



Plakat do filmu *Solaris* (wersja amerykańska), reż. S. Soderbergh (2002); za: www.filmweb.pl – domena publiczna

Hollywoodzka adaptacja *Solaris* Stanisława Lema. Kilka uwag na marginesie filmu Stevena Soderbergha z 2002 roku

Iwona Grodź / Katedra Filmu, Telewizji i Nowych Mediów, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Fantastyka jest zerwaniem z ustalonym łańcem, wkroczeniem do nieznannej legalności dnia tego, co niedopuszczalne, a nie zastąpieniem świata realnego przez świat wyłącznie cudowny¹.

Fantastyka, bo o niej będzie tu m.in. mowa, narodziła się wraz z romantyzmem. Oświecenie było, co prawda, wiekiem rehabilitacji pierwiastka **cudowności** – odżyły wtedy wszystkie zabobony – ale dla ówczesnych umysłów świat pozostawał mimo wszystko poznawalny. I to z tym większym powodzeniem, że dość często starano się o naukowość, a więc racjonalizację tego, co wymyka się pojęciu. Dlatego zapewne rzeczywistość w XVIII w. wypełniały może zagadki, lecz nie tajemnice².

Zdaniem Rogera Caillois, ważnym rozróżnieniem jest podział na „fantastykę zdecydowaną” i „fantastykę utajoną”. Tę drugą – czytamy w książce *W sercu fantastyki* –

niekiedy spotykamy jako element obcy lub nie na miejscu w samym sercu tej założonej, wymuszonej fantazyjności. [...] to fantastyka drugiego stopnia, fantastyka względem fantastyki [fantastyka niejako „naukowo” (*by science*) uzasadniona – I. G.]³.

Idealną egzemplifikacją takiego stanu rzeczy jest niewątpliwie powieść Stanisława Lema *Solaris*⁴, a przez to również jej adaptacja z 2002 r., autorstwa Stevena Soderbergha.

Ostatecznie Caillois dochodzi do konstatacji następującej:

¹ R. Caillois, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005, s. 149.

² Zob. *idem*, *Definicja fantastyki*, „Twórczość” 1958, nr 10, s. 92.

³ *Idem*, *W sercu...*, s. 15.

⁴ Zob. *Stanisław Lem* [hasło], [w:] Encyklopedia Fantastyki, http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Stanis%C5%82aw_Lem (data dostępu: 20 XI 2015): „[Lem] Znany był [...] z krytycznych sądów o adaptacji swojej lite-

ratury; podobno żadna z nich nie przypadła mu do gustu. Niezadowolony był nawet z tych najbardziej znanych i powszechnie docenianych: *Solaris* Andrieja Tarkowskiego i *Szpitala Przemienienia* Edwarda Żebrowskiego. Nie przekonał go też do końca film Stevena Soderbergha i jego wizja *Solaris*. W pełni zaaprobował jedynie *Przekładaniec* w reżyserii Andrzeja Wajdy z Bogumiłem Kobielą w roli głównej, do którego [tj. do *Przekładaniec*] sam napisał scenariusz”.

fantastyka jest fantastyczna tylko wtedy, gdy wydaje się skandalem nie do przyjęcia dla doświadczenia i rozumu. Jeśli czyjaś bezwiedna lub, co gorsza, przemyślana decyzja staje się zasadą nowego ładu rzeczy, wtedy fantastyka ginie. Nie wywołuje lęku ani zdumienia. Staje się konsekwentnym, metodycznym zastosowaniem ludzkiej woli, która nie pozostawia niczego poza obrębem nowego systemu⁵.

Wówczas owa „ciemność złudy” nie tyle niepokoi, ile uświadamia istnienie światów alternatywnych, które wymagają poznania, a więc nie pozwalają umysłowi na bezczynność – czyli staje się użyteczna.

Najnowsze teorie sztuki oraz kultury, a zatem i referencji na linii: obraz–rzeczywistość, związane są z opisem zjawiska symulacji, tj. – z **symulakrum**. Wcześniejsze dotyczyły przede wszystkim pojęcia reprezentacji, czyli zasady ekwiwalencji: znak–rzeczywistość. „Utopijna równoznaczność przez lata była aksjomatem, który dzięki symulacji został anulowany”⁶. Doszło do radykalnej negacji znaku jako wartości. Jean Baudrillard twierdził nawet, że „wychodzi od znaku jako przywrócenia i wyroku śmierci na samej możliwości referencji”⁷. Pozwoliło mu to na wskazanie kolejnych stadiów postrzegania obrazu: jako „odzwierciedlenia głębokiej rzeczywistości”; jako czegoś, co „skrywa i wypacza głęboką rzeczywistość”; jako czegoś, co „skrywa nieobecność głębokiej rzeczywistości”; wreszcie – jako czegoś, co „pozostaje bez związku z jakąkolwiek rzeczywistością: jest czystym **symulakrum** samego siebie”⁸. Francuski socjolog stwierdził, że:

w pierwszym przypadku obraz stanowi **właściwy** pozór – przedstawienie należy do porządku sakramentu. W drugim przypadku obraz stanowi **niewłaściwy** pozór – należy do porządku złych wróżb. W trzecim przypadku obraz **udaje**, że jest pozorem – należy do porządku czarnoksiężstwa. W czwartym obraz nie należy już do porządku pozorów, lecz do dziedziny symulacji. Przejście od znaków, które coś skrywają, do znaków, które skrywają, że nic nie istnieje, stanowi decydujący zwrot⁹.

Pozostaje pamięć wzrokowa. Oko człowieka i oko cyfrowe. Powróćmy jednak do *meritum*.

