematów”<sup>60</sup>.

Zdarza się, że nazwy „puzzle films” i „mind-game films” traktowane są synonimicznie, jako alternatywne określenia tego samego zjawiska. Podążając jednak za myślą Thomasa Elsaessera, należałoby raczej uznać, że mamy tutaj do czynienia z dwiema różnymi klasami czy też odmianami filmów, w których niewiarygodność – i inne sposoby komplikowania opowiadania – służą do osiągania różnego stopnia otwartości kompozycyjnej. Wahaniu podlega także

<sup>57</sup> B u c k l a n d, dz. cyt., s. 3.

<sup>58</sup> Tamże, s. 6.

<sup>59</sup> E l s a e s s e r, *Kino gier umysłowych*, s. 32.

<sup>60</sup> T e n ż e, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek: jeszcze o filmach gier umysłowych*, s. 200.

wywoływanie w odbiorze uczucia immersji i satysfakcji odbiorczej jako przeciwnieństwa dyskomfortu emocjonalnego i niepewności poznawczej.

Wydaje się, że w kierunku podobnym jak Thomas Elsaesser prowadzą swoje rozważania Miklós Kiss i Steven Willemsen, nie decydując się jednak na odejście od terminu „filmy-puzzle”. Piszą oni: „Różne typy złożonych filmów wytwarzają w widzach puzzle poznawcze różnych rodzajów i o różnych stopniach trudności, co prowadzi do różnych efektów i doświadczeń oglądania”<sup>61</sup>. Rozróżniają oni filmy-puzzle, które są dezorientujące, niemniej jednak po wielokrotnym obejrzeniu „rozwiązywalne” oraz – zgodnie z tytułem ich książki „niemożliwe filmy puzzle”<sup>62</sup>. „Filmy te – poprzez zawieszenie linearności i przyczynowości narracyjnej lub uczynienie ich problematycznymi, skomplikowanie struktur narracyjnych, zakłócanie ich pojedynczej diegezy i niezmiennej rzeczywistości, stosowanie zaskakujących metaleps, dostarczanie niedostatecznej lub nadmiernej stymulacji scenariuszy diegetycznych, przedstawianie sprzeczności logicznych lub dezorientujących niewiarygodności – strategicznie utrudniają widzom racjonalny wysiłek nadawania znaczeń, mając na celu złożoność doświadczenia”<sup>63</sup>.

Jako przykład typowy dla logiki filmów-puzzli można przywołać obraz *Kocha... nie kocha!*<sup>64</sup>. Historia potajemnego romansu studentki Akademii Sztuk Pięknych z paryskim kardiologiem została podzielona na dwie części. W pierwszej z nich fokalizatorką jest szaleńczo zakochana Angelique, którą gra Audrey Tatou, co narzuca skojarzenie z zagrana przez nią wcześniej rolą tytułową w *Amelii*<sup>65</sup>. Sugerowany w ekspozycji ton komedii romantycznej szybko okazuje się mylnym tropem. Bohaterka zostaje wykorzystana i porzucona przez żonatego lekarza, a gdy próbuje walczyć o ukochanego, doprowadza do katastrofy. W części drugiej fokalizatorem jest przedmiot adoracji Angelique, cieszący się uznaniem doktor Loic (Samuel Le Bihan). Przedstawienie zdarzeń z alternatywnej perspektywy ujawnia, że cierpiąca na zaburzenia psychiczne Angelique fantazjuje na temat rzekomego romansu z lekarzem, którego zna tylko z widzenia. Przedstawienie sekwencji tych samych zdarzeń przy ich odmiennym ogniskowaniu okazuje się denarracją w sensie dosłownym, na zasadzie zanegowania pierwszej wersji zdarzeń. Zręcznie sugerowana za pomocą kadrowania i montażu, skrywana bliskość postaci zostaje w drugiej części, scena po scenie, zdemaskowana jako urojenia protagonistki. Finalnie wszystkie kawałki układanki doskonale do siebie pasują.

<sup>61</sup> Kiss, Willemsen, dz. cyt., s. 183.

<sup>62</sup> Tamże, s. 52.

<sup>63</sup> Tamże, s. 56.

<sup>64</sup> *Kocha... nie kocha! (À la folie... pas du tout)*, 2002, Francja, reż. L. Colombani.

<sup>65</sup> *Amelia (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain)*, 2001, Francja, reż. J.P. Jeunet.

W filmie *Zostań*<sup>66</sup> podobnie mamy do czynienia z manipulowaniem horyzontem poinformowania i opóźnionym ujawnieniem rodzaju subiektywizacji występującej w opowiadaniu. W otwarciu filmu w dość niejednoznaczny sposób przedstawiony zostaje wypadek drogowy na moście Brooklyńskim. W równie zagadkowy sposób płynnie przechodzimy od twarzy Henry'ego Lethama (Ryan Gosling), który siedzi na moście, do twarzy budzącego się ze snu doktora Sama Fostera (Ewan McGregor). Następnie śledzimy rozwijający się wątek prób udzielenia pomocy psychiatrycznej Henry'emu przez doktora Fostera. Od zawiązania akcji fokalizatorem zdaje się być właśnie Sam Foster. To z jego perspektywy śledzimy próby zapobiegnięcia samobójstwu Henry'ego, które zaplanował on popełnić za trzy dni na moście Brooklyńskim. Gdy dochodzi do niego w klimaksie, okazuje się, że cała historia była wizją umierającego Henry'ego. Sam i Lila (Naomi Watts), którzy w wizji Henry'ego są parą, okazują się przypadkowymi świadkami wypadku, próbującymi udzielić rannemu pierwszej pomocy, stąd tytułowe: „zostań ze mną”. Pomimo pewnej ambiwalencji i nielogiczności zdarzeń fabuły elementy układanki zaczynają do siebie pasować. Jednak możliwość „odpowiedzenia” historii zostaje zablokowana przez wybrzmienie. Doktor Sam Foster zaprasza w nim na kawę pomagającą mu przy Henrym pielęgniarkę Lilę. Wejściu w jego subiektywną perspektywę towarzyszą reminiscencje z wizji Henry'ego. Ponieważ w całym filmie sygnalizowane było przenikanie się tożsamości Sama i Henry'ego, chwyt ten blokuje możliwość zintegrowania całości w spójną historię. Za sprawą manipulacji perspektywami fokalizatorów zamiast pasujących do siebie elementów u k ł a d a n k i otrzymujemy g r ę u m y s ł o w ą z nierozstrzygalnymi dylematami lub – jak wolą Kiss i Willemsen – n i e m o ż l i w e p u z z l e f i l m o w e. Omówiony prosty przykład pokazuje potencjał estetyczny niewiarygodności narracyjnej w konstruowaniu tego typu złożonych opowiadań.

