

Maciej Dowgiel

## O potrzebie (i jej braku) genealogii gatunkowej filmu

Potrzeba klasyfikacji rodzajowej i gatunkowej filmu wynika ze sposobu organizacji świata, do której ludzie przyzwyczajeni są od zarania kultury i nauki. Ta potrzeba nazwania wynika z chęci usystematyzowania rzeczywistości wedle określonego schematu. To co nazwane wydaje się prostsze do zrozumienia, bo wcześniej zbadane i opisane. O ile system ten sprawdza się w nauce (np. zoologii), o tyle w sztuce bywa, ze względu na jej cechy, takie jak choćby inwencja twórcza niepoddająca się prostemu opisowi, złudny.

Przyzwyczajenie do klasyfikacji rodzajowo-gatunkowych wyrosło z literaturoznawstwa, które, ze względu na długość trwania nauki, traktowane jest jako młodsza (po teatrze) siostra filmoznawstwa. Początkowo to ono narzucało wzorce, stając się swego rodzaju matrycą gatunkowych analogii. Wraz z rozwojem wiedzy o filmie, krytycy i widzowie stworzyli własny aparat nazewniczy, choć nigdy do końca niepozbawiony literackiego dziedzictwa.

Podstawowym, choć lakonicznym i mylnym, jest rozróżnienie na kino gatunków i kino autorskie. Za pierwsze (w popularnym rozumieniu) uważa się filmy rozrywkowe, za drugie — kino ambitne (autorskie), naznaczone wyraźnym „charakterem pisma” reżysera. Biorąc pod uwagę, że film jest kolektywnym tekstem kultury, tworzonym przez reżysera, ale i cały zespół filmowców, podział ten domaga się podważenia. Pojawiają się ponadto kluczowe dla zagadnienia pytania: czy kino gatunków nie może być autorskie? oraz, czy kino autorskie nie może być gatunkowe? Co więcej, czy wybierając się do kina na „nowego Polańskiego” czy „nowego Aronofsky’ego” nie oczekujemy, po pierwsze — rozrywki, po drugie — pewnego rodzaju dzieła, do którego wcześniej przyzwyczaił nas twórca? Kino autorskie, oprócz tego, że operuje podstawowymi gatunkami, które wymienione zostały na końcu tekstu, kreuje też poniekąd nowe, odrębne gatunki, wywodzące się choćby od nazwiska reżysera i przynależnych mu cech indywidualnej twórczości.

Zastanawiając się nad gatunkiem i jego wyznacznikami, warto pamiętać o podstawowych wyróżnikach, które traktować można jako kluczowe dla zagadnienia: technikę realizacji, stosunek do rzeczywistości, umowę pomiędzy twórcami, krytyką i widzami, metraż (długość), miejsce wyświetlania (kino, telewizja, internet), reakcję odbiorczą, temat, formę, czas akcji i dominującą ikonografię.



Należy pamiętać o tym, że wszelkie klasyfikacje (często umowne) szybko tracą swą aktualność, gdyż film wciąż ewoluuje, a tym samym i jego rodzaje, i gatunki. Ta ewolucja nie wynika z charakteru czy sposobu klasyfikacji, ale z powodu szybkości zmian zachodzących w dziedzinie produkcji filmowych. Można więc przypuszczać, że już w chwili czytania tego tekstu i on ulega swoistej dezaktualizacji.

Wraz z pojawieniem się nowych mediów, a za takie, na potrzeby tego tekstu, uważam telewizję oraz Internet, generujący nowe formy przekazu audiowizualnego, nastąpiła popularyzacja świata wirtualnego, a twórcy zapragnęli przenieść go do filmu.

Nowe media przenikają się ze starymi, a to przenikanie – zwane niekiedy konwergencją – znajduje swoje odbicie w estetyce filmowej i sposobie prezentacji. Kinowy repertuar stał się bardzo podobny do programu telewizyjnego, a dzięki wielkoformatowym reklamom oraz dużym monitorom reklamowym (coraz częściej oferującym możliwość wyboru wyświetlanego zwiastuna), nie tylko w przestrzeni galerii handlowych lub przy multipleksach, upodobnił się nieco do internetowych portali z materiałami video (np. YouTube czy Vimeo).

Specjaliści do spraw filmowego marketingu przyzwyczaili już widzów do pewnych schematów odbiorczych, zakładających (przynajmniej w zakresie kina popularnego) naszpikowanie zwiastunów najlepszymi efektami z danej produkcji. Stosując pewne uproszczenie, taki zwiastun stanowi swoiste *The best of...* z konkretnego tytułu.