Celem niniejszego tekstu jest odpowiedź na dwa główne pytania. Po pierwsze, o recepcję *Solaris* Lema wśród filmowców amerykańskich, np. wspomnianego już reżysera¹⁰, ale też producenta Jamesa Camerona (nazywanego „pasjonatem otchłani i głębi” oraz „naukowej rzetelności”)¹¹, aktorów odtwarzających główne role w tej adaptacji¹²; a ponadto oczywiście wśród widzów (m.in. poprzez przytocze-

⁵ R. Caillois, *W sercu...*, op. cit., s. 26.

⁶ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 11.

⁷ *Ibidem*, s. 11

⁸ *Ibidem*, s. 11-12

⁹ *Ibidem*, s. 12. Zob. też A. Gwóźdź, *Obrazy filmowe w epoce interfejsów*, [w:] *Panoramy i zblżenia – problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców*, red. *idem*, Katowice 1999; P. Zawojski, *Filmowy obraz świat jako produkt symulacji elektronicznej*, [w:] *Panoramy...*; B. Kosińska-Krippner, „Mock-documentary” a dokumentalne fałszerstwo, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54/55.

¹⁰ S. Soderbergh to autor takich filmów jak m.in. *Seks, kłamstwa i kasety wi-deo* (1989) – nagrodzony „Złotą Palmą” w Cannes; *Kafka* (1991), *Król wzgórz* (1993), *Na samym dnie* (1995), *Schizopolis* (1996), *Co z oczu, to z serca* (1998), *Angol* (1999), *Erin Brockovich* (2000), *Traffic* (2000), *Ocean’s Eleven: Ryzykowna gra* (2001), *Full Frontal. Wszystko na wierzchu* (2002), *Eros* (2004), *Che – Rewolucja* (2008), *Intrygant* (2009), *Ścigana* (2011) i wielu innych, oraz

autobiografii *Getting Away with It, or The Further Adventures of the Luckiest Bastard You Ever Saw* (1999). Pełna filmografia znajduje się na stronie: <http://www.imdb.com/name/nm0001752> (data dostępu: 6 XI 2015). Bibliografia w języku polskim na stronie: <http://www.film Polski.pl/rec/index.php/rec/180/11> (data dostępu: 6 XI 2015). Zob. też M. Adameczak, *Steven Soderbergh – czyli Danny Ocean w „Las Vegas” światowego kina*, [w:] *Mistrzowie kina amerykańskiego. Współczesność*, red. Ł. A. Plesnar, R. Syska, Kraków 2010; A. Daly, *Great Directors: Steven Soderbergh*, <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/soderbergh> (data dostępu: 6 XI 2015).

¹¹ J. Cameron jest reżyserem i producentem, choć urodzonym w Kanadzie, to od 1971 r. mieszkającym w USA (studia na Wydziale Fizyki w Kalifornii). Jego najważniejsze filmy to m.in. *Terminator* (1984), *Obcy. Decydujące starcie* (1986), *Prawdziwe kłamstwa* (1994), *Titanic* (1997) czy *Avatar* (2009). Pełna filmografia znajduje się na stronie: <http://www.imdb.com/name/nm0000116> (data dostępu: 6 XI 2015). Bibliografia w języku polskim na stronie: <http://www.film Polski.pl/rec/index.php/rec/269> (data dostępu: 6 XI 2015)

nie informacji o zyskach ze sprzedaży biletów). Po drugie, o rolę filmów z gatunku fantastyki naukowej w dzisiejszym świecie. Odpowiedzi, z uwagi na ogrom materiału, nie będą wyczerpujące, ale – jak mam nadzieję – zasugerują potencjalne tropy do dalszych analiz.

W kontekście książki *Solaris* Lema pisano przede wszystkim o psychoanalitycznych, fenomenologicznych czy metafizycznych aspektach fantastyki¹³. Niesamowitość powieści Polaka tuż po jej premierze upatrywano w niepowtarzalności wątków, motywów, sytuacji fabularnych czy postaci. Sugerowano również, że fantastyka w tym kontekście może być definiowana jako zaburzenie empirycznego rozumienia świata¹⁴. Tak też do tekstu w 2002 r. podszedł twórca jego trzeciej ekranizacji – Soderbergh¹⁵.

Już po obejrzeniu wstępu do niej widz jest w stanie powiedzieć, że w tym konkretnym przypadku ma do czynienia z fenomenem filmu, który „wyrósł” niczym fatamorgana, a wkrótce potem „wrócił” jak „dziwny kwiat tuberozy” w pejzaż masowego, hollywoodzkiego fotoplastykonu. Zaskoczył wielu, bo oznaczał przemianę, niezwykłą projekcję, a przede wszystkim cud utajonego aktywizmu. Nie dziwi to znawców twórczości autora pierwowzoru literackiego. Z prostego powodu: otóż sam Lem – już po omawianej ekranizacji – mówił tak:

Science fiction zakładała niemal zawsze, że jeżeli nawet Inny, którego spotykamy, prowadzi jakąś grę, to my jej reguły prędzej czy później zrozumiemy [...]. Ja natomiast pragnąłem zamurować wszystkie ścieżki rozumowania wiodące do ucłowieczenia Istoty, jaką jest solaryjski ocean, aby się okazało, że kontakt z nią nie daje się zrealizować na sposób międzyludzki, choć równocześnie w jakiś dziwny, inny sposób zachodzi¹⁶.

Przyjęta perspektywa filmozna sugeruje dwie możliwości odczytywania sformułowania „hollywoodzka recepcja”. Dosłowne: dotyczące konkretnej realizacji, tj. filmu Soderbergha, jako „nowej” wypowiedzi o charakterze artystycznym, dla której powieść autora *Bajek robotów* była tylko inspiracją. A także umowne: wskazujące, że sformułowanie to ma charakter arbitralny (płaszczyzna produkcji filmów)¹⁷ i historyczny (płaszczyzna estetyki filmu)¹⁸, gdyż odnosi się do pewnych typów produkcji filmowej (hollywoodzki model produkcji, strategie redukcji ryzyka¹⁹ i model europejski) oraz do związanych z nimi stereotypów (kino komercyjne/masowe a kino artystyczne/autorskie²⁰).

Nie chodzi w tym przypadku jednak o wartościowanie, ale raczej o wskazanie „zacierania się granic” między tymi modelami, estetykami na przykładzie ekranizacji *Solaris* z r. 2002. Takie ujęcie staje się istotne, gdy przywołamy trafne spostrzeżenie Marka Haltofa:

¹² Tu zwił. G. Clooney – znany przede wszystkim z serialu *Ostry dyżur* (1994–2009) oraz z filmów: *Od zmierzchu do świtu* (1996), *Batman i Robin* (1997), *Co z oczu, to z serca* (1998), *Złoto pustyni* (1999), *Gniew oceanu* (2000), *Bracie, gdzie jesteś?* (2000), *Ocean's Eleven: Ryzykowna gra* (2001), *Grawitacja* (2013). Pełna filmografia znajduje się na stronie: http://www.imdb.com/name/nm0000123/?ref=fn_al_nm_1 (data dostępu: 6 XI 2015). Bibliografia w języku polskim na stronie: <http://www.film Polski.pl/rec/index.php/rec/10108> (data dostępu: 6 XI 2015).

¹³ Zob. też o *Solaris* jako „metafikcyjnej parodii hermeneutyki”: I. Csicsery-Ronay jr., *Książka jest Obcym. O pewnych i niepewnych interpretacjach „Solaris” Stanisława Lema*, przeł. T. Rachwał, [w:] *Lem w oczach krytyki światowej*, wyb., oprac. J. Jarzębski, Kraków 1989, s. 221.

¹⁴ Zob. S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, Kraków 1970, t. 1, s. 65.

¹⁵ *Solaris*, reż. S. Soderbergh, USA 2002. Scenariusz: S. Soderbergh na podstawie książki S. Lema. Obsada: Chris Kelvin – G. Clooney; Rheyta Kelvin – N. McElhone; dr Helen Gordon – V. Davis; Snow – J. Davies; Gibarian – U. Tukur.

Zdjęcia: S. Soderbergh. Muzyka: C. Martinez. Scenografia: Ph. Messina, Montaż: S. Soderbergh. Kostiumy: M. Canonero, Produkcja: J. Cameron [et al.].

¹⁶ S. Lem, *Solaris*, Warszawa 2008, fragment wstępu na skrzydełkach okładki.

¹⁷ Zob. m.in. T. Miller, *Global Hollywood*, wyd. 2, London 2005; M. Adameczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przelomu stuleci*, Gdańsk 2010. Sformułowanie to odnosi się w tym ujęciu do „sytuacji hegemonii Hollywood, dominującego na ekranach całego świata i przeobrażającego kształt współczesnej kultury filmowej oraz praktyk odbiorczych z kinem związanych” (*ibidem*, s. 6).

¹⁸ Zob. ŁP [Łukasz Piesnar], *Hollywood* [hasło], [w:] *Encyklopedia kina*, red. T. Luberski, współpr. A. Garbicz, wstęp A. Wajda, Kraków 2003, s. 414. Zob. też D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York 1987; M. Przylipiak, *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego*, Gdańsk 1994.

¹⁹ Zob. M. Adameczak, *Globalne...*, s. 33–74.

²⁰ Na temat kina autorskiego zob. m.in. *ibidem*, s. 90–110.

Amerykańskie filmy opierają się na założeniu, iż życie stwarza problemy, podczas gdy europejskie filmy na przekonaniu, że życie dostarcza dylematów. Problemy mogą być rozwiązane. Dylematy nie. Są one zaledwie zgłębiane i badane²¹.

Niemal tak, jak w omawianym filmie. Natomiast perspektywy literaturoznawcza i kulturoznawcza skłaniają do zastanowienia się nad tym, co autor powieści mówi o: a) powinnościach fantastyki naukowej, i b) o „utopiach współczesnych”.

Zacznijmy od tego drugiego aspektu. Zazwyczaj to realizm zastępował mity, legendy, a nawet „nowsze fikcje”. Ludzie zaczęli rozumieć świat i swoje własne błędy. A mądrość, którą zdobywali przez naukę i doświadczenie, pozwalała im widzieć je wyraźniej, zarazem przydając cierpienia. Tak działo się od dawna, już od czasów Platona, a jedynym rozwiązaniem była ucieczka od otaczającej rzeczywistości w świat fikcji, do miejsca, nigdzie nie istniejącego. Powstanie tego „nigdzie” próbowało wyjaśnić wielu. Najprzenikliwiej przedstawił to Lem, który pisał:

Ludziom przeważnie kiepsko się żyło w mieszkaniach (to znaczy w ustrojach społecznych), które im historia przydzieliła, toteż o jakimś lepszym miejscu roili przez wieki. Budowali obraz takiej doskonałości wedle tego, czego im najbardziej brakowało w życiu i co im doskwierało najmocniej. Stąd się utopia wzięła²².

