Zagadkowe opowieści i przyjemność wyzwań poznawczych – rozmowa z dr. Stevenem Willemsenem

Steven Willemsen
Uniwersytet w Groningen

Joanna Zienkiewicz
Uniwersytet w Groningen
ORCID: 0000-0001-9482-7663

Steven Willemsen, dr.; jest adiunktem w dziedzinie sztuki, kultury i mediów na Uniwersytecie w Groningen oraz starszym pracownikiem naukowym w Instytucie Estetyki Empirycznej im. Maksa Plancka we Frankfurcie. Był wizytującym stypendystą naukowym na Uniwersytecie Kalifornijskim w Santa Barbara's Research Center for Literature and the Mind; jest współautorem Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema (z Miklósem Kiss, Edinburgh University Press, 2017). W swojej pracy badawczej skupia się przede wszystkim na zagadnieniach złożonych i nienaturalnych narracji filmowych.

s.p.m.willemsen@rug.nl

Joanna Zienkiewicz, mgr.; doktorantka i wykładowca w dziedzinie sztuki, kultury i mediów na Uniwersytecie w Groningen. Jest sekretarką oddziału Benelux w International Association for the Study of Popular Music (IASPM). Publikowała między innymi w „Journal of Media and Culture M/C" i „Sonic Scope"; w pracy badawczej zajmuje się analizą protest songów oraz badaniem związków między muzyką popularną a populizmem.

j.z.zienkiewicz@rug.nl

Facta Ficta.
Journal of Theory,Narrative & Media

Published by Facta Ficta Research Centre in Wrocław under the licence Creative Commons 4.0: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). To view the Journal's policy and contact the editors, please go to factafictajournal.com

DOI: 10.5281/zenodo.7494517

Joanna Zienkiewicz: Panie Doktorze, dziękuję za poświęcenie czasu na ten wywiad. Obecnie wraz z dr. Miklósem Kissem finalizuje Pan pracę nad zredagowaną książką *Zagadkowe opowieści: Estetyczne upodobanie do wyzwań poznawczych w filmie, telewizji i literaturze* (*Puzzling Stories: The Aesthetic Appeal of Cognitive Challenge in Film, Television and Literature*). Miałam już okazję zapoznać się z wprowadzeniem do tegoż tomu, jak i z proponowanymi tytułami rozdziałów. Byłam pod wrażeniem doboru tematyki oraz autorów, wyczekuję publikacji z niecierpliwością! Problematyka *Zagadkowych opowieści* fascynuje mnie także jako szersza, bardziej dogłębna i mediozawcza kontynuacja Pańskich wcześniejszych badań nad *Niemożliwymi zagadkami filmowymi* (*Impossible Puzzle Films*; 2017). Złożone narracje, zagadkowe historie, wyzwania poznawcze: te wątki wydają się być niejako fundamentem Pana pracy badawczej. Pozwolę sobie zatem rozpocząć ten wywiad od pytania: skąd wzięło się to zainteresowanie?

Steven Willemsen: Jak zawsze, jest to prawdopodobnie połączenie zarówno trendu w kulturze, jak i bardziej osobistego zainteresowania. Złożone narracje są przede wszystkim trendem, który obecnie obserwujemy w kulturze. Filmowcy, scenarzyści telewizyjni, producenci nie boją się już wprowadzać swoich odbiorców w stan dezorientacji. W przeszłości podręczniki scenopisarskie z reguły instruowały, aby unikać zagmatwanych narracji – utrzymywało się, że dezorientowanie widzów prowadzi do ich utraty. W ciągu ostatnich dwóch dekad jednakże wydaje się, że to się zmieniło wraz z rosnącą popularnością filmów-zagadek, ale także z pojawieniem się złożonych trajektorii narracji w telewizji, nowych formatów seriali oraz nieco wcześniej, nieklasycznej literatury, z powieścią postmodernistyczną na czele. Te i inne odmiany fikcji artystycznej są *de facto* zbudowane na momentach, które podważają zrozumienie odbiorców, a nawet gmatwają je w strategicznych chwilach. Mimo to, złożone narracje często są także sposobem na angażowanie widzów, a nie jedynie ich alienowanie.