Czasami nawet, w ramach wspomnianych wielkoformatowych reklam (choć i tych wyświetlanych w Internecie), otrzymujemy skrócone charakterystyki bohaterów. Tak było w przypadku najnowszej ekranizacji komiksu DC Comics „Suicide Squad” („Legion samobójców”) w reż. Davida Ayera. Dystrybutor, w celach promocyjnych, przed premierą filmu wypuścił cykl „ruchomych plakatów” prezentujących wszystkich protagonistów. Taki wieloobrazowy plakat składający się z serii kluczowych dla postaci kadrów wzbogacony był dodatkowo charakterystycznym motywem muzycznym, czyniąc z reklamy mini-teledysk, prezentację. Sama wizyta w kinie na właściwym seansie pozbawiona była już elementów niespodzianki. Widzowie zdążyli już zobaczyć w materiałach promocyjnych to, co najlepsze w filmie.

Wyświetlanie reklam w różnych mediach: telewizja, Internet, monitory w multipleksach i centrach handlowych pozwala (nawet z pewnym nadmiarem) zorientować się, z jakim typem filmu można mieć w tym przypadku do czynienia. Jest to o tyle istotne, że konkretne określenie genealogiczne jest w przypadku tego hybrydowego dzieła, dość trudne. Po pierwsze, biorąc pod uwagę wyznaczniki ekonomiczne, jest to superprodukcja. Po drugie,



w warstwie muzyczno-obrazowej film podobny jest do logicznie połączonych ze sobą teledysków znanych z takich stacji telewizyjnych jak choćby MTV. Po trzecie, próbując zakwalifikować go w ramy gatunku, można pokusić się o dość rozbudowaną charakterystykę, a zatem jest to: film akcji, film sensacyjny, komedia, science-fiction... Po czwarte w końcu, to wariant filmu o super-bohaterach, ale zastąpionych... super-przestępcami. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że jest on zarówno zamkniętą fabularnie nowością, a jednocześnie *sequelem* i *prequelem* (trudno tu o jednoznaczną klasyfikację, ze względu na różny czas akcji znanych widzom filmów, w których występują członkowie Suicide Squadu) wcześniejszych produkcji z super-przestępcami: żywego planu i animowanych, kinowych i telewizyjnych, serii i seriali. Ponadto film jest swobodną adaptacją nie jednego, a serii komiksów z różnych okresów historycznych i o różnych tytułach. A zatem klasyfikacyjne ujednoczenie (przypisanie do jednego, konkretnego gatunku) nie jest w przypadku „Legionu samobójców” w żaden sposób możliwe. Ale czy konieczne? To pozostaje kwestią indywidualnych wyborów.

Gatunkiem nieco zapomnianym, który ze względu na popularność tematycznych telewizji, typu Discovery, wciąż istnieje (i wbrew pozorom ma się raczej dobrze), jest film oświatowy. Nie jest to już jednak typowy film edukacyjny ilustrujący jakieś konkretne zjawisko, przygotowany z myślą o uczniach konkretnego, wyspecjalizowanego przedmiotu szkolnego. Obok walorów oświatowych został wzbogacony także o pewne cechy rozrywkowe, a sposób narracji nawiązuje zazwyczaj do tradycji słownych opowieści, snutych wokół interesującego tematu. A jako że filmy te występują często w seriach, obecny jest w nich swoisty przewodnik-bohater (zwykle będący jednocześnie narratorem), który pełni dziś funkcje nie tyle nauczycielskiego autorytetu, ile przewodnika-mentora-idola, opowiadającego o swych przygodach w świecie przyrody, nauki, techniki, kultury, sztuki czy ekonomii.

Tego typu produkcje powstają najczęściej jako autonomiczne dzieła, przystosowane do cyklicznego odbioru i nastawione na samodzielny odbiór. Nie jest to zatem film „dla całej klasy”, która w określonym czasie ma za zadanie poznać konkretne zagadnienie, ale raczej dla indywidualnego odbiorcy, który repertuar filmów oświatowych dobiera zgodnie z własnymi preferencjami naukowymi i estetycznymi.