#### NIEWIARYGODNOŚĆ OD EKSCESU DO POWSZECHNOŚCI

Z perspektywy ponad dwudziestoletniej tradycji niewiarygodności narracyjnej można mówić o zmianie jej statusu estetycznego. Jeśli bowiem przeanalizować pierwszą falę tego rodzaju filmów z końca dwudziestego i początku dwudziestego pierwszego wieku, to okazuje się, że w obrazach tych niewiarygodność funkcjonowała jako chwyt uniezwykły, który – na zasadzie gry z oczekiwaniami widza – ujawniany był przeważnie dopiero w finale, w sposób demonstracyjny. Gdy w klimaksie *Szóstego zmysłu* widz wraz z protagonistą,

<sup>66</sup> *Zostań (Stay)*, 2005, USA, reż. M. Forster.

doktorem Malcolmem Crowe'em, przeżywa zaskoczenie na wieść, że jest on duchem, musi poddać rewizji rozwój zdarzeń, począwszy od fatalnego postrzału bohatera przez byłego pacjenta Vincenta Graya (Donnie Wahlberg), wydarzenia, do którego doszło w scenie otwierającej film. Skonfundowany widz ogląda film po raz drugi, by zrozumieć, w jaki sposób dał się wprowadzić w błąd, i przekonać się, czy wszystkie elementy opowiadania, które uprzednio pasowały do hipotezy, że doktor Crowe przeżył ciężki postrzał, będą teraz pasować do wniosków wynikających z rozwiązania opowiadania, w którym Crowe zmarł i już jako duch zajmuje się przypadkiem Cole'a Seara, zbliżonym do nierozwiązanych problemów Vincenta. Począwszy od tej sceny, można śledzić sukcesywne podtrzymywanie wiary widza naiwnego w funkcjonowanie doktora Crowe'a w świecie żywych i nieufności widza sceptycznego wobec takiej możliwości, kolejne zdarzenia będą zaś miały odmienny sens w przypadku obu tych skrajnie różnych trybów odbioru<sup>67</sup>. Scena wspólnego oczekiwania matki (Toni Collette) i doktora Crowe'a na powrót Cole'a ze szkoły za sprawą inscenizacji sugerującej, że toczyła się między nimi rozmowa na temat problemów chłopca, okazuje się sceną, w której na chłopca czeka wyłącznie matka. Z kolei kolacja z żoną z okazji rocznicy ślubu, na której Anna wydaje się ignorować Malcolma i jego przeprosiny, rozdrażniona faktem, że się spóźnił i że całkowicie poświęca się pracy kosztem życia prywatnego, okazuje się – w ramach denarracji – samotną celebracją żałoby po stracie ukochanego męża. Podobnie sprawy się mają w przypadku ostentacyjnego ujawnienia niewiarygodności w filmach takich, jak *Podziemny krąg*, *American Psycho* czy *Piękny umysł*.

W ostatniej dekadzie można natomiast zaobserwować upowszechnienie i konwencjonalizację narracji niewiarygodnej. Nie stanowi już ona chwytu uniezwykłego, działającego na zasadzie zaskoczenia, lecz funkcjonuje jako jedno z możliwych rozwiązań narracyjnych. Potwierdzają to zarówno produkcje filmowe ostatnich lat, takie jak *Brud*<sup>68</sup>, *Panna Meadows*<sup>69</sup> czy *Dziewczyna z pociągu*<sup>70</sup>, jak i produkcje telewizyjne, na przykład seriale amerykańskie: *Zagubieni*<sup>71</sup> i *Westworld*<sup>72</sup>, serial duńsko-szwedzki *Most nad Sundem* (sezon 3)<sup>73</sup> czy polski serial *Kruk. Szepty słychać po zmroku*<sup>74</sup>. Nowym zjawie-

<sup>67</sup> Por. przypis 46.

<sup>68</sup> *Brud (Filth)*, 2013, Wielka Brytania, reż. J.S. Baird.

<sup>69</sup> *Panna Meadows (Miss Meadows)*, 2014, USA, reż. K.L. Hopkins.

<sup>70</sup> *Dziewczyna z pociągu (The Girl on the Train)*, 2016, USA, reż. T. Taylor.

<sup>71</sup> *Zagubieni (Lost)*, 2004-2010, Bad Robot Productions – Touchstone Television – ABC Studios.

<sup>72</sup> *Westworld (Westworld)*, 2016-2017, HBO Entertainment – Kilter Films – Bad Robot Productions – Jerry Weintraub Productions – Warner Bros. Television.

<sup>73</sup> *Most nad Sundem (Bron / Broen)*, sezon 3, 2015, Filmlance International AB – Nimbus Film Productions – Sveriges Television.

<sup>74</sup> *Kruk. Szepty słychać po zmroku*, 2018, Canal+ Polska – ITI Neovision – Opus TV.

skiem we współczesnych produkcjach jest funkcjonowanie niewiarygodności nie jako ostentacyjnego ekscesu, który w finałowym punkcie zwrotnym zmusza do denarracji historii przedstawionej w filmie, lecz jako obecności rozproszonej i dyskretnej.

Symptomatyczne w tym aspekcie są dokonania Christophera Nolana, twórcy filmów wręcz kanonicznych dla kina gier umysłowych, jak wspomniane już *Memento* czy *Prestiż*<sup>75</sup>. *Incepcję*<sup>76</sup> można właściwie traktować jako meta-opowiadanie na temat niewiarygodności. Powszechność niewiarygodności sprawia, że przestaje już ona funkcjonować jako chwyt kompozycyjny, służący organizowaniu gry z oczekiwaniami widza i dramatyzacji, lecz okazuje się powszechną normalnością, w swym rozproszeniu pozbawioną wyjątkowości.

Kanwę dla sensacyjnej akcji stanowi włamanie; nie jest to jednak włamanie do jakiegoś banku, jak w typowym heist movie, lecz włamanie do czyjegoś umysłu. Motywem organizującym opowiadanie – dzięki tematowi dostania się do czyjegoś umysłu po to, by zmienić sposób myślenia tej osoby przez zaszczepienie w jej umyśle jakiejś idei – jest właśnie potencjał kreacyjny niewiarygodności. Wprawdzie wyjaśnienia deklarowane przez uczestników włamania do umysłu dziedzica fortuny Roberta Fischera (Cilian Murphy) dają podstawę do śledzenia fabuły, sam pomysł implementacji idei w cudzym umyśle poprzez wejście w jego sen wymaga jednak od widza zawieszenia niewiary w stopniu ekstremalnym. Koncepcja wielu poziomów snu o zróżnicowanym chronotopie, przeskakiwanie na kolejne poziomy podświadomości, konstrukcja wielu światów o zróżnicowanym statusie rzeczywistości pozostawia widza w stanie niepewności, aż do finału, w którym totem mający gwarantować, że jesteśmy w świecie realnym, a nie we śnie, ostatecznie nie potwierdza statusu rzeczywistości upragnionego spotkania Cobba (Leonardo DiCaprio) z jego dziećmi. W tym filmie praktycznie wszyscy są kłamcami, a na kolejnych poziomach snu mamy do czynienia z projekcjami, które obsesyjnie nawiązują do problemów osobowościowych postaci zaangażowanych w akcję. Każda wizja rzeczywistości może zostać podważona przez ujawnienie jej statusu kolejnego poziomu snu. Tym samym w filmie Christophera Nolana inscenizowana jest diagnoza, jaką swego czasu filmowej niewiarygodności postawił Rony Bläß, uznając, że jest ona środkiem do wprowadzenia sceptycyzmu epistemicznego czy też jego nośnikiem. Wprowadzenie do tkanki fikcji narratora niewiarygodnego oznacza zakwestionowanie statusu przedstawianej właśnie rzeczywistości i postawienie pytań o istnienie rzeczywistości obiektywnej

<sup>75</sup> *Prestiż* (*The Prestige*), 2006, USA – Wielka Brytania, reż. Ch. Nolan.

<sup>76</sup> *Incepcja* (*Inception*), 2010, USA, reż. Ch. Nolan.

i o możliwość dotarcia do prawdy o niej<sup>77</sup>. W filmach takich, jak *Podejrzani*, *Otwórz oczy*<sup>78</sup>, *Podziemny krąg*, *Memento* czy *Oblęd*, nawet finał nie przynosi rozstrzygnięcia przewyciężającego współistnienie światów możliwych czy też relatywizm przynależnych do nich prawd „lokalnych”. Zawsze jednak w filmach tych kryzys tożsamości przedstawiany jest na zasadzie subiektywnej perspektywy narratora bądź fokalizatora. W *Incepcji* brak rozstrzygnięcia ma status obiektywny – zanim wirujący totem będzie miał szansę się wywrócić, następuje finałowe cięcie.

Jak zauważa Thomas Elsaesser: „*Incepcja* jest filmem o grach umysłowych nie tylko dlatego, że jest alegorią gry umysłowej: wyrafinowanej manipulacji poczuciem rzeczywistości u widza, jego orientacją w przestrzeni i czasie, poprzez akt testowania jego zdolności do rozumienia opowiadania w próbie podążania za intrygą”<sup>79</sup>.

### NIEMIARYGODNOŚĆ ROZPROSZONA

Jeśli w *Incepcji* mamy do czynienia z niewiarygodnością narracyjną w skali makro, to w przypadku *Dunkierki*<sup>80</sup> niewiarygodność występuje lokalnie i stanowi jedynie tło dla zagubienia ludzi walczących o przetrwanie w chaosie ewakuacji z plaż tytułowej Dunkierki. Akcja konstruowana jest poprzez splecenie z sobą trzech wątków, z których każdy ma inny interwał czasowy: (1) „Molo” – tydzień; (2) „Morze” – dzień; (3) „Powietrze” – godzina. Zamiast symultanicznego prowadzenia tych trzech wątków do przecięcia się ich w punkcie kulminacyjnym, mamy do czynienia ze zmienną dynamiką akcji w poszczególnych wątkach i mieszaniem porządku czasowego. W wątku „Powietrze” Farrier (Tom Hardy) widzi tonący kuter, który w wątku „Molo” jeszcze nie wypłynął. W wątku „Morze” na pokład jachtu zostaje zabrany z rufy zatopionego niszczyciela „dygoczący żołnierz” (Cillian Murphy), dwadzieścia minut później widzimy go w wątku „Molo” dowodzącego łodzią ewakuacyjną i dającego dyspozycje rozbitkom ze storpedowanego statku, by kierowali się do brzegu. Z kolei po wodowaniu uszkodzonego spitfire’a Collinsa (Jack Lowden) to, co w wątku „Powietrze” odbierane jest z perspektywy Farriera jako uspokajający gest pozdrowienia, w wątku „Morze”, z perspektywy Collinsa, okazuje się walką o życie, o wyrwanie się spod zablokowanej osłony

<sup>77</sup> Zob. R. B l ä ß, *Satire, Sympathie und Skeptizismus. Funktionen unzuverlässigen Erzählens*, w: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, s. 188-203.

<sup>78</sup> *Otwórz oczy (Abre los ojos)*, 1997, Hiszpania, reż. A. Amenábar.

<sup>79</sup> T. E l s a e s s e r, *Mind-Games, Meta Cinema and Self-Allegory: The Case of „Inception”*, „Panoptikum” 2019, nr 22(29), s. 32.

<sup>80</sup> *Dunkierka (Dunkirk)*, 2017, USA – Wielka Brytania – Francja – Holandia, reż. Ch. Nolan.

kokpitu. Chaos wojny i niepewność sytuacji znajduje wzmocnienie w lokalnie wprowadzanej, rozproszonej niewiarygodności, niemającej już jednak charakteru manewru strategicznego, prowadzącego do dezorientacji widza – mamy tu raczej do czynienia z sugerowanym przez Per Krogha Hansena trybem niewiarygodności internarracyjnej: niewiarygodność ujawniana jest poprzez kontrast między wersjami różnych narratorów (w tym konkretnym przypadku – fokalizatorów)<sup>81</sup>.

Z zupełnie inną strategią mamy do czynienia w filmie *Nowy początek*<sup>82</sup>. W kostiumie filmu science-fiction postawione zostaje w nim pytanie o wolę współpracy i gotowość do komunikowania się w obliczu lęku przed nieznanym. Postępy w próbach porozumienia się z heptapodami, przedstawicielami pozaziemskiej cywilizacji, czynione są tylko dzięki pomysłowości Dr. Louise Banks (Amy Adams) i jej otwartości na „inność”. W główny, wątek związany z pytaniem, po co heptapody przybyły na Ziemię i jakie mają intencje, wpleciony jest wątek poboczny. Louise, na zasadzie reminiscencji, wspomina wspólne chwile ze swoją córką Hannah (Abigail Pniowsky, Julia Scarlett Dan) – bez troskie zabawy, radosne chwile bliskości, kłótnie z nastolatką, aż wreszcie chorobę nowotworową i śmierć. W myśl zasad dramaturgicznych widz traktuje ten wątek jako przedakcję, która poprzez minione doświadczenie traumatyczne nadaje motywację aktualnym działaniom postaci. Tymczasem w finale okazuje się, że heptapodom udało się przekazać wiedzę o nielinernej naturze rzeczywistości, widz zaś orientuje się, że Louise jako depozytariuszka tej wiedzy nie porusza się już po linearnej trajektorii czasu, od przeszłości, przez teraźniejszość, ku przyszłości, lecz łączy te trzy wymiary w całość. Fabularnym potwierdzeniem tej umiejętności, jest jej telefon do chińskiego przywódcy, powstrzymujący go przed atakiem na heptapody. By się uwiarygodnić przed generałem Shangiem (Tzi Ma), Louise wyjawia mu w trakcie rozmowy intymny szczegół z jego prywatnego życia, który pozna dopiero dwa lata później, przy okazji światowej konferencji, fetującej pokój międzygalaktyczny. A zatem początkowy zwrot ku historii za pomocą wezwania do nieobecnej Hannah: „wróc do mnie”, jak i pozostałe obrazy wspólnych chwil nie są retrospekcjami, lecz prospekcjami, obrazami zdarzeń, które dopiero nadejdą<sup>83</sup>. Nie zmienia to w niczym wymowy historii, lecz nadaje jej dodatkowy walor. Najciekawsze jest jednak w tym wypadku, że niewiarygodność,

<sup>81</sup> Por. P.K. Hansen, *Reconsidering the Unreliable Narrator*, „Semiotica” 2007, nr 3(165) s. 241n.

<sup>82</sup> *Nowy początek (Arrival)*, 2016, USA, reż. D. Villeneuve.

<sup>83</sup> Dwuznaczność tej achronicznej linii akcji sygnalizowana jest w subtelny sposób od początku. Słowa „come back to me”, wypowiedziane w kontekście sugerowanej straty i wynikłej stąd traumy, zostają błyskawicznie podważone w kolejnej reminiscencji – a właściwie wizji – przez obraz Louise w połogu, wyciągającej ręce ku położonej, by przejąć od niej niemowlę.

która w filmach gier umysłowych najczęściej służy ukazaniu kryzysu tożsamości protagonisty, tutaj staje się manifestacją otwartości na doświadczenia i samoświadomej zdolności do realizacji celów przez protagonistkę. Louise Banks da życie, by przeżyć szczęście macierzyństwa i radość dzieciństwa, mimo wiedzy, że na końcu tej drogi czeka ją towarzyszenie swojemu jednemu dziecku w umieraniu i śmierci. Za sprawą niewiarygodności film science-fiction przeobraża się w melodramat. Jednocześnie – jak zauważa Hannah Ch. Wojciechowski – *Nowy początek* należy do tych filmów-puzzli, które dają się „ułożyć”: „Dezorientacja i zagubienie ustępują miejsca zrozumieniu i zachwytowi, ale także całkowicie fikcyjnemu wrażeniu «widzenia przyszłości», które zostało stworzone przez starannie skonstruowaną narrację, łączącą przeszłość z przyszłością. To przesunięcie w czasie wywołuje u widza wrażenie ruchu naprzód, wrażenie niemalże wyrzucenia z przeszłości i z wcześniejszego niezrozumienia chronologii filmu w przyszłość i wyraźniejszego zrozumienia tego, jak i co ten film oznacza”<sup>84</sup>.

Jeszcze innego, niezwykle ciekawego wariantu niewiarygodności rozproszonej, dyskretniej dostarcza obraz *Zwierzęta nocy*<sup>85</sup>. Prologiem do tego filmu jest performance w duchu sztuki konceptualnej, element wernisażu w galerii sztuki prowadzonej przez Susan Morrow (Amy Adams). Napisom czołowym towarzyszą obrazy nagich, przeważnie wiekowych kobiet, w większości chorośliwie otyłych, z widocznymi bliznami na ciele. Już ta pierwsza scena budzi uczucie dyskomfortu, który będzie towarzyszyć widzowi przez cały film.

Susan mieszka w luksusowej rezydencji w Beverly Hills i odnosi sukcesy jako marszandka, ale mówi o poczuciu niespełnienia, braku satysfakcji. Obserwacje jej relacji ze znajomymi, a przede wszystkim z mężem Huttonem Morrowem (Armie Hammer) dopełniają obrazu dojmującej samotności kobiety. Poprawna, acz chłodna relacja małżonków staje się zrozumiała, gdy Susan orientuje się, że lot do Nowego Jorku, dokąd Hutton właśnie się udał w sprawach biznesowych, jest de facto wyjazdem z kochanką, co – jak się wydaje – nie stanowi dla niej wielkiego zaskoczenia. Właściwą akcję filmu inicjuje przesyłka od byłego męża Susan Edwarda Sheffielda (Jake Gyllenhaal), która zawiera manuskrypt jego najnowszej powieści, z dedykacją dla niej na stronie tytułowej. Od tego momentu w wątku teraźniejszej egzystencji Susan, która dzieli czas między pracę w galerii, zdawkowe rozmowy z pozornie bliskimi sobie ludźmi i czytanie nocami książki, osadzony zostaje wątek powieści *Zwierzęta nocy*. Jest on przedstawiany na zasadzie filmu w filmie, ale wprowadzenie tego metapoziomu ma charakter znamieny z punktu wi-

<sup>84</sup> H.Ch. Wojciechowski, *When the Future Is Hard to Recall: Episodic Memory and Mnemonic Aids in Denis Villeneuve's „Arrival”, „Projections”* 12(2018) nr 1, s. 64.

<sup>85</sup> *Zwierzęta nocy* (*Nocturnal Animals*), 2016, USA, reż. T. Ford.

dzenia logiki narracji. O ile w wątku teraźniejszym mamy do czynienia z fokalizacją zewnętrzną, w której postacią ogniskującą jest Susan, o tyle w wątku powieściowym Susan funkcjonuje na zasadzie fokalizacji wewnętrznej. Nie obserwujemy już tylko jej zachowań i interakcji z innymi postaciami, lecz obcujemy z jej wyobrażeniową lekturą powieści. Edward przedstawia w niej brutalną historię zbrodni popełnionej na teksaskiej pustyni, a następnie zemsty za tę zbrodnię. Pod wpływem lektury do Susan powraca w reminiscencjach przeszłość sprzed dwudziestu lat. Byli wtedy z Edwardem parą. Wbrew ostrzeżeniom matki Susan wyszła za niego za męża, ale później go porzuciła. Te trzy wątki, a zarazem płaszczyzny opowiadania, naznaczone są narastającym poziomem subiektywizacji, razem zaś stanowią swoisty wariant *ekranu mentałego*<sup>86</sup>. Przeszłość zaczyna stopniowo przejmować władzę nad teraźniejszością. Dokonuje się to najpierw poprzez traumę Edwarda przetworzoną w fikcję, a potem poprzez wspomnienia Susan o błędzie, który zaważył na jej życiu. Trzy płaszczyzny stopniowo się synchronizują i dochodzi do ich wzajemnego przenikania. Motywy i rekwizyty krążą między powieścią, teraźniejszością Susan i przeszłością reminiscencji – emocje przepływają między powieściowym Tonym i Susan jako czytelniczką, Jake Gyllenhaal jest natomiast zarazem Edwardem, jak i powieściowym Tonym. Tony jeździ autem Edwarda; teksańscy bandyci zaś tym samym autem sportowym, przy którym Susan kiedyś pozbawiła Edwarda złudzeń co do perspektyw ich związku; z kolei żona Tony’ego Laura i jego córka India zostają znalezione martwe na czerwonej pluszowej kanapie – na takiej samej kanapie leżała niegdyś Susan, podając w wątpliwość talent pisarski Edwarda, co sugeruje, że to wtedy właśnie uśmierciła swoje małżeństwo. Jeśli jednak traktować retrospekcje Susan jako przedakcję, to, po pierwsze, jest ona bardzo rozbudowana, po drugie, to tam zlokalizowany jest punkt kulminacyjny – aborcja dziecka, które miała mieć z Edwardem. I to właśnie ten fakt stanowi źródło produktywnej traumy Edwarda, przepracowanej w jego powieści; on też jest przyczyną stanu Susan, jej permanentnego kryzysu. Przedakcja przestaje być zablizowaną przeszłością, przeobrażając się w teraźniejszość, naznaczoną samotnością i cierpieniem. Rozmowa telefoniczna Susan z córką, która jest wytworem jej wyobraźni, uświadamia, jakie wyrzuty sumienia dręczą bohaterkę, czyniąc z niej zarazem fokalizatorkę niewiarygodną. Przeszłość sprzed ekspozycji właściwej akcji przestaje pełnić tutaj funkcję przedakcji. Staje się odrębną, wręcz dominującą płaszczyzną czasową, wobec której teraźniejszość zdaje się jedynie rozpadać się w pył konsekwencją minionych decyzji.

<sup>86</sup> Zob. B.F. K a w i n, *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*, Princeton University Press, Princeton–Surrey 1978.

Sygnałem „produktywnej patologii” jest w przypadku Susan permanentna bezsenność oraz przenikanie się planów rzeczywistości i fikcji. Sygnałem tego jest na przykład scena, w której Susan, przeglądając w smartfonie koleżanki filmik, dostrzega w nim nagle zabójcę z czytanej powieści. Te rozproszone sygnały niewiarygodności i generalnie niski poziom komunikatywności sprawiają, że widz może na przykład nie dostrzegać w opowiadaniu Susan ambiwalencji postaci jej córki Samantha Morrow (India Menuez). Poruszona lekturą powieści swojego byłego męża, Susan dzwoni do dorosłej już córki, wyrывая ją ze snu. Wbrew wzajemnym zapewnieniom, później już ze sobą nie rozmawiają. W punkcie kulminacyjnym zaś dowiadujemy się, że po decyzji o rozstaniu się z Edwardem Susan usunęła ciążę. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że rozstała się z Edwardem przed osiemnastoma laty, a w fazie ekspozycji, w obliczu kryzysu związku z drugim mężem, Huttonem, wyznaje przyjaciółce, że tak naprawdę nic jej z nim nie wiąże, to okazuje się, że jedynym dowodem na istnienie Samantha, nie tylko w wyobraźni Susan, lecz także w diegezie filmu, są napisy końcowe. Wymienienie tam Samantha przypomina przypadek filmu *Adaptacja*<sup>87</sup>, gdzie w napisach końcowych obok scenarzysty Charliego Kaufmana wymieniony został Donald, jego fikcyjny bliźniak (fikcyjność tej postaci nie przeszkodziła w wyczytaniu jej nazwiska podczas uroczystości wręczenia Oscarów jako osoby nominowanej do nagrody za scenariusz)<sup>88</sup>.

Odnosnie do kwestii rozproszonej niewiarygodności w filmach z ostatnich lat, warto zauważyć, że nie jest ona motywowana wyłącznie subiektywną „patologią”, jak ma to miejsce na przykład w *American Psycho* czy w *Domu snów*<sup>89</sup>, czy naiwnością narratora, chociażby Paula Smeckera (Willem Dafoe) w *Świętych z Bostonu*<sup>90</sup>, lecz rozgrywa się na poziomie samej narracji, nabierając statusu „obiektywnego” w opowiadaniu. Tak jest na poziomie makro w przypadku *Incepcji*, *Dunkierki* i *Nowego początku*. Co ciekawe, wcześniej rozwiązanie tego rodzaju należało do rzadkości. Najbardziej znanym przykładem, gdzie elementem niewiarygodnym nie okazuje się narrator homodiegetyczny czy fokalizator, lecz sama narracja, jest *Osada*<sup>91</sup>.

<sup>87</sup> *Adaptacja (Adaptation)*, 2002, USA, reż. S. Jonze.

<sup>88</sup> Skoro nawiązujemy do napisów końcowych, to warto wspomnieć, że w *Dunkierce* pojawia się w nich „dygoczący żołnierz” z wątku „Morze” (bez ujawnienia statusu tej postaci w wątku „Molo”); z kolei w napisach końcowych *Podziemnego kregu* występuje Narrator (Edward Norton) i Tyler Durden (Brad Pitt), co dezorientuje niektórych widzów, mimo informacji w klimaksie, że narrator i Tyler Durden to jedna i ta sama osoba (Tyler Durden cierpiący na rozdwojenie jaźni). Wydaje się, że we wszystkich tych wypadkach obsadę należy traktować nie jako potwierdzenie statusu ontologicznego postaci filmu, lecz jedynie jako świadectwo obecności nazwisk aktorów na „liście płac” za rolę wymyślonej, a nie realnej postaci w ramach diegezy.

<sup>89</sup> *Dom snów (Dream House)*, 2011, Kanada–USA, reż. J. Sheridan.

<sup>90</sup> *Święci z Bostonu (The Boondock Saints)*, 1999, Kanada–USA, reż. T. Duffy.

<sup>91</sup> *Osada (The Village)*, 2004, USA, reż. M. Night Shyamalan.

Skoro kino modernistyczne przywołane zostało już jako kontekst rozwiązań narracyjnych i stylistycznych w kinie gier umysłowych, to można zauważyć, że twórcy tego rodzaju filmów posługują się środkami dramaturgicznymi i stylistycznymi z arsenału estetyki modernistycznej w szerszym zakresie, niż mogłoby się wydawać. Mamy tu bowiem do czynienia nie tylko z obniżaniem komunikatywności narracji, z technikami subiektywizacji, wprowadzaniem dystansu, blokowaniem empatii wobec postaci czy wreszcie ze (wspomnianą przy okazji *Zwierząt nocy*) subiektywnością w trybie „ekranu mentalnego”. W finałowym punkcie zwrotnym jesteśmy świadkami zmodernizowanego wariantu antyklamaksu i otwartego zakończenia. Polega on na dezorientującym manewrze w spodziewanym punkcie kulminacyjnym. Jeśli klimaks rozumiany był w dramaturgii jako osiągnięcie szczytu napięcia po jego stopniowym narastaniu, to antyklamaks oznacza przejście do gradacji opadającej, niweczącej w finale dzieła efekt budowanego napięcia. Zamiast rozwiązania następuje zaskakujący dla widza unik. Nieoczekiwana zmiana „tonu” opowieści i brak kulminacji rozładowującej konflikt uniemożliwiają zamknięcie akcji<sup>92</sup>. O ile jednak modernistyczne filmy Michelangela Antonioniego – *Przygoda*<sup>93</sup> i *Noc* – stanowią, jak pisze Umberto Eco, przykłady uzyskania otwartości kompozycyjnej za pomocą antyklamaksu<sup>94</sup>, to stworzenie w *Memento* pętli bez wyjścia (poprzez stałą alternację dwóch wątków, z których jeden przedstawiany jest linearnie, a drugi alinearnie, na zasadzie inwersji) daje efekt otwartości w duchu estetyki postmodernistycznej – z charakterystyczną fragmentarycznością, tematem kryzysu tożsamości i grą konwencjami neo-noir – właśnie na miarę kina gier umysłowych. Nie inaczej jest z techniką „ekranu mentalnego”. Bruce’a Kawina interesowały filmy takie, jak *Persona*<sup>95</sup>, *Hańba*<sup>96</sup>, *Hiroshima, moja miłość*<sup>97</sup> czy *Zeszłego roku w Marienbadzie*<sup>98</sup>. Narracja w trybie pierwszej osoby wynika w tych filmach z wizualizacji myśli bohatera, jego nastroje zaś wpływają na przedstawianie rzeczywistości. Kawina najbardziej interesowały filmy osiągające wysoki poziom samoświadomości, co polegało na demonstracyjnym ujawnianiu w nich aktu wypowiedzania, a ujawniana instancja nadawcza rzutowała siebie na świat przedstawiony<sup>99</sup>. We współczesnych

<sup>92</sup> Zob. J. Ostaszewski, *Oddramatyzowanie akcji i antyklamaks w filmie fabularnym*, „Panoptikum” 2018, nr 19(26), s. 80-94.

<sup>93</sup> *Przygoda (L'avventura)*, 1960, Włochy – Francja, reż. M. Antonioni.

<sup>94</sup> Por. U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, L. Eustachiewicz, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, Czytelnik, Warszawa 1994, s. 210-212.

<sup>95</sup> *Persona (Persona)*, 1966, Szwecja, reż. I. Bergman.

<sup>96</sup> *Hańba (Skammen)*, 1968, Szwecja, reż. I. Bergman.

<sup>97</sup> *Hiroshima, moja miłość (Hiroshima mon amour)*, 1959, Francja–Japonia, reż. A. Resnais.

<sup>98</sup> *Zeszłego roku w Marienbadzie (L'Année dernière à Marienbad)*, 1961, Francja–Włochy, reż. A. Resnais.

<sup>99</sup> Por. K a w i n, dz. cyt., s. 12, 55.

filmach z narracją niewiarygodną rzutowanie stanów mentalnych na świat przedstawiony służy wprowadzeniu zagadki fabularnej, której rozwiązanie następuje w momencie ujawnienia pierwszoosobowego trybu opowiadania (jak dzieje się to na przykład w *Mechaniku*) bądź tylko jego zasugerowania (z czym mamy do czynienia w *Zwierzętach nocy*). Jak widać, we współczesnym świecie transfer dotyczy nie tylko nowoczesnej technologii, lecz także technik narracyjnych, które za każdym razem służą innym celom – zasadzie nowatorstwa i niejednoznaczności w estetyce modernistycznej bądź zwodniczej grze z oczekiwaniami publiczności w filmach postklasycznych.

\*

Przyjęta tutaj – za pracami Wayne’a Booth’a i Jamesa Phelana – perspektywa retoryczna oznacza traktowanie niewiarygodności jako cechy dyskursu narracyjnego wprowadzanej intencjonalnie po to, by publiczność filmu rozpoznawała w komplikacji propozycję gry estetycznej opartej na ironii. Propozycja ta dostarcza przesłanek i narzędzi do rozpoznania w niej istotnego czynnika w konstruowaniu złożonych opowiadań filmowych, nazywanych – za Thomasem Elsaesserem – kinem gier umysłowych. Literaturoznawcze koncepcje niewiarygodności wiązały się w pierwszej kolejności z narratorem homodiegetycznym w rozumieniu Gérarda Genette’a, czyli z postacią należącą do świata przedstawionego, z poziomu którego relacjonuje, interpretuje i ocenia ona zdarzenia i inne postacie zaangażowane w intrygę<sup>100</sup>. W toku argumentacji okazywało się, że kategoria ta ulegała rozszerzeniu i niewiarygodne mogą być także inne instancje narracyjne: fokalizatorzy (na przykład w *Szóstym zmyśle* i w *Mechaniku*) i sama narracja (na przykład w *Nowym początku* czy w *Osadzie*). Jednocześnie diagnozowane było zjawisko z jednej strony spowszednienia chwytu niezwykłego, z drugiej zaś funkcjonowania niewiarygodności rozproszonej, które notabene nie jest czymś całkowicie nowym ani charakterystycznym wyłącznie dla kina ostatnich lat – tego rodzaju wariant niewiarygodności obecny był już na przykład w *Drabinie Jakubowej*<sup>101</sup>.

Przedstawione argumenty nie zamykają debaty ani nad kinem gier umysłowych, ani tym bardziej nad niewiarygodnością narracyjną. Ostrożność badawcza każe jednak postawić w tym miejscu pytanie, czy pojęcie niewiarygodności w analizie narracji nie staje się zbyt pojemne, a przez to zaczyna tracić wyrazistość jako narzędzie analityczne. Czy bowiem zmiany perspektywy narracyjnej i niezgodności między związanymi z nimi przedstawieniami

<sup>100</sup> Por. Genette, dz. cyt., s. 160-163.

<sup>101</sup> *Drabina Jakubowa* (*Jacob's Ladder*), 1990, USA, reż. A. Lyne.

oznaczają niewiarygodność czy to lokalnych narratorów (jak w *Rashomonie*), czy to generalnej instancji narracyjnej – przy założeniu, że fokalizatorzy nie podlegają już ocenie w kategoriach błędów w interpretowaniu czy ocenie zdarzeń (jak w *Dunkierce* i *Nowym początku*)? Być może należałoby na ogólnym poziomie narracji mówić raczej o narracji dysonansowej – co swego czasu zaproponowała Dorrit Cohn<sup>102</sup> – a nie o narracji niewiarygodnej, zachowując ten termin do zantropomorfizowanych instancji tekstu fikcjonalnego, to znaczy narratorów i fokalizatorów?