Jakie znaczenie miały owe poszukiwania? Zdaniem wielu twórców fantastyki naukowej, dzięki tym nierealnym pragnieniom i marzeniom jako ludzie i jako całe społeczeństwa możemy przechodzić przemiany, a wiążąca się z nimi aktywność pozwala nam dążyć do ideału i przez to – doskonalić się. Ponadto w opinii Lema:

Pisarz fantasta ma być [...] dostarczycielem „modeli światów”, projektantem rzeczywistości odmiennych od naszej, ale wewnętrznie spójnych, poddających się testom na logikę i koherencję. Konstruowaniu owych światów nie powinno towarzyszyć przyjęte z góry założenie o nieuchronności – katastrofy lub powszechnego błogostanu, ale krytyczny namysł nad konsekwencjami takich lub innych konkretnych rozwiązań w dziedzinie technologii, biologicznej charakterystyki zaludniających projektowany świat istot, ich wierzeń, urządzeń społecznych itd²³.

Wniosek, tak jak sugerował Jerzy Jarzębski w tekście *Igraszki i powinności fantastyki naukowej*, brzmi więc następująco: rolą pisarza fantasty jest „prostowanie ścieżek, po których podąża człowiek”. Fantasta, również w dziedzinie filmu, ma być więc empirykiem, budowniczym światów serio (światów możliwych), kimś rzetelnym, a nie moralistą. Jarzębski podsumowuje: „rzeczą dla Lema może najbardziej istotną w wartościowaniu *science fiction* jest ocena, na ile poważnie i odpowiedzialnie traktuje ona pierwszy człon swej gatunkowej nazwy”²⁴.

Gatunek... filmowy

Współczesne ewolucje czy powroty gatunków to temat ciekawy, choć obciążony koniecznością przyjrzenia się mu z wielu perspektyw. Z jednej strony bowiem, poruszamy się po cienkiej granicy sztuki

²¹ M. Haltof, *Autor i kino artystyczne. Przypadek Paula Coxa*, Kraków 2001, s. 43.

²² S. Lem, *Fantastyka...*, t. 2, s. 357.

²³ J. Jarzębski, *Igraszki i powinności fantastyki naukowej*, <http://solaris.lem.pl/ksiazki/eseje/fantastyka-i-futurologia/165-poslowie-fantastyka-i-futurologia> (data dostępu: 6 XI 2015).

²⁴ *Ibidem*.

wyrafinowanego wykorzystywania schematów danego gatunku filmowego. Z drugiej, niejako *a priori* skazani jesteśmy – jako odbiorcy – na cały szereg ograniczeń związanych z „wpisanym” w poszczególne gatunki projektem idealnego odbiorcy. W ten sposób wkraczamy na opracowany i nieoferujący pozornie wielkich możliwości intelektualnym obszar teorii klasycznego kina gatunków²⁵. Jak nie popaść w swoich dywagacjach – reanimując niejako postawę reżysera, któremu udało się zrealizować film zgodny z wyznacznikami gatunku – w banalność? To zasadnicze pytanie i problem wielu twórców filmowych, a także filmoznawców.

Film *science fiction* może przysparzać reżyserom sporo kłopotów. Należy bowiem do tych gatunków, w których najłatwiej przekroczyć cienką granicę między tym, co istotne, a tym, co błahe. Im większą świadomość tego niebezpieczeństwa ma twórca, tym artystyczne ucieczki od konwencji stają się bardziej wyrafinowane. Jak więc amerykańscy filmowcy odczytali Lema? Jak zrozumieli *Solaris*? Na ile dochowali wierności pierwowzorowi literackiemu? Na ile od niego odeszli i dlaczego? Czy istotne były dla nich wcześniejsze ekranizacje tej powieści? Jak ocenił ich wersję sam Lem? W końcu: jak „fabryka snów” opowiada o sobie – o śnie (i pracy naszej nieświadomości), o obrazie i materii, o ruchu? To tylko część pytań nasuwających się na tym etapie analizy. Jak już zastrzegłam, nie na wszystkie uda się udzielić odpowiedzi w tym artykule, ale przypomnę o konieczności podjęcia badań porównawczych filmów, które powstały na podstawie tego samego tekstu.

Dla reżysera *Schizopolis* najważniejszym tematem *Solaris* jest nieszczęśliwa miłość, a nie tajemniczy „myślący ocena” z powieści. O trudnym związku można opowiedzieć w niekonwencjonalny sposób, np. polifonicznie: z punktu widzenia osoby zakochanej, osoby nie kochającej czy kogoś będącego tylko obserwatorem. Można też wybrać do schematycznego wątku romansowego nietypowych bohaterów, skomplikowanych psychologicznie, zmiennych emocjonalnie, targanych niespełnionymi pragnieniami czy kierujących się instynktami. Do tego mogą to być ludzie nietypowi z uwagi na pochodzenie, światopogląd, wykonywany zawód. Można umieścić taką niestandardową historię miłosną na pograniczu fikcji i rzeczywistości. Opowiedzieć o związku, który połączył osoby znane z imienia i nazwiska, jednocześnie będąc czystą niemożliwością, fantazją. Ostatecznie, wątek romansowy może pojawić się w całkiem innym gatunku, np. filmie historycznym, politycznym czy wojennym. To najbardziej typowe synergie gatunkowe, ale przecież mogą zdarzyć się też mniej oczywiste, np. z *science fiction*. W końcu, można w najmniej oczekiwanym momencie: punkcie kulminacyjnym lub finałowym, dokonać radykalnych przewartościowań i zaproponować jakieś niespodziewane rozwiązanie, np. pojawienie się kopii ukochanej czy jej cudowne zmartwychwstanie (jak w *Solaris*).

Trzeba jednak pamiętać, że widz musi mieć podstawy, a nawet pomoc w „oswajaniu” się z tym, co zostaje mu pokazane. „Nawet tzw. łamanie reguł jakiegoś gatunku może odbywać się tylko przy założeniu, że wszyscy, tzn. twórcy i odbiorcy, świetnie znają jego reguły podstawowe”²⁶. Przypomnijmy, że są nimi – wymienione przez Charlesa F. Altmana – dualizm, powtarzalność, kumulacyjność, nostalgiczność, przewidywalność, symboliczność i funkcjonalność²⁷. Dopiero takie przygotowanie pozwala na świadomą percepcję, czyli na ocenę konkretnego dokonania artystycznego.

²⁵ Zob. m.in. *Kino gatunków*, red. A. Helman, Warszawa–Kraków 1991.

²⁷ Zob. Ch. F. Altman, *W stronę teorii gatunku filmowego*, „Kino” 1987, nr 6.

²⁶ G. Stachówna, *O melodramacie filmowym*, [w:] *Kino...*, s. 56.

Tu należy zadać pytanie: czy „filmowość” *Solaris* Lema może być kluczem do zrozumienia uniwersalizmu prozy tego autora? Czy dowodem potwierdzającym tę hipotezę mogą być adaptacje filmowe tej prozy? Z jednej strony, wydaje się, że tak, gdyż pisarz podejmuje tematy niezwykle atrakcyjne z punktu widzenia sztuki ruchomych obrazów, takie jak miłość, porozumienie i jego brak, dehumanizacja, konflikty, poszukiwanie nadrzędnej idei ewolucyjnej natury ożywionej i nieożywionej, świat ekranów jako przestrzeń komunikacji i inspiracji; nawiązuje do pojęcia kopii (również człowieka – w postaci replikanta), idei nieśmiertelności czy zmartwychwstania. Z drugiej, nie do końca, gdyż w ostatecznym rozrachunku okazuje się, że o uniwersalizmie *Solaris* decyduje nie tyle „obrazowość” języka, opisu, opowieści, której przecież żaden z filmowców nie zdołał w pełni „uchwycić”, tj. „zwizualizować”, ale właśnie podjęte zagadnienia, problemy do refleksji. A te ostatnie „nie potrzebują” przecież filmu, żeby stać się istotnymi. Kino, szczególnie masowe, oddało jednak – jak można sądzić – dużą przysługę literaturze, gdyż zwróciło uwagę na powieść skłaniającą do owego namysłu.

Bohater... i obraz

„Mała planeta złożona z pustki i zabranego powietrza”²⁸ – w taki sposób można by opisać nie tylko *Solaris*, ale i bohaterów filmu Soderbergha. Niemniej jednak fantastyczność i związany z nią sztafaż, owa „sztuczność”, która wielu widzów może razić, w hollywoodzkim wydaniu nie jest czymś niespodziewanym czy gwałtownym. Tendencje do wskrzeszania istnień powołanych do życia bez udziału sił natury narodziły się stosunkowo dawno. Obecność sztucznego człowieka, a właściwie jego kopii, jest typowa dla filmów *science fiction*. Od lat prześcigają się one w coraz to nowych pomysłach kreowania takiego wizerunku. Dlatego na naszych ekranach niejednokrotnie goszczą byty o najdziwniejszej fizjonomii: roboty, cyborgi, androidy czy terminatory²⁹. Wśród tych niezwykle dziwacznych istot główna kobieca bohaterka *Solaris* jawi się jako postać zwyczajna. Nie ma przecież takich zdolności jak maszyny ścigane przez Harrisona Forda z *Łowcy androidów* Ridleya Scotta czy jak te z *Terminatora* Jamesa Camerona. Jej powłoka zewnętrzna jest bardzo ludzka. Bohaterka ta stanowi bowiem kopię człowieka (?), urojenie (?), fantazmat ludzkiego mózgu (?). Nie została powołana do życia w sztuczny sposób.

Warto zastanowić się również: co powoduje zmiany w wyglądzie tego rodzaju bohaterów? Odpowiedź jest oczywista i w filmach omawianego gatunku dość dosłownie wyjaśniona. O tych zmianach decyduje miejsce, w którym tego typu postacie przebywają i do którego się przystosowują, a także czas akcji. Jeżeli chodzi o miejsce, większości filmów *science fiction* rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej (na statku kosmicznym itp.) albo w mieście przyszłości. Przestrzeń kosmiczna sama w sobie stanowi teren niezwykle i fantastyczny. Odbierana bywa jako sztuczna, nierzeczywista, ponieważ pozostaje niedostępna dla poznania większości widzów. Czas akcji to zwykle daleka przyszłość, która z samej swej istoty napiętnowana jest sztucznością, wynikającą z jej czysto imaginacyjnej kreacji.

Z zagadnieniem „sztuczności zewnętrznej” wiąże się również zmiana statusu aktora odtwarzającego postać fantastyczną. Piotr Zawojski zauważył, że aktor w filmach *science fiction* najczęściej:

²⁸ Z. Herbert, *Martwa natura*, [w:] *idem*, *Hermes, pies i gwiazda*, Wrocław 1997.

²⁹ Zob. A. Ćwikiel, *Próba opisu ikonograficznego filmów science fiction*, [w:] *Panorama...*, s. 172.

jest sprowadzany do roli manipulowanej marionetki, a więc jego funkcja ulega swoistej degradacji. Ciało aktora ulega uprzedmiotowieniu, reifikacji, staje się przedmiotowym komponentem obrazu. W takim ujęciu dochodzi do zrównania martwych przedmiotów, które reżyser animator ożywia, waloryzując ich ukryte, symboliczne treści, przy jednoczesnej mumifikacji żywych aktorów³⁰.

Następnie autor cytowanego artykułu wskazał na częste w filmach tego gatunku zjawisko – dodatkowo akcentując ową nienaturalność bohaterów – które określa się mianem morfingu. Polega ono również na procesie odwrotnym, tzn. na tym, że twórca może za pomocą komputera przekształcić dowolnie wybrane przedmioty w postać ludzką, nadając jej status aktora. Ten, podlegając takim manipulacjom, staje się swoistym „tworzywem filmu”, czystą materią, sztucznym produktem wyobraźni twórcy, jednym z wielu elementów świata przedstawionego, podporządkowanym całościowej strukturze obrazu. Zmienia się również specyfika budowania postaci. Praca aktora często już nie polega na kreatywnym procesie przeżywania roli i całkowitym utożsamianiu się z nią. Obecnie, jak twierdzi Zawojski, zostaje poddana licznym komputerowym transformacjom. Sposób gry jest całkowicie wypreparowany z kontekstu środowiskowego i osobowego, nowy natomiast niejako „doczepia się” komputerowo. Okazuje się, że to przedmioty: kamera, komputer, to teraz najważniejsze elementy kreujące obraz. Dlatego „dekoracje tych filmów” – jak pisze Susan Sontag – „zawierają więcej wartości estetycznych niż ich bohaterowie. Rzeczy, a nie bezradni ludzie, są nosicielami wartości, gdyż raczej rzeczy, a nie ludzi uważamy za źródło potęgi”³¹. Człowiek ulega więc jakby pochłonięciu przez nie. W końcu sam się nimi staje.

„Sztuczność”, o jakiej mowa, może wiązać się ze sferą nie tylko fizyczności, ale również duchowości człowieka. Uwidacznia się wtedy w fałszywości, nieszczerości, a także obojętności. A wynika to z faktu, że sztuki całkowicie zdominowane przez technicyzację cywilizacji tracą wymiar metafizyczny, obdzierane są z tajemnicy, podobnie jak człowiek. Przedmioty i ludzie wyrwani zostają z ich naturalnej przestrzeni i czasu, a przez to – pozbawieni prawdziwości i autentyczności, niepowtarzalności. Człowiek ślepo zapatrzony w maszynę ulega pochłonięciu i zniewoleniu przez nią, również duchowemu.

Obraz stanowi rzekomo odbicie rzeczywistości, a tak naprawdę jest produktem powstałym w wyniku matematyczno-elektronicznych kalkulacji, czyli w sposób całkowicie sztuczny. Obecnie nie może być odbierany jako ekwiwalent rzeczywistości, ponieważ złamano klasyczną zasadę naśladownictwa. Zawojski w artykule o filmowym „obrazowości” zauważył, że dzisiaj „Konstruowanie iluzji rzeczywistości staje się niemożliwe, bo sama rzeczywistość staje się problematyczna”³². A jest to wynikiem przemian, którym podlegał obraz w ciągu ostatnich kilku lat. Ewolucję tę przedstawia autor następująco: obraz naśladowujący rzeczywistość – maskujący jej nieobecność – całkowicie od niej niezależny. Wypada więc przywołać słowa cytowanego już wcześniej Baudrillarda, że „właściwie to obraz uśmierca rzeczywistość, sprzeniewierzając się jej rozpoznawalnymi schematom”³³. To powoduje, iż przestaje on być imitacją rzeczywistości, nie jest już czymś nieprawdopodobnym, nabiera cech istnienia materialnego, lecz usytuowanego na zupełnie innej płaszczyźnie. A zatem mamy do czynienia z czymś, co przedstawia świat materialny, nie iluzyjny, ale złożony z twórców swobodnej kreacji, niepodobnych do żadnych innych, które można zobaczyć w świecie nas otaczającym. Dlatego Zawojski stwierdził:

³⁰ P. Zawojski, *op. cit.*, s. 483.

³¹ S. Sontag, *Katastroficzna wyobraźnia*, przeł. E. Kubarska, „Film na Świecie” 1978, nr 7/8, s. 93.

³² P. Zawojski, *op. cit.*, s. 480.

³³ J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 11–12.

Kino operuje iluzją, ale nie znaczy to, że jest ono iluzją rzeczywistości – w tym sensie nie jest przedstawieniem świata, jego obrazowym ekwiwalentem, a raczej czymś w świecie, czymś jak najbardziej realnym w sensie ontologicznym³⁴.

W taki sposób dochodzi do swoistej przemiany. Już nie świat zostaje opisany za pomocą obrazu, ale sam obraz staje się światem – ponieważ sam go wykreował i nie istnieje on nigdzie indziej poza jego granicami. Dlatego im bardziej jakiś obraz jest niepodobny do żadnego innego, znanego nam z własnych doświadczeń, tym bardziej może być prawdziwy w świecie, w którym zaistniał.

Obraz cyfrowy, a właściwie sposób jego generowania, niejako potwierdza „sztuczność” człowieka na nim się pojawiającego. Na tym zasadza się „hybrydyczność obrazu”³⁵ – przejście między fotochemią a elektroniką, czyli dwiema ontologiami obrazu. Andrzej Gwóźdź pisał o „hybrydzie medialnej” usytuowanej w „międzyobrazie” analogowości i cyfrowości. Wideo (domena cyfrowości) jest jakby „naroślą rakową”, „chorobą obrazu”, która rozprzestrzenia się również na człowieka. Dlatego wypowiadając się o „hybrydyczności obrazu”, niewątpliwie sugerującej jego sztuczność, szczególnie wyczuwalną dla nas jako odbiorców mediów analogowych, nie można nie wspomnieć o człowieku. A wtedy pytanie o jego prawdziwość okazuje się niezwykle istotne.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, warto zastanowić się nad zagadnieniem „sztuczności” bohatera filmów SF, wynikającym zarówno z treści, jak i formy filmu. Wydaje się, że zyskuje ona potwierdzenie na tych dwóch płaszczyznach. W treści została świadomie wykreowana – po to, aby mogła odpowiadać konwencjom gatunku. W przypadku filmów *science fiction* jest wyjątkowo klarowna. Ich bohaterowie w większości są istotami o ontologii odmiennej niż ziemską. Sztuczność stanowi więc jak gdyby naturalny wyznacznik tych filmów. Dlatego pojawia się również w ekranizacji *Solaris*. O wiele bardziej złożony wydaje się problem sztuczności wynikającej z formy filmu, a konkretnie: ze specyfiki kreowania obrazu. Obecnie ma on niewiele wspólnego z naturalnym odbiorem otaczającej rzeczywistości przez ludzkie oko. Jest w całości tworem maszyn, dlatego co do jego „sztuczności”, „martwoty”, mimo złudzenia ruchu i przestrzeni, nie sposób mieć wątpliwości. Posługując się analogią, można powiedzieć, że jeżeli obraz zostaje wyprodukowany sztucznie, przedstawia całkowicie kreacyjną rzeczywistość, nie należy mu wierzyć, to również świat i ludzie, pojawiający się na tym obrazie obdarzeni są podejrzaną proveniencją.

Dlatego wydaje się, że wolno tu posłużyć się metaforycznym stwierdzeniem: „tą małą planetą złożoną z pustki i zagarniętego powietrza”, o jakiej pisał Zbigniew Herbert, mogą być też bohaterowie omawianego filmu, którzy podobnie jak elementy martwej natury z obrazu malarza pozbawieni zostali prawdziwego życia – na płaszczyźnie fabularnej, czysto wizualnej (gdzie toczy się odwieczny bój między rzeczywistością a wymysłem), a także „materialnej” filmu (gdzie wszystko jest tylko elementem elektronicznej kalkulacji).

³⁴ *Ibidem*, s. 481.

³⁵ Zob. W. Godziec, *Cyfrowy film i analogowy widz*, „Kino” 1998, nr 12, s. 45: „»Analogowe« oparte jest na podobieństwie i stanowi domenę zmysłów człowieka [...], polega na jego prawie do formułowania odpowiedzi nieostrych i dwuznacznych, na niechęci wobec konieczności dokonywania wyboru pomiędzy

»tak« i »nie«. »Cyfrowe« jest jego przeciwieństwem, składając się z ciągów zer-jedynkowych, a jego symbolem jest świat ujarzmiony, którego każdy element można rozłożyć, poddać analizie, z powrotem spakować i przesłać w dowolne miejsce z pełnym przekonaniem, że dotrze tam szybko i w idealnym stanie”.

Widzowie... i zyski

Choć kochankowie zginą, miłość nie przeminie.
Śmierć nie odniesie triumfu³⁶.

Pozostaje do rozstrzygnięcia kwestia recepcji filmu, sprowadzająca się do aspektu ekonomicznego, a więc liczby zarobionych na nim pieniędzy³⁷. Budżet *Solaris* wynosił 47 mln dol. W pierwszym weekendzie po premierze produkcja zarobiła: 6 752 722 dol. w USA, 313 804 funtów w Wielkiej Brytanii, 413 214 euro we Włoszech i 980 342 euro w Hiszpanii. Ostatecznie zysk ze sprzedaży biletów nie przekroczył kosztów produkcji, gdyż wyniósł w Stanach tylko 14 973 382 dol. (49,9% całości zysków), a poza nimi – 15 029 376 dol. (50,1%). Łącznie na całym świecie *Solaris* zarobiło 30 002 758 dol.³⁸ Czego to dowodzi? Przede wszystkim tego, że niezmiernie trudno jest dotrzeć do odbiorców z filmem, który pokazuje niewidzialne, wypowiada niewypowiadalne.

Jednym z najistotniejszych tematów *Solaris* jest miłość, poszukiwanie siebie i problem komunikacji. Już w odniesieniu do powieści Jarzębski zauważył, że tajemniczy ocean

próbuje po prostu „przemawiać” ludzkim językiem, realizując w materialnej postaci to, co tkwiło najgłębiej w [...] mózgach [bohaterów] jako swoiste otorbienia psychiki. Ale miejsca te zawierają wspomnienia czy kompleksy, których jednostka nie chce za żadną cenę pokazać innym, należą do sfery tego, co „niekomunikowalne”, tzn. co nie ma prawa pojawić się na poziomie międzyludzkiego przekazu. Odmienność ludzkości od oceanu polega tutaj przede wszystkim na jej rozszczępieniu na poszczególne indywidua, połączone ze sobą więzami społecznej komunikacji. [...] Stąd wynika ten osobliwy fenomen, że ocean, czytając w mózgach ludzi „jak w otwartej księdze”, nie potrafi rozeznaczyć się w strukturze zawartych tam treści, odczytać specyficznie ludzkich sensów, jakimi obciążone są odciśnięte w psychice obrazy. Wchodzi bezwiednie w sferę tak intymną, że już nie nadającą się do żadnej komunikacji i – zamiast podjąć dialog – psychicznie „wywraca na nice” swych partnerów, pozostawiając ich sam na sam z ich bólem i wstydem³⁹.

Jakie więc znaczenie miało poszukiwanie przez bohaterów filmu i jego twórców odpowiedzi na odwieczne pytania? Wydaje się, że to one skłoniły wszystkich do aktywności (przeciwdziałającej sklerozie, ruinie, marazmowi) a więc też do przemiany (modyfikacji priorytetów, celów itp.), doskonalenia się. Umożliwiły również „zdrową” pamięć o lęku, który jest wynikiem dystansu, jaki dzieli nasze marzenia od rzeczywistości.

³⁶ D. Thomas, *And death shall have no dominion*, [w:] *idem*, *Collected Poems*, ed. W. Davies, R. Maud, London 1993. Fragment zacytowany w ścieżce dialogowej filmu *Solaris*. Zob. D. Thomas, *A śmierć utraci swoją władzę*, [w:] *idem*, *Wiersze wybrane*, przeł. S. Barańczak, Kraków 1974, s. 75.

³⁷ Zob. J. Lewis, *The End of Cinema As We Know It and I Feel...*, [w:] *The End of Cinema as We Know It. American Film in the Nineties*, red. *idem*, New York 2001, s. 4 (przeł. I. G.): „Obecnie produkcja filmowa w największym stopniu przychodzi na myśl grę w pokera o niesłychanie wysokie stawki, w której wszyscy gracze stawiają na ciągle pragnienie publiczności, by oglądać wciąż większe i głośniejsze obrazy. Strategia ta niesie z sobą obietnicę astronomicznych zysków i wypłat. Ale zarówno każdy pokerzysta, jak i każdy świadomy gracz tego przemysłu zdaje sobie sprawę, że strategia tego rodzaju wymaga zdolności rzucenia ogromnych pieniędzy na stół. Jedynie gracze dysponujący zasobami umożliwiającymi grę o najwyższe stawki mają szansę odejścia od stołu jako zwycięzcy”.

³⁸ Dane wg strony: <http://www.imdb.com/title/tt0307479/business> (data dostępu: 20 XI 2015).

³⁹ J. Jarzębski, *Lustro*, <http://solaris.lem.pl/ksiazki/beletrystyka/solaris/30-poslowie-solaris> (data dostępu: 20 XI 2015). Dalej autor stawia ważne pytanie: „Czy sensory ludzkie dają się przetłumaczyć na nieludzkość myślenia oceanu? W to autor powieści każe nam wątpić – podobnie jak w szanse porozumienia pomiędzy istotami radykalnie odmiennymi. Eksploracja kosmosu to według Lema nie tyle wyjście naprzeciw Inności, ile poszerzenie sfery specyficznie ludzkiej komunikacji i sensu tak, by się w niej pomieściły obce światy. W tę obcość człowiek naprawdę wejść nie umie – czyni z niej sobie zaledwie lustro, w którym się przegląda. »Wcale nie chcemy zdobywać kosmosu, chcemy tylko rozszerzyć Ziemię do jego granic« – mówi Snaut. I jeszcze: »Nie szukamy nikogo oprócz ludzi. Nie potrzeba nam innych światów. Potrzeba nam luster. Nie wiemy, co począć z innymi światami. Wystarczy ten jeden, a już się nim dławimy«”.

Słowa kluczowe / Keywords

Stanisław Lem, *Solaris*, adaptacja Stevena Soderbergha z 2002 r., poetyka recepcji / Stanisław Lem, *Solaris*, Steven Soderbergh's adaptation from 2002, the poetics of reception

Bibliografia / References

Adamczak Marcin, *Steven Soderbergh – czyli Danny Ocean w „Las Vegas” światowego kina*, [w:] *Mistrzowie kina amerykańskiego. Współczesność*, red. Ł. A. Plesnar, R. Syska, Kraków 2010.

Adamczak Marcin, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przelomu stuleci*, Gdańsk 2010.

Altman Rick, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, Warszawa 2012.

Caillois Roger, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005.

Lem w oczach krytyki światowej, wyb., oprac. J. Jarzębski, Kraków 1989.

Steven Soderbergh: Interviews, ed. A. Kaufman, Jackson 2002.

Panorama i zbliżenie – problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców, red. A. Gwóźdź, Katowice 1999.

Smuszkiewicz Antoni, *Stanisław Lem*, Poznań 1995.

Wood Jason, *Steven Soderbergh*, Harpenden 2002.

Strony internetowe:

– www.solaris.lem.pl (data dostępu: 6 XI 2015),

– <http://www.film Polski.pl/fp/index.php?osoba=115990> (data dostępu: 6 XI 2015),

– <http://culture.pl/pl/tworca/stanislaw-lem> (data dostępu: 6 XI 2015),

– <http://www.imdb.com/title/tt0307479/business> data dostępu: 6 XI 2015).

dr Iwona Grodź (iwogrodz@amu.edu.pl)

Literaturoznawca, filmoznawca, historyk sztuki, muzykolog. Interesuje się ponadto teatrem, kulturoznawstwem, filozofią i psychologią, a także ideą korespondencji sztuk, szczególnie literatury, filmu, malarstwa, teatru i muzyki.

Iwona Grodź (Faculty of Film, Television and New Media, Adam Mickiewicz University in Poznań) / Hollywood's adaptation of *Solaris* by Stanisław Lem.

A few observations in the margin of the film by Steven Soderbergh from 2002

The subject of the article is the adaptation of a novel *Solaris* by Stanisław Lem proposed by American artists – Steven Soderbergh's *Solaris* (2002) – as an attempt at including it into the western popular culture. The text indicates the mechanisms of the functioning of popular culture and Hollywood's model of production, which have left an imprint on the attitude of producers from the USA towards the literary matter, although ultimately it appeared to be a “subversive, to some extent, film adaptation”.

The aim of the text is to provide the answer to several questions. Firstly, about: the reception of Lem's *Solaris* by American filmmakers, for instance the director: Steven Soderbergh; the producer: James Cameron (who is called “the enthusiast of abyss and depths” and “scientific accuracy”); the actors playing the main roles in the following adaptation and obviously, the viewers. Secondly, about the role of science fiction films in the contemporary world.