Wpływ na popularność współczesnej odmiany filmów oświatowych ma też rozwój techniki kinowej. Wielkoekranowe kina typu IMAX wyspecjalizowały się w porannych projekcjach filmów edukacyjno-oświatowych, gromadzących przede wszystkim uczniów. Tego typu projekcje często połączone są z prelekcjami tematycznymi. Ich wyjątkowość polega



# Filmoteka Szkolna

na tym, iż autorzy (świadomie tworzący film do projekcji wielkoformatowej), mają do dyspozycji olbrzymi ekran, na którym możliwe do ukazania są mikroskopijne szczegóły, na przykład z zakresu techniki, technologii, medycyny, przyrody, biologii. Dodatkową atrakcją jest zastosowanie niekiedy technologii trójwymiarowej (3D), co daje złudzenie oglądu jakiegoś zagadnienia niemal od środka i na żywo (szczególnie, gdy obraz wzmacnia narracja w czasie teraźniejszym).

Sztuka filmowa nigdy nie była w pełni interaktywna, choć twórcy od jej zarania o tym marzyli. Komunikacja z ekranem kinowym czy telewizyjnym była zawsze jednostronna. Jedyłą możliwą reakcją pozostawało wyjście z kina lub zmiana kanału w telewizorze. Wraz z rozwojem nowych mediów coraz częściej inspiracją stają się interaktywne możliwości, jakie oferuje komputer, tablet, nowoczesny telefon. Prekursorskie zabiegi stylistyczne George'a Lucasa na dobre zagościły w realizatorskim alfabecie jako chętnie wykorzystywane składniki języka filmu. Trudno wymyślić w tym zakresie coś nowego. Filmowe kadry, sceny lub całe filmy, naśladują zatem różne aplikacje, gry czy *layouts* programów komputerowych, wykorzystując ich estetykę. Na polskim gruncie najwyraźniej w tym względzie wyróżnił się film Jana Komasy „Sala samobójców”. Tam ekran kinowy stawał się ekranem komputera, co uzasadniała fabuła, ulokowana także w wirtualnej przestrzeni Internetu.

Istotny krok w tym kierunku poczynili twórcy filmu „Nerve” (reż. Henry Joost, Ariel Schulman). „Widzowie stają się w nim takimi internetowo-*gamingowymi* podglądaczami. Na kinowym ekranie *expressis verbis* ważne jest określenie własnej roli: gracza lub obserwatora. Oczywiście, widz w kinowym fotelu nie może być (jeszcze) graczem. Staje się zatem, czy tego chce, czy nie, uczestnikiem zabawy. Taki sposób uczestnictwa w seansie z jednej strony angażuje i umożliwia głębszą identyfikację z bohaterami, z drugiej zaś powoduje pewien dyskomfort. Bo skoro uczestniczymy, oglądając, stajemy się współodpowiedzialni za decyzje wyznaczające (w fabularnej warstwie filmu) graczom coraz bardziej niebezpieczne zadania. Jeżeli zaś takie uczestnictwo jest jedynie postulowane przez twórców, odbiór filmu przez widzów stanie się i tak bardziej zaangażowany niż zwykle”<sup>1</sup>.

Być może wkrótce opracowany zostanie nawet nowy alfabet kina multimedialnego z określeniami w stylu „cięcie na zakładce” (strony internetowej). Tymczasem widzom wciąż pozostaje rola... widzów. Nie mogą polubić, śledzić, aktywnie uczestniczyć czy grać..., jak zwykli to robić: w grach, na portalach społecznościowych, czy w serwisach internetowych

---

<sup>1</sup> [za] M. Dowgiel, „Nerve”, Polecana premiera, EdukacjaFilmowa.pl



(także tych z transmisjami z różnych wydarzeń i amatorskimi filmami dokumentującymi bieżące życie innych). Przenikanie się świata analogowego z wirtualnym prawdopodobnie zapoczątkuje nowy gatunek, który krytyka filmowa odpowiednio nazwie, a tym samym powstanie nowy rozdział i tak rozległej już książki „Genealogia filmu”.

Wprawdzie interakcja widza z ekranem kinowym wciąż nie jest możliwa, ale nowe gatunki filmowe, przeznaczone do odbioru za pośrednictwem Internetu, sprostały już po części temu trudnemu zadaniu. Przykładem tego zjawiska są internetowe dokumenty, w których odbiorze widz został wyposażony w możliwość częściowej nawigacji. Kierowany wskazówkami twórców ma możliwość wyboru interesujących go fragmentów. Sam decyduje, w jaki sposób będzie odbierać film (linearnie bądź nie — analogicznie jak w przypadku hipertekstu). Ale i w tym młodym, jeszcze stosunkowo nowym, gatunku pojawiają się przynajmniej dwa rozróżnienia: web-doc (*web documentary*) i-doc (*interactive documentary*). Pierwszy z nich wskazuje Internet jako źródło dystrybucji filmu dokumentalnego, drugi kładzie nacisk na interaktywność, a więc nadbudowę samego opowiadania filmowego, na którą składają się mniejsze lub większe fragmenty filmów, mapy, teksty, utwory muzyczne, zdjęcia, gry – wpisujące się w logikę nadrzędnej opowieści.