Z drugiej strony, problematyka mojej pracy wynika także z zainteresowań osobistych. Od dawna uważałem się za entuzjastę kina Davida Lyncha czy też modernistycznych europejskich reżyserów, jak Fellini i Bergman, którzy radykalnie eksperymentowali z alternatywnymi formami narracji. Jednakowo intrygowali mnie autorzy modernistyczni oraz postmodernistyczni, jak Jorge Luis Borges i Italo Calvino. Dziś okazuje się, że to właśnie tego rodzaju wariacje, te bardzo radykalne, eksperymentalne podejścia do opowiadania historii przedostają się do głównego nurtu kultury.

Joanna Zienkiewicz: W swojej pracy, jak wybiera Pan studia przypadków do badań nad pojęciem alternatywnych narracji? Gdyby miał Pan określić, czym są zagadkowe opowieści, jak by Pan je zdefiniował?

Steven Willemsen: Jest to zdecydowanie szeroka kategoria. Zagadkowe opowieści to na pewno dzieła narracyjne – powieści, filmy lub inne historie – które z jednej strony odwołują się do naszego pragnienia zrozumienia, a jednocześnie podważają je poprzez niespójności, brak kongruencji lub wyraźną niejednoznaczność. Wewnątrz tej kategorii można jednak wyróżnić szeroką rozpiętość i wiele podtypów. Zagadkowe opowieści mogą przypominać dość klasyczne, hollywoodzkie schematy fabuły i struktury – równocześnie w innych przypadkach mogą być one znacznie bardziej awangardowe, a nawet mogą całkowicie rezygnować z narracji. Jednym z celów naszej książki jest również udowodnienie, że wyzwania poznawcze były już od dawna częścią wielu tradycji i rodzajów opowiadania historii. Można je więc napotkać przeważnie w klasycznych opowieściach, choć w bardziej awangardowych przypadkach takie wyzwania są pierwszoplanowe.

Joanna Zienkiewicz: Skoro ustaliliśmy już, czym są zagadkowa opowieści, pozwolę sobie pociągnąć ten temat dalej: co Pana zdaniem decyduje o jakości zagmatwanych narracji? Czy mógłby Pan wskazać konkretne właściwości lub elementy, które mogą sprawić, że złożona narracja osiągnie sukces i z powodzeniem zaangażuje odbiorców?

Steven Willemsen: To ważne pytanie. Sądzę, że to, co decyduje o jakości zagadkowych opowieści, to konkretne zdefiniowanie rodzaju zagmatwania. Innymi słowy, odbiorcy tych narracji nie powinni podejrzewać, że ich trajektorie były po prostu przypadkowe – pomimo poczucia dezorientacji, wyzwania, muszą być oni przekonani, że w danej historii jest do odkrycia coś więcej, tuż za rogiem, że możliwe jest odnalezienie sensu, rozwiązanie zagadki czy odkrycie wartościowej refleksji nad kondycją człowieka. Kluczem do podtrzymania zainteresowania widzów jest zawsze obietnica

potencjalnego zrozumienia, niezależnie od tego, czy rozwiązanie zagadki będzie ostatecznie podane. Dopóki taka obietnica jest tuż za rogiem, publiczność pozostanie oddana.

Joanna Zienkiewicz: Czy to stąd bierze się „estetyczne upodobanie do wyzwań poznawczych," o którym wspomina Pan w tytule swojej książki?

Steven Willemsen: Tak, uważam, że to upodobanie bierze się z koncepcji czegoś, co jest potencjalnie znaczące, wnikliwe lub oferuje widzom nagrodę w postaci rozwiązania zagadki. Co ważne, oczekiwanie wydaje się być o wiele istotniejsze niż spełnienie oczekiwań. Jako odbiorcy, możemy zaangażować się w historię, która ostatecznie nie dostarczy wystarczająco wiele wskazówek, by rozwikłać jej tajemnicę, ale brak finalnego rozstrzygnięcia nie musi szkodzić. Zrozumienie może być znacznie bardziej procesowe, oparte na procesie angażowania się w daną zagadkową opowieść, niezależnie od tego, czy uzyskamy rozwiązanie lub wgląd.

Joanna Zienkiewicz: Z Pana wypowiedzi wynika, że sposób, w jaki angażujemy się w złożone narracje, ma także wymiar kognitywny. Jakie procesy poznawcze mogą odgrywać rolę w procesie pojmowania i czerpania przyjemności z zagadkowych opowieści? Z kognitywistycznego punktu widzenia, co zazwyczaj stoi za pociągiem do złożonych narracji?

Steven Willemsen: W naszej książce autorzy współpracujący rozważają dość różnorodne podejścia do tej kwestii oraz wzorce poznawcze. Niektóre rozdziały skupiają się przede wszystkim na procesie aktywnego odkrywania – innymi słowy, na sensownie ukierunkowanym poszukiwaniu. Inne, jak chociażby rozdział Marco Caracciolo, wnikają w zastosowanie myśli konceptualnej wyższego rzędu, zadając pytania o to, jak kształtujemy nasze relacje z realiami nie-ludzkimi. Poniektórzy podejmują się badań nad fizyczną podstawą doznań dezorientacji – włącznie z rolą doświadczeń przestrzennych, doznań percepcji czy cielesnych sposobów rozumienia. Są też tacy, którzy badają procesy poznawcze, takie jak rozumienie metafor, przewidywalność i nieprzewidywalność, a nawet osąd moralny. Ostatecznie nasza publikacja oferuje szeroki zakres teorytyczny, choć wiele różnych argumentów sprowadzić można do wspólnego mianownika – opartego na ludzkim, głębokim pragnieniu poszukiwania sensu, które w rzeczywistości jest kluczem do zaangażowania narracyjnego. Narracja to opisywanie intencji, aktorów, przyczyn, skutków, więc to właśnie poszukiwanie kongruencji wydaje się być podstawową, wspólną cechą zaangażowania narracyjnego, bez której nie byłoby zagadkowych historii.

Joanna Zienkiewicz: Można więc stwierdzić, że zagadkowe historie wykorzystują naszą naturalną potrzebę nadawania sensu?

Steven Willemsen: Dokładnie tak; jak również naszą potrzebę narratywizacji, nasz pęd do tworzenia narracji.

Joanna Zienkiewicz: Wydaje się więc, że z jednej strony złożone historie nie mogłyby istnieć bez już istniejących, z natury ludzkich skłonności, choć z drugiej strony możemy zaobserwować pewną postmodernistyczną tendencję do rosnącej popularności niespójnych, nienaturalnych narracji. Sądzi Pan, że nasza obecna fascynacja zagadkowymi opowieściami ma związek przede wszystkim z postmodernistycznymi sposobami widzenia, czy może istniała ona od zawsze, mimo że dopiero teraz staje się konwencjonalnie akceptowana?

Steven Willemsen: Wiele o tym myślałem. Sądzę, że z jednej strony wiele lub nawet wszystkie doświadczenia artystyczne wiążą się z pewnym wyzwaniem poznawczym. Sztuka sama w sobie bardzo często polega na odkrywaniu sposobów widzenia czy myślenia, które rzucają publiczności co najmniej umiarkowane wyzwanie, by wyróżnić się z codzienności i zwrócić na siebie uwagę. Jednocześnie trzeba przyznać, że poziom fragmentaryzacji i kwestionowania, z jakim spotykamy we współczesnych narracjach, jest charakterystyczny dla kultury postmodernistycznej. Trend przenikania opowieści-zagadek do głównego nurtu kultury byłby niewyobrażalny na przykład bez kultury cyfrowej – to właśnie kultura cyfrowa daje odbiorcom możliwość dzielenia się interpretacjami na forach dyskusyjnych lub prowadzenia badań online. Oczywiście wraz z rosnącą cyfrowością pogłębia się też fragmentaryczność konceptualizacji idei, takich jak linearność, tożsamość i czasowość. W pewnym sensie, zagadkowe opowieści mogą więc być swoistą odpowiedzią na konfrontację pomiędzy tradycyjnymi, linearnymi formatami narracji a głęboko nielinearną logiką baz danych czy cyfrowych realiów.

Joanna Zienkiewicz: Czy wiążą się z tym również wzorce narracji transmedialnych? Wstęp do Pana książki rozpoczyna się od nawiązania do odcinka *Twin Peaks* Davida Lyncha – historii, która rozwija się poprzez różnego rodzaju media i jest znanym przykładem zastosowania narracji transmedialnej. Tego rodzaju historie również nierzadko przyjmują trajektorie nielinearne, w których poszczególne elementy opowieści rozwijane są w różnych mediach, a poznawanie całej chronologii można rozpocząć od wielu punktów wyjścia, w przeciwieństwie do tradycyjnych, samodzielnych,

niezależnych opowieści. Czy obecna fascynacja naszego społeczeństwa historiami transmedialnymi, chociażby tymi znanymi z Marvela i *Gwiezdnych wojen*, przyczynia się do tego, że nauczyliśmy się cieszyć niespójnością?

Steven Willemsen: Sądzę, że tak. W obecnych czasach cała idea złożoności narracji, wyzwań poznawczych czy zagadek stała się doskonałym narzędziem dla artystów i producentów do angażowania odbiorców, również w różnych platformach medialnych. Ten trend jest szczególnie wyraźny w stosunku do narracji serialowych: w jednym odcinku widzowie poznają naglącą zagadkę lub tajemnicę, by następnie mieć czas i okazję do poszukiwania rozwiązania, wzorców, do znalezienia więcej informacji online. Uważam, że to właśnie transmedialne światy (*storyworlds*) pozwalają na najwięcej pracy detektywistycznej, podczas której widzowie mogą zebrać więcej informacji w internecie lub innych platformach medialnych. Takie doświadczenie poszukiwania sprawdza się wyjątkowo dobrze dla podtrzymania zainteresowania narracją: dla niektórych widzów, czytelników lub słuchaczy zagadki są otwartym zaproszeniem do głębokiego zaangażowania się w światy opowieści.

Joanna Zienkiewicz: Możemy też wziąć pod uwagę, że kultura fanów i odbiorcy licznie gromadzą się w mediach cyfrowych, gdzie mogą zgłębiać tego rodzaju historie, by dojść do wspólnych wniosków – *Mulholland Drive* Davida Lyncha zainspirowało szczególnie wiele fanowskich internetowych teorii filmowych…

Steven Willemsen: Takie poszukiwanie staje się też procesem zbiorowym, kolejną właściwością kultury cyfrowej. Jest ono procesem społecznym: fani dzielą się swoimi analizami, nierzadko tworzą piękne mapy umysłu fabuły, czy też sprzeczają się z innymi o ich interpretacje. W dyskursie internetowym dotyczącym złożonych historii widać to bardzo często.

Joanna Zienkiewicz: Aż do teraz rozmawialiśmy głównie o filmach i serialach. Jest Pan także przede wszystkim filmoznawcą, choć wiem, że bada Pan także, w jaki sposób zagadkowe historie mogą być rozwijane w różnych mediach. Mimo to, czy powiedziałby Pan, że to właśnie film jest najlepszym medium do rozwijania złożonych narracji? Jeśli nie, jakie inne przykłady z gier wideo, literatury czy innych mediów napotkał Pan do tej pory?

Steven Willemsen: Film i współczesna telewizja serialowa to z pewnością media, w których trend ten osiągnął największą popularność. Niektóre rozdziały naszej książki argumentują jednak, że ten typ narracji opiera się na starszych trendach znanych z innych mediów. Mam na myśli chociażby

rozdział Hilary Duffield, która śledzi długą historię literatury *science fiction* jako głównej inspiracji dla wielu współczesnych złożonych narracji. Podobnie rozdział Dona Kuikena wnioskuje, że wyzwanie poznawcze jest istotnym elementem procesu czytania oraz rozumienia metaforyczności. Mimo to, wydaje się media filmowe – a raczej media audiowizualne, ponieważ obejmuje to również gry wideo – oferują coś szczególnego. Podobnie jak filmy, gry oferują również światy fabularne, w których nielinearna historia lub zagadka mogą służyć jako zaproszenie do odkrywania, do pracy detektywistycznej. Przykładowo, gra *Disco Elysium* opiera się w dużej mierze na narracji i działa niemal jak odcinek telewizyjny: przedstawia tajemnicę morderstwa, ale także inne poboczne zagadki, wydarzenia zaczynają być dezorientujące, aż w pewnym momencie gracz nie może być nawet pewien czy może ufać swojej postaci.

Zasadniczo uważam, że we właściwościach mediów audiowizualnych jest coś, co może zaoferować wciągające wrażenia – równocześnie w dużym stopniu dyktując tempo i intensywność, z którą informacje są dozowane. Pomaga to także w wyczuciu czasu oraz w rozmieszeniu strategicznych momentów dezorientacji i ujawnienia.

Joanna Zienkiewicz: Mówiąc „wciągające wrażenia", ma Pan zapewne na myśli imersję. Jednakże dezorientujące opowieści były tradycyjnie omawiane jako tworzące dystans lub wyobcowanie. Jak rozwiązać ten paradoks?

Steven Willemsen: To ciekawe pytanie. Wyobcowanie jest z pewnością częścią wielu złożonych doświadczeń artystycznych i sposobu, w jaki je najczęściej interpretowaliśmy, posługując się takimi pojęciami, jak defamiliaryzacja czy dystans. Wiele przypadków opisywanych w naszej książce pokazuje jednak, że złożone historie są też zaproszeniem do zaangażowania. Wyobcowanie niemalże wzywa nas do zrobienia czegoś z danym dezorientującym doświadczeniem – aby uczynić je mniej dziwnym lub wymyślić rozwiązanie interpretacyjne wyjaśniające, dlaczego jest ono obce. Praca badawcza wykonana z udziałem dwóch autorów współpracujących naszej książki – Katalin Bálint i Franka Hakemuldera – wykazała już, że doświadczenia defamiliaryzacji mogą paradoksalnie zwiększyć zainteresowanie odbiorców opowieścią, ponieważ wymagają one większej uwagi, nawet po zakończeniu filmu czy dzieła. Dezorientacja tworzy więc przedłużone połączenie mentalne. Wiele złożonych opowieści wpisuje się w ten argument: nierzadko kończąc powieść lub film, rozpoczynamy angażowanie się w układanie ich puzzli. Zastanawiam się zatem, czy przeciwstawność konceptów wyobcowania i imersji jest słuszna. Możliwe, że mimo pozornej rozbieżności, mogą one ze sobą współpracować, a nawet wzajemnie wzmacniać, jak dwie strony tej samej monety.

Joanna Zienkiewicz: Zastanawia mnie też kwestia gatunku. Gdy myślę o złożonych narracjach, przychodzą mi na myśl głównie tajemnice, thrillery, horrory czy historie *science fiction*. Czy uważa Pan, że zagadkowe historie muszą być zawsze w jakiś sposób niepokojące lub złowieszcze? A może mogą mieć też, na przykład, potencjał komediowy?

Steven Willemsen: Na tym skupia się przede wszystkim jeden rozdział, autorstwa Jasona Gendlera. Bierze on przykład odcinka z serialu *Community*, aby zbadać, jak nadmierne wyzwanie poznawcze może funkcjonować jako parodia. W pewnym momencie odcinek, o którym mówi, ma trudną do zrozumienia, pokręconą fabułę, ze zwrotami akcji następującymi po sobie w kuriozalnym tempie. Dochodzi do tego, że opowieść nie prosi już widzów o rozwiązanie czy podziwianie zagadki, a raczej zachęca ich do docenienia refleksyjnej parodii na temat motywów teorii spiskowych. Oznacza to, że brak kongruencji może być również częścią komedii: złożona i przesadzona narracja może służyć celom komicznym.

Joanna Zienkiewicz: W *Zagadkowych opowieściach…* jest Pan także współautorem jednego z rozdziałów, który podchodzi do problematyki pod względem psychologicznym i szuka powiązań między osobowością a zainteresowaniem złożonością fikcji. Dla naszych czytelników, czy mógłby Pan streścić aktualny stan tych badań? Czy nasze osobowości faktycznie mają wpływ na nasze preferencje narracyjne?

Steven Willemsen: Co ciekawe, mogę z radością stwierdzić, że odkryliśmy wyraźne powiązania między osobowością a preferencją dla złożoności historii. Powodem, dla którego uznaliśmy, że warto tę kwestię zbadać, jest to, że złożone narracje reprezentują bardzo specyficzny typ doświadczenia, charakteryzujący się podwyższonym stopniem niepewności, niejednoznaczności i namacalnym poczuciem niezgodności. Już w życiu codziennym możemy zaobserwować, jak chętnie i na ile skutecznie różne osoby radzą sobie z takimi stanami. W związku z tym można również zastanawiać się, czy czynniki osobowości wpływają na to, w jakim stopniu ktoś może być w stanie radzić sobie z niepewnością fikcji lub cieszyć się nią. W naszych badaniach wykorzystaliśmy ankietę internetową aby przetestować wszystkich uczestników pod kątem cech osobowości, takich jak czynniki Big Five[1], ale także pod względem tolerancji niejednoznaczności i potrzeby uzupełnienia. Wyniki wykazały jednoznacznie, że codzienne cechy charakteru decydują o preferencjach czy upodobaniach do

[1] Wielka Piątka (ang. Big Five): prosty model osobowości obejmujący pięć czynników (neurotyczność, ekstrawersja, otwartość na doświadczenie, ugodowość, sumienność).

złożoności i niejednoznaczności w narracji. Wydaje się więc, że te powiązania istnieją: gust może ujawnić kim jesteś, a pomysł rozejrzenia się po czyjejś półce z książkami, aby dowiedzieć się czegoś o nich, może być owocny.

Joanna Zienkiewicz: Podsumowując, co dalej? Po ukazaniu się Pana książki, jakie badania nadal należałoby przeprowadzić, abyśmy mogli w pełni zrozumieć zagadkowe historie i ich atrakcyjność w różnych mediach?

Steven Willemsen: Nadal pracuję nad projektem, który zajmuje się dynamiką afektywną: innymi słowy, badam, jak dezorientacja, ale także zaangażowanie czy zainteresowanie ewoluują w trakcie opowieści. W ramach mojej metody uczestnicy sami meldują swoje zainteresowanie i dezorientację, podczas gdy angażują się w narracje za pomocą dwóch suwaków, stale, w miarę rozwoju historii. Próbuję więc zrozumieć, jak stany poznawcze działają dynamicznie. Oczywiście, można zadawać uczestnikom pytania refleksyjne po danym doświadczeniu: na ile zagmatwana była konkretna historia, na ile interesująca. Ten typ pytań „po" zapewnia jednak tylko ogólny pogląd, podczas gdy narracje są zjawiskami, które rozwijają się w czasie. Jedna chwila filmu może być zagmatwana, ale już w następnej to zamieszanie może zostać rozwiązane. W związku z tym, dzięki metodzie suwaków, mam nadzieję przeanalizować rozumienie złożonych narracji jako proces dynamiczny, a także sprawdzić, jak historie mogą wpływać na różnych odbiorców – na przykład, jak moment dezorientacji może wzbudzić zainteresowanie jednej osoby, ale prowadzić do wyobcowania innych. Ogólnie rzecz biorąc, należałoby wykonać jeszcze wiele interesujących i interdyscyplinarnych badań, aby w pełni zrozumieć to rosnące zjawisko w naszej kulturze, które działa wbrew wielu naszym założeniom dotyczącym estetyki oraz zapytać, jakie pozytywne doświadczenia mogą być wywołane przez pozornie negatywne emocje, takie jak dezorientacja.

Joanna Zienkiewicz: Dziękuję Panu za rozmowę!

Przekład: Joanna Zienkiewicz