



PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA / SZTUKI WIZUALNE
www.panoptikum.pl

Adres do korespondencji:

Redakcja „Panoptikum”
ul. Wita Stwosza 58/109
80-952 Gdańsk
tel. (058) 523 24 50 fax (058) 523 23 00
info@panoptikum.pl

REDAKCJA:

Grażyna Świętochowska – redaktor naczelna / graz@panoptikum.pl
Monika Bokiniec – sekretarz redakcji / mobok@panoptikum.pl
Bartek Filip – bfilip@panoptikum.pl
Julia Gierczak – jgierczak@panoptikum.pl

RADA NAUKOWA:

prof. Bohdan Dziemidok, prof. Krzysztof Kornacki, prof. Ewa Mazierska,
prof. Mirosław Przyłipiak, prof. Jerzy Szyłak

RECENZENCI:

- Konrad Chmielecki (Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi)
- Konrad Klejsa (Uniwersytet Łódzki)
- Jonathan Owen (University of Essex)
- Piotr Zwierzchowski (Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej)
- Marcin Adamczak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)
- Jerzy Luty (Uniwersytet Wrocławski)
- Leszek Sosnowski (Uniwersytet Jagielloński)
- Wojciech Michera (Uniwersytet Warszawski)
- Katarzyna Marciniak (Ohio State University)
- Ewa Małgorzata Tatar (Uniwersytet Jagielloński)
- Katarzyna Szalewska (Uniwersytet Gdański)
- Sebastian Jakub Konefał (Uniwersytet Gdański)

Korekta i adiustacja: Julia Gierczak, Joanna Werdon-Filip

Projekt graficzny okładki: Patrycja Orzechowska

Grafika i skład: Jacek Michałowski / Grupa 3M / info@grupa3m.pl

Materiały zdjęciowe udostępnione za zgodą właścicieli praw autorskich.

Wydawca: Akademickie Centrum Kultury Uniwersytetu Gdańskiego „Alternator”

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

Promocja: Krystyna Weiher / pr@panoptikum.pl

Dofinansowano ze środków przyznanych przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego na prowadzenie badań naukowych służących rozwojowi młodych naukowców.

Copyright by Uniwersytet Gdański

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego



Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie w całości lub we fragmentach jakkolwiek techniką bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1730-7775

WIDZ
UŻYTKOWNIK
TWÓRCA

Spis Rzeczy Panoptycznych

| | |
|--|----------|
| Od redakcji | 6 |
| I. Widz kinowy / emancypacje | |
| Thomas Elsaesser <i>Kinofilia albo pożytki z odczarowania</i> | 10 |
| Tomasz Żaglewski <i>Kultura postkinowa</i> | 26 |
| Michał Piepiórka <i>Na wschód od fabuły, na zachód od dokumentu, czyli Na północ od Kalabrii</i> | 42 |
| II. Strategie fanowskie | |
| Joli Jensen <i>Fandom jako patologia: konsekwencje definiowania</i> | 56 |
| Ewa Drygalska <i>The Wire: studium przypadku</i> | 73 |
| Agata Włodarczyk, Marta Tymińska <i>Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska</i> | 90 |
| Jakub Rusakow <i>Himilzbach – kultowa niedoskonałość</i> | 112 |

III. Intermedialność

Andrew Cooper

Adapting to Survive: The Cultural Regeneration of Doctor Who 130

Kalina Kukielko-Rogosińska

Wszyscy jesteśmy artystami. Marshall McLuhan i Joseph Beuys o sztuce epoki audiowizualnej 141

Sylwia Galanciak

Widz zaangażowany – uczestnik teleturnieju 153

IV. Varia

Julia Czerniuk

Literatura przez programistów pisana 170

Konrad Klejsa

*Kamera... akcja... Ale kto przed ekranem?
O antologii Audiences Iana Christie* 184

Biogramy

194

Od Redakcji

Widz – użytkownik – twórca

Poligamiczny status „tego, który patrzy” na narracyjne i nienarracyjne formy audiowizualne, struktury fikcjonalne i niefikcjonalne jest nie tylko świadectwem procesu stopniowej emancypacji poszczególnych „ogni”, ale wskazuje na ich potencjalną interaktywność. Współczesny widz emigruje z terytorium teorii, która determinowała jego zdolności motoryczne, czyniła go polem działań sił libidinalnych bądź ideologicznych, definiowała jego podmiotowość jako instancję w tekście. Widz to ktoś rzeczywisty, kogo egzystencji nie trzeba dowodzić, kto uczestniczy w procesie multipleksyzacji i jednoczesnej kultywacji instytucji kina studyjnego; dla kogo nadal aktualny jest Barthesowski model podmiotu „lubiącego wychodzić z kina”. Nawet gdy stan taki jest już tylko metonimią wygaszenia monitora komputera.

Jednocześnie ta wyjściowo wyznaczona topografia zawiera w sobie załączek Elsaesserowskiej kinofilii pierwszego i drugiego cyklu. W odróżnieniu od „trwożnego oczekiwania” (cykl pierwszy), które przez samego Elsaessera z premedytacją (również na poziomie stylistycznym) zanurzone jest w nostalgii, wrażliwość związaną z kinofilią drugiego cyklu trzeba opisać jako „przykry lub nawet rozpaczliwy” przymus przebywania w nieliniowym i nieukierunkowanym stanie napięcia wywołanego koniecznością przyswajania „za dużo lub nawet wszystkiego na raz”. Zresztą napięcie jest tym, co charakteryzuje model recepcji historycznej i aktualnej. W pierwszym wypadku powiązane jest ono z groźbą przeoczenia chwili wyjątkowej, włączającej widza w quasi-sakralną przestrzeń uczestnictwa, gdzie pułap dostępu daleki jest od demokratycznej utopii, w zamian będąc ostentacyjnie elitarny, premiujący dobrze przyswojoną kompetencję kulturową. W drugim – trwożę wywołuje świadomość, że w rzeczywistości nie ma żadnego momentu uprzywilejowanego, jest za to konieczność radzenia sobie z przepływem momentów równouprawnionych.

Równoległość nowej kinofilii, obecna też w zewnętrznych artefaktach konwergencją mediów projektuje pewne podstawowe formy aktywności: samplowanie, recykling, remiks. Działaniom tym przyswieca techniczna biegłość, niekiedy wyrafinowanie, prowadząc do powstawania mash-upów wideo czy innych form net-artu bazujących na zasadzie zawłaszczenia, która już w epoce taśmy celuloidowej obwieszczała wtórny obieg found footage. Wykorzystanie elementów pierwotnie funkcjonujących w zupełnie innym porządku semantycznym wprowadza oczywiście zagadnienie istnienia stosunków władzy, w praktyce generując próbę zapanowania nad tym, co pierwotnie nam nie podlegało, a w konsekwencji prowokując

potencjalne problemy prawne, etyczne, komunikacyjne. To też casus wielotorowej twórczości fanowskiej, nieprzetłumaczalnego w istocie idiomu fandomu.

Inną odsłonę aktywności projektowanej przez symultaniczny przepływ równoprawnionych treści stanowi jeszcze budowa sieci paratekstów, w której „film zjawia się w kontekście związanych z nim dyskursów, które z kolei rodzą nowe dyskursy”. W ten sposób tekst główny obudowują trailery, wersje reżyserskie czy bonusowe, materiały z planu, „niedawno odkryte sceny dodatkowe” i niewykorzystane ujęcia, a nawet „galerie niewykorzystanych motywów muzycznych”, wszystkie zazwyczaj zamieszczane na specjalnych edycjach dvd. Parateksty dynamizują proces nadawania jednemu wytworowi różnych funkcji i wytwarzają kolejne formy użycia, wspierając z jednej strony działania marketingowe o jawnym przeznaczeniu komercyjnym, z drugiej generując proceder przeniesienia jednej treści na wiele równorzędnych mediów, przywołują w innej formie „ciało” pierwszej kinofilii.

Przejście między tymi dwoma etapami tożsame jest w gruncie rzeczy z procesem opisywanym jeszcze przez Jacquesa Rancière'a: emancypacja widza zaczyna się tam, gdzie kończy się relacja mistrz-uczeń, gdzie wkracza reguła równości, równoprawnienie w dostępie do wiedzy¹. Ja-widz znoszę opozycję między patrzeniem i działaniem, potwierdzając lub modyfikując układ stosunków władzy i podporządkowania, również tego, co widzialne. Działanie zaczyna się już w akcie patrzenia, stając się gwarantem rekonfiguracji, transformacji, „odczytania opozycyjnego”, niezgodnego z odczytaniem zamierzonym lub tym powszechnie panującym. Widz jest aktywny na podobieństwo naukowca: obserwuje, wybiera, interpretuje; to, co widzi łączy z tym, co już wie – co widziane na różnych etapach i w różnego rodzaju miejscach. Taki widz jest w stanie stworzyć swoją własną opowieść o opowieści, która rozgrywa się przed nim.

Grażyna Świętochowska

¹ J. Rancière, *The Emancipated Spectator*, „Art Forum”, March 2007, s. 270-281.

I. Widz kinowy / emancypacje

Thomas Elsaesser

(The University of Amsterdam)

Kinofilia albo pożytki z odczarowania

Znaczenie i pamięć pewnego słowa

Nie sposób pominąć faktu, że słowo *cinophile* (kinofil) angielszczyzna zapożyczyła z języka francuskiego. Oznacza ono człowieka emanującego czy to wyrafinowaniem, czy to pretensjonalnością, które kojarzymy z postawami lub modami importowanymi z Francji. Zarazem francuski przymiotnik *cinéphile* określa stan ducha i uczucie, które, chociaż uwiodły tylko garstkę wybrańców, wywarły dobroczynny wpływ na kulturę filmową w ogóle. Wreszcie słowo *cinophilia* (kinofilia) rezonuje nostalgią i oddaniem, tęsknotą za rzadkim pięknem i, przynajmniej w moim pokoleniu, konotuje nie tylko namiętne chodzenie do kina, lecz bez mała pewne ogólne podejście do życia. Słowo to weszło do języka angielskiego w latach sześćdziesiątych XX wieku i dzisiaj – przy całym migotliwym bogactwie znaczenia – mniej lub bardziej wiernie określa postawy trzech pokoleń miłośników kina. Już samo to sprawia, że trzeba odróżnić dwa lub trzy rodzaje kinofilii, które następują po sobie, ale też zachodzą na siebie, współlistnieją i ze sobą rywalizują. Kinofilia na przykład nie zawsze budziła ciepłe uczucia, lecz już kilkukrotnie wypadała z łask, jak choćby w upolitycznionych latach siedemdziesiątych XX wieku, kiedy epitet „kinofil” miał wydźwięk czysto pejoratywny, a nawet pogardliwy¹.

Kinofilia była kwestia sporną już w latach sześćdziesiątych, zwłaszcza w okresie kontrowersji między Andrew Sarrisem i Pauline Kael w sprawie teorii kina autorskiego, kiedy wyrażanie podziwu dla jakiejś zwariowanej hollywoodzkiej komedii romantycznej w takich kategoriach było jeszcze strasznie nieamerykańskie². Postawę taką wyszydzano jako podszytą kosmopolitycznym snobizmem; żartował z niej Woody Allen, czego świetnym przykładem jest słynna autoironiczna scena w *Annie Hall*, rozgrywająca się przed nowojorskim kinem *Waverly*³. Ale jednocześnie kinomani w najróżniejszym wieku i o rozmaitych upodobaniach uważali kinofilę za świadectwo wierności, a miano kinofila napełniało ich poczuciem godności i dumy. Kiedy w 1996 roku Susan Sontag ubolewała nad „upadkiem kina”, było jasne, że w istocie ma na myśli zmierzch kinofilii, czyli sposobu, w jaki nowojorczyki oglądali filmy, a nie degradację tego, co oni oglądali i co proponowali im producenci i reżyserzy⁴. Żal wyrażany przez Sontag uwypuklił jedno ze źródłowych znamion kinofilii, a mianowicie przekonanie, że tę postawę wobec kina zawsze spowija nostalgia i inne retroaktywne formy świadomości,

przyjemność podszyta owym żalem, który na swój sposób ją wzmacnia. Kinofil zawsze był gotów poddać się poczuciu straty, żalowi po utraconym bogactwie zmysłowym i uczuciowym obrazu na taśmie celuloidowej i gotów podkreślać właśnie nieodwracalną przelotność przeżycia filmowego.

Dlaczego zatem kinofilia zrodziła się we Francji? Po części dlatego, że we Francji jako jednym z nielicznych krajów oprócz Stanów Zjednoczonych istnieje rzeczywiste ciągle kultura filmowa, i to taka, która nie oddziela kina głównego nurtu od kina artystycznego, dzięki czemu film łatwiej niż gdziekolwiek indziej w Europie staje się częścią życia powszedniego. Francja szczyci się przemysłem filmowym sięgającym początków filmu w 1895 roku, a od lat 20. XX wieku zawsze miała awangardę filmową i kluby miłośników kina artystycznego. W każdym pokoleniu pojawiali się wybitni filmowcy o renomie międzynarodowej, a więc bracia Lumière i Georges Méliès, Maurice Tourneur i Louis Feuillade, Abel Gance i Germaine Dulac, Jean Renoir i René Clair, Jean Cocteau i Julien Duvivier, Sacha Guitry i Robert Bresson, wreszcie Leos Carax, Luc Besson, Cathérine Breillat i Jean-Pierre Jeunet. Jednocześnie, w odróżnieniu od USA, francuska kultura filmowa zawsze była otwarta na kino innych krajów, w tym kino amerykańskie, dzięki czemu była zadziwiająco wolna od tego rodzaju szowinizmu, o który tak często oskarża się Francuzów⁵. Jeżeli status kina budził zasadnicze wątpliwości, jak na przykład w Niemczech, to we Francji wynikały one nie tyle z napięcia między sztuką i komercją lub kulturą wysoką i kulturą popularną, ile z napięcia między „pierwszą osobą liczby pojedynczej” prądów awangardowych (które popadały czasem w sekciarski kult życia wielkomięjskiego) i „pierwszą osobą liczby mnogiej” kina francuskiego w ogóle, czego przejawem była miłość do gwiazd, popularność gatunków takich jak *polars* (kino policyjne) i komedie, a także podskórny populizm robotniczy. Innymi słowy, francuska kultura publiczna zawsze – czy to w latach 20., czy w 80., czy to reprezentowana przez historyka sztuki Elie Faure, czy przez pisarza André Malraux, przez dziennikarza telewizyjnego Bernarda Pivotą czy przez Jacka Langa, ministra kultury z ramienia socjalistów – była przesiąknięta takim umiłowaniem kina, jakiego nie znajdzie się w kulturze publicznej innych krajów europejskich, i jakie bardzo rzadko się spotyka u tamtejszych polityków, pisarzy i luminarzy. Poszanowanie i znajomość kina były we Francji tak oczywiste, że nie wymagały podkreślenia, i bodaj właśnie dlatego, gdy po 1945 roku bywalcy paryskiej Cinémathèque przy rue d’Ulm przyjęli szczególnie entuzjastycznie kino amerykańskie, skupieni wokół „Cahiers du Cinéma” uczniowie André Bazina odczuli potrzebę ukucia słowa konotującego tę szczególnie namiętność, wiarę i wierność, które nadal kojarzy się ze słowem *cinéophile* w mowie potocznej.

Leksykalnie „kinofilia” to tyle co „umiłowanie kina”, a według dość suchej definicji Antoine’a de Baecque’a – „szczególny sposób oglądania filmów, dyskusowania o nich i następnie upowszechniania tego dyskursu”⁶. Oprócz przyjemności płynącej z oglądania filmów na dużym ekranie De Baecque rozsądnie uwzględnił element wspólnotowy tego przeżycia, a także potrzebę pisania o nim i nawracania

innych na wiarę w kino. Kinofilia, w którą ja zostałem wtajemniczony w Londynie około 1963 roku, obejmowała dandysowskie rytuały związane z „pójściem do kina”, czy to samotnym, czy też, rzadziej, w towarzystwie. Kinofilia oznaczała wyczuwanie na całą sytuację oglądania filmu, staranny wybór miejsca na widowni i poddanie się quasi-religijnemu uczuciu nerwowego oczekiwania, które wypełniało przestrzeń kina, jakkolwiek byłoby nędzne, śmierzące lub niechlujne, kiedy światła gasły i w ciemności z towarzyszeniem fanfar rozkwitał emblemat studia filmowego. Opowieści o Jeanie Douchet, który co wieczór siadywał skulony w pozycji płodowej w drugim rzędzie na widowni Cinémathèque Palais de Chailot, słyszałem zanim w 1967 roku przyjechałem na studia do Paryża i zobaczyłem go na własne oczy, ale pamiętam też kino Tolmer w Londynie, w którym w połowie lat 60. popołudnia i wieczory spędzali głównie bezdomni i pijacy przegnani z pobliskiego dworca Euston. Niemniej właśnie tam obejrzałem po raz pierwszy *Slightly Scarlet* Allana Dwana (USA 1955) i *Człowieka z przeszłością* Jacquesa Tourneura (USA 1947) – dwa filmy, które podówczas nie mogły się nie znaleźć na liście życzeń kinofila. Tak samo mieszane, ale ciągle żywe uczucia kojarzą mi się z kinem Brixton Classic w południowym Londynie, gdzie na widowni zasiadały takie typy, że nawet filmy fabularne pokazywano przy włączonym świetle a przejścia patrolowali ochroniarze z owczarkami niemieckimi. Uczyniwszy wszakże prowizoryczną osłonę i tarczę z „Guardiana”, właśnie w tym kinie obejrzałem westerny Anthony’ego Manna i Budda Boettichera – *Zakole rzeki* (reż. Anthony Mann, USA 1951), *Daleki kraj* (reż. Anthony Mann, USA 1954), *Szlachetnego T* (reż. Budd Boetticher, USA 1957), *Samotnego jeźdźca* (reż. Budd Boetticher, USA 1959), *Porwaną przez Komanców* (reż. Budd Boetticher, USA 1960) – o których wcześniej czytałem w „Cahiers du Cinéma” i w „Movie Magazine”, po czym oglądając je, czułem się większym szczęściarzem, niż gdybym zdobył bilety na finałowy koncert Promsów w Royal Albert Hall.

W przypadku Jonathana Rosenbauma, który dorastał jako wnuk właściciela kina na głębokim południu USA, czynnikami, które ukształtowały jego kinofilię było zarówno „miejsce filmu” w jego życiu, jak i „zmiana miejsc”, czyli przenosiny z Florencji w Alabamie do Nowego Jorku, Paryża i Londynu⁷, natomiast Adrian Martin, kinofil z Melbourne, zwrócił uwagę na „właściwą wszelkim formom kinofilii mniśią dyscyplinę, której przejawem jest polowanie na jakiś mało znany lub przegapiony film, który pojawi się o poranku na dalekim przedmieściu albo w środku nocy w telewizji”⁸. Nawiązanie do seansów nocnych w telewizji świadczy o tym, że Martin należy do drugiego pokolenia kinofilów, ponieważ w czasach, do których tu nawiązuję, w Wielkiej Brytanii nie było nocnej telewizji, a pomysł, aby oglądać filmy w telewizji, byłby uznany za bluźnierstwo.

Dyslokacje i opóźnienia

Kinofilia zatem, gdziekolwiek w świecie byłaby praktykowana, nigdy nie jest umiłowaniem kina *tout court*. W każdej chwili jest uwikłana w wielorakie zaszło-

ści, taką a nie inną wędrówkę na miejscu i w szerszej przestrzeni, rozwój w tym lub innym porządku czasowym, mniej lub bardziej opóźnionym. Dyslokacją źródłową była transatlantycka podróż kina hollywoodzkiego po II wojnie światowej do świeżo wyzwolonej Francji, gdzie publiczność entuzjastycznie przyjęła filmy niedostępne lub zakazane w czasach okupacji niemieckiej. We wczesnych latach 60. oddziaływanie transatlantyckie miało odwrotny kierunek i polegało na przepływie z Paryża do Nowego Jorku dyskursu na temat kina autorskiego, po czym w latach 70. znów Nowy Jork oddziałł na Europę, kiedy za pośrednictwem filmowców amerykańskich, a mianowicie Martina Scorsese, Paula Schradera, Woody'ego Allena i Francisca Coppoli, w Europie „ponownie odkryto” kino ich mistrzów, czyli Michaela Powella, Carla Dreyera, Ingmara Bergmana i Luchina Viscontiego. Oddziaływania intelektualne płynące z Paryża i z Nowego Jorku spotykały się i łączyły w Londynie, gdzie również rosły i przenikały się środowiska miłośników kina artystycznego, bywalców kin studyjnych, uniwersyteckich pism filmowych i intelektualistów z kręgu nowej lewicy, więc właśnie w tym trójkącie rozkwitła kinofilia anglofońska, krzewiona przez migrujących krytyków, wędrujące teorie, tłumaczone czasopisma, i karmiąca się rozwojem kina, który początkowo przebiegał według schematu „Europa-Hollywood-Europa”, po czym w latach 70. ogarnął Amerykę Łacińską, a w latach 80. również Australię.⁹

Jednocześnie w mniejszej, bardziej lokalnej skali kinofilia była początkowo – co już daliśmy do zrozumienia – zjawiskiem ograniczonym topograficznie, określonym przez konkretne kina, dzielnice i kawiarnie odwiedzane przez danego kinofila. Jeżeli *dochodziło* do dyslokacji, to w obrębie miasta, czy to Paryża, Londynu czy Nowego Jorku, a polegały one jedynie na podejmowanych w środku tygodnia *détournement* w stylu sytuacjonistów – na przykład w Londynie na wypadach do kina Everyman w Hampstead, Electric Cinema przy Portobello Road lub do National Film Theatre w Southbank. Takie mapy *détournements* można by wrysować również dla Nowego Jorku, Monachium lub Mediolanu, ale poszczególne siedliska nigdzie nie były bardziej pryncypialne ideologicznie ani zajadlej bronione niż w Paryżu, gdzie pierwotni kinofile epoki powojennej podzielili między siebie miasto niczym gangi, które w okresie prohibicji podzieliły między siebie Chicago. Czy to kino MacMahon opodal Łuku Tryumfalnego, czy Studio des Ursulines w piątej dzielnicy, czy też La Pagode opodal Hotel des Invalides były siedliskami osobnych klanów czy plemion, zajadle wrogich wobec pozostałych. Moje doświadczenia londyńskie z lat 1963-1967 były raczej doświadczeniami kinowego *flâneura* niż członka gangu, w następstwie czego samotniczy nawyk oglądania filmów zrodził w końcu potrzebę pisania o związanych z tym przeżyciach, a więc dzielenia się upodobaniami, niechęciami i przekonaniem z innymi, aby nadać przedmiotowi miłości byt intersubiektywny, co w końcu owocowało założeniem zespołowo redagowanych pism¹⁰.

Jakkolwiek byłoby to zjawisko samorzutne, niezamierzone, ukształtowane przez okoliczności i przypadki, do połowy lat 70. biegunem magnetycznym światowej kinofilii był Paryż, a jej wyraz intelektualny miał w sobie coś typowo fran-

cuskiego. Historia krytyków skupionych wokół „Cahiers du Cinéma” i ich roli w wydzwignięciu rzemieślników z Hollywood na piedestał artystów i „autorów” jest zbyt dobrze znana, aby ją powtarzać, więc na marginesie odnotuję jedynie jeszcze jeden typowo francuski rys. Skoro bowiem Claude Levi-Strauss w *Myśli nieoswojonej* narzędziem myślenia czyni pożywienie i skoro we Francji istnieje szacowna – rozwijająca się od Markiza de Sade’a do Pierre’a Klossowskiego – tradycja filozofowania „za pomocą” seksu, to chyba nie będzie przesadą twierdzenie, że w latach 50. kinofilskie jądro francuskiej krytyki filmowej uprawiało teologię i ontologię „za pomocą” Charltona Hestona, Fritza Langa i Alfreda Hitchcocka¹¹.

Jeden z powodów tego, że narodziny kinofilii są do dzisiaj zagadnieniem intrygującym, opiera się na wyżej wspomnianej trzeciej zasłóści. Oprócz dyslokacji związanych z miejscem, miastem i językiem, kinofilia zakłada rozmaite opóźnienia i zmiany porządków czasowych. Również tutaj niezbędne są odróżnienia. Przede wszystkim istotny jest „czas edypalny”, czyli porządek czasowy łączący i odróżniający ojcostwo od powtórzenia przez potomków. W kręgu „Cahiers du Cinéma” niemający ojca, ale edypalnie nieustraszony François Truffaut, aby przeciwstawić się „le cinéma de papa”, zaatakował André Bazina i Alfreda Hitchcocka (którego Bazin początkowo nie znosił). Pascalowski Eric Rohmer (z okresu *Mojej nocy u Maud*, Francja 1969) jako figury ojców „wybrał” maczystowskiego pragmatystę Howarda Hawksa i dandysowskiego homoseksualistę Friedricha Wilhelma Murnaua, natomiast o Jean-Luc Godardzie można powiedzieć, że początkowo asekurował się, uznając *zarówno* Roberta Rosselliniego, *jak i* Sama Fullera; *zarówno* Ingmara Bergmana, *jak i* Fritza Langa. Ale kinofilia łączy się również z inną, tak samo opóźnioną strukturą czasową – czasem dyskursu miłosnego, który Roland Barthes koniuguje następująco: „kochałem i już nie Kocham”, „nie Kocham, aby lepiej kochać, co kochałem”, a może nawet: „aby zasłużyć na twoją miłość, Kocham tego, który nie Kocha Ciebie”. Odsyła to do trzeciego porządku czasu, który obejmuje czas edypalny i czas dyskursu kochanka, a mianowicie do rozwidlającego się triangulacyjnie czasu pożądania naśladowczego.

Jeżeli na londyńskie środowiska miłośników kina z lat 70. i początku lat 80. spojrzymy pod kątem przyjaźni osobistych, swoistości lokalnych i przelotnego rozkwitu pism finansowanych przez British Film Institute, zauważymy obecność wszystkich tych porządków czasowych. Zauważymy czas edypalny „odkrycia” Douglasa Sirka, gorących sporów w sprawie przewartościowania neorealizmu, rywalizacji między „Sight and Sound”, „Screen” i „Movie” o to, kto zawłaszczył Hitchcocka. Można twierdzić, że właśnie opóźniona, ale dzięki temu już świadoma wypędzenia z pierwotnego raju kinofilia była jedną z sił sprawczych szkoły myślenia, którą nazwano teorią ekranu (*Screen theory*)¹². Teoria ta zarazem zasłoniła, jak i utrwaliła fakt, że ambiwalencja w stosunku do Hollywood nie znikła, chociaż miłości do kina w teorii tej nadano nową nazwę podglądactwa, fetyszyzmu i skopofilii¹³. Te nowe nazwy miały zawstydzić i po 1975 roku już nic nie może zakryć bolesnej prawdy, że kinofilię wyciągnięto z jej kryjówek, z ciemności łona kinowej widowni, i obnażono jako źródło rozczarowania, że oglądana w ostrym

światle dnia magia kina okazuje się grą regresywnych fantazji i wehikułem wielkiej ucieczki mężczyzn od różnicy płci. Czy te oddzielone od siebie połowy kiedykolwiek jeszcze się złączą? W kontekście tego momentu historycznego nie bez znaczenia jest fakt, że rzucone przez Laurę Mulvey wezwanie do wyrzeczenia się przyjemności wzrokowej na rzecz trzeźwej nieprzyjemności w pewnej mierze zawisło w próżni; a jednocześnie teoria feministyczna, która znalazła punkt zaczepienia w eseju Mulvey, z dobrym skutkiem eksploatuje tę dwuznaczność w sferach znacznie szerszych od świata kina.

Pożytki z odczarowania

Takie zatem były niektóre zwroty i nawroty kinofilii w okresie od 1960 do 1980 roku, od miłości podszytej wątpieniem i ambiwalencją przez ambiwalencję rodzącą rozczarowanie, aż po rozczarowanie, które domagało się manifestacji publicznej lub wymuszonego wyznania: „już nie Kocham”. Ale rozczarowanie kinem hollywoodzkim w początkach lat 70. zamiast prowadzić do takiego wyznania, które co prawda składali niekiedy zawodowi krytycy, porzucając krytykę filmową dla jakiejś innej dyscypliny intelektualnej lub krytycznej, okazało się źródłem nowej refleksji uzasadniającej w łonie teorii kina autorskiego, i ta „negatywna” czy zaprzeczona kinofilia stała się jednym z momentów źródłowych angloamerykańskiej filmologii akademickiej. Zagadnienie tego, dlaczego ta negatywność okazała się tak płodna instytucjonalnie i intelektualnie, jest skomplikowane, ale odpowiedź bez wątpienia wiąże się ze zmianą porządków czasowych tkwiącą w samej naturze uczucia kinofilii, które, aby w ogóle istnieć, wymaga stale obecnej możliwości rozczarowania, a ono staje się z kolei kulturowo twórcze dopiero na gruncie rozpoznania rzeczywistego „odczarowania”, a nawet niesmaku czy obrzydzenia do siebie. A zatem pytanie, które powinien sobie zadać kinofil – a także krytyk kinofilii – brzmi: jakie są pożytki z odczarowania? Zadając je w ten sposób, nawiązuję oczywiście do tytułu książki Bruna Bettelheima *The Uses of Enchantment (Pożytki z oczarowania*)*, studium na temat baśni europejskiej i jej roli w kształtowaniu używanych przez dzieci i dorosłych sposobów opowiadania i nadawania sensu. Od Bettelheima zapożyczam ideę kina jako jednej z wielkich machin do opowiadania baśni, czy też jednej z wielkich „mitologii”, którą schyłek XIX wieku przekazał wiekowi XX i którą Ameryka, przejąwszy ją przedtem z Europy, dzieli się znowu (poczynając od lat 20. do dzisiaj) z Europą poprzez Hollywood, które, poczynając znów od lat 80., upowszechnia tę maszynę symboliczną również w pozostałych częściach świata.

Przekształcając Bettelheimowskie oczarowanie w „odczarowanie”, pragnę nawiązać również do innego wyrażenia francuskiego, a mianowicie *déception*, które wyraża uczucie ogarniające Proustowskiego narratora Marcela, ilekroć postrzega rozdział między oczekiwaniami czy przewidywaniami a przeżywaną rzeczywistością. Uczucie to jest swoistym motywem przewodnim *W poszukiwaniu straconego czasu*, który określa rytm narracji, a sygnalizowany przez to uczucie zawo-

du rozdział między wyobrażeniem a rzeczywistością wzbudza w umyśle Marcela bogactwo skojarzeń. Można powiedzieć, że w powieści Prousta rozczarowanie i odczarowanie w żadnym razie nie są uczuciami negatywnymi, lecz bodźcami ożywiającyymi pamięć i wyobraźnię. Odczucie odstawania oczekiwań od rzeczywistości jest momentem konstytutywnym aktu semiotycznego, ponieważ postrzeżenie tej różnicy jest warunkiem pojawienia się jakiegokolwiek wglądu bądź uczucia. I czyż podobnie ukonstytuowany rozdział nie jest momentem twórczego odczarowania kinofilii? W czasach londyńskich przyjaźniłem się z pewnym Węgrem, który na nowy film Loseya, Premingera lub Aldricha czekał zawsze „pełen najgorszych obaw”. Ale oczekiwanie rozczarowania jest chyba czymś więcej niż mechanizmem obronnym. Odczarowanie jest formą konstytuowania własnej indywidualności, ponieważ chroni ją przed zatarciem się we wszechogarniającej obfitości, samowystarczalności i obfitości tego, co tu i teraz, którą zwłaszcza klasyczne kino amerykańskie stara się wytworzyć. Z tego punktu widzenia nawet zdawkowe poczucie, że nowy film jakiegoś reżysera „jest słabszy od poprzedniego”, ma głębszy sens, ponieważ rozczarowanie ocala pamięć przed naporem teraźniejszości.

Twierdząc zatem, że odczarowanie jest jedną z determinant kinofilii i że było nią już w okresie tuż po II wojnie światowej. Odczarowanie jest rewersem kinofilii, ponieważ pozwala zrozumieć mroczną czy po prostu drugą stronę kinofilskiej świadomości dyslokacji i opóźnienia. Historycy teorii filmu zwykle oddzielają od siebie teorię kina autorskiego, kinofilii z lat 1950-1960 i zwrot strukturalistyczno-semiotyczny z lat 1960-1970. I rzeczywiście nurty te nieraz się z sobą ścierają. Jeżeli jednak uwzględniamy czasowość miłości i lęk przed możliwym rozczarowaniem, wtedy okazuje się, że Christian Metz i Roland Barthes są nie tylko ojcami założycielami filmologii (inspirowanej semiotyką), lecz również myślicielami, którzy zdefiniowali dwubiegunową więź uczuciową między filmologiem a jego przedmiotem w tym sensie, że owo „nie kocham już i wybieram innego, aby znowu nauczyć się kochać siebie”, jest ukrytym tętnem *zarówno* kinofilii, *jak i* jej pozornego przeciwieństwa – semiologii i psychosemiotyki. Odczarowanie i jego logika retrospektywnego przewartościowania sugeruje jeszcze inne odwrócenia, które mogą wyjaśniać, dlaczego dzisiaj nadal, czy też znowu dyskutujemy o kinofilii, podczas gdy właśnie wspomniany paradygmat teoretyczny – psychosemiotyka – który miał ją przewyciężyć, tak jak oświecenie przewyciężyło zabobony, utracił wiele z początkowego powabu.

Raymond Bellour, kinofil (niemal) od samego początku i jeden z twórców filmologii, jest również jednym z najbardziej przenikliwych znawców kinofilii. W eseju zatytułowanym – jakże by inaczej – *Nostalgies* wyznaje:

„Trzy i tylko trzy rzeczy kocham w ten sam sposób, a mianowicie mitologię grecką, wczesne pisma sióstr Brönte i kino amerykańskie. Te trzy światy, tak różne od siebie, mają tylko jedną wspólną cechę, która jest tak potężna, a mianowicie to, że są właśnie światami. Nazywając je światami mam na myśli to, że są pełnymi w sobie całościami, które w każdej chwili odpowiadają na każde pytanie o naturę,

funkcję i przeznaczenie danego uniwersum. To oczywiste w przypadku mitologii greckiej. Jej opowieści o bogach i bohaterach niczego nie tają, ani niebios, ani ziemi, ani uczuć. Ustanawiają ideę skończonego i nieskończonego porządku, w którym dziecko wyobraża sobie własne lęki i pragnienia [...] Od chwili wynalezienia kina istnieje nadzwyczajna odpowiedniość między kinem jako maszyną i kontynentem amerykańskim. W tym aparacie do przedstawiania rzeczywistości Ameryka rozpoznała od razu narzędzie niezbędne do wynajdywania siebie. Od razu uwierzyła w rzeczywistość kina”¹⁴.

Ameryka „od razu uwierzyła w rzeczywistość kina” – właśnie to uważam za szczególnie wnikliwy wgląd Belloura w kinofilię jako nieodwzajemnioną miłość i może nawet zazdrość, klucz chyba nie tylko do francuskiego urzeczenia w rozczarowaniu Hollywoodem. Albowiem właśnie zagadnienie wiary, *croyance*, dobrej wiary (i oczywiście jej doniosłego filozoficznie przeciwieństwa, złej wiary w sensie Jean-Paul Sartre’a) było w latach 70. głównym czynnikiem kształtującym zarówno filmologię francuską, jak i istotną część francuskiej praktyki filmowej. Odczarowanie kina przez francuskich kinofilów, którego wyrazicielem od 1969 roku stały się te same „Cahiers du Cinéma”, zrodziło program teoretyczno-krytyczny, który w Wielkiej Brytanii obowiązywał przez dekadę, a w Stanach Zjednoczonych przez prawie dwie. Rdzeniem tego programu była potrzeba okazania, że kino hollywoodzkie jest złem, ponieważ jest iluzjonistyczne. Oczywiście można naiwnie zapytać, czy kino może nie być iluzjonistyczne. Niemniej problem ten jawi się jako istotny tylko kinofilowi, ponieważ obejmuje kwestię wiary. Z punktu widzenia ateisty wiara nie ma znaczenia; biada natomiast agnostykowi, który został wychowany jako człowiek wierzący, ponieważ będzie musiał dowieść, że istnienie Boga jest logicznie niemożliwe.

Dzisiaj skłonny jestem sądzić, że tego rodzaju teologiczny dowód nieistnienia nieba – czyli kinofilii – był jednym z głównych tematów teorii ekranu. Jej radykalizm wydaje mi się zrozumiały właśnie jako owoc obsesyjnego krążenia wokół jednej jedynej kwestii, a mianowicie kwestii tego, w jaki sposób można zdezawuować to oszustwo, ów pozór rzeczywistości wytwarzany przez fałsz, którym jest kino amerykańskie, w jaki sposób można je zdekonstruować, dowieść, że jest tylko manipulacją ideologiczną, której bezpodstawność ontologiczną trzeba obnażyć – albo przeciwnie, przyjąć jako konieczną cenę nowoczesności. Trudno nie zgodzić się, że kino amerykańskie jest iluzjonistyczne i że warto zrozumieć, co znaczy „wiara w jego rzeczywistość”. Wiara w nią oznacza na przykład przyjemność czerpaną z faktu doświadczania magii, widzenia na własne oczy i słyszenia na własne uszy rzeczy, które umysł uważa za niemożliwe, doświadczanie niesamowitej siły kina jako rzeczywistości równoległej, zamieszkiwanej przez pojawiające się od stulecia nieśmiertelne widma, które są bardziej rzeczywiste od nas. Natomiast zupełnie czym innym jest utożsamianie tej iluzji czy też zawieszenia niewiary ze swego rodzaju snem i obstawanie przy tym, że musimy się obudzić z tego snu i wyzwolić spod jego uroku. Właśnie tak radykalne stanowisko zmuszeni byli zająć autorzy z kręgu „Screen”, a owo utożsamienie iluzyjności z oszukiwaniem jest teorią, któ-

ra, co prawda w coraz bardziej rozwodnionych wersjach, stanowczo zbyt długo karmi się studentów, aby mogło to wyjść na dobre filmologii.

A jakie niebywałe ożywienie, jakie subtelne wglądy i potężne energie intelektualne wyzwoliła początkowo upajająca teoria ekranu! Świadczy to o utajonym w odczarowaniu poczuciu szczęścia (według Belloura związanym głęboko z przewyciężeniem dzieciństwa), które ogarnęło zarówno filmowców, jak i teoretyków filmu około 1975 roku, a więc paradoksalnie właśnie wtedy, gdy po wielkim zbliżeniu praktyki i teorii filmowej w okresie od *nouvelle vague* po wczesne dzieła Scorsese, Paula Schradera lub Monte Hellmana, zaczęły się one radykalnie rozchodzić. Warto pamiętać, że słynne artykuły Stephena Heatha i Laury Mulvey ukazały się w tym samym czasie, gdy na ekrany wchodziły *Szczęki* (reż. Steven Spielberg, USA 1975), *Egzorcysta* (reż. William Friedkin, USA 1974) i *Gwiezdne wojny* (reż. George Lucas 1975-1977) – filmy, które zamiast obnażać iluzyjność, nadały jej czwarty wymiar. Nowy hiperrealizm efektów specjalnych odesłał do lamusa kategorię iluzyjności, wytwarzając cyfrowe ontologie, których aporie filozoficzne i zagadki poznawczo-percepcyjne fascynują lub bawią nas do dzisiaj. Na nieszczęście dla niektórych z nas, filmologów, nastał czas, kiedy studenci woleli niedowierzać własnym oczom w kinie, niż wierzyć nauczycielom w salach wykładowych.

Kinofilia: ujęcie drugie

Być może właśnie zgodność lub niezgodność narzędzi teoretycznych filmologii z przeżywaniem filmów przez studentów (jako studentów i widzów) wymusza powrót do historii kinofilii, jeżeli chcemy zacząć szkicować możliwe kontury innej kinofilii, tej dzisiejszej. Jak bowiem już wskazywaliśmy, podczas gdy psychosemiotyka utraciła powab intelektualny, to kinofilia najwyraźniej święci tryumfalny powrót. Na zasadzie jeszcze jednej dyslokacji w czasie ta chwila ponownego tryumfu każe zrewidować historię kinofilii, ponieważ nie tylko wytycza podział, lecz zmusza retrospektywnie do wyraźnego odróżnienia kinofilii pierwszej generacji od kinofilii drugiej generacji. Niezbędne może się nawet okazać odróżnienie dwu rodzajów kinofilii drugiej generacji, tej, która utrzymując wyniosły dystans wobec filmologii akademickiej, zachowała wiarę w kino autorskie, wielki ekran i obraz na taśmie celuloidowej, i tej, która miłości do kina nadaje bardzo odmienne i niekonwencjonalne formy, przyswajając nowe technologie, takie jak DVD i Internet, zadzierzgając więzi międzyludzkie i budując wspólnotę doświadczeń za pośrednictwem transseksualnych odcinków *Star Trek* i innych form kłusownictwa tekstualnego. Rozkosze związane z kultową kinofilią fanów nie są umiejscowione ani w przestrzeni fizycznej, takiej jak miasto i jego kina, ani w „teatralnym” doświadczeniu zbiorowego transu, w którym w quasi-religijnej przestrzeni widowni pogrąża się publiczność podczas projekcji filmu.

Kinofilia, która dochowała wierności kinu autorskiemu, za co nagrodą jest rozkoszna świadomość obcowania z nowym talentem i przywilej opowiedzenia

innym o spotkaniu z geniuszem, nie wymaga tutaj szerokiego omówienia. Tego rodzaju kinofile w odróżnieniu od kinofili pierwszej generacji nie odkrywają dziś autorów w twórcach filmów hollywoodzkich klasy B, lecz znajdują ich wśród filmowców niezależnych, awangardowych, a także wśród filmowców należących do młodych kinematografii w rozmaitych zakątkach całego świata. Matecznikiem tego rodzaju kinofilii nie jest ani uniwersytet, ani kina komercyjne, lecz festiwale filmowe i muzea sztuki filmowej, tworzące coraz bardziej międzynarodową konstelację, którą kinofilski krytyk, dyrektor repertuarowy lub dystrybutor przemierza jako *flâneur*, poszukiwacz i odkrywca. W tym miejscu nie musimy wiele o tym mówić głównie dlatego, że naszym celem jest spenetrowanie styku i uchwycenie ukrytych zależności między kinofilią a filmologią akademicką. Ale ponadto niektórzy pionierzy kinofilii drugiej generacji – a mianowicie już wspomniani Jonathan Rosenbaum i Adrian Martin – sami i wspólnie z przyjaciółmi z Wiednia, Nowego Jorku, San Francisco i Paryża już opisali to nowe terytorium i ukazali zarys swojej namiętności w znakomitej, mającej się ukazywać cyklicznie antologii, swego rodzaju girlandzie rozpraw, w których objawiają się nowe sieci tej kinofilii, chociaż osnową pozostają geograficzne i temporalne triangulacje pożądania, które już zarysowaliśmy¹⁵.

Gorzej udokumentowana jest kinofilia postartystyczna i postteoretyczna, która przyswaja nowe technologie, krzewi się w Internecie i odkrywa swoją *jouissance* w zasadniczo nieskrywanym i nieskruszonym fetyszyzmie mistrzostwa technicznego wideo cyfrowego, cyfrowo zapisanego obrazu i dźwięku, a także związanych z nimi doznań dotykowych. Z punktu widzenia postronnego obserwatora, takiego jak ja, ta kinofilia ma trzy główne znamiona, które określe jako readaptację materialną, readaptację funkcjonalną i readaptację treściową (*remastering*, *repurposing*, *reframing*).

Readaptacja materialna (*remastering*) w sensie dosłownym odnosi się oczywiście do owego fetysza wyrafinowania technicznego przekazów cyfrowych. Skoro jednak idea *remasteringu* zakłada stosunki władzy, oznacza dążenie do zapanowania nad czymś, co nie podlegało naszej władzy, to, jak postaramy się dowieść w dalszym ciągu rozważań, wydaje się szczególnie trafnym odzwierciedleniem nowych form kinofilii. Zarazem *remastering* odsyła oczywiście do swojego dialektycznego przeciwieństwa, czyli możliwości fiaska, wyśliznięcia się władzy z ręki tego, kto chce ją sprawować. I wreszcie *remastering* ma również sens przejmowania inicjatywy, przywłaszczania sobie środków postulowanego panowania innych nad naszymi uczuciami, nad naszą ekonomią libidinalną, przywłaszczania ich przez przejście obrazów, nadanie im znaczenia istotnego dla nas i naszej wspólnoty czy grupy. To, co w teorii kultury nazywa się „odczytaniem opozycyjnym” – niezgodnym z odczytaniem zamierzonym lub panującym – pojawia się w nowej kinofilii jako wysubtelnione, a nawet dialogowe oddziaływanie z przedmiotem i jego znaczeniem. W rzeczy samej kinofilię jako *remastering* można analizować jako wytwarzanie ostatecznego, bo „negocjowanego” odczytania w społeczeństwie konsumpcyjnym, a to w tej mierze, w jakiej na gruncie reżimu upowszechnio-

nego (czy „zamienionego w towar”) pożądaną znaczenie „zindywidualizowane” przez kinofila pokrywa się ze znaczeniem proponowanym przez panującą kulturę, potwierdzając, nie tylko że, jak zapewnia Foucault, „społeczeństwo nadzoru” dyscyplinuje za pomocą sterowania rozkoszą, lecz również że Internet, w którym krzewi się nowa kinofilia, jest – jak to się mówi – medium „wciągającym”, nie zaś medium „popychającym”¹⁶.

Jednym ze znamion medium wciągającego, kształtowanego przez akumulację jednostkowych decyzji użytkowników, jest wyjątkowa zdolność do readaptacji funkcjonalnej (*repurposingu*). Jak wiadomo, *repurposing* to wyrażenie specjalistyczne oznaczające repositionowanie określonej treści na inne medium i nadawanie jednemu wytworowi różnych funkcji czy użytków. Obejmuje udostępnianie wersji reżyserskiej, wersji bonusowej na DVD z materiałami z planu lub z „dokumentami” na temat powstawiania dzieła, a także bardziej oczywiste działania marketingowe i handlowe przed premierą filmu, w trakcie wprowadzania go na ekrany i potem. Twórcy *Matrixa* (reż. Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 1998) lub *Władcy pierścieni* (reż. Peter Jackson, USA 2001-2003) już w trakcie pracy nad filmem dostosowali go do potrzeb gry komputerowej, zakładali strony internetowe, gdzie umieszczano materiały tłumaczące „filozofię” fabuły i bohaterów, a także komentarze na temat ukrytego znaczenia rekwizytów, imion bohaterów i miejsc akcji. W ten sposób film zjawia się kontekście związanych z nim dyskursów, które z kolei rodzą nowe dyskursy. Krytyk – kinofil, doradca konsumenta, szafarz norm kulturowych lub fan – staje się częścią dzieła. Taką wszechwiedzącą, wyrafinowaną, specjalistyczną i z góry gotową kinofilnię niełatwo sobie przyswoić i w jej przypadku trudniej zlokalizować to, co nazwalibyśmy rozziwem semiotycznym, który umożliwia bądź nieoczekiwane odkrycie czy wstrząs objawienia, bądź też grę oczekiwania i rozczarowania, które uważamy za część kinofilii pierwszego cyklu lub nawet kinofilii *tout court*.

To wszakże może być tylko zblazowany pogląd mocno przestarzałego kinofila pierwszego cyklu, który nie potrafi „zapanować” nad odczarowaniem. Albowiem w przypadku kinofilii cyfrowej lub internetowej w grę wchodzi również readaptacja dotycząca schematu pojęciowego, schematu uczuciowego i schematu czasowego (*reframing*). Te akty wybierania odpowiednich układów odniesienia są z pewnością bardziej skomplikowane niż wybranie miejsca na widowni zapewniającego najlepszy ogląd filmu pokazywanego na ekranie i wymagają panowania nad różnego rodzaju jednoczesnością, różnymi porządkami czasowymi. Najbardziej uderzającą cechą nowej kinofilii jest mobilność i plastyczność jej przedmiotów, niestabilność obrazów puszczonych w obieg, ich podatność na adaptowanie nawet pod względem form i kształtów, zmienność ich znaczenia. Ale i *reframing* w wymiarze czasu, ponieważ nowy kinofil musi wiedzieć, jak czerpać przyjemność (ale i ocalić własne poczucie tożsamości przed anachronizmami generowanymi przez całkowitą dostępność, czyli fakt, że cała historia kina jest dziś obecna tu i teraz). Wyrażenia takie, jak „film kultowy” lub „klasyk” wyłoniły się właśnie z poszukiwania sposobów radzenia sobie z odczuwaniem jednocześnie oddalenia

i bliskości w obliczu ustawicznie przywoływanej przeszłości. I jakie znaczenie ma to, że przedmiot miłości nie jest już doświadczeniem niematerialnym, spotkaniem wyjętym ukradkiem spod tyranii nieodwracalnego czasu, lecz może być dotykany i przetwarzany fizycznie, przechowywany i kolekcjonowany w formie taśmy wideo lub płyty kompaktowej? Czy film staje się dzięki temu doświadczeniem bardziej zmysłowym lub namacalnym? Pod tym względem, podobnie jak w istocie pod kilkoma innymi, nowa kinofilia staje przed tymi samymi dylematami co stara. Jak opanować wzruszenie, że jesteśmy tak blisko, „ogień namiętności”, jak znaleźć właściwą miarę, odpowiednie parametry przestrzenne rozkoszy, lecz również rytuałów kinofilii, tak aby można się było nimi dzielić, komunikować je, ujmować w słowa i obracać w dyskurs? Wszystkie te formy *reframingu* rodzą wszakże jeszcze inne napięcia jako sprzeczne z panującą obecnie estetyką ruchomego obrazu, która dąży właśnie do „rozformowania” obrazu, nie zaś jedynie do zmiany formatu klasycznego prostokąta sceny, okna lub malowidła. Mam tu na myśli upodobanie współczesnej kultury medialnej do skrajnego zbliżenia, rozedrganego ruchu, przenikania lub panoramy i w ogóle do obrazu bezkresnego, pozbawionego horyzontu. Czy to jako uwarstwiony palimpsest, czy też jako immersyjne akwarium z egzotycznymi rybami obraz współczesny nie zachęca do skupionego spojrzenia. Zamiast tego stara się zasugerować bliższy kontakt, namacalne zanurzenie się w obraz, jak gdyby dotykanie go okiem i uchem. To wielka różnica w stosunku do złotej epoki *mise-en-scène*, kiedy kinofile pierwszej generacji za kamień probierczy wartości uważali sztukę komponowania lub subtelnego rekonstruowania obrazu na modłę filmowców takich jak Jean Renoir, Vincente Minnelli lub Nicholas Ray.

Kinofilia pierwszego cyklu utożsamiała się zatem z warunkami istnienia jej przedmiotu, z wyjątkowością chwili i osobliwością uświęconej przestrzeni, ponieważ ceniła film niemal tak samo za trud, którego wymagało złapanie go, zanim zszedł z ekranów, lub potem na jednodniowej retrospektywie, jak za duchowe objawienie, czystą przyjemność estetyczną czy cielesne zaangażowanie, które film obiecywał podczas takiego wyjątkowego pokazu. Z wszystkich tych powodów kinofilia drugiego cyklu wydaje się postawą bardziej skomplikowaną i związaną z jeszcze bardziej ambiwalentnym stanem umysłu i ciała. W odróżnieniu od „trwożnego oczekiwania” (cykl pierwszy) wrażliwość związana z kinofilią drugiego cyklu trzeba opisać jako „przykry lub nawet rozpaczliwy” przymus przebywania w nieliniowym i nieukierunkowanym stanie napięcia wywołanego koniecznością przyswajania „za dużo lub nawet wszystkiego na raz”, napięcia związanego nie tyle z groźbą przeoczenia wyjątkowej chwili, ile z koniecznością radzenia sobie z jej przeciwieństwem, a mianowicie przepływem, który nie zakłada momentów uprzywilejowanego ujęcia, a mimo to chce darzyć ową samoobecnością, którą miłość obiecuje i czasem urzeczywistnia. Kinofilia cyklu drugiego jest zatem boleśnie świadoma paradoksu, który kinofilia cyklu pierwszego przeżywała w praktyce, lecz z którym nigdy ostatecznie się nie zmierzyła. Mam na myśli to, że przywiązanie do wyjątkowej chwili i szczególnego miejsca – krótko mówiąc, poszukiwanie pełni, otulenia i zamknięcia – jest (jak usilnie dowodzi psychoanaliza) gonitwą

za czasem utraconym i tym samym przyznaniem, że wyjątkowa chwila podlega reżimowi powtórzenia, ponownego ujęcia, reżimowi tego, co iteracyjne, przymusowo seryjne, fetyszystyczne, fragmentaryczne i ułamkowe. Pokrewny paradoks wyraził Nietzsche w *Tako rzecze Zaratustra* stwierdzając, że *doch alle Lust will Ewigkeit* („rozkosz za wiecznym życiem łka”), co znaczy, że rozkosz musi się mierzyć ze śmiertelnością, bez końca powtarzając daremną próbę jej przewyciężenia.

Spojrzenie wstecz na kinofilie cyklu pierwszego przez pryzmat kinofilii cyklu drugiego zdradza ponownie z wielką oczywistością, jak trwożna była ta miłość, i to nie tylko dlatego, że przywiązaliśmy się do jedności czasu i miejsca, podczas gdy rozwój technologiczny filmu i przemiany demograficzne unicestwiły te iluzjony, które były azylami, gdzie zakochani w filmie przeżywali swoje tęsknoty. Ta miłość była trwożna, ponieważ była miłością zapóźnioną i wypierającą. W latach 60. nad filmy współczesne wynosiliśmy kino hollywoodzkie z lat czterdziestych, kultywując mit złotej epoki, którą niektórzy kinofile przenieśli potem właśnie w lata sześćdziesiąte, a nasza miłość była trwożna również dlatego, że pełnię mogła osiągnąć tylko dzięki refleksyjności pisma, dzięki temu dystansowaniu się, które niby ma zbliżyć. Dzisiaj sądzę, że był to kinofilski odpowiednik tego rodzaju autotematyzmu czy *mise-en-abyme*, jaki pojawia się we wczesnych filmach Godarda, chociażby w scenie w kinie w *Karabinierach* (Francja 1963), w której Michel-Ange próbuje „wejść” w film, co kończy się rozdarciem ekranu. Pisanie o filmach było również próbą zatrzymania obrazu filmowego, który już znikł. Goła ceglana ściana, która w filmie Godarda wyziera spod rozdartego ekranu, jest równie dobrą metaforą odczarowania, o którym mówimy, jak każda inna. Ale kinofilia cyklu drugiego już nie wiąże się nawet z owym czysto fizycznym stosunkiem „pójścia do kina”, który dobitnie uzmysławia film tak dekonstrukcyjny, destrukcyjny i obrazoburczy jak *Karabinierzy*. Dzisiaj z jednej strony my wiemy zbyt wiele o filmach, ich mechanizmach tekstowych, ich statusie towarowym, roli w gospodarce kulturalnej i ekonomii doświadczenia, z drugiej zaś – co równie, jeżeli nie bardziej istotne – kino wie zbyt wiele o nas, widzach, użytkownikach, konsumentach. Innymi słowy, kino jest medium „popychającym”, które udaje medium „wciągające”, starając się krzycząc kinofilie jako najlepszą dla niego postawę widza, wobec czego, mówiąc za Dominikiem Pettmanem, „wtyczka” stała się dzisiaj obustronna¹⁷.

Twierdzimy zatem, że kinofilia cyklu pierwszego jest dyskursem osnutym wokół miłości, obejmującym wszystkie wewnętrznie sprzeczne, narcystyczne, altruistyczne, komunikacyjne i autystyczne postawy zaszczepiane nam przez te emocje czy ten stan umysłu. Teorie filmowe wychodzące od analizy pierwotnej kinofilii miały charakter dekonstrukcyjny, polegały na wyodrębnianiu dwóch głównych jej składników, a mianowicie albo upolitycznionej rozkoszy, albo podświadomego pożądania. W tamtym czasie było to z pewnością ważne zadanie, ale jego wykonanie nie mogło zbliżyć rozdarcia kinofilii. Bo czy można być świadomym politycznie i stać się znów niewinnym? Albo czy można zrekonstruować to, co w ostatecznym rachunku wspólne kinofilii cyklu pierwszego i kinofilii cyklu

drugiego, i nadal respektować dzielące je różnice? Dlatego nie będę próbował scalać kinofilii na gruncie analizy czy to rozkoszy, czy też pożądania, lecz odwołam się w zamian do pojęcia pamięci, chociaż jest nie mniej sporne od tamtych dwóch. Twierdzę zatem, że najistotniejszym warunkiem kinofilii – w każdej formie – jest kryzys pamięci, przede wszystkim pamięci filmowej, ale i samej idei pamięci w nowoczesnym sensie, a więc jako wspomnienia uwarunkowanego przez technikę utrwalania, przechowywania i przywoływania. Otóż niemożliwość doświadczania w teraźniejszości i konieczność uświadamiania sobie stale różnych porządków czasowych, co, jak dowodziliśmy, należy do natury kinofilii, jest już ogólnym stanem kulturowym. Ze względu na naszą mobilność staliśmy się „turystami” życia; żeby utwierdzić się w przekonaniu, że to „my, tutaj, teraz”, włączamy przenośną kamerę lub uruchamiamy swego rodzaju kamerę w umyśle. Nasze doświadczenie teraźniejszości jest od razu pamięcią (w medium), a pamięć jest utwaloną próbą odczucia samoobecności, wobec czego doświadczamy po to, aby zapamiętać, a zapamiętujemy po to, aby mieć jaźń. W ten sposób kinofil drugiego cyklu zdobywa nową rolę – a może nawet nowy status kulturowy – zbieracza i archiwisty nie tylko przelotnych przeżyć filmowych, lecz również tak samo przelotnych doświadczeń siebie.

Odsunąwszy na bok kwestię praw autorskich i uczciwości, zauważmy, że nowa kinofilia ściągania plików, wymieniania się nimi, samplowania, przemontowywania i przebudowy fabuły, zmiany bohaterów i gatunku odmienia oblicze tej trwoźnej miłości utraty i pełni. Dzięki manipulacjom tekstowym, a także dzięki możliwości zmiany medium i formatu przechowywania dzisiejsza technika pozwala kinofilom odtwarzać świadomość wyjątkowości, jednostkowości miejsca, okazji i chwili, która jest fundamentem wszystkich form kinofilii, nawet jeżeli podlega tyrani powtórzenia. Ta praca utrwalania i odtwarzania – jak każda praca odwołująca się do pamięci i archiwum – ma charakter fragmentaryczny i wielorako fetyszystyczny. Lecz również fragmentaryczność ma tu szczególne znaczenie. Każdy film jest nie tylko fragmentem ogółu ruchomych obrazów, który zawsze wykracza poza granice naszego ujmowania, poznania, a nawet miłości, lecz również – niezależnie od tego, w jakiej formie go oglądamy czy przeżywamy – jest tylko fragmentem pod względem przedstawieniowym, tylko częścią, pewnym aspektem, tylko jednym złożonym stanem z owej potencjalnie nieograniczonej wielości stanów złożonych, w których obrazy naszego dziedzictwa filmowego cyrkulują w kulturze. Oto *miłość, która nigdy nie kłamie* (kinofilia jako umiłowanie oryginału, autentyczności, czasu deiktycznego, w którym każde wyświetlenie filmu jest wydarzeniem wyjątkowym), rywalizuje z *miłością, która nigdy nie umiera*, czyli kinofilią, która karmi się tęsknotą i powtórzeniem, która odżywa dziś w postawach „fanów kina” i jako kult „klasyków”, która wymaga kopii wideo, a dziś płyty DVD lub ściągniętego pliku komputerowego. Chociaż taka miłość fetyszuje techniczną performatywność przetwarzanych cyfrowo obrazów i dźwięków, to jednocześnie nadaje nowy blask i szlachetność temu, co już uchodziło za rupiecie. W ten sposób nowa kinofilia zamienia bezkresne archiwum naszej pamięci medialnej, w tym również najbardziej nędzne strzępki, dawno zapomniane filmy

lub programy, w potencjalnie atrakcyjne i wartościowe klipy, dodatki, bonusy, dowodząc tym samym, że kinofilia jest nie tylko trwożną miłością, lecz że zawsze może zamienić się w zaspokojoną perwersję. I jako takie te nowe formy oczarowania skrywają w sobie i niechybnie wyjawiają nowe momenty oczarowania, ponowne pęknięcie, które jest czymś w rodzaju awarii sieci, zerwania połączenia lub zablokowania serwera. Inaczej mówiąc, kinofilia przeszła reinkarnację przez odcieleśnienie się. I co istotne, zarazem wyzbyła się charakteru francuskiego, a właściwie przeniosła go (skoro tkwi niezatarcie w samej nazwie) w nową otologię wiary, zawieszenia niewiary i pamięci, znowu zapewne wbrew woli „garstki wybrańców”, i znowu, miejmy nadzieję, z pożytkiem dla wielu.

Tłumaczenie: Michał Szczubiałka

Przypisy

- ¹ Echa tego sarkazmu i nagany pobrzmiwają w poświęconym kinofilii eseju pióra Paula Willemena. Zob. *Through the Glass Darkly: Cinephilia Reconsidered*, [w:] *Looks and Frictions: Essays in Cultural Studies and Film Theory*, pod red. P. Willemena, Indianapolis 1994, s. 223-257.
- ² W sprawie kontrowersji między Sarrisem i Kael zob. A. Sarris, *Notes on the Auteur Theory in 1962*, „Film Culture”, vol. 27 (1962-1963), s. 1-8; P. Kael, *Circles and Squares*. „Film Comment”, vol. 16, nr 3 (wiosna 1963), s. 12-26. Stanowisko Sarrisa wynikało po części z jego biografii; w tej sprawie zob. http://www.dga.org/news/v25_6/feat_sarris_schickel.php3.
- ³ *Annie Hall* (reż. Woody Allen, USA 1977): „W zeszły wtorek widzieliśmy ten film Felliniego. Słaby, jak na niego. Brak mu spójnej struktury. Rozumiesz, jakby nie był pewny, co właściwie chce powiedzieć. No, zawsze czułem, że on jest reżyserem zasadniczo... zasadniczo formalnym. Jasne, *La strada* jest wielka. Wielka głównie przez to, jak używa metafory negatywnej. Ale prosty, spójny rdzeń... [...] Tak samo jak w *Giulietcie i duchach* czy *Satyriconie*, on tu strasznie sobie *hasa*. Rozumiesz, naprawdę. To jeden z najbardziej rozhasanych reżyserów. Naprawdę...”
- ⁴ S. Sontag, *The Decay of Cinema*, „The New York Times”, 25 lutego 1996.
- ⁵ Po wizycie w Nowym Jorku w 1947 roku Jean-Paul Sartre wrócił do Paryża pełen podziwu dla miast i filmów amerykańskich, w tym zwłaszcza dla *Obywatela Kane’a* Orsona Wellesa (USA 1941). Zob. *Situations IV: Portraits*, Paris 1964, s. 34-35.
- ⁶ A. de Baecque, *La Cinéphilie: Invention d'un regard, histoire d'une culture, 1944-1968*, Paris 2003.
- ⁷ J. Rosenbaum, *Moving Places: A Life at the Movies*, New York 1980, s. 19-35.
- ⁸ A. Martin, *No Flowers for the Cinephile: The Fates of Cultural Populism 1960-1968*, [w:] *Island in the Stream: Myths of Place in Australian Cinema*, pod red. P. Fossa, Sydney 1988, s. 128.
- ⁹ W sprawie kinofilii latynoamerykańskiej, oprócz powieści Manuela Puiga *Pocztunek kobiety-pająka*, zob. G. Perez, *The Material Ghost: Films and Their Medium*, Baltimore 2000.
- ¹⁰ Byłem redaktorem naczelnym dwu tego rodzaju środowiskowych pism kinofilskich, a mianowicie „The Brighton Film Review” (1968-1971) i „Monogram” (1971-1975).
- ¹¹ „Charlton Heston jest aksjomatem. Sam ustanawia tragedię, a jego obecność w jakimkolwiek filmie stwarza piękno. Okiełznana przemoc złowieszczo lśniących oczu, orli profil, wysoki łuk brwi, wystające kości policzkowe, gorzka i surowa linia ust, bajecznie mocarny tors – oto co ma i czego najgorszy reżyser nie jest w stanie popsuć” – Michel Mourlet, Cyt za: R. Roud, *The French Line*, „Sight and Sound”, jesień 1960. W sprawie Langa zob. L. Moulet, *Fritz Lang*, Paris 1963; *Fritz Lang*, pod red. A. Eibela, Paris 1964. W sprawie Hitchcocka zob. E. Rohmer, C. Chabrol, *Hitchcock*, Paris 1957; F. Truffaut, *Le cinéma selon Hitchcock*, Paris 1966; J. Doucet, *Alfred Hitchcock*, Paris 1967.
- ¹² Dobry wykład teorii ekranu można znaleźć we wprowadzeniach i rozprawach zebranych w antologii pod redakcją Phila Rosena *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, New York 1986.

- ¹³ S. Heath, *Narrative Space*, „Screen”, vol. 17, nr 3 (1976), s. 19-75; L. Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, „Screen”, vol. 16, nr 3 (1975), s. 6-18 (tłum. pol. J. Mach, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, [w:] L. Mulvey, *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, pod red. K. Kuc, L. Thompson, Kraków, Warszawa 2010).
- * Przekład polski studium Bettelheima ukazał się pod tytułem *Cudowne i pożyteczne*, tłum. D. Danek, Warszawa 1985. (Przyp. tłum.)
- ¹⁴ R. Bellour, *Nostalgies*, w *Autrement: Europe-Hollywood et Retour*, vol. 79 (1976), s. 19-75. (*Il y a trois choses, et trois seulement, que j'ai aimées de la même façon: la mythologie grecque, les écrits de jeunesse des sœurs Brontë, le cinéma américain. Ces trois mondes si dissemblables n'ont qu'une chose en commun, mais qui est d'une force immense: ce sont, précisément, des mondes. C'est-à-dire des ensembles complets, qui repondent vraiment, à tel moment du temps, à toutes les questions que l'on peut se poser sur la nature, la fonction et le destin de l'univers. Cela est très clair dans la mythologie grecque. Les récits des dieux et des héros ne laissent rien dans l'ombre: ni le ciel ni la terre, ni la généalogie ni les sentiments; ils imposent l'idée d'un ordre, fini et infini, dans lequel un enfant pouvait imaginer ses peurs et ses envies... Des l'invention du cinéma, il y a une extraordinaire adéquation entre la machine-cinéma et le continent-Amérique. L'Amérique reconnaît d'emblée, dans cette machine à reproduire la réalité, l'instrument qui lui est nécessaire pour inventer la sienne. Sa force a été d'y croire instantanément.*)
- ¹⁵ *Movie Mutations: The Changing Face of World Cinephilia*, pod red. A. Martin, J. Rosenbauma, London 2003.
- ¹⁶ Nawiązujemy tu oczywiście do strategii marketingowych typu *pull* (wciągających) i typu *push* (popychających), czyli różnych sposobów oddziaływania na klienta. Zgodnie ze strategią popychającą producent stara się wprost przekonać klienta o zaletach swojego wytworu (za pomocą reklamy, kampanii marketingowych, ulotek i listów). Zgodnie ze strategią wciągania konsument sam „odkrywa” dany towar lub usługę, czy to dobrowolnie decydując o zapoznaniu się z reklamą, czy to zaspokajając ciekawość, czy samodzielnie podążając za śladem informacyjnym, takim jak zasłyszana opinia. Sposób działania wyszukiwarek internetowych sprawia, że Internet jest typowym medium „wciągającym”, które zmusza tradycyjne media „popychające” do zmiany utartych sposobów porozumiewania się z odbiorcami.
- ¹⁷ Dominik Pettman na Cinephilia II Conference, która odbyła się w 2003 roku w Amsterdamie.

Przekład według: T. Elsaesser, *Cinephilia or the Uses of Disenchantment*, [w:] *Cinephilia, Movies, Love and Memory*, ed. by M. de Valck and M. Ha gener, Amsterdam University Press 2005, s. 27-43.

Redakcja pragnie podziękować Autorowi oraz wydawnictwu Amsterdam University Press za udostępnienie tekstu oraz za zgodę na jego tłumaczenie i publikację.

Translated and published by the kind permission of Thomas Elsaesser and Amsterdam University Press.

Tomasz Żaglewski

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza)

Kultura postkinowa, czyli widz w dobie multipleksów

„Umarło kino, niech żyje kino!” – tak należałoby podsumować 100 lat refleksji nad medium filmowym, której integralnym elementem stało się w ostatnich latach obwieszczanie końca kina (na skutek ekspansji radia, telewizji czy gier wideo), niemal równoległe z manifestowaniem potrzeby (społecznej, estetycznej, technologicznej) istnienia kinowego medium.¹ Najbardziej zaangażowany współczesny orędownik tej pierwszej orientacji – brytyjski filmowiec Peter Greenaway – nieustannie przedstawia wciąż nowe fakty świadczące o ostatecznym (a dokonanym dzięki ekspansji nowych mediów) unicestwieniu filmu w formie, jaka zdążyła zakorzenić się w kulturze na przestrzeni ostatniego wieku. Warto jednak w tym miejscu zapytać, co tak naprawdę uśmierca w swych wykładach Greenaway², a wraz z nim nie mała w końcu liczba współczesnych teoretyków audiowizualności zgodnie uznająca kino za przebrzmiały już nośnik dla kultury obrazów. W refleksji Brytyjczyka przeplatają się zatem myślowe nurty dwojakiego rodzaju – pierwszy, oparty na przekonaniu o przejściu filmu z biernej do czynnej formy aktywności, i nierozzerwalnie z tym założeniem spleciony nurt drugi, uznający klasyczne formy „konsumpcji” filmu za nieprzystające do wymogów odbiorców wychowanych na bardziej interaktywnych formach medialnych. Od razu jednak poczynić należy w tym miejscu kilka uwag wstępnych, które posłużą jednocześnie do nakreślenia tła zasadniczego dla poniższych rozważań. Wsłuchując się bowiem w argumenty Greenaway’a, dojść można do wniosku, iż nie tyle wieszczy on śmierć kina (jako klasycznie rozumianej sali kinowej, pierwotnie sprzyjającej nieświadomemu – jak chcieli zorientowani psychoanalitycznie teoretycy filmu – zatopieniu się w serii obrazów), ale raczej śmierć filmu w swojej narracyjnej postaci podporządkowanej ogólnemu zamysłowi twórcemu. Ten jakoby miałby pozostać niewrażliwy na działania ze strony odbiorcy. Przy tak postawionym problemie okazuje się, iż przestrzeń współczesnego kina (a mówiąc dokładniej: jego najbardziej rozpowszechnionej obecnie mutacji, czyli multipleksu) nie tylko nie przystaje do skazywanych na odejście reliktyw „starej” audiowizualności, ale może wręcz stać się awangardą kultury postkinowej (oznaczającej odejście od tradycyjnych modeli „wystawienniczych” dla filmu), gdzie zarówno charakter filmowego materiału, jak i miejsce jego publicznej prezentacji stawiają zupełnie nowe wyzwania dla „nowo-medialnie” wyedukowanej widowni.

Wciąż nie spełniły się jednak najczarniejsze scenariusze. W zalewie gier komputerowych, iPhone'ów, telewizji na żądanie czy, mniej lub bardziej, interaktywnych eksperymentów internetowych klasyczna estetyka medium filmowego nie zniknęła, a raczej: ostatecznie nie rozmyła się we współczesnej, konwergentnej przestrzeni multimediów. Choć dodać by od razu należało, iż nie oznacza to wcale, że film czuje się komfortowo wśród wszystkich wymienionych powyżej (a oczywiście jest ich znacznie więcej) postfilmowych hybryd technologicznych. Żaden ekranowy majstersztyk nie może czuć się bowiem bezpiecznie w dobie YouTube'a, którego użytkownicy bez najmniejszych przeszkód mogą „zmiksować” Bergmanowski wizerunek Śmierci z posępnym zabójcą-cyborgiem o twarzy Arnolda Schwarzeneggera, całość zaś oprawić w ramy zwiastuna pogodnej komedii romantycznej. Żaden wreszcie tekst filmowy rozpowszechniany na fizycznym nośniku nie może już właściwie obejść się bez owego „bonusa” – dodatku, który rzekomo służąc lepszej promocji wyjściowego tekstu, sam sytuuje się w centrum zainteresowania. Kolekcjonerskie boxy opatrzone autografami twórców, wyszukаныmi opakowaniami czy wreszcie oferujące szeroki wachlarz „pobocznych” atrakcji w postaci archiwalnych materiałów dokumentalnych słusznie zatem uznaje się³ za ostateczny triumf paratekstu nad tekstem bazowym (lub też raczej przeniesienie skończonego tekstu filmowego na peryferia audiowizualnych atrakcji).

W tak zarysowanym pejzażu filmowe medium samo w sobie coraz bardziej zatracza własną specyfikę – staje się płynnym, zmiennokształtnym tworem, od którego nie oczekuje się już w zasadzie niczego więcej poza pretekstem dla innych, pozafilmowych atrakcji. Taki stan rzeczy najbardziej, niepokoić musi studia filmowe, które – nawet jeśli stają się elementem większych korporacji – swoją rację bytu opierają na końcowym produkcie o nazwie „film”. Wszystkie obserwowane na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat zabiegi (tak o charakterze artystycznym, jak i technologicznym) przemysłu filmowego napędza zatem pragnienie ponownego zwrócenia uwagi odbiorców na film jako konkretne, zamknięte dzieło. W dodatku takie, dla którego istnieje tylko jedna właściwa przestrzeń odbiorcza – kino. Co najmniej od lat 50. XX wieku, kiedy na dobre wybuchła konkurencja między kinem a telewizją, producenci i dystrybutorzy prześcigali się w pomysłach na przywrócenie filmom świetności ich pierwotnego, kinowego środowiska. Od wynalazków technicoloru i cinemascope, przez coraz bardziej rozbudowane systemy przestrzennego dźwięku, aż po, nieustannie zapowiadane jako nowatorskie, eksperymenty z projekcją trójwymiarową – wytrwale podtrzymywany był ten sam argument, iż to sala kinowa właśnie, a nie telewizja, kino domowe czy Internet jest właściwym miejscem odbioru filmów. Podobnie, jeśli przyjrzeć się najgłośniejszym filmowym premierom ostatnich miesięcy, takim jak *Artysta* (reż. M. Hazanavicius, 2011), *Hugo i jego wynalazek* (reż. M. Scorsese, 2011), *O północy w Paryżu* (reż. W. Allen, 2011) czy *Mój tydzień z Marilyn* (reż. K. Branagh, 2011), nietrudno dostrzec, iż stanowią one sentymentalną próbę zwrócenia się ku przeszłości historii kina (i kina właśnie, a nie „tylko” filmu). I być może to właśnie film Allena, mimo że nie odnosi się wprost do prapoczątków kina epoki Mélièsa, do przełomu dźwiękowego czy epoki Marilyn Monroe, ani też nie ma na poziomie diegezy

nic wspólnego z romantyczną wizją „kino-pałacy” (jak chociażby inny film tego reżysera: *Purpurowa róża z Kairu*), najsilniej jednak konfrontuje widza z absolutyzacją tęsknoty za „starymi czasami”. Podobnie o wiele mniej „artystyczne” kinowe *blockbustery* nie ukrywają wcale swego stricte „kinowego” miejsca przeznaczenia dla właściwej kontemplacji, tym bardziej, iż coraz częściej korzystają one z technicznie najdoskonalszej przestrzeni ultra-kinowej, jaką stanowią sale sieci IMAX. Poczynione przeze mnie powyżej uwagi każą jednak postawić następujące pytanie: czy jeśli rzeczywiście przestrzeń kinowa jest w aż tak dużym stopniu istotna dla współczesnego filmu, to czy – i jakie w takim razie – ma ona konsekwencje dla całego mechanizmu produkcyjno-odbiorczego? Innymi słowy – jakiego rodzaju instytucją są kina wielosalowe?

Za punkt wyjścia dla swoich rozważań chciałbym przyjąć klasyczny już esej Rolanda Barthesa *Wychodząc z kina*. Ten dwudziestosiemioletni już tekst francuskiego badacza do dziś stanowi, pomimo swej zwięzłości, najlepsze bodaj studium na temat kinematograficznej przyjemności – tym cenniejsze, iż napisane przez „kinomaniaka”, osobę czerpiącą przyjemność nie tylko z konkretnych tekstów filmowych, ale i samej „sytuacji kinowej” wraz z jej wielowymiarowym kodem techniczno-kulturowym. Przemyślenia autora *Mitologii* stanowią jednak próbę zmierzenia się, co oczywiste, bardziej z przestrzenią kinową bliższą kinom studyjnym czy DKF-om niż multisalowym gigantom. Nie oznacza to jednak, iż dla badacza współczesnych przestrzeni kinowych *Wychodząc z kina* będzie dokumentem archaicznym. Interesujące może się bowiem okazać – i taką właśnie próbę zamierzam podjąć w swojej analizie – zderzenie perspektywy Barthesa z sytuacją współczesną. O ile bowiem omawiany szkic przynależy do tej formacji kultury filmowej, która bezsprzecznie spleciona była z ideałami edukacyjnymi, i w której sama instytucja kina traktowana była jako przestrzeń wyzwań intelektualnych, o tyle jej przyrównanie do dzisiejszych multipleksów może wydawać się z gruntu bezzasadne. Dla mnie jednak intrygująca wydaje się możliwość zderzenia „edukacyjnej” kultury filmowej z kinami wplecionymi w przestrzeń galerii handlowych. Dalszym etapem mojej refleksji, następującym po owej dekonstrukcji instytucjonalnego charakteru kin wielosalowych, będzie próba szerszego spojrzenia na charakter uczestniczenia widzów w multipleksowych seansach – tym razem z użyciem bardziej ogólnej refleksji na temat dzisiejszej widowni filmowej.

Multipleksy, określane także mianem megapleksów albo kin wielosalowych, są o tyle rozpoznawalnym, co niejasno sprecyzowanym elementem współczesnych przestrzeni miejskich. Bez trudu dają się odróżnić od wciąż działających, znacznie mniejszych powierzchniowo kin studyjnych, lecz sformułowanie ścisłego kryterium dla ich nazewnictwa wywołuje już większe trudności. Jak zauważa Charles Acland w swej pracy poświęconej zjawisku multipleksyzacji: „Wymagana liczba ekranów dla nazwania danego obiektu megapleksem jest wyjątkowo nieprecyzyjna. Pomimo faktu, iż magazyn *Variety* ustalił swego czasu liczbę 16 ekranów jako minimalną ilość dla megapleksów, to owa graniczna liczba nieustannie się różnicuje – od przykładów kin z 14 salami do obiektów mających ich ponad 20. (...) Tak

duża nieścisłość powoduje, iż to nie w ilości ekranów powinniśmy doszukiwać się ścisłej definicji (...). Zamiast tego, to nowe, techniczne sposoby filmowej ekspozycji, rozbudowana oferta wypoczynkowa i rozrywkowa, wielkość ekranów, duża ilość foteli dla widzów oraz specyficzny model obsługi klientów charakteryzują najlepiej megapleksy”.⁴ Trudno nie zgodzić się z powyższymi wnioskami Aclanda, iż to właśnie w złożonym mechanizmie odbiorczym należy dopatrywać się esencji multipleksu jako instytucji – oferującej określone walory techniczne, usługowe, ale również gratyfikacje całkowicie pozafilmowe, o czym więcej za chwilę. Tym jednak, co najbardziej zwraca uwagę w powyższej definicji, jest właściwie całkowite pominięcie „filmu” jako istotnej kategorii dla funkcjonowania megapleksu. Mówi się tu o filmowej ekspozycji i obsłudze widowni, ale w zasadzie to te elementy właśnie – a nie film sam w sobie – stanowią główną oferowaną atrakcję. Jak słusznie zauważa Marcin Adamczak, „przeprowadzka” X Muzy z DKF-ów do multipleksów przyniosła ze sobą między innymi zmiany w organizacji „wystawieniowej” przestrzeni kina.⁵ Jeśli w małych kinach wciąż jeszcze napotkamy na wiszące na ścianach plakaty i fotografie odwołujące się do przeszłości filmu, jego tradycji, a nawet lokalnych kontekstów kinematograficznych, to przestrzeń multipleksów stara się być coraz bardziej kosmopolityczna i „sterylna” w sensie odseparowania od uwarunkowań historycznych i kulturowych. Zamiast zwrotu ku tradycji trwa tu nieustanne spoglądanie w przyszłość jako napędzany marketingowymi strategiami element „kultury oczekiwania”. Już zresztą w zewnętrznych uwarunkowaniach architektonicznych multipleksów daje się zauważyć ów pierwiastek estetycznej separacji. „[Wygląd megapleksów – T.Ż.] to pogodny i ckliwy dekonstrukcjonizm, który często przypomina pracę złego brata bliźniaka Franka Gehry’ego: lubieżne zaokrąglenia i postrzępione przegrody, krzykliwe nieorganiczne materiały, zwłaszcza metal i plastik, lekceważenie wymogów prostoty, umiaru i funkcjonalności”⁶ – tak oto opisuje kina wielosalowe Adele Weler.

Nawet jeśli uznać zarzuty Weler za zbyt daleko idące, nie ulega wątpliwości, iż w porównaniu z dawnymi „kino-pałacami” lub mniejszymi kinami lokalnymi współczesne multipleksy operują zupełnie innym kodem estetycznym – do pewnego stopnia „zwulgaryzowanym”, jeśli wspomnieć ponownie sentymtalne (i edukacyjne) z natury wnętrza placówek studyjnych wypełnionych filmowymi memorabiliami. Aby jednak w pełni zrozumieć celowość tej nowej estetyki, należy uczynić jeszcze jedno wyjściowe założenie. Zdaniem wspomnianego już Marcina Adamczaka multipleksy stanowią naturalną konsekwencję przeobrażenia się całego przemysłu filmowego w wyniku nasilających się szczególnie od lat 70. fuzji najważniejszych graczy filmowego rynku z międzynarodowymi korporacjami.⁷ „W latach 80. XX wieku – pisze Adamczak – narasta fala fuzji i przejęć studiów hollywoodzkich, będąca pokłosiem ekonomii podażowej Reagana (reaganomiki) oraz neoliberalnej polityki zmierzającej do deregulacji gospodarki, owocującej, paradoksalnie, koncentracją mediów i znajdującej swą kontynuację w okresie nabierającej rozpędu globalizacji gospodarki początków ery Clintona. Hasłem odmiennianym wówczas przez wszystkie przypadki była *synergia* (...). Realizowano ją poprzez integrację horyzontalną, zmierzającą do utkania sieci wzajemnie przyda-

jących sobie wartości firm działających na różnych rynkach przemysłu kulturowego: kinowym, telewizyjnym, wideo, komputerowym, wydawniczym, prasowym, muzycznym, zabawkarskim itd., między którymi, przeobrażając się, cyrkulował dany produkt audiowizualny”.⁸ Pozornie logika multipleksów wydaje się istnieć na peryferiach tak rozumianej cyrkulacji dzieł audiowizualnych tym bardziej, iż – jak wspominałem na wstępie – to nowsze i bardziej mobilne media zostają postawione w centrum tak rozumianego obrotu. Niemniej kina wielosalowe zostają poddane tej samej logice synergii, wpisując się w nowoczesny sposób konsumpcji przekazu filmowego. „Na podstawowym poziomie – pisze w innym miejscu Adamczak – wyłonienie się multipleksów przyniosło powstrzymanie sukcesywnie nasilającego się od lat powojennych odpływu widzów z kin, a następnie, po raz pierwszy od półwiecza, spowodowało wzrost liczby widzów oraz liczby ekranów kinowych (...). Na głębszym, i jak się wydaje, często niezauważalnym poziomie, przyniosło redefinicję, kulturowe przeformułowanie i przeobrażenie społecznej praktyki *chodzenia do kina* oraz doświadczeń widza uczestniczącego w seansie kinowym”.⁹ Autor powyższych słów słusznie zauważa zatem, iż „multipleksyzacja” jest być może najdoskonalszym efektem synergii przemysłów audiowizualnych. Z jednej strony – na poziomie makro – stanowi ona przyczynę reaktywacji praktyki chodzenia do kina jako ważnej i pożądanej praktyki społecznej (dzięki wysokim standardom filmowej ekspozycji). Z drugiej natomiast – multipleksy to kolejny element w łańcuchu multimedialnej konwergencji, który, jak wszystkie inne media, poddać się musi owym nieustannym przepływom swych funkcji i przekazów. A zatem ahistoryczna, synkretyczna przestrzeń kin wielosalowych zdaje się podążać ścieżką innych mediów, stopniowo rezygnując ze swej funkcji stricte filmowej instytucji na rzecz o wiele bardziej złożonego mechanizmu audiowizualnych rekonfiguracji.

Za początek klasycznej „sytuacji kina” Roland Barthes zdecydował się uznać kategorię beczynności. „Wszystko dzieje się tak – pisze Barthes – jakby jeszcze przed wejściem widza na salę połączyły się wszystkie klasyczne warunki hipnozy: pustka, beczynność, brak zajęcia: to nie wobec filmu i przez film się marzy; czyni się to nieświadomie, zanim się zostanie widzem”.¹⁰ Spróbujmy, odkładając na bok pewne inklinacje psychoanalityczne, przeanalizować powyższe stwierdzenie. Tak istotna tu kategoria beczynności zwraca uwagę ku tekstowi filmowemu, jako temu mechanizmowi, który okazuje się przewyżczeniem owego wyjściowego stanu. Innymi słowy, atrakcja filmowa okazuje się tu atrakcją główną – co więcej niekoniecznie poprzedzona intensywnym namysłem, a raczej niemalże fizjologiczną potrzebą przewyżczenia stanu nudy i oddania się „śnieniu”. Jakże tajemniczo – a zarazem złowieszco – brzmią w tym kontekście słowa jednego z kierowników amerykańskich sieci kin wielosalowych: „U nas nie musisz nawet obejrzeć samego filmu”.¹¹ W tym paradoksalnym stwierdzeniu nie kryje się jednak bezzasadna pogarda dla oferty filmowej, ile raczej zwrócenie uwagi na rozszerzenie funkcji kina, które dla współczesnej walki z nudą operuje arsenałem o wiele bogatszym, niż mógł to przewidzieć Barthes. „*Praktyki odbiorcze* – podsumowuje Adamczak – zaczęły łączyć się z doświadczeniami *shopping mallu*, w których ruchome obrazy są tylko jedną z oferowanych, wizualnych przyjemności, jednym z elemen-

tów chaosu zmiennych, zmysłowych doznań. Stanowią przy tym pewien *architektoniczny trailer* (...) poprzedzający, przysposabiający i nastrajający, kształtujący w określony sposób następujący po nim odbiór filmu. Jednocześnie samo oglądanie filmu w przestrzeni multipleksu nie musi być aktywnością najważniejszą lub czynnością wręcz niekonieczną. Całe otoczenie zaprojektowane jest w ten sposób, by oferować i czerpać zyski z innych aktywności konsumpcyjnych.¹² Obudowanie współczesnych multipleksów gęstą siatką innych aktywności konsumpcyjnych – sklepów, restauracji – ale także i poprzedzających sam seans paratekstów (np. reklam) znacząco redefiniuje wyjściową konstatację Barthesa na temat „sytuacji kinowej”. „Marzenie” – jeśliby wrócić do użytego przez niego terminu – nie tylko nie odbywa się już wyłącznie przez sam film, ale i w ogóle owego filmu zdaje się nie potrzebować, jako że przestrzeń multipleksu stanowić może jedynie pretekst dla spotkań, rozmów czy też wspólnych posiłków. Pierwotna „bezczywność” nie jest już zwalczana przez sam tekst filmowy, ale raczej konsumpcyjnie zagospodarowywana dzięki multiplikacji oferowanych ekranów – i to niekoniecznie wyłącznie kinowych. Na równi znajduje się tu bowiem sala kinowa i witryna markowego butiku – multipleks wpisany w przestrzeń galerii handlowych dostosować się musi do owej konkurencyjności względem innych centrów rozrywki. „Chcemy zmienić sposób myślenia o filmach. (...) Chcemy, by ludzie włączyli się po kinie, przybywali wcześniej, zostawali do późna. Tak, by w zasadzie było całkiem możliwe, iż przychodzisz do kina i przyjemnie spędzasz czas, wcale nie oglądając filmu”.¹³

Powyższa sytuacja jest możliwa dzięki procesowi, który Toby Miller określił mianem „powtórnej wodewilizacji” współczesnych kin.¹⁴ Po okresie filmów realizowanych przez wielkich mistrzów, jak Bergman czy Antonioni, a także po szczególnie zaangażowanym politycznie kinie hollywoodzkim lat 60. i 70., następuje – zdaniem Millera – stopniowy powrót do traktowania przestrzeni kinowej jako atrakcji niekoniecznie skupiającej uwagę na produkcie filmowym. Samo kino ma w pełni realizować strategię wspomnianego wcześniej wodewilu, zanim widzowie zdążą rozsiaść się w kinowych fotelach. „Wodewilowy” oznacza tu zatem specyficzną strukturę pokazu „w ramach której projekcja filmu otoczona była innymi, mającymi przyciągać publiczność, atrakcjami. Pokazom towarzyszyły występy kabaretów, komików i zespołów muzycznych, a wśród widzów przeprowadzano loterie”.¹⁵ Współczesna wodewilizacja nie różni się w zasadzie wiele od tej z początków XX wieku, zamiast występów na żywo oferując jedynie parateksty innego rodzaju. Występy komików zastępują tu specyficznym uformowane wewnątrz megapleksowych korytarzy, wypełnione filmowymi gadżetami i materiałami promocyjnymi, również skierowanymi na produkcję przyszłe, a nie te, które należą do historii medium. „Megapleks zazwyczaj konstruuje nic jednocy pomiędzy kinowym holem a światem filmu – pisze Acland – gdzie granice pomiędzy ekranem, kulturą filmową i kinowym seansem okazują się płynne i chwilowe. (...) Hol ma być uczta dla oka, udekorowaną w takie filmowe rekwizyty jak model F-14 Tomcat, którym Tom Cruise latał w filmie *Top Gun*, łódź podwodna z *Polowania na Czerwony Październik* i replika statku *Enterprise* ze *Star Trek Generations*”.¹⁶ Ponownie powraca zatem wniosek, iż to nie tekst filmowy sam w sobie stanowi w dobie kin wielosa-

lowych nadrzędną atrakcją – raczej zostaje on sprzężony z misternie rozplanowaną przestrzenią okołofilmową, która imitować ma dawną świetność „kino-pałacy” jako świątyni sztuki filmowej (oczywiście w omawianym przypadku jest to świątynia masowej sztuki filmowej).

Idąc dalej tym tropem, można by pokusić się o zarysowanie innej jeszcze zależności – pomiędzy charakterem samych tekstów filmowych a ich obecnością w środowiskach multipleksowych. Nie ulega bowiem wątpliwości, iż naturalnym „produktem” filmowym oferowanym w tych przestrzeniach są tzw. *blockbustery* – wysokobudżetowe, widowiskowe filmy amerykańskie, w przypadku których cały techniczny dyskurs (poświęcony jakości obrazu i dźwięku), otaczający poszczególne sieci megapleksów, nabiera właściwego znaczenia. Oglądanie tego typu produkcji tylko i wyłącznie we „właściwych warunkach” projekcji wielosalowej wymusza zatem ciągłe udoskonalanie systemów odtwarzania filmów na wielkim ekranie. Z drugiej strony same *blockbustery* ewoluują w zakresie swojej estetyki, dążąc do wywoływania coraz bardziej immersyjnych wrażeń. Ciekawe obserwacje na ten temat czyni Angela Ndalialis, powołując się w swoim opisie współczesnych centrów rozrywki, takich jak chociażby multipleksy, na anachroniczny już nieco termin Toma Gunninga „estetyka zdziwienia”. „Raczej niż zapewniając reprezentacje wizualne wcześniej istniejącym rzeczywistościom, techniki rozrywkowe rozwinęły umiejętność *tworzenia* alternatywnych rzeczywistości w przekonujący wizualnie sposób. (...) Zarzucając eksplorowanie tego, co nieskończone przez iluzję *quadratury obrazu*, filmy oparte na efektach specjalnych często zapraszają widza do podziwiania dróg, jakimi świat fikcyjny jest rozwijany celem włączenia nieskończonego świata wirtualnego [w zakres świata odbiorcy – T. Ż.]¹⁷ Jako przykład tak rozumianej „estetyki zdziwienia” realizowanej w konkretnym dziele filmowym, Ndalialis podaje słynną sekwencję otwierającą IV część *Gwiezdznych wojen* (reż. G. Lucas, 1977), w której siedząca w sali kinowej widownia już od pierwszych sekund filmu zostaje niejako wciągnięta w przestrzeń filmu. Po wypływających jakby spoza ekranu napisach początkowych z – również – pozaekranowej przestrzeni (sytuowanej jakby tuż nad głowami widzów) wyłania się słynny pojazd kosmiczny, którego przepastne rozmiary i charakterystyczne ujęcie sugerować mają, iż widownia znajduje się tuż pod nim.

Tego typu przejmowanie immersyjnej estetyki – charakterystycznej raczej dla gier komputerowych – ma swoją logikę na gruncie multipleksów, które w końcu starają się uczynić z seansu filmowego swego rodzaju multimedialną atrakcją. Charles Acland podsumowuje ten aspekt omawianego zjawiska, pisząc, iż zasadniczym celem jest tu zwrócenie uwagi na „doświadczenie” filmu w bardzo sensualny sposób poprzez rozbudowanie walorów ekspozycyjnych. „Koncepcja *wielkości* – pisze – zostaje powiązana z szeregiem relacji pomiędzy gigantycznością, głośnością i spektakularnością oraz przekonaniem, że te właśnie cechy są cechami najbardziej pożądanymi. (...) Megapleks w wielu aspektach definiuje zasadność swojego istnienia jako przeciwieństwo tendencji do miniaturyzacji filmowego przeżycia¹⁸”. Pownownie jednak to zwrócenie uwagi na sposób mediacji filmowego tekstu – walory

techniczne – wraz z opisaną powyżej organizacją filmowego seansu i jego otoczenia oddala „doświadczenie” filmów w multipleksie od kontemplacyjnego charakteru kin artystycznych. To właśnie owe „paratekstualne narośle” zdają się bardziej przykuwać uwagę widza niż faktyczny tekst filmowy. Jeśli zatem dla samego Barthesa główną „przynętą” w sytuacji kinowej był sam obraz – ponownie traktowany jako warunek fantazmatycznych przeżyć – to współcześnie owe „przynęty” kinowe ulegają znacznej dywersyfikacji, oddalając się z przestrzeni tekstu ku kinowym holom.

To założenie prowadzi nas z kolei ku ostatniemu z interesujących mnie zagadnień – roli widza w tak zarysowanej przestrzeni multipleksowej. Czytelnik eseju pt. *Wychodząc z kina* skonfrontowany zostaje z typologią widowni, która obejmuje w zasadzie dwa jej modele: koncepcję widza „przyklejonego” do obrazu filmowego i model odbiorcy niejako „odklejonego” od tegoż obrazu – nastawionego zarazem na kontemplację chwili samego seansu w oderwaniu od odbieranego tekstu. „To tak jakbym miał jednocześnie dwa ciała – podsumowuje Barthes – ciało narcystyczne, które patrzy, zagubione w bliskim zwierciadle, i ciało przewrotne, gotowe fetyszyzować nie obraz, lecz dokładnie to, co go przekracza: ziarno dźwięku, salę, czerń, mroczną masę innych ciał, promienie światła, wejście, wyjście, krótko mówiąc, aby się zdystansować, *odkleić*, komplikują *relację* przez *sytuację*”.¹⁹ Wspomniane zostało już wcześniej, iż przestrzeń multipleksu zdaje się faworyzować ten drugi typ odbioru wyróżniony przez Barthesa. Zwrócenie uwagi na techniczne właściwości, na otoczenie samego tekstu filmowego ewidentnie mogłoby odpowiadać owemu „odklejonemu” od obrazu widzowi. Relacja ta w odniesieniu do współczesnych przestrzeni filmowej ekspozycji nie jest jednak tak jednoznaczna. Multipleks z samej swej natury stara się być przestrzenią immersyjną, „zatapiającą” w obrazie filmowym swego potencjalnego widza. „Ta nowa przestrzenna organizacja nie wyznacza już centralnego miejsca dla widza. To widz sam w sobie staje się centrum seansu”²⁰ – pisze Angela Ndaliansis. W założeniu tym kryje się przekonanie o „wodewilowym” charakterze współczesnej rozrywki filmowej, która – ponownie czerpiąc z bardziej interaktywnych form zabawy – dąży do zaoferowania widowni iluzji „bycia w” seansie, raczej niż jego faktyczne percypowanie. Tego typu logika to powrót do klasycznej retoryki „wielkiego ekranu” z doby jego świetności, w której – jak zauważa Nicholas Rombes – widz był zniewolony przez władzę ekranu.²¹ Czyżbyśmy zatem wciąż mieli do czynienia z „przyklejonym” do obrazu widzem Barthesa? Nie do końca. Na tle wszystkich powyższych poczynionych przeze mnie obserwacji rysuje się bowiem sylwetka nowego rodzaju uczestnika kultury filmowych multipleksów – *flâneura*. „Pożądany przez przemysł modelowy widz multipleksu – zauważa Marcin Adamczak – byłby więc wałęsającym się na jego obszarze *flâneurem* (...). Na pokrewieństwo multipleksu i *shopping mallu* z tą dziwiętnastowieczną tradycją zwracała już uwagę Anne Friedberg, dla której ekran kina usytuowanego w wielkim domu handlowym jest naturalnym przedłużeniem okien wystawowych, z tą tylko różnicą, że w odróżnieniu od nich prezentuje ruchome obrazy”.²² To właśnie ta figura najlepiej oddaje dyspozycję potencjalnego użytkownika multipleksów – ukonstytuowanych w przestrzeniach handlowych, opierających swoją rację bytu na „przestrzeniach atrakcji” wykracza-

jących poza doznanie filmowe i przekształcających całą pozafilmową przestrzeń w rodzaj przeznaczony do podziwiania wystawy. Wreszcie w oparciu o, również wspomniany wcześniej, płynny charakter oferowanych przez megapleksy seansów – nie tylko filmowych, ale i operowych, sportowych czy koncertowych – to właśnie *flâneur* okazuje się być właściwą postawą odbiorczą w sytuacji, kiedy „konstytuuje się dalsza erozja pomiędzy filmem a telewizją, wytwarzając coś, co można by nazwać *transmisyjnym* rodzajem publiczności kinowej, w sytuacji kiedy kina goszczą wydarzenia na żywo”²³

Opisana powyżej strategia *flâneura*, jako figury najpełniej oddającej uczestnictwo w kulturze multipleksów, ma jednakże swoje umocowanie w o wiele szerszej kategorii współczesnego widza filmowego będącego – na poziomie zachowania i potrzeb – widzem hybrydalnym. Zachowania tak rozumianej jednostki względem przekazu filmowego można rozpatrywać na trzech poziomach: nostalgii, technofilii oraz paratekstualnej lektury, które to poziomy postaram się w dalszej części scharakteryzować. Najpierw jednak spróbuję wytłumaczyć się z przyjętego przeze mnie założenia o hybrydowości samej kategorii widowni, rozpatrywanej zarówno w kontekście multipleksów, jak i innych przekazywanych audiowizualnych materiałów. Jeśli zatem zgodzić się z tezami Bruno Latoura, który we wstępie do swej pracy *Nigdy nie byliśmy nowoczesni. Studium z antropologii symetrycznej* z przeobrażeniem dekonstruuje mozaikową strukturę codziennej gazety, to przyjęcie również należy, iż żyjemy w epoce mnożących się hybryd kulturowych, estetycznych, politycznych i gospodarczych. Analiza układu artykułów wybranej strony ulubionego dziennika kieruje Latoura ku wnioskowi, iż „poranna modlitwa” współczesnego człowieka (a za taką uznaje autor lekturę prasy) to w istocie kakofonia informacji, równie chaotyczna, co i spójna w swej hybrydalnej istocie. Hybrydalność jest tu bowiem kluczem do zrozumienia zanikających granic pomiędzy systemami, estetykami i filozofiami; jest narzędziem do opisanego kondycji nowoczesności, która – jak przekonuje francuski teoretyk – nigdy w istocie nie nadeszła. Hybrydalność to wreszcie pomieszanie porządków społecznego dyskursu i wyprowadzenie ogólnokulturowego dialogu na metapoziom, w którym argumenty i roszczenia każdej możliwej natury mieszają się ze sobą i owym wymieszaniem uzasadniają własne racje. Abstrahując od metateoretycznych konstatacji Latoura, warto zauważyć, iż jego refleksja spotkała wielu naśladowców starających się uwzględnić wnioski autora *Polityki natury* w obszarach nieco węższych. Jednym z takich obszarów jest teren współczesnej kultury filmowej, poddawany „hybrydyzacji” na skutek inwazji nowych technologii produkcji i dystrybucji filmów, a co za tym idzie hybrydujący także na poziomie swoich odbiorców. Jednym z najciekawszych szkiców starających się wyjaśnić powyższe kwestie jest opracowanie Barbary Klinger dotyczące przemian podejścia do lektury filmu na skutek pojawienia się zaawansowanych systemów kina domowego. Zarówno na łamach swej niezwykle inspirującej książki *Beyond the multiplex. Cinema, New Technologies and the Home*, jak i w o wiele skromniejszym artykule *Współczesny kinofil: kolekcjonowanie filmów w erze post-wideo* Klinger promuje hasło domowych kultur filmowych, wyjaśniając za jego pomocą zmianę w sposobie konsumpcji filmu względem dominującej dotychczas

globalnej i homogenicznej kultury filmowej. Kluczem jest tu przekonanie, iż wraz z zaadaptowaniem tekstu filmowego na grunt prywatnych praktyk i przestrzeni sama jego lektura zostaje uwolniona od jakichkolwiek ogólnych i odgórnych modeli „bycia widownią”. Hybrydyzacja pokrywa się w tym miejscu z wprowadzonym swego czasu przez Andrzeja Gwoźdźcia terminem „windowszacji”²⁴, tzn. takiej organizacji filmowego doświadczenia, która w przestrzeni multimediów nie uprzywilejowuje już samego filmu jako nadrzędnej atrakcji audiowizualnej, ale raczej wpisuje go w gęstą siatkę innych aplikacji i modułów technologicznych obrastających wokół i wobec wyjściowego tekstu.²⁵ Konkludując zatem tę część rozważań – film i jego widownia ulegają procesom hybrydyzacji, ponieważ zarówno w kwestii organizacji formalnej tekstu, jak i proponowanych postaw odbiorczych funkcję pierwszoplanową zyskuje lektura paratekstualna, oparta na hiperlinkowym niemalże sposobie recepcji.

Jak wspomniałem wcześniej, tego typu obserwacje najłatwiej poczynić, analizując te tereny współczesnej kultury filmowej, które w największym stopniu znajdują umocowanie w nowych technologiach. Jednakże w równym stopniu kategoria filmowego widza hybrydalnego odnosi się także do praktyk bywalców multipleksów, choć realizuje się tutaj oczywiście w nieco odmienny sposób. Charakterystyki tego rodzaju uczestnictwa podjął się w swym studium *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence* Chuck Tryon, i to do jego obserwacji postaram się w tym miejscu odnieść. Hybrydalność widowni multipleksów, jak to już zostało wcześniej wspomniane, przejawia się na trzech poziomach. Pierwszym z nich jest swoista nostalgia percepcyjna, przejawiająca się w poszukiwaniu kinowych retrodoświadczeń. Aby lepiej zrozumieć tę kategorię, odwołajmy się w tym miejscu bezpośrednio do publikacji Tryona, analizującego w tym kontekście przebój kinowy roku 2007 – projekt *Grindhouse* firmowany nazwiskami Quentina Tarantino i Roberta Rodrigueza. Ów projekt to składający się z dwóch tytułów – *Death Proof* oraz *Planet Terror* – eksperyment czołowych „bękartów” Hollywood, mający stanowić hołd dla przeżywających szczególnie bujny rozkwit w latach 70. amerykańskich grindhouse’ów, czyli tanich kin o niskim standardzie obsługi i projekcji, serwujących najczęściej produkcje kina klasy B. Komercyjny sukces *Grindhouse’u* Tarantino i Rodrigueza autor *Reinventing Cinema* stara się wytłumaczyć nie tylko prostą figurą nostalgicznej idylli – chęcią powrotu widza (zwłaszcza amerykańskiego) do epoki zadymionych sal serwujących prymitywną i lekkostrawną rozrywkę. Przyczyn popularności, jaką zyskał pomysł twórców *Pulp Fiction* (reż. Q. Tarantino, 1995) i *Desperado* (reż. R. Rodriguez, 1995), należy zdaniem Tryona dopatrywać się właśnie w hybrydyzacji zachowań odbiorczych. Jak przekonuje badacz, *Grindhouse* sam w sobie stanowi przykład filmowej hybrydy – oto bowiem mamy do czynienia z jednej strony z hołdem złożonym ekranowej tandecie. Obie historie rozgrywane są w ramach tego swoistego minicyklu to proste thrillery przedstawiające historię mordercy-kaskadera (*Death Proof*) oraz walkę grupy bohaterów z inwazją zombie (*Planet Terror*). Tarantino i Rodriguez nie tylko jednak odtwarzają tematykę klasycznych grindhouse’ów – dbają także o możliwie jak najdokładniejsze przywrócenie warunków tamtejszych projekcji. Oglądając oba epizody

Grindhouse'u, widz dostrzega zatem nieustannie ziarno na ekranie, w niektórych momentach warstwa audialna rozmija się z wizualną, a w *Planet Terror* dochodzi nawet do chwilowego „zerwania się” taśmy filmowej opatrzonego ironicznym komentarzem: „Kierownictwo kina przeprasza za usterki”. Każdym możliwym sposobem jesteśmy przekonywani, iż oto na powrót przekroczyliśmy progi tandetnego kina – problem w tym, iż doskonale zdajemy sobie sprawę, że *Grindhouse* oglądamy w perfekcyjnie zaprojektowanym multipleksie. Hybrydyczność przekazu objawia się w tym miejscu z całą mocą w połączeniu dwóch nieprzystających do siebie porządków – sztucznie zaprojektowanej ułomności technicznej tekstu i „wystawiennej perfekcji” współczesnego kina. Prowadzi to, konkluduje Tryon, do sytuacji paradoksalnej – do zaistnienia nostalgii za klasycznym kinowym doświadczeniem, ale nostalgii w wersji „high definition”, o krystalicznie czystym obrazie i z przestrzennym dźwiękiem. Innymi słowy, o ile w mainstreamowym dyskursie marketingowym jesteśmy zachęcani, aby obcować z przekazem filmowym w „jedynie właściwy” sposób – tzn. poprzez zapośredniczenie multipleksowego ekranu – to pamiętać należy, iż samo to doświadczenie przepisywane jest teraz na wzór opisywanych przez Klinger domowych kultur filmowych; jest próbą odwrócenia pierwotnej inspiracji (kina domowe inspirowane kinami wielosalowymi) w celu wytworzenia „publicznie prywatnej” widowni multipleksów, uczestniczącej w pokazach multipleksowych na zasadzie pseudo-nostalgicznej, bo hybrydującej doświadczenie kinowe i domowe, potrzeby.

W ślad za powyższą cechą filmowej widowni hybrydalnej podąża natychmiast druga – odnosząca się do powszechnej już dziś technofilii w zakresie obcowania z filmowym przekazem. Gdyby bowiem pokusić się o uszeregowanie haseł towarzyszących promocji współczesnego sprzętu audiowizualnego – stanowiącego kośćć domowych systemów kinowych – nietrudno byłoby zauważyć, iż większość z nich odnosi się do obietnicy jak najdoskonalszego kontaktu z tekstem. Kolejne przełomy w jakości oferowanego obrazu (od standardu HD przez Full HD, 4K a ostatnio nawet 5K) oraz dźwięku (systemy Dolby i DTS, wytwarzające wielokanałowy dźwięk przestrzenny) mają – w opinii producentów – przybliżyć prywatne obcowanie z filmem do warunków kin wielosalowych. Ponownie jednak należałoby postawić w tym miejscu pytanie – czy aby na pewno o taki kierunek inspiracji tu chodzi? Współczesny widz filmowy jest niezwykle wybredny, jeśli chodzi o techniczne zaplecze projekcji, gdyż jest widzem mającym na co dzień do czynienia z zaawansowaną technologią rejestracji i odtwarzania. Nie chodzi tu już wyłącznie o systemy Home Cinema, ale chociażby o znajdujące się w kieszeniach większości z nas smartfony, które niejednokrotnie oferują już obraz HD czy Full HD wyświetlanych materiałów, a wiele z nich wyposażonych jest w certyfikaty THX czy Dolby Digital gwarantujące odtworzenie przestrzennego dźwięku po podłączeniu do odpowiednich systemów audialnych. W takiej sytuacji przestrzenie multipleksów muszą dostosować się do owego dyktatu High Definition, jeśli chcą konkurować o ludzką uwagę z prywatnymi systemami projekcji. Nigdzie nie widać tej walki równie wyraźnie, jak w przypadku kin sieci IMAX, które przed każdym seansem zapewniają swoich odbiorców, iż oto biorą oni udział w doświadczeniu (szczególnie

warta podkreślenia kategorial), które zapewnia krystaliczną jakość obrazu, przytłaczające natężenie dźwięku oraz, jako efekt dwóch powyższych, w pełni immersyjne przeżycie kinowe. Warto jednak zapytać za Chuckiem Tryonem, czy aby w takim dyskursie jest jeszcze w ogóle miejsce na film? Jak zauważa autor – w przypadku sieci IMAX, ale również i innych współczesnych multipleksów chcących przykuć uwagę potencjalnego widza techniczną jakością swojej oferty, mówić już możemy o swoiście samozwrotnym komunikacie, tzn. o takim wariancie kinowego doświadczenia natury technologicznej, które zwraca uwagę samo na siebie, stanowiąc samowystarczającą podstawę atrakcji.²⁶ Nietrudno wyobrazić sobie, nomen omen, atrakcyjność takiego modelu seansu dla dzisiejszego widza-technofila, któremu – jak to zostało wspomniane – nieobce jest już techniczne „podbrzusze” filmowej projekcji. Technologiczna samozwrotność multipleksowego doświadczenia jest zatem napędzana specyficznym rodzajem publiczności – publiczności składającej się ze „znawców” lub „fanów” technologii, którzy postrzegają wizytę w multipleksie jako hybrydyczne doświadczenie zrównujące przyjemność Tekstu i Maszyny, tzn. fabuły i sposobu technicznej prezentacji.

Rekonstruując we wcześniejszej części modelową przestrzeń współczesnego multipleksu, starałem się zwrócić uwagę na typowo paratekstualny jej charakter – „dostawiający” sam seans do szeregu innych atrakcji towarzyskich i estetycznych, dostępnych w dużych sieciach kinowych. W tym miejscu chciałbym natomiast wpisać ową obserwację w kreślony obecnie przeze mnie ogólny model hybrydowej widowni, dla której kwestia paratekstualizacji filmowego doświadczenia jest jedną z najbardziej kluczowych. Znaczenie multimedialnych paratekstów dla dzisiejszego przemysłu filmowego jest już zjawiskiem doskonale rozpoznany i opisanym przez szereg czołowych badaczy tego fenomenu. Publikacje takie jak *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and Other Media Paratexts* Jonathana Graya czy też zbiorowe opracowanie *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów* pod redakcją Andrzeja Gwoźdźcia nie pozostawiają wątpliwości, iż film współczesny nie znajduje odwrotu przed tekstualnymi naroślami, które obudowują się wokół niego, z czasem (jak zauważają poszczególni autorzy) unieważniając również jego status nadrzędnej atrakcji dla odbiorcy. Natura filmowych paratekstów może być oczywiście najprzeróżniejsza – od komiksów wydawanych na podstawie filmu, poprzez gadżety, specjalne wydania DVD i Blu-ray, aż po rekwizyty z planu lub osobiste przedmioty reżysera czy aktora. Najbardziej istotne wydają się jednak współcześnie parateksty multimedialne – obejmujące szereg propozycji oferowanych w ramach nowych technologii medialnych. Kształtowane w ten sposób opowieści transmedialne – jak zauważa Henry Jenkins – mają swe kulturowo-estetyczne konsekwencje dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, znacząco przeobrażają one formalny wymiar współczesnego kina, coraz częściej oferując historie łamiące klasyczny porządek narracyjny. Tytuły mające otwarte zakończenia, niejednoznaczne i wymagające wielokrotnej lektury, pojawiają się na ekranach ze wzrastającą intensywnością. Jenkins wskazuje rok 1999 jako przełom dla tego rodzaju estetyki, wymieniając produkcje pokroju *Blair Witch Project* (reż. D. Myrick, E. Sánchez, 1999), *Biegnij Lola, biegnij* (reż. T. Tykwer, 1998), *Szósty zmysł* (reż. M.

Night Shyamalan, 1999), *Matrix*, (reż. A., L. Wachowscy, 1999), *Podziemny krąg* (reż. D. Fincher, 1999) czy *Być jak John Malkovich* (reż. S. Jonze, 1999) jako przykłady nowej, opartej w dużej mierze na narracji gier komputerowych, konstrukcji filmowej. Do powyższej listy nietrudno dodać kilka bardziej aktualnych przykładów: *Memento* (2000) i *Incepcje* (2010) Christophera Nolana, *Labirynt fauna* (reż. G. del Toro, 2006) czy *Prometeusza* (reż. R. Scott, 2012) – również stawiające przed swymi odbiorcami wyzwania w zakresie lektury szczególnego rodzaju, jaką jest lektura „pseudo-fanowska” (stanowiąca drugą z konsekwencji pojawienia się opowieści transmedialnych). Chuck Tryon zauważa na łamach „Reinventing Cinema”, iż wraz z popularyzacją nośników takich jak DVD i Blu-ray, wraz z powszechnym użyciem domowych systemów kinowych i adaptacją specyficznego sposobu odbioru związanego z powyższymi zjawiskami, obowiązujący model filmowego widza przeszedł swoistą metamorfozę w kierunku wzoru fanowskiego.²⁷ Demokryzacja postawy typu „movie geek” (takiego terminu używa Tryon) okazuje się kolejnym efektem pojawienia się domowych kultur filmowych, tym razem przybierającym postać hybryd partycypacyjnych. Wraz z nowym sposobem lektury filmu na DVD, który okazuje się lekturą „ekspercką” (polegającą nie tylko na obcowaniu z samym filmem, ale i gęstą siatką dopowiadających go paratekstualnych bonusów – wywiadów z twórcami, dokumentów o przebiegu realizacji, materiałów marketingowych itd.), postawa widza ewoluuje od biernego odbiorcy ku zaangażowanemu, „wtajemniczonemu” znawcy. Daje to początek, jak zauważa autor, nowemu etapowi filmowego koneserstwa, które nie polega już na „znawstwie” konkretnych tekstów, ale raczej na „znawstwie” zaplecza ich powstawania, co niechybnie prowadzi ku wniosкови o postępującej „fanizacji”. Postawę fanowską rozumieć tu należy jako tego rodzaju tekstualne i produkcyjne „znawstwo”.²⁸ Widz taki, potencjalny klient multipleksów, staje zatem naprzeciw tekstów zachęcających go do „pseudo-fanowskiej” lektury. Jak trafnie zauważa Jenkins, mówimy tu już o doświadczeniu filmowym/kinowym, które wymaga od widza „odrobienia pracy domowej”, tzn. konceptualnego przygotowania się do seansu, ale też zaangażowania w proces jego późniejszej dekonstrukcji, nierzadko wymagającej odniesienia się do obecnych, np. w Internecie, informacji dodatkowych czy nawet powtórnego seansu.²⁹ Widoczny w tym momencie paratekstualny tryb filmowej lektury okazuje się zatem podstawowym mechanizmem uczestniczenia w kulturze postkinowej. Mowa tu już nie tylko o paratekstualizowaniu samej przestrzeni multipleksu, ale i wpisaniu jego samego w ramy – wspomnianego we wstępie – synergicznego procesu zachodzącego w najgłębszych strukturach współczesnej filmowej produkcji, który w najbardziej gruntowny chyba sposób wpływa na kształtowanie nowego rodzaju widowni. I choć pamiętać trzeba, jak zauważa między innymi Miriam Hansen³⁰, że swoście paratekstualny tryb obcowania z filmowym doświadczeniem miał miejsce już w ramach wodewilowych prapoczątków kina, to i tak jego partycypacyjne nałożenie i ekonomiczne znaczenie w dzisiejszych czasach każe nam postawić tezę o wyłanianiu się zupełnie nowatorskiego mechanizmu w tym zakresie.

W mojej analizie starałem się znaleźć odpowiedź na pytanie, jakiego rodzaju instytucją są współczesne multipleksy, jak sytuują się względem swych skromniej-

szych pod względem liczby sal przodków, oraz dla jakiego rodzaju publiczności są one naturalnym centrum współczesnej kultury filmowej (transponowanej w coraz większym stopniu w kulturę postkinową). Możliwe jednak, że całość moich powyższych rozważań dałoby się podsumować inteligentnym żartem, który wygłosił na jednej z ceremonii wręczenia Oskarów Billy Crystal: „Czym są multipleksy? To kina w których płacisz za oglądanie jednego filmu, a słyszysz cztery”. To swego rodzaju intensyfikacja i dywersyfikacja „doświadczeń” docierających do nas w tego rodzaju ośrodkach kinowych, które starałem się opisać, a które jednocześnie odchodzą tak dalece od skupionego seansu z eseju Barthesa. Nie jest jednak powiedziane, iż francuski filozof nie opuściłby dzisiejszych multipleksów z równym uniesieniem, jak opisywał to w połowie lat 70. w odniesieniu do ówczesnych przestrzeni kinowych. Pytanie tylko, czy po multipleksowym seansie skierowałby swe kroki ku przytulnej kawiarence, w której dokonać by się miała ostateczna kontemplacja filmu, czy też raczej ku jednej z witających go po napisach końcowych „shopping mallowych” atrakcji.

Przypisy

- ¹ Marcin Adamczak w książce *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku* stawia wręcz tezę, iż właściwie już od momentu narodzin film musiał nieustannie negować pogłoski o własnej śmierci, oferując kolejne nowinki techniczne świadczące o swojej młodości. Por. M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku*, Gdańsk 2010.
- ² <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>, [dostęp 25.09.2012].
- ³ Patrz: K. Krzysztofek, *Paratekst jako postfabrykat kultury*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, pod red. A. Gwoźdźcia, Kraków 2010.
- ⁴ Ch. Acland, *Screen Traffic. Movies, Multiplexes and Global Culture*, Durham 2003, s. 113. [Partie pracy w tłumaczeniu Tomasza Żaglewskiego.].
- ⁵ Patrz: M. Adamczak *Z DKF-u do multipleksu, czyli przeprowadzka X Muzy*, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, pod red. A. Gwoźdźcia, Warszawa 2010.
- ⁶ A. Weler, *Architecture? Or Abomination*, „National Post” 1998, nr 4, Cyt. za: C. Acland, op. cit., s. 109.
- ⁷ Patrz: M. Adamczak, *Przemysł audiowizualny*, [w:] *Od przemysłów kultury do kreatywnej gospodarki*, pod red. A. Gwoźdźcia, Warszawa 2010.
- ⁸ Ibidem, s. 117.
- ⁹ M. Adamczak, *Z DKF-u...*, s. 97.
- ¹⁰ R. Barthes, *Wychodząc z kina*, tłum. Ł. Demby [w:] *Interpretacja dzieła filmowego*, pod red. W. Godzica, Kraków 1993, s. 157.
- ¹¹ Ch. Acland, op. cit., s. 118.
- ¹² M. Adamczak, *Z DKF-u...*, s. 104.
- ¹³ Ibidem, s. 105.
- ¹⁴ Patrz: N. Govil, J. McMurria, *Global Hollywood 2*, London 2005.
- ¹⁵ Ibidem, s. 100.
- ¹⁶ Ch. Acland, op. cit., s. 116.
- ¹⁷ A. Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge 2003, s. 180.
- ¹⁸ Ch. Acland, op. cit., s. 120-121.
- ¹⁹ R. Barthes, op. cit., s. 160.

- ²⁰ A. Ndalians, op. cit., s. 193.
- ²¹ Patrz: Ch. Tryon, *Reinventing Cinema. Movies In the Age of Media Convergence*, New Brunswick-New Jersey-London 2009, s. 83.
- ²² M. Adamczak, *Z DKF-u...*, s. 105-106.
- ²³ Ch. Tryon, op. cit., s. 74.
- ²⁴ Patrz: A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 2003.
- ²⁵ Doskonałym przykładem lektury paratekstualnej, opartej na „windowsyzacji” samego filmowego tekstu, jest przypadek Ani – jednej z bohaterek raportu *Młodzi i media*, która w swej postawie „kinofilskiej” w pełni ukazuje proces awansowania paratekstów kosztem skupionego seansu filmowego. Por. M. Filiciak, M. Danielewicz, [et. al.], *Młodzi i media. Etnografia cyfrowego świata*, „Kultura Popularna” 2010, nr 1, s. 16.
- ²⁶ Patrz: Ch. Tryon, op. cit., s. 70.
- ²⁷ Ibidem, s. 17.
- ²⁸ Warto w tym miejscu przywołać klasyczną już definicję fana wypracowaną przez Piotra Siudę: „Skupieni w fandomach fani to grupa odbiorców tekstów medialnych niezwykle zaangażowana w proces odbioru. Po pierwsze, mają oni ogromną wiedzę na temat ulubionego produktu, wielokrotnie go odczytują, obcuja z nim nie raz czy dwa, ale wręcz kilkadziesiąt, jeśli nie więcej razy. Po drugie, fan jest idealnym konsumentem, starającym się zakupić wszystko lub prawie wszystko, co z danym produktem jest związane. Po trzecie, fan poprzez wtórną produkcję dąży do intensyfikacji swojej przyjemności wynikającej z kontaktu z danym tekstem – jest nie tylko konsumentem, ale i twórcą” (P. Siuda, *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, pod red. M. Sokołowskiego, Toruń 2008).
- ²⁹ Patrz: H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak Warszawa 2007, s. 100.
- ³⁰ Patrz: M. Hansen, *Babel & Babylon. Spectatorship in American Silent Film*, Cambridge 1991.

Postcinematic culture, or the moviegoer in the age of multiplexes

[Summary]

Where would Roland Barthes go nowadays after leaving cinema? Most probably not into the street covered with darkness, but rather into the nearest boutique or one of the many gastronomical points in the shopping mall. The question above is not, however, only an intellectual charade that is based on the famous essay of an extraordinary researcher. In the potential response there is a possibility of an important statement about the changes in the moviegoers' customs and the role of the cinema as an institution for the modern culture. In Barthes' original work movie theatre is not only a physical space described by the screen's size, number of chairs or the type of film projector. Movie theatre becomes here almost transcendental experience – some kind of hypnosis with the movie theatre as a temple of the Tenth Muse. By making the leap to modern times we can see the dramatically different status of the movie theatre and its meaning to the smartphone/tablet-user generation. In the much competitive environment of the new media technologies the whole "mystic" feeling of the movie show, as it was described by Barthes himself, fades and is being replaced with a new type of experience. Nonetheless, multiplexes – these fallen churches of film's mass consumption – are realizing as well the "bait" strategy (following the Barthes' term) and seduce its theoretical customers just like the older "film palaces". In my essay I concentrate on the analysis of moviegoer's customs and explain the role of a modern shopping mall's multiplexes in the process of creating a movie culture that is far away from the diagnosis proclaiming the death of the cinema as an important environment of a film experience.

Michał Piepiórka

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza)

Na wschód od fabuły, na zachód od dokumentu, czyli *Na północ od Kalabrii*

Konstruowanie rodzajów filmowych przez odbiorców i instytucje

Współczesny widz filmowy stoi przed trudnym, o ile nie niemożliwym zadaniem. Gdy ogląda audiowizualny przekaz, coraz trudniej jest mu jednoznacznie stwierdzić, czy ma do czynienia z fabułą, czy z dokumentem. Zmącenie tych dwóch rodzajów filmowych oraz coraz mniejsze przywiązanie twórców do jednoznacznych kategoryzacji spowodowały zagubienie dzisiejszego odbiorcy. Widz niejednokrotnie nie jest w stanie przyporządkować danego tekstu do właściwego rodzaju. Dodatkowo sprawę komplikują filmy fabularne, które korzystają z estetyki dokumentów, aby zwięźle odbiorcę przyzwyczajonego do utożsamiania pewnych formalnych chwytów z kinem niefikcyjnym. Filmowcy tworzący *mockumenty* stawiają pytanie o zasadność jednoznacznego rozdzielania filmów dokumentalnych i fabularnych. Ponadto, swoimi filmami problematyzują definiowanie dokumentów poprzez cechy audiowizualnych tekstów. Definicje takie są dla widzów nieużyteczne. Zazwyczaj nie posiadają oni wystarczającej wiedzy, aby móc zweryfikować dane elementy filmu. Nawet osoby z odpowiednio wysokimi kompetencjami audiowizualnymi mogą mieć takie same problemy z prawidłowym przyporządkowaniem co laik. Widz jest skazany na własne arbitralne sądy – zapośredniczone przez kulturę, w której partycypuje – bądź etykiety proponowane przez instytucje klasyfikujące audiowizualne teksty.

Problemem jest także kwestia zasadności definitywnego rozdzielania dokumentu i fabuły. W sytuacji, gdy nawet sami filmowcy wycofują się z jednoznacznych deklaracji, czy ich filmy są dziełami niefikcyjnymi, czy fikcyjnymi, również teoretycy powinni poddać tę kwestię problematyzacji.¹ Należy więc spróbować stworzyć definicję, która będzie poręczna – da widzowi użyteczne narzędzie, pozwalające jednoznacznie zakwalifikować oglądany tekst do danego rodzaju. Definicja taka nie może jednak opierać się na nieweryfikowalnych dla odbiorcy

cechach dokumentu i zakładać esencjonalną różnicę między dwoma rodzajami filmowymi. Trzeba zastanowić się więc, jakie sprawdzalne dla widza warunki spełniają filmy klasyfikowane jako dokumenty. Wydaje się, że warunków tych należy szukać poza tekstem – w procedurach oznaczania. Centrum naszego zainteresowania przy doszukiwaniu się różnic między rodzajami powinno przesunąć się z tekstu na praktyki odbiorców i instytucji.

Filmem, który posłuży za przykład problematyzacji różnicy między dokumentem i fabułą oraz kłopotów z jednoznacznym przyporządkowaniem audiowizualnego tekstu będzie *Na północ od Kalabrii* (2009) Marcina Sautera. Nazwisko reżysera było utożsamiane do tej pory z filmami dokumentalnymi. Jego dzieła brały udział w konkursach Krakowskiego Festiwalu Filmowego i zawsze były opatrywane etykietą: „dokument”. Jednak jego pełnometrażowy debiut posiada elementy, które utrudniają jednoznaczną klasyfikację.

Problemy współczesnego widza filmowego

Wracając do tytułu artykułu, jeżeli „na północ od Kalabrii, na wschód od fabuły i na zachód od dokumentu”, to właściwie gdzie? Gdzie znajduje się przestrzeń akcji filmu, czyli Chełmsko Śląskie? Jeśli spojrzeć na mapę Polski, miejscowość tę odnajdziemy pod Wałbrzychem, nieopodal granicy z Czechami. Czy jednak filmowe Chełmsko Śląskie faktycznie istnieje? Czy to, co widzimy w obrazie Sautera, możemy spotkać w rzeczywistości? Przecież jednym z ważniejszych bohaterów jest burmistrz miasteczka, którego rzeczywiste Chełmsko nie posiada, bo już dawno utraciło prawa miejskie.² Fakt ten, jak i inne elementy filmu, sprawiają, że przyporządkowanie dzieła Sautera do kategorii dokumentu staje się problematyczne. Jaki więc jest to rodzaj filmowy? Jak uporać się z tym pytaniem, zadawanym coraz częściej, nie tylko podczas oglądania produkcji członka grupy Paladino?

Z analizowanym filmem wiąże się historia, która, paradoksalnie, komplikując jego klasyfikację, proponuje możliwe rozwiązanie. Otóż film miał swoją premierę podczas Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w 2009 roku, gdzie był prezentowany w sekcji „Panorama”. Reżyser zapytany po projekcji, czy tym filmem rozpoczyna nowy, fabularny okres swojej twórczości, a zamyka działalność dokumentalną, odpowiedział, że tak – teraz ma zamiar skupić się na filmach o podobnym profilu do *Na północ od Kalabrii*. Produkcja była więc odbierana i dyskutowana jako fabuła, wszak została zaprezentowana na festiwalu filmów fabularnych. Nie było to przeszkodą, aby rok później dzieło Sautera wzięło udział w konkursie filmów dokumentalnych na Krakowskim Festiwalu Filmowym. Co więcej, podczas spotkania z twórcą obraz odbierano właśnie jako dokument. Choć zauważano ogólne ciążenie ku fabularyzacji, film bez problemu wpisano w długą tradycję polskiego dokumentu kreatywnego z Wiszniewskim, Piwowskim i Królikiewiczem na czele, i w ten sposób uporano się z rodzajowym przyporządkowaniem. Problem miała tylko osoba, która widziała film zarówno w Gdyni, jak i w Krakowie – więc jak, dokument to czy fabuła?

Czy analiza filmowego tekstu pozwoli nam rozwiązać postawiony problem? *Na północ od Kalabrii* opowiada o mieszkańcach Chełmska Śląskiego przygotowujących się do festynu. Obserwujemy sympatycznego pół-Francuza i pół-Kalabryjczyka prowadzącego zajęcia z francuskiej kuchni, w których biorą udział miejscowe kobiety. Jest sekcja teatralna przygotowująca przedstawienie *Żołnierza królowej Madagaskaru* Juliana Tuwima i grupka młodzieży kręcącej film *science-fiction* o locie na księżyc. W końcu obserwujemy na ekranie mężczyznę zbijającego scenę, księdza prawiącego w niedzielę kazanie i burmistrza, który wszystkiego dogląda. Film jest mozaiką rozmów, krótkich scen i przeplatających się wątków – w większości spina je finałowy festyn, do którego jednak, przez złe warunki atmosferyczne, nie dochodzi. Które sceny zostały faktycznie podpatrzone i mogą zostać zaliczone do dokumentu, a które specjalnie zaaranżowane na potrzeby filmu? Mają z tym problem także komentatorzy piszący o *Na północ od Kalabrii*. Tadeusz Sobolewski osadził film na „ziemi nicyzjej”, gdzieś między „czystym” dokumentem i w pełni wykreowaną fabułą.³ Andrzej Luter nazwał go filmem dokumentalnym, w którym widać wyraźnie aranżację reżyserską, a Sautera kreatorem prawdy, który nie stara się przekonać, że kamera nie istnieje, a to co pokazuje, to samo życie.⁴ Takie wyjście z sytuacji nikogo jednak nie satysfakcjonuje i niczego nie wyjaśnia. Analiza warstwy wizualnej nie daje nam możliwości oddzielenia scen spełniających definicję dokumentu od tych, które się w niej nie mieszczą. Chcąc dociec, czy film można zaliczyć do grupy dzieł niefikcyjnych czy fabularnych, albo przynajmniej, które elementy są fikcją, a które faktem, musimy szukać dalej.

Mirosław Przyłipiak jest autorem jednej z najciekawszych definicji dokumentu, która szczegółowo wskazuje elementy, jakie musi posiadać film, aby można było zaliczyć go do tego rodzaju. Przyłipiak zwraca uwagę na szereg punktów niezbędnych: znaczenia nominalne prezentowanego świata muszą być tożsame ze źródłowymi, podobnie jak indeksalne odtworzenie czasu i przestrzeni w ramach ujęcia. Reżyser, jeżeli już ingeruje w rzeczywistość, może to zrobić jedynie, zaznaczając ten fakt w strukturze filmu bądź w celu przywrócenia stanu rzeczywistości, jaki istniał przed pojawieniem się ekipy filmowej, bądź by wyzwolić prawdę zachowań osób filmowanych. Dokument musi w swojej strukturze naśladować właściwy człowiekowi sposób porządkowania rzeczywistości, w której funkcja autoteliczna nie może zdominować funkcji przedmiotowej.⁵ Definicja ta zdaje się wyczerpywać cechy filmów zaliczanych do kina dokumentalnego. Jednak mimo swojej szczegółowości nie może być dla odbiorcy probierzem tego, co dokumentalne. Skupia się bowiem jedynie na cechach filmu, które muszą zaistnieć, by można było mówić o kinie niefikcyjnym. Zwykły widz czy nawet specjalista nadal staje bezradny wobec oglądanego filmu. Aby móc potraktować definicję Przyłipiaka jako użyteczne narzędzie, musiałby posiadać pełną wiedzę o procesie produkcji filmu. Tylko ona daje możliwość weryfikacji, czy znaczenia nominalne pokrywają się ze źródłowymi, czas i przestrzeń zostały odtworzone indeksalnie w ramach ujęcia, a reżyser ingerował w rzeczywistość jedynie, aby przywrócić stan przed przybyciem ekipy bądź by wydobyć prawdę. Inaczej mówiąc, odbiorca musiałby uzyskać pełną wiedzę od realizatorów o przebiegu tworzenia, by móc sprawdzić, czy film realizuje

definicję. Oczywiście koniecznym byłoby poczynienie dodatkowego założenia, że twórcy mówią prawdę i niczego nie ukrywają. Dlatego w rzeczywistości jedyną osobą, która w sposób w pełni kompetentny może zweryfikować wymienione przez Przyłipiaka elementy, jest sam reżyser. Problem ten nie wynika jedynie z faktu, że definicja skupia się tylko na tekście filmowym. Definicja ta nie rozwiewa wątpliwości widzów z tego względu, że została ufundowana na niewypowiedzianym założeniu o potrzebie posiadania wyczerpującej wiedzy o ukazywanej rzeczywistości. Z takim przypadkiem mamy jednak do czynienia niezwykle rzadko.

Sprawę komplikuje dodatkowo kategoria *mockumentu*. Według Agnieszki Ogonowskiej konstytutywną cechą tego typu filmów jest prowokowanie widza do podjęcia krytycznej obserwacji podsuwanych obrazów. Ich niezwykła współczesna popularność wytworzyła nową wrażliwość, którą można nazwać wrażliwością „epoki po *mockumentach*”. Dzięki niej bardziej świadomie podchodzimy do filmów dokumentalnych. Ich autorytet się zmniejsza – musimy uważniej kontrolować to, co jest nam podawane jako reprezentacja rzeczywistości. Nasz stosunek do obrazów staje się coraz bardziej krytyczny, odbieramy je ze świadomością, że ktoś może nas próbować oszukać – domagamy się dowodów na faktyczność oglądanej reprezentacji. Paradoksalnie, większą czujność zachowujemy wtedy, gdy twórcy nie zdradzają się z jakąkolwiek inscenizacją. Dzięki czerpaniu z estetyki znanej z kina dokumentalnego, tekst filmowy może symulować przynależność do niefikcyjnego rodzaju, mimo że w pełni sytuuje się po stronie fabuły. Jak pisze Ogonowska, *mockument* „w całości (...) opiera się na idei inscenizacji”⁶, wykorzystuje więc nasze przyzwyczajenia, dzięki czemu działa uwrażliwiająco – daje nam nauczkę, byśmy następnym razem wykazali się większym sceptycyzmem. Jednak krytyczna lektura audiowizualnych tekstów wymaga od nas posiadania szeregu kompetencji, dzięki którym możemy, choć niekoniecznie musimy, poprawnie odczytać wskazówki sugerujące fikcyjność przekazu symulującego bycie dokumentem. Według Ogonowskiej wskazówki te można odnaleźć zarówno w samym tekście, jak i poza nim.

Rola odbiorcy

Aby odnaleźć zawarte w tekście wskazówki, niezbędne jest posiadanie odpowiednio wysokiego, jakby powiedział Pierre Bourdieu, „kapitału kulturowego”. W *Dystynkcji* francuski socjolog pisał, że „spotkanie z dziełem sztuki w żaden sposób nie przypomina miłości od pierwszego wejrzenia (...) akt afektywnego zjednoczenia (...) stanowiący o przyjemności umiłowania sztuki, zakłada akt poznania, operację odcyfrowania, złamania kodu, która implikuje zastosowanie w praktyce poznawczego dziedzictwa, kulturowej kompetencji”⁷. Bez niej pozostaniemy odbiorcą naiwnym, który nie będzie potrafił w pełny sposób percypować dzieła, bo nie odniesie go do specyficznej historii określonej tradycji artystycznej. Jest to niezwykle istotne w przypadku filmów, które nas zwodzą – sugerują, że są czymś, czym nie są. Naszą jedyną bronią jest wiedza, dzięki której możemy odkryć za-

stawioną na nas pułapkę, choć nie zawsze jesteśmy w stanie tę wiedzę osiąść lub poprawnie wykorzystać.

W przypadku *Na północ od Kalabrii* istnieją elementy tekstu, które sugerują fikcyjność przedstawionego świata – aby je odkryć potrzebujemy jednak owego kulturowego kapitału. Pierwszym z elementów jest wspomniana już postać burmistrza, który w rzeczywistości nie istnieje. Wskazówkami są również cztery inne postaci: kucharz prowadzący warsztaty z gotowania, ksiądz, mężczyzna zbijający scenę oraz sympatyczny rudzielec podrywający miejscowe dziewczyny. Kucharz to w rzeczywistości Thierry Paladino – twórca filmów dokumentalnych, członek zespołu Paladino, do którego należy również Marcin Sauter.⁸ Ksiądz jest postacią całkowicie fikcyjną; gra go Marcin Janos Krawczyk, również dokumentalista, ale bardziej znany z kreacji księdza w serialu *Plebania*. Z kolei mężczyzna montujący scenę oraz rudzielec to bohaterowie wcześniejszego filmu Sautera *Kino objazdowe*. Aby odkryć te fikcyjne wtręty, należy posiadać wiedzę o innych tekstach kultury, które zostały wprzęgnięte w intertekstualną grę zaprojektowaną przez reżysera. Termin zaproponowany przez Julię Kristevę⁹ jest niezwykle użyteczny przy okazji analizy filmu Sautera – na nim właśnie w dużej mierze opiera się zonglerka fikcją i faktem. Reżyser puszcza do widza oko – sugeruje, że jego świat nie jest do końca rzeczywisty. Jednak aby widz odpowiednio odczytał komunikat, musi znać inne filmy, do których nawiązuje *Na północ od Kalabrii*. Jadwiga Hučková zalicza nawet Sautera do dokumentalistów, którzy opierają swoje dzieła właśnie na pewnym porozumieniu z widzem, zasadzającym się na nieustannym odwoływaniu się do znanych już filmów.¹⁰

Ryszard Nycz i Henryk Markiewicz, analizując kategorię intertekstualności, wskazali na szczególną rolę kompetencji odbiorcy w procesie ustalania finalnego znaczenia percypowanego dzieła. Markiewicz definiuje intertekstualność jako „ujawnioną w samym tekście relację proto/arche/tekstu, skłaniającą do wzięcia go pod uwagę w recepcji tekstu. Dzięki temu uwydatniają się, rozjaśniają, modyfikują, wzbogacają pod względem semantycznym i artystycznym określone aspekty czy składniki tekstu”¹¹, a następnie podkreśla, że stopień nasycenia tekstu intertekstualnością jest uzależniony od kompetencji odbiorcy. Podobnie rzecz ujmuje Nycz, dla niego intertekstualność jest w pełni zależna od odbiorcy, który odkryje bądź nie związki percypowanego tekstu z tekstami wcześniejszymi.¹² Tekst sam nie znaczy – dopiero skonfrontowany z konkretnym odbiorcą, który posiada określony kapitał kulturowy, zostaje wzbogacony o znaczenia. W przypadku filmu Sautera rzecz idzie również o rodzajowe przyporządkowanie. Widz nieposiadający odpowiednich kompetencji potrzebnych do odczytania intertekstualnych gier nie zauważy, mówiąc słowami Katarzyny Majewskiej, „autoironii autocytatu”¹³, umieszczenia w filmie dwóch, wspomnianych już, bohaterów – mężczyzny zbijającego scenę i rudzielca. Nie znaleźli się oni w Chełmsku Śląskim przypadkowo – zostali zaangażowani w organizację festynu i produkcję filmu przez Sautera, który poświęcił im swój wcześniejszy film. Ich obecność jest dla kompetentnego widza jasną wskazówką, że prezentowany świat balansuje na granicy fabuły i dokumen-

tu. Ich obecność nie jest semiotycznie neutralna. Podobnie jak obecność Janosa Krawczyka w roli księdza, powtarzającego swoją kreację z serialu *Plebania*. Odbiór tych komunikatów zmienia nasz ogląd filmu i jego rodzajowe zaszerogowanie. Nie uznamy go za czysty dokument – elementy te wprowadzają niepokój, który każe nam przyjąć postawę sceptycyzmu.

Nie oznacza to, że w ten sposób prawidłowo i jednoznacznie ustalimy rodzaj filmowy każdego audiowizualnego tekstu. Odnajdując pozostawione przez reżysera tropy sugerujące fikcyjność filmu, nie będziemy mogli zarejestrować fragmentów *stricte* dokumentalnych – spełniających definicję zaproponowaną przez Mirosława Przyłipiaka.¹⁴ Nie zawsze starczy nam również kompetencji, aby autorską grę podjąć. Jeżeli w takim stopniu od indywidualnych kompetencji widza zależy przyporządkowanie danego filmu do konkretnego rodzaju, zdaje się, że należy wykluczyć możliwość jednoznacznego rozstrzygnięcia tej kwestii poprzez analizę tekstu. Przypadek *Na północ od Kalabrii* wskazuje na fakt, że rodzajowe przyporządkowanie filmu jest raczej problemem jednostkowego odbioru – dla niektórych będzie to dokument, dla innych fabuła.

Nie oznacza to jednak, że nie jest możliwe jednoznaczne ustalenie rodzaju danego audiowizualnego tekstu – choć będzie się ono zmieniać w zależności od czasu historycznego i kontekstu. Tę pozorną sprzeczność rozwikłuje Stanley Fish. Twierdzi on, że zawsze istnieje dosłowne odczytanie tekstu, choć jest zmienne i nie zawsze oznacza to samo: „Słowa (...) zawsze znaczą tylko jedną rzecz, choć ta jedna rzecz nie zawsze jest tą samą rzeczą”.¹⁵ Uważa on, że każdy tekst jest wieloznaczny, nie posiada jednego uniwersalnego odczytania niezależnego od kontekstu. Podobnie twierdził Roland Barthes. W tekście *Śmierć autora* pisał, że należy uśmiercić figurę Autora, aby narodził się Czytelnik. Postać Autora widział jako ostateczną instancję nadającą tekstowi znaczenie: „Przydać Autorowi tekst to zaopatrzyć ów tekst w hamulec bezpieczeństwa, to obdarzyć go ostatecznym znaczeniem”.¹⁶ Barthes uważał, że teksty nie posiadają „poprawnego” odczytania, którego broniłby autorytet Autora, dowodził, że interpretacja jest domeną czytelnika, który obdarza tekst swoim własnym sensem.

To podmiot lektury jest ostateczną instancją nadającą znaczenia i rozstrzygającą gatunkowe i rodzajowe przyporządkowanie tekstu. Nie czyni tego jednak zupełnie niezależnie. Fish uważa, że każde odczytanie jest uzależnione od czasu i miejsca, w którym następuje. Jest zdeterminowane przez kontekst do tego stopnia, że w danym momencie możliwe jest tylko jedno poprawne odczytanie. Nie tylko czynniki zewnętrzne determinują sposób lektury, również wiedza odbiorcy wpływa na sens tekstu, a przede wszystkim „wiedza wspólna”, którą Andrzej Szahaj we wstępie do wyboru esejów amerykańskiego literaturoznawcy nazwał kulturą. Sensy uzależnione są od norm nadanych przez społeczeństwo, są domeną wspólnot interpretacyjnych, w ramach których możliwe do zaakceptowania jest jedno właściwe odczytanie. Nie jesteśmy w stanie sami nadać znaczenia niezależnego od kontekstu czy jakiegś wspólnoty interpretacyjnej: „Znaczenia nie są własnością ani ustalonych i trwałych tekstów, ani też niezależnych czytelników, ale wspólnot

interpretacyjnych, które są odpowiedzialne zarówno za kształt działań czytelnika, jak i za teksty powstające w ich wyniku”.¹⁷ Interpretacje zależą więc od kultury, nie są stałe i na zawsze niezmiennie – determinują je miejsce, czas czy wiedza, jaką dysponuje wspólnota interpretacyjna.

Stąd teza Janet Staiger (postulującej historyczno-materialistyczne badania nad recepcją filmu), że „gatunki mogą (...) zostać przeddefiniowane nie na podstawie cech tekstu, ale w wyniku aktywności widza podejmowanej w kontekście czynników wypływających na historyczny wymiar definicji gatunkowej”.¹⁸ Odnosi się to również do przyporządkowania tekstu do danego rodzaju filmowego: „Uznanie, że coś jest fikcyjne lub niefikcyjne, może kryć się w decyzji widzów o użyciu – lub nie – kodów referencyjnych zakładających odpowiedniość między ruchomymi obrazami a światem rzeczywistym”.¹⁹ Różnica jest wytwarzana przez podmioty zdefiniowane przez kontekst i posiadaną wiedzę. Przyporządkowania gatunkowe i rodzajowe nie są dane raz na zawsze, choć w określonym momencie historycznym są w pełni ukonstytuowane.

Również John Fiske wskazywał na aktywną rolę widza w tworzeniu sensów i odczytań tekstów, które są zawsze uwikłane w kulturę. Odbiorca z jednej strony jest kreatorem znaczeń, z drugiej podporządkowuje się społeczno-historycznym uwarunkowaniom. Fiske twierdził, że „odczytanie tekstu jest rzeczą skomplikowaną, a złożoność tekstów popularnych wiąże się w tym samym stopniu z ich użyciem, co z ich wewnętrzną strukturą. Gęsto spleciona struktura wzajemnych relacji, od których zależy znaczenie, jest kwestią społeczną, a nie tekstową; nie tworzy jej w tekście autor, tylko odbiorca; pojawia się ona, gdy społeczne zależności czytającego stykają się z dyskursywną strukturą tekstu”.²⁰ Korzystając z teorii trzech rodzajów odczytań Stuarta Halla, można powiedzieć, że widz filmowy, a także każdy inny konsument kultury popularnej, nie musi odbierać komunikatu na sposób dominująco-hegemonistyczny, a negocjowany bądź nawet opozycyjny.

Hall w tekście *Kodowanie i dekodowanie* analizującym zagadnienie komunikacji zauważył, że zachodzi ona dzięki dwóm działaniom. Strona nadająca komunikat koduje go, po czym odbiorca go dekoduje. Kodowanie nazywa „strukturą znaczeniową 1”, a dekodowanie „strukturą znaczeniową 2”, i twierdzi, że nie są one ze sobą w pełni tożsame – kody nadawcy i odbiorcy nie muszą być do siebie symetryczne. W takiej sytuacji odbiorca nie będzie percypował komunikatu w taki sposób, w jaki nadawca go zaprojektował.²¹ To otwiera furtkę stwierdzeniu, że kodowanie nie determinuje dekodowania, a co za tym idzie zezwala odbiorcy na swobodę interpretacji komunikatu. Choć producent zawarł w swoim produkcie odczytanie, które Hall nazywa hegemonicznym, odbiorca nie jest jego niewolnikiem. Może, negocjując, wytworzyć sens odmienny od producenckiego bądź swój własny, jawnie do niego opozycyjny.

Przytoczone rozważania teoretyków odnoszą się również do oddzielenia filmu dokumentalnego od fabularnego. Decyzja o odpowiednim przyporządkowaniu jest ulokowana po stronie odbiorcy, a nie nadawcy tekstu. Widz na gruncie swojej

kultury – wiedzy, kompetencji i sytuacji społeczno-historycznej – dokonuje interpretacji tekstu audiowizualnego, czego konsekwencją jest również jego rodzajowe oznaczenie. Odbiorca nie kieruje się wytycznymi proponowanymi przez Przyłipiaka, gdyż nie posiada niezbędnej ku temu wiedzy. Rozstrzyga sprawę samodzielnie na gruncie „wspólnoty interpretacyjnej”, do której przynależy. Dlatego cechy tekstu nie mogą stać się ostatecznymi kryteriami, gdyż ich interpretacja jest kulturowo zmienna.

Analiza tekstu zakłada więc dużą dozę dowolności – sensy tekstów są płynne i zależne od „wspólnot interpretacyjnych”. Zdaje się, że tego typu rozstrzygnięcia – jednostkowe, subiektywne i zdeterminowane kulturowo – ma na myśli Marek Hendrykowski, pisząc o łatwości, z jaką widz za każdym razem może ocenić, czy to co widzi jest dokumentem, czy fabułą.²² Uważa on, że chcąc uchronić się przed manipulacją ze strony nadawcy przekazu, wystarczy przyjąć postawę sceptycyzmu. Wydaje się jednak, że krytyczny sceptycyzm to za mało. Z pewnością jest to niezbędne minimum podczas recepcji dzieła sugerującego bycie dokumentem, lecz postawa ta nie zagwarantuje nam ochrony przed błędnym przypisaniem filmowego rodzaju. Nadawca zawsze ma przewagę nad widzem, dysponuje całym wachlarzem środków, dzięki którym może manipulować obrazem rzeczywistości. Widz z kolei, nawet zachowując pełny sceptycyzm, nie posiada broni, która ustrzeże go przed filmowym oszustwem. Autor jest zawsze krok przed nim – zawsze może symulować wymienione przez Przyłipiaka cechy filmów dokumentalnych, przez co widz może błędnie zinterpretować audiowizualny tekst.

Hendrykowski uważa, że prawda w dokumencie to kategoria użyteczna w refleksji filmoznawczej, choć nie twierdzi, że należy ją traktować zerojedynkowo. Na zasadzie: pełna prawda – całkowita fikcja. Prawda według niego to kategoria stopniowalna – może być jej więcej lub mniej. Należałoby zadać jednak pytanie, jaki jest pożytek z tej kategorii, jeżeli rozstrzygnięcia zawsze są arbitralne i jednostkowe, a co za tym idzie niekoniecznie muszą pokrywać się ze stanem faktycznym. O ile taki w ogóle jest możliwy do ustalenia. Widz zawsze pozostaje bezsilny w kontakcie z tekstem dokumentu, gdyż nie posiada pełnej wiedzy o przedstawianej rzeczywistości i procesie produkcji.

Hendrykowski podejmuje niezwykle ciekawy trop, pisząc o dokumencie i fabule jako o stałej, biegunowej opozycji porządkującej proces komunikacji. Terminy te należą do porządku kultury – są terminami konwencjonalnymi. Chciałoby się dodać, że tworzą filmoznawczy dyskurs – że przynależą właśnie do świata języka i jedynie do tego świata. Jeżeli film dokumentalny istnieje, to realizuje się w dyskursie – możemy jednostkowo i zupełnie arbitralnie rozstrzygać, co jest, a co nie jest dokumentem. Co więcej, właśnie tak czynimy, o czym świadczy przykład *Na północ od Kalabrii* i jego przyporządkowania, raz do Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych, a raz do konkursu dokumentów. Podobnie do kategoryzacji gatunkowej podchodzi Jason Mittell, który uważa je właśnie za praktyki dyskursywne.²³ Bada on, w jaki sposób dane teksty są kategoryzowane przez odbiorców czy instytucje – jak gatunek wytwarza wokół danego tekstu odbiorcze praktyki.

Alexander Pollak uważa z kolei, że „aby móc oddzielić, dla celów analitycznych, filmy dokumentalne od innych gatunków, musimy odwrócić się od technicznych czy treściowych cech filmowej reprezentacji i w zamian skupić na kontekście ich produkcji i nadawania. (...) Traktujemy film jak dokument wtedy, kiedy eksplcytnie lub implcytnie producenci i/lub nadawcy twierdzą, że jest to film dokumentalny”.²⁴ Nie należy więc gatunków i rodzajów filmowych szukać w tekście, ich analiza przynosi niezadowolające wyniki – subiektywne i arbitralne. Każda interpretacja jest ponadto wartościowa jedynie dla należących do tej samej kultury. Jedynie przyglądając się dyskursowi – sposobowi, w jaki widzowie bądź instytucje mówią o tekście – możemy uchwycić gatunek czy rodzaj. Nie oznacza to jednak, że będzie on ustalony raz na zawsze – na przykładzie *Na północ od Kalabrii* widać, że różne instytucje w różny sposób mogą je kategoryzować, a przez to determinować odbiór. Rodzaj filmowy nie jest więc domeną tekstu, a języka oraz odbiorczych i instytucjonalnych praktyk.

Rola instytucji

Podobnie uważa Bill Nichols. Rozważając, co jest uznawane za film dokumentalny w danym miejscu i czasie, należy skupić się na czterech czynnikach: instytucjach, twórcach, filmach i publiczności. Rolą instytucji jest etykietowanie. Nichols pisze, że „dokumenty są tym, co robią organizacje i instytucje, które je produkują”.²⁵ Kiedy John Grierson czy Discovery Channel nazywają swoje produkcje dokumentami, wówczas filmy stają się nimi – oczywiście poprzez dyskurs. Co więcej, Nichols uważa, że dokumentalistami stają się ci reżyserzy, którzy występują na dokumentalnych festiwalach i współtworzą środowisko dokumentalistów.²⁶ Nie dlatego występują na tych festiwalach, bo są dokumentalistami, lecz są dokumentalistami, bo uczestniczą w tych festiwalach.

Proces ten wyjaśniają na gruncie socjologii wiedzy Peter Berger i Thomas Luckmann. Na przykładzie instytucji wuja w społeczeństwie pierwotnym tłumaczą społeczne definiowanie rzeczywistości. Otóż, wuj w danym społeczeństwie posiada wiedzę, którą powinien przekazać młodszemu pokoleniu. Jednak nie dysponuje on tą wiedzą, ponieważ posiada status wuja, lecz jest wujem, ponieważ posiada tę wiedzę. Jeżeli by jej nie posiadał, automatycznie nie mógłby zostać nazwany wujem.²⁷ Tak samo dzieje się z dokumentalistami występującymi na festiwalach i ich filmami. Nie dlatego są one wyświetlane na festiwalach filmów dokumentalnych, bo są dokumentami, lecz otrzymują ten status dzięki zaistnieniu na festiwalu. To funkcja wyznacza status, a nie status funkcję.

Zależność tę przytaczani socjologowie tłumaczą faktem społecznego rodowodu rzeczywistości. To, co uważamy za wiedzę – pewną i obiektywną – jest społecznym konstruktem, efektem działań instytucji, które są typizacją działań przekształconych w nawyk.²⁸ Stwarzanie rzeczywistości dokonuje się poprzez dyskurs: „Z pomocą języka oraz aparatu poznawczego opartego na języku obiektywizuje ona [czyli wiedza – przyp. M.P.] ten świat, to znaczy porządkuje go, ustanawia-

jąc w nim przedmioty, które mogą być pojmowane jako rzeczywistość”.²⁹ Rzeczywistość zostaje wytworzona poprzez wiedzę – każdy aspekt naszego świata jest ufundowany na zdefiniowanym i kontrolowanym zasobie wiedzy. Uprawomocnienie rzeczywistości zostaje zapoczątkowane poprzez językową typizację. Jak piszą Berger i Luckmann, informacja uzyskana przez dziecko, że inne dziecko jest jego kuzynem, uprawomocnia formy zachowania wobec bliskiego. Ponadto, proces ten jest represyjny – instytucje społeczne służą kontroli. Wiąże się to z Foucaultowską diadą wiedza/władza: dzięki wiedzy sprawujemy władzę, a władza zapewnia nam dostęp do wiedzy.³⁰

Wracając do *Na północ od Kalabrii* i rodzajowego przyporządkowania tego filmu, status dokumentu bądź fabuły zostaje mu nadany właśnie dzięki dyskursowi, który mu towarzyszy, a nie dzięki jego tekstowym cechom. Zaświadcza o tym fakt, że podczas Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych był on odbierany jako fabuła, a uczestnicząc w konkursie dokumentów na Krakowskich Festiwalu Filmowym – jako dokument. I nikomu nie przeszkadzało, że te instytucjonalne typizacje są wewnętrznie sprzeczne. Według Bergera i Luckmanna instytucje niekoniecznie działają logicznie – ich procesy nie muszą do siebie pasować. Mogą nawzajem sobie przeczyć.

Instytucje posiadają swoją opiniotwórczą moc dzięki autorytetowi – według Thomasa Elsaessera jest jedynie kwestią naszej „dobrej wiary”, które instytucje i dyskursywne konwencje obdarzamy zaufaniem, a które odrzucimy, jako sprzeczne z naszą wiedzą o rzeczywistości.³¹ Za każdą instytucją kryje się grupa ludzi, która podlega takim samym uwarunkowaniom jak „normalni” widzowie. Festiwalowi selekcyonerzy poddają przedkładane im filmy takiej samej interpretacji jak inni odbiorcy – z tą różnicą, że zaliczają się do grona szczególnie uprzywilejowanych pod względem posiadanego kapitału kulturowego. Na gruncie własnej „wspólnoty interpretacyjnej” dokonują, zarazem, odrzucenia jednych filmów i zakwalifikowania kolejnych do grupy dokumentów.

Ponadto, oba występujące w praktyce festiwalowej tryby selekcji są dodatkowo zapośredniczone przez dwa rodzaje autorytetów – odmienne instytucje oraz innych twórców. Selekcyonerzy festiwalu dokumentalnych, poszukując filmów na innych festiwalach filmów dokumentalnych, ufają, że przynależą wraz z selekcyonerami tych imprez do jednej „wspólnoty interpretacyjnej”, podobnie kategoryzujących audiowizualne teksty. Drugi tryb selekcji – poprzez wybieranie spośród otrzymanych od twórców filmów – jest zapośredniczony przez autorytet autora. Twórca, wysyłając swój film na festiwal filmów dokumentalnych, zgłasza akces do określania swojego dzieła jako dokumentu. Selekcyonerzy, znając wcześniejszy dorobek twórcy i kojarząc go z twórczością dokumentalną (wcześniej włączoną przez instytucje do dyskursu dokumentalnego), kolejne jego produkcje również będą oznaczać jako dokumentalne. Taki mechanizm zadziałał w przypadku *Na północ od Kalabrii* – Sauter wcześniej kojarzony z działalnością niefikcyjną ponownie został zakwalifikowany do konkursu filmów dokumentalnych.

Dzięki praktykom językowym instytucji, takich jak festiwale, dystrybutorzy, twórcy, krytycy, naukowcy, dziennikarze itp., filmy otrzymują etykiety stwierdzające ich rodzajową przynależność. Nie oznacza to jednak, że tekst w ogóle nie liczy się w tym procesie. Współcześnie daje się zauważyć proces problematyzacji rodzaju filmowego wpisywany już w samo dzieło. Dokumenty stają się metadokumentami, komentującymi własną dokumentalność. Przez to binarna opozycja fabuła/dokument, o której wspominał Hendrykowski, staje się niewystarczająca. Jednak wciąż nie wykształciliśmy dyskursywnych kategorii porządkujących te nowe filmowe teksty. Przykładem unaoczniającym problem jest również film *Droga na drugą stronę* i jego obecność w konkursie Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych. Jest to animacja opowiadająca autentyczną historię Rumuna, który zostaje niesłusznie osadzony w polskim więzieniu, gdzie umiera w konsekwencji podjętej głodówki. Reżyserka – Anca Damian – ściśle trzyma się faktów, które rekonstruuje, korzysta z autentycznych fotografii i przedmiotów bohatera. Film jest klasyfikowany jako animowany dokument, w związku z czym pojawiły się głosy kwestionujące możliwość jego udziału w konkursie fabuła. Takie filmy jak *Droga na drugą stronę* czy *Na północ od Kalabrii* domagają się stworzenia nowego słownika, który nie będzie opierał się na opozycji fabuła/dokument. Słownika, który będzie konstruował nowy, porządkujący rzeczywistość dyskurs.

Odbiorca nie musi więc konfrontować audiowizualnej reprezentacji z rzeczywistością, by móc określić rodzaj oglądanego filmu. Wystarczy, że zaznajomi się z istniejącymi już przyporządkowaniami, które mogą sobie nawzajem przeczyć – każda instytucja ma prawo do własnego oznaczenia, wpływającego na odbiór tekstu przez widza. Inną kwestią jest, komu w takiej sytuacji należy zawierzyć. Odbiorca nie posiada jednak innej możliwości niż zdanie się na werdykty instytucji bądź własne interpretacje. Zawsze są one jednak zdeterminowane przez kulturę i historycznie zmienne.

Przypisy

- ¹ Marcin Sauter, reżyser analizowanego przeze mnie w niniejszym artykule filmu *Na północ od Kalabrii*, przy okazji licznych wywiadów i próśb o kategoryzację swojego dzieła, odżegnywał się od jednoznacznych sądów, mówił: „Nie chcę go klasyfikować. My, robiąc ten film, nie zastanawialiśmy się, czy robimy dokument, czy fabułę” (spisane ze słuchu z wideo-wywiadu z reżyserem dostępnego na stronie: <http://www.stopklatka.pl/wydarzenia/wydarzenie.asp?wi=66315>, [dostęp 27.06.2012]).
- ² Zwrócił na to uwagę Tadeusz Sobolewski. Por. T. Sobolewski, *Komedia o smutnym kraju*, http://wyborcza.pl/1,76842,8683902,Komedia_o_smutnym_kraju.html#ix_zz1oFXEJtpB, [dostęp 5.05.2012].
- ³ Ibidem.
- ⁴ A. Luter, *Na północ od Kalabrii*, „Kino” 2010 nr 11, s. 90.
- ⁵ M. Przyłipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk-Słupsk 2004, s. 49-50.
- ⁶ A. Ogonowska, „Mock-documentary” i „faction-genre”: wyzwanie dla kina dokumentalnego i paratekstualne gry z widzem, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, pod red. A. Gwoździa, Warszawa 2010, s. 271.
- ⁷ P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądenia*, tłum. P. Biłos, Warszawa 2005, s. 11.

- ⁸ Więcej na temat grupy dokumentalistów funkcjonujących pod szyldem „Paladino” w tekście Tadeusza Sobolewskiego (T. Sobolewski, *Kino Paladino*, „Gazeta Wyborcza” nr 105/2006, s. 22-23) i artykule Mirosława Przyłipiaka (M. Przyłipiak, *Kino Paladino, albo schyłek wielkich narracji*, [w:] *Zobaczyć siebie. Polski film dokumentalny przelotem wieków*, pod red. M. Jazdona, K. Mąki-Malatyńskiej, Poznań 2011, s. 31-49).
- ⁹ Julia Kristeva zauważyła, że „każdy tekst jest zbudowany z mozaiki cytatów, jest wchłonięciem i przekształceniem innego tekstu” (J. Kristeva, *Słowo, dialog i powieść*, tłum. W. Grajewski, [w:] *Bachtin. Dialog, język, literatura*, pod red. E. Czaplewicz, E. Kasperskiego, Warszawa 1983, s. 396).
- ¹⁰ J. Hučková, *Kino wykalkulowane, czyli zabawić się na śmierć*, [w:] *Zobaczyć siebie...*, op. cit., s. 16.
- ¹¹ H. Markiewicz, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*, Warszawa 1989, s. 215-216.
- ¹² R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków 2000, s. 83.
- ¹³ K. Majewska, *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, „Studia Filmoznawcze” 1998 nr 19, s. 80.
- ¹⁴ Na co zwraca uwagę sam Przyłipiak, pisząc, że „cechy tekstualne (tj. właściwości skończonego filmu) mogą wystarczyć do wykluczenia go z rodziny dokumentalnej, natomiast nie wystarczają, aby stwierdzić jego przynależność do tej rodziny, a to dlatego, że film fabularny może »podrobić« wszystkie tekstualne cechy filmu dokumentalnego” (M. Przyłipiak, *Poetyka kina...*, op. cit., s. 27).
- ¹⁵ Stanley Fish, *Interpretacja, retoryka, polityka*, tłum. zbior., Kraków 2008, s. 38.
- ¹⁶ R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999 nr 1-2, s. 250.
- ¹⁷ S. Fish, op. cit., s. 81.
- ¹⁸ J. Staiger, *W stronę historyczno-materialistycznych badań nad recepcją filmu*, tłum. I. Kurz, [w:] *Film i historia. Antologia*, pod red. I. Kurz, Warszawa 2008, s. 158.
- ¹⁹ Ibidem.
- ²⁰ J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków 2010, s. 126.
- ²¹ S. Hall, *Kodowanie i dekodowanie*, tłum. W. Lipnik, I. Siwiński, „Przekazy i Opinie” nr 1-2/1987, s. 61-62.
- ²² M. Hendrykowski, *Dokument – fikcja – realizm. Teoria wobec praktyki*, „Kwartalnik Filmowy” nr 75-76, 2011, s. 97-98.
- ²³ J. Mittell, *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, „Cinema Journal” nr 40(3)/2001, s. 8.
- ²⁴ A. Pollak, *Analyzing TV Documentaries*, [w:] *Qualitative Discourse Analysis in the Social Sciences*, pod red. R. Wodak, M. Krzyżanowskiego, Hampshire 2008, s. 78.
- ²⁵ B. Nichols, *Jak możemy zdefiniować film dokumentalny?*, tłum. T. Rutkowska, „Kwartalnik Filmowy” nr 75-76/2011, s. 247.
- ²⁶ Ibidem, s. 250-251.
- ²⁷ P. Berger, T. Luckmann, *Społeczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy*, tłum. J. Niżnik, Warszawa 2010, s. 104.
- ²⁸ Ibidem, s. 81.
- ²⁹ Ibidem, s. 98.
- ³⁰ Por. M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 2009.
- ³¹ T. Elsaesser, *Kino cyfrowe: nośnik, wydarzenie, czas*, „Kwartalnik Filmowy” 2001 nr 55-56, s. 61.

East of fiction, west of documentary, or *North of Calabria*. Constructing the types of films by the viewers and the institutions.

[Summary]

Marcin Sauter's film - 'North of Calabria' - was shown in Panorama section of Gdynia Film Festival (festival of fiction films) and in a documentary competition at Cracow Film Festival. In the light of this fact we should consider what factors affect the classification of films into a particular type or genre. Mirosław Przyłipiak's definition lists the features a film should possess in order to qualify as a documentary. However, today there are many fiction films that use the poetics of documentary. Viewers find it more and more difficult to unambiguously assign a film to a particular type. Moreover, the viewer would have to have a complete knowledge about film production process in order to verify the definitional features of a particular type or genre. Thus, the viewers can subjectively and arbitrarily determine on their own the type of watched film or they have to trust institutions. These institutions give labels to films. Analyzing the case of the 'North of Calabria' I examine how both viewers and institutions construct the types of films.

II. Strategie fanowskie

Joli Jensen

(The University of Tulsa)

Fandom jako patologia: konsekwencje definiowania

Literatura na temat fanów jest pełna odniesień do dewiacji. Fanów ustawicznie opisuje się (nawiązując do źródłosłowa) jako potencjalnych fanatyków. Sprawia to, że bycie fanem jest postrzegane jako postawa nie zrównoważona, granicząca z obłądzeniem. W tym eseju zbadam, w jakim sensie i dlaczego pojęcie fana zawiera odniesienia do patologii społecznej i psychicznej.

W rozważaniach tych opiszę dwa typy fanów – indywidualnego obsesjonata i kolektywnego historyka. Ukażę, w jaki sposób te typy są prezentowane zarówno w potocznych, jak i w akademickich ujęciach fanów i bycia fanem. Zastanowię się, dlaczego w tych ujęciach przeważają właśnie te dwie cechy – co jest wyjaśnieniem skłonności do definiowania fanów jako, przynajmniej potencjalnie, fanatycznych obsesjonatów i/lub historyków?

Stawiam tezę, że te dwa znamiona fanów wpływają z pewnej milcząco przyjętej krytyki życia nowoczesnego. Bycie fanem postrzega się jako symptom psychicznej domniemanej dysfunkcji społecznej; wspomniane dwa typy fanów należą do niewypowiedzianej wprost krytyki nowoczesności. Skoro fanów opiszemy jako dewiantów, możemy ich traktować jako podejrzanych, a nawet niebezpiecznych „innych”.

Kiedy fanów ujmuje się konsekwentnie jako „innych”, przeciwstawia się ich „ludziom takim jak my” (studentom, profesorom i krytykom społecznym), a także (bardziej godnym szacunku) mecenasom, amatorom czy kolekcjonerom. Ale również te szacowne typy społeczne można zdefiniować jako „fanów” w tej mierze, w jakiej przejawiają zainteresowanie, oddanie i przywiązanie, zwłaszcza w stosunku do twórców lub aspektów wybranej przez siebie dziedziny.

Mimo to nawyków i zwyczajów na przykład uczonych i krytyków nie rozpatruje się z perspektywy bycia fanem; nie uważa się ich za postawy potencjalnie dewiacyjne lub niebezpieczne. Dlaczego? Dochodzę do wniosku, że definiowanie bycia fanem jako patologii wynika z elitarystycznych i lekceważących przekonań na temat życia zwykłych ludzi i uzasadnia oraz usprawiedliwia te przekonania.

Definiowanie fana

Literatura na temat bycia fanem jako zjawiska społecznego i kulturowego jest stosunkowo uboga. Refleksję na ten temat uprawia się na ogół w kontekście rozważań nad celebrytstwem czy sławą. Fan z założenia, przynajmniej milcząco, jest rozumiany jako wypadkowa celebrytizmu – jest zdefiniowany jako *reakcja* na system gwiazdorstwa. Tym samym przypisuje mu się bierność – fana czy fankę uważa się za istotę powołaną do (niewolniczego) istnienia przez propagowany przez mass media nowoczesny system celebrytizmu.

Owo sprzężenie bycia fanem z celebrytstwem i mass mediaми jest bezrefleksyjnym założeniem rozważań nad tym zjawiskiem. W ogłoszonym na łamach „People Weekly” artykule na temat zamordowania aktorki telewizyjnej Rebeki Schaeffer przez obsesyjnego fana przywołano następującą wypowiedź psychologa: „Kult celebrytów wytwarza archetypy i ikony, z którymi mogą się utożsamiać osoby wyobcowane. Na domiar złego w naszym kraju od dawna uparcie eksperymentuje się z ukazywaniem przemocy w telewizji. Oglądanie ludzi wylatujących w powietrze jest chlebem dnia powszedniego. Dajemy frustratom życiowym lub seksualnym rzadką okazję do wyrażania woli panowania”¹.

W krótkiej wypowiedzi pojawiają się tu kult, wyobcowanie, przemoc, telewizja, frustraci i panowanie (tematy stale powracające w literaturze poświęconej byciu fanem). Cytowany w tym artykule ochroniarz obsesje żywione przez fanów kładzie na karb wpływu mediów: „Dzieje się tak z powodu nacisku na życie osobiste gwiazd mediów, zwłaszcza w telewizji. Zamazuje to granicę między zachowaniem właściwym a niewłaściwym”².

W materiałach prasowych psychiatrzy opisują takie dysfunkcje psychiczne, jak „erotomania” i „syndrom Otella”, sugerując, że rosnąca liczba napaści na celebrytów może wynikać z „narastania narcyzmu w społeczeństwie lub z urojonego obrazu życia, którym karmi nas telewizja”³.

Z takim samym łączeniem bycia fanem jako postawy patologicznej z celebrytstwem i założonym wpływem mediów mamy do czynienia w opracowaniach bardziej naukowych. Caughey analizuje sposoby, na jakie w epoce uzależnienia od mediów celebryci funkcjonują jako wzorce ról, wyobrażone osoby, z którymi fani nawiązują „sztuczne stosunki społeczne”. Omawia postawy fanów, którzy kształtują własne życie pod wpływem wyobrażeń dotyczących sław, i dość obszerne opisuje przypadek młodej kobiety, „A”, która w 1949 roku postrzeliła pierwszego bazowego Chicago Cubsów, Eddiego Waitkusa. Caughey twierdzi, że postawy tej kobiety nie da się napiętnować jako patologii, ponieważ do pewnego momentu jako wielbicielka zachowywała się tak samo jak inni żarliwi fani. Zgodnie z modelem bycia fanem rozwijanym przez Caugheya uwielbienie patologiczne jest po prostu wzmoczoną, bardziej rozwiniętą formą zwyczajnej i mniej niebezpiecznej postawy uwielbienia.⁴

Taki pogląd wyraża wprost również Schickel. Książkę na temat kultury celebrytizmu kończy porównaniem obłąkanych fanów i seryjnych morderców do „nas”. Dochodzi do wniosku, że „nie powinniśmy zbyt szybko odwracać się” od „tego rodzaju ludzi”, którzy wiodą „obłądne życie”, ponieważ „poruszające ich siły w znacznie łagodniejszy sposób działają również w nas”.⁵ W tych opracowaniach o charakterze akademickim fan patologiczny jest zaburzoną formą „nas”.

Jednym z modeli fana patologicznego jest samotny obsesjonat, który (pod wpływem mediów) nawiązuje głębokie urojone stosunki z jakąś postacią medialną. Tego rodzaju fan staje się osobą znaną publicznie dlatego, że prześladowuje tę uwielbioną osobę, grozi jej lub nawet ją zabija. W najnowszych doniesieniach na temat takich „obsesjonatów” przywołuje się „obłądne” postęпки dawniejszych tego rodzaju fanów. Jako idealne przykłady postawy i zachowań samotnego obsesjonata często wymienia się Marka Davida Chapmana, który zamordował byłego beatlesa Johna Lennona, lub Johna Hinckleya, który (pragnąc zainteresować sobą aktorkę Jodie Foster) próbował zabić prezydenta Ronalda Reagana.

Tę charakterystykę fana typu samotniczego można skonfrontować z obrazem drugiego modelowego typu fana patologicznego, a mianowicie fana należącego do rozgorączkowanego czy histerycznego tłumu. Przykładem idealnym są tu nastolatki, które na widok gwiazdy rocka piszczą i płaczą, lub ryczący tłum fanatycznych kibiców rozrabiający na stadionie piłkarskim. Właśnie ten obraz fana przywołuje się najczęściej w dyskusjach na temat fanów muzyki lub sportu.

Od lat 50. XX wieku obraz nastolatków splata się w wyobraźni potocznej z obrazami rock and rolla i rozwydrzonego tłumu. W relacjach prasowych muzykę popularną wśród młodych ludzi kojarzy się odtąd z przemocą, alkoholem, narkotykami, rozpasaniem seksualnym i mieszaniem się ras. W sposób szczególny podkreśla się domniemany wpływ rozwiązłych tekstów i barbarzyńskich rytmów. Tłumy nastoletnich fanów muzyki opisuje się jako zezwierzęcone i zdeprawowane, oglupione czy zniewolone przez ulubioną muzykę. W ostatnich latach tego rodzaju złowrogą siłę uwodzenia przypisuje się muzyce heavy metalowej. Zwłaszcza zatroskani rodzice przedstawiają fanów metalu jako bezbronnych młodych ludzi, których „wypaczył” brutalny i satanistyczny wpływ tej muzyki.⁶

Autorzy artykułów prasowych na temat koncertów rockowych niemal automatycznie odwołują się do obrazu rozgorączkowanego i falującego tłumu, który reaguje w sposób niekontrolowany niczym stado zwierząt. Kiedy w 1979 roku przed koncertem The Who w Riverfront Coliseum w Cincinnati jednaścioro nastolatków zostało stratowanych na śmierć, prasa grzmiła o okrucieństwo rozgorączkowanego tłumu. Chicagowski felietonista Mike Royko napiętnował fanów jako „barbarzyńców”, którzy, „odurzeni trawką, narkotykami i likierem »Southern Comfort« stratowali na śmierć jednaście osób”.⁷

Prokuratura jednak ustaliła, że przyczyną tragedii nie była panika ani stadne reakcje samolubnych, odurzonych narkotykami fanów, lecz ograniczenia techniczne budynku wraz z brakiem komunikacji między policją, pracownikami

technicznymi i bileterami. W rzeczywistości większość fanów bezskutecznie (lecz często heroicznie) starała się chronić innych przed potwornym ściskiem, który powstał wskutek tego, że otwarto zbyt mało wejść do hali, aby dało się uniknąć narastającego tłoku powodowanego napieraniem tłumu nieświadomego, co się dzieje przed drzwiami.

Innymi słowy, natychmiast rozpowszechniony obraz kolektywnego zezwierzęcenia fanów (oszałałego i zdeprawowanego tłumu, który deptając po ciałach strатовanych ofiar, parł, aby znaleźć się jak najbliżej idoli), był całkowicie nieprawdziwy. Zgodnie z konkluzją Johnsona „dowody (...) nakazują odrzucić obiegową interpretację »tragედии na koncercie The Who«, która ogniskuje się wokół hedonistycznych skłonności młodych i hipnotycznego oddziaływania muzyki rockowej”.⁸ Mimo to powszechnie przyjmowano właśnie tę interpretację odwołującą się do „hedonizmu i hipnozy”, czyli interpretację zgodną z ikonycznym obrazem oszalałych fanów, który przedtem trwale skojarzono z koncertem muzyki popularnej.

Obawy dotyczące przemocy zbiorowej budzą również fani sportu. Na przykład istnieje dość obszerna literatura akademicka na temat chuligaństwa kibiców futbolu.⁹ W tego rodzaju publikacjach analizuje się przyczyny przemocy związanej (głównie) z piłką nożną, gdzie „zagorzali chuligani” dopuszczają się aktów przemocy i niszcycielstwa, często w stosunku do fanów innych drużyn. Takie wydarzenia wzbudzają zaniepokojenie społeczne i w pewnej mierze są badane w sposób naukowy, zwłaszcza w Wielkiej Brytanii. Chociaż, rzecz jasna, nie wszyscy fani piłki nożnej uczestniczą w rozruchach kibiców, bycie kibicem z założenia jest kojarzone z irracjonalną przemocą zbiorową. W literaturze na ten temat kibiców ukazuje się jako ludzi, którzy, utworzywszy zbiorowość widzów wydarzeń sportowych opartych na rywalizacji, przejawiają wielką skłonność do używania przemocy i zachowań niszcycielskich.¹⁰

Możemy zatem stwierdzić, że publikacje, w których bycie fanem analizuje się jako normalne i powszednie zjawisko kulturalne lub społeczne, są bardzo nieliczne. Zamiast tego fana opisuje się jako (przynajmniej potencjalnego) samotnego obsesjonata, który pada ofiarą wyobcowania, lub jako osobę będącą częścią oszałałego tłumu, która pada ofiarą owczego pędu. W obydwu przypadkach fan jawi się jako osobnik irracjonalny, nieopanowany i będący bezwolną ofiarą wielu sił zewnętrznych. W analizach tłumaczących, w jaki sposób bycie fanem staje się patologią, czyli popycha do zachowań dewiacyjnych i niszcycielskich, wymienia się takie czynniki jak wpływ mediów, szerzenie się narcyzmu, hipnotyczną muzykę rockową i psychologię tłumu.

Fani jako symptom społeczny

Skąd się wzięły te dwa ikoniczne obrazy fana? Być może obrazy te wyrażają trafnie dwa aspekty oddziaływania między fanem a celebrytą, czyli indywidualną obsesję, która rozwija się w samej jednostce, i kolektywną histerię, która rozwija

się na zasadzie owczego pędu. Ale czy te modele *rzeczywiście* opisują wiernie sposoby, na które bycie fanem przejawia się w życiu współczesnym? Czy są adekwatnym przedstawieniem bycia fanem? Czy fani *rzeczywiście* ryzykują, że staną się obsesjonatami zdolnymi do popełnienia morderstwa lub członkami histerycznego tłumu? Czy fani (my) *rzeczywiście* są szczególnie skłonni do zachowań patologicznych, jak twierdzi Schickel, ponieważ „wszyscy w pewnym stopniu cierpimy wskutek owego pomieszania dziedzin rzeczywistości, które ich prowadzi w końcu do tragedii?”¹¹

Podaję, że nie, wobec czego sedno mojej argumentacji polega na tym, że te szczególne wizerunki fanów jako osób zaburzonych psychicznie odnoszą się do innych, nieuświadomionych spraw i obaw. Jestem przekonana, że te dwa wizerunki mówią więcej o tym, w co chcemy wierzyć w odniesieniu do społeczeństwa nowoczesnego i naszych związków z nim, niż o rzeczywistych zależnościach między fanami a celebrytami.¹²

Rzekome prawdy na temat fanów – że są potencjalnymi dewiantami, samotnikami lub członkami bezmyślnego tłumu – można powiązać z głębszymi i mniej wyraźnymi założeniami na temat życia nowoczesnego. Typowym wizerunkom fana odpowiadają pokrewne założenia na temat indywidualium nowoczesnego w ogóle; idea samotnego obsesjonata przywołuje obraz wyobcowanego, zatomiowanego „człowieka masowego”; idea kolektywnego histeryka przywołuje obraz bezbronnej, irracjonalnej ofiary propagandy masowej. Założenia dotyczące wyobcowania, atomizacji, bezbronności i irracjonalności są trzonem dwudziestowiecznych koncepcji nowoczesności.

Zarówno badacze akademicy, jak i zwykli ludzie uważają życie nowoczesne za fundamentalnie odmienne od życia przednowoczesnego. Współczesność postrzega się zasadniczo jako zaawansowaną materialnie, ale wątpliwą duchowo. Nowoczesność przyniosła postęp techniczny, lecz jednocześnie rozpad kulturowy i społeczny. Ta krytyka nowoczesności jest zarazem nostalgiczna i romantyczna, ponieważ utracone wartości wiąże z przeszłością i jednocześnie wierzy w możliwość ich odzyskania.

Kiedy w pierwszych dekadach XX wieku w urbanizujących i uprzemysławiających się Stanach Zjednoczonych coraz więcej intelektualistów i krytyków społecznych kwestionowało wiarę w nieuchronne dobrodziejstwa postępu (sławionego przez technokratów i przemysłowców), karierę zaczęły robić pojęcia odnoszące się do społeczeństwa masowego (takie jak wyobcowanie i atomizacja). Amerykańscy krytycy społeczni kładli nacisk na dwa aspekty, a mianowicie rozpad wspólnoty i rosnącą władzę środków masowego przekazu.

Jedno wiąże się z drugim. Wspólnoty uważa się za ostoje bytu i bezpieczeństwa człowieka, za szafarki tożsamości i roli społecznej na gruncie więzi tradycyjnych, w tym więzi rasowej, etnicznej i wyznaniowej. Sądzi się, że kiedy te więzi wspólnotowe zanikają lub zostają odrzucone, jednostka staje się bezbronna – że „wyswobodzona z kaftana tradycji” traci rozeznanie w świecie.

Brak trwałej tożsamości i roli uważa się za czynnik narażający jednostkę na uleganie bodźcom irracjonalnym. Kiedy w pierwszych dekadach XX wieku wypracowano bardzo skuteczne techniki reklamy i kształtowania wizerunku publicznego, kiedy propaganda wojenna okazała się niezwykle wydajna, i kiedy lawinowo rosła popularność kina i radia, narastał strach przed bezgraniczną i nieuchronną władzą machin propagandowych. Wydawało się, że „człowieka masowego” da się nadzwyczaj łatwo kształtować za pomocą środków masowego przekazu. A dzięki sile propagandy uczucia można przemieniać w namiętności, społeczeństwa można zamieniać w tłum, a tłum – w motłoch.

Wspomniane wyżej dwa modelowe wizerunki fana nawiązują do tego dziedzictwa pojęciowego, na gruncie którego społeczeństwo nowoczesne definiuje się jako rozbite i pozbawione więzi społeczeństwo masowe. Samotny obsesjonat jest jednym z wcieleń odosobnionego, wyobcowanego „człowieka masowego”. To osobnik oderwany od rodziny, pozbawiony przyjaciół i wspólnoty. W jego życiu coraz większą rolę odgrywa irracjonalna obsesja na punkcie jakiejś osoby medialnej, perwersyjne przywiązanie, które podporządkowuje sobie całą skądinąd nieszczęśliwą jego egzystencję. Bezbronny człowiek nowoczesny – czy to mężczyzna, czy kobieta – nakłoniony przez mass media do stworzenia urojonej wspólnoty z celebrytami, w końcu przekracza granicę patologii i wysuwa groźby w stosunku do przedmiotu pożądania, okalecza go lub zabija.

Również fan popadający w kolektywną histerię jest postrzegany jako osobnik bezbronny, tyle że w tym przypadku wobec irracjonalnej wierności w stosunku do klubu sportowego lub jakiejś osoby medialnej. Tego rodzaju fan staje się irracjonalny w grupie i właśnie jako członek tej grupy łatwo podlega wpływowi. Jeżeli jest kobietą, obiegowy wizerunek obejmuje takie zachowania jak szlochanie, pieszczenie i mdlenie, a także zakłada, że okazja do ujrzenia lub dotknięcia idola płci męskiej wyzwala nieopanowaną energię seksualną. Jeżeli jest mężczyzną, obiegowy wizerunek obejmuje czyny niszczycielskie popełniane w stanie odurzenia alkoholem i erupcję nieopanowanych namiętności męskich w obliczu wygranej lub porażki sportowych idoli.

Te dwa ikoniczne obrazy patologii fanów wypływają z mrocznych założeń, które w ogromnej mierze określają również piśmiennictwo poświęcone fanom i byciu fanem. Chociaż nieuświadomiane, znajdują wyraz w uporczywym analizowaniu konkretnych przykładów używania przemocy przez fanów lub przykładów ich zachowań obłąkańczych. Fanów uważa się za jaskrawe symptomy ogólniejszej dysfunkcji społecznej – nowoczesności – która zagraża „nam” wszystkim.

Bycie fanem jako kompensacja psychiczna

Krytyka nowoczesności związana z ideami zatomizowanej jednostki oraz anonimowego tłumu ma zasadniczo charakter teorii społecznej i nie rozwija wprost założeń na temat psychologii indywidualnej. Niemniej krytyka ta implikuje określony

związek między warunkami społecznymi i warunkami psychologicznymi, który polega na tym, że rozbite i niepełne społeczeństwo nowoczesne rodzi rozbitą i niepełną jaźń nowoczesną. W literaturze na temat zależności między byciem fanem i kulturą celebrytizmu odnajdujemy w istocie psychologiczną wersję krytyki społeczeństwa masowego. Bycie fanem, zwłaszcza w „skrajnej” postaci, jest opisywane jako forma kompensacji psychicznej, próba załatwienia braków życia nowoczesnego.

W 1956 roku Horton i Wohl opisali relacje między mediami a publicznością jako formę „oddziaływania paraspołecznego”.¹³ Bycie fanem uznali za namiastkę więzi, nieadekwatne naśladownictwo normalnych więzi. Stosowany przez media sposób zwracania się do odbiorców opisali jako „podobiznę rozmowy” i wskazywali, jak media starają się naśladować wartości oddziaływania twarzą w twarz.

Horton i Wohl analizowali również strukturę i strategię zadzierzganiania więzi między publicznością a celebrytą, zwracając uwagę na to, w jaki sposób wytwarzają one to, co badacze nazwali „personą” celebryty. Autorzy twierdzą, że „ze względu na długotrwałą intymność więzi paraspołecznych (...) nie ma nic zaskakującego w tym, że wielu członków publiczności zaczyna odczuwać niezaspokojenie i próbuje nawiązać kontakt rzeczywisty (...) Oczywiście jest, że kontakt z personą i rozpoznanie przez nią przynosi część jej prestiżu i siły oddziaływania na aktywnego fana”. Wynika z tego, że fan, niezdolny do ustanowienia pożądanych przez siebie więzi społecznych w sposób „normalny”, dąży do nawiązania kontaktu bezpośredniego z celebrytą, aby zdobyć prestiż i wpływy, których psychologicznie potrzebuje, a których nie jest w stanie osiągnąć w zatowiszonym i rozbitym społeczeństwie nowoczesnym.

Na gruncie tej analizy Horton i Wohl omawiają list napisany do Ann Landers przez pewną fankę (inną „pannę A”), która wyznała, że „zakochała się bez pamięci w lokalnej gwiazdce telewizyjnej” i teraz nie może spać, wszystkich innych mężczyzn uważa za „dziecinnych” i jest znudzona pracą modelki. Autorzy stwierdzają, że list panny A. dowodzi, „jak cienka jest nieraz granica między bardziej zwyczajnymi formami oddziaływania społecznego i tymi, które znamionują stosunki z personą”. Według nich, co gorsza, stosunki z personą „wdarły się” w życie panny A. „tak głęboko, że, o ile nie zostaną opanowane, wypaczą lub zrujnują jej stosunki z mężczyznami”¹⁴.

Horton i Wohl zastrzegają jednak, że „dzieje się tak tylko wtedy, gdy więź paraspołeczna zastępuje autonomiczne uczestnictwo społeczne, gdy rozwija się na gruncie tak daleko posuniętego odrzucenia rzeczywistości obiektywnej, że można ją uważać za patologiczną”¹⁵. Twierdzą, że te skrajne formy bycia fanem są znamiem zwłaszcza jednostek odosobnionych społecznie, niezaradnych, starszych i upośledzonych, nieśmiałych i odrzuconych. W przypadku osób należących do tych i innych grup wykluczonych społecznie (i tym samym niezaspokojonych psychicznie) oddziaływanie paraspołeczne jest próbą skompensowania braku w ich życiu więzi „autentycznych”.

Według Schickela celebryci funkcjonują jako spełnienie naszych marzeń o autonomii (persona medialna wydaje się nie mieć trwałych zobowiązań) i marzeń

o bliskości (persona medialna wydaje się należeć do świata sław). Psychopatyczny fan, który staje się mordercą, również używa celebrytów do wytworzenia sztucznej tożsamości, z tym że zabija po to, aby dzielić z nimi władzę i sławę. Według Schickela i innych bycie fanem jest próbą prowadzenia życia zastępczego, za pośrednictwem widomego życia sław. Bycie fanem jest uważane za uporczywą próbę skompensowania dojmującego poczucia braku autonomii, braku wspólnoty, niepełnej tożsamości, braku władzy i braku uznania.

Te mgliste twierdzenia, uzasadniane na gruncie rozmaitych koncepcji socjologicznych i psychologicznych, w znamienity sposób powtarzają tezy Milgrama na temat przyczyn fanatyzmu. Fanatyka Milgram definiuje jako „kogoś, kto popada w skrajność pod względem przekonań, uczuć i działań”.¹⁶ Twierdzi, że fanatycy używają systemu przekonań jako „terapeutycznej podpórki (...) która zapobiega utracie poczucia własnej wartości”. Każde zakwestionowanie systemu przekonań fanatyka jest przezeń postrzegane jako „zagrożenie dla miłości własnej” i tym samym zagrożenie dla „systemu obronnego jaźni”.

Co ciekawe, brak poczucia własnej wartości lub słabe „granice jaźni” badacze przypisują również dewiantom.¹⁷ Cechy te bywają nawet uznawane za przyczyny „zatapiania się w roli”, czyli zjawiska polegającego na tym, że tożsamość dewiantycka staje się podstawą organizowania „pojęcia siebie”.¹⁸ A zatem od strony psychologicznej te trzy postaci (fana, fanatyka i dewianta) opisuje się jako osobowości zasadniczo nieprzystosowane, które podejmują działania kompensacyjne.

Nieprzystosowany fan jest definiowany jako ktoś, kto kompensuje pewien wewnętrzny brak. Za pośrednictwem celebrytów lub wierności drużynie poszukuje tożsamości, miejsca i znaczenia. Podobnie jak fanatyk i dewiant fan ma kruche poczucie miłości własnej, słabe (o ile w ogóle jakieś) więzi społeczne, a także monotonne i nudne „prawdziwe” życie. Zgodnie z tym modelem mass media podsuwają tego rodzaju nieprzystosowanym ludziom sposoby wzbogacania, organizowania i ubarwiania przykłej egzystencji.

Bycie fanem uważa się wszakże za ryzykowny lub nawet niebezpieczny mechanizm kompensacyjny. Zgodnie z modelem bycia fanem jako patologii „normalną” postawę fana od postawy przesadnej oddziela cienka granica. Ta granica zostaje przekroczona, gdy zaciera się różnica między rzeczywistością a wyobrażeniem. Te dziedziny muszą być od siebie oddzielane, jeżeli fan ma być bezpieczny i normalny.¹⁹

Zgodnie z modelem rozwijanym w tego rodzaju opracowaniach „normalny” fan jest ustawicznie zagrożony przedzierzgnięciem się w „samotnego obsesjonata” lub „członka rozgorączkowanego tłumu”. Szorstka odpowiedź, której Ann Landers udzieliła pannie A. („oblewa pani egzamin ze zdrowego rozsądku”), jest przestrogą skierowaną w istocie do wszystkich fanów – póki fan zachowuje „zdrowy rozsądek”, jest „racjonalny” i „opanowany”, póty może być uratowany. Jeżeli jednak przestanie odróżniać rzeczywistość od wyobrażenia, pozwoli, aby uczucia wzięły górę nad rozumem, i w taki lub inny sposób „wymknęły się spod kontroli”, to skut-

ki będą straszliwe. Te skutki uzmysławia się za pomocą ostrzegawczych opowieści o fanach, którzy „przekroczyli granicę” fanatyzmu, i tym samym patologii.

Amatorzy jako fani

Literatura na temat bycia fanem, celebrytizmu i wpływu mediów poucza nas, że fani cierpią na nieprzystosowanie psychiczne i są szczególnie podatni na wpływ mediów oraz psychologię tłumu. Szukają kontaktu ze sławami, aby skompensować niedostatki własnego życia. Skoro życie nowoczesne jest wyobcowane i zatamizowane, fani przywiązują się do sław medialnych i klubów sportowych, aby pławić się w blasku cudzej chwały, i uczęszczają na koncerty rockowe i zawody sportowe, aby sycić się iluzorycznym poczuciem wspólnoty.

Ale co się zmienia, jeżeli w ten sposób zamiast fanów opisujemy, dajmy na to, profesorów? Co jeżeli zamiast przywiązania do klubu sportowego opisujemy przywiązanie odczuwane przez uczonych w stosunku do dyscyplin akademickich, a zamiast uczestnictwa w koncercie The Who lub meczu piłki nożnej uczestnictwo w konferencji naukowej? Co jeżeli opisujemy amatorów opery i przedstawienia operowe? Kolekcjonerów antyków i aukcje staroci? Poławiaczy pstrągów i zawody wędkarskie? Ogrodników i targi ogrodnicze? Czy nadal obowiązują założenia o nieprzystosowaniu, dewiacji i zagrożeniu?

Sądzę, że nie. Pierwszy akapit tej części rozważań ma sens tylko wtedy, gdy sądzi się, że opisuje dających się rozpoznać, ale mgławicowych „innych”, którzy żyją w świecie odmiennym od naszego. Bycie fanem najwyraźniej nie poddaje się łatwo konceptualizacji jako cecha ogólna czy wspólna, jako forma wierności czy przywiązania, forma „kultywowania sympatii”. Bycie fanem jest zamiast tego czymś, co robią „oni”; natomiast „my” mamy smak i upodobania, wybieramy osoby, przekonania i formy działalności, które są wartościowe i zasługują na nasz podziw i szacunek. W dodatku to, czemu „oni” się oddają, jest dewiacyjne i tym samym niebezpieczne, podczas gdy to, czemu oddajemy się „my”, jest normalne i tym samym bezpieczne.

Na czym opierają się te różnice dzielące fanów takich jak „oni” i amatorów takich jak „my”? Są one chyba pochodną dwóch głównych różnic, a mianowicie odmienności przedmiotów pożądania i odmienności form adoracji. Przedmioty pożądania amatora uważa się zazwyczaj za należące do kultury wysokiej. Jest nim Eliot (George bądź T.S.), ale nie Elvis; są nimi malowidła, ale nie plakaty; „The New York Review of Books”, ale nie „The National Enquirer”. Jeżeli przedmiot pożądania jest popularny w klasie niższej lub średniej, stosunkowo niedrogi i szeroko dostępny, to adorowanie go jest najwyraźniej byciem fanem (lub nieszkodliwym hobby); jeżeli zaś jest popularny wśród ludzi bogatych i wykształconych, drogi i rzadki, to adorowanie go jest upodobaniem, zainteresowaniem lub znawstwem.

Czy daję tym samym do zrozumienia, że fan Barry’ego Manilowa jest zasadniczo podobny do, dajmy na to, badacza Joyce’a? Wzdragamy się przed takim po-

równaniem, ale właściwie dlaczego? Fan Manilowa zna dogłębnie każde nagranie (i każdą wersję) piosenek Barry'ego; badacz Joyce'a zna dogłębnie każdy tom (i każdą wersję) *oeuvre* Joyce'a. W książkach biograficznych i pismach dla fanów szczegółowo opisano zależność między życiem Manilowa a jego muzyką, podobnie jak w książkach biograficznych i monografiach opisano zależność między Dublinem, Bloomsday i rzeczywistymi przeżyciami Joyce'a.

Tak, powiecie zapewne, te powierzchowne podobieństwa rzeczywiście są faktem. Ale co z fanami, którzy mają obsesję na punkcie Barry'ego, którzy organizują całe życie wokół jego postaci?²⁰ Przecież żaden badacz Joyce'a nie popadnie w podobną obsesję? Jednak zamieszanie wokół ostatecznego wydania *Ulisses*²¹ dowodzi, że uczestniczący w tej dyskusji badacze Joyce'a są autentycznymi obsesjonatami, że naprawdę zorganizowali całe życie (a nawet „tożsamość” i „wspólnotę”) wokół postaci Joyce'a.

Czy jednak badacz, kolekcjoner, amator jest „zakochany” w przedmiocie, którego pożąda? Czy właśnie namiętność jest tym, co odróżnia fana od amatora, adorację niebezpieczną od nieszkodliwej, dewiację od normalności?

Jak dotąd ustaliliśmy, że jeden z aspektów odróżniania „ich” od „nas” dotyczy hierarchii kulturowej. Przynajmniej jedna podstawowa różnica polega zatem na tym, że adorowanie przedmiotów elitarnych, obdarzających prestiżem jest zachowaniem normalnym i tym samym bezpiecznym (amatorstwem), natomiast adorowanie przedmiotów popularnych, upowszechnianych przez mass media może być nienormalne i tym samym niebezpieczne (postawą fana).

Ale jest jeszcze inna podstawa odróżniania fana od amatora. Fanów uważa się za osoby mające obsesję na punkcie adorowanego obiektu, za zakochanych w gwiazdzie mediów, za gotowych oddać życie za ukochany klub. Opisanie kogoś jako fana obejmuje przypisanie mu przesady, niczym nieskrępowanego wyrażania uczuć, czego przykładem jest histeria na koncertach rockowych, chuligańskie wybryki podczas meczów piłki nożnej, natarczywość łowców autografów w miejscach odwiedzanych przez celebrytów. Natomiast amatorstwo uważa się za związane z racjonalną oceną i okazywaniem podziwu w sposób bardziej powściągliwy, czego przykładem jest aplauz i kilka okrzyków: „Brawo!” po koncercie, westchnienia widzów podczas meczu polo, uczestnictwo w sesjach z udziałem „wielkich nazwisk” na konferencjach naukowych.

To przedkładanie powściągliwości nad rozprężenie opiera się na różnicach statusu (a zatem i przynależności klasowej). Badacze opisali to zjawisko w kontekście dziewiętnastowiecznych parad²², publicznych wydarzeń kulturalnych²³ i stylów prasy z przełomu wieków.²⁴ Zachowanie beznamiętne, zdystansowane, „chłodne” uważa się za bardziej wartościowe i godne podziwu od zachowania emocjonalnego, namiętnego, „gorącego”. „Dobra” parada jest zorganizowana, uporządkowana i poważna (nie zaś chaotyczna, rozpasana i niefrasobliwa); „dobra” publiczność jest bierna, cicha i pełna szacunku (nie zaś czynna, głośna i krytyczna); „dobra” gazeta jest bezstronna, obiektywna i szara (nie zaś namiętna, subiektywna i kolorowa).

Odpowiednio do tego „dobre” upodobania wyraża się zatem w sposób stonowany i spokojny, natomiast „złe” upodobania (postawę fana) wyraża się w sposób namiętny i gwałtowny.

To rozróżnienie między zachowaniem wartościowym a bezwartościowym opiera się na założonej dychotomii rozumu i uczucia. Dychotomia rozumu i uczucia ma wiele aspektów. Obejmuje zarówno założoną różnicę między oświeconym a nieoświeconym, jak i różnicę między klasą wyższą i klasą niższą. To głęboko zakorzenione przeciwieństwo, które automatycznie komplikuje wszelkie domniemane znamiona istotne kultury wysokiej i niskiej.

A zatem rzeczywiste odróżnienie amatora od fana najwyraźniej zakłada różnicę statusu i klasy społecznej, które przesycają obiegujące teorie kultury i społeczeństwa. Ponadto badaczka Joyce'a i fana Barry'ego Manilowa, kolekcjonera antyków i kolekcjonera puszek po piwie, amatora opery i fana heavy metalu odróżnia się nie tylko na podstawie statusu przedmiotu ich pożądania, lecz również ze względu na domniemaną naturę ich przywiązania. Obsesję fana uważa się za emocjonalną (plebejską, nieoświeconą) i tym samym niebezpieczną, natomiast obsesję amatora uważa się za racjonalną (wytworną, oświeconą) i tym samym niegroźną, a nawet wartościową.

Te obciążone kulturowo kategorie odwołują się do wywodzących się z epoki oświecenia idei opartych na racjonalności. Rozum wiąże się z obiektywnym ujmowaniem rzeczywistości, natomiast uczucie wiąże się z tym, co wyobrażone, i z tym, co irracjonalne. Zgodnie z tą koncepcją uczucie prowadzi do niebezpiecznego zacierania granicy między wyobrażeniem a rzeczywistością, podczas gdy obsesja racjonalna najwyraźniej niczym takim nie grozi. Czy jednak ściśle oddzielenie rozumu od uczucia ma sens? Pozwolę sobie podać kilka przykładów z własnego doświadczenia, wskazujących, że szanowani akademicy, tacy jak ja, nieuchronnie i stale przekraczają tę domniemaną granicę, nie popadając tym samym w jakiegokolwiek stany patologiczne.

Każdy akademik, a zwłaszcza ci, którzy piszą prace doktorskie i dysertacje, jest doskonale świadom aspektów uczuciowych tej rzekomo racjonalnej działalności. Postać lub zagadnienie może ogniskować wokół siebie całe życie badacza; jakkolwiek sprawa, choćby bardzo odlegle związana z przedmiotem badania, może wywierać wielki wpływ i budzić obsesyjne zainteresowanie. Na przykład kiedy pisałam dysertację doktorską (o komercjalizacji muzyki country w latach 50.), dostałam gęsiej skórki, mając okazję dotknięcia spirali do rzesz należącej do Patsy Cline, a znalezionej na miejscu katastrofy lotniczej, w której w 1963 roku zginęła Patsy.

Również możliwość wzięcia do ręki filiżanki do kawy wykonanej przez Williama Morrisa napełniła mnie głębokim (i bardziej szacownym) wzruszeniem. Ponadto zazdrościłam koledze, który miał biurko należące niegdyś do Johna Deweya, a w gabinecie trzymam oprawiony rysunek wykonany przez Williama Jamesa. Byłabym zachwycona, gdybym mogła mieć pamiątki związane z Lewisem Mumfordem, do którego chciałam wysłać list z wyrazami podziwu

i podziękowania, czego ku odczuwanemu do dziś żalowi nie zdążyłam uczynić, zanim umarł.

Czy jestem zatem fanką Patsy Cline, Williama Morrisa, Williama Jamesa, Johna Deweya i Lewisa Mumforda? Lub muzyki country, prerafaelitów, pragmatystów i obrazoburczych krytyków społecznych? Ależ tak, jeżeli bycie fanem jest zdefiniowane jako zainteresowanie określoną postacią lub formą i przywiązanie do nich. Czy napisałabym list wielbicielki do tych osób? Jak najbardziej, jeżeli list wielbicielki obejmuje (w kręgach akademickich) przeglądowy esej lub aprobujące zacytowanie. Czy czytałabym fanzin? Znowu tak, tyle że w wersji akademickiej, czyli jako upstrzoną przypisami biografię i elokwentne rozprawy krytyczne. Czy chciałabym zdobyć autografy? Tak, gdybym mogła osiągnąć to bez utraty twarzy, a więc na aukcji, w księżce lub dzięki korespondencji naukowej. Czy zbierałabym pamiątki? Cóż, wyznam, że mam przynajmniej jedną wersję każdego ze stu nagrań Patsy Cline; kalendarze i tkaninę zaprojektowane przez Morrisa; i wszelkie książki Jamesa, Deweya i Mumforda, na jakie mogę sobie pozwolić, a także najrozmaitsze biografie tych myślicieli oraz omówienia i komentarze do ich dzieł.²⁵

Czy broniłabym mojego „klubu”, czyli pragmatystów, przed atakami ze strony, dajmy na to, heglistów, neomarksistów i/lub poststrukturalistów? No pewnie. Czy robiłabym to hałaśliwie, bezceremonialnie, gwałtownie? Oczywiście nie. Niemniej odpowiedziałabym z szacowną bezceremonialnością (której przykładem są złośliwe wtrącenia w artykułach naukowych) i dopuszczalną gwałtownością (powściągliwą agresją intelektualną, która jest często znamiem wystąpień na konferencjach naukowych).

Czy powiedziałabym, że jestem „zakochana” w którymkolwiek z wymienionych twórców, że jestem gotowa umrzeć za którekolwiek z tych upodobań? Raczej nie powiedziałabym, a przynajmniej nie publicznie. Pozbawiłoby mnie to szacunku kolegów. Zamiast tego mówię, że „podziwiam” Williama Jamesa, że „chłonę” dzieła Lewisa Mumforda, że „zachwyca” mnie wzornictwo prerafaelitów i że „pociągają” mnie pewne aspekty pragmatyzmu. Krótko mówiąc, prezentuję postawę amatorki, chociaż bardzo gorącą. Ale, co mam nadzieję oczywiste w świetle moich zwierzeń, ta postawa amatorki jest w rzeczywistości zamaskowaną – i tym samym uprawnioną – postawą fanki.

Przed opisywaniem i analizowaniem własnych upodobań za pomocą pojęć fana i bycia fanem powstrzymują mnie ich pejoratywne konotacje. Moje sympatie są szczególne, ale nie znam nikogo, kto nie miałby jakichś podobnych. Większość z nas żywi jakieś głębokie zainteresowania osobiste i kultywujemy nasze upodobania, poświęcając im czas, pieniądze i „siebie”. Ja mam nawet szczęście zarabiać na życie, zajmując się tym, co mnie interesuje. Czy to znaczy, że mam „obsesję” na punkcie tych zainteresowań? Może jestem jeszcze bardziej zaburzona niż większość, skoro zmuszam innych (choćby studentów) do słuchania o moich upodobaniach, a nawet do okazjonalnego zajmowania się nimi?

Gdybym nazwała się fanką, dałabym do zrozumienia, że jestem uczuciowo związana z bezwartościowymi twórcami i formami kultury, i że narażam się na popadnięcie w obsesję, która może mieć groźne skutki. Dałabym do zrozumienia, że jestem osobą psychicznie ułomną, która stara się skompensować nieudane życie przez pławienie się w blasku sławy tych twórców i form. Moja chwiejna i krucha tożsamość potrzebuje ich, są swoistą „terapeutyczną podpórką”, zadziergam z nimi „więzi paraspoleczne” i funkcjonują w moim życiu jako sztuczne „persony”. Muszę zadziergać te więzi, ponieważ moja samotna i znikoma egzystencja wymaga, abym podtrzymywała się za pomocą urojonych związków ze sławnymi nieboszczykami i abstrakcyjnymi, wyobrażonymi współnościami.

Oczywiście te wysnute z moich sympatii wnioski na temat ułomności psychicznej uważam zarówno za pomyłone i bezsensowne, jak i za obraźliwe. Wierzę, że i wy tak je odczytujecie niezależnie od tego, czy określicie się mianem amatora lub znawcy, czy mianem fana. Pejoratywne skojarzenie bycia fanem z patologią okazuje się szokująco pogardliwe, jeżeli zostanie odniesione do „nas”, a nie do „nich”.

Konsekwencje opisu

Definiowanie fanów jako nienormalnych „innych”, cierpiących na irracjonalną obsesję na punkcie określonych osób lub form kulturowych i zdolnych do zachowań gwałtownych i niszczycielskich, ma swoje konsekwencje. Żeby rozważyć te konsekwencje, trzeba najpierw się zastanowić, dlaczego stworzono tego rodzaju piętnującą definicję, i dlaczego nadal dominuje ona w literaturze. Czemu służy ta konceptualizacja?

Napiętnowanie postawy lub grupy ludzi można uważać za sposób uśmierzenia lęku przez okazanie wrogości lub agresji.²⁶ To forma przeniesienia, potępienia, znalezienia kozła ofiarnego, która jest zrozumiała w sytuacji wieloznacznej lub sprzecznej. Przez ujmowanie fanów jako marginesu szaleńców, który powstaje pod naporem nowoczesności, jako odpowiednika kanarka w kopalni, który zdycha, gdy pojawiają się trujące gazy, podtrzymujemy się na duchu, mówiąc sobie: tak, nowoczesność jest niebezpieczna, a niektórzy stają się jej ofiarami, poddając się wpływowi mediów lub psychologii tłumu, *ale nie my*. „My” nie należymy do tych rozchwianych, kruchych, i tym samym bezbronnych ludzi. My jesteśmy odporni psychicznie i twardzi („normalni”) i nie załamujemy się. Umieemy zachować równowagę. W odróżnieniu od trawionych obsesjami i rozgorączkowanych fanów zachowujemy kontakt z rzeczywistością. Nie przekraczamy granicy między rzeczywistością a wyobrażeniem.

Tak oto jednym z owoców ujęcia fana jako dewianta jest otucha – „my” jesteśmy bezpieczni, ponieważ nie jesteśmy „nienormalni” jak „oni”, i świat również jest bezpieczny, ponieważ istnieje wyraźna granica między rzeczywistością a wyobrażeniem, między tym, co dane, a tym, co dopiero trzeba zdobyć.

Zdefiniowanie bezładnych i emocjonalnych zachowań fanów jako przesady pozwala na pochwałę tego, co uporządkowane i beznamiętne. Panowanie nad sobą

jest kluczowym aspektem odpowiedniego zachowania. Ludzie reagujący gwałtownie i namiętnie uchodzą za nieopanowanych; reagujący powściągliwie i beznamiętnie uchodzą za lepszych. W ten sposób „my”, którzy czytamy i piszemy o „nich”, czyli fanach, zaliczamy się do ludzi stojących wyżej i lepszych. „My” stajemy się myślący, oświeceni i wymagający, skoro założymy, że „oni” są owładnięci obsesją, nieoświeceni i niewybredni. Nie tylko zaczynamy czuć się bezpiecznie, pomimo widomych zagrożeń stwarzanych przez nowoczesność, lecz również czujemy się lepsi od tych niżej stojących nieboraków – fanów.

Zdefiniowanie bycia fanem jako działalności dewiacyjnej pozwala zająć (indywidualnie) stanowisko, które dodaje pewności siebie i umacnia prestiż. Sprzyja to również pochwalę określonych wartości – wyniesieniu rozumu nad uczucie, wykształcenia nad jego brak, powściągliwości nad porywczosć, elitarności nad pospolitość, normy nad marginalność i *status quo* nad zmianę. Przekonania stojące za napiętnowaniem fanów są zasadniczo konserwatywne i służą uprzywilejowaniu atrybutów bogatych, wykształconych i mających władzę. Jeżeli krytyk lub badacz pochwała właśnie te atrybuty i wartości, to na gruncie obiektywnego badania i namysłu krytycznego powinien je oddzielić od uwikłań ideologicznych i uczuć bezpośrednio.

Traktowanie ludzi w ramach analizy socjologicznej i psychologicznej jako „innych” grozi wypowiedaniem pod ich adresem obraźliwych i niedorzecznych kalumnii. Literatura na temat dewiacji, fanatyzmu i bycia fanem ma ledwie skrywany podtekst dotyczący tego, jacy to „my” jesteśmy różni od „nich”. „Inni” stają się ciekawymi przypadkami, z których możemy się dowiedzieć, jak się żyje na marginesie, w dziczy, pod przymusem albo na krawędzi. Podobnie jak w przypadku plemion prymitywnych, które mieli nawracać misjonarze lub tłumaczyć antropologowie, nazbyt chętnie używamy analizy socjologicznej lub psychologicznej do tworzenia i uzasadniania pejzażu moralnego, który sprzyja naszym interesom. Ten sztuczny pejzaż podtrzymuje w nas niechlubną postawę wyższości, ponieważ obraca innych w igraszkę sił zewnętrznych, a jednocześnie implikuje, że my w jakiś sposób pozostajemy czysti, autonomiczni i nietknięci.

Wielka część analizy socjologicznej prowadzona jest w nastawieniu przesyconym takim błogim poczuciem wyższości, zwłaszcza w przypadku analizy oddziaływania mediów. Niezależnie od tego, czy badacze analizują użytki mediów i pożytki płynące z ich używania, czy analizują rozpowszechnianie ideologii, czy analizują przyczyny bycia fanem, „ich” (wizjów, konsumentów i fanów) ujmują jako ofiary sił, które z jakiegoś powodu nie wpływają ani nie mogą wpływać na „nas”. Badacza bycia fanem chroni pancerz wykształcenia lub namysłu krytycznego, dzięki tym szczególnym cechom „my” nigdy nie popadniemy w nic, co, jak sądzimy, jest „ich” smutną przypadłością.

To postawa nie tylko haniebna indywidualnie, lecz będąca również strasznie okrojoną podstawą badania. Sprawia, że z wielkim zapalem badamy to, co uważamy za odchylone, egzotyczne i spektakularne, a pomijamy to, co normalne, powszednie i uznane. Na przykład niewiele wiadomo o rozmaitych sposobach, na

które ludzie na co dzień nadają znaczenie rzeczom. Wiemy o wiele za mało o naturze – i możliwościach – rozmaitych form namiętności, przywiązania, uczucia i zainteresowania, *które się przejawiają w życiu ludzi*. Dlaczego i jak nadajemy znaczenie i wartość rzeczom, sposobom życia, ideałom? Czy wybór cenionych postaci i form zależy od innych aspektów nas? Jak działa uczucie? Dlaczego rzeczy mają znaczenie i na czym ono polega? Nie są to pytania banalne ani nieciekawe, ale jak dotąd ich przedmiotom poświęcono niewiele uwagi w nauce, bodaj z wyjątkiem takich nauk humanistycznych jak „estetyka” i nauki społeczne w tej mierze, w jakiej sprowadzają te przedmioty do innych czynników (ekonomicznych, psychologicznych, demograficznych).

Bronię tutaj idei głoszącej, że badanie społeczne i krytykę społeczną można i należy prowadzić zupełnie inaczej. Nie powinniśmy definiować ludzi jako zespołu upodobań, który należy zbadać i kontrolować, tak jak nie powinniśmy definiować ich jako bezwiednych ofiar ideologii, reklamy, mediów, psychologii tłumy lub rozpadu jaźni. Badanie społeczne może i powinno być zaangażowaniem pełnym szacunku. Może i powinno objaśniać przeżycia innych *w uznawanych przez nich kategoriach*, ponieważ ci „inni” są nami, a przeżycia ludzkie mają wewnętrzne i niezbywalne znaczenie. Ustawiczne sprowadzanie działań innych ludzi do zaburzeń, przynależności klasowej, potrzeb psychicznych lub statusu społeczno-ekonomicznego jest obracaniem ich w pionki w grze sił zewnętrznych i gloryfikowaniem nas jako bytów stojących poza planszą tej gry, obserwujących i opisujących to, co rzeczywiście się dzieje.

Jeżeli zamiast tego stowarzyszymy się z tymi „innymi”, przyznamy, że wszystkich ludzi jako jednostki zarówno łączą doniosłe cechy wspólne, jak i dzielą istotne różnice, i że wszyscy stale uczestniczymy we wspólnym przedsięwzięciu stwarzania, podtrzymywania i naprawiania rzeczywistości, wówczas będziemy mniej skłonni do popadnięcia w elitaryzm i redukcjonizm, które jak dotąd znamionują opracowania na temat fanów i bycia fanem. Chodzi mi tylko o to, abyśmy szanowali i cenili innych tak, jak gdyby byli nami, ponieważ zawsze są nami. I proszę, abyśmy pieczołowicie unikali ulegania pokusie separatyzmu, który jest podstawą opisywania bycia fanem jako patologii.

Tego rodzaju ikonografia moralna odchylonych „innych” rodzi wiarę, że nowoczesność okalecza „ich”, ale nas (tymczasem) oszczędza, że należy cenić i naśladować nawyki i zwyczaje bogatych i wykształconych, i że „my” z konieczności jesteśmy odmienni i lepsi od „nich”. W tej mierze, w jakiej piętnujemy bycie fanem jako dewiację, pozabawiamy się możliwością zrozumienia, w jaki sposób wartości i znaczenie są kulturowane i podzielane w życiu współczesnym. Póki przyjmujemy panujące podejście do bycia fanem – ujmowanie tej postawy jako patologii – póty analiza bycia fanem w żaden sposób nie wzbogaci rozumienia, jak my oddziałujemy ze światem. Zamiast tego będziemy nadal ujmować fanów jako nieszczęśników i ludzi zaburzonych, tak aby można ich było wyjaśnić, chronić przed tym, jak żyją, i przywrócić do „normalności”.

Jestem przekonana, że znaczenie bycia fanem należy analizować w kontekście szerszego zagadnienia tego, co to znaczy pożądać, lubić, dążyć, tęsknić, podziwiać, zazdrościć, czcić, strzec i jednać się z innymi. Bycie fanem jest aspektem tego, jak nadajemy światu sens w kontekście mass mediów i miejsca zajmowanego w historii, społeczeństwie i kulturze. Dobre myślenie o fanach i byciu fanem pomoże przemyśleć głębiej i z większym szacunkiem kwestię tego, co dzisiaj znaczy żyć i być człowiekiem.

Tłumaczenie: Michał Szczubiatka

Przypisy

- ¹ M.R. Marx, Cytat za: P. Axthelm, *An Innocent Life, A Heartbreaking Death*, „People Weekly” 1989, 32 (5), s. 60-66.
- ² Gavin de Backer, jak czytamy [w:] P. Axthelm, op.cit. s. 66, „specjalista od spraw bezpieczeństwa, który w Los Angeles zajmuje się ochroną gwiazd przed wścibstwem”.
- ³ J. Pott, zastępca dyrektora od spraw klinicznych psychiatrii w wydziale zdrowia publicznego samorządu w hrabstwie Maricopa; Cytat za: K. Rosenblum, *Psychiatrists Analyze Fantasies, Fixations that Lead to Crimes Against Celebrities*, „Arizona Daily Star”, 21 lipca/1989, s. 2, w artykule na łamach „Arizona Daily Star”, który uprzejmie udostępniła mi Lisa Lewis.
- ⁴ J.L. Caughey, *Artificial Social Relations in Modern America*, „American Quarterly”, 30(1)/1978. Zob. też J.L. Caughey, *Media Mentors*, „Psychology Today”, 12(4), s. 44-49.
- ⁵ A. Schickel, *Coherent Strangers*, [w:] *Intimate Strangers: The Culture of Celebrity*, Garden City 1985. Zob. zwł. zakończenie.
- ⁶ Zob. D.S. Miller, *Youth, Popular Music and Cultural Controversy: The Case of Heavy Metal*, Texas 1988.
- ⁷ Cytat za: N.R. Johnson, *Panic at 'The Who Stampede': An Empirical Assessment*, „Social Problems”, 34(4)/1987, s. 362-373.
- ⁸ Ibidem.
- ⁹ Zob. np. R. Ingham, *Football Hooliganism: The Wider Context*, London 1978; M. Lee, *From Rivalry to Hostility Among Sports Fans*, „Quest”, 37(1)/1985, s. 38-49 i *The Rules of Disorder*, pod red. P. Marsha [et al.], Abingdon 1978.
- ¹⁰ Zob. E. Dunning, P. Murphy, J. Williams, *Spectator Violence at Football Matches: Towards a Sociological Explanation*, „The British Journal of Sociology”, 37(2)/1986, s. 221, gdzie czytamy, że wielu fanów, „którzy nie wybierają się na mecz z zamiarem rozrabiania (...) zostaje wciągniętych w incydenty chuligańskie (...) [pod wpływem] zagorzałych chuliganów”.
- ¹¹ A. Schickel, op.cit., s. 285.
- ¹² Argumentacja, którą rozwijam w tym eseju, wynika z przekonania, że socjologię potoczną można zrozumieć na gruncie analizy strategii narracyjnych przyjmowanych w opracowaniach popularnych i akademickich. Ideę tę, podobnie jak związaną z nią koncepcję przeniesienia ambiwalencji, czy też znajdowania kozła ofiarnego, omawiam [w:] J. Jensen, *Redeeming Modernity: Contradictions in Media Criticism*, Beverly Hills 1990.
- ¹³ D. Horton, R. Wohl, *Mass Communication and Parasocial Interaction: Observation on Intimacy at a Distance*, „Psychiatry”, 19(3)/1956, s. 188-211. Przedruk późniejszy [w:] *Inter/Media: Interpersonal Communication in a Media World*, pod red. G. Gumpert, R. Cathcart, wyd. II, New York 1982.
- ¹⁴ Ibidem, s. 206.
- ¹⁵ Ibidem, s. 200.
- ¹⁶ S. Milgram, *The Social Meaning of Fanaticism*, „Et Cetera”, 34(1)/1977, s. 58-61.

- ¹⁷ Na przykład zgodnie z modelem zaproponowanym przez S. Giorę Shohama, Por. idem, *Social Deviance*, New York 1976.
- ¹⁸ Przegląd tego rodzaju koncepcji można znaleźć [w:] E.M. Schur, *Labeling Deviant Behavior*, New York 1971.
- ¹⁹ Zakłada się, że w warunkach społeczeństwa nowoczesnego mass media w jakiś sposób zacierają tę niezbędną różnicę. Mass media uważa się za niebezpieczne właśnie dlatego, że przypisuje się im moc niweczenia w ludziach zdolności do trwałego i wiarygodnego oddzielania wyobraźni od rzeczywistości. To spostrzeżenie na temat mediów jest powszechnie przyjęte, ale nie uwzględnia faktu, że narracyjność jest zawsze obecna w kulturze, ani tego, że nacisk na różnicę między „obiektywnym” faktem a „subiektywną” fikcją jest stosunkowo świeżym zjawiskiem.
- ²⁰ F. Vermorel, J. Vermorel, *Starlust: The Secret Fantasies of Fans*, London 1985.
- ²¹ Czego bodaj najlepszym świadectwem są listy ogłaszane w latach 1988-1989 na łamach „The New York Review of Books”.
- ²² Zob. S. Davis, *Parades and Power: Street Theatre in Nineteenth-Century Philadelphia*, Philadelphia 1986.
- ²³ L. W. Levine, *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*, Cambridge 1988.
- ²⁴ M. Schudson, *Discovering the News: A Social History of American Newspapers*, New York 1978.
- ²⁵ W przypadku Williama Jamesa moja postawa fanki obejmuje zainteresowanie jego rodzicami i rodzeństwem, a ponadto chciałabym coś wiedzieć o jego potomkach. Planuję urlop, który poświęcę między innymi na odwiedzenie miejsc, w których mieszkał i pracował William James. Nie zgadzam się z niektórymi wnioskami części jego biografów i jestem wściekła na Leona Edela za „nieuczciwy” portret Williama, który zawarł w biografii Henry’ego Jamesa.
- ²⁶ Zob. np. wnioski [w:] S. Shoham, op.cit.

Przekład według: Joli Jens(e)n, Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization, [w:] The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media, ed. by Lisa A. Lewis, Routledge 1992, s. 9-29.

Redakcja pragnie podziękować Autorce oraz wydawnictwu Taylor & Francis Ltd. za udostępnienie tekstu oraz zgodę na jego tłumaczenie i publikację.

Translated and published by the kind permission of Joli Jensen and the Taylor & Francis Ltd.

Ewa Drygalska

(Uniwersytet Jagielloński)

The Wire. Studium przypadku

Fani

„Prawdziwych nerdów już nie ma”, pisze w swoim felietonie dla Wired.com znany amerykański komik Patton Oswalt. Skończyli się w latach 80., jak dookreśla, wraz z rozwojem Internetu, który sprawił, iż dziś wszyscy jesteśmy fanami czegoś, wszyscy zaczęliśmy praktykować fandom na jakimś poziomie. Dzięki jednemu kliknięciu stajemy się „natychmiastowymi otaku”, podłączamy się pod popkulturowe światy jednym „lubię”. Procesualność „nerd mainstreaming” dobiega końca. Dzięki sieci istniejemy na krawędzi biblioteki ludzkości, wszystko, co zostało kiedykolwiek wyprodukowane na taśmie przemysłu kulturowego, dostępne jest w sekundę, a co ważniejsze – dostępne będzie zawsze. Kultura popularna stała się więc równoznaczna z „kulturą nerdowską”.¹ Wszystkie zjawiska mają swoje profile na portalach społecznościowych, wpis na Wikipedii, gadżety, wydania specjalne, fan-art – wszystko jest dostępne zawsze. Oswalt patrzy na to zjawisko z goryczą i nostalgiją za czasami, gdy na kolejne odcinki ulubionego serialu trzeba było najpierw długo czekać, potem zasiąść przed telewizorem w godzinach emisji, zaopatrzyć się w czystą kasetę VHS, nagrać, i wreszcie mozolnie cofać, by odtwarzać co ciekawsze fragmenty. Dziś dzięki wydawnictwom DVD dostajemy setki godzin dodatkowych scen, wywiadów, zdjęć z planu i dyspozycja odbiorcy zależy tak naprawdę od budżetu, jaki jesteśmy w stanie przeznaczyć na „specjalne edycje”, oraz od naszych umiejętności wyszukiwania informacji internetowych. Tymczasem miejsce bezrobotnych nastolatków ślęczących nad gramami komputerowymi i *Star Trekiem* zajęli... naukowcy. Najbardziej aktywną i oddaną grupę fanów o wyraźnym zabarwieniu „nerdowskim” stanowią dziś „aca-fans”, czyli fani wywodzący się z kręgów akademickich. Jeden z najsłynniejszych teoretyków nowych mediów i telewizji, Henry Jenkins, nazwał swojego bloga po prostu: *Wyznania aca-fana*; na witrynie oprócz sprawozdań z konferencji naukowych i recenzji naukowych badacz zamieszcza posty o popularnych serialach. Inny wpływowy amerykański medioznawca, rozmilowany w telewizji i nowoczesnych serialach Jason Mittell, zaprasza nas na swojego bloga naukowego *Tylko telewizja*, gdzie zupełnie na poważnie rozważa porównanie odważnego sitcomu *Louie* do jazzu. Blogi naukowe, na czele z pionierskim *Flow* publikowanym od 2004 roku przez Wydział Radia, Telewizji i Filmu Uniwersytetu Teksańskiego w Austin, miały podważać dystynkcję pomiędzy tym, co akademickie i masowe, wychodząc z pozycji, że ci, którzy regularnie oglądają telewizję, i ci, którzy poważnie o niej myślą, to bardzo często te same osoby. Jednostkowa

identyfikacja osoby wyłącznie jako fana ustąpiła myśleniu złożonemu: rozpatrywaniu jej w kategoriach zarówno widza, fana, naukowca, jak i krytyka.

Nie powinna dziwić miłość Mittella do telewizji, która znajduje się obecnie w fazie przemian. Jedni nazywają te zmiany końcem telewizji, inni określają je jako renesans tego medium. W prasie popularnonaukowej i tekstach akademickich roi się od określeń typu: „telewizja po telewizji”, „post-telewizja”, „telewizja 2.0”, etc. Tym, co napędza „złoty wiek” telewizji, przyciąga uwagę krytyków i widzów, reorganizuje myślenie o jej produktach, są nowoczesne, jakościowe seriale. Profesor Elana Levine z Uniwersytetu Milwaukee i autorka bloga akademickiego *Dr. Television* wyznaje: „Zapłatałam się w *The Wire*. Śnię o Franku Sobotce i ginących z portu kontenerach. O drugiej w nocy nie mogę powtórnie zasnąć, bo myślę nieustannie o Stringerze Bellu. Jak mam pracować, gdy bohaterowie serialu chodzą mi po głowie dzień i noc?”². Jonathan Gray, profesor w dziedzinie studiów kulturowych i medioznawstwa na University of Wisconsin, pisze z kolei: „W tym tygodniu opłakuję stratę zakończonego właśnie *The Wire*. Nieodżałowane genialne aktorstwo, przemyślana ekspozycja, niesamowite utrzymanie równowagi pomiędzy wieloma bohaterami, wpływ, jaki miał *The Wire* na rozwój gatunku serialu, i wreszcie drobiazgowa socjologia miasta, jaką prezentuje. Życie post-*Wire* będzie bolało.”³ Cóż tak wyjątkowego i kulturotwórczego jest w *The Wire*, że serial zdolny jest wywołać tak szeroki akademicki oddźwięk? Niniejszy tekst nie powstałby, gdyby nie wielki afekt do tej amerykańskiej, niepozornej serii HBO.

The Wire funkcjonuje nieco na peryferiach mainstreamowego zachwytu nad serialami jakościowymi, pomiędzy „nerdowskim” fandomem a akademickim namysłem. Wartym przeanalizowania pytaniem jest: w jaki sposób przeszedł on ewolucję od niepopularnego serialu policyjnego do głównego kontekstu każdej naukowej rozprawy na temat nowoczesnej telewizji. Twórcom *The Wire* udało się coś bezprecedensowego: stworzyli oni produkt popkulturowy, który stał się obiektem kultu zarówno wśród zwykłych widzów, jak i teoretyków mediów. *The Wire* i Balzac, *The Wire* i konstrukcja czarnej męskości, *The Wire* a etyka, *The Wire* a społeczna nierówność, *The Wire* i kapitalizm, Baltimore po *The Wire*, *The Wire* i jego dickensowski aspekt, *The Wire* i socjologia czarnego miasta, *The Wire* a *Oresteja* i wiele innych, to prawdziwe tytuły naukowych artykułów i rozpraw doktorskich poświęconych temu serialowi, których powstało ponad sto.⁴ Kult *The Wire* nie jest klasycznym przykładem subkultury fanów; w 1992 roku Henry Jenkins pisał: „Kultura fanowska zaciera granice, traktując teksty popularne tak, jakby zasługiwały one na ten sam stopień zainteresowania i docenienia, jak teksty kanoniczne. Praktyki czytelnicze (dokładna analiza, wyszukana egzegeza, wielokrotna i pogłębiona lektura) akceptowane w konfrontacji z »poważnymi dziełami« wydają się przekornie źle zastosowane do bardziej »jednorazowych« tekstów kultury masowej.”⁵ W przypadku *The Wire* role się odwróciły: tekst popularny stał się obiektem zastosowania zaawansowanych praktyk analizy i interpretacji przez „poważnych” badaczy opierających się w swoich pracach na serialu HBO. Nikt przy zdrowych zmysłach nie nazwie profesora Harvardu dewiantem, nie zarzuci mu też zamknię-

cia się we własnym systemie aksjonormatywnym. Wręcz przeciwnie – występując pod swymi tytułami naukowymi, „aca-fani” *The Wire* reprezentują wartości i normy kształcenia akademickiego na poziomie uniwersyteckim. Przypisywane fanom przestrzenie, takie jak zorganizowane zjazdy, fora internetowe, zamknięte grupy towarzyskie czy fanowskie mekki, do których pielgrzymują (np. Nowa Zelandia dla fanów Tolkiena czy Nowy Jork śladami Carrie Bradshaw), ustępują kartom pierwszorzędnych wydawnictw, salom wykładowym i konferencjom akademickim. Mapowanie przestrzeni tekstu nie wymaga od „aca-fanów” bogatej wyobraźni, lecz okazałego kapitału kulturowego i umiejętności krytycznej analizy formalno-tekstualnej na poziomie typowo akademickim. Żargon subkulturowy charakterystyczny dla fanów zamienia się na naukowe, ostre definicje, pojęcia i kategorie zaczerpnięte z dyscyplin takich jak studia medioznawcze, kulturoznawstwo czy socjologia. Jeśli zwykli „entuzjaści przez swoje zaangażowanie nadają punktom geograficznym znamion wyjątkowości – czynią je specjalnymi, zamieniają w miejsca zabawy i karnawału”⁶, to fani akademicy zamieniają swoje zaangażowanie fizyczne i symboliczne w doktoraty, habilitacje, miejsca naukowych dysput i produkcji wiedzy. Gdzieś wyłania się więc kolejny paradygmat myślenia o fanach i zjawisku fandomu: po stygmacie dewiacji i negatywnej oceny tych zachowań, przez paradygmat studiów kulturowych rozpoznających praktyki fanowskie jako moment oporu i walki z hegemonią kulturową, aż do umiejscowienia fanów w głównym nurcie kultury popularnej jako aktywnych współproducentów o dużym znaczeniu marketingowym.⁷

Tekst

The Wire był emitowany na kanale HBO pomiędzy 2002 a 2008 rokiem. Jego twórcą jest David Simon, amerykański pisarz, dziennikarz, scenarzysta i producent telewizyjny, którego dwie powieści zostały zekranizowane w formie VII sezonów serialu *Homicide: Life on the Street* (1993-1999, NBC) i miniserialu *The Corner* (2000, HBO). Simon to przede wszystkim dziennikarz oraz pisarz literatury non-fiction. Przed podjęciem pracy w telewizji przez kilkanaście lat był reporterem policyjnym dziennika „Baltimore Sun” oraz autorem książek z gatunku literatury faktu. Pierwszą książką, którą napisał, była praca *Homicide: the Year on the Killing Street* (1991), portretująca rok z życia jednostki policyjnej zajmującej się zabójstwami w Baltimore. W ciągu roku 1988 Simon zrezygnował z pracy dziennikarskiej i przekonał Departament Policji w Baltimore, aby pozwolono mu na nieograniczony dostęp do akt spraw oraz obserwowanie detektywów i policjantów w ich codziennej pracy. W ciągu roku pisarz towarzyszył stróżom prawa na miejscach zbrodni, podczas autopsji zwłok, w pokojach przesłuchań czy na szpitalnych oddziałach intensywnej terapii. Owocem tej pracy stała się realistyczna wizja kryminalnej strony miasta, które w latach 80. przeżywało szczyt epidemii przemocy i dominowało w statystykach policyjnych zabójstw. Za *Homicide* Simon otrzymał w 1992 roku Nagrodę Edgara za najlepszą kryminalną powieść niebeletrystyczną. Jak podkreśla autor, jednym z jego celów przy pisaniu tego dzieła była demystyfi-

kacja pojęcia amerykańskiego detektywa jako szlachetnej postaci bez skazy, przejętej losami mordowanych ofiar. Tymczasem w mieście takim jak Baltimore, gdzie w roku 1988 odnotowano 234 zabójstwa, detektyw jest po prostu człowiekiem lepiej lub gorzej wykonującym swoją pracę, do pewnego stopnia zobojętniałym na przemoc i uważającym ją za normalny aspekt swojego zawodu. Niektórzy bohaterowie *Homicide* pojawili się później w serialu *The Wire*, w tym na przykład sierżant Jay Landsman, dowódca oddziału – postać autentyczna, którą na ekranie portretuje Delaney Williams. Z kolei sam Landsman pojawia się w serialu, grając epizodyczną postać porucznika Dennisa Mello. Partnerem głównego bohatera serii – Jimmy’ego McNulty, jest należący do oddziału Jaya Landsmana detektyw Bunk Moreland, który swój pierwowzór zawdzięcza autentycznej postaci Ricka „The Bunk” Requera (odniesienie do niego następuje w 4. odcinku V sezonu serii, w którym pojawia się on jako wojenny weteran o nazwisku Oscar „Rick” Requer). Emerytowany policjant Gary D’Addario, opisany przez Simona w książce, powraca także do serialu w kilku odcinkach, w których pod nazwiskiem Gary DiPasquale wciela się w postać asystenta prokuratora stanowego i oskarżyciela przed wielką ławą przysięgłych. Jedną z kluczowych postaci sezonu III, nawrócony i zrywający z kryminalną przeszłością były żołnierz Avona Barksdale’a, Dennis „Cutty” Wise, został opisany także na kartach *Homicide*. Dennis Wise był płatnym mordercą pracującym na zlecenie w Baltimore w latach 70., obecnie odsiadującym wyrok dożywocia w Zakładzie Penitencjarnym stanu Maryland. Nie tylko postaci, ale również zapożyczone z książki anegdoty policyjne pojawiają się następnie w *The Wire*.

W 6 lat po napisaniu swojej pierwszej książki przyszedł twórca *The Wire* tworzyć wraz z byłym policjantem, a zarazem przyszłym scenarzystą, Edwardem Burnsem drugą powieść non-fiction pod tytułem *The Corner: A Year in the Life of an Inner-City Neighbourhood*. Podobnie jak za pierwszym razem David Simon planował poświęcić rok na zbieranie informacji i badania w terenie dotyczące problemu narkotykowego na ulicach Baltimore. W efekcie jednak pisarz spędził 3 lata na zbieraniu materiałów, wywiadach oraz obserwacji życia na zbiegu ulic Fayette i Monroe w tym mieście. Przyglądając się dwóm pokoleniom uwikłanym w narkotykowy problem, autorzy starają się dociec społecznych przyczyn uzależnienia i przestępstw dokonywanych w skutek handlu narkotykami. Dziennik „The New York Times” uznał *The Corner* za jedną z najbardziej znaczących powieści roku 1997. Wszystkie wątki zawarte w swoich książkach David Simon zebrał i uporządkował przy tworzeniu serialu *The Wire*, wielokrotnie odnosząc się do swoich przedtelewizyjnych dzieł.

Głównym bohaterem serialu jest jednak miasto. To Baltimore, podobnie jak kiedyś w filmach *noir* Nowy Jork, a w szczególności Los Angeles, ma odgrywać rolę tła wydarzeń, ale również niemego ich uczestnika. Nowoczesne miasto jest fragmentaryczne i podzielone na peryferia oraz centrum. Miejskie suburbia i getta – rozmaite peryferia – stanowią miejsce dla ludzi wykluczonych, natomiast centrum miasta stanowi ognisko władzy, ośrodki decyzyjne – to przestrzeń lokalizacji informacji i wiedzy. Peryferia produkują nową generację przestępców, w *The*

Wire są oni produktem handlu narkotykami w socjalnych dzielnicach w zachodniej części Baltimore w sezonie I. Rozkładające się miasto w serialu jest umiejscowione na peryferiach: w slumsach oraz w biednych dzielnicach bloków socjalnych, które kontroluje gang Avona Barksdale'a i Stringera Bella. Amerykańskie niziny społeczne i czarne getto to główne perspektywy, przez które widzimy miasto Baltimore i jego upadek. Baltimore otrzymuje fizyczną przestrzeń i symboliczne ciało dzięki wizualnemu stylowi serii. Kamera unika bowiem zbliżeń, najczęściej kręcąc postaci w planach średnich i dalekich, tak aby mogły one pozostawać w interakcji z otaczającą je przestrzenią. Symbolicznymi oczami miasta będą w tym przypadku przemysłowe kamery, z których widok często jest nam dany. Jako milczący świadek widzący wszystko, Baltimore staje się równorzędnym bohaterem serialu, na pewnym poziomie także jego narratorem. W portretowaniu miasta *The Wire* nie oddaje pierwszeństwa żadnej z przestrzeni. Obraz, jaki się ujawnia, jest wielopoziomowy: poznajemy siedzibę baltimorskiej policji, miejski ratusz, jak i winkle, ulice, rozpadające się domy, budynki socjalne, afroamerykańskie getto. Każdej lokacji poświęcona jest jednakowa ilość czasu. Ze wszystkich dostępnych przestrzeni *The Wire* tworzy konsekwentną i spójną logicznie wizję. Podobnie jak w trakcie śledztwa, kiedy „wszystkie elementy układanki i szczegóły mają znaczenie”, tak wszystkie punkty na mapie miasta mają jednakową rangę. Podobnie jak w kinie *noir*, miasto w serialu jest niebezpiecznym miejscem, gdzie wszędzie może czekać nas śmierć. Graficzne przedstawienie Baltimore odsłania ruiny przemysłowej metropolii, stając się lustrem, w którym odbija się ruina moralna społeczeństwa i jego instytucji. Odsłaniając najgorsze zaułki Baltimore – opuszczone osiedla, getta, miejsca gdzie żyją bezdomni i narkomani – i filmując je takimi, jakie są, bez stylizacji, w konwencji quasi-dokumentalnej, twórcy serialu chcieli pokazać odhumanizowaną przestrzeń miejską.

The Wire to seria o tyle wyjątkowa, że radykalnie łamie dotychczasowe reguły telewizji (również tej jakościowej), zarówno dotyczące jej zawartości, warstwy tekstowej, konwencji, formatu, jak i związane z modelami dystrybucji. Do pewnego stopnia serial ten zmienił postrzeganie telewizji i uprawomocnił tezę, która powoli dla wielu już stawała się faktem. Telewizja może być sztuką. Telewizję możemy stawiać na równi z kinem i innymi tradycyjnymi formami sztuki. Telewizja jest XI muzą. Zakochanie w telewizji przestaje być wstydliwą przyjemnością i wychodzi z szafy. I wchodzi od razu do naukowego kanonu. Wkrótce po zakończeniu emisji w 2008 roku *The Wire* doczekał się wysypu książek i artykułów analizujących jego strukturę i konstrukcję. Jako pierwszy produkt telewizyjny serial doczekał się osobnych kursów na amerykańskich uniwersytetach. Przedmioty poświęcone lub inspirowane serialem zagościły w murach Uniwersytetu Hopkinsa, Harvardu, Berkeley, Middlebury College, Syracuse, Loyola University New Orleans, Washington State University w Spokane, University of York, Phillips Academy i na wielu innych wyższych uczelniach.⁸

„Wychwalane arcydzieło amerykańskiej telewizji, *The Wire*, nakreśla obraz upadku amerykańskiego miasta, tworząc dramatyczny portret baltimorskiej po-

licji, handlu narkotykami, portów, władz miasta, publicznego szkolnictwa i mediów przez ponad V sezonów. W trakcie tego kursu będziemy oglądać *The Wire* oraz rozważać wszystkie aspekty tego dostarczającego niezwyklej rozrywki serialu. Chciałabym umieścić serię w podwójnym kontekście: amerykańskiego społeczeństwa oraz estetyki telewizji.”⁹ Tak pisze na stronie swojego kursu Jason Mittell, na co dzień uczący teorii i historii telewizji w Middlebury College.

„Na naszym tegorocznym kursie dotyczącym nierówności społecznych w miastach na Harvardzie chcieliśmy, aby studenci zrozumieli ich korzenie i genezę. W tym celu zaprosiliśmy do pomocy Bodiego, Stringera Bella, Bubbles i inne postaci z *The Wire*. Serial, który opisuje miejskie życie w Baltimore przez V sezonów w stacji HBO, pokazuje zwykłych ludzi, którzy próbują zrozumieć otaczający ich świat. Złożone postaci *The Wire* po obu stronach prawa wymykają się moralnej ocenie. Krytycy go uwielbiają, fani komentują każdy odcinek. My, w Harvardzie, uważamy, że jest on czymś więcej niż doskonałą telewizją. Zauroczeni sposobem, w jaki serial podejmuje temat skomplikowanego systemu społecznego i ekonomicznego, poświęciliśmy cały kurs, aby na podstawie tego, co udało się osiągnąć temu programowi wyjaśnić socjologiczne podstawy miejskich nierówności. *The Wire* jest fikcją, jednak zmuszającą do skonfrontowania się ze społecznymi realiami bardziej efektywnie niż każde inne medium w erze tak zwanej reality TV. Tak jak w rzeczywistości, serial opiera się pokusie łatwych rozwiązań – problemy pozostają nierozwiązane, cykl się powtarza, a nierówności pogłębiają się.”¹⁰

Serial podczas swojej emisji nie cieszył się dużą oglądalnością, porównywalną z przełomową *Rodziną Soprano* czy innymi komercyjnymi hitami stacji HBO. Jednak duża aktywność oddanych fanów serialu oraz świetne recenzje krytyków pozwoliły utrzymać się serii przez V sezonów, mimo małych szans na duży komercyjny sukces. Mimo iż serial znalazł się na wysokich miejscach w każdym możliwym rankingu programów telewizyjnych, amerykański przemysł telewizyjny nie nagroził jego twórców żadnymi z najważniejszych nagród, jak Emmy czy Złote Globy. Jedynie dzięki krytyce telewizyjnej, która silnie lobbowała na rzecz *The Wire* oraz nielicznym aktywnym fanom, o serialu stało się głośno w sieci. Dla wielu dziennikarzy, internautów, blogerów, fanów i przede wszystkim naukowców serial nie był rozważany w kategoriach telewizyjnych, ale jako dzieło zupełnie odrębne, wychodzące daleko poza ramy medium, niezależne oraz bardzo nie-telewizyjne.

The Wire zmienił paradygmat myślenia i przede wszystkim pisanie o telewizji oraz jej dziełach. Nie chodzi rzecz jasna jedynie o pisanie krytyczne, ale przede wszystkim akademickie i naukowe. Dzięki kursom i analizom serialu teoretycy i badacze postanowili na nowo pytania o konwencje telewizyjne, dyskutowali o tym, czym telewizja jest lub nie jest, jakie ma ramy, estetykę, czy możemy ją traktować najzupełniej poważnie, jako źródło rzetelnej wiedzy o świecie, podobnie jak traktujemy kino czy literaturę. Z jednej strony *The Wire* wymyka się tradycjom i obowiązującej estetyce telewizyjnej, aspirując do miana autorskiego, artystycznego, nietelewizyjnego tekstu, z drugiej jednak strony to właśnie medium telewizyjne: ramy oraz format telewizji pozwoliły serialowi przybrać ostateczną postać

i wypełnić wszystkie ambicje, jakie miał jego twórca. To właśnie długi czas emisji (60 godzin) pozwolił Davidowi Simonowi na rozwinięcie skrzydeł, dopasowanie struktury oraz formy, która byłaby w stanie wyczerpać temat, jaki wziął na twórczy warsztat. Simon wykonuje pewien zwrot i ideologicznie odwraca się od wszystkich tradycji i konwencji, jakie do tej pory wypracowała sobie nowoczesna telewizja. Po pierwsze, sięga on po najbardziej klasyczną strukturę XIX-wiecznej realistycznej powieści w odcinkach oraz grecką tragedię. W warstwie wizualnej czerpie z klasycznych wzorców kina gangsterskiego oraz paradokulentalnego nurtu kina *noir*, tworząc w zgodzie ze swoim zamierzeniem film 60-godzinny lub wizualną powieść w odcinkach. Simon podkreśla, że serial wymaga cierpliwości i czasu, aby jego fabuła mogła się w pełni rozwinąć i ukonstytuować, co zakłada według niego przyjęcie innej praktyki odbioru – bardziej typowej dla czynności czytania niż oglądania.

Nielegalne ściągnięcie odcinków w sieci, powielanie płyt DVD sprawiły, iż serial *The Wire* trafił w swoim drugim obiegu do dużego grona odbiorców. Po swojej emisji zyskał on status dzieła kultowego i serialu najchętniej oglądanego przez Afroamerykanów zamieszkujących duże miasta.¹¹ Seriale, które zyskiwały status kultowych nie zawsze były telewizyjnymi hitami w czasie swojej oryginalnej emisji, co mogą potwierdzić przykłady produkcji takich jak *Z Archiwum X* (1993-2002), *Buffy postrach wampirów* (1997-2003), *Veronica Mars* (2004-2007) czy *Firefly* (2002-2003). *The Wire* wykorzystał również falę seriali o złożonej strukturze narracyjnej, które (jak wymienione powyżej) zmieniły przyzwyczajenia odbiorcze widzów i praktyki oglądania telewizji. Dezorientacja i produktywne zagmatwanie fabuł nowoczesnych seriali zmuszało widzów do baczniejszej, często wielokrotnej lektury ulubionej serii.

The Wire należy jednak zaklasyfikować do osobnej kategorii seriali z racji braku epizodycznej formy i odcinków stanowiących zamkniętą całość. Tradycyjnie programy telewizyjne były skupione na podtrzymywaniu historii w nieskończoność, aż do wyczerpania się ich oglądalności, tym samym nie stawiając sobie żadnego celu ani końca narracji. *The Wire* używa nietypowej dla telewizji neoarystoteleskiej metody konstruowania kompozycji narracyjnej, czyli rozwoju fabuły wokół wyraźnego początku (zawiązania akcji), środka oraz zakończenia. Wyrzeka się przy tym epizodów, fragmentów oraz postaci, które nie wnoszą nic do fabuły.¹² Serial skupia się na głębi opowiadania oraz detalu, posługując się pewnymi narracyjnymi strategiami: narracyjną ramą, wielowymiarowymi bohaterami, przywiązaniem do drobnych szczegółów życia codziennego. Podkreśla rolę mało znaczących momentów wydarzeń, kawałków informacji czy rozmów, które okazują się jednak decydujące. Poszczególne poziomy opowiadania składają się w jedną ramę i budują kolejne poziomy rozumienia serialu. Każdy sezon jest zbudowany wokół sprawy prowadzonej przez jednostkę policyjną, co jest pretekstem dla ukazania specyficznej instytucji oraz osobistej porażki bohaterów. Postaci, które pojawiają się w trakcie sześciu lat emisji serialu, zawsze ostatecznie będą konfrontowane z machiną instytucji. Bohaterowie, których wątki kończą się, nie zostają zapomniani, często

wracają do szerszego nurtu opowiadania. Struktura serialu została podzielona na V sezonów, które składały się kolejno z 13, dwukrotnie 12, ponownie 13 oraz 10 epizodów. Każdy odcinek trwa średnio godzinę, co daje w sumie 60 godzin emisji. Akcja, ulokowana w mieście Baltimore, rozgrywa się pomiędzy komisariatem policji a ulicami miasta; okazjonalnie przenosimy się do gmachów sądów i instytucji miejskich. W kolejnych sezonach świat przedstawiony serii rozszerza się także na inne lokalizacje, zawsze jednak znajdujące się w obrębie Baltimore.

Wyprodukowanie *The Wire* nie byłoby możliwe, gdyby nie zmiany, jakie dokonały się w samej telewizji w ostatnich dekadach, gdyby nie profil stacji HBO oraz tradycja telewizji jakościowej. Jednak serial rezygnuje ze złożonych narracji (*Zagubieni*, 2004-2010), art-house'owej stylizacji (*Sześć stóp pod ziemią*, 2001-2005) i jednostkowego bohatera na rzecz realistycznego stylu, linearnego, chronologicznego sposobu opowiadania i wielości bohaterów. Dodatkowo większość obsady stanowią Afroamerykanie, co można uznać za odważny krok na gruncie amerykańskiej telewizji. *The Wire* jest tekstem, który stara się odtworzyć relacje pomiędzy jednostkami a amerykańskimi instytucjami. Punkt ciężkości serii jest przesunięty na sfery życia publicznego: policję, przestępczość, system szkolnictwa, politykę i wprowadzany do diegezy poprzez poszczególne postaci. Detektyw McNulty jest kluczem do zrozumienia policyjnej biurokracji, i chociaż uważany jest za bohatera serialu, w kolejnych sezonach uwaga widza skupia się na postaciach takich jak Daniels, Colvin czy Bunk, które oferują inną perspektywę przy analizie struktur policyjnych. Podobnie doświadczamy analizy przestępczości i handlu narkotykami, z punktu widzenia różnych bohaterów (Stringer, D'Angelo, Avon, Omar Little). Każda z tych postaci jest złożona i wielowymiarowa, ale rzadko możemy zobaczyć, jak funkcjonują poza instytucjonalnymi rolami. Nawet perypetie miłosne i związki, w jakie wchodzi, mają zawsze bezpośrednie powiązania z ich rolami społecznymi. Najbardziej dramatyczne momenty serialu rozgrywają się zawsze wtedy, gdy bohaterowie starają się wyjść poza swoje role, poza ramy instytucji, które reprezentują.

Gdybyśmy chcieli umieścić *The Wire* w kontekście gatunkowym seriali kryminalnych, łatwo dostrzeżemy, że dramat policyjny staje się nieporęcznym kontekstem dla próby kategoryzacji serii. *The Wire* bowiem poświęca tyle samo czasu przestępcom, co policji, a z biegiem akcji także odrębnym instytucjom obywatelskim. Inne współczesne programy typu „cop show” skutecznie naciągały ramy swojego gatunku, czyniąc moralne rozróżnienie na prawo i sprawiedliwość. Bohaterowie tacy jak Andy Sipowicz (*NYPD Blue*), Frank Pembleton (*Homicide: Life on the Street*), Vic Mackey, (*The Shield*) czy Olivia Benson (*Law & Order: SVU*) odeszli daleko od pioniera współczesnego kryminału policyjnego serii *Dragnet* z lat 50. i jej bohatera Joe Fridaya. Wszyscy ci stróże prawa są postaciami złożonymi, uwikłanymi w moralne i etyczne rozterki, działającymi niejednokrotnie na pograniczu prawa, w niczym nie przypominając rycerzy bez skazy. Jednak *The Wire* radykalnie sprzeciwia się konwencji gatunkowej, podnosząc poprzeczkę. Płaszczyk serialu policyjnego pozwolił twórcom na otwarte zanurzenie się w społecznym kontekście,

ukazując porządek społeczny w postępującym upadku, gdzie zarówno policjanci, sędziowie, politycy, nauczyciele, dziennikarze, jak i kryminaliści obezwładnieni są przez korupcję i biurokrację. W serialach kryminalnych status quo przerwany jest poprzez pojawienie się przestępcy i popełnienie zbrodni. Poprzez śledztwo, pościgi policyjne, przesłuchania i wykrycie sprawcy, który jest doprowadzany przez oblicze sprawiedliwości w scenie finałowej, pożądana harmonia i społeczny ład zostają przywrócone. Taka formuła nie odpowiadała jednak twórcom *The Wire*. Jak mówi David Simon: „W programach, w których liczy się finałowe aresztowanie, przestępcy istnieją jako kontrast dla dobrych i prawych Sipowiczów, Pembletonów i Joe Fridayów, którzy są moralni, szlachetni i inteligentni. Cała intryga służy więc temu, by pokazać ich punkt widzenia, punkt widzenia większości społeczeństwa. Nic się nie zmienia, pozostajemy z tym samym obrazem społecznym.”¹³

Twórcy *The Wire* nie są zainteresowani jednostkowymi bohaterami, przywiązaniem widza do konkretnych postaci, epizodycznymi mini-fabułami, lecz rozwijającą się na przestrzeni V sezonów społeczną analizą i historią klas podporządkowanych w Stanach Zjednoczonych. *The Wire* jest najbardziej pesymistycznym portretem społecznym w dziejach amerykańskiej telewizji. Serial reprezentuje ekstremalne strefy miejskiej biedy, nierówności oraz postępującej przestępczości. Baltimore jest jednym z dwudziestu największych miast Stanów Zjednoczonych, z przeważającą większością (63.2% w stosunku do 33.1%)¹⁴ Afroamerykanów. Niegdyś miasto przemysłowe, skupione na produkcji stali, stoczniach, transporcie oraz przemyśle samochodowym, Baltimore, podobnie jak wiele amerykańskich miast, począwszy od lat 50., przeszło proces deindustrializacji, która kosztowała pracę wielu niższej klasy robotników i pracowników fizycznych. W parze z deindustrializacją nastąpił także odpływ ludności na przedmieścia. W efekcie wiele miast utraciło ponad połowę swojej populacji na rzecz suburbiów, co zapoczątkowało ich stopniowy upadek zarówno pod względem społecznym, jak i ekonomicznym. Jedną z konsekwencji upadku miasta stała się przestępczość, która w Baltimore znacznie przewyższa średnią krajową. Łatwo dostrzec, iż *The Wire* portretuje porażkę amerykańskich instytucji i skutki uboczne (ofiary) liberalnej ekonomiki. Styl serialu oraz forma, jaką wybrali twórcy, współgra doskonale z fabułą oraz wydarzeniami w świecie, jaki nakreśla David Simon. Dotykając najbardziej newralgicznych miejsc na mapie Baltimore, *The Wire* nie pozostawia żadnej nadziei na *happy end* czy poprawę warunków życia. Ulice, jakie filmuje kamera, są brutalnie realistyczne: brudne, zaniedbane, pełne narkomanów, bezdomnych i kilkunastoletnich dzieci, które już wkraczają w proceder handlu narkotykami (w serialu nosi on nazwę *The Game*). Murzyńskie getta nie są w serialu upiększane, a bieda nie jest romantyczna. Gra jest brutalnym i okrutnym procederem. Serial zatacza kręgi, odkrywając kolejne miejsca i instytucje, jakie ponoszą porażkę w amerykańskim systemie, na końcu zaś wracając do tego samego punktu, z którego się zaczął. Nic się nie zmienia. Przestępcy nie zostają nigdy osądzeni, skorumpowani politycy chodzą na wolności, polityczne gry i manipulowanie statystykami, które notorycznie odbywa się w miejskim ratuszu, stają się jedynie bardziej brutalne.

Serial odcina się od nowoczesnych, jakościowych seriali typu *CSI*, gdzie praca policyjna ogranicza się do fetyszowanej technologii i nauki w supernowoczesnych laboratoriach, w których pracują naukowcy o wyglądzie modeli i modelek. W kontraście do tych obrazów *The Wire* podkreśla ich nieskuteczność, gdy policjanci znalazłszy zmasakrowane ciało przez godzinę muszą czekać na ekipę lekarzy sądowych, którzy zajmują się kradzieżą mebli ogrodowych burmistrza miasta. W innej scenie sędzia Phelan opowiada historię kilkudziesięciu próbek krwi i DNA należących do ofiar morderstw i gwałtów, które uległy zniszczeniu w starych, zepsutych lodówkach policyjnych. Dodatkowo zarówno wiele seriali kryminalnych, jak i współczesnych złożonych narracji opiera się na zagadce, tajemnicy, mozolnie składanej z puzzli kolejnych odcinków. *The Wire* nie oferuje widzom łamigłówek – wiemy, kim są przestępcy, co robią, jakie mają cele i plany. Nawet rozpoczynająca II sezon tajemnicza śmierć kobiet uduszonych w kontenerze szybko zostaje zbagatelizowana przez przesunięcie akcentu na system korupcji i przemytu. Zamiast na tajemnicy, serial skupia się na grze pomiędzy konkurującymi ze sobą systemami, a zaangażowanie widza polega na obserwowaniu nieustannej walki pomiędzy nimi. Kulturowa logika tradycyjnych seriali policyjnych oparta jest na wierze w funkcjonowanie systemu władzy i sprawiedliwości, które są w stanie odnaleźć i ukarać zbrodniarzy. W świecie przedstawionym *The Wire* wygrywa cynizm i kolejne nierozwiązane sprawy jedynie zawyżają policyjne statystyki przestępstw.

Wszystkie te zabiegi służą mają podkreśleniu realizmu i autentyczności, do jakiej pretenduje serial. *The Wire* unika narracji zza kadru charakterystycznej dla *Dragnet* i pozwala fabule i dialogom na przejście roli narratora. Brak muzyki niediegetycznej, dyskretna praca kamery i montaż mają skupić uwagę widza na samej historii, która oparta jest na naturalistycznym stylu wizualnym. Również rezygnacja z typowych telewizyjnych zabiegów służących przytrzymaniu uwagi i pamięci widza na programie, takich jak: *recapy*, retrospekcje, *flashbacki*, repetycje poszczególnych scen z różnych perspektyw, ciągłe przypomnianie minionych wątków i dialogów, użycie głosu zza kadru, narratora wszechwiedzącego, było celowym zabiegiem, który miał zderzyć widzów z ambicjami twórcy i trafić do zaprojektowanego przez Simona aktywnego odbiorcy. Sprawy kryminalne, jakie pojawiają się w serialu, trwają na przestrzeni dużo dłuższej niż czas trwania odcinka. Zazwyczaj są one rozciągnięte na cały sezon serii lub dłużej i nie mamy pewności, że znajdą one swoje klarowne rozwiązanie, nie mówiąc o wymierzeniu sprawiedliwości. Wszystkie detale, które pojawiają się w trakcie pojedynczych odcinków zostają zapamiętane i użyte w kolejnych, niekoniecznie w porządku ciągłym. Widz musi więc nieustannie zapamiętywać wszystkie kawałki układanki lub powracać do minionych odcinków, ponieważ ważne dla historii elementy nie są mu przypomniane w telewizyjnych zabiegach wymienionych na początku akapitu. W typowych nowoczesnych serialach, szczególną uwagę zwraca się na umiejętne połączenie epizodyczności poszczególnych odcinków i fabuły, która na przestrzeni całej serii ma zaangażować widzów do związania się z serialem na dłużej. W serialu medycznym *Dr House* większość odcinków stanowi odrębne mini-fabuły, podczas gdy poszczególne epizody skupiają się na życiu prywatnym bohaterów, angażując nas w niez-

leżną historię. Z kolei *Zagubieni czy Sześć stóp pod ziemią* starają się porządkować kolejne odcinki, skupiając się na poszczególnych wątkach (śmierć tygodnia) lub bohaterach (kolejne retrospekcje pasażerów), tak by dało się łatwo określić fabułę konkretnych odcinków. W serialu *The Wire* poszczególne epizody nie mają wyróżników i sensu, jeśli są oglądane pojedynczo, bez znajomości całej fabuły. *The Wire* przeformułowuje swój własny gatunek i rozszerza możliwości telewizji, akcentując, zarazem, w jaki sposób historie mogą być opowiadane i czego mogą dotyczyć. To, co fascynuje w tym dziele, to sposób, w jaki twórcy serialu użyli dwóch pozornie tradycyjnych i nieprzystających do siebie składników, czyli klasycznej powieści i klasycznego Hollywood, tworząc jednocześnie najnowocześniejszą telewizję.

Zaangażowanie

Zaangażowanie widza w nowoczesne seriale nie pochodzi jedynie ze sposobu, w jaki prowadzona jest narracja czy z nakładów finansowych przeznaczonych na produkcję wysmakowanych formalnie programów. Aktywność przeciwstawiona pasywności widza seriali starego typu polega na otwartości tekstu, jakim charakteryzuje się neotelewizja. Pojęciem, które może być pomocne w zrozumieniu fenomenu nowoczesnej telewizji i jej tekstów, może być rozróżnienie na tekst „czytelny” (*readerly*) oraz „pisalny” (*writerly*), wprowadzonego przez Rolanda Barthesa w 1975 roku. Tekst „czytelny” adresowany jest do biernego, nastawionego tylko na odbiór, zdyscyplinowanego czytelnika, który ma w zwyczaju akceptować jego gotowe znaczenia. Taki tekst będzie zamknięty, łatwy do przeczytania, niewymagający zbyt wiele od odbiorcy. Z drugiej strony mamy tekst „pisalny”, który ciągle rzuca czytelnikowi wyzwania, aby ten napisał go na nowo, aby nadał mu własne znaczenia, partycypował w nim aktywnie.¹⁵ Barthes uznał, że tekst „pisalny” jest trudniejszy i bardziej awangardowy niż tekst „czytelny”, w związku z czym może być przeznaczony jedynie dla małej garstki ludzi. John Fiske z kolei zaproponował kategorię tekstu „wytwarzanego” (*producerly*), który to tekst nie jest awangardowy, szokujący czy nieprzystawalny dla większości czytelników – jest on na tyle otwarty i pojemny, że pracuje na wielu poziomach aktywności swoich odbiorców. Teksty „wytwarzane” są przystępne, nienarzucające swojej konstrukcji, obfitują w wiele luźnych wątków, które odbiorca może podjąć lub nie. Podobnie jak w przypadku analizy i interpretacji filmu możemy mówić o różnych poziomach znaczeń w tekście. Seriale 2.0 to teksty proceduralne, które można interpretować i czytać na wielu różnych poziomach, w zależności od kapitału kulturowego widza oraz jego kompetencji. Post-seriale nie narzucają interpretacji, nie stawiają barier dotyczących konwencji i gatunkowości, wręcz przeciwnie, obalają tradycyjne konwencje telewizyjne oraz produkują coraz liczniejsze hybrydy gatunkowe. Dzięki temu ramy możliwych odczytań tych tekstów poszerzają się, sprawiając, że coraz więcej widzów z zaangażowaniem śledzi ich kolejne epizody i sezony. Każdy nowoczesny serial charakteryzuje się zabawą językiem i grą słów. Gra słów, słowami cytowanego już Johna Fiske, sprawia nam przyjemność, ponieważ odtwarza walkę i rozgrywki klasowe w mikroskali programu telewizyjnego, wita odbiorcę z otwartymi

rękami i sama przyjemność płynąca z jej zauważenia i rozwiązania owocuje jeszcze większą przyjemnością z wytworzenia trafnego znaczenia ze zderzenia ukrytych w niej dyskursów. Gra słów jest także częścią kultury ustnej, cechuje ją pospolitość i sprzeczności, które odnajdujemy w życiu codziennym, niemożliwe do odtworzenia za pomocą ostrych, sztywnych pojęć. Zabawa językiem charakterystyczna jest zarówno dla muzyki popularnej, jak i wyszukanych tekstów literackich. Autor tekstu może zaprojektować czytelnika awangardowego i takiego, który zachwyci się trudnością i oryginalnością jego dzieła. Może również skonstruować dzieło, które będzie możliwe do odczytania na wszystkich czterech poziomach znaczeń.¹⁶ Teksty popularne to teksty charakteryzujące się intertekstualnością, niedopowiedzeniami, niedoskonałościami, niedookreśleniem granic; są to teksty, które łączą się ze sobą i przenikają do życia codziennego. Stają się one możliwe do odczytania nie tylko horyzontalnie, ale i wertykalnie.

Zaangażowanie emocjonalne w serialu nowej generacji wynika również ze sposobu, w jaki widzowie zdobywają treści medialne. Seriale zyskujące globalną popularność nie docierają do takich krajów jak Polska poprzez tradycyjną telewizję. Jeśli pojawiają się, to jedynie te najbardziej rozpoznawalne, dodatkowo z dużym opóźnieniem. Fanom pozostaje jedynie odwołanie się do praktyk hakerskich i nielegalnego ściągania danych z serwisów typu peer-to-peer, rapidshare czy torrent. W ten sposób telewizja staje się przedmiotem „haktywizmu”, co pozwala zobaczyć ją w zupełnie innym świetle: telewizja, która w swoim klasycznym okresie była wręcz synonimem medium masowego, staje się w jakimś swoim wycinku obszarem praktyki z gatunku mediów taktycznych.¹⁷

Autentyzm i quasi-dokumentalizm (momentami przypominający zabiegi etnografii ocalającej) serii przejawia się także w zapożyczeniu autentycznych policyjnych historii, które stanowią inspirację lub wręcz dokumentują kryminalne życie Baltimore. Jedną z takich inspiracji stanowi historia Melvina D. „Little Melvin” Williamsa, który w *The Wire* gra postać diakona. 63-letni Williams spędził ponad 1/3 swojego życia w zakładach penitencjarnych. Edward Burns – były policjant i współautor scenariusza do serialu – prowadził śledztwo z użyciem podsłuchów oraz obserwacji, które w 1984 roku doprowadziło do skazania „Little Melvina” na 16 lat więzienia. Simon w 1987 roku opisał przestępczą działalność Williamsa w pięcioczęściowej kronice wydrukowanej na łamach „Baltimore Sun”. Były skazaniec, a zarazem aktor swoją przygodę z przestępczym półświatkiem zaczął w wieku 14 lat od hazardu, wówczas wślawił się nieuczciwą, a zarazem bardzo umiejętną grą w kości. Skuteczność tricków zawdzięczał swojemu wyjątkowemu, naturalnemu talentowi do matematyki. Ten na poły biograficzny motyw powróci w sezonie IV serialu portretującym szkolnictwo średnie. W ramach serii były policjant Roland Pryzbylewski stara się zachęcić opornych uczniów do nauki matematyki, wykorzystując właśnie rachunek prawdopodobieństwa do nauki gry w kości. Stopniowo wsiąkając w kryminalne życie, Little Melvin zaczął produkować i rozprowadzać narkotyki – głównie heroinę. Przez kilka lat udało mu się w Baltimore zbudować imperium narkotykowe, na którego czele stał aż do aresztowania przez Eda Burnsa.

Sam będąc dealerem, nigdy nie zażywał narkotyków, nie spożywał alkoholu i przestrzegał żelaznej dyscypliny dotyczącej utrzymywania dobrej kondycji fizycznej. Postać ta miała służyć za pierwowzór dla Avona Barksdale'a – szefa narkotykowego gangu, którego ścigają policjanci w I oraz III sezonie serialu.¹⁸ Dochodzenie w sprawie działalności Barksdale'a i jego współnika Stringera kończy się skazaniem tego pierwszego na 7 lat pozbawienia wolności. Jednak po odbyciu jedynie części swojego wyroku Avon wraca do gry w sezonie III. Inną postacią, która ożyła na ekranie dzięki twórcom serialu, był zmarły w wieku 48 lat informator policyjny, znany jako Bubbles. Bubbles, grany w serialu przez Andre Royo, to jedna z najważniejszych postaci serialu. Dzięki swojej fotograficznej pamięci i doskonałej znajomości ulic Baltimore, Bubbles za niewielkie sumy pieniędzy dostarcza policjantom cenne informacje na temat gangów narkotykowych. W latach 70. pierwowzór postaci z *The Wire* był najlepszym policyjnym informatorem w mieście, pracując jednocześnie dla agentów federalnych, władz stanowych i zwykłej policji dochodzeniowej. Trick, którego Andre Royo używa w serialu – wskazując policji najważniejsze postaci świata przestępczego poprzez gest nakładania im na głowę czerwonego kapelusza, który rzekomo usiłuje sprzedać – był faktyczną metodą, jaką posługiwał się Bubbles w okresie, gdy pracował dla przyszłego scenarzysty *The Wire*. Urodzony w południowym Baltimore Bubbles zmarł na AIDS, wyniszczony także długoletnim nałogiem narkotykowym. Jednak w serialu postać ta pełni funkcję obserwatora, wędrowca, który doskonale zna mechanizmy miejskiego życia i Gry. Jako jedyny w całej serii reprezentuje nadzieję i doczeka się swojego odkupienia. Przeciwnie niż w prawdziwym życiu, Bubbles po wielu latach walki z sukcesem wychodzi z nałogu i powraca na łono rodziny, z której był jak dotąd wykluczony.

Felicia „Snoop” Pearson urodziła się w 1980 roku w Baltimore jako „crack baby”. Mieszkając w domu zastępczym, a w końcu znajdując schronienie u rodziców adopcyjnych, Pearson od najmłodszych lat parała się handlem narkotykami. W wieku 9 lat miała na podwórku swojego domu schowany pistolet 9mm, a kończąc 14. rok życia została skazana za zabójstwo II stopnia i spędziła prawie 7 lat w więzieniu. W klubie muzycznym poznała odtwórcę roli Omara Little – Michaela K. Williamsa, który przedstawił ją twórcom i producentom serialu. Pearson wcieliła się w rolę morderczynie pracującej wraz z Chrisem Partlowem dla Marlo Stansfielda. Androgeniczna i okrutna „Snoop” stworzyła jeden z najbardziej przerażających kobiecych portretów ostatnich lat. W przypadku tej postaci bardzo wyraźnie zaciera się granica pomiędzy fikcją a prawdziwym życiem. Pearson wielokrotnie w wywiadach podkreślała, że w serialu *The Wire* była sobą, odgrywając przed kamerą sceny z własnego życia i doświadczenia.

Te postaci nie wyczerpują powiązań serialu z prawdziwym życiem i wydarzeniami. Prawie każda z ważniejszych postaci serialu ma swój pierwowzór w prawdziwych bohaterach. Nie inaczej jest także w przypadku partnera Jimmy'ego McNulty – detektywa Bunka Morelanda. „Prawdziwy” Bunk to Oscar „Rick” Requer, emerytowany policjant z Baltimore, który zaczął pracę od patrolowania ulic miasta w 1964 roku. Podobnie jak ekranowy Wendell Pierce, tak i Requer

nie rozstaje się nigdy z cygarem. Po 20 latach służby w wydziale zabójstw odszedł na policyjną emeryturę w 1998 roku. Requer był znany z powiedzenia, iż „każdą sprawę można rozwiązać przy minimum solidnej policyjnej pracy”. Odwołując się do swojej zasady i przekopując tysiące stron policyjnych zeznań, Requer doszedł do rozwiązania sprawy, która wydawała się nierozwiązywalna, ponieważ zamordowana ofiara, którą znaleziono, nie miała przy sobie żadnego dowodu tożsamości ani wskazówek co do tego, kim jest i kto ją zabił. Jednak dzięki „solidnej pracy policyjnej” i dokładnemu przeszukaniu akt spraw detektyw znalazł wzmiankę o podobnym zgłoszeniu i świadka morderstwa. Osobę, która okazała się odpowiedzialna za zbrodnię, policjant własnoręcznie aresztował na granicy kanadyjskiej. Zamiłowanie do tego stylu pracy, przydomek oraz przypisywane bohaterowi poczucie humoru zostały odtworzone na ekranie w hołdzie Oscarowi Requerowi.¹⁹

Te i wiele innych „linków” łączących serial z „prawdziwym życiem” daje więc praktycznie nieograniczone pole do nieustannych poszukiwań i odnajdywania autentycznych tropów, sięgania głębiej i dalej w historię Baltimore – czyli tego, czego prawdziwi fani oczekują najbardziej. Jeśli wszystko, co chcemy i powinniśmy widzieć jest już umieszczone w tekście, pies tropiciel, czyli popkulturowy „nerd” nie połasi się na tę kość. Mimo pozornego braku efekciarstwa i chęci przypodobania się widzowi, twórcy *The Wire*, wypełniając po brzegi swoją fabułę realistycznymi odniesieniami, stworzyli nowy typ telewizyjnego zaangażowania.

To, co przyświecało autorowi serii, to stworzenie bezprecedensowej i nowej we współczesnej telewizji formy „wizualnej powieści” (*visual novel*). David Simon, twórca serii, podkreślał wielokrotnie w wywiadach, iż chciałby, aby *The Wire* czytano tak, jak zwarty i zamknięty tekst. Z pewnością duży wpływ na wybór tej konwencji miał fakt, iż Simon sam jest pisarzem literatury z gatunku non-fiction. Gdy autorzy pomysłu na serial *The Wire* przyszedli z gotowym scenariuszem do stacji HBO, mieli już w głowie całą strukturę serii oraz wiedzieli, że poszczególne odcinki serialu mają stanowić zamkniętą całość. *The Wire* ma swój początek oraz zakończenie – co wydaje się oczywiste przy produkcji filmu lub pisaniu książki, natomiast nie jest normalną praktyką w komercyjnych stacjach telewizyjnych, które uzależniają czas emisji swoich programów i ilość sezonów od rankingów popularności. Do prac nad scenariuszem Simon zaprosił autorów amerykańskich zajmujących się literaturą nurtu *hard boiled-fiction* o tak rozpoznawanych nazwiskach, jak Dennis Lehane, Richard Price czy George Pelecanos. Wszystko to miało na celu legitymizację pomysłu Simona na stworzenie serialu telewizyjnego, który byłby od strony wizualnej hiperrealistyczny, natomiast z perspektywy narracyjnej stanowiłby wielopoziomową i skomplikowaną strukturę, której celem byłoby obnażenie nadużyć amerykańskiego systemu politycznego i ekonomicznego. Przechodząc od szczegółu do ogółu, twórcy starają się oddać kompleksowy portret współczesnej miejskiej Ameryki na różnych poziomach instytucjonalnych: od wojny z narkotykami po system szkolnictwa. Aby tak szeroko zakrojona wizja była jednocześnie atrakcyjna dla

widzów w sensie dramatycznym, jak i spójna narracyjnie, odcinki serialu zostały wydłużone do 60 minut a struktura serii przypomina organizację powieści.

Serial demokratycznie poświęca tyle samo czasu przestępcom co policji. Sposób, w jaki serial posługuje się czasem i wieloma perspektywami, jest głęboko literacki. *The Wire* projektuje aktywność widza w fabule i sprawia, iż publiczność staje się świadoma swojej roli w tragedii dziejącej się w danej chwili na ekranie, jak i w całym spektrum rzeczywistości ekranowej. Elementami, które o tym świadczą, są przede wszystkim epigrafy rozpoczynające każdy epizod, repetycje dialogów wypowiedzianych przez postaci na przestrzeni całego serialu, wzajemne zależności pomiędzy postaciami oraz głęboko literacki sposób manipulowania czasem i multiplikowanie perspektyw.

Poszczególne elementy struktury *The Wire* mają wywołać podobny efekt – uniwersalizacji przedstawianej idei. Serial stanowi próbę stworzenia współczesnej metanarracji, tak rzadko podejmowaną przez współczesną kulturę. Każda scena i epizod, a nawet elementy takie jak epigrafy mają nas kierować docelowo ku szerszej historii. Skomplikowane i ściśle splecione ze sobą fabuły poszczególnych sezonów mają na celu dramatyzację dialektycznych interakcji pomiędzy jednostkowymi aspiracjami a dynamiką instytucji. Wszystko to tworzy historię o mieście Baltimore, ale mając w zamierzeniu być głębszą metaforą każdego amerykańskiego miasta i wreszcie całego systemu. Każda postać i każdy wątek fabularny obfituje w symboliczne i metaforyczne skojarzenia, które prowadzą widzów do szerokiego przedstawienia samej natury współczesnego kapitalizmu. W samym tekście nie pada nigdy słowo kapitalizm, jednak na poziomie metatekstualnym nazwanie głównego problemu, z jakim borykają się jednostki i instytucje, nie może jawić się z większą przejrzystością i siłą. Arystoteles twierdził, iż tragedia oddziałuje na widza najmocniej wtedy, gdy zdarzenia pojawiają się w nieoczekiwany sposób, ale zarazem też wynikają z siebie organicznie. Cała konstrukcja *The Wire* jest zaplanowana w taki sposób abyśmy my, widzowie, nie przewidzieli zbyt szybko przyszłych wydarzeń, natomiast w momencie ich dziania się rozumieli dokładnie i jasno, z czego one wynikają i czego są konsekwencją. David Simon hołduje tej zasadzie, nie pozostawiając w scenariuszu pustych znaczeniowo miejsc. Każdy zwrot akcji, czyli *peripeteia* wynika jasno z poprzednich wydarzeń, a jak starałam się wykazać na przykładach – już na samym wstępie serii zostały określone zasady, jakimi rządzi się świat *The Wire*. Wszystkie wydarzenia są więc konsekwencją założeń fabularnych.

The Wire jest doskonałym produktem współczesnej telewizji – powstałym w momencie intensywnego rozwoju, w okresie przejściowym pomiędzy tradycyjnie rozumianym medium masowym a interaktywną i wielopatformową rozrywką. Ukochany przez fanów, badaczy i tradycyjnie rozumiane elity intelektualne *The Wire* pozostaje obiektem fanatycznego, niecodziennego kultu.

Przypisy

- ¹ P. Oswald, *Wake Up, Geek Culture. Time to Die*, Por. http://www.wired.com/magazine/2010/12/ff_angrynerd_geekculture/all/1, [dostęp 05.04.2012].
- ² E. Levine, *Tangled up in The Wire*, <http://drtelevision.blogspot.com/2008/01/tangled-up-in-wire.html>, [dostęp 05.04.2012].
- ³ J. Gray, *An Elegy to The Wire (Spoiler-Free), Or Between Simon, Ferraro, Wright, and Obama*, <http://www.extratextual.tv/tag/the-wire/>, [dostęp 05.04.2012].
- ⁴ R. Burrows, *The Wire: A comprehensive list of resources*, Por. <http://www.york.ac.uk/media/sociology/curb/publications/The%20Wire%20resource%20list.pdf>, [dostęp 10.04.2012].
- ⁵ H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, *Studies in Culture and Communication*, New York 1992, s.17.
- ⁶ P. Siuda, *Pielgrzymki fanów. Podróże w przestrzeni geograficznej czy podróże symboliczne?*, „Studia Medioznawcze” 2011, nr 4 (47), s. 109.
- ⁷ P. Siuda, *Od dewiacji do głównego nurtu – ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów*, „Studia Medioznawcze” 2010, nr 3 (42), s. 87-99.
- ⁸ Por. D. Bennett, *This Will be on Midterm. You Feel Me?*, <http://www.slate.com/id/2245788/>, [dostęp 21.09.2011]; A. Chaddha, W. J. Wilson, *Why we're teaching The Wire at Harvard*, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/09/10/AR2010091002676.html>, [dostęp 21.09.2011]; Ch. Walker, *Hopkins students Discovery Baltimore through The Wire*, http://articles.baltimoresun.com/2010-11-25/news/bs-md-wire-class-hopkins-20101125_1_baltimore-drama-hopkins-students-baltimore-schools, [dostęp 21.09.2011]; *Getting Down with The Wire*, <http://www.andover.edu/About/Newsroom/Pages/GettingdowntoTheWire.aspx>, [dostęp 21.09.2011]; J. Mittell, *Watching The Wire*, <http://blogs.middlebury.edu/thewire/>, [dostęp 21.09.2011].
- ⁹ J. Mittell, op. cit., [tłum. E.D.].
- ¹⁰ Por. A. Chaddha, W. J. Wilson, op. cit.
- ¹¹ J. Mittell, *The Wire in the Context of American Television*, <http://justtv.wordpress.com/2010/02/09/the-wire-in-the-context-of-american-television/>, [dostęp 22.09.2011].
- ¹² R. Altman, *A Theory of Narrative*, New York 2008, s. 3.
- ¹³ H. Sheehan, S. Sweeney, *The Wire and the World: narrative and metanarrative*, „Jump Cut” 2009, nr 51, <http://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/Wire/index.html>, [dostęp 21.09.2011].
- ¹⁴ *State and County Quick Facts*, <http://quickfacts.census.gov/qfd/states/24/24510.html>, [dostęp 20.09.2011].
- ¹⁵ J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków, 2010, s. 107.
- ¹⁶ Według Davida Bordwella w każdym filmie można odnaleźć cztery rodzaje znaczeń, w zależności od tego, na jakiej jego części skupimy swoją uwagę. Pierwsze dwa, referencyjne i eksplicytne, wiążą się z rozumieniem i polegają na bieżącym odczytywaniu tego, co widać na ekranie. Istnieją jednak także dwa inne typy znaczenia: implicytne oraz symptomatyczne, wiążące się z interpretacją pozostawionych przez twórcę wskazówek, dookreślaniami ich poprzez swoje doświadczenie. Por. D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2010, s. 68-71.
- ¹⁷ A. Nacher, *Serial 2.0 – model do składnia*, [w:] M. Filiciak, B. Giza, *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, Warszawa 2011, s.231.
- ¹⁸ R. Alvarez, *The Wire. Truth be Told*, New York 2010.
- ¹⁹ Szerzej o tym w: Ibidem.

The Wire: a Case Study

[Summary]

The paper addresses the issue of academic interest in the highly acclaimed HBO series *The Wire*. While much media and social studies literature has analyzed the series itself, relatively little has been written about community the aca-fans, who in the rise of web 2.0 replaced the the subculture known colloquially as nerds. Created in 2002 by David Simon “the best show in the history of American television” was firstly rejected by the HBO viewers but then fully embraced by TV critics and scholars. Academic fans created unprecedented fandom around *The Wire* and in consequence they managed to bring the program back into popular, general interest.

Agata Włodarczyk Marta Tymińska

(Uniwersytet Gdański)

***Fan fiction* a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska**

W ostatnich latach rozwinęło się bardzo ciekawe zjawisko kulturalno-literackie. Ponieważ zaistniało poza głównym nurtem, przez długi czas rozwijało się tylko w hermetycznych grupach, np. w kręgu bliskich znajomych, natomiast u przeciętnych użytkowników popkultury wzbudzało zdziwienie, a czasem również wstręt. Mowa o niezmierzonej liczbie stron tekstów pisanych przez fanów na temat ich ulubionych postaci literackich, bohaterów gier, komiksów, seriali, czy też muzyków. Mowa o *fan fiction*, czyli o fanowskich zabawach z dziełami kultury.

Wśród fanów przyjmuje się, że *fan fiction* rozwinęło się wraz z telewizją, stając się jej dopełnieniem oraz formą interpretacji telewizyjnych fenomenów. Stąd wynika możliwość rozciągnięcia tego terminu na wszystkie artystyczne wytwory fanowskie¹, taką atrybucję stosuje w polskim piśmiennictwie Piotr Siuda², jeden z prekursorów badań nad fanami oraz nad *fan fiction* na polskim gruncie akademickim. Z zaproponowaną przez niego definicją trudno się jednak zgodzić. Siuda pod pojęciem *fan fiction* rozumie wszystkie aspekty aktywności fanowskiej: pisanie opowiadań, rysowanie komiksów, moderowanie strony internetowej, czy też udzielanie się na czacie danego fandomu. Jest to jednak założenie błędne, ponieważ *fan fiction* od samego początku było rozumiane jako fanowska działalność literacka, właśnie ta perspektywa dominuje w głównym nurcie badań. Każde inne zjawisko, określane przez Siudę jako *fan fiction*, z całą pewnością nim nie jest. To rozróżnienie jest konieczne dla dalszych rozważań, ponieważ poprzez ujęcie zbyt wielu zjawisk fanowskich pod jednym „terminem-wytrychem” uniemożliwia dokładne przyjrzenie się ich różnorodności i złożoności.

Dlatego też w swoich rozważaniach będziemy się odwoływać przede wszystkim do badaczy anglosaskiego kręgu kulturowego, którzy części omawianych zjawisk, w tym właśnie fanowskiej fikcji, przyjrzeni się nieco dokładniej, z uwzględnieniem podziałów istniejących w badanych fandomach. Poza nurtem literackim widoczne

wytwory fanowskie to między innymi ilustracje (*fan art*) oraz krótkie, zmontowane z fragmentów ulubionego tekstu kultury filmiki (*fan video*)³, nie są to jednakże wszystkie produkty kultury fanowskiej.

Fan fiction, w całym swoim ogromie i różnorodności, stanowi najlepiej zbadany na gruncie naukowym aspekt twórczości fanowskiej.⁴ Podobne zainteresowanie zagadnieniem prezentują prawnicy stojący na straży dóbr materialnych swoich klientów (autorów, twórców czy korporacji).⁵ Status prawny *fan fiction* budzi wiele wątpliwości i kontrowersji, w większości wypadków ta amatorska twórczość jest zaciekle tępiona, ostatecznie próbuje się ograniczać zakres jej działania oraz wpływu.

Fan fiction jest na tyle rozbudowane i zakorzenione w fandomie, iż ukonstytuowało szereg towarzyszących mu zjawisk, osobną nomenklaturę, kanały dystrybucji oraz swoistą sferę profesjonalizacji.⁶ Podstawą lingwistyczną dla „fanowskiej” terminologii jest język angielski, stąd w Polsce najczęściej używa się anglojęzycznych zwrotów, które zaadaptowano do rodzimej fleksji. Warto też wspomnieć, choćby pobieżnie, o hybrydycznym charakterze takiej praktyki, czyli o popularnym adaptowaniu słów obcego pochodzenia do polskiej fleksji oraz morfologii, przy zachowaniu pierwotnej lub nieznacznie zmodyfikowanej pisowni.⁷ Najczęściej można się spotkać z oryginalną formą – *fan fiction*, przy czym elementy składowe wyrażenia są pisane razem, osobno lub z użyciem łącznika. Dość często używa się również kontaminacji „fanfic” w pisowni oryginalnej lub spolszczonej – „fanfik”. Sporo osób korzysta po prostu ze sformułowania „opowiadanie do (i tu można umieścić tytuł filmu, książki lub nazwę zespołu muzycznego)”.⁸ Na potrzeby tego artykułu będziemy korzystać z formy anglojęzycznej, w której oba człony rozdzielone zostaną spacją, a także polskiego odpowiednika „fanfik” wraz ze wszystkimi formami deklinacyjnymi.

Niniejszy artykuł ma na celu scharakteryzować zjawisko *fan fiction* w kontekście historyczno-literackim oraz pod kątem dotychczasowych spostrzeżeń na temat kultury konwergencji czy kultury uczestnictwa jako istotnego przejawu kultury medialnej.

Różne fan fiction początki i źródła

Trudno dokładnie określić, kiedy pojawiły się pierwsze *fan fiction*. Wszystko zależy od tego, jak zdefiniuje się ten rodzaj pisarstwa, czy też gatunek literacki. Można mówić o trzech typach definicji – szerokiej, wąskiej oraz integrującej. W przypadku szerokiego podejścia do omawianej grupy można zaklasyfikować wszystkie teksty literackie inspirowane wcześniej powstałymi utworami. W dosłownym rozumieniu: to teksty przekształcające już wydane i funkcjonujące wśród czytelników dzieła poprzez dodanie nowych elementów, przyjęcie innej perspektywy, a zarazem utwory opisujące wydarzenia wcześniejsze bądź późniejsze wobec akcji wyjściowych tekstów, pogłębiające dotychczasową ich analizę, czy

też proponujące nowe sposoby odczytania. Węższe znaczenie odnosi się do fanfików jako utworów wyrosłych z mediów telewizyjnych – tekstów bezpośrednio inspirowanych, a także niekomercyjnych (w tym wypadku autor nie otrzymuje wynagrodzenia materialnego w żadnej postaci), oraz nieposiadających profesjonalnego wydania. W tych definicjach doprecyzowana zostaje również kategoria „czerpania”: pisarze *fan fiction* wykorzystują napisane przez innych, oryginalne postaci, bawiąc się nimi niczym lalkami na terytoriach literackich domków innych autorów. Wykorzystują stworzone przestrzenie oraz rządzące nimi zasady, w swoich utworach zaś posługują się już istniejącymi postaciami. Dokonują remiksu, podobnie jak twórcy *fan videos*, którzy za pomocą montażu materiału filmowego i poprzez podłożenie nowej ścieżki dźwiękowej potrafią przedefiniować znaczenia sytuacyjne, tak aby przedstawiały ich odczytanie danego tekstu kultury.⁹

Definicja integrująca, łącząca oba te podejścia, została zaproponowana przez Pugh.¹⁰ Według tej badaczki najistotniejszą cechą charakterystyczną fanfiku jest wykorzystanie już istniejących, wykreowanych przez innych pisarzy „kanonicznych” postaci, miejsc, światów oraz fabuł¹¹, bez względu na datę powstania literackich pierwowzorów; przy czym kwestia późniejszego wydania fanfików czy otrzymania za nie wynagrodzenia nie ma większego znaczenia.¹² Pugh przytacza przykłady utworów pisanych na zlecenie autorów oryginalnych – jak książka Paula Magrasa wpisująca się w kanon *Doctora Who* – które można zaliczyć do *fan fiction* przez wzgląd na „fanowski” status autora oraz korzenie książki, pisanej jeszcze przed zleceniem ze strony BBC.¹³ Poprzez „kanoniczne postaci” Pugh rozumie bohaterów, którzy pojawiają się oryginalnie w danej powieści, cyklach wydawniczych, seriach telewizyjnych czy kinowych lub grach.

Samo założenie, iż fikcjonalni bohaterowie mogą być rozpatrywani w kategoriach „oryginalności” bądź przynależności do konkretnego autora czy autorów, jest stosunkowo nową ideą, dostrzegalną współcześnie na całym świecie. W Polsce, w dwudziestoleciu międzywojennym, kwestię pojawienia się podejrzanie szeroko zakrojonych inspiracji, zależności czy też, miejscami, po prostu kopiowania, poruszają w swoich pismach między innymi Wacław Borowy¹⁴ oraz Karol Irzykowski.¹⁵ Na tle wcześniejszych praktyk tak silna awersja do czerpania, inspirowania czy nawet przepisywania dzieł (w tym ich tłumaczenia na inny język, a następnie podpisywania się pod nimi) jest czymś nowym. W XVI wieku pisarzom wręcz zalecano naśladowanie twórców antycznych, a także przejmowanie fraz, zwrotów, figur stylistycznych, metaforyki, schematów kompozycyjnych oraz sposobów konstruowania samych bohaterów¹⁶, skąd niedaleko już do bardziej bezpośrednich założeń. Czerpanie z puli mitów (*myth-kitty*¹⁷), a także tworzenie dzieł będących odpowiedzią na inne utwory stanowiło literacką normę, wynikało w sposób naturalny z obiegu opowieści, międzytekstowego dialogu. I to właśnie te tradycyjne chwytły Irzykowski najbardziej w swoim eseju potępia, dając do zrozumienia, że uniemożliwiają rozwój literacki w Polsce, ponieważ blokują możliwość tworzenia „nowych” czy też „oryginalnych” utworów. To przesunięcie się w kierunku legalizacji sprawiło, iż współcześnie w sporze o plagiat najczęściej do powiedzenia mają

prawnicy oraz sędziowie, którzy interpretując obowiązujące zapisy prawne¹⁸, określają, czy dany tekst przekroczył dopuszczalną przez paragrafy granicę „inspiracji” i jest plagiatem, czy jeszcze nie.¹⁹

Nietrudno więc zauważyć, iż *fan fiction*, rozumiane zgodnie zarówno z szeroką, jak i integrującą definicją, istniało zawsze w formie przepisanych na nowo mitów, apokryfów, a nawet dopisanych ciągów dalszych.²⁰ To, czy te wszystkie teksty, napisane, wydane i docenione na gruncie krytyki literackiej można w ogóle klasyfikować jako *fan fiction*, jest zupełnie inną kwestią. Nad zasadnością rozszerzenia kategorii fanfików o odległe historycznie obszary socjologii mediów wciąż debatuje, tymczasem literaturoznawcy nieczęsto podejmują tę kwestię.

Jednak większość badaczy jako okres zapoczątkowania medialnego *fan fiction* określa lata 30. lub 50. – wówczas powstawały pierwsze fanfiki tworzone przez Sherlockian (fanów Sherlocka Holmesa) – bądź też kiedy zaczęły tworzyć Trekkies (fanki oraz fani serialu *Star Trek*) w latach 60. ubiegłego wieku.²¹ Dokładne badania dotyczące demograficznych parametrów fandomu nie są z punktu widzenia metodologii łatwe, jeśli w ogóle w dzisiejszych czasach możliwe do wykonania.²² Pomijając trudność w definicji samego „fana” jako podmiotu badań, dochodzą również komplikacje w dotarciu do odpowiednio reprezentatywnej grupy. Dostępne dane, pochodzące z socjologicznych prac, ukazują, iż wśród pierwszych twórczych *fan fiction* do *Star Treka* przeważały kobiety²³, i to wciąż one stanowią większość, pomimo współczesnego większego uczestnictwa mężczyzn.²⁴

Motyacją do tworzenia własnych prac miał być obowiązujący w latach 60. schemat fabularny seriali telewizyjnych, opierały się one mianowicie głównie na scenach akcji, z pominięciem pogłębienia obrazu relacji pomiędzy postaciami.²⁵ Tym, co popchnęło pierwsze twórczynie czy, w dużo mniejszym stopniu, pierwszych twórców do sięgnięcia po pióra, była chęć wypełnienia pozostawionych w serialu luk związanych z osobistym życiem bohaterów. Chociaż współczesne scenariusze zostały wzbogacone o te elementy, to dopowiedzenia nadal stanowią istotną część wątków poruszanych przez autorki i autorów fanfików. Wynika to też niejako z samej budowy dzieł kultury, w których zostawia się luki fabularne czy też logiczne²⁶, które fani mogą wypełnić, tym samym stając się częścią oglądanej historii. Taką motywację Pugh określa mianem „więcej z” (*more from*)²⁷, wynika ona bowiem z pragnienia wyciągnięcia ze swojej ulubionej serii czegoś ponad to, co zostało już opowiedziane. Jako podkategorie tej motywacji wymienia również *fan fiction* pisane jako odpowiedź na pytania „co jeszcze” (*what else*) i „a co jeśli” (*what if*).²⁸ Pisane przez fanów opowieści mają więc zaspokoić ich własne potrzeby dotyczące historii, a poprzez ich nieformalną, cyfrową lub ziniową publikację – podzielenia się przemyśleniami czy kreatywnością z większą liczbą osób, a także odnalezienia innych odbiorców dzielających tego typu pomysły czy sposób odczytania.

Fan fiction wpisuje się tym samym we wszystkie obszary produktywności, jakie określił John Fiske w *Kulturowej ekonomii fandomu*.²⁹ Poprzez kreowanie znaczeń i dokonywanie wewnętrznej interpretacji ukochanych produkcji, twórców oraz fik-

cyjnych postaci, fani angażują się w produktywność semiotyczną, poszerzając tym samym pole znaczeń, jakie może przyjąć dany tekst. Debaty, dyskusje, wymiany opinii na forach internetowych, czatach czy też w panelach dyskusyjnych na konwentach to typowe elementy produktywności enuncjacyjnej, która charakteryzuje się werbalizacją, ekspresją i wymianą myśli związanych z danym tekstem kultury. Natomiast już sama działalność literacka na gruncie *fan fiction* może być z powodzeniem określona jako produktywność tekstualna.

Nakręcona opowieść – o narracji i charakterze fanowskich wideo

W twórczości fanowskiej można rozróżnić również inne formy narracyjne, takie jak komiksy, *doujinshi*³⁰, ilustracje lub też fanowskie wideo (*fanvid*, *fan video*). Tym ostatnim warto poświęcić trochę uwagi ze względu na ich narracyjny charakter, przez który są niekiedy porównywane do fanfików³¹ lub też z nimi mylone.³² Przykładowo, Tisha Turk określa *fan fiction* i *fan videos* jako ekspresję tego samego zjawiska tworzenia nowych narracji³³, przy czym fanowskie opowiadania cieszą się większą popularnością niż fanowskie montaże filmowe. Są również mniej widoczne w kontekście ewentualnych pozwów sądowych za naruszenie praw autorskich.

Sama idea *fan videos* opiera się na zmontowaniu w jedną spójną całość fragmentów danej produkcji filmowej lub serialowej, wraz z dialogami i dodaną ścieżką dźwiękową. Według obserwacji Turk za najbardziej kluczowy element *fan videos* uważa się dobór odpowiedniej ścieżki dźwiękowej, która narzuca paradygmat interpretacyjny dla całej pracy.³⁴ Zazwyczaj *fan videos* poprzez rozwiązania montażowe i muzyczne, obecnie również literackie, dokonują swoistej reinterpretacji wydarzeń filmowych, często łącząc materiały z różnych źródeł w jedną spójną, narracyjną całość. Samo tworzenie takich filmów czy teledysków nosi nazwę *viddingu*, a jej twórcy i twórczynie określają się mianem *vidders*.³⁵

Fan videos jako zjawisko fanowskie narodziło się oficjalnie w 1975 roku³⁶ wraz z pierwszym filmikiem – prezentacją autorstwa Kandy Fong.³⁷ Była to puszczana symultanicznie z dwóch rzutników prezentacja do piosenki w wykonaniu Leonarda Nimoya (aktora grającego Spocka w serialu *Star Trek*). Przez długi czas *vidding* był popularny jedynie w obrębie samego fandomu, tak przygotowane obrazy wyświetlano na konwentach fanowskich i dystrybuowano za pomocą kaset VHS przez sieć znajomych.³⁸ Wraz z Web 2.0 zarówno tworzenie, jak i dystrybuowanie *fan video* zostały znacznie ułatwione.³⁹ Jean Burges i Joshua Green przeprowadzili badanie dotyczące zachowań odbiorczych i nadawczych na najpopularniejszym portalu video na świecie – youtube.com.⁴⁰ Według nich połowę zawartości YouTube'a stanowią treści tworzone przez samych użytkowników, z czego 15% to *fan videos* i *anime music videos*⁴¹ (zwane również AMV). Są one rzadziej oglądane (zazwyczaj wymagają pogłębionej znajomości kontekstu), niemniej jednak są zdecydowanie częściej komentowane i prowokują więcej „odpowiedzi wideo” na portalu. Badacze ci wprowadzają również (za Hartleyem) pojęcie społeczeństwa

redakcyjnego, które opiera się właśnie na tworzeniu nowych treści i tekstów z tych już istniejących. Tym samym możemy zaobserwować, jak widzowie i czytelnicy zmieniają swój status wobec mediów nadawczych, w których konsument-odbiorca występuje również w roli twórcy znaczeń.⁴² Podobieństw pomiędzy *fan fiction* i *fan videos* jest dużo, szczególnie na poziomie narracyjnym. Zarówno fanfiki, jak i fanvidy stanowią genetowskie narracyjne *metalepsis*, co w tym przypadku określa praktykę przekraczania granic narracyjności we wszystkich wymiarach. W ramach owej praktyki historia opowiadana przeplata się z dyskursem, a granice między czytelnikiem i autorem zacierają się lub zostają w pełni zniesione.⁴³ Owa transgresja w tekście kultury ma charakter zarazem intertekstualny i ekstratekstualny, ponieważ *fan fiction* i *fan videos* zawsze angażują całą społeczność odbiorców i twórców zarazem, w ich odbiorze uczestniczy cały fandom. Mimo wielu podobieństw do *fan fiction*, fanowskie wideo są zjawiskiem odrębnym, głównie dlatego, iż tworzenie *fan videos* wymaga od twórcy posiadania innych kompetencji. Tworzenie przekonujących i efektownych narracji za pomocą montażu i muzyki zakłada umiejętności obsługi odpowiedniego oprogramowania oraz sprzętu. Przepaść technologiczna jest co prawda znacząco mniejsza w porównaniu do lat 80. i 90., niemniej jednak posiadanie dobrej karty graficznej, efektywnego programu do montażu, a także szerokopasmowego połączenia z Internetem nadal mogą być dla wielu osób przeszkodą. Tworzenie *fan videos*, które zostaną docenione przez społeczność, wymaga też pewnej audiowizualnej wrażliwości – twórcy i twórczynie muszą odrobić swoją lekcję z edukacji filmowej. Fanvidy niskiej jakości, o słabym montażu lub też zwykłe pokazy slajdów są zazwyczaj przez społeczność odrzucane jako nieprzekonujące i nieprofesjonalne.

Pomimo istnienia wielu podobieństw narracyjnych i interpretacyjnych pomiędzy fanfikami i fanvidami⁴⁴ należy pamiętać, iż te ostatnie posługują się tym samym językiem, co teksty źródłowe (filmy, seriale czy gry)⁴⁵, a *fan fiction* już niekoniecznie – może się bowiem odnosić do każdego aspektu kultury (nie tylko popularnej). Wystarczy przejrzeć istniejące i dostępne na portalach internetowych fanfiki, aby przekonać się, iż można odnaleźć również takie, które odwołują się do utworów muzycznych, gier, jak również Biblii czy Koranu.

Kolejną znaczącą różnicą pomiędzy fanvidami a fanfikami jest zakres możliwości narracyjnych. *Fan videos* dokonują przede wszystkim przetworzenia gotowych materiałów wizualnych: fragmentów filmów, zdjęć, utworów muzycznych. Czasem twórcy dodają coś od siebie: animację, rysunki, nagrane samodzielnie fragmenty. Mimo tych zabiegów na dzień dzisiejszy nie jest możliwe stworzenie przekonującego pełnometrażowego filmu taką metodą, a każda ingerencja w samą materię tekstu jest widoczna. W przypadku *fan fiction* mamy do czynienia zarówno z krótkimi, jak i długimi formami literackimi, co niweluje możliwość zdemaskowania materiału źródłowego. Jednocześnie fanfiki prezentują dużo bardziej pogłębioną analizę, a także dają możliwość wiarygodnego przedstawienia innych niż w kanonicznym tekście zdarzeń, scen erotycznych czy śmierci bądź zmartwychwstania bohaterów.

Łatanie dziur i rozwieżdzanie tekstu z autorem w tle

Produktywność fanowska i wytwarzanie tak zwanego „kapitału kulturowego”⁴⁶ sprzężone jest niezmiennie z kulturą popularną i masową, tak więc bazuje na tekstach pozostających poza obiegiem głównonurtowej kultury⁴⁷, które jednocześnie są silnie przesiąknięte intertekstualnymi znaczeniami. Cechą charakterystyczną tekstów z kręgu kultury popularnej jest przede wszystkim, według Fiskego, ich równoczesne swoiste ubóstwo tekstualne oraz wciąż przenikające się w obrębie kultury wątki.⁴⁸ To owa szkicowość tekstu, dopracowanie go tylko na poziomie ogólnym, pozostawia czytelnikom pole do interpretacji i dopowiedzeń. Oprócz niespójności bardzo ważną kategorią wytwarzającą odpowiednie „luki” jest wewnętrzna sprzeczność⁴⁹ – rozmaite próby interpretacji i odszyfrowania stają się sposobem na poznawcze wytłumaczenie niezgodnych faktów. Na istotną rolę niespójności wskazuje również Eco – teksty będące obiektami kultury są rozbite i fragmentaryczne do tego stopnia, iż pamięta się je jedynie częściowo, co z kolei powoduje nowe odczytanie przy każdym ponownym z nimi kontakcie.⁵⁰ Co więcej, ów tekst powinien posiadać zarówno powszechne, jak i intertekstualne ramy odczytania⁵¹, a także prezentować czytelne dla odbiorców archetypy, jak choćby nieszczęśliwa miłość czy samotny wędrowiec.⁵² Wiele produkcji serialowych (*Doctor Who*, 1963–1989, 2005–dziś), kinowych (*Beastly*, 2011) czy książkowych (*Kłamca* Jakuba Ćwieka) w pełni świadomie wprowadza ową intertekstualną grę z widzami i czytelnikami, którą oni z wielką chęcią podejmują, nie raz odbierając ją jako wyzwanie.

Twórczość fanowska może w tym momencie być swobodną realizacją myśli Rolanda Barthesa, zgodnie z którą lektura tekstu jest automatycznym, zindywidualizowanym nadawaniem mu znaczenia.⁵³ To ten francuski teoretyk wprowadził kategorię „tekstu pisanego”, który w przeciwieństwie do „tekstu czytelnego” pozwala czytelnikowi na przepisanie tekstu poprzez akt jego ponownej lektury.⁵⁴ Dla Barthesa interpretacja tekstu pierwszego rodzaju polega przede wszystkim na ocenianiu, z jakiej „mnogości znaczeń”⁵⁵ bądź też z jakich leksji – jednostek lektury⁵⁶ – składa się dany tekst. Leksje mogą być całymi zdaniami, zwrotami albo pojedynczymi słowami, których pojemność oraz złożoność dobiera czytający, co ukazuje „rozwieżdzanie tekstu”. Jedna leksja może posiadać kilka sensów, które z kolei odsyłają do swoich dalszych znaczeń. W myśl Barthesowskiej teorii *fan fiction* można uznać za tekst rozwieżdzony, ponieważ ukazuje on to, co czytelnik/autor wyciągnął z tekstu kanonicznego – specyficzne, zindywidualizowane, czy też skontekstualizowane znaczenie. Istnieje szereg fanfików zbudowanych na kanwie jednej tylko sceny filmowej, która dla każdego poruszającego ją autora niosła zupełnie inne znaczenie. Dobrym przykładem jest tutaj scena z pierwszego sezonu serialu *Sherlock* (2010, BBC). W tej uwspółcześnionej wersji historii o najślynniejszym detektywie świata pada sugestia, iż Watson posiada siostrę, starszą od niego lesbijkę, uzależnioną od alkoholu. Wspomniana siostra nie pojawia się w serialu, w żadnym z dotychczas nakręconych odcinków. Ta informacja była jednak wystarczająca do powstania szeregu historii, które umieszczały tajemniczą siostrę

pozostaje wewnętrznie niespójny⁶⁵, co sprawia, iż fani podejmują różnego rodzaju próby pogodzenia owych sprzeczności, często świetnie się przy tym bawiąc. Podane pod debatę rozwiązania zostają włączone do ogólnej puli wiedzy fanowskiej, nierzadko znajdując uznanie społeczności. Czasami, gdy któraś z takich prób uzyska ogólną aprobatę, zostaje uznana za „fanon” i staje się niejako nieoficjalnym kanonem.⁶⁶ Niektóre z tych nowych faktów zapełniają fabularne luki tekstu pierwotnego (na przykład Sherlockianie uznali, iż inspektor Lestrade z *Sherlocka Holmesa* ma na imię Greg, chociaż jego imię w książkowym pierwowzorze nie pada) lub też są elementem specyficznego poczucia humoru w wykonaniu fanów (przekonanie, iż John Watson uwielbia dżem truskawkowy). Niekiedy „fanon” zostaje legitymizowany przez twórców, wchodząc tym samym oficjalnie w skład kanonu. Takim przypadkiem jest wspomniane już pierwsze imię inspektora Lestrade’a, które w II sezonie serialu *Sherlock* (2012, BBC) zostaje oficjalnie podane właśnie jako „Greg”.

Znajomość kanonu jest jednak niezmiernie istotna dla twórców i twórczyń *fan fiction*, nie ma większego grzechu niż pomylić fakty czy zignorować kanon w sposób nieumotywowany⁶⁷, czy po prostu wykazać się jego nieznaną jakością. Pozostałe osoby w fandomie bardzo szybko wyłapują i krytykują takie praktyki⁶⁸, co przyczynia się do utrzymania wysokiej jakości (zgodności) tekstów oraz pogłębia wzajemną edukację dotyczącą zawartości kanonu. Bycie fanem lub fanką nie oznacza obowiązku zostania ekspertem od uwielbianego tytułu, niemniej jednak jest to bardzo ważny element w przypadku tworzenia *fan fiction*. Joli Jensen zwraca uwagę na fakt, iż oddany fan niewiele różni się od naukowca pochłoniętego przez swoją dziedzinę i zafascynowanego swoimi odkryciami.⁶⁹ W podobny sposób ten nie-akademik wyszukuje pierwsze wydania obiektów swoich fascynacji czy poszukuje dodatkowych informacji dotyczących tego tekstu kultury. Wiedzę o nim czerpie z reguły z dwóch podstawowych źródeł – tekstu źródłowego oraz pozatekstualnych elementów, które mu towarzyszą⁷⁰: wywiadów z twórcami, artykułów i recenzji, dyskusji między fanami, a także pogłębionych analiz samego tekstu, własnych bądź dokonanych przez innych. Eksperti o tak szerokiej wiedzy w społecznościach fanowskich (poszczególnych fandomach) są istotni z kilku względów. Po pierwsze tworzą oni kompendia wiedzy poświęcone ulubionym seriom, kompletują i porządkują kanon, pełnią funkcję konsultantów językowych albo recenzentów powstałych już tekstów.⁷¹ Po drugie ich pogłębione studia nad owymi zjawiskami odczarowują w pewien sposób teksty kultury popularnej, nadając im dużo głębsze znaczenia, interpretacje oraz role. Fandomowe „wrzenie” nie pozostaje bez echa wśród twórców książek, seriali czy filmów. Jeden z bardziej znanych przykładów dialogu podejmowanego z fanami można było zaobserwować w czasie tworzenia i emisji serialu *Buff: Postrach wampirów* (*Buff: The Vampire Slayer*, The WB 1997-2003), gdzie owe „mrugnienia okiem” w kierunku widzów były widoczne w wielu odcinkach.⁷² Rust mówi wręcz o symbiotycznej relacji pomiędzy *fan fiction* poświęconymi Buffy i pozostałym bohaterom a dalszym rozwojem serialu.⁷³ Tego typu kooperacyjne praktyki to mniej powszechna, a dużo bardziej korzystna strategia podejmowana przez producentów popkulturowych tekstów.⁷⁴ Ignorowanie fanów czy walka z wytwarzanymi przez nich materiałami mija się z celem – jest

ich zbyt wielu, dzięki Internetowi zachowują anonimowość, a w przypadku pierwszych oznak zagrożenia schodzą do cyfrowego podziemia, nie przerywając swojej dotychczasowej działalności.

Po ogłoszonej przez Barthesa „śmierci autora”⁷⁵ mogłoby się zdawać, iż instancja autora w produkcjach popkulturowych może nie tyle przestać istnieć, co straci na znaczeniu. Nic bardziej mylnego. Wzorem „Cahiers du Cinéma”, fandom prowadzi własną politykę autorską, która zauważa, docenia i uwzględnia jednych, a potępia i odcina się od drugich. Karolina Kaźmierczak w swoim tekście poświęconym twórcom fantastycznych języków – Tolkienowi i Okrandowi – zauważyła, iż fani, mimo tworzenia wielu tekstów pochodnych, przykładają dużą wagę do osoby autorów i ich ogólnej twórczości.⁷⁶ Autorka ta zajęła się zagadnieniem trudnym, ponieważ dotyczącym przede wszystkim sztucznych języków stworzonych na potrzeby książek i filmów. Quenya, sindarin (w przypadku Tolkiena) i klingoński (w przypadku Okranda) nie były systemami zamkniętymi i doskonałymi, stąd też fani postanowili je w jakiś sposób uzupełnić, dopełnić ich obraz leksykalny oraz gramatyczny. Co istotne, spora część z nich posługuje się tymi sztucznymi, książkowo-serialowymi językami biegłej niż ich twórcy.⁷⁷ Obecnie, zgodnie z zasadami rządzącymi językiem, oba te systemy pozostają poza jakąkolwiek kontrolą swoich projektantów. Przy czym nadal podstawowym źródłem informacji dotyczących gramatyki oraz leksyki są prace „oryginalnych” autorów, co podkreślają wszyscy twórcy poradników i samouczków w Internecie.⁷⁸ Choć więc stracili oni panowanie nad swoimi twórami, wciąż zachowują status wszechwiedzących wyroczni. Niektórych z kolei autorów fani nie tylko nie chcą symbolicznie zabijać, ale wręcz wynieść na piedestał i otoczyć swoistym kultem. Cantwell przytacza przykład jednego z najbardziej ikonicznych scenarzystów, Jossa Whedona, którego twórczość przyjmowana jest dość bezkrytycznie, a pewne „potknięcia” (jak choćby niedociągnięcia fabularne w serialu *Buffyy...*) usprawiedliwiają sytuacją życiową samego scenarzysty.⁷⁹ Przy czym Whedon chętnie utrzymuje kontakt z fanami, a wzajemna wymiana myśli i koncepcji znajduje odzwierciedlenie w jego następnych produkcjach.⁸⁰ Aktualnie, niejako na wniosek fanów, zapoczątkowano prace nad II serią dość nietypowego musicalu *Dr. Horrible's Sing-Along Blog* (2008), będącego w swoim oryginalnym wymiarze trzyodcinkową, internetową produkcją dającą zajęcie aktorom i Whedonowi w czasie strajku scenarzystów w 2008 roku.

Bardziej mroczną stroną takich kontaktów twórca-ikona a fani jest przypadek Stevena Moffata, który wydarzył się w tym roku. Ten laureat telewizyjnej nagrody BAFTA, scenarzysta, producent i reżyser prowadził Twittera, na którym to dzielił się swoimi spostrzeżeniami i przemyśleniami dotyczącymi między innymi własnych produkcji. Zdarzało mu się obrażać fanów czy mniejszości seksualne. Niechęć niektórych osób do Moffata osiągnęła taki poziom, iż on oraz część aktorów i twórców współpracujących z nim na planie różnych projektów zaczęła otrzymywać śmiertelne pogróżki. Skutkiem takiego obrotu spraw było to, że scenarzysta i reżyser *Sherlocka* skasował swoje konto na Twitterze.⁸¹

Zdobyć fanowski prestiż oraz uznanie mogą nie tylko twórcy kanoniczni, ale również twórcy w obrębie samego fandomu. Wyjątkowo aktywna postać w fandomie może uzyskać status *Big Name Fan*⁸², może też zaistnieć jako uznana twórczyni lub też uznany twórca. Przykładowo, w okresie dynamicznego rozwoju fanowskiej społeczności skupionej wokół serii o Harrym Potterze pośród autorek *fan fiction* z gatunku slash⁸³ największą renomą cieszyły się Telanu i Sushi. Zamiast imion czy nazwisk znane są jedynie internetowe pseudonimy, którymi dane osoby sygnują swoje prace. Właściwie w obrębie każdej społeczności można znaleźć twórców czy twórczynie piszące na tak wysokim poziomie, iż zostają docenione przez inne osoby wewnątrz struktur fanowskich. Rodzi się więc pytanie, które można powtórzyć za Foucaultem: „Kim jest autor?”⁸⁴ Czy jest on punktem odniesienia, narzędziem tworzącym później nieskończenie reinterretowany tekst, idolem, obiektem kultu czy też „chłopcem do bicia”? Zważywszy na to, iż nie wszystkie tytuły kultowe, zwłaszcza w sztukach audiowizualnych, mogą być przypisane konkretnej osobie, instancja autora może w ogóle nie istnieć, czy też nie być potrzebna. Dzieje się tak w przypadku wielu seriali, w których mniej eksponowani są scenarzyści, reżyserzy czy pomysłodawcy, bardziej zaś aktorzy oraz odgrywane przez nich postaci (*Bones*, FOX 2005–dziś; *Castle*, ABC 2009–dziś; *Jak poznałem waszą matkę*, CBS 2005–dziś). Co jakiś czas jednak pojawia się osoba autora, którą fani postrzegają jako nierozzerwalnie związaną ze swoimi pracami (Joss Whedon, Steven Moffat, Clive Barker). Co więcej, w niektórych przypadkach taki autor sam może stać się obiektem kultu.

Fan fiction wyszło z szafy

Przed rozpowszechnieniem dostępu do Internetu – najpierw poprzez wprowadzenie łączy szerokopasmowych, później technologii mobilnych, a niedawno przez wprowadzenie na rynek smartfonów oraz tabletów – głównym obiegiem prac pisanych przez fanów były papierowe ziny – fanowskie, nieprofesjonalne i niezależne magazyny (zwane również fanzinami). Z reguły nie ukazywały się regularnie, ich nakład pozostawał niewielki, a forma wydawnicza generowała jak najmniejsze koszty, opierając się głównie na powielaniu, co zapewniało w efekcie niewielki bądź też żaden koszt zina. Tym, co z punktu widzenia jakości językowej najważniejsze, jest fakt posiadania redakcji i korektorów. Pierwsi zapewniali selekcję, spośród nadesłanych materiałów, wybierając takie, które pasowały do tematu przewodniego numeru, a także prezentowały odpowiedni poziom literacki, językowy albo artystyczny. Drudzy z kolei zapewniali odpowiednie zredagowanie przyjętych do druku tekstów, dzięki czemu nie powielano stylistycznych czy gramatycznych błędów oraz usuwano literówki. W ten sposób istniała jakaś instancja nadrzędna pilnująca porządku oraz poprawności, zapewniająca najwyższą możliwą jakość prezentowanych treści. Czytelnicy stanowili zwykle wąskie grono, zainteresowane żywo daną tematyką (serialem, filmem czy książką), jedyną reklamą była tak zwana poczta pantoflowa, ewentualnie wzmianki w innych wydaniach fanzinowych. Kiedy spopularyzował się dostęp do Internetu, spora część ruchu fanzynowego przeniosła się

właśnie tam, przyjmując postać tak zwanych popularnie e-zinów. Internetowa wersja tworzona jest podobnie jak strony internetowe, numery zwykle dostępne są online oraz w wersji do ściągnięcia, zachowany pozostaje człon redakcyjny. W ten sposób dany tytuł może zyskać znacząco większą liczbę odbiorców, jednocześnie obniżając koszty nakładu. Ziny mają przeróżną zawartość – od prac oryginalnych (opowiadań, esejów, artykułów, komiksów, grafik), jak w przypadku *Fahrenheita*⁸⁵, po prace fanowskie (*fan fiction*, *fan art*, *fan comic*), publikowane na przykład w „Cyfrowym Magazynie Esensja”⁸⁶.

Przeniesienie w sferę cyfrową zaowocowało poszerzeniem dostępu do prezentujących fanowskie utwory zinów, jak i powstaniem niezależnych stron internetowych prezentujących prace pojedynczych autorek czy autorów, oraz całych baz zbierających teksty z jednego bądź większej liczby fandomów (patrz: rozdział *Społeczność* w niniejszym artykule). Zasady przyjmowania tekstów do tych ostatnich bywają różne, silnie uzależnione od decyzji założycieli czy też prowadzących stronę, najistotniejszą jednak zmianą, jaka nastąpiła w tej kwestii, jest zmniejszenie roli selekcji oraz korekty. Do wielkich internetowych archiwów swoje teksty dodawać może każdy, tylko w przypadku niektórych (mniejszych) administrator najpierw dokonuje wstępnej oceny fanfika i dopiero po tym, jak spełni wcześniej określone w zasadach wymogi, dodaje go bądź odrzuca. Funkcję korektora językowego przejęły tak zwane w fandomie „bety” (od angielskiego *beta reader*). Takim mianem określa się osobę, która zgadza się przejrzeć gotowy tekst i poprawić błędy, zwykle w zamian otrzymując od proszącego taką samą przysługę. Stopień poprawności stylistycznej oraz gramatycznej zależy więc bardzo od tego, kogo autor czy autorka poprosi o pomoc, i w obrębie jednej strony czy jednej bazy może się bardzo różnić. W jednym więc miejscu można znaleźć prace znajdujące się na dwóch skrajach kontinuum poprawności językowej.

Popularność, większa widoczność oraz tak znaczący przekrój jakościowy fanfików, nie wspominając o mnogości fandomów, z których te teksty wyrastają (włączając *cross-over* oraz *AU*⁸⁷), niejako wygenerowały kilka ciekawych zjawisk: na poziomie samej grupy fanowskiej – recenzje, a na poziomie akademickim – badania nad tym zagadnieniem. I tak, dla przykładu, w „CM Esensja” można znaleźć recenzje dobrych oraz złych *fan fiction*⁸⁸, natomiast w serwisie LiveJournal.com istnieje społeczność *crack_van*⁸⁹ poświęcona polecaniu (a więc i swoistemu recenzowaniu) tekstów wyrosłych z różnych fandomów. W okolicach lat 90. w anglojęzycznej literaturze naukowej zaczynają pojawiać się badania⁹⁰ dotyczące grup fanowskich skoncentrowanych głównie wokół seriali *science-fiction*, a przede wszystkim są to teksty dotyczące widowni (*audience*), która często określa samą siebie mianem „fanów” bądź nosi znamiona bycia „fanem” (zgodnie z założoną przez autorów definicją „fanowstwa”). Można by więc powiedzieć, iż *fan fiction* będące produktem specyficznej społeczności wyszło z cienia czy też „z szafy”.

Ciekawe, acz wielce problematyczne konsekwencje takiego *coming outu* widać na płaszczyźnie prawa autorskiego oraz w postawach twórców dzieł, które stają się podstawą dla transformatywnej pracy fanowskiej. Autorzy dzieł reagują na *fan*

fiction różnie, częściej jednak niechętnie niż wspierająco. Niechęć amerykańskich pisarzy, a przede wszystkim doradzających im prawników, może wynikać z reperkusji, jakie wniosła sprawa z 1992 roku nazywana „incydentem Marion Zimmer Bradley”. Bradley była bardzo popularną autorką, której książki posłużyły za podstawę dla *fan fiction* już w 1977 roku; autorką, co istotne, bardzo wspierającą twórczość fanowską i udzielającą się w zinach.⁹¹ Problem pojawił się w momencie, gdy jedna z fanek, Jean Lamb, oskarżyła oryginalną autorkę o plagiat jej fanfika i zagroziła pozwem. Sprawę załatwiono polubownie – Lamb otrzymała finansowe wynagrodzenie oraz zwyczajowe podziękowanie (*acknowledgment*) na początku książki.⁹² Amerykańskie prawo posiada lukę, jaką mogą wykorzystać autorzy *fan fiction*, mianowicie kategorię „pracy transformatywnej”⁹³, o której była już mowa we wstępie, natomiast w polskiej ustawie taką luką jest kategoria „inspiracji” – oba te terminy są wysoce niejasne, a ich rozumienie jest każdorazowo interpretowane przez sędziów i prawników. Wraz z jedną z interpretacji, która pojawia się najczęściej, *fan fiction* uznaje się za pracę inspirowaną, jeżeli oprócz cytowanych elementów znajduje się w nim dużo większy procent pracy własnej i oryginalnej. Inaczej sprawa wygląda, gdy dana postać czy świat są rejestrowanymi znakami towarowymi, wtedy bowiem podlegają prawu własności przemysłowej a nie ustawie o prawie autorskim.⁹⁴

Autorzy i autorki *fan fiction* na całym świecie najczęściej asekurują się w kwestii oskarżenia o plagiat czy kradzież postaci, umieszczając informację (*disclaimer*), do kogo prawnie „należą” owe postaci oraz wyjściowa fabuła, a także uprzedzając o niecierpaniu żadnych zysków z twórczości fanowskiej.⁹⁵

Wraz z powstaniem organizacji Creative Commons⁹⁶ *fan fiction* może zostać potraktowane jako część wielkiego obiegu wspólnych dóbr, które nie naruszają praw autorów, a jednocześnie zezwalają na ich przetwarzanie innym. Tak scharakteryzowane fanfiki dopuszczają między innymi Jim Butcher⁹⁷ oraz Mercedes Lackey⁹⁸. Bardzo dużo uwagi fanowskiej twórczości poświęciła w 2005 roku na swojej oficjalnej stronie Robin Hobb⁹⁹, autorka dwóch trylogii fantasy: „Skrytobójca” oraz „Złotoskóry”. Pisarka w swoim eseju zarzuca twórcom takich prac fanowskich kradzież własności intelektualnej, jak również samego wizerunku autorki, a także zniesławienie. Zawarte w fanfikach treści odczytuje jako uwłaczające, a przede wszystkim – wykazujące oryginalnemu autorowi nieudolność konstrukcji książki, co wywodzi ze zmian, jakie fani wprowadzają w swoich tekstach (dodają wątki romantyczne, zmieniają płeć bohaterów). Zjawisko *fan fiction* podsumowuje frazą, iż jest to nic innego, jak „masturbacyjne fantazje” (*personal masturbation fantasy*).¹⁰⁰ Jej stanowisko należy do chyba najbardziej dosadnych i wrogich, wywołało również sporo kontrowersji wśród samych fanów¹⁰¹, co prawdopodobnie doprowadziło do usunięcia wpisu ze strony. Z podobną niechęcią do *fan fiction* podchodzi Annie Proulx, autorka opowiadania *Brokeback Mountain*. Zarzuca ona piszącym fanfiki (zwłaszcza te ze szczęśliwym zakończeniem), iż zupełnie nie zrozumieli sedna książki, przypisuje im również łamanie praw autorskich.¹⁰² Z kolei Anne Rice, spod której pióra wyszła słynna już seria „Kronik Wampirów”, na swojej oficjalnej stro-

nie, w sekcji wiadomości dla fanów, umieściła apel do czytelników, wyrażając swój sprzeciw w stosunku do wykorzystywania jej oryginalnych postaci w fanfikach.¹⁰³ W tym samym komunikacie zachęca czytelników do podjęcia próby i napisania własnych historii, z własnymi postaciami.

Znacznie bardziej liberalne poglądy w kwestii fanfików ma znany i popularny również w Polsce sir Terry Pratchett, autor serii zabawnych, intertekstualnych książek „Świata Dysku”. Jego podejście można określić jako bardziej pragmatyczne, nie ma on nic przeciwko *fan fiction* jako takim tak długo, jak pisane są dla zabawy, nie przynoszą zysków, a także nie są prezentowane jako autorska („kanoniczna”) praca.¹⁰⁴ Ważne dla tego pisarza jest również to, aby takie prace nie trafiały do Internetu, gdzie może przez przypadek się na nie natknąć i narazić na pozew sądowy dotyczący kradzieży pomysłu. Sam zresztą przyznał, że zdarzyło mu się napisać cross-overowego fanfika, w którym połączył *Władcę Pierścieni* oraz *Dumę i uprzedzenie*.¹⁰⁵ J.K. Rowling, która wniosła do świata książkowego siedem tomów przygód nastoletniego czarodzieja Harry’ego Pottera, wspiera swoich fanów w pisaniu własnych (jednak pozbawionych treści erotycznych czy brutalnych) utworów opartych na wymyślonym przez siebie świecie. Moment, w którym Rowling odkryła stronę poświęconą w pełni Harry’emu Potterowi, autorka odczuła, jakby ktoś zorganizował Boże Narodzenie w sierpniu¹⁰⁶; przyznała otwarcie, że sama czytała *fan fiction* poświęcone postaciom przez siebie stworzonym, i sprawiło jej ogromną przyjemność, że fani tak bardzo angażują się w świat Harry’ego.¹⁰⁷ Choć nie powstrzymało jej to w 2008 roku przed pozwaniem Steve’a Vandera Arka za próbę nieskonsultowanej z nią publikacji *Leksykonu Harry’ego Pottera*.¹⁰⁸ Tym, co dla niej jest więc bardzo ważne, jest fakt, iż *fan fiction* jako takie nie przynosi zysków materialnych dla piszących, a zatem nie łamie prawa „kanonicznego” autora. Karen Marie Moning, jedna z czołowych autorek gatunku *paranormal romance*, poproszona w 2008 roku na swoim oficjalnym forum o opinię na temat fanfików, odpowiedziała, że dla niej jedyną granicą, jakiej fani powinni doczekać, jest koniec serii.¹⁰⁹ Odpowiedzialna za serię „Fever” pisarka sama przyznała, iż nie raz, oglądając końcowe odcinki swoich ulubionych seriali, we własnej głowie dopisywała ciągi dalsze bądź alternatywne historie.¹¹⁰

Henry Jenkins w ramach dyskusji o prawach autorskich i twórczości fanów przytacza w jego odczuciu oburzającą praktykę, jaką zaraz po uzyskaniu praw do ekranizacji Harry’ego Pottera przyjęła korporacja Warner Bros.¹¹¹ Twórcy stron z *fan fiction* otrzymywali listy od prawników firmy grożące autorom sankcjami prawnymi w przypadku dalszych publikacji. Jedną z takich stron, którą firma chciała w ten sposób zmusić do zamknięcia, był fanowski portal Tytusa Hołdysa z Polski. W odpowiedzi na taką prawniczą ofensywę Heather Lawver założyła międzynarodową organizację Ochrona Przed Czarną Magią, mającą na celu powstrzymać te praktyki i zwrócić uwagę na uniwersalne prawo dzieci i dorosłych do partycypacji w świecie Harry’ego Pottera.¹¹² Partycypacji, jak zostało to wyżej wspomniane, zaaprobowanej przez Rowling.

Chociaż fanfik występuje równolegle z samym dziełem literatury oficjalnej (opublikowanej, chronionej prawem), pozostaje zawsze nieco w tyle, ponieważ zawsze jest reakcją na jakiś inny tekst. Reakcją, dodajmy, opierającą się na wcześniejszym utworze, a więc noszącą wszelkie prawne znamiona plagiatu. Znane są przykłady *fan fiction*, które przedostały się do literatury mainstreamowej, ale dotyczy to albo utworów zależnych od książek, co do których wygasły prawa autorskie, a więc należących do domeny publicznej, albo w wypadku, gdy postaciom zmieniono imiona, jak i „poprawiono” wszelkie dotyczące ich dane tak, aby nie przypominały oryginalnych bohaterów pierwowzoru. Przykładem pierwszej praktyki jest książka *Duma i uprzedzenie, i zombie* autorstwa Jane Austen w „pośmiertnej kooperacji” z Sethem Grahamem-Smithem.¹¹³ Jest to dość specyficzna reinterpretacja przedstawiciela klasyki literatury brytyjskiej, w której obok problemów sercowych Elizabeth musi zmagać się również z dziewiętnastowieczną epidemią zombie. Drugi typ ilustruje bestseller *Pięćdziesiąt twarzy Greya* E.L. James. Zanim pojawił się na rynku wydawniczym, istniał pierwotnie w Internecie jako *fan fiction* do sagi „Zmierzch” Stephanie Meyer. Autorka rozwinęła w swoim fanfiku wątek seksualnej relacji Edwarda Cullena i Belli Swan – poruszała treści prawie nieobecne w literackim pierwowzorze, na dodatek wzbogacając je o elementy BDSM. Dopiero po otrzymaniu kontraktu na publikację fanfik zniknął z Sieci, a postaci otrzymały nowe imiona oraz profesje, usunięto całkowicie wątek wampiryzmu, zaś książka stała się finansowym hitem.¹¹⁴

Najbardziej zagorzałym obrońcą wszelkiego rodzaju remiksów, do jakich zaliczają się również *fan fiction* (stanowiące remiks tekstu), jest amerykański prawnik Lawrence Lessig. Podobnie jak Jenkins, podkreśla on przede wszystkim fakt, iż tego typu twórczość ma olbrzymi walor edukacyjny, a tak na dobrą sprawę nie różni się zbytnio od prac zaliczeniowych, które muszą oddawać uczniowie i studenci, a w których, dzięki remiksowaniu treści, wytwarzają zupełnie nową jakość.¹¹⁵ Oprócz walorów edukacyjnych, kultura remiksu ma jeszcze jedną zaletę – tworzy społeczność.¹¹⁶

W fandomie siła

Dzisiaj uczestniczenie w ciągłym tworzeniu nowych, tekstowych kontynuacji ukochanych serii nie jest niczym niezwykłym. Właściwie ten cały proces pojawia się już u dzieci, które w zabawie odtwarzają, a zarazem zmieniają, przeczytane książki czy obejrzone seriale. Po premierach Harry’ego Pottera jedną z ulubionych zabaw stało się „bycie czarownikiem”, nie raz też ktoś z grupy przybierał na chwilę tożsamość głównego bohatera książek Rowling, aby móc odegrać jego przygody. W okresie szkolnym zdarza się, iż tego typu fantazje zostają przelane na papier, i nie ma w tym nic niezwykłego, wielu psychologów uznaje takie kreatywne zabawy za normę rozwojową, a nawet – formę autoterapii. Ponadto naturalną cechą człowieka jest jego dążenie do poczucia przynależności do jakiejś grupy: rodzinnej, klasowej, szkolnej czy – w warunkach umożliwionych przez nowoczesność – fanowskiej.

Fani koncentrują się wokół stron, internetowych forów, baz czy platform blogowych, takich jak LiveJournal.com czy Dreamwidth.org, umożliwiających zakładanie społeczności (*communities*), przypominających połączenie portali i forów. Tak właśnie powstają centra fandomowe, nie muszą być one ani wielkie, ani jedyne w obrębie całej nieskończoności, jaką jest Internet.

Fan fiction publikowane są na blogach czy też w bazach-archiwach (najbardziej rozrastającym się obecnie jest Ao3.com, a najbardziej znanym – Fanfiction.net). Poziom demokratyzacji publikacji jest różny. W niektórych wypadkach wystarczy kliknięcie „upload”, by nasza historia zaistniała w Sieci, w innych do społeczności i środowiska czytelniczko-pisarskiego można się dostać z polecenia (Dreamwidth.org, Ao3.com) lub też dzięki uzyskaniu odpowiedniej liczby recenzji.¹¹⁷ Olbrzymia demokratyzacja sprawia, iż bardzo często publikowane są teksty kiepskie jakościowo, z błędami ortograficznymi, gramatycznymi, nie wspominając już o tak zwanych „zbrodniach na kanonie” czy wprowadzeniu bohaterów typu Mary Sue lub Gary Stu.¹¹⁸ Jednak tego typu produkcje bardzo często zostają wyłapane przez osoby, które wręcz zawodowo zajmują się dogłębną, często też złośliwą, analizą takich tekstów. W języku angielskim mamy do czynienia z *hackfiction*, czyli zhakowanymi opowiadaniem i *fan fiction*¹¹⁹, uzupełnionymi o komentarze, informacje z kanonu, poprawnie przepisane zdania, i tym podobne. W Polsce taką funkcję pełnią „analizatornie”, które również zgromadziły dość sporą społeczność czytelniczą niecierpliwie oczekującą na kolejną porcję literackiego absurdu.¹²⁰ W trosce o dobrą jakość treści wykształcił się szereg ról, które przyjmuje społeczność. Mamy więc do czynienia z *beta-readers*¹²¹, którzy czytają pierwotny manuskrypt i na bieżąco wprowadzają do niego poprawki, sugestie i pomysły, są też tak zwani *brit-pickers*¹²², analizujący tekst pod kątem „brytyjskości” angielskich *fan fiction*, są wreszcie koordynatorzy i koordynatorki życia fanowskiego. Można wziąć udział w wyzwaniach (*challenge*), konkursach¹²³ i kooperacjach z innymi autorami i autorkami. Aby znaleźć dobry tekst, również można zwrócić się do społeczności, która ocenia, komentuje, poleca i recenzuje na bieżąco ukazujące się w Internecie utwory.

Według Jenkinsa jeszcze dziesięć lat temu społeczność tworząca *fan fiction* składała się głównie z kobiet pomiędzy 20 a 30 rokiem życia¹²⁴, obecnie zmienia się ona, jest bardziej wielopokoleniowa oraz różnorodna. Ci, którzy zaczęli pisać w latach 60., są już dojrzałymi osobami, bardzo często wciąż aktywnie uczestniczącymi w życiu i pracach fandomu, przekazując swoje doświadczenia młodym entuzjastom, oraz dzieląc się z nimi wiedzą. Od czasu wzrostu świadomości młodzieży na temat serii o Harrym Potterze pojawiła się kolejna fala twórców i twórczyń¹²⁵, dzisiaj już należąca do dojrzałych konsumentów fanfików. Przynależenie do społeczności fanowskiej, nastawionej na tworzenie *fan fiction* o wysokiej jakości, może wpłynąć pozytywnie na rozwój własnego warsztatu literackiego. Wśród piszących można odnaleźć autorki profesjonalnie opublikowanych dzieł, które tworząc historie na podstawie już istniejących kanonów, mogą wypróbować coś nowego albo po prostu dobrze się bawić w czyjejs literackiej piaskownicy.

Przypisy

- ¹ P. Siuda, *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] *Człowiek a media. Obserwacje, wizje, obawy*, pod red. W. Gruszczyńskiego, A. Hebdy, Warszawa 2007, s. 143–157.
- ² Szczegółowy wykaz publikacji Piotra Siudy znajduje się na jego stronie internetowej: www.piotrsiuda.pl/p/publikacje.html [dostęp 17.12.2012].
- ³ Bardzo dobry słownik terminów (obejmujący przeszło czterdzieści stron) zamieszczony został w pracy licencjackiej Sandry Youseff; Por. S. Youseff, *Girls who like Boys who like Boys – Ethnography of On-line Slash/Yaoi Fans*, niepublikowana praca licencjacka obroniona na Wydziale Antropologii Mount Hollyoke College, 2004, s.155–195; mniejszy słownik, aczkolwiek w języku polskim uwzględnia praca magisterska Justyny Mazur; Por. J. Mazur, *Slash fiction – nowa wspólnota, nowe autorstwo, nowa seksualność*, niepublikowana praca magisterska obroniona w Zakładzie Antropologii Literatury i Krytyki Artystycznej Uniwersytetu Gdańskiego, 2011, s. 16–20.
- ⁴ Por. C. Bacon-Smith, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia 1992; *Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity*, pod red. C. Harris, A. Alexander, Cresskil 1998; *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*, pod red. K. Hellekson, K. Busse Jefferson 2006.
- ⁵ Henry Jenkins pokazuje to między innymi na przykładzie „szumu”, jaki wywołały fanowskie strony o Harrym Potterze, a właściwie, jaką praktykę przyjęło Warner Bros, aby nad nimi zapanować. Stosowano przede wszystkim listy od prawników korporacji wzywające do zaprzestania działalności pod groźbą pozwów sądowych; Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 166–199.
- ⁶ Profesjonalizację środowiska i selekcję *fan fiction* pod kątem „jakości” i „akuratności” opisuje m.in. Kirsti Lee na przykładzie społeczności portalu Henneth-Annûn, gdzie *fan fiction* publikowane jest po otrzymaniu dziewięciu recenzji pozytywnych; Por. K. Lee, *Under the Waterfall: A Fanfiction community's Analysis of their Self-Representation and Peer Review*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/under-the-waterfall-a-fanfiction-communitys-analysis-of-their-self-representation-and-peer-review-kristi-lee/#more-49>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁷ A. Skulska, materiały prywatne.
- ⁸ Pojawienie się *fan fiction* opisujących sceny z życia sławnych osób (muzyków, sportowców, aktorów) jest czymś nowym w obrębie samego nurtu fanfików i silnie wiąże się z wykonywanymi przez nich zawodami oraz publicznymi personami.
- ⁹ T. Turk, *'Your Own Imagination': Vidding and Vidwatching as Collaborative Interpretation*, „Film & Film Culture”, 5/2010, s. 88.
- ¹⁰ Podobną definicję proponuje socjolog mediów oraz badacz nurtu *fan studies*, Henry Jenkins; Por. H. Jenkins, *How Fan Fiction Can Teach Us a New Way to Read Moby-Dick. Part I*, http://henryjenkins.org/2008/08/how_fan_fiction_can_teach_us_a.html [dostęp 17.02.2011].
- ¹¹ S. Pugh, *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*, Bridgened 2009, s. 24.
- ¹² Pugh uwzględnia w swojej kategorii *fan fiction* również książki, które zostały napisane przez pisarzy (czasem również fanów) na zlecenie twórców określonej serii wydawniczej czy telewizyjnej, a więc zakładające wynagrodzenie oraz wydanie książkowe. Przykładem mogą być przygody agentów Murdera i Scully z serialu *Z Archiwum X (The X Files)*, FOX) czy książki opowiadające przygody Doktora i jego kompanów z serialu *Doctor Who* (BBC).
- ¹³ S. Pugh, op.cit., s. 146–148.
- ¹⁴ W. Borowy, *O wpływach i zależnościach w literaturze*, Kraków 1921.
- ¹⁵ K. Irzykowski, *Plagiatowy charakter przełomów literackich w Polsce*, [w:] idem, *Słownik wśród porcelany*, Kraków 1976, s. 30–41.
- ¹⁶ J. Pelc, *Wstęp*, [w:] J. Kochanowski, *Treny*, oprac. J. Pelc, Wrocław 1969, BN I 1, s. XX.
- ¹⁷ S. Pugh, op.cit., s. 39.

- ¹⁸ Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 Nr 24 poz. 83 z późniejszymi zmianami.
- ¹⁹ P. Gruszecki, *Fan Fiction a prawo*, <http://legalnakultura.pl/pl/baza-wiedzy/pytania-do-prawnika/blog/69,fan-fiction-a-prawo>, [dostęp 20.07.2012].
- ²⁰ Do takich utworów na gruncie polskim należą: apokryfy, hagiografie – *Świętego Wojciecha Żywot Drugi* Brunona z Kwerfurtu (ok. 1004), *Wyprawa do Ziemi Moryja* K.L. Konińskiego (1935) czy *Ofiarowanie* G. Herling-Grudzińskiego (1997). Ciągi dalsze – *Pan Tadeusz XIII Księga. Noc poślubna Tadeusza i Zosi* przypisywana Aleksandrowi Fredrze albo Włodzimierzowi Zagórskiemu (data powstania nieznaną).
- ²¹ S. Pugh, op.cit., s. 24.
- ²² Por. C. Rebaza, *The Problematic Definition of a „Fan”: A Survey of Fannish Involvement in the Buffyverse*, [w:] *Buffy and Angel Conquer the Internet. Essays on Online Fandom*, pod red. M. Kirby Diaz, London 2009, s. 150-151.
- ²³ K. Busse, *Introduction, Fandom and Feminism. Gender and the politics of Fan Production*. In *Focus*, „Cinema Journal”, 48/2009, z. 4, s. 105.
- ²⁴ Por. badania na grupie fanów serialu *Buffyy: Postrach wampirów* (*Buffy the Vampire Slayer*, The WB 1997-2003) i *Anioł Ciemności* (*Angel*, The WB 1999-2004). Por. C. Rebaza, op.cit., s. 147-171.
- ²⁵ S. Pugh, op.cit., s. 19.
- ²⁶ U. Eco, *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*, [w:] idem, *Travels in Hyperreality*, New York 1986, s. 198-199.
- ²⁷ Ibidem, s. 20.
- ²⁸ Ibidem, s. 47-68.
- ²⁹ J. Fiske, *Kulturowa ekonomia fandomu*, tłum. M. Filiciak, „Kultura Popularna”, 21/2008, nr 3, s. 21-24.
- ³⁰ *Doujinsbi* – japoński komiks amatorski.
- ³¹ T. Turk, *Metalepsis in Fan Vids and Fan Fiction*, [w:] *Metalepsis in Popular Culture*, ed. K. Kukkonen and S. Klimek, Berlin 2011, s. 83.
- ³² P. Siuda, *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] *Człowiek a media. Obserwacje, wizje, obawy*, pod red. W. Gruszczyńskiego, A. Hebdy, Warszawa 2007, s. 143-157.
- ³³ T. Turk, op.cit., s. 85-87.
- ³⁴ T. Turk, *Your Own Imagination’...*, op.cit., s. 95.
- ³⁵ T. Turk, *Metalepsis...*, op.cit., s. 84.
- ³⁶ T. Turk, *Your Own Imagination’...*, op.cit., s. 89.
- ³⁷ Można go zobaczyć pod tym adresem: <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2007/11/19/celebrating-kandy-fong-founder-of-fannish-music-video> [dostęp 17.12.2012].
- ³⁸ Interesującą kolekcję historycznych dla fandomu *fan videos* prezentuje Laura Shapiro na swoim blogu: <http://laurashapiro.dreamwidth.org/220733.html> [dostęp 17.12.2012].
- ³⁹ T. Turk, *Metalepsis...*, op.cit., s. 85-86.
- ⁴⁰ J. Burgess, J. Green, *Youtube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, tłum. T. Płudowski, Warszawa 2011, s. 71.
- ⁴¹ Zjawisko bliźniacze do *fan videos*, z tą jednak różnicą, iż te klipy wykorzystują japońskie filmy animowane (anime), Por. J. Burgess, J. Green, op.cit., s. 71-79 i T. Turk, *Your Own Imagination’...*, op.cit., s. 93.
- ⁴² J. Burgess, J. Green, op.cit., s. 79-80.
- ⁴³ T. Turk, *Metalepsis...*, s. 86-90.
- ⁴⁴ Ibidem, s. 83.
- ⁴⁵ T. Turk, op.cit., s. 88.
- ⁴⁶ J. Fiske, op.cit., s. 17-18.

- ⁴⁷ Ibidem, s. 17.
- ⁴⁸ J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków 2010, s. 127.
- ⁴⁹ Ibidem, s. 124-127.
- ⁵⁰ U. Eco, op.cit., s. 198-199.
- ⁵¹ Ibidem, s. 199-200.
- ⁵² Ibidem, s. 200.
- ⁵³ R. Barthes, *S/Z*, tłum. M.O. Markowski, [w:] *Teorie literatury XX wieku*, pod red. A. Burzyńskiej i M.P. Markowskiego, Kraków 2006, s. 360-374.
- ⁵⁴ Ibidem, s. 361.
- ⁵⁵ Ibidem, s. 363.
- ⁵⁶ Ibidem, s. 367.
- ⁵⁷ Ibidem, s. 369.
- ⁵⁸ Ibidem, s. 372-374.
- ⁵⁹ J. Fiske, *Zrozumieć...*, op. cit., s.107.
- ⁶⁰ Ibidem, s. 107.
- ⁶¹ Ibidem, s. 108.
- ⁶² Ibidem, s. 108.
- ⁶³ J. Fiske, *Kulturowa...*, s.17-18.
- ⁶⁴ S. Youseff, op.cit., s. 161; J. Mazur, op.cit., s. 14.
- ⁶⁵ S. Pugh, op.cit., s. 31. Por. U. Eco, op.cit., s. 198-199.
- ⁶⁶ S. Youseff, op.cit., s. 167.
- ⁶⁷ S. Pugh, op.cit., s. 40.
- ⁶⁸ F. Carruthers, *Fanfic is good for Two Things – Greasing Engines and Killing Brain Cells*, „Participations”, 1/2004, nr 2, [www.participations.org/volume 1/issue 2/1_02_carruthers_article.htm](http://www.participations.org/volume%201/issue%202/1_02_carruthers_article.htm), [dostęp 14.09.2012].
- ⁶⁹ J. Jensen, *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization*, [w:] *Adoring Audience. Fan culture and popular media*, pod red. L.A. Lewis, London and New York 1992, s. 21.
- ⁷⁰ M. Cantwell, *Collapsing the Extra/Textual: Passions and Intensities of Knowledge in Buffy: the Buffy the Vampire Slayer Online Fan Communities*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/collapsing-the-extratextualpassions-and-intensities-of-knowledge-in-buffy-the-buffy-the-vampire-slayer-online-fan-communities-marianne-cantwell/>, [dostęp 12.10.2012].
- ⁷¹ K. Lee, *Under the Waterfall: A Fanfiction community's Analysis of their Self-Representation and Peer Review*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/under-the-waterfall-a-fanfiction-communitys-analysis-of-their-self-representation-and-peer-review-kristi-lee/#more-49>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁷² M. Cantwell, op.cit.
- ⁷³ L. Rust, *Welcome to the House of Fun: Buffy Fanfiction as a Hall of Mirrors*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2003/03/18/welcome-to-the-house-of-fun-buffy-fanfiction-as-a-hall-of-mirrors-linda-rust/>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁷⁴ H. Jenkins, op.cit., s. 161.
- ⁷⁵ R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie”, 10/1999, nr 1-2, s. 247-251.
- ⁷⁶ K.A. Kaźmierczak, *From Cult Texts to Authored Languages: Fan Discourse and the Performance of Authorship*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2010/07/18/from-cult-texts-to-authored-languages-fan-discourse-and-the-performances-of-authorship-karolina-agata-kazimierzczak/>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁷⁷ Ibidem.
- ⁷⁸ Ibidem.
- ⁷⁹ M. Cantwell, op.cit.

- ⁸⁰ L. Rust, op.cit.
- ⁸¹ Wątek na forum poświęconym serialowi *Sherlock*, <http://sherlock.boardhost.com/viewtopic.php?pid=28592>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁸² S. Youssef, op.cit., s. 159-160.
- ⁸³ *Slash* – podgatunek *fan fiction* poświęcony homoerotycznym relacjom pomiędzy męskimi bohaterami. Nazwa pochodzi od ukośnika „/” (ang. *slash*), który informował w nagłówku czytelniczki i czytelników, z jaką parą bohaterów będzie opowiadanie, np. Kirk/Spock (*Star Trek*); Por. J. Mazur, op.cit. oraz Pugh, op.cit., s. 90–115.
- ⁸⁴ M. Foucault, *Kim jest autor?* [w:] idem, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, tłum. M.P. Markowski, Warszawa 1999, s. 199–219.
- ⁸⁵ Na polskim gruncie najstarszym e-zinem jest „Fahrenheit”, wydawany do czerwca 1997 roku i poświęcony literaturze *fantasy*, *science-fiction* oraz horrorowi; <http://fahrenheit.net.pl>, [dostęp 5.10.2012], archiwum: <http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/>, [dostęp 5.10.2012]. E-zin został założony przez Eugeniusza Dębskiego, aktualnie redaktorką naczelną jest Dorota Pacyńska. Swoje opowiadania publikowali w nim między innymi Jacek Dukaj oraz Andrzej Sapkowski (oraz wielu innych pisarzy gatunku).
- ⁸⁶ „Cyfrowy Magazyn Esensja”, <http://www.esensja.pl>, [dostęp 20.09.2012].
- ⁸⁷ *Cross-over* to gatunek *fan fiction*, w którym postaci (rzadziej elementy) z jednego serialu, filmu, książki czy gry, zostają umieszczone we wszechświecie, do którego kanonicznie nie przynależą, na przykład pojawienie się Doktora Who w świecie Buffy. AU z kolei jest skrótownicą utworzoną od angielskiego terminu *Alternative Universe*, określającego gatunek *fan fiction*, w którym postaci z serialu, filmu, książki czy gry zostają umieszczone w niekanonicznych warunkach, bądź ich historia zostaje zmieniona, dla przykładu kapitan Hans Kloss ucieka z więzienia na terenie ZSRR i demaskuje polskiego szpiega. AU jest silnie eksploatowane w komiksach (Marvel, DC), jak również zaczęło pojawiać się w samych serialach (koncepcja światów równoległych).
- ⁸⁸ Recenzje złych fanfików: A. Szady, *Przy herbacie: Nie miłuj, kasztelanie, czyli jak pisać o rzeczach strasznych*, <http://esensja.pl/ksiazka/publicystyka/tekst.html?id=13590>, [dostęp 6.10.2012]. Recenzje dobrych fanfików: A. Szady, *Przy herbacie: Jak nie pisać o seksie*, <http://esensja.pl/ksiazka/publicystyka/tekst.html?id=13789>, [dostęp 6.10.2012].
- ⁸⁹ *Multi-fandom mobile addiction*, http://crack_van.livejournal.com/, [dostęp 6.10.2012].
- ⁹⁰ Por. C. Bacon-Smith, op.cit.; C. Harris, A. Alexander (red.), op.cit.; oraz L. Lewis (red.), op.cit., London 1992.
- ⁹¹ Pugh, op.cit., s. 124.
- ⁹² http://fanlore.org/wiki/Marion_Zimmer_Bradley_Fanfiction_Controversy, [dostęp 6.10.2012].
- ⁹³ R. Tushnet, *Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author*, [w:] *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, pod red. J. Gray, C. Sandvoss, C.L. Harrington, New York and London 2007, s. 60–71.
- ⁹⁴ *Forum prawne*, <http://forumprawne.org/prawo-autorskie/135451-fanfiction.html>, [dostęp 11.10.2012].
- ⁹⁵ J. Mazur, op.cit., s. 20.
- ⁹⁶ <http://creativecommons.pl/>, [dostęp 7.10.2012].
- ⁹⁷ <http://www.jim-butcher.com/posts/2010/new-fanfiction-policy>, [dostęp 7.10.2012].
- ⁹⁸ <http://www.mercedeslackey.com/news.html>, [dostęp 7.10.2012].
- ⁹⁹ R. Hobb, *The Fan Fiction Rant*, <http://web.archive.org/web/20050630015105/>, <http://www.robinhobb.com/rant.html>, [dostęp 2.02.2011].
- ¹⁰⁰ Ibidem.
- ¹⁰¹ Por. http://fanlore.org/wiki/The_Fan_Fiction_Rant_-_Robin_Hobb, [dostęp 6.10.2012].
- ¹⁰² R.J. Huges, *Return to the Range. Annie Proulx Goes Back to Wyoming for Her New Short-Story Collection*, <http://online.wsj.com/article/SB122065020058105139.html>, [dostęp 7.10.2012].

- ¹⁰³ A. Rice, <http://annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>, [dostęp 6.10.2012].
- ¹⁰⁴ „Discworld Monthly”, http://www.discworldmonthly.co.uk/dwm0006.php#S_7, [dostęp 7.10.2012].
- ¹⁰⁵ Pugh, op.cit., s. 125.
- ¹⁰⁶ Transkrypcja czatu z 8 września 1999 roku, <http://www.accio-quote.org/articles/1999/0999-barnesnoble-staff.htm>, [dostęp 7.10.2012].
- ¹⁰⁷ Transkrypcja czatu z 20 listopada 200 roku, <http://www.accio-quote.org/articles/2000/1000-livechat-barnesnoble.html>, [dostęp 7.10.2012].
- ¹⁰⁸ Por. <http://www.telegraph.co.uk/culture/3672588/J-K-R Rowling-sues-over-Harry-Potter-rip-off.html>, [dostęp 7.10.2012].
- ¹⁰⁹ K.M. Moning, [http://www.karenmoning.com/forum/showthread.php?6832-What-is-your-opinion-on-Fan-Fiction--\(answered\)&p=208266&viewfull=1#post208266](http://www.karenmoning.com/forum/showthread.php?6832-What-is-your-opinion-on-Fan-Fiction--(answered)&p=208266&viewfull=1#post208266), [dostęp 7.10.2012].
- ¹¹⁰ Ibidem.
- ¹¹¹ H. Jenkins, op.cit., s. 184–186.
- ¹¹² Ibidem.
- ¹¹³ J. Austen, S. Grahame-Smith, *Duma i uprzedzenie, i zombie*, tłum. A. Możdżyńska, Warszawa 2010.
- ¹¹⁴ www.mediabistro.com/galleycat/fifty-shades-of-grey-wayback-machine_b49124, [dostęp 11.10.2012].
- ¹¹⁵ L. Lessig, *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid*, London 2008, s. 69.
- ¹¹⁶ Ibidem, s. 77–80.
- ¹¹⁷ K. Lee, op.cit.
- ¹¹⁸ Mary Sue lub Gary Stu to kategorie postaci, które są w *fan fiction* sportretowane jako idealne, niezniszczalne, rozwiązujące wszystkie problemy i kochane przez wszystkich. Często są to bezpośrednie projekcje autorów i autorek chcących tym samym zaistnieć w świecie swoich ulubionych historii. Por. J. Mazur, op.cit., s. 17.
- ¹¹⁹ F. Carruthers, op.cit.
- ¹²⁰ Do najbardziej znanych „analizatorów” w Polskiej blogosferze należą: *Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona* (<http://niezatapialna-armada.blogspot.com/>, [dostęp 7.10.2012]) oraz *Przyczajona Logika, Ukryty Słownik* (<http://przyczajona-logika.blogspot.com/>, [dostęp 7.10.2012]).
- ¹²¹ S. Youseff, op.cit., s. 159.
- ¹²² Ibidem, s. 160.
- ¹²³ Obecnie trwa pierwszy konkurs na *fan fiction* poświęcone Sherlockowi Holmesowi: <http://sherlockiada.blogspot.com/>, [dostęp 11.10.2012].
- ¹²⁴ H. Jenkins, op.cit., s. 174.
- ¹²⁵ Ibidem, s. 174.

Fan fiction – a literary revolution of fans: a preliminary description

[Summary]

Fan fiction as a literary practice, or literary genre, has grown exponentially since the widespread of the Internet. Fan fiction is defined as literary spin off of culture texts written by fans to accompany their favorite TV shows, books, movies, or games. The article tries to characterize fan fiction in correspondence to its unique background combining both audiovisual and literary practices. It tries to decide whether fan fiction is a contemporary literary practice or is it a continuation of a much larger historical process. Additionally, the article looks at fan fiction from Barthes's perspective, that makes fan fiction an evidence of his theory that texts are constantly re-read. John Fiske's culture economy explains further why fans mostly work on texts coming from popular culture. The article also aims to place the fan fiction phenomenon in the area of culture studies' interests. And that is why fan fictions are compared to fan videos, two different types of fannish practice that are sometimes examined as belonging to the same category.

Fan fiction has rooted deeply into fans' lives, and thus has developed a certain system of distribution and editorship. Before the age of the Internet they had been printed in zines and circled only among people that knew each other, nowadays such stories are published in the Internet. The lack of pre-print editing had created a system of beta-readers who check the written texts. The initial secrecy of fan fiction circulation was based on the fear of legal persecution, thus the history of legal struggles and authors' stances is also addressed.

Jakub Rusakow

(Uniwersytet Gdański)

Himilsbach – kultowa niedoskonałość

Oddawanie czci

Kategoria kultowości dla badaczy kultury jest pojęciem niezbyt ostrym i niezwykle trudnym do umieszczenia w ścisłych ramach. W dodatku mamy tu do czynienia z terminem wieloznacznym, przechodzącym semantyczne modyfikacje, i przez to używanym w co najmniej kilku różnych kontekstach. Obecnie najczęściej stosuje się go dla określenia wytworów kultury masowej – filmów, książek, płyt czy gier komputerowych – którym nadaje się szczególną wartość. Tworząc dzieła kultowe, można zyskać miano artysty kultowego. Ale w tym wypadku decydujący jest społeczny odbiór, aprobatą którejś spośród zbiorowości. A kryteria przyjmowane przez określone grupy odbiorców, nieraz przecieży dość hermetyczne (jak np. użytkownicy gier RPG czy fani niektórych gatunków filmowych, takich jak horror czy science fiction), mogą znacząco się od siebie różnić, co jeszcze bardziej przeszkadza w ustaleniu spójnej, jednolitej definicji. W każdym razie na pewno za jeden z wyznaczników tak rozumianej kultowości można uznać popularność, przy czym wystarczy, że zostanie ona osiągnięta nawet w niewielkim kręgu, by móc następnie systematycznie wzrastać.

Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że pojęcie kultowości poprzez swoją etymologię odnosi się bezpośrednio do kultu różnego rodzaju obiektów uznawanych za święte i powiązanych z nimi praktyk religijnych. I mimo że w niniejszym tekście będą eksponowane inne, bardziej współczesne znaczenia terminu, to wspólną bazą dla tych odległych perspektyw stanie się spektrum kwestii niezwykle doniosłych, wartościowych, kulturotwórczych. Nowe znaczenia pojęcia zostały usankcjonowane normatywnie stosunkowo niedawno. Jeszcze w 1961 roku *Słownik Języka Polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego uwzględniła tylko jedną, podstawową definicję terminu kultowy: „związany z kultem, z oddaniem czci bóstwu, z religią, religijny, obrzędowy”.¹ W ten sam sposób wyjaśnia go także i słownik Szymczaka z roku 1978.² Jednak gdy uwzględnimy najnowsze edycje słowników, możemy w nich odnaleźć odmienne definicje pojęcia; W *Uni-*

wersalnym Słowniku Języka Polskiego PWN z 2006 roku oprócz podanej wcześniej definicji występują dwie następne; „kultowy” jest w nich określany jako: „symbolizujący doświadczenia, aspiracje i wartości jakiejś grupy, społeczności, jakiegoś pokolenia” oraz „otoczony kultem, popularny w jakiejś grupie społecznej”.³ We wszystkich tych charakterystykach jest więc mowa o podziwie i szacunku, czy wręcz admiracji dla obiektu kultu. Różnica polega na tym, że w pierwszym przypadku mamy do czynienia z oddawaniem czci uświęconym religią, a dwa kolejne odnoszą się raczej do wartości świeckich, choć należy jednocześnie odnotować, że sposobem na nadanie najwyższej rangi, mającym sugerować niezwykle status obiektu kultowego, jest właśnie nawiązanie do retoryki sakralnej.

Nowa kultowość wyrasta zatem z tradycji uwielbienia, której istotnym elementem było przypisywanie określonych, nadprzyrodzonych cech zarówno przedmiotom, jak i zwierzętom, czy też konkretnym postaciom, czego najlepszym przykładem jest kult świętych i bohaterów. W wielu przypadkach schemat ustanowienia, czy też wyboru obiektu kultu jest zbliżony, zwłaszcza że odnosi się zazwyczaj do kwestii najważniejszych dla określonej wspólnoty. Stefan Czarnowski w swym fundamentalnym studium zwrócił uwagę na to, że bohater jest przedstawicielem danej grupy lub reprezentuje ważne dla niej sprawy, stając się przy tym z jednostki wartością społeczną.⁴ Tym samym stanowi odpowiedź na konkretne potrzeby, a zarazem jest ich projekcją. Mamy w tym wypadku do czynienia z efektem sprzężenia zwrotnego: „Bohater jest wcieleniem typu ludzkiego właściwego społeczeństwu, które stworzyło jego legendę. Jest on w samej rzeczy świadkiem uzasadniającym idee istotne dla życia zbiorowego”.⁵ Dlatego bohater-obiekt kultu spełnia niezwykle ważną dla każdej wspólnoty funkcję, uprawomocnia jej istnienie, ze wszystkimi obowiązującymi w niej podstawowymi zasadami i aspiracjami.

Integrację i poczucie przynależności zapewniają te same wzorce, punkty odniesienia, świadomość, że wszyscy w danej grupie hołdują podobnym wartościom i w rytualny sposób oddają im cześć, właśnie poprzez wyznanie wiary skupiające się na bohaterze-symbolu. Już w starożytnych społecznościach tego typu praktyki pozwalały wytworzyć odrębność niewielkich kultów, które miały ograniczony zasięg, ale na swoim polu mogły oddziaływać mocniej od nadrzędnych, oficjalnie obowiązujących wierzeń i religii. O ich pierwszeństwie decydowały wówczas spajające właściwości i możliwość głębszej identyfikacji z konkretnym obiektem, który traktowany był jako bardziej „swój” niż inne bóstwa, w wyższym stopniu abstrakcyjne. Świetnie ujął to Hans Belting: „W obliczu przepelnienia panującego w niebie zamieszkanym przez bogów można było w takich miejscach doświadczyć tożsamości pewnej lokalnej wspólnoty kultowej”.⁶ Zauważa on także, że im większy w danej społeczności niepokój i poczucie nieszczęścia, tym większa potrzeba pomocy i częstsze zwracanie się do pierwszej, najbliższej problemom instancji, której obecność była łatwiej wyczuwalna. Stąd też, aby móc zaistnieć i trwać, każdy kult musiał narodzić się w odpowiednim miejscu i czasie.



Popularność

Współcześnie wprawdzie już rzadko kiedy przypisuje się obiektom kultu nadprzyrodzone właściwości, a przynajmniej nie są one rozumiane dosłownie, ale na pewno można dostrzec wiele prób swoistej, nowoczesnej sakralizacji. Zarazem kryterium wspólnych potrzeb w niewielkich grupach społecznych ma tu niebagatelne znaczenie. Dlatego wystarczy, że jakaś konstrukcja oddziałuje jedynie w małych, często zamkniętych enklawach. Przy opisie tego zjawiska sporo problemów nastęrcza jednak właśnie moment przejścia ze zwyczajnej popularności do kultowości, choćby dlatego, że nieraz trudno odróżnić stan pierwszy od drugiego. Nie wystarczy po prostu zdobyć sobie sympatię, nawet w szerokiej grupie, mnóstwo jest przecież wyjątkowo popularnych artystów z kręgu muzyki rozrywkowej, sprzedających setki tysięcy płyt, czy aktorów grających w serialach, których życiem interesują się miliony, a jednak nie zyskali oni miana twórców kultowych. Sam talent i umiejętności także nie dają gwarancji zdobycia tego statusu. Publiczność w swych zachowaniach potrafi być nieraz nieprzewidywalna i specjalną czcią otacza dzieła, które początkowo zdawały się nieudane czy wręcz nosiły bardzo wyraźne formalne skazy (mogą to być właśnie produkcje filmowe uznawane za kiczowate – np. horrory klasy B). Co więcej, właśnie ta ich niedoskonałość może zostać uznana za coś niepowtarzalnego i niezwykłego, a w konsekwencji prowadzić do osiągnięcia przez nie statusu dzieła kultowego. Z tego powodu próba jakiegokolwiek antycypacji skazana jest na ogół na niepowodzenie. Kultowość rodzi się dopiero w trakcie odbioru.

Dobrym przykładem jest tu sukces aktorów-naturzszczyków w polskiej kinematografii, a przede wszystkim Jana Himilbacha, uznawanego za największego pośród nich. Aktorów tego rodzaju do dziś angażuje się do filmów i przedstawień teatralnych, mimo że nie posiadają odpowiedniego wykształcenia w tym kierunku. W tym wypadku brak, pewnego rodzaju ułomność zostaje podniesiona do rangi zalety. Na ogół reżyserzy motywują tego typu zabiegi poszukiwaniem naturalności, chcą pokazać zwykłą ludzką nieporadność zamiast wyćwiczonych, sztucznych gestów. Nieznajomość rzemiosła i reguł sztuki aktorskiej ma pomóc w zbliżeniu się do rzeczywistości i osiągnięciu autentyzmu. Naturzszczycy postrzegani są jako wolni od konwencji i maniery. Ich siła tkwi w prostocie. I właśnie oni odegrali w dziejach polskiego kina niebagatelną rolę.

Momentem przełomowym był na pewno bardzo dobrze przyjęty przez publiczność i wywołujący ożywioną reakcję krytyki *Rejs* Marka Piwowskiego z 1970 roku, w którym po raz pierwszy w Polsce na taką skalę wykorzystano aktorów niezawodowych. Właśnie tu zadebiutował Himilbach i od razu zdobył dużą popularność, a jego kreacja otworzyła mu drogę do dalszej kariery. Otrzymał za nią nagrodę miesięcznika „Ekran” dla najlepszego aktora filmowego, a inni reżyserzy zaczęli składać mu propozycje. Co znamienne, debiutant i amator wyróżnienie to zdobył *ex aequo* z Danielem Olbrychskim, aktorem o ugruntowanej już wówczas pozycji. Oryginalność i nowatorstwo *Rejsu* na tle krajowej kinematografii, objawiające się między innymi poprzez udział naturzszczyków i aktorską

improwizację, przyniosły mu spory rozgłos, a z samego Himilsbacha uczyniły postać znaną czy wręcz intrygującą. Wszystko to stało się pomimo wielu początkowo krytycznych recenzji, zarzutów o nieudolność reżysera i aktorów oraz zły dobór środków artystycznych i konstatacji, że jest to po prostu film nieudany.⁷ Nawet kiedy znana filmolog Alicja Helman dostrzegała niezwykłą charyzmę Himilsbacha, to jednocześnie zwracała uwagę na duży stopień dezorganizacji filmu i braki warsztatowe. Zauważyła ona, że Piwowski chciał uczynić postacią centralną kaowca granego przez Stanisława Tyma, a tymczasem „postacią genialną, ogniskującą uwagę od początku do końca jest Himilsbach”.⁸ Ale to, co dzieliło krytykę, jednoczyło publiczność. Choć dystrybucja ze względu na ograniczenia cenzury rozpowszechniała jedynie dwie kopie *Rejsu* w całym kraju, niemal na każdym seansie sala była pełna. Co niezwykle istotne, z biegiem lat popularność tego filmu rosła, zamieniając się w końcu w kultowość, a w ankiecie „Najciekawsze polskie filmy XX wieku” organizowanej przez tygodnik „Polityka” na koniec wieku przyznano mu nawet I miejsce. Można zatem powiedzieć, że eksperyment z Himilsbachem i innymi naturщиками powiódł się, tworząc jednocześnie nową, na początku niedocenianą jakość i wykorzystując niezauważany do tej pory potencjał.

Jest jednak i inny powód, aby zatrudniać w charakterze aktorów ludzi, którzy nie posiadają wykształcenia w tym kierunku. Okazuje się to opłacalne wówczas, gdy dana postać jest już szerzej znana w przestrzeni medialnej. Tym samym można skorzystać na jej popularności i przyciągnąć większe grono odbiorców. Dziś powszechnie angażuje się, zwłaszcza do filmu, rzadziej do teatru, artystów estradowych – np. znanych piosenkarzy lub tancerzy, prezenterów telewizyjnych, sportowców, ale także przedstawicieli innych profesji, którzy na co dzień pojawiają się w mass mediach. Dzięki temu są oni dla dużej części widzów rozpoznawalni, a ich wizerunek można wykorzystać do promocji. Określa się ich wspólnym mianem celebrytów, spolszczając angielskie słowo *celebrity*. Jedynym kryterium jest tutaj popularność. Wiesław Godzic tłumaczy to w ten sposób: „Nie mogą na ogół funkcjonować poza systemem mediów, zaś większość badaczy jest przekonana, że ich zasadniczą cechą jest medialny charakter”.⁹ Z kolei Zygmunt Bauman odnosi ten termin do „obiektów rozgłosu i kultu”.¹⁰ Bowiem nierzadko społeczny odbiór znacznie przekracza zwykłe zainteresowanie i zaczyna przybierać kształt praktyk kultowych. Jednocześnie korzysta na tym przemysł kulturowy, który traktuje celebrytów jako produkt i dostarcza ich wyznawcom przedmiotów kultu, czy wręcz relikwii – plakatów z podobiznami, ubrań i perfum sygnowanych nazwiskiem gwiazd, autografów czy specjalnych edycji płyt muzycznych. Organizowane są konkursy, w których można wygrać przedmiot, który należał do popularnego aktora czy piosenkarza, są nawet spotkania wyznawców – zloty fanów i tak zwane „fankluby”.

Jeszcze jedna rzecz zbliża kult celebrytów do dawnego kultu bohaterów i świętych – on także jest wyrazem konieczności budowy wspólnoty. I tak samo jak dawne bóstwa i bożki zostają kreowani w miarę potrzeb społeczności. Uzna-

nie ich wartości jest uznaniem wartości samego siebie. Można wręcz traktować ich jak pojemniki, które wypełnia się tym, co w danej chwili jest nam niezbędne. A dzisiaj jest to między innymi poczucie przynależności, kontaktu i porozumienia z drugim człowiekiem, który uzna te same wzorce, co my. Według Baumana, kiedy nie ma możliwości budowania relacji międzyludzkich w inny sposób, zjawisko wynajdywania wspólnych odniesień stanowi niejako ich substytut: „W czasach, gdy uwiad starczy dotyka więzi ludzkie niemal od momentu ich poczęcia, to głównie dzięki kultowi celebrytów kołacze się wciąż po naszym do gruntu zindywidualizowanym świecie doznanie dionizyjskiego (z ukłonem ku Nietzschemu) uroku wspólnoty, i to oni, celebryci, sprawiają, że oczarowani blaskiem zimnych ogni, skłonniśmy wciąż marzyć o ciepłym oryginałach”.¹¹ Innymi słowy, tego typu kult zawsze będzie potrzebny, aby w różny sposób powiązane społeczności mogły ustalić dla siebie punkt odniesienia i przetrwać. Dlatego najważniejsze jest samo jego istnienie w danej grupie.

Jak do takiego modelu celebryty – aktora niezawodowego – pasuje Himilbsbach? Czy biorąc pod uwagę, że w życiu miał się wielu zawodów, został pisarzem z awansu społecznego i aktorem bez wykształcenia, a następnie postacią rozpoznawalną, taką, o której mówiło się wiele w środowisku literackim, a później także w mediach, można go nazwać kimś w rodzaju protocelebryty? Przecież przyłgnęło do niego określenie „aktor charakterystyczny”, właśnie dlatego, że miał dużą widzialność. W dodatku towarzyszyła mu opinia skandalisty – o co dziś wielu celebrytów zabiega, bo jest to wyjątkowo pomocne w zdobywaniu popularności. Nawet jeśli stwierdzić, że sam o ten rodzaj rozgłosu się nie starał, to jednak nie zmienia to faktu, że go posiadał. I jak zauważa Krzysztof Mętrak, komentując społeczne postrzeganie Himilbsbacha po wydaniu jego drugiej książki, mnóstwo się o nim wówczas pisało, i to niekoniecznie ze względu na jego literackie czy filmowe dokonania: „O Himilbsbachu samym dużo, o wiele mniej o jego tomie opowiadań *Przepychanka*, który właśnie ukazał się nakładem »Czytelnika«. Ale bo też to człek z legendy, a więc w prasie opowiada się jego anegdoty, powołuje się na niego, klepie po ramieniu, chwali się znajomością, strzela per »Janek«”.¹² Dowodzi to, że zdecydowanie więcej uwagi poświęcano wówczas temu, jak Himilbsbach się zachowywał, w jaki sposób mówił i z kim utrzymywał kontakty towarzyskie. Z kolei dziś zdecydowanie bardziej docenia się jego twórczość filmową niż literacką. Być może dlatego, że pamięta się jego charakterystyczny wizerunek utrwalony na ekranie, zwłaszcza w epoce kultury audiowizualnej. Był to jednak obraz przede wszystkim z filmu, a nie z telewizji.

Trzeba bowiem uwzględnić, że gdy Himilbsbach zaczął zyskiwać rozgłos, sytuacja mediów w Polsce wyglądała zupełnie inaczej niż dziś. Pierwszy tom jego opowiadań – *Monidło* – wydano w 1967 roku, jako aktor zadebiutował w *Rejsie* trzy lata później. Telewizja nie miała wtedy tak dużego zasięgu oddziaływania, a Internet był zupełnie niedostępny. I choć udzielił on w życiu kilkuset wywiadów dla prasy, radia i telewizji, a jego książki i role filmowe wielokrotnie recenzowano, to jednak nie można powiedzieć, że w mediach zaczął pojawiać się, zanim

podjął działalność artystyczną. Dopiero ona przyniosła mu popularność, którą tylko spotęgowała rodząca się już od lat 50. legenda związana z jego robotniczym rodowodem, pierwszymi próbami literackimi i niekonwencjonalnym sposobem zachowania, objawiającym się między innymi poprzez pijaństwo. A skoro figura celebryty nie może istnieć bez mediów i w związku z ich ekspansją mogła rozwinąć się w pełni dopiero w latach 90. ubiegłego wieku¹³, to nie do końca pokrywa się ona z wizerunkiem Himilsbacha. Ponadto jeśli przyjąć, że popularność celebrytów ma charakter chwilowy i kończy się równie gwałtownie, jak się zaczyna¹⁴, to jednak w przypadku Himilsbacha (niezależnie, czy począwszy od jego debiutu książkowego, czy też filmowego, bowiem jak już zostało powiedziane, oba przyniosły mu spory rozgłos) trwa ona już ponad 40 lat i wydaje się, że tylko się wzmacnia.

Nie da się zaprzeczyć, że właśnie owa legenda i popularność sprawiły, iż odbiór twórczości Himilsbacha w dużej mierze zredukował ją do anegdot i aforyzmów. To cechy charakterystyczne dla postaci kultowych. Warto jednak pamiętać, że w tym wypadku mamy do czynienia z dwiema fazami odbioru. Pierwsza trwała za jego życia. Początkowo, w latach 50., zaczął pisać, tworząc pojedyncze, pozostające bez większego odzewu utwory. W następnej dekadzie był już dostrzegany i odnosił pierwsze sukcesy, a w latach 70. nadszedł największy rozkwit jego twórczości i największa aktywność na tym polu. Fazę graniczną stanowią lata 80. aż do śmierci w 1988 roku. Wtedy to stawał się już nestorem dla młodszych, którzy zaczęli coraz gęściej otaczać go i obsypywać pochlebstwami.¹⁵ Niemal równocześnie z rozwojem w Polsce Internetu i zwiększeniem oddziaływania telewizji nadeszła faza druga, po jego śmierci. Wtedy kult Himilsbacha zaczął rozwijać się już nie tylko z pomocą naocznych świadków jego działalności i tych, którzy dzielili z nim doświadczenia pokoleniowe, ale także przez wielu takich, którzy nigdy go nie widzieli i nie mieli szansy uczestniczyć w tych samych co on wydarzeniach, a mimo to w jakiś sposób poczuli się z nim związani. Zjawisko co do swojej istoty przywołujące na myśl kult bohaterów i świętych. Z tym że teraz w dużej mierze przeniosło się ono do Internetu, gdzie powstają poświęcone Himilsbachowi strony i portale.

Dlatego też warto powiedzieć parę słów o fenomenach związanych z powszechną cyfryzacją. Obecnie, korzystając z cyberprzestrzeni, można rozpowszechniać dzieła kultowe z zaskakującą łatwością, nieporównywalnie większą niż wtedy, kiedy trzeba było robić to za pomocą bardziej tradycyjnych form przekazu. Dzięki temu twórcą może być każdy, a za pośrednictwem mediów społecznościowych jest w stanie dotrzeć do bardzo szerokiego grona odbiorców. Wiąże się to z poczuciem egalitaryzmu i dążeniem do pełnej demokratyzacji społeczeństwa. Dlatego sam pomysł i zaangażowanie stawiane jest wyżej niż kunszt, precyzja wykonania czy wykształcenie w danej dziedzinie. Mamy do czynienia ze zjawiskiem, które Andrew Keen określił jako „kult amatora” i opisał w książce pod tym samym tytułem.¹⁶ Według niego rewolucja kulturowa, która się właśnie dokonuje, mimo że przynosi szereg ważnych i pożytecznych zmian, może jednocześnie doprowadzić

do zaniku prawdziwej kompetencji w dziedzinach, w których jest ona niezbędna. Pokłosiem takiego stanu rzeczy stało się więc dziś otaczanie kultem przez mniejsze lub większe grupy amatorskich filmów, które zostały nakręcone telefonem komórkowym i umieszczone na portalu YouTube, przypadkowych bohaterów telewizyjnych programów rozrywkowych, a nawet fragmentów nagranych rozmów telefonicznych.¹⁷ Jednak w przeciwieństwie do tego, jak odbiera się postać Himilbacha, większość tych zjawisk jest tylko wynikiem chwilowej mody i bardzo szybko dezaktualizuje się, nie wypełniając tym samym jednego z definicyjnych kryteriów nowej kultowości, a więc nie staje się w jakiś sposób przełomowa dla danego pokolenia i wkrótce popada w zapomnienie.

Tajemnica sukcesu

Utworki kultowe utożsamia się z oświeceniem, czymś, co pozwala poszerzyć horyzonty; zmieniają postrzeganie świata, stanowią inspirację. Ich wyznawcy znają je często w całości na pamięć i przy każdej nadarzającej się okazji cytują ustępy tekstu czy dialogi. Kwestie z filmów takich jak *Rejs*, *Wniebowzięci* czy *Jak to się robi?* niektórzy odbiorcy potrafią powtarzać do znudzenia, ilustrując niemal każdą życiową sytuację, jakby zawarte w nich było remedium. Z pewnością były to obrazy, które przyniosły Himilbachowi dużą popularność, ale na miano postaci kultowej zasłużył sobie nie tylko dzięki temu. Jeszcze za życia uchodził za żywą legendę, narosło wokół niego mnóstwo mitów, jego słowa przytaczano w formie anegdot i aforyzmów, które często były po prostu nieprawdziwe. Duet aktorski, który stworzył ze Zdzisławem Maklakiewiczem, jest bardzo często uznawany za kultowy i właściwie jedyny taki w historii polskiej kinematografii.¹⁸ Uważano, że obaj grali dokładnie tak, jak żyli, i tu zaczynają się niezliczone opowieści o ich pijackich wybrykach i happeningach, o nocnych rajdach po niezliczonych warszawskich knajpach i wizytach na komisariacie, które jednak przeplatane są stwierdzeniami, że w gruncie rzeczy byli to ludzie normalni i niezwykle sympatyczni – tak samo na ekranie, jak i poza nim.¹⁹ Po ich śmierci, co zresztą znamienne w przypadku bohaterów kultury masowej, zainteresowanie ich osobami jeszcze bardziej wzrosło.

Do tej pory powstało już kilka filmów dokumentalnych o życiu Himilbacha, wznowiono wszystkie wydane za jego życia tomy opowiadań, a nawet wydano utworki wcześniej niepublikowane. Na sklepowych półkach pojawiają się coraz to nowe kolekcje i reedycje jego filmów. Jan Himilbach, mimo że nie żyje od 24 lat, ma dziś swój profil na portalu Facebook, a na aukcjach internetowych sprzedaje się koszulki z jego podobizną. W 2006 roku w Niemczech miało miejsce niebagatelne wydarzenie – w Berlinie, Lipsku i Düsseldorfie zorganizowano retrospektywę filmów pod hasłem: „Świat Jana Himilbacha/Himilbachs Welt”, połączoną z wieczorami literackimi poświęconymi jego twórczości. Warto dodać, że przedsięwzięcie to było współfinansowane ze środków Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej. Trzy lata później została nagrana płyta pt. *Jest dobrze*

z udziałem popularnych wykonawców muzyki rozrywkowej, na której teksty utworów inspirowane są aforyzmami Himilsbacha i Maklakiewicza i *de facto* stanowią dla nich hołd. W tym samym roku w rodzinnym mieście Himilsbacha, Mińsku Mazowieckim, odbył się pierwszy festiwal ku jego pamięci, a 9 września 2012 roku, podczas IV edycji tej imprezy, został tam odsłonięty pomnik przedstawiający jego postać siedzącą na ławce. Imię aktora nosi także most na rzece Srebrnej, również ulokowany w Mińsku Mazowieckim. Wszystko to dowodzi, jak wielkim kultem obdarza się dziś tego twórcę, który niegdyś był przez środowisko artystyczne wręcz wyszydzany.²⁰ Spróbujmy zatem prześledzić, jak doszło do tak diametralnej reorientacji.

Ciekawą teorię na temat tajemnicy sukcesu Himilsbacha przedstawił, prywatnie jego znajomy, autor scenariusza *Rejsu*, Janusz Głowacki. Twierdzi on, że zarówno sam Himilsbach, jak i kreowane przez niego postaci, wzbudzają u odbiorcy współczucie, i dzięki temu może on patrzeć na wspomnianych bohaterów z góry, czując nad nimi wyższość i wprowadzając się dzięki temu w dobry nastrój. W jednym z artykułów w „Kinie” w ten sposób pisze Głowacki o reakcjach widzów na postać Himilsbacha pojawiającą się na ekranie: „ (...) wywołuje zdumienie i radość, że jest mu tak źle, a tak mu z tym dobrze. Ukazuje takie perspektywy, że wydatnie poprawia samopoczucie (...) Słowem on nas rozczula, ale mu nie zazdrościmy i za to go kochamy”.²¹ Z kolei Krzysztof Mętrak ujął to następująco: „Dla autora *Przepychanek* poczucie wyższości zostało wykreślone ze stosunków międzyludzkich”.²² A przecież los literackich i filmowych bohaterów Himilsbacha często rzeczywiście jest nie do pozazdroszczenia. W jego opowiadaniach przewijają się głównie pijacy, złodzieje i prostytutki, nędzarze, ludzie starzy i schorowani. W filmach także na ogół powierzano mu role ludzi z marginesu, biedaków i cwaniaków, przypominające powierzchownością jego samego. Nie posiadał przecież żadnego wykształcenia aktorskiego, przez wiele lat pracował jako robotnik, kamieniarz, górnik czy marynarz. Miał też za sobą pobyt w zakładzie karnym.

Aparycja człowieka spracowanego, zachrypnięty, niski głos, nazywany nieraz żartobliwie „barytonem spirytusowym” i niezbyt duża dbałość o własną prezencję sprawiały, że chętnie angażowano go wszędzie tam, gdzie była potrzebna kreacja kogoś takiego jak on, nie zaś filmowego amanta – do tej roli z całą pewnością nie był predysponowany. Himilsbach był raczej niski, nazywano go nawet „kurduplem”, najczęściej na ekranie pojawiał się w swoistym uniformie, który nosił także na co dzień (wytarte, niedopasowane spodnie i kraciasta koszula – tak wygląda chociażby w *Rejsie*, *Wniebowziętych* czy w *Jak to się robi?*). Trzeba także powiedzieć, że w momencie swojego filmowego debiutu, w 1970 roku, miał już 39 lat, a dzięki widocznym zmarszczkom i nieco przerzedzonym włosom sprawiał wrażenie jeszcze starszego. Urastające już do rangi legendy pijaństwo Himilsbacha także odcisnęło na jego twarzy swoje piętno. Zatem publiczność nie znała jego młodszego oblicza i od razu przyjęła go takim, na jakiego wykreował się w *Rejsie* – nieokrzęszonego, ale silącego się na cięte riposty robotnika, którego

wygląd wskazywał, że został doświadczony przez życie. W dodatku jego twarz była na tyle charakterystyczna, że po prostu łatwo zapadała w pamięć. I mimo wielu oznak nieprzystępności udawało mu się łączyć powierzchowną oziębłość z wizerunkiem człowieka ciepłego, momentami nieco sentymentalnego. Tego typu osoby wzbudzają sympatię, nieraz może również politowanie, któremu towarzyszy jednak współczucie i swoista przychylność. Zauważył to Janusz Gazda, opisując aktorstwo Himilbsbacha we *Wniebowziętych*: „Himilbsbach, mimo pozorów oschłości, brutalności nawet, był zawsze bardziej delikatny, był nieco bezradny wobec okoliczności, które wprowadzały go w zakłopotanie i ratował się wówczas od bezradności kompletnym ciętym powiedzonkiem i martwą twarzą”.²³ Właśnie ta nieporadność, zamierzona czy też naturalna, wyrażona kompletnym brakiem reakcji, lub też czasem jedynie zmarszczonym, zafrasowanym czołem, zjednała mu tyłu ludzi.

Nawet gdy Himilbsbach grywał tylko epizody (a właśnie to one stanowiły większość jego dorobku filmowego), był od razu zauważany i rozpoznawany. Sprawilo to, że pojawiło się, może trochę humorystyczne, porównanie do Spencera Tracy’ego²⁴, który podobnie jak on nie posiadał typowej aparycji uwodziciela czy dandysa, a mimo to zyskał ogromną popularność. Amerykański aktor w Hollywood pojawił się bowiem wówczas, gdy w kinie panowała moda przede wszystkim na klasyczną urodę typu Clarka Gable’a, i niespodziewanie udało mu się tę konwencję przełamać. Chyba i w Polsce w latach 70. nadszedł czas na postaci nieco mniej wzorcowe, a bliższe rzeczywistości. Poza tym faktycznie da się dostrzec między nimi fizyczne podobieństwo, obaj też najbardziej zasłynęli kreacjami przeciętnych, prostych ludzi, utożsamiających podstawowe, twarde zasady życiowe. I choć porównania tego nie trzeba traktować zupełnie poważnie, to jednak zwraca uwagę na sukces kogoś, kto wymykał się wielu filmowym prawidłom.

Obraz Himilbsbacha-aktora był na tyle sugestywny, że utrwalił się nie tylko w oczach widzów, ale także krytyki. Już po jego śmierci, w artykule mającym charakter wspomnienia Lech Kurpiewski ujął go w statycznym opisie, tak jakby zawsze miał on tylko jedno oblicze i nie podlegał żadnym przemianom: „Pamiętamy tego krępego faceta we flanelowej koszuli i sztruksowych spodniach, z tylnej kieszeni sterczała zawsze zwinięta gazeta. Faceta o ochrypłym, niskim głosie i twarzy jak z grubsza tylko ociosanego kamienia. Faceta, który dużo palił i mało mówił”.²⁵ Tak właśnie wyglądał jednak bohater tamtych czasów. Jego styl bycia, niekonwencjonalne zachowanie, a także spetryfikowany przez dziesiątki opowieści i legend wizerunek w pewnym momencie trafiły po prostu na podatny grunt. O ile w okresie socrealizmu, kiedy pisał jeszcze propagandowe wiersze i próbował dostąpić zaszczytu awansu społecznego, jego pochodzenie i aspiracje do roli pisarza były nieraz obiektem drwin, to po przełomie roku 1956 sytuacja powoli się zmieniła.

Jego postawa, język, jakim się posługiwał, nierzadko przecież wulgarny, i tematy, które poruszał w swoich opowiadaniach, zaczęły przyciągać odbiorców

i tworzyć legendę Himilsbacha jako człowieka niepokornego, outsidera i buntownika. Nie bez znaczenia było powstanie pokolenia „Współczesności”, z którym był związany choćby poprzez kontakty towarzyskie i narodziny „małego realizmu”, zarówno w literaturze, jak i filmie. Później ciekawie połączy te dwa światy, pisząc oparty na swoim opowiadaniu scenariusz do filmu Antoniego Krauze, *Monidło*. W tym czasie peryferia – traktowane jako miejsca prawdziwe, zestawione z centrum, w którym bez przerwy toczy się gra masek i rządzi kłamstwo pod wieloma postaciami – zaczęto uważać za swoiste antidotum na niedoskonałości ustroju. A Himilsbach świetnie wpisał się swoją twórczością w świat przedmieść i biednych dzielnic. W końcu też naprawdę dostrzeżono w nim twórcę literatury: „W konkursie »Współczesności« na opowiadanie o pracy (r. 1960) Himilsbach otrzymał za *Skarbusia* nagrodę. Należało pogodzić się z faktem, że mamy do czynienia nie z kłopotliwym remanentem po fasadowych zabiegach, ani też ze śmieszną osobliwością do rozweselania znużonych twórczymi wysiłkami intelektualistów, ale po prostu – z pisarzem”.²⁶ Wszystkiemu uroku dodawało to, że nawet po publikacji swojego pierwszego tomu opowiadań *Monidło* w 1967 roku nadal pracował jako kamieniarz. Dzięki temu uważany był za postać niezwykłą i nietuzinkową.

W końcu przyszedł debiut filmowy w 1970 roku i o Himilsbachu zrobiło się naprawdę głośno. Zwłaszcza że *Rejs* także doskonale wpasował się w najnowsze trendy, choćby te związane z nową falą w kinie, gdzie improwizacja, spontaniczność i autentyczność zajmowały miejsce szczególne.²⁷ Nie bez znaczenia był zapewne też wpływ niezależnych amerykańskich produkcji filmowych, bardzo często przywoływanych przez badaczy kina kultowego.²⁸ Pojawienie się tego typu amatorskiego aktorstwa mającego ożywić rodzimą kinematografię przewidywał zresztą na kilka miesięcy przed premierą *Rejsu* Bolesław Michałek na łamach „Kina” w artykule *Nadchodzą amatorzy*.²⁹ Analizując tendencje filmowe na całym świecie, przekonywał, że już wkrótce świadomość ubóstwa ówczesnego języka filmowego zrodzi wobec niego sprzeciw. I nie pomylił się. Tym samym Himilsbachowi dane było uczestniczyć w kilku przełomach, niezwykle ważnych dla jego pokolenia, zarówno na polu literatury, jak i filmu. Nic więc dziwnego, że dla wielu mógł stać się ich symbolem. Potem, w takich filmach jak *Trzeba zabić tę miłość* (1972), *Skorpion, panna i tucznik* (1972), *Wniebowzięci* (1973) czy *Jak to się robi?* (1974), podobnie jak w kolejnych tomach opowiadań – *Przepychanka* (1974) i *Łzy Sołtysa* (1982) – utrwał już tylko swój wizerunek.

Trzeba od razu dodać, że był to wizerunek, który odpowiadał potrzebom znacznej części społeczeństwa. Bohaterowie kreowani przez Himilsbacha, zarówno w jego opowiadaniach, jak i filmach, są zwierciadłem PRL-u. Nietrudno się z nimi utożsamiać, gdy samemu czuje się ich biedę, bezradność i uwikłanie. Liczyło się dla nich tylko „tu i teraz”, a największym zmartwieniem było przetrwanie kolejnego dnia. Widząc ich nieporadność, kibicuje się im i docenia ich wątpliwe, beznadziejne starania. Kiedy żyje się w dusznej atmosferze zakazów i ograniczeń, łatwiej jest dzielić ten los z drugim człowiekiem, którego namiast-

ką staje się bohater filmowy. Analizując kreacje Himilbacha i Maklakiewicza we *Wniebowziętych*, Dobrochna Dabert zwraca uwagę, że tego typu utożsamienie jest konieczne w procesie odbioru filmu i pozwala wydobyć z niego nowe znaczenia: „Warunkiem zdeszyfrowania ukrytego sensu staje się pozytywna waloryzacja postaci pierwszoplanowych i uświadomienie sobie, że opowiadana historia jest historią każdego, kto żył tam i wtedy. »Egzotyczność« i plebejski rodowód bohaterów paradoksalnie dobrze oddają kondycję spauperyzowanego i zdegradowanego kulturowo społeczeństwa”.³⁰ I chyba właśnie w tym należy upatrywać źródła kultu Himilbacha – nie tylko był kimś, z kim można było się identyfikować, ale także jednoczył część społeczeństwa w poczuciu bezradności i bezsilności – jedynym, które było w tamtym okresie wspólne tak wielu ludziom.

Nie był jednak w tym odosobniony. Status twórców filmowych i literackich podobnych Himilbachowi, eksplorujących codzienność, dążących do autentyzmu i zajmujących się pozornie błahymi, nieistotnymi elementami rzeczywistości, był osobliwy i trudny do określenia. Pisarze tacy jak Marek Nowakowski czy Andrzej Brycht i reżyserzy jak Marek Piwowski, Andrzej i Janusz Kondratiukowie czy Antoni Krauze w latach 60. i 70. zaczęli stawiać na minimalizm i stosować jedynie podstawowe środki artystyczne, które wydawały się najbardziej adekwatne do opisu ubóstwa i zdegenerowanych stosunków międzyludzkich. Co ciekawe, środowisko filmowe i literackie było wówczas dość mocno zintegrowane. Reżyserzy chętnie korzystali ze scenariuszy Nowakowskiego i Himilbacha, a przede wszystkim Janusza Głowackiego. W oczach wielu ich podejście stwarzało możliwość niemal bezpośredniego kontaktu z drugim człowiekiem, bo stawiło na prostotę, a tym samym postrzegane było jako ze wszelkich miar rzetelne. Wszystko, poczynając od kreślonych postaci, a kończąc na języku, dawało poczucie przezroczystości, maksymalnego zbliżenia do rzeczywistości, z całym jej brudem i nieszczęściem, które władza starała się dyskretnie zamieść pod dywan. Natomiast wspomniani autorzy w odkrywaniu tej prawdy się specjalizowali i nie tylko się jej nie wstydzili, ale przyjmowali ją jako część swojej tożsamości. Ale to właśnie Himilbach stał się ich twarzą, ich emblematem.

Przecież to, co zostaje zapamiętane, najczęściej jest tylko odbiciem, przeważnie zresztą w jakiś sposób wykrzywionym. W świadomości odbiorców i krytyki *Monidło* zaczęło funkcjonować jako proza absolutnie autentyczna, do dziś eksploruje się przede wszystkim jej biograficzny wymiar, traktuje niemal niczym zapis faktograficzny, starając się nieraz wskazać konkretne miejsca i osoby w niej opisywane. Kreacja Himilbacha była na tyle skuteczna i wiarygodna, że większość w nią uwierzyła, a nawet zaczęła przyznawać mu pierwszeństwo w pokazywaniu prawdy i namaszczać go na najbardziej wiarygodnego przedstawiciela „nurtu przedmieść”. Jednocześnie dostrzegano jego naturalność, eksponowano charakterystyczny brak zaangażowania, ustawiano w pozycji biernego obserwatora, nie zaś kreatora: „Toteż prezentowana rzeczywistość Himilbacha nie fascynuje – jak Marka Nowakowskiego i Marków wcześniejszych – jest jedynie tere-

nem obserwacji, na którym autor najlepiej się czuje³¹. Ta hierarchizacja, będąca jednocześnie usytuowaniem wobec innych autorów z kręgu „małego realizmu”, ma udowodnić, że Himilbach jest od nich bardziej wiarygodny, mocniej związany z tym, co opisuje, bo dla niego jest to codzienna rzeczywistość. Podobnie zresztą było z jego filmowymi kreacjami: „Nie tyle grał, co po prostu był. Był sobą. Ten ekranowy Himilbach niewiele się przecież różnił od tego, którego w pierwszej połowie lat siedemdziesiątych można było w Warszawie spotkać albo gdzieś na Krakowskim Przedmieściu, albo w »Harendzie«”.³² Jego postać została w tym wypadku zredukowana do jego wizerunku ekranowego i utożsamiona z bohaterami jego literatury. Tak właśnie dzieje się w przypadku obiektów kultu – widzi się w nich tylko to, co chce się zobaczyć.

Jednak sam Himilbach stanowczo sprzeciwiał się takiemu podejściu, które pozbawiało go zdolności kreacyjnych, a przynajmniej starało się ograniczyć jego pisarstwo do relacjonowania przeżytych lub znanych mu skądinąd wydarzeń. Zdecydowanie przyznawał sobie rolę twórcy, kogoś, kto za pomocą wyobraźni powołuje nowe światy: „Dla mnie tworzywem rzadko kiedy jest »samo życie«. W moich opowiadaniach wykorzystuję historie zasłyszane, które na pewno nie miały miejsca w życiu, ale ponieważ podobały mi się – siadam i piszę. Staram się, aby to w jakiś sposób była prawda: to się musi pokrywać z rzeczywistością. Uważam, że życie codzienne jest o wiele bardziej szare od tego, co człowiek potrafi wymyślić. I po to Pan Bóg człowiekowi dał głowę, żeby tworzył literaturę, a nie żeby powtarzał życie, opisywał życie”.³³ Upierał się więc przy swoim prawie do kreacji, mimo że starał się w swoim pisarstwie jednocześnie zachować kontakt z rzeczywistością. Z jego wypowiedzi wynika, że właśnie możliwość kreacji jest prawdziwa. Wiele lat później Andrzej Kondratiuk opowiadać będzie Maciejowi Łuczakowi o sposobie życia Himilbacha i jego nieodłącznego filmowego kompana, Zdzisława Maklakiewicza: „Dla nich wszystko, co robili, było kreacją”³⁴, a potem już o samym Himilbachu i jego filmowych rolach: „Fantastyczne, jak szybko wchodził w postać – bardzo piękną, wykreowaną chłopięcą wyobraźnią ukształtowaną przez Jacka Londona, Fiodora Dostojewskiego i Johna Steinbecka”.³⁵ W tym miejscu trzeba wyraźnie zaznaczyć, że wiele głosów traktujących twórczość Himilbacha, zarówno literacką, jak i aktorską, jako wręcz pisaną przez życie, trzeba poddać w wątpliwość. Tylko czy dla jej odbiorców ma to jakiegokolwiek znaczenie?

Kultowa niedoskonałość

Kultowość rodzi się w momencie odbioru i nie da się jej w żaden sposób zaplanować ani przewidzieć. Zatem nawet ogromny rozmach, przejawiający się w pokaźnych nakładach finansowych, ani zakrojona na szeroką skalę kampania reklamowa nie gwarantują uzyskania tego zaszczytnego, mocno osobliwego statusu. I mimo coraz częstszych zabiegów marketingowych mających na celu stworzenie dzieł kultowych, a może raczej tylko wywołanie określonego

rodzaju odbioru, nie można ułożyć prostej recepty. Legendy, anegdoty, aforyzmy – na pewno miały wielki wpływ na zainteresowanie Himilbachem. Wielu też fascynuje jego naturalność, choć wcale nie jest pewne, że jego gra aktorska rzeczywiście była „antyaktorstwem”, zupełnym odejściem od prawideł sztuki i po prostu „graniem sobą”. Równie dobrze mógł przecież całkiem świadomie, z dużym wdziękiem stylizować się na nieporadnego. Faktem jest, że wielu ten styl przypadł do gustu. Widzi się w nim także obrazoburcę, człowieka, którego nic nie obchodzi i żyje poza obowiązującymi społecznie normami. Stąd przeświadczenie o jego buncie, a przecież kultowych buntowników znamy wielu.

Szersza publiczność usłyszała o nim dopiero po *Rejsie*, który był filmem niezwykłym. Duży wpływ na jego dalszą karierę miały też inne role grywane w duecie z Maklakiewiczem. Ale nawet gdy jego filmowy kompan umarł, o reakcji Himilbacha na ten fakt opowiadało się, i do dzisiaj opowiada niezwykle historie.³⁶ Na pewno niebagatelne znaczenie miała też jego aparycja i zachrypnięty głos, w końcu to role w filmach, a nie pisarstwo, przyniosły mu największy sukces. Przy tym odbiorcy mogli mieć poczucie, że jest to ktoś z nizin, nie wywyższający się nad innych – symbol siły ludu, który udowodnił, że wielkim może stać się każdy. Przywołany już wcześniej Janusz Głowacki znów podsuwa nam interesującą teorię: „Być może u źródeł narodzin aktorstwa Jana Himilbacha leżało nade wszystko to, iż byliśmy do granic wytrzymałości znudzeni doskonałością i kunsztem Polskiej Szkoły Aktorskiej z jej Warsztatem Bez Granic. »Ja ci, stary, zagram nawet krzesło« – obiecuje pewien znakomity artysta i, co gorsza, można mu zaufać”.³⁷ Stanowił on zatem wówczas powiew świeżości, ciekawą odmienność, ale co najważniejsze, z punktu widzenia oficjalnego nurtu kultury był ze wszech miar niedoskonały, i chyba właśnie to wpłynęło na tak dobry odbiór.

Co zatem można zrobić z tą postacią, gdy z każdej strony pojawiają się wątpliwości, zafalszowania, a legenda ma większe znaczenie niż prawda? To, czego dokonał w swoim życiu Himilbach jako artysta, jest oczywiście ważne dla wielu ludzi, zarówno w jego pokoleniu, jak i w późniejszych. Za życia stał się twarzą „nurtu przedmieść”, a po śmierci symbolem buntownika, który gardzi konwencjami i może żyć tak, jak chce. Ale tak naprawdę nadal pozostaje to na drugim planie, a najbardziej nośne są niepotwierdzone opowieści o jego życiu. Jakiś czas temu sytuację próbował unormować Stanisław Manturzewski, określający sam siebie „himilbachologiem”. Postanowił tropić wszystkie legendy, sprawdzać pogłoski, oddzielać to, co pewne, od tego, co tylko domniemane. Z pewnością udało mu się dotrzeć do wielu materiałów, których nikt przed nim nie poddał weryfikacji. Manturzewski był autorem posłowania w nowej edycji opowiadań i wierszy Himilbacha, w którym znalazły się także niepublikowane i niedokończone teksty. W 2002 roku udało mu się również nakręcić dobrze przyjęty film dokumentalny *Himilbach – prawdy, bujdy, czarne dziury*, w którym pojawiają się inscenizowane fragmenty opowiadań, mające ilustrować biografię bohatera.

Nie przewidział chyba jednak Manturzewski, że całe to usilne dochodzenie do prawdy i sprawdzanie każdego szczegółu paradoksalnie może przynieść skut-

ki odwrotne od zamierzonych. To zainteresowanie legendami krążącymi wokół Himilsbacha chyba tylko im pomogło, bo przecież te upiększone, podkoloryzowane historie zapamiętuje się najłatwiej. Dlatego w tej chwili najlepiej byłoby skupić się raczej na fenomenie samego autora, studiując, jak oddziaływały na publiczność jego teksty i role filmowe; próbować odsłaniać mechanizmy, które sprawiły, że stał się właśnie postacią kultową. W momencie, gdy odbiór społeczny postaci Himilsbacha już dawno się ukształtował, a wiadomo, że nawet on sam w trakcie wywiadów podawał różne wersje swojego życiorysu i momentami świadomie wprowadzał odpytujących go dziennikarzy w błąd, tak nakreślone pole badawcze wydaje się najciekawsze.

Przypisy

- ¹ *Słownik Języka Polskiego*, t. 3, pod red. W. Doroszewskiego, Warszawa 1961, s. 1280.
- ² *Słownik Języka Polskiego*, t. 1, pod red. M. Szymczaka, Warszawa 1978, s. 1083.
- ³ *Uniwersalny Słownik Języka Polskiego*, t. 2, pod red. S. Dubisza, Warszawa 2003, s. 357.
- ⁴ S. Czarnowski, *Kult bohaterów i jego społeczne podłoże. Święty Patryk. Bohater narodowy Irlandii*, tłum. A. Glinczanka, Warszawa 1956, s. 17.
- ⁵ *Ibidem*, s. 21.
- ⁶ H. Belting, *Obraz i kult. Historia obrazu przed epoką sztuki*, tłum. T. Zatorski, Gdańsk 2010, s. 47.
- ⁷ L. Pijanowski, *Przygoda z Rejssem*, [w:] „Kino” 1971, nr 3, s. 12-17.
- ⁸ A. Helman, *Sukcesy i rozczarowania debiutów*, [w:] „Kino” 1970, nr 10, s. 5.
- ⁹ W. Godzic, *Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów*, Warszawa 2007, s. 24.
- ¹⁰ Z. Bauman, *Przedmowa*, [w:] W. Godzic, op. cit. s. 8.
- ¹¹ *Ibidem*, s. 8.
- ¹² K. Mętrak, *Filozofia Himilsbacha*, [w:] „Kulisy” 1974, nr 17, s. 5.
- ¹³ W. Godzic, op. cit. s. 20.
- ¹⁴ *Ibidem*, s. 24.
- ¹⁵ L. Kurpiewski, *Trochę latał*, [w:] „Film” 1992, nr 36, s. 10.
- ¹⁶ A. Keen, *Kult amatora: jak Internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007. Tu warto zwrócić szczególną uwagę na rozdział *Szlachetny amator*.
- ¹⁷ Dobrym przykładem jest tu nagranie krótkiej rozmowy z 1996 roku między jednym ze słuchaczy Radia Maryja a prowadzącym na antenie tego radia program „Rozmowy niedokończone”, znanej jako „Trzy słowa do ojca prowadzącego”, upowszechnionej dzięki Internetowi. Mimo wulgarnej treści bardzo szybko stała się ona bardzo popularna wśród młodzieży i zaczęła być przez nią cytowana. Jej fragment umieszczono nawet przed piosenką *Jestem bogiem* na płycie *Kinematografia* hip-hopowego zespołu Paktofonika.
- ¹⁸ Dowodem na to chociażby fakt, że powstała książka dotycząca właśnie ich jako duetu, opisująca ich przyjaźń, pracę na planie filmowym i zawierająca liczne anegdoty i wypowiedzi współpracujących z nimi reżyserów – np. braci Kondratiuków czy Marka Piwowskiego. Por. M. Łuczak, *Wniebowzięci, czyli jak to się robi hydrozagadkę*, Warszawa 2004. Z kolei Krzysztof Mętrak, ubolewając nad niewykorzystaną szansą, napisał o Maklakiewiczzu: „W tandemie z Himilsbachem mogli stworzyć niezrównane zjawisko, tylko że okazji tej nasz film nie potrafił wykorzystać”. Por. K. Mętrak, *Po seansie*, Warszawa 1988, s. 25.

- ¹⁹ J. Gazda, *Maklakiewicz i Himilbach*, [w:] „Ekran” 1973, nr 28, s. 17.
- ²⁰ O postrzeganiu Himilbacha na początku jego drogi artystycznej, a więc w czasach socrealizmu, w ten sposób pisze Józef Waczków: „(...) W okresie, kiedy nawet najmlodszy, początkujący literaci chcieli uchodzić »za inżynierów dusz ludzkich«, uważany był za dziwaka, oryginała, poetę niedzielnego, czy nawet »prymitywa ludowego«. Por. J. Waczków, *Debiut literacki kamieniarza*, [w:] „Radar” 1971, nr 7, s. 10.
- ²¹ J. Głowacki, *Jak być kochanym*, [w:] „Kino” 1974, nr 3, s. 14.
- ²² K. Mętrak, *Filozofia...*, op. cit., s. 5.
- ²³ J. Gazda, op. cit., s. 17.
- ²⁴ K. Mętrak, *Filozofia...*, op. cit., s. 5.
- ²⁵ L. Kurpiewski, op. cit., s. 10.
- ²⁶ J. Falkowski, *Himilbach, czyli konsekwencje nieodbytej edukacji*, [w:] „Współczesność” 1967, nr 23, s. 10.
- ²⁷ R. Marszałek, *Film fabularny*, [w:] *Historia Filmu Polskiego*, t. 6, pod red. R. Marszałka, Warszawa 1994, s. 88-89.
- ²⁸ Por.: A. Pitrus, *Kino kultu*, Kraków 1998. Tu trzeba jednak zastrzec, że autor w wielu miejscach odnosi termin „kino kultowe” do zjawisk historycznych w kinematografii amerykańskiej, które tylko pośrednio wiążą się z tematem niniejszego artykułu.
- ²⁹ B. Michałek, *Nadchodzą amatorzy*, [w:] „Kino” 1970, nr 2, s. 54-55.
- ³⁰ D. Dabert, *Jest dobrze. O ironiczności »Wniebowziętych« Andrzeja Kondratiuka*, [w:] *Poloniści o filmie*, pod red. M. Hendrykowskiego, Poznań 1997, s. 198.
- ³¹ A. Makowiecki, *Spontaniczność czy »literatura«* [w:] „Tygodnik Kulturalny” 1967, nr 51, s. 4.
- ³² L. Kurpiewski, op. cit., s. 10.
- ³³ K. Meloch, *Zaproszenie do kochania*, Lublin 1972, s. 97.
- ³⁴ M. Łuczak, *Wniebowzięci...*, op. cit., s. 8.
- ³⁵ Ibidem, s. 9.
- ³⁶ Jedną z bardziej znanych jest legenda miejska, jakoby po śmierci Maklakiewicza zadzwonił do niego Himilbach i spytał, czy zastał Żdzisia. Słyszac, że przecież on dawno nie żyje, odpowiedział: „Wiem, ale mi się wierzyć nie chce”.
- ³⁷ J. Głowacki, op. cit., s. 12.

Himilbach – the cult of imperfection

[Summary]

The subject of this article is a modern cult phenomenon, specifically its manifestation in Polish literature and film. Jan Himilbach (writer and amateur actor) is used here as an example to understand the rules of cult status allocation. Despite his lack of proper education and numerous shortcomings in his craft, Himilbach managed to achieve considerable success, which later transformed into adoration in some circles. Considering the primary meaning of term “cult” and its religious connotations it seems that there are some significant similarities in the way cult objects were treated then and how they are treated today. It is illustrated by the visible role of celebrities in popular culture.

One of important factors in gaining a cult status is being in the right moment of history. Himilbach managed that, having become a kind of response to society’s needs of the time. It is reflected in both his literary and film work. Treated like a personification of frankness and earthiness he quickly became popular, since he had seemed to be unconventional and thus like a breath of fresh air. What is more, his life story itself was extraordinary as well, even though he even exaggerated it in many interviews. Some events from his past are still unconfirmed, which only contributes to further spreading his legend that is crucial for his public perception.

III. Intermedialność

Andrew Cooper

(Liverpool Hope University)

Adapting to Survive: The Cultural Regeneration of *Doctor Who*

Doctor Who is the longest running science fiction television show in history and next year celebrates its 50th anniversary. This essay will explore two key elements which can be attributed to the show's survival; its ability to reflect cultural demands and its ability to adapt works for television from other mediums. Originally designed to ensure the survival of the show after the lead actor left, regeneration has been a key part of *Doctor Who*. Not only has the Doctor himself regenerated, now ten times, but his enemies, T.A.R.D.I.S. and the whole design of the show have had to regenerate in order to survive. Each new actor playing the Doctor „inflects the »Doctorish« qualities in significant different ways, providing new possibilities”¹ as well as refreshing the audience with different perspectives on one continuing story. The show has had to change to fit modern technology, both involving interactive technology, such as webisodes, as well as up to date special effects. For *Doctor Who* to remain successful therefore it has to be able to regenerate to its ever changing audience.

In 1963 the producers of *Doctor Who* needed a monster for its second serial, thus on the 21st December 1963 Terry Nation's Daleks made their first appearance. The Daleks, created only 20 years after the Second World War were based on the Nazis. This is why in 1975's *Genesis of the Daleks* the Dalek's creator Davros draws parallels with Adolf Hitler. Earlier in 1964, the second Dalek story to be broadcast, *The Dalek Invasion of Earth*, sees the „Daleks visually appearing like tanks”² performing Nazi salutes in front of London landmarks, a fearful reminder of what could have happened if WWII had not been won by the allies. The Daleks were „besieged on all sides by humanoids in their world, [and] represented some kind of »other«”³. When the Doctor's companions and the Thal prisoners cease to be any use in *The Daleks*, they change their orders to „do not capture Thals. Exterminate. Repeat...exterminate”⁴, which is another illusion to the Nazi party wishing to exterminate anything which was different.

The Cybermen were another popular monster who were created in the 1960s out of situational fear in its contemporary society. Brian Robb explains in his book *Timeless Adventures: How Doctor Who Conquered TV* that „the concept for the Cybermen developed from mid-1960s anxieties about organ replacement”⁵⁵. Like the Daleks, the Cybermen kept changing throughout the original television run, mainly in the 1960’s. The Daleks originally had to change, as they could only move if on a metal surface, but both monsters have had long evolutionary variations. The original Cybermen appeared the most human, but by the appearance in the 1982 story *Earthshock* they had evolved into metallic creatures, were only a human mouth remained. The most dramatic regeneration of these monsters took place when the series returned in 2005, which will be discussed shortly.

The series also had to regenerate its design and presentation to keep viewers engaged. In 1969 Patrick Troughton’s Second Doctor was forced to regenerate by the Timelords. The audience had once before seen a regeneration, but when they tuned into Jon Pertwee’s debut in *Spearhead from Space* there was a notable change, colour. The opening intro had been updated and the audience was introduced to the world of *Doctor Who* in colour. This was enhanced by the first story being filmed entirely on location due to a studio strike. The Third Doctor was more like a comic book hero and „just as Batman was regularly pitted against the Joker, the Doctor now faced his own arch-nemesis, the Master”⁵⁶. As this Doctor was banished on Earth the plots were set in relatively the same time period of the viewer, which resulted in Pertwee’s four seasons dealing with „more politically and socially pertinent material”⁵⁷. One notable story during this period is the 1970 serial *Doctor Who and the Silurians* in which the Doctor makes comment on racial and ecological tensions. This theme resurfaced again during the 1972 story, *The Sea Devils*, as well as the 1984 Fifth Doctor story *Warriors of the Deep* and more recently in the 2010 Eleventh Doctor story *The Hungry Earth/Cold Blood*. Other notable Pertwee stories include *Day of the Daleks* (the hero has to stop a potential world war), *The Curse of Peladon* (Britain entering the Common Market), *The Green Death* (environmental issues) and *The Monsters of Peladon* (The Miners Strike).

The series also changed each time a new executive producer took charge of the show. For example Tom Baker’s early years under Philip Hinchcliff saw the stories become darker and moodier. In 1980, Tom Baker’s last season, the series was updated with a new title sequence, costume and revamped theme tune. Under the guidance of John Nathan-Turner the revamped series concluded with another regeneration. During Tom Baker’s final story, *Logopolis*, the new companion Tegan Jovanka accidentally stumbles into the T.A.R.D.I.S. Throughout series 19 the new Fifth Doctor tries to return Tegan to contemporary England, and unsuccessfully lands on Earth in a variety of different time zones. This was a running joke with the Doctor’s apparent love of earth and cultural events. This concluded with the Doctor arriving at Heathrow airport and stopping the Master with the aid of Concord, which had only been in service for six years. The series continued to try and regenerate to the ever changing eighties. A new T.A.R.D.I.S. console was unveiled

in the 1983 twentieth anniversary special, *The Five Doctors*, which was endowed with numerous buttons and switches and looked the most like a computer of all the previous consoles. After regenerating the Sixth Doctor wore a multicoloured costume to represent the colourful decade and add a splash of colour to the show. In John Tulloch and Manuel Alvarado's *Doctor Who: The Unfolding Text* it is stated that the show had to shift „its ground in response to social and professional pressures”⁷⁸. It was during the end of the 1980's that the show started to fail due to these pressures.

Due to poor scripts at the end of the eighties the show started to decline. Political and relevant stories were replaced by farcical adventures. An exception can be the 1988 serial *The Happiness Patrol*, which sees a futuristic British Society in fear of Helen A, the leader of their society „who has been often interpreted as a Thatcher parody”⁷⁹. This was spoilt however by the Kandy Man, a robot which looked like Bertie Bassett and was Helen A's executioner. Certainly the end of *Doctor Who* in 1989 resulted in the scripts no longer engaging the public and thus „struggled to find a way to »regenerate«”¹⁰.

„The cancelation of *Doctor Who* meant the end of a popular cultural phenomenon”¹¹ and the attempted regeneration of the series in 1996 with the Television Movie failed to engage with the British populist as it appeared too American. The next regeneration resulted with the successful revival of the series in 2005 thanks to Russell T. Davies, who was inspired by the success of other science fiction shows such as *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* and *Smallville*. Davies restyled *Doctor Who* into the same format of the American shows he had watched, with episodes now being 45 minutes long and inserting an over arching storyline across a 13 episode series. Director Graeme Harper stated that Davies „oversees everything on a creative level”¹². He had overall control over all scripts for each series, which is the same role Stephen Moffat has had for the past two years. Davies understood that for the show to be a success it had to appeal to the audience as it was billed „as a family show watched in the homes by families”¹³. This is why all of the companions of the Davies era had families that they could go back to and Moffat's companion Amy Pond has recently got married to her long suffering boyfriend Rory Williams who also travels with her. Both lead writers knew that they were not producing „a reboot or a remake [...] but an updated continuation of the previous program”¹⁴.

Davies is a self-confessed *Doctor Who* Fan, so whilst at the same time he wanted to create a new feel for the show, he also was aware of the shows rich heritage. It is for this reason why the T.A.R.D.I.S was still a Police Box and, despite a new interior, still contained key features, such as the roundels and six sided console unit. Even the trusty Sonic Screwdriver, which was originally destroyed in the 1982 story *The Visitation*, resurfaced in a new form. Both of these are still in the series and have been updated again for the current Doctor. The Doctor's costume also changed to adapt to its modern audience. When the series returned the war damaged 9th Doctor wore a leather jacket and jeans, very different to the Edward-

ian clothes often worn by the classic Doctors. The 10th Doctor wears a smart suit with converse training shoes, which had just come into fashion around the time of his regeneration. The current 11th Doctor now represents the recent retro trend, sporting a tweed jacket and bow tie. Of course it is not only the Doctor's attire and devices that have been adapted to the modern audience. Voted the most evil monster of all time, Davies was fully aware of the significance of the Daleks and how fans would expect their return to the series. On the fourth of August 2004 the BBC announced that the Daleks would be returning, after lengthy negotiations with the estate of Terry Nation. Making their new season debut on the 30th April 2005, the Daleks came back looking stronger than ever. They had been redesigned, keeping the iconic shape, eye stalk and weapons, but looking more like a tank. With their success Davies turned to the Cybermen and 'upgraded' them for the twenty-first century. Again the same characteristics remained, but the monsters appeared more metallic and were made more receptive to a modern audience by having them use modern technology, such as Bluetooth. For the finale of the second series Davies wrote *Army of Ghosts* and *Doomsday*, which saw for the first time the Cybermen meeting the Daleks. This story worked within the series and was greatly anticipated by new fans as well as the old. It was of course something Davies admitted he had always wanted to see as a child. This is a perfect example of the new generation of stories being written by fans, which brings us on to the second section of this paper.

„Every writer of the first new season had written *Doctor Who* material before”¹⁵ in varying forms, such as novels published during the „dark years” when the show was not running, to the Big Finish Audio Drama's. This results in writers being aware of opportunities to include little fleeting mentions or glimpses relating to the old series, such as the Cyberman's head from the classic series being in an alien museum in the episode *Dalek*. Writers also had the opportunity to write for classic villains and monsters, such as the Autons, (*Rose*, 2005 and *The Pandorica Opens*, 2010), The Master, (*Utopia*, *Sound of Drums*, *Last of the Timelords*, 2007 and *The End of Time* 2009/10) and the Macra (*Gridlock*, 2007). This also opened up the possibility of tapping into the wealth of *Doctor Who* stories which had taken place between 1990 and the series returning.

The first adaptation made for the new series was the first Dalek story, *Dalek*, by Robert Shearman. Big Finish Audio Adventures started in 1999 with the *Sirens of Time*, featuring the Fifth, Sixth and Seventh Doctors. This started a range of new audio adventures being written by now grown up *Doctor Who* fans for Doctors Five to Eight. Four years later Robert Shearman's *Jubilee* was released. The plot sees the Sixth Doctor and Evelyn (an audio companion who was not featured in the main series) land in a parallel world where a lone Dalek is kept captive in the Tower of London and is tortured. This is very similar to Shearman's 2005 plot where the Ninth Doctor and Rose land in an alien museum in Utah, where a lone Dalek is kept captive and tortured. The audio adventure received good responses from fans, so it was expected that Shearman would deliver a good story. *Dalek* was

a nod to the work Big Finish had achieved in *Doctor Who's* survival, but also was a perfect opening Dalek story to new fans. The solo Dalek kills nearly everybody in the story, showing how ruthless, clever and deadly it is. This was then building up to the series finale where an army of Daleks is seen and would have created terror for a child having seen how hard it was to defeat just one Dalek. Shearman also plays with the old audience view of Daleks not being able to go upstairs, despite this happening in the 1988 story *Remembrance of the Daleks*. Rose and Adam run up the stairs and laugh as the Dalek cannot follow and are then horrified when it states, „Elevate”.

The audio stories was just one medium of existing *Doctor Who* material which was adapted for the new series. One of the most prominent adaptations has to be Stephen Moffat's *What I did on my Christmas holidays by Sally Sparrow*. In this short story for the 2006 *Doctor Who Annual* a young Sally Sparrow helps the Ninth Doctor, who is trapped in the past, by following instructions left under wall paper and on a VHS. Moffat uses the character Sally Sparrow in the 2007 episode *Blink*, where she helps the Tenth Doctor who is trapped in the past by following instructions left under wall paper and on a variety of DVD Easter eggs. This was the first to feature the Weeping Angels, who have returned to battle the Eleventh Doctor. Moffat even included a line where Billy mentions the windows of the Police Box are the wrong size, a direct reference to an *Outpost Gallifrey* forum which discussed the windows of the T.A.R.D.I.S prop being incorrect. The success of this adaptation was shown in the 2009 *Doctor Who Magazine* Poll where it came second in the category „Greatest *Doctor Who* story ever”. The weeping Angels have now also been confirmed as returning in the new seventh series, a testimony to the success of Moffat's original story.

The *Doctor Who Magazine* was responsible for another adaptation, thanks to its 2006 comic strip *The Lodger* by Gareth Roberts. In this comic the Tenth Doctor is accidentally stranded when the T.A.R.D.I.S jumps ahead in time, meaning he has to wait for its return. He therefore stays with Mickey, Rose's boyfriend. Roberts had to adapt his comic to become the 2010 episode *The Lodger* by changing the Doctor and the home where he stays whilst he investigates a sinister time spaceship. The episode later had a sequel with the character Craig Owen in *Closing Time*, the character whom he stayed with in the televised *The Lodger*.

Paul Cornell was another notable writer who was asked to pen a *Doctor Who* Script. He wrote the powerful episode *Father's Day*, which saw Rose Tyler save her Dad's life when he should have died, and the effects her actions caused. Rose spends an emotional short time with a father she never knew, tapping into the family relationship which had already been observed with Rose and her single mother. Before this Cornell had written a large number of *Doctor Who* comic strips, two audio adventures and a host of *Doctor Who* novels. He was also the writer for the fortieth anniversary webisode *Scream of the Shalka*, which starred Richard E. Grant as the Doctor. Cornell also wrote *Human Nature*, a Seventh Doctor novel which was part of the Virgin New Adventures series. The Doctor

turns himself human to better understand their behavior. He becomes a school teacher and his companion has to help him to remember who he is before they are killed. This story was also adapted to the 2007 Tenth Doctor two part story *Human Nature* and *Family of Blood*, where the Doctor turns himself human to hide from the Family of Blood. These stories, written by fans, have helped ensure the survival of the show.

Cornell did not just have his work adapted from other mediums to television, but also had his other *Doctor Who* stories adapted into other formats. His BBC Interactive story *Scream of the Shalka* was adapted to a BBC novel shortly after the final episode was broadcast. Ironically a number of the cast later went on to star in the television series, most notable being David Tennant (Caretaker) who became the Tenth Doctor (2005-10); Sophie Okonedo (Alison Cheney) who later played Liz 10; Derek Jacobi played the Master in both animation and television (2007) and Richard E Grant who will star in the 2012 Christmas Special. All of the original television series had been adapted to help the show survive, in the form of Target Novels, so it was only fitting that *Scream of the Shalka* was novelised to cement the story in the *Doctor Who* legacy. Target novelised nearly all of the classic series episodes and after broadcast, and before the age of videos and DVDs, was the only way to relive the Doctor's adventures. Perhaps the most adapted *Doctor Who* story, which has been adapted into nearly all formats, is Douglas Adam's *Shada*. *Shada* was written during Douglas Adam's brief tenure as *Doctor Who*'s script editor. The story went into production but was only partially filmed due to strike action. As a result the story has been considered „something of an itch they can't scratch"¹⁶. Brief scenes were adapted for broadcast in the twentieth anniversary story *The Five Doctors* to include Tom Baker's Forth Doctor. The story was released on VHS in 1992 with Tom Baker providing a narration of the missing plot. The most ambitious regeneration of Adam's work took place during the fortieth anniversary with the Big Finish and BBC Interactive release starring Paul McGann's Eighth Doctor. Since its launch Big Finish has produced a large series of stories for the Eighth Doctor, which has its own continuity to the Eighth Doctor's only televised appearance being in the televised movie. During this series the Forth Doctor's old companions Romana II and K9 have escaped E-Space and made their way to Gallifrey. The Doctor arrives on Gallifrey to collect Romana who is now Lord President of the Timelords to go back and finish their adventure which they originally started in his earlier incarnation. It is revealed that the original adventure did not take place due to the Forth Doctor being captured in the time scoop, which involves the brief scenes that were broadcast in *The Five Doctors*. The story was released as a four disc audio production by Big Finish and would have stood as successful adaptation but was heightened by being broadcast on the BBC website, where it can still be enjoyed. The story was split into six episodes, with audios accompanied by limited flash animations by comic strip artist Lee Sullivan. This was later adapted to a single radio play broadcasted on BBC Radio Seven in 2005. The story has again been adapted in 2012 with the BBC Book release. Adapted by Gareth Roberts the novel sought to be faithful to Adam's original un-broadcast serial, whilst fixing plot holes

at the same time. This is perhaps the best example of the cultural adaptability of *Doctor Who*, as each adaptation has stayed true to the original, but used various forms, contexts and technology to tell a new take on a classic plot and shows how one story can keep growing in success.

Doctor Who has kept growing in success since its revival. The series now has a strong American following and last year had a separate series launch in the United States. Stephen Moffat answered that there was „not a huge cultural problem”¹⁷ relating the show to an American audience during the recent BBC convention in Cardiff. Whilst the show is now written with the fans in mind he added that „the American fans of the show want it to be what it is”¹⁸ and do not want it changing to fit the American culture. Writing for fans can also be seen in the preview of the new Series 7 which is soon to be broadcast. This season will be running into the fiftieth anniversary year, with the first episode entitled *Asylum of the Daleks*. The opening shots of the trailer reveal thousands of Daleks, a dream for fans of all ages, but to truly unite fans of all generations it was revealed that the new episode would „feature every kind of Dalek ever faced by the Time Lord – including the legendary Special Weapons Dalek”¹⁹ which was only seen in the 25th anniversary special *Remembrance of the Daleks*. Advances in special effects have enabled the show to produce stunning scenes that were not possible during the original running. Opening shots of *Asylum of the Daleks* is an example, just like *Bad Wolf Parting of the Ways* used special effects „enabled whole armies of Daleks to be seen where groups of four or five were shown in the Classic Series”²⁰. Comparisons will likely be made when the new series episode *Dinosaurs on a Spaceship* is broadcast with the 1974 story *Invasion of the Dinosaurs*. Previews of the new episode show the Doctor riding a Triceratops, which would not have been possible in 1974 due to the dinosaurs being models. Technology has given the series the chance to adapt and change to reflect the demands of today’s culture and provide fans opportunities which had never been possible before.

Technology has also made *Doctor Who* more accessible, with new ways of experiencing the show online and through interactive television. For Christmas 2005, straight after *The Christmas Invasion* was transmitted, viewers had the opportunity to take part in an interactive episode of *Doctor Who*. The specially written episode entitled *Attack of the Graske* was penned by Gareth Roberts and saw the Doctor asking the viewer to join him in his travels. Using the television remote control the viewer was able to complete tasks, assisting the Doctor to defeat the Graske’s, who had been kidnapping members of different races. The episode enables the viewer for the first time to experience what it would be like to become the Doctor’s companion and can still be viewed/played on the BBC’s *Doctor Who* website. The internet has been embraced by the producers of *Doctor Who* as a way of promoting the show. In the digital age „producers put more and more content online”²¹, such as previews, webisodes (mini episodes which assists the main televised plots, often in the form of prequels to episodes) and photos. A number of prequels have been

released online the week before the main episode was due to be broadcast, giving fans a sense of what is to come and building excitement for the new story, which should ensure a higher audience rating. The *Doctor Who* website has had a variety of games for fans since before the shows revival, but more recently specially written games have been produced for the site. The Adventure Games; *City of the Daleks*; *Blood of the Cybermen*; *TARDIS*; *Shadows of the Vashta Nerada* and *The Gun Powder Plot* all star the series cast in interactive episodes. Computer generated episodes are created were the gamer controls the central characters through the plot. Like the games console counterparts, *Doctor Who Evacuation Earth*, *Doctor Who Return to Earth*, *Doctor Who: The Eternity Clock* and the original 1997 interactive game *Destiny of the Doctors*, the gamer plays through the worlds of the Doctor enabling them to feel part of the show.

Blue Peter, the BBC's flagship children's magazine show, has had a special relationship with *Doctor Who* over the years. It has often showcased monsters and gadgets from the series in order to help children feel part of the show. As *Doctor Who* is a family show it often gives *Blue Peter* exclusive competitions. This has resulted in the Abzorbaloff (*Love and Monsters*, 2006) and more recently a special mini episode which was scripted by *Blue Peter* viewers. After the success of the first Script to Screen competition by Doctor Who Confidential, *Blue Peter* launched a fresh competition, with the winning script being made a reality. *Good as Gold* was broadcast on *Blue Peter* and featured Matt Smith as the Eleventh Doctor and Karen Gillan as Amy Pond saving the Olympic Flame from a Weeping Angel during the London 2012 torch relay. The episode is another example of how the show keeps fans engaged by providing opportunities to make them feel part of the rich heritage. It is still the same story started in 1963, but adaptable enough to be written for in cross genres.

Despite all the changes which have happened in the past forty nine years, one thing has remained the same, the iconic theme tune. It is considered „the most famous tune to emerge from the [BBC Radiophonic] Workshop, and arguably the most famous British signature tune ever written”²². The shows unique theme tune, mainly credited to Delia Derbyshire and John Baker, and performed by Ron Grainer, was meant to represent „the unique character of the program”²³. Accompanied with an iconic opening sequence to represent the time vortex, in which the Doctor's T.A.R.D.S travels, the opening theme created something instinctively recognisable to fans of all ages. The opening sequence changed in 1966 with the new Doctor, the first time the lead actors face appeared during the opening sequence, but the music remained the same. Even the advent of colour in 1970, and an updated time vortex title sequence for Jon Pertwee's Doctor in 1974, and Tom Baker's Doctor, did not warrant a change in title music. In 1980, Tom Baker's final series, the opening sequence was again updated, with the camera appearing to be travelling through space. It was here that the theme tune properly changed for the first time, with an electronic guitar adaptation of the classic theme. Audibly and visibly the shows regeneration „heralded a bold

new era for *Doctor Who* as it entered its third decade²⁴. Colin Baker's final season, *The Trial of a Timelord* (1986), saw the theme tune regenerate to a futuristic piece of music. A year later, a new Doctor and a new opening sequence. The Seventh Doctor's title sequence used computer technology to create a new time vortex which the T.A.R.D.I.S travelled in as well as a new logo. The title music was also updated to again keep the public engaged with the show. The success of the original theme tune was even seen in the 1980's, when the electronic British group KLF (whilst using the name the Timelords) married together the iconic music with Garry Glitter's *Rock and Role Part Two*. Their hit called *Doctoring the T.A.R.D.I.S* went to number one on the UK charts. In 1996 the televised movie was produced partially by the Fox Network in America. The opening title sequence reveals, unlike the current series, how it was adapted to make it more appropriate for an American audience. „The process of familiarizing new audiences using intertextuality²⁵ is a key example of this. The opening sequence has an orchestral adaptation of the theme tune, for the shows grand return, and has the T.A.R.D.I.S travelling through the time vortex. It also however uses sound effects from *Star Trek* and uses the terms „special guest stars” and „guest stars”, which was how the opening of American television credits often started. As previously stated this attempt to regenerate *Doctor Who* seemed to fail due to it losing its British quality and thus not connecting with the British populist, as well as not connecting with the American television audiences. Since *Doctor Who*'s successful regeneration the theme tune has changed four times to keep the public engaged with the show. The difference with all past versions of the theme is that Murray Gold, who has composed all of the music for the show since 2005, has not just adapted the original theme, but included it. Murray's scores included full orchestral arrangements which are overlaid with the original 1963 theme to create opening title sequences which reflects the shows rich history, as well as showcasing a new up to date cultural show. Unlike the original series, which used occasional background music, Gold uses musical themes and leitmotifs to include „multiple interpenetrating meanings²⁶” which connects the audience with characters and plotlines. Although the *Doctor Who* theme has been adapted numerous times, its survival, like the show, proves that it can adapt with the changing culture.

To conclude, *Doctor Who* has regenerated in a number of ways in order to survive. „Media Science Fiction has always attempted to reflect contemporary events²⁷ which is seen throughout *Doctor Who*. It has often dealt with political issues, which it still does in its present form, *Aliens of London* and *World War Three* for example making comment on the British Labour Government and the Iraq War. The Slitheen secretly infiltrated the Government, took over power and then created panic by assuring the general public that there was a spaceship in orbit which contained weapons of mass destruction which could be used in forty five seconds, opposed to Tony Blair's weapons of mass destruction which could be used in forty five minutes. It has been faithful to it's past, updating the T.A.R.D.I.S, monsters and equipment to different audiences, but at the same time keeping the

quintessential aspects of the originals at the same time. It has also managed to achieve greater success when it returned in 2005 by writing for new fans, but at the same time writing for existing fans. It has been able to embrace all aspects of modern culture, from animation to interactive games, special effects to adapting past works. The key to *Doctor Who's* success has been its ability to engage the ever changing culture and engage the viewing public in new ways. It has not just been the Doctor who has regenerated, but everything which makes the show what it is. The show has regenerated numerous times, adapted to each decade since it was created in 1963, and is still going strong with the fiftieth anniversary now looming.

(Endnotes)

- ¹ J. Leach, *Doctor Who*. Detroit 2009, p. 55.
- ² J. Bignal, A. O'Day, *Terry Nation*, Manchester 2004, p. 125.
- ³ J.R. Cook, *Adapting telefantasy: the Doctor Who and the Daleks films*, [w:] *British Science Fiction Cinema*, ed. I.Q. Hunter, London 1999, p. 123.
- ⁴ D. Whitaker, *Doctor Who and the Daleks*, St Ives 2011, p. 142.
- ⁵ B. Robb, *Timeless Adventure: How Doctor Who Conquered TV*, Pennsylvania 2009, p. 70.
- ⁶ P.D. Britton, S.J. Baker, *Reading Between Designs: Visual Imagery and the Generation of Meaning in The Avengers, The Prisoner and Doctor Who*, Austin 2003, p. 174.
- ⁷ P. Wright, *British Television Science Fiction*. [w:] *A Companion to Science Fiction*, ed. D. Seed, Oxford 2005, p. 97.
- ⁸ J. Tulloch, M. Alvarado, *Doctor Who: The Unfolding Text*, New York 1983, p. 3.
- ⁹ M. DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*, Jefferson 2011, p. 183.
- ¹⁰ M. Hills, *Fan Cultures*, London 2002, p. 101.
- ¹¹ P. Wright, op. cit., p. 301.
- ¹² Ibidem, p. 13.
- ¹³ D. Layton, *The Humanism of Doctor Who: A Critical Study in Science Fiction and Philosophy*, Jefferson 2012, p. 20.
- ¹⁴ S. Shimpach, *Television in Transition: The Life and Afterlife of the Narrative Action Hero*, Oxford 2010, p. 154.
- ¹⁵ C. Marlow, *The Folding Text: Doctor Who. Adaptation and Fan Fiction*, [w:] *Adaptation in Contemporary Culture. Textual Infidelities*, ed. R. Carroll, London 2009, p. 49.
- ¹⁶ I. Berriman, „Doctor Who: Shada by Gareth Roberts” book review, „SFX” 02.03. 2012.
- ¹⁷ C. Lawson, „Doctor Who” Season 7: Showrunner Steven Moffat Talks What’s To Come, Spin-Offs And „Sherlock” Crossover, „Huffington Post”, 27.03. 2012.
- ¹⁸ Ibidem.
- ¹⁹ Por. BBC.co.uk.
- ²⁰ G. Burk, R. Smith, *Who Is the Doctor: The Unofficial Guide to Doctor Who: the New Series*. Toronto 2012, p. 31.
- ²¹ P. Booth, *Digital Fandom: New Media Studies*, New York 2010, s. 81.
- ²² L. Niebur, *Special Sound: The Creation and Legacy of the BBC Radiophonic Workshop*, Oxford 2010, p. 96.
- ²³ Ibidem.
- ²⁴ J. Chapman, *Inside the TARDIS: The Worlds of Doctor Who*, London 2006, p. 134.

²⁵ P. Wright, op. cit., p. 132.

²⁶ R.J. Stilwell, „*Bad Wolf: Leitmotif in Doctor Who (2005)*” *Tuning In: Television Music*, ed. J. Deaville, New York City 2011, p. 120.

²⁷ A. Charles, *War without End? Utopia, the Family, and the Post-9/11 World in Russell T. Davies's „Doctor Who*”, „*Science Fiction Studies*” 2008, p. 451.

Adapting to survive: the cultural regeneration of *Doctor Who*

[Summary]

Doctor Who is the longest running science fiction television show in history and this year celebrates its 50th anniversary. This paper will explore two key elements which can be attributed to the shows survival; its ability to reflect cultural demands and its ability to adapt works for television from other mediums. In John Tulloch and Manuel Alvarado's *Doctor Who: The Unfolding Text* it is stated that the show had to shift 'its ground in response to social and professional pressures' (3). This can best be seen in classic monsters which have returned in the new series, most notably the Cybermen and the Daleks. 'Every writer of the first new season had written Doctor Who material before, (Marlow, 49) in varying forms, such as novels published during the 'dark years' when the show was not running, to the Big Finish Audio Drama's. The writers managed to dwell on the shows rich fan based adventures, such as Robert Sherman's 40th anniversary CD Jubilee, which became the new series episode Dalek, Paul Cornell's seventh Doctor book became Human Nature and Stephen Moffat's short story was broadcast as Blink. It will be argued that without being able to adapt and reflect cultural needs, as well as satisfying the needs of its fans, Doctor Who would not have survived five decades.

Kalina Kukiełko- Rogozińska

(Wyższa Szkoła Humanistyczna TWP w Szczecinie)

Wszyscy jesteśmy artystami? Marshall McLuhan i Joseph Beuys o społecznej roli sztuki

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie i porównanie dwóch koncepcji sztuki, w których pojawia się idea „każdy jest artystą”. Mam tu na myśli dokonania kanadyjskiego medioznawcy, Marshalla McLuhana i niemieckiego artysty neoawangardowego, Josepha Beuysa. Poglądy McLuhana wyrażone zostały w jego teorii mediów, zaś Beuys zawarł swoje refleksje na ten temat w autorskiej teorii sztuki, którą określił mianem „rzeźby społecznej”. Obie koncepcje są wynikiem namysłu ich autorów nad sytuacją sztuki w 2. połowie XX wieku oraz ciekawym przykładem próby przeniesienia teorii artystycznej na grunt społeczny i użycia jej przy tworzeniu wizji nowego ładu. Społeczeństwo jawi się w nich bowiem jako dzieło sztuki, które każdy z jego członków nie tylko może, ale jest wręcz zobowiązany współtworzyć.

McLuhan i teoria mediów

Marshall McLuhan, ulubiony filozof popkultury, wyznaczający nowe sposoby myślenia w nauce drugiej połowy minionego stulecia, zasłynął przede wszystkim z powodu zaproponowanej przez siebie, niezwykle jak na owe czasy oryginalnej teorii mediów. Najogólniej rzecz ujmując, podjęte przez niego rozważania odnosiły się do różnych aspektów komunikowania oraz jego wpływu na życie ludzi. Takie ujęcie problematyki zogniskowanej wokół tematu mediów samo w sobie nie jest niczym zaskakującym. Wprawdzie podjęte przez McLuhana analizy i wnioski, jakie z nich wyprowadził, można przypisać do nurtu tzw. determinizmu technologicznego, jednak wymykają się one obowiązującym wówczas standardom akademickim.

Zdaniem tego autora upowszechnianie nowych, zazwyczaj coraz bardziej zaawansowanych i skomplikowanych technik porozumiewania się, powoduje nie

tylko kolejne zmiany rzeczywistości, w której żyjemy oraz sposobu, w jaki ją odbieramy, ale dotyka również najgłębszych warstw naszej osobowości. Dominujący w danym czasie sposób komunikowania określa zatem nie tylko kształt całego społeczeństwa i związanej z nim kultury, ale także sposób odczuwania i działania poszczególnych jednostek. Siłą rzeczy, zmiany wywołane przez pojawienie się nowego środka przekazu dotyczą również danej dziedziny sztuki oraz roli, jaką w określonym typie społeczeństwa pełni artysta. Są to zagadnienia, które w teorii mediów McLuhana zajmują bardzo ważne miejsce.

Autor podzielił dzieje ludzkości na cztery podstawowe etapy. Pierwszy z nich to okres społeczności przedpiśmiennej, w której dominującym sposobem komunikacji jest słowo mówione, kontakty międzyludzkie są bezpośrednie, a życie jednostek opiera się na równowadze zmysłów i bogactwie emocjonalnym¹. Według McLuhana w epoce plemienną artystami są wszyscy członkowie społeczności, każdy jest bowiem jednakowo zaangażowany w wielozmysłowe i wielowymiarowe przedstawianie rzeczywistości, po prostu tak jak się ją widzi, słyszy i czuje. Istotą sztuki tego okresu jest przede wszystkim łączenie jednostki i jej otoczenia w jedno, wprowadzanie w Kosmos, scalanie z ukrytymi siłami wszechświata². Dlatego jest nierozzerwalnie związana z życiem codziennym, wypełnia każdą aktywność człowieka i wyraża się we wszystkich podejmowanych przez niego czynnościach. Ale ten idealny czas równowagi między życiem wewnętrznym jednostki a otaczającym ją światem zostaje zniszczony przez wynalezienie pisma, a następnie druku. Zdaniem McLuhana to właśnie pojawienie się tych wynalazków wyznacza dwa kolejne etapy rozwoju cywilizacyjnego: epokę alfabetu fonetycznego oraz epokę druku. Zdaniem autora od momentu pojawienia się pisma rozpoczęła się bolesna transformacja organizacji plemienną w skomplikowane struktury społeczne, a tym samym zmiana w życiu duchowym i emocjonalnym człowieka: tłumienie uczuć, kierowanie się rozumem, zapośredniczone kontakty z innymi, a także utrata naturalnej więzi ze swoim otoczeniem. Człowiek przedpiśmienny w porównaniu z ludźmi kolejnych epok zdecydowanie wyróżnia się wielopoziomową sferą odczuć. Jego wewnętrzny świat to twórcze połączenie „(...) złożonych emocji i doznań, którym wykształcony człowiek świata zachodniego pozwolił się rozpieczęścić, albo które stłumił w imię efektywności i wartości praktycznych. Alfabet pozwolił na zneutralizowanie przebogatej różnorