

Bartosz Staniecko

Nostalgia za kinem (starej) nowej przygody*

Kino nowej przygody, termin ukuty na gruncie polskiego filmoznawstwa przez Jerzego Płużewskiego, w erze powszechnej digitalizacji mediów audiowizualnych odeszło nieco w cień i ustąpiło miejsca na szczycie najbardziej dochodowych i najgłośniejszych produkcji filmowych nowym nurtom. Nurtem, które są swego rodzaju hybrydami, w pewnym stopniu czerpiącymi ze spuścizny artystycznych dokonań wielkich wizjonerów kina, ale głównie zachłystującymi się współczesnymi możliwościami technicznymi kinematografii. Powstają filmy z pogranicza historii, mitów i legend, z niezwykle baśniową oprawą wizualną wygenerowaną w pamięciach potężnych stacji graficznych. Nurt ten można nazwać *historical fiction*, gdyż, jak wspomniałem wcześniej, opowiada on historie baśniowe lub z przeszłości, ale uwspółcześnione przez stronę techniczną. Komputerowo generowane obrazy (CGI) pozwalają ponownie wybrzmieć wyblakłym już narracjom z nową siłą. Bohaterscy Spartanie to hiperseksualne posągi, którym bliżej do idealizujących ludzką korporalność rzeźb Michała Anioła, aniżeli do śmiertelnych ludzi (*300, 300: Początek imperium*). Niezwykłe historie, niegdyś możliwe do przekazania tylko za pomocą kwiecistego języka, dzisiaj ożywają na wielkich ekranach za sprawą fotorealistycznych efektów wizualnych. Cyfrowe obrazy sprawiają, że mityczne miejsca wydają się istnieć naprawdę, a te historyczne wyglądają, niczym baśniowe krainy (*Exodus: Bogowie i królowie, Noe: Wybrany przez Boga, Bogowie Egiptu*). Komputerowo generowane obrazy sprawiają, że twórcy filmowi mogą ożywiać nawet najbardziej fantazyjne ze swoich wizji, dlatego też ekrany współczesnych kin zdominowały produkcje z gatunku fantastyki. Komiksowi superherosi wespół z baśniowymi stworzeniami okupują najwyższe miejsca rankingów box

* Recenzja filmu: *Stranger Things*, reż. Matt Duffer, Ross Duffer, USA: Netflix 2016.

office, co rusz prześcigając się w niekończącym się wyścigu o miano najbardziej dochodowego filmu. Jednakże wszystkie produkcje te, jakkolwiek dające rozrywkę i zabawę, wyraźnie różnią się od (uogólniając nieco) kina przygodowego z lat osiemdziesiątych XX wieku. I nie chodzi mi w tym momencie o aspekty techniczne – wizualia i audio, które siłą rzeczy zmieniły się, gdyż zmieniła się technologia je generująca, ale o wymiar emocjonalny. Współczesne *blockbustery*, zapierają dech w piersiach, potrafią zauroczyć, zabawić, wydają się być jednak pozbawione esencji, która sprawiała, że filmy Lucasa, Zemeckisa czy Spielberga posiadały pewną dawkę ciepła i bezpieczeństwa. Tego bezpieczeństwa, jakie odczuwa dziecko, kiedy wieczorem rodzic czyta mu najbardziej nawet mroczną baśń. Tego komfortu fascynacji przygodą, grozą i suspensem, ale jednak przedstawionych poprzez relacje międzyludzkie i generowane przezeń emocje. Przygody bohaterów baśni *E.T.* osadzają się na wątku międzygalaktycznej przyjaźni, a *Niekończąca się opowieść* opowiada o sile pierwszej miłości. Z kolei *The Goonies* (1985) w reżyserii mistrza sensacji, Richarda Donnera, to nic innego, jak wariacja na temat przygód profesora Jonesa, tyle tylko, że przepuszczona przez pryzmat beztroskiego ducha nastoletniego urwisa. Wszystkie te obrazy stawiają w centrum człowieka. Jego emocje i uczucia. Lęk i fascynacja nieznanym, radość z poznania, siła przyjaźni, wartość braterstwa, miłość – to o tych elementach opowiada kino nowej przygody. Nawet, jeśli w pewnym momencie zaczyna odważnie inkorporować elementy z innych, bardziej brutalnych, gatunków filmowych, jak thriller lub horror (*Predator*, 1987, *Terminator*, 1984), to wciąż punktem centralnym tych opowieści pozostaje człowieczeństwo. Oczywiście nie można powiedzieć, że w XXI wieku kino przygodowe nie posiadało wspomnianego wyżej pierwiastka. Byłoby to nadużyciem. Filmy takie jak pierwsza i druga część *Piratów z Karaibów* (2003, 2006), pierwsze dwie przygody *Autobotów* (2007, 2009), siódma część sagi *Gwiezdnych wojen* (2015) lub będąca momentem granicznym pomiędzy nową przygodą a cyfrową fantazją trylogia *Władcy pierścieni* (2001, 2002, 2003) są przykładami obrazów, których generowana w pamięci komputera oprawa jest tylko środkiem prowadzącym do celu, a nie celem samym w sobie.

Nie zmienia to jednak faktu, że przygoda w kinie uległa procesowi dehumanizacji i spragnieni wrażeń zapamiętanych z filmów obejrzanych w dzieciństwie współcześni, trzydziestoparoletni widzowie chcieliby na ekranie poczuć dreszcz emocji wynikający z przeżywania autentycznej, nieskrępowanej przygody, a nie tylko będących efektem zachwyty nad epickimi efektami urzeczywistniającymi ich dziecięce marzenia, by zobaczyć

w ruchu pojedynki komiksowych superbohaterów. Naprzeciw tej nostalgicznej tęsknocie za dzieciństwem wychodzi Netflix, który nowym serialem sięga do korzeni kina nowej przygody, jednocześnie dostosowując formułę do nowego formatu.

