

MIŁOSZ STELMACH
(UNIwersytet Jagielloński)

NIELINEARNE TRAJEKTORIE NARRACJI – MODEL TEORETYCZNY

Jak głosi anegdota, pokaz *Przygody* Michelangelo Antonioniego na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Cannes w roku 1960 zakończył się gwizdami ze strony publiczności i ucieczką z kina samego reżysera i gwiazdy filmu, Moniki Vitti. „Gdzie jest Anna?!” – mieli krzyczeć poirytowani widzowie, rozczarowani brakiem jakiegokolwiek wyjaśnienia quasi-kryminalnej intrygi zaprezentowanej w filmie. Nie przeszkodziło to jednak w uformowaniu się skromnego wówczas jeszcze grona admiratorów talentu Antonioniego i przyznaniu filmowi nagrody jury, drugiego co do ważności lauru canneńskiego festiwalu.

Ta krótka historia wydaje się wyjątkowo inspirująca, i to nie tylko dlatego, że dotyczy jednego z najbardziej szanowanych tytułów w historii kina. Znane są wszak liczne przykłady pochodzące z zakresu różnych sztuk, świadczące o początkowym niezrozumieniu artystów i dzieł dziś powszechnie uważanych za wybitne. Sztuka filmowa nie pozostaje pod tym względem wyjątkiem – wystarczy wspomnieć niedocenione początkowo arcydzieło Orsona Wellesa *Obywatel Kane* (1941), ignorowane długo filmy Rainera Wernera Fassbindera czy regularnie wygwizdywane w Cannes obrazy Larsa von Triera. Historia początkowej recepcji *Przygody* jest jednak na ich tle o tyle wyjątkowa, że nie tylko ilustruje tezę, w myśl której nowatorskie decyzje artystyczne często zostają odrzucone przy pierwszym kontakcie, ale także precyzyjnie wskazuje przyczyny tego odrzucenia. Dla widzów z przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych męczące mogło się zdawać wolne tempo opowiadania i egzystencjalny ciężar filmu, ale tym, co skłoniło ich do ostrych reakcji, był brak zamknięcia głównego wątku opowieści – poszukiwań zaginionej Anny. Nie był to oczywiście pierwszy film w historii kina posługujący się otwartym zakończeniem, być

może był jednak pierwszym, który robił to w sposób tak ostentacyjny, świadomie rozbudzając oczekiwania widza tylko po to, aby je zawieść.

Choć oryginalność i pionierski charakter filmów włoskiego egzystencjalisty możemy tropić na różnych poziomach, to właśnie te cechy – niekonkluzywność opowieści i brak poszanowania dla jej przyczynowo-skutkowej logiki – czynią go patronem nowoczesnego sposobu opowiadania filmowych fabuł. Przez ponad pięćdziesiąt lat, które dzielą nas od premiery *Przygody*, głębokiemu przeobrażeniu uległo całe kino artystyczne oraz jego publiczność. Rozwiązania zaproponowane przez Antonioniego stały się nie tylko normą, ale w niektórych przypadkach wręcz cechą dystynktywną współczesnego *arthouse'u*. Nowy styl opowiadania został oswojony i rozpowszechniony, a alternatywna narracja kina artystycznego stała się również swego rodzaju konwencją, rozpoznawaną przez widzów i wykorzystywaną przez twórców. Opisanie tych nieklasycznych modeli narracji, które niegdyś budziły takie rozdrażnienie, a które bujnie rozwijają się w dzisiejszym kinie, będzie głównym celem w niniejszej pracy.

Warto jednak na wstępie sprecyzować, co kryje się pod pojęciem „modeli narracji”. Poniższy wywód nie ma bowiem na celu całościowego opisu narracji kina artystycznego (jakby było to w ogóle możliwe), ale jedynie pewien jej aspekt, związany z konstrukcyjnym otwarciem, często spotykanym w dziełach modernistycznych. Za ramę teoretyczną tych rozważań posłuży koncepcja nieliniarnej narracji sformułowana przez węgierskiego historyka filmu Andrása Bálinta Kovácsa w książce zatytułowanej *Screening Modernism*¹. Podjął on w niej próbę zdefiniowania klasycznego schematu opowiadania oraz odstępstw od niego często dostrzegalnych w europejskim kinie artystycznym.

Zanim jednak przejdę do omawiania propozycji teoretycznych Kovácsa, pokuszę się o kilka uwag wstępnych. Są one konieczne, bowiem niepisany punktem wyjścia do wywodu węgierskiego filmoznawcy na temat narracji jest strukturalistycznie zorientowana francuska tradycja narratologiczna oraz do pewnego stopnia pokrewne im neoformalistyczne badania amerykańskich kognitywistów. To od nich węgierski filmoznawca przejął sposób patrzenia na dzieło narracyjne jako wariację na temat prostego schematu fabularnego, wspólnego na głębokim poziomie większości tekstów kultury zachodniej.