Być może należy zatem włączyć do interpretacji alternatywne podejście do niewiarygodności, w tradycji badawczej określane mianem konstruktywistyczno-kognitywnego<sup>103</sup>. W jego ramach punktem wyjścia jest rozpoznanie braku wewnętrznej koherencji w tekście. Niewiarygodność pojawia się wraz z rozbieżnymi lekturami dokonanymi przez rzeczywistych odbiorców, a jej rezultatem jest wysuwanie hipotezy interpretacyjnej o niewiarygodności instancji narracyjnej w celu połączenia przedstawionych zdarzeń w spójną i logiczną opowieść<sup>104</sup>. Osobną kwestią do rozważenia jest tutaj doprecyzowanie rozróżnienia niewiarygodności narracyjnej i obniżenia komunikatywności narracyjnej oraz ambiwalencji znaczeniowej tekstu.

W powyższych rozważaniach była też mowa o retoryce budowania relacji między postacią filmową a publicznością filmu na zasadzie współodczuwania z protagonistą bądź blokowania wobec niego empatii. W tym kontekście w dalszych badaniach warto być może podążać tropem zaproponowanym przez Jamesa Phelana, który rozróżnia niewiarygodność wiążącą i zrażającą. O ile ten pierwszy typ niewiarygodności wiąże narratora z publicznością, o tyle drugi zwiększa dystans między nim a odbiorcami dzieła<sup>105</sup>. Zabieg ten wykraczałby poza przyjęty do analizy w niniejszych rozważaniach horyzont efektów ironicznych, wywołanych wprowadzeniem niewiarygodności i poszerzałby badanie skutków użycia tego środka narracyjnego na całe spektrum poznawczej, afektywnej i etycznej relacji między narracją (jej ewentualnym narratorem) a odbiorcami.

<sup>102</sup> Por. D. C o h n, *Discordant Narration*, „Style” 34(2000) nr 2, s. 307n.; por. też: J. P h e l a n, *Estranging Unreliability, Bonding Unreliability, and the Ethics of „Lolita”*, „Narrative” 15(2007) nr 2, s. 225.

<sup>103</sup> Szerzej na ten temat zob. S h e n, dz. cyt.

<sup>104</sup> Por. T. Y a c o b i, *Fictional Reliability as a Communicative Problem*, „Poetics Today” 2(1981) nr 2, s. 113-119; M. S t e r n b e r g, T. Y a c o b i, *(Un)Reliability in Narrative Discourse: A Comprehensive Overview*, „Poetics Today” 36(2015) nr 4, s. 402-413.

<sup>105</sup> Zob. P h e l a n, *Estranging Unreliability, Bonding Unreliability, and the Ethics of „Lolita”*; S h e n, dz. cyt.

## BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAPHY

- Bläß, Ronny. "Satire, Sympathie und Skeptizismus: Funktionen unzuverlässigen Erzählens." In *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Edited by Fabienne Liptay and Yvonne Wolf. München: Edition Text + Kritik, 2005.
- Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1961.
- . "Rodzaje narracji." Translated by Ignacy Sieradzki. *Pamiętnik Literacki* 62, no. 1 (1971): 229–44.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London and New York: Routledge, 2008.
- . "Procesy poznawcze a rozumienie: Widzenie i zapominanie w *Mildred Pierce*." Translated by Jacek Ostaszewski. *Kwartalnik Filmowy* 17, no. 11(71) (1995): 22–39.
- . *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Buckland, Warren. "Introduction: Puzzle Plots." In *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Edited by Warren Buckland. Oxford: Wiley and Blackwell Publishing, 2009.
- Campora, Matthew. *Subjective Realist Cinema: From Expressionism to Inception*. New York and Oxford: Berghahn Books, 2014.
- Chatman, Seymour. *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1990.
- . *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.
- Cohn, Dorrit. "Discordant Narration." *Style* 34, no. 2 (2000): 307–16.
- Coplan, Amy. "Empathic Engagement with Narrative Fictions." *The Journal of Aesthetic and Art Criticism* 62, no. 2 (2004): 141–52.
- Currie, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
- Eco, Umberto. *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Translated by Jadwiga Gałuszka, Lesław Eustachiewicz, Alina Kreisberg, and Michał Oleksiuk. Warszawa: Czytelnik, 1994.
- . "Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką." Translated by Teresa Rutkowska. *Przekazy i Opinie*, nos. 1–2 (1990): 12–36.
- . "Ironia intertekstualna i poziomy lektury." In Eco, *O literaturze*. Translated by Joanna Ugniewska. Warszawa: Muza, 2003.
- Elsaesser, Thomas. "Kino gier umysłowych." Translated by Mirosław Przyłipiak. In Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia: Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*. Translated by Mirosław Przyłipiak et al. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2018.

- . "Mind-Games, Meta Cinema and Self-Allegory: The Case of *Inception*." *Panoptikum*, no. 22 (29) (2019): 29–37.
- . "Sprawstwo, przyczyna, przypadek: jeszcze o filmach gier umysłowych." Translated by Filip Cieślak and Mirosław Przyłipiak. In Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia: Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2018.
- . "Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom 'postmodernen' zum 'post-mortem' -Kino am Beispiel von Christophers Nolans *Memento*." In *ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*. Edited by Christine Rüffert, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, and Alfred Tews. Berlin: Fischer & Bertz, 2004.
- Fingerhut, Joerg. "Embodied Seeing-In, Empathy, and Expansionism." *Projections* 12, no. 2 (2018): 28–38.
- Gallese, Vittorio, and Michele Guerra. "Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies." *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 3 (2012): 183–210.
- Genette, Gérard. "Diskurs der Erzählung: Ein methodologischer Versuch." In Genette, *Die Erzählung*. Translated by Andreas Knop. Paderborn: Wilhelm Fink UTB, 2010.
- Ghosal, Torsa. "Unprojections, or, Worlds Under Erasure in Contemporary Hollywood Cinema." *Media-N: Journal of the New Media Caucus* 11, no. 1 (2015): 75–81.
- Grodal, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Hansen, Per Krogh. "Reconsidering the Unreliable Narrator." *Semiotica*, no. 3 (165) (2007): 227–46.
- Heidbrink, Henriette. "To Die Right: The Impact of Ludic Forms on the Engagement with Characters." *Projections* 8, no. 1 (2014): 61–82.
- Hven, Steffen. *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- Ishiguro, Kazuo. *Okruchy dnia*. Translated by Jan Rybicki. Warszawa: Prószyński i S-ka, 1997.
- Kawin, Bruce F. *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*. Princeton and Surrey: Princeton University Press, 1978.
- Kiss, Miklós, and Steven Willemsen. *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017.
- Kovács, András Bálint. *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950–1980*. Chicago and London: University of Chicago Press, 2007.
- Liptay, Fabienne, and Yvonne Wolf. "Einleitung: Film und Literatur im Dialog." In *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Edited by Fabienne Liptay and Yvonne Wolf. München: Edition Text + Kritik, 2005.
- Ostaszewski, Jacek. "Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym." *Kwartalnik Filmowy* 32, nos. 71-72 (2010): 60–74.