Warto przypomnieć o jeszcze jednym podziale filmów – ze względu na odbiorcę. Coraz większą popularność zyskują filmy skierowane *stricte* do dzieci w określonym wieku – od przedszkolnego, przez wczesnoszkolny, aż po gimnazjalny. Stało się tak między innymi dzięki działalności programu Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej, programowi „KinoSzkola” czy festiwalowi „Kino w trampkach”, które popularyzują kino przeznaczone dla najmłodszych i młodszych grup wiekowych. W tego typu produkcjach przodują przede wszystkim kraje Beneluxu oraz Skandynawia. Duży udział muszą w nich mieć zapewne i psychologowie dziecięcy, i pedagodzy, dostosowujący treść do możliwości odbiorczych dzieci w różnym wieku.

Jest to swego rodzaju odwrót od produkcji uniwersalnych (skierowanych, najczęściej z ekonomicznego powodu, do jak najszerszej grupy odbiorczej), które zakładały, aby na filmie przeznaczonym dla dzieci, dobrze bawili się także i ich rodzice, a nawet dziadkowie. W „dziecięcą” fabułę wplataną więc dorosłe gagi, co działało z różnym skutkiem... Dorosli sprzeciwiali się niekiedy zbyt „rubasznym” żartom w produkcjach przeznaczonych dla dzieci, a dla najmłodszych te dowcipy często pozostawały niezrozumiałe. Mimo to niezwykle udanym



# Filmoteka Szkolna

przykładem takiego dzieła był zapewne „Shrek” w reż. Andrew Adamsona i Vicky Jenson, który zyskał sympatię wśród bardzo szerokiego grona odbiorczego.

W przypadku większości filmów popularnych (ale i części „autorskich”) nie pozostaje nic innego jak zaufać własnej intuicji. Ona zazwyczaj jest dobrym przewodnikiem po współczesnym repertuarze filmowym.

A dla chętnych zdefiniowania, poniżej przypomnienie uproszczonego podziału na rodzaje i gatunki, wypracowane przez lata przez krytykę i filmoznawców, na co dzień zajmujących się genealogią dzieła filmowego.

## Podział filmu ze względu na technikę realizacji:

film żywego planu (aktorski)	film animowany np.: <ul style="list-style-type: none"><li>• rysunkowy,</li><li>• lalkowy,</li><li>• poklatkowy,</li><li>• animacja komputerowa.</li></ul>
------------------------------	---

## Podział filmu ze względu na stosunek do rejestrowanej rzeczywistości:

film fikcji (najczęściej film fabularny)	film faktu (najczęściej dokument) np. <ul style="list-style-type: none"><li>• kino bezpośrednie,</li><li>• dokument kreacyjny,</li><li>• dokument montażowy,</li><li>• dokument osobisty.</li></ul>
--	---

## Podział filmu ze względu na umowę pomiędzy twórcami, krytyką i widzami:

kino głównego nurtu (inaczej <i>mainstream</i> , kino rozrywkowe, kino popularne, kino stylu zerowego, kino gatunków)	kino artystyczne (niekiedy zwane kinem autorskim)	kino awangardowe	kino amatorskie
--	---	---------------------	--------------------

## Podział filmu ze względu na metraż (długość):

pełnometrażowe	średnometrażowe	krótkometrażowe
----------------	-----------------	-----------------

**Podział filmów ze względu na miejsce dystrybucji (miejsce wyświetlania):**

kinowe	telewizyjne	video   DVD	internetowe
--------	-------------	-------------	-------------

**Podział gatunków filmowych ze względu na:**

<b>reakcję odbiorczą np.:</b>	<b>temat np.:</b>	<b>formę np.:</b>	<b>czas akcji np.:</b>	<b>ikonografię np.:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• komedia (śmiech)</li><li>• horror (strach)</li><li>• melodramat (wzruszenie)</li><li>• thriller (napięcie)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wojenny</li><li>• gangsterski</li><li>• biograficzny</li><li>• karate</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• poetycki</li><li>• muzyczny</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• historyczny</li><li>• płaszcza i szpady</li><li>• science-fiction</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• western</li></ul>