OPOWIEŚĆ UNIWERSALNA

Próbie ustalenia „kanonicznej” formuły dramaturgicznej dzieła narracyjnego podejmował już Arystoteles w swojej *Poetyce*, ale decydujące w tej dziedzinie okazały się dopiero dwudziestowieczne poszukiwania strukturalistów, szcze-

¹ A. B. Kovacs, *Screening Modernism. European Art Cinema 1950–1980*, Chicago and London 2007.

gólnie żywe w latach sześćdziesiątych XX wieku. Były one inspirowane w dużej mierze wcześniejszymi o kilka dekad pracami Władimira Proppa. Rosyjski literaturoznawca, badając bajki magiczne z różnych rejonów świata, stwierdził, że ich fabuły można sprowadzić do najbardziej ogólnego wzorca rozwoju, jakim jest sekwencja: zakłócenie porządku – zmagania – przywrócenie porządku². Teorię tę, przefiltrowaną także przez klasyczne reguły poetyki, rozwijali dość intensywnie francuscy literaturoznawcy badający tak zwaną gramatykę dzieła literackiego, tacy jak Roland Barthes czy Algirdas Greimas³. Ustalenia Proppa oraz jego metodologicznych i intelektualnych spadkobierców opierały się na badaniu licznych przykładów z dziedziny literatury, tym samym pozostając w kręgu analiz tekstualnych.

Potwierdził je jednak także David Bordwell, który przystąpił do problemu z innej pozycji badawczej, czyli teorii odbioru dzieła wywodzącej się bezpośrednio z tradycji badań psychologii poznawczej. Amerykański kognitywista odwołał się do badań z dziedziny psychologii poznawczej dotyczących rozumienia i wytwarzania różnych opowieści. Również one dowiodły, że istnieje pewien „kanoniczny” wzorzec opowiadania, którym ludzie posługują się najczęściej, a który jest dla nich jednocześnie najbardziej zrozumiały i najłatwiejszy do przyswojenia oraz zapamiętania. Bordwell streszcza go w kilku ogólnikowych punktach:

- wprowadzenie tła, scenerii i postaci,
- objaśnienie stanu rzeczy,
- zdarzenie inicjujące,
- reakcja emocjonalna głównego bohatera lub ustanowienie przez niego celu,
- komplikacja akcji,
- rezultat,
- reakcja na rezultat⁴.

Ten schemat określić można mianem kanonicznego, gdyż da się sprowadzić do niego fabuły większości dzieł narracyjnych. Oczywiście różne propozycje teoretyczne ujmowały schemat trochę inaczej, mogą też pojawić się pewne odstępstwa od tej formuły (nimi będę zajmował się w dalszej części tekstu), ale rdzeń opowieści zawsze będzie wyglądał podobnie – od przedstawienia bohaterów, przez komplikację fabularną po rozwiązanie akcji. Sprawa komplikuje się w przypadku rozbudowanych, wielowątkowych utworów, ale nawet wtedy struktura głęboka poszczególnych wątków pozostaje w wyraźnym związku z powyższym schematem.

² Zob. W. Propp, *Morfologia bajki*, tłum. P. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.

³ Zob. A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku. Podręcznik*, Kraków 2009, s. 286–293.

⁴ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985, s. 35.

Również kino operuje nim nieustannie, a szczególnie widoczne jest to w przypadku modelu kina hollywoodzkiego, które od zarania aż po dziś dzień opowiada głównie historie stanowiące proste transpozycje opisanej formuły. Oprócz określonego powyżej porządku ich najważniejszymi zasadami konstrukcyjnymi jest silne wyeksponowanie postaci protagonisty wraz z jego motywacjami oraz wyraźne zaznaczenie głównego wątku, najczęściej zorganizowanego wokół prób osiągnięcia przez wiodącą postać z góry określonego celu. O tym, że wszystkie te cechy istniały już we wczesnym kinie hollywoodzkim, może świadczyć analiza *Dziewczyny i powierzonego jej dobra* Davida Warka Griffitha (nakręconej już w 1915 roku), której dokonuje Edward Branigan w celu zilustrowania swojej koncepcji schematu fabularnego⁵.

I choć dzisiejsze opowiadania filmowe są zazwyczaj daleko bardziej rozbudowane i skomplikowane niż fabułka prostego filmu sprzed bez mała stu lat, to wciąż podlegają tym samym zasadom. Jack Sparrow szuka na Karaibach Skrzyni Umarlaka (*Piraci z Karaibów*), Frodo próbuje przetransportować magiczny pierścień do Mordoru (*Władca pierścieni*), a Mikael Blomkvist znaleźć mordercę młodej dziewczyny (*Dziewczyna z tatuażem*). Jasno określony protagonista, wyraźny cel i równie wyraźny powód jego realizacji oraz pasjonujące przygody po drodze, uzupełnione wątkami pobocznymi (z niemal obowiązkowym, komplementarnym względem głównej fabuły wątkiem miłosnym na czele) i wyrazisty finał – to uniwersalny wzorzec widowiska filmowego, ale także popularnej powieści czy narracyjnej gry komputerowej.

LINEARNIE, CZYLI KLASYCZNIE

To jednak, że niemal wszystkie fabuły posiadają łudzaco podobną strukturę, nie oznacza oczywiście, że filmy na nich oparte również są tak podobne. W tym miejscu warto wprowadzić rozumienie narracji w duchu Davida Bordwella. Bowiem jeśli powyższe wyliczenie przedstawia fabułę hipotetycznej historii, to narracja jest narzędziem zaprezentowania jej odbiorcy za pośrednictwem medium i stylu, które każdorazowo będą zupełnie inne. Neoformalistyczna definicja Bordwella brzmi tak: „w filmie fabularnym narracja jest procesem, w którym filmowy sjużet i styl współdziałają we wskazywaniu i ukierunkowywaniu dokonywanej przez widza konstrukcji fabuły”⁶. W dziele fabularnym, w tym filmowym, nie obcujemy wszak z samą fabułą, ale ze sjużetem, czyli jej ekranową reprezentacją. Rozgraniczenie na fabułę (schematyczny układ zdarzeń w porząd-

⁵ E. Branigan, *Schemat fabularny*, tłum. J. Ostaszewski [w:] *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, Kraków 1999.

⁶ D. Bordwell, op. cit., s. 53.

ku przyczynowym i chronologicznym) i sjużet (konkretne sceny i ujęcia prezentujące wycinki owej fabuły) pochodzi z terminologii rosyjskich formalistów, zajmujących się tym zagadnieniem w latach międzywojennych.

Sjużet służy więc do przekazywania widzowi za pośrednictwem stylu informacji na temat fabuły w sposób zależny od zamierzeń autora. Jego ambicją może być stworzenie historii możliwie interesującej i wciągającej bądź też wyeksponowanie estetyki obrazu lub innego rodzaju artystycznych przymiotów dzieła. Niezależnie od tego, jaki efekt chce uzyskać twórca, w filmie fabularnym posługuje się w tym celu wydarzeniami i bohaterami. Jak zauważa Edward Branigan, służą temu trzy podstawowe porządki organizujące materiał dzieła – więź przestrzenna, następstwo chronologiczne oraz przyczynowo-skutkowe⁷. Rekonstrukcja przestrzeni, nawet tak abstrakcyjnej jak w filmie *Dogville* (reż. Lars von Trier, 2003), zawsze stanowi podstawę orientacji w świecie przedstawionym, jednak z punktu widzenia schematu fabularnego to pozostałe dwa parametry decydują o modelu opowiadania.

Obcując z opowieścią, odbiorca szuka relacji temporalnych oraz kauzalnych pomiędzy poszczególnymi jej częściami (na przykład scenami). W tym celu twórca nadaje fabule jakąś teleologię – kierunek i cel, do którego zmierza opowieść. Zadaniem widza filmowego jest rekonstrukcja tych cech dzieła, która na najprostszym poziomie dokonuje się przez ułożenie pokazywanych mu scen w łańcuch czasowy i przyczynowo-skutkowy⁸. Najczęściej jest to zadanie proste i dokonywane automatycznie, a odbiorca nie ma problemu z określeniem, co, kiedy i dlaczego się zdarzyło. Fakt, że jest to jednak fundament każdego opowiadania, uświadamiają dopiero dzieła, które zaburzają któryś z wymienionych porządków bądź przynajmniej komplikują go na tyle, że jego zrozumienie wymaga wzmoczonego wysiłku poznawczego podczas seansu.

W tym momencie dochodzimy wreszcie do typologii Kovácsa i jego podziału na opowiadanie linearne oraz nelinearne. Rozróżnienie to jest silnie ugruntowane w teorii filmu, Kovács zmienia jednak nieco optykę spojrzenia. Opowiadaniem linearnym w jego rozróżnieniu nazwiemy takie, które przestrzega reguł narracyjnych i kompozycyjnych wypracowanych głównie w ramach amerykańskiego systemu produkcyjnego, a następnie rozpowszechnionych na cały świat. Jest to sposób opowiadania, który David Bordwell określił

⁷ E. Branigan, op. cit. s. 115.

⁸ Nierozstrzygnięta pozostaje kwestia ewentualnej dominacji jednego z tych porządków. W tradycji badawczej istnieje dominujące stanowisko, w myśl którego to porządek przyczynowy stanowi istotę opowiadania (jak twierdzi między innymi Roland Barthes) oraz alternatywny pogląd, reprezentowany przez Paula Ricoeura, podkreślający wagę chronologii.

mianem „klasycznego”, „dominującego” czy też „mainstreamowego”⁹. Definiuje go szereg cech stylistycznych, bądź to uwarunkowanych historycznie (jak długie przenikania, łączące przeważnie kolejne sceny filmu w latach czterdziestych), bądź wynikających z ponadhistorycznych zasad przyświecających realizatorom (komunikatywność w prezentowaniu fabuły i bohaterów, zamknięte zakończenie).

Z punktu widzenia niniejszego wywodu najistotniejszą z nich wydaje się jednoznaczność w konstruowaniu porządku czasowego i przyczynowo-skutkowego opowieści. Jest to również ponadczasowa własność kina głównego nurtu, aczkolwiek sposoby jej osiągnięcia różniły się w kolejnych dekadach. Postępujący wzrost świadomości widowni oraz osvajanie pewnych środków wyrazu pozwala rezygnować z licznych redundancji znaczeniowych koniecznych w epoce formowania się klasycznego kina, ale tylko na tyle, aby zachować klarowność świata opowieści. Zazwyczaj, niezależnie od daty powstania filmu, schemat fabularny w kinie „dominującym” dokładnie odpowiada wyznaczonym wcześniej elementom kanonicznego opowiadania, a jeśli w sjużecie pojawiają się jakieś luki temporalne bądź kauzalne, to w sposób jawny (na przykład w formie retrospekcji) i tylko tymczasowo (tak jak w kryminale, gdzie początkowo zagadkowe okoliczności zbrodni zostają z czasem wyjaśnione). Linearność jest więc synonimem teleologii opowiadania, którego narracja biegnie jak po sznurku od ekspozycji, poprzez zawiązanie akcji, do punktu kulminacyjnego i jej rozwiązania. W tej definicji wybrzmiewają narratologiczne poglądy Kovácsa, który zdecydowanie większy nacisk kładzie na aspekt przyczynowo-skutkowy opowiadania niż jego chronologię.

Narracja linearna odpowiada zatem większości filmów tradycyjnego kina, w którym progresja fabularna zmierza w kierunku rozwiązania problemu jasno postawionego w ekspozycji dzieła. Przyczynowo-skutkowa fabuła prowadzi do finału, w którym zostanie przywrócony wyjściowy porządek świata, zakwestionowany w zawiązaniu akcji, a wiedza odbiorcy na temat wydarzeń i motywacji bohaterów będzie możliwie najpełniejsza. W tym sensie dzieło filmowe rozwija się nie tylko w jasnym porządku sekwencyjnym, ale również w określonym kierunku – w tym przypadku biegnie prosto od momentu zawiązania akcji do punktu kulminacyjnego i jej satysfakcjonującego rozwiązania (na przykład w westernie zazwyczaj będzie to pochwycenie bądź zastrzelenie zagrażającego społeczności bandyty), a wszystkie sceny pomiędzy tymi punktami węzłowymi podporządkowane są progresji fabularnej oraz informacyjnej. Umiejscowione pomiędzy nimi punkty zwrotne stanowią tylko perypetie i przełomy w kolejnych próbach przywrócenia wyjściowego porządku. Na tej prostej konstrukcji wsparte jest między innymi całe klasycz-

⁹ D. Bordwell, op. cit., s. 157.

ne kino gatunków, stanowiących w większości przypadków niezbyt odległe od siebie warianty linearnej struktury narracyjnej.

Narracją nelinearną, przez zaprzeczenie, nazwiemy taką, która zakłóca ten schemat. Jeśli jednak organizują go dwa wspomniane porządki (czasowy oraz przyczynowo-skutkowy), to również oba mogą doczekać się odstępstw od normy. W tradycyjnej refleksji teoretycznofilmowej klasyczna, przyczynowo-skutkowa narracja linearna przeciwstawiana jest alternatywnym sposobom uporządkowania materiału fabularnego, realizowanym poprzez wprowadzenie do konstrukcji dzieła licznych zaburzeń chronologii. W tym ujęciu to nieumotywowane fabularnie (np. poprzez sekwencję snu bądź wspomnień) modyfikacje w obrębie porządku czasowego filmowej diegezy sprawiają, że narrację dzieła określa się mianem nelinearnej. Rozróżnienie to zakłada, że to kolejność pokazywanych na ekranie zdarzeń jest czynnikiem decydującym o liniowości struktury filmowego opowiadania. W tym świetle współczesnym przykładem kina nelinearnego mogłyby być liczne dokonania filmowego postmodernizmu, jak na przykład wczesne filmy Quentina Tarantino lub obraz Christophera Nolana z 2000 roku pod tytułem *Memento*.

Tymczasem zajmując się filmowym modernizmem, utożsamionym w dużej mierze z europejskim kinem autorskim i artystycznym, Andras Balint Kovács zauważył, że jego narracja często odróżnia się od tej proponowanej przez kino głównego nurtu, ale kryterium nie stanowi tutaj temporalne uporządkowanie przedstawionych w filmie wydarzeń fabularnych, ale raczej kierunek, w którym rozwija się akcja filmu. Filmy te opowiedziane są najczęściej w sposób chronologiczny, ale niekoniecznie zgodnie z kanonicznym schematem opowiadania i przy użyciu rozluźnionego łańcucha kauzalnego. To ważne rozróżnienie, szczególnie w kontekście wspomnianego już kina postmodernistycznego, które w odróżnieniu od modernistycznych eksperymentów znów wyeksponowało przyczynowo-skutkowość (choć często przewrotną lub mocno związaną z rolą przypadku, jak w gangsterskich filmach Quentina Tarantino lub Guya Ritchiego).

Twórcy modernistyczni prowadzili również dość radykalne eksperymenty z chronologią dzieła, żeby tylko wspomnieć *Zeszłego roku w Marienbadzie* (1961) Alaina Resnais'go czy filmy Carlosa Saurya z lat siedemdziesiątych (w szczególności *Elizo, życie moje* z 1977 roku). Mimo to, nawet w przypadku wymienionych obrazów, ważniejsza była refleksja na temat kauzalności i ontologii wydarzeń niż zabawy z czasem opowiadania. Uzyskanie znaczeniowej ambiwalencji i otwarcie różnych możliwości interpretacyjnych interesowało ich twórców znacznie bardziej niż zwykły zamęt na płaszczyźnie temporalnej, służący często postmodernistom do skonstruowania filmowych puzzli, z których uważny widz musi poskładać całościowy obraz opowiadania. Trzymając się tej metafory, możemy uznać również eksperymentujące z czasem kino

modernistyczne za układankę, ale taką, w której brakuje niektórych elementów. Z kolei w świetle rozróżnienia stworzonego przez Kovácsa przywoływane już *Memento* jest filmem opowiedzianym w sposób niechronologiczny, ale jak najbardziej linearny – od postawionego na wstępie problemu (kto to jest Lenny i co się stało z bohaterem) narracja prowadzi poprzez szereg perypetii do jego rozwiązania i pełnej odpowiedzi na wszystkie najważniejsze pytania dotyczące fabuły oraz bohaterów filmu, choć wyłuskanie i uporządkowanie tych informacji wymaga od widza znacznie większej uwagi niż w kontakcie z dziełami głównego nurtu.

PO OKRĘGU...

W celu zdefiniowania niektórych form narracji kina modernistycznego Kovács wprowadził kategorię „szablonów trajektorii narracyjnej” (*narrative trajectory patterns*)¹⁰. Obok opisywanej narracji linearnej wyróżnił on w swojej książce dwa rodzaje opowiadań alternatywnych względem klasycznego modelu – trajektorię cyrkularną oraz spiralną. Odrzucają one (przynajmniej po części) kanoniczną formułę opowieści, zamieniając jej charakter problemowy (*problem-solving*) na opisowy (*descriptive*). Oznacza to, że nie opowiadają one o wykonywaniu pewnego zadania i osiągnięciu z góry założonych celów, ale stanowią próbę opisu pewnej sytuacji psychologicznej, filozoficznej lub społecznej. W tym celu operują one innym typem bohatera, innymi rozwiązaniami stylistycznymi, a także wspomnianymi trajektoriami narracji.

Zanim przystąpię do ich opisu, należy jednak zauważyć, że nie występują one wyłącznie w kinie modernistycznym. Z drugiej zaś strony twórcy, których możemy zaliczyć do tej formacji artystycznej, niejednokrotnie preferowali bardziej klasyczny, linearny charakter narracji. Alternatywne trajektorie narracji stanowią więc zaledwie jeden (i to z pewnością nie najważniejszy) z wielu możliwych elementów odróżniających narrację modernistyczną od klasycznej, bowiem podział między tymi sposobami opowiadania jest dużo głębszy i odbywa się na bardziej elementarnym poziomie niż schemat fabularny całego dzieła. Mimo to wspomniane formuły również stanowią ważną składową stylu modernistycznego. Dowodzi tego ich rozpowszechnienie oraz fakt, że tak żywo powróciły one we współczesnym kinie artystycznym, chętnie podejmującym strategię autorskie rozwinięte w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych przez twórców tej miary, co Michelangelo Antonioni czy Robert Bresson.

Z trajektorią cyrkularną mamy do czynienia w przypadku dzieła, w którym problem postawiony na początku fabuły nie znajduje swojego rozwiązania

¹⁰ A. B. Kovacs, op. cit. s. 78–81.

w jej toku, a zakończenie nie bilansuje działań bohaterów i zaangażowania widza. W efekcie opowiadanie zatacza koło, a sytuacja wyjściowa nie różni się znacząco od początkowej. Wprawdzie wiedza odbiorcy na temat motywacji oraz sytuacji bohaterów może być w toku fabuły znacząco pogłębiona, ale wciąż pozostanie ona niepełna, czego wyrazem najczęściej jest otwarte zakończenie, pozostawiające niepewność co do dalszych losów postaci.

Raz jeszcze podkreślić należy, że kategoria ta nie ma nic wspólnego ani z chronologią fabuły, ani z chronologią sjużetu – pod tym względem opowiadanie może być linearne i progresywne. Pomysłem węgierskiego badacza było wyeksponowanie zaburzeń w łańcuchu kauzalnym, a nie chronologicznym filmu modernistycznego. Trajektorja ta zatacza więc koło raczej w tym sensie, że w finale dzieła postawione zostają (a tym samym podkreślone) te same pytania i problemy, które leżały u jego zawiązania. Innymi słowy, nie zostaje rozwiązany konflikt leżący u podstaw głównego wątku, czyli posługując się terminologią Proppa, nie zostaje przywrócony porządek świata, który został zakłócony wcześniej w toku fabuły. Takie opowiadanie najczęściej zaczyna się od klasycznej ekspozycji i zawiązania akcji, pojawiają się również konieczne komplikacje i punkty zwrotne, brakuje jednak rozwiązania (a czasem nawet w ogóle punktu kulminacyjnego).

Kovács jako wzorcowy przykład narracji cyrkularnej podaje włoskie filmy neorealistyczne, z dziełami Vittoria de Siki na czele. Jego *Złodzieje rowerów* (1948) czy *Umberto D.* (1952) przedstawiają bowiem bohaterów, którzy zmagając się ze swoimi problemami (głównie materialnymi), nie zbliżają się w ramach akcji filmu do ich rozwiązania, ale też nie ponoszą ostatecznej, nieodwołalnej klęski. Konflikt dramatyczny nakreślony na wstępie pozostaje tym samym wciąż nierozwiązany, pomimo że w trakcie filmu pojawiają się możliwe sposoby jego zażegnania. Nękany brakiem pieniędzy Umberto nie znajduje wyjścia ze swojego kłopotu, ale też, wbrew chwilowej intencji, nie popełnia samobójstwa. Zatoczył więc koło, wracając do problemu trapiącego go od początku fabuły filmu, który w jej toku pogłębił się, ale wciąż pozostaje otwarty. Podobnie protagonista *Złodziei rowerów* nie znalazł wymarzonego środka transportu, który pozwoliłby mu uzyskać pracę, ale również nie pogrzebał swoich szans (stałoby się tak, gdyby na przykład trafił do więzienia za kradzież roweru, której dopuścił się w akcie desperacji). Koło jest tu symbolem cykliczności, ale też braku wyjścia. Wzmaga tym samym poczucie beznadziei spowodowanej trudnymi warunkami po zakończeniu wojny. Bohaterowie podejmują próby, ale ponoszą porażkę, a narracja sugeruje, że taki los jest nieunikniony i powszechny – tak najwyraźniej neorealiści widzieli powojenne zmagania swoich rodaków o lepszy byt.

Ten wzorzec rozwijali mniej więcej dekadę później twórcy dojrzałego modernizmu. Opierały się na nim niektóre wielkie dzieła kinematografii tych lat,

takie jak *Goście wieczerzy pańskiej* (1963) Ingmara Bergmana, *Powiększenie* (1966) Antonioniego czy *Ogród rozkoszy* (1970) Carlosa Saury. W tym okresie, tak jak pokazują to wymienione filmy, przeważnie nie chodziło jednak o wyeksponowanie problematyki społecznej (jak w neorealizmie), ale raczej psychologicznej. Świadczy to o pojemności tej formuły opowiadania, która nie musi ograniczać się do jednego typu fabuł, ale może podejmować również polemikę z historiami gatunkowymi (*Powiększenie*) lub, jak u Bergmana, eksponować nierozwiązywalny charakter problemów związanych z wiarą.

...I PO SPIRALI

Drugim typem narracji, który obok trajektorii cyrkularnej przelamuje tradycyjny, linearny sposób opowiadania, jest narracja spiralna. Oba modele są do siebie zbliżone, ale zachodzi tu znaczące przesunięcie punktu ciężkości opowiadania. W tym przypadku trajektoria skierowana jest nie tyle z powrotem w kierunku punktu początkowego, wciąż podkreślając postawiony na wstępie problem, ile na zewnątrz podstawowej struktury dramaturgicznej. Inicjalny konflikt może w ogóle nie zaistnieć, a nawet jeśli wyłoni się on w toku fabuły, zazwyczaj traci z czasem na znaczeniu, przesłonięty przez kolejne problemy i wątki. Narracja, zataczając coraz szersze kręgi spirali, będzie dryfować w stronę dalszych kwestii, wszystkie poprzednie pozostawiając bez jednoznacznej konkluzji. W finale filmu początkowy problem ani nie zostaje rozwiązany, ani nie powraca z taką siłą, jak w narracji cyrkularnej, a kolejne wydarzenia każą o nim zapomnieć. Kanoniczny model opowiadania pozostaje potraktowany tu z dużą swobodą – mogą pojawić się pewne jego elementy, ale w zasadzie żaden z nich nie jest konieczny, a tym bardziej nie muszą one układać się w sekwencję znaną z klasycznego kina.

Co również istotne, w tym wypadku sytuacja końcowa bohatera różni się zazwyczaj znacząco od początkowej. Niejednokrotnie dzieło o tej konstrukcji przybiera formę wariacji, każdorazowo ujmujących inicjalny konflikt w inny sposób. W kinie korzystającym z trajektorii spiralnej zakończenie filmu częściej bywa zamknięte, choć zamknięcie to nie musi oznaczać odpowiedzi na wszystkie postawione wcześniej przed widzem pytania, często dowodząc wręcz definitywnej niemożności jej udzielenia. Czołowymi reprezentantami tej grupy są między innymi liczne filmy nowofalowe, jak na przykład *400 batów* (1959) czy *Jules i Jim* (1962) François Truffauta. Tylko pierwsze z tych dzieł zwieńczone jest otwartym zakończeniem, ale oba skonstruowane zostały na podobnej zasadzie, czyli z następujących po sobie w porządku chronologicznym (ale nie wynikających jedna z drugiej) scen, które nie prowadzą zgodnie z zasadami przyczyny i skutku do jakiegokolwiek rozwiązania przywracającego początkowy porządek świata przedstawionego.

Tego typu narracja jest generalnie „bardziej modernistyczna” niż spiralna, gdyż jeszcze mocniej odbiega od konstrukcyjnych pryncypiów linearności. Czasem jednak różnica między nimi jest subtelna i zależy od przyjętej interpretacji. Na poparcie tej tezy warto wrócić do filmu, który otwierał powyższe rozważania, czyli *Przygody* Antonioniego. Na pierwszy rzut oka stwierdzić można, że fabuła tego filmu przyjmuje trajektorię nelinearną, o czym świadczą może choćby niesławne otwarte zakończenie dzieła. Poza tym wybrzmiewają w nim wszystkie scharakteryzowane przeze mnie wcześniej elementy nelinearnych trajektorii narracji.

Film otwiera kryminalne zawiązanie dramaturgiczne zgodne ze wszystkimi prawidłami gatunku, czyli intrygujące zniknięcie Anny (w dodatku właściwy thrillerom nastrój grozy buduje już wcześniejsza scena spotkania ze zmyślonymi, jak się okazuje, rekinami). Zgodnie jednak z powyższymi uwagami wątek kryminalny w *Przygodzie* pozbawiony został swojego fundamentalnego elementu, jakim jest zbrodnia – nie mamy wcale pewności, że popełniono jakiegokolwiek przestępstwo. Co jeszcze bardziej istotne, wraz z trwaniem filmu (bo nie rozwojem akcji, wszak w *Przygodzie* nie występuje niemal żadna progresja fabularna) poszukiwania zaginionej schodzą na drugi plan, koniec końców nie doczekując się zresztą żadnego wyjaśnienia.

Zagadka dość szybko okazuje się więc pozorna, ale nadzieję na spełnienie niesie ze sobą jeszcze wątek melodramatyczny, który początkowo wydaje się być wyłącznie dopełnieniem głównej intrygi, a którego rola rośnie z czasem. Jednak również on zawodzi oczekiwania widza, a także bohaterów, w doskonały sposób egzemplifikując strategię Antonioniego względem melodramatu. Nie tylko bohaterowie dość szybko zapominają o uczuciu łączącym jeszcze niedawno Sandra i Annę, ale również tworzący się między nimi związek okazuje się nie mieć przed sobą żadnych perspektyw. Kolejne sceny nie dążą do żadnego rozwiązania – to ciągle próby nawiązania kontaktu między parą kochanków niezdolnych do głębszego porozumienia i uczucia, ale również do zakończenia znajomości. Już z tego opisu wyłania się modelowy schemat narracji spiralnej, którą Antonioni od *Przygody* rozwijał równoległe z francuskimi nowofalowcami. Trajektorija progresji fabularnej zatacza tu coraz szersze koła, porzucając wszystkie otwarte wątki. Historia zaginięcia Anny pozostaje więc nierozstrzygnięta, podczas gdy główne zainteresowanie narratora skupia się na wątku miłosnym również tylko po to, aby porzucić go bez kulminacji.

W swoich kolejnych filmach Antonioni kontynuował strategię dekonstrukcji gatunkowego schematu fabularnego i tradycyjnie pojętej narracji linearnej. Kilka jego następnych dzieł skupia się na formule melodramatu, za każdym razem wpisując ją w cyrkularną strukturę. Dodatkowo *Noc* (1961), *Zaćmienie* i *Czerwona pustynia* (1964) negują inne klasyczne rozwiązania dramaturgicz-

ne, na przykład poprzez rozbicie przyzwyczajenia widza do reguł rządzących sekwencją początkową oraz zawiązaniem akcji.

W STRONĘ KINA OTWARTEGO

Powyższa charakterystyka nieliniarnych trajektorii narracji traktuje te systemy opowiadania, zgodnie z intencją Kovácsa, jako właściwe dla formacji modernistycznej. Kovács postrzega ten nurt w historii kina jako zamkniętą całość, której koniec przypadł mniej więcej na drugą połowę lat siedemdziesiątych. Oprócz tego powyższa propozycja teoretyczna, tak jak ją nakreślił węgierski historyk kina, zajmuje się *stricte* formalną stroną dzieła filmowego. Kovács opisywał struktury i schematy, ale oprócz wskazania sposobów organizacji fabuły dzieła filmowego nie zagłębiał się zbyt wnikliwie w potencjał znaczeniowy, który się w nich kryje.

Celem kolejnych prac rozwijających myśl historyka może być więc wyjście poza te ograniczenia i próba rozszerzenia zdefiniowanej przez niego kategorii narracji nieliniarnej na inne nurty w historii kina¹¹. Również współczesne kino chętnie robi użytek z wypracowanych przez modernistów sposobów opowiadania. W obrębie dzisiejszego kina autorskiego działa wielu twórców, którzy nawiązują do nieliniarnych trajektorii narracyjnych oraz eksplorują ich możliwości. Należą do nich między innymi Belá Tarr, Michael Haneke czy Apichatpong Weerasethakul. Warto w przyszłości przyjrzeć się bliżej głównym strategiom, które można dostrzec w ich dziełach, oraz najciekawszym obrazom je realizującym.

Wyzwaniem dla ewentualnych komentatorów wypracowanej przez Kovácsa propozycji rozumienia otwartej konstrukcji kina artystycznego byłoby również rozważenie tej koncepcji w kontekście innych propozycji metodologicznych, uwzględniających światopoglądową i filozoficzną wymowę takiej, a nie innej formuły filmów modernistycznych. Wydaje się bowiem, że innowacje wprowadzane przez ich autorów nie miały na celu, w przeciwieństwie do późniejszych praktyk postmodernistów, wyłącznie eksperymentów formalnych i zabawy z obowiązującą konwencją opowiadania. Równie ważna, a być może nawet ważniejsza, była przecież dla twórców takich jak Michelangelo Antonioni i Ingmar Bergman wymowa dzieła osiągnana przy pomocy takiej formy organizacji przedstawienia.

¹¹ Na przykład zagadnieniem czasu cyklicznego w filmie noir zajmowała się Vivian Sobchack w swoim wpływowym studium „*Lounge Time*”: *Post-War Crises and the Chronotope of Film Noir* [w:] *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, ed. N. Browne, Berkeley 1998, s. 129–170.

THE NON-LINEAR NARRATIVE TRAJECTORIES
– A THEORETICAL MODEL

The article presents the concept of the non-linear narrative trajectory in the feature film, discussed by the Hungarian film historian András Bálint Kovács. The author describes it in the context of the specific narrative practice of European modernist films of the 60s and the 70s, proposing an alternative approach to the traditional narratological works which treat non-linearity as a result of non-continuous chronological order. Contrary to this tradition, Kovács emphasizes the question of the cause-and-effect relationships, rather than the chronology of the film itself. The author illustrates the concept with appropriate film examples and juxtapose sit with the views of American scholars, David Bordwell and Edward Branigan, who constructed the model of classical narrative and narrative structure, which serves as a reference to Kovács's theory.

BIBLIOGRAFIA

1. Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985.
2. Branigan E., *Schemat fabularny*, tłum. J. Ostaszewski, [w:] *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, Kraków 1999.
3. Burzyńska A., Markowski M. P., *Teorie literatury XX wieku. Podręcznik*, Kraków 2009.
4. Kovacs A. B., *Screening Modernism. European Art Cinema 1950–1980*, Chicago and London 2007.
5. Propp W., *Morfologia bajki*, tłum. P. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.
6. Sobchack V., „Lounge Time”: *Post-War Crises and the Chronotope of Film Noir*, [w:] *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, ed. N. Browne, Berkeley 1998.