- . “Oddramatyzowanie akcji i antyklamaks w filmie fabularnym.” *Panoptikum*, no. 19 (26) (2018): 80–94.
- . “W pętli zapomnienia – analiza narracyjna filmu *Memento* Christophera Nolana.” In *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*. Edited by Piotr Francuz. Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL, 2007.
- Panek, Elliot. “The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film.” *Film Criticism* 31, nos. 1–2 (2006): 62–88.
- Phelan, James. “Estranging Unreliability, Bonding Unreliability, and the Ethics of *Lolita*.” *Narrative* 15, no. 2 (2007): 222–38.
- . *Living to Tell about It: A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca: Cornell University Press, 2005.
- . “Reliable, Unreliable, and Deficient Narration: A Rhetorical Account.” *Narrative Culture* 4, no. 1 (2017): 89–103.
- Phelan, James, and Mary Patricia Martin. “The Lessons of ‘Weymouth’: Homodiegesis, Unreliability, Ethics, and *The Remains of the Day*.” In *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Edited by David Herman. Columbus: Ohio State University Press, 1999.
- Poulaki, Maria. “Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films.” In *Hollywood Puzzle Films*. Edited by Warren Buckland. New York and London: Routledge, 2014.
- Przylipiak, Mirosław. *Kino stylu zerowego: Dwadzieścia lat później*. Sopot: GWP, 2016.
- Richardson, Brian. “Denarration in Fiction: Erasing the Story in Beckett and Others.” *Narrative* 9, no. 2 (2001): 168–75.
- . “Some Antinomies of Narrative Temporality: A Response to Dan Shen.” *Narrative* 11, no. 2 (2003): 234–6.
- Ricoeur, Paul. *Czas i opowieść*. Translated by Małgorzata Frankiewicz, Jarosław Jakubowski, and Urszula Zbrzeźniak. Vol. 2. *Konfiguracja w opowieści fikcyjnej*. Translated by Jarosław Jakubowski. Kraków: Wydawnictwo UJ, 2008.
- Shen, Dan. “Unreliability.” *The Living Handbook of Narratology*. <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/66.html>.
- Smith, Murray. “‘The Pit of Naturalism’: Neuroscience and the Naturalized Aesthetic of Film.” In *Cognitive Media Theory*. Edited by Ted Nannicelli and Paul Taberham. New York and London: Routledge, 2014.
- . “Zaangażowanie widza w postać.” Translated by Jolanta Mach. In *Kognitywna teoria filmu: Antologia przekładów*. Edited by Jacek Ostaszewski. Translated by Alicja Helman, Jolanta Mach, Jacek Ostaszewski, et al. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1999.
- Sternberg, Meir, and Tamar Yacobi. “(Un)Reliability in Narrative Discourse: A Comprehensive Overview.” *Poetics Today* 36, no. 4 (2015): 327–498.
- Szczekała, Barbara. *Mind-game films: Gry z narracją i widzom*. Łódź: NCKF, 2018.
- Thompson, Krisitn. *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press, 1988.

- Truffaut, Françoise. *Hitchcock / Truffaut*. Translated by Tadeusz Lubelski. Izabelin: Świat Literacki, 2005.
- Vaage, Margrethe Bruun. "Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement." *Midwest Studies in Philosophy* 34, no. 1 (2010): 158–179.
- Wojciehowski, Hannah Chapelle. "When the Future Is Hard to Recall: Episodic Memory and Mnemonic Aids in Denis Villeneuve's *Arrival*." *Projections* 12, no. 1 (2018): 55–70.
- Yacobi, Tamar. "Fictional Reliability as a Communicative Problem." *Poetics Today* 2, no. 2 (1981): 88–126.

## ABSTRAKT / ABSTRACT

Jacek OSTASZEWSKI – O narracji epistemicznie niejednoznacznej. Niewiarygodność w kinie gier umysłowych

DOI 10.12887/34-2021-2-134-16

Literaturoznawcza koncepcja narratora niewiarygodnego stanowi punkt wyjścia charakterystyki zjawiska kina gier umysłowych. Tekst przedstawia typologię niewiarygodności narracyjnej w filmach fabularnych, wskazując na jej podstawowe strategie i funkcje komunikacyjne, związane na przykład z ujawnieniem niewiarygodności w finałowym zwrocie akcji. Diagnozie upowszechnienia się w kinie współczesnym niewiarygodności narracyjnej towarzyszy wskazanie na tendencję do posługiwania się niewiarygodnością rozproszoną, która z jednej strony może pozostać niezauważona, z drugiej zaś wprowadza epistemologiczną niepewność w odbiorze filmu.

Słowa kluczowe: narrator niewiarygodny, filmy gier umysłowych, filmy puzzle, ironia, denarracja, niewiarygodność rozproszona

Kontakt: Katedra Teorii i Antropologii Filmu, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Jagielloński, ul. Łojasiewicza 4, 30-348 Kraków

E-mail: jacek.ostaszewski@uj.edu.pl

Tel. 12 6645607

<https://film.uj.edu.pl/kadra/pracownicy/jacek-ostaszewski>

<https://orcid.org/0000-0003-1160-4021>

Jacek OSTASZEWSKI, On Epistemically Ambiguous Narration: Unreliability in Mind-Game Films

DOI 10.12887/34-2021-2-134-16

The concept of an unreliable narrator used in literary studies inspires the presentation of the contemporary status of mind-game films. The paper comprises

a typology of narrative unreliability in feature films and indicates its basic strategies and communicative functions related, for instance, to the disclosure of unreliability in the final plot twist. The author points to the proliferation of narrative unreliability in contemporary cinema and observes a tendency to make use of dispersed unreliability, which, on the one hand, may go unnoticed, and, on the other hand, introduces epistemological uncertainty in the reception of a film.

Keywords: narrator unreliable, mind-game films, puzzle films, irony, denarration, dispersed unreliability

Contact: Katedra Teorii i Antropologii Filmu, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Jagielloński, ul. Łojasiewicza 4, 30-348 Kraków, Poland

E-mail: [jacek.ostaszewski@uj.edu.pl](mailto:jacek.ostaszewski@uj.edu.pl)

Phone: +48 12 6645607

<https://film.uj.edu.pl/kadra/pracownicy/jacek-ostaszewski>

<https://orcid.org/0000-0003-1160-4021>