Serial *Stranger Things*, to ośmioodcinkowa historia, która jest kolejną iteracją znanego nam już szablonu. Małe, senne miasteczko, nagłe zaginięcie młodego chłopaka, tajemniczy eksperyment agencji rządowej, popadająca w obłąd zrozpaczona matka szukająca ukochanego dziecka i grupka narwanych dzieciaków próbujących rozwikłać zagadkę zniknięcia swojego przyjaciela. Posiadając takie fundamenty bracia Duffer, autorzy serii, umiejętnie zbudowali nową konstrukcję za pomocą starych elementów. Już pierwsze ujęcia informują nas, że będziemy mieć tutaj do czynienia z zabawą formą i inteligentną żonglerką konwencją oraz gatunkami. Oto bowiem widzimy laboratorium, gdzie dochodzi do awarii, w wyniku której na wolność wydostaje się tajemnicze „coś”. Następnie oglądamy czterech młodych chłopców z zapamiętaniem grających w *Dungeons & Dragons*, których przygodę kończy spotkanie z Demogorgonem, księciem Demonów, panem wszystkiego co pływa w ciemnościach, jedną z ikonicznych postaci świata *D&D* (rozrywkę w tym samym momencie przerywa matka mistrza gry, co sprawia, że scena ta zyskuje także lekko komiczny wydźwięk). Ta krótka, raptem trzyminutowa, ekspozycja łuku fabularnego wystarczy, by widz w pełni odnalazł się w sytuacji i poczuł się jak u siebie. Metafora gry, jak i samego potwora *D&D* jest być może zbyt trywialna, ale została wprowadzona w sposób na tyle subtelny, by nie rozbijać procesu projekcji-identyfikacji oraz immersji. Każdy, kto wieczorami grywał z przyjaciółmi w gry fabularne, czytał wspólnie komiksy, przeżywał wspólnie oglądane w ukryciu horrory odnajdzie siebie w tej scenie. Nostalgiczny wymiar *Stranger Things* przejawia się na każdej płaszczyźnie, nie tylko odtworzenia nastroju i atmosfery lat naszego dzieciństwa. To także scenografie, architektura, kostiumy, ale również muzyka i światło, które potęgują uczucie powrotu do beztroskich lat młodości. Zwłaszcza te dwa ostatnie elementy mają największy wpływ na specyficzny melancholijno-ponuro-romantyczny klimat serialu.

Muzyka diegetyczna, jak i ta niebędąca częścią świata przedstawionego, umiejętnie tworzy aurę przygody, tajemnicy i grozy. Światło i kolor natomiast rewelacyjnie oddają nastroje oraz stany emocjonalne bohaterów. Wyrazistym przykładem jest tutaj matka zaginionego Willa. W pierwszych scenach otwierającego serię odcinka otoczenie odzwierciedla jej pełen siły, wigoru i optymizmu nastrój. Bohaterka pokazywana jest w strumieniach jasnego światła, sceny nie są ciemne, dominują żywe kolory. Jednakże w kolejnych

odcinkach bohaterka portretowana przez fenomenalną Winonę Ryder ztraca się coraz bardziej w rozpacz i obłędzie, co obrazują kolejne słabiej doświetlone sceny (znikoma ilość źródeł światła) oraz żółta poświata, która podsuwa podświadome skojarzenia z żółcią, zgnilizną, a więc rozpadem, niebezpieczeństwem i śmiercią.

Silnym punktem opowieści jest także tajemnicza Jedenastka, dziewczynka, która była obiektem badań w instytucie, z którego wydostał się tajemniczy potwór. Dysponuje ona nadnaturalnymi mocami, potrafi przesuwać przedmioty siłą umysłu, jest także zdolna podróżować do innego wymiaru, który jest jednocześnie domem Demogorgona. Umieszczenie dziewczynki w centralnym punkcie fabuły w kinie nowej przygody jest przełamaniem szablonu, podług którego postać żeńska pełniła zwykle rolę ozdobnika, pewnego rodzaju atraktora i jednocześnie nagrody za wysiłki męskiego protagonisty. W *Stranger Things* relacja pomiędzy Jedenastką a grupką chłopaków ma zdecydowanie głębszy wymiar i bazuje na wartościach związanych z przyjaźnią, współpracą, zaufaniem i braterstwem. Dotyczy to nawet nieco starszych, nastoletnich postaci, które przełamują stereotypowy dla tej grupy bohaterów rys charakterologiczny. W tym kontekście nieco mniej uwagi poświęcono postaciom dorosłym, ale nie rzutuje to na szeroki wachlarz świetnie nakreślonych postaci drugo- i trzecioplanowych. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, iż właśnie postaci dorosłych w założeniu miały być na wskroś tendencyjne, tak pod względem charakterów, jak i atrybutów fizycznych, by tworzyć opozycję do pierwszoplanowych postaci dzieciaków.

Forma serialu powoduje, że to, co zwykle musiało się zmieścić w 90 lub 120 minutach czasu ekranowego, można rozwinąć, pogłębić i dopracować. Osiem godzin pierwszej serii opowiada zwartą, zamkniętą historię (choć z furtką umożliwiającą kontynuację innych wątków), którą można odczytywać na wielu płaszczyznach – poczynając od klucza feministycznego, który prowokuje postać Jedenastki, przez klasyczne odczytanie zabawy formułą kina grozy i nowej przygody, aż po dekonstrukcję przepuszczoną przez pryzmat współcześnie dominującej w kinie i telewizji nostalgii, która sprawia, że wielki i mały ekran ponownie ulega magii historii opowiedzianych nam dekadę, dwie, trzy lub więcej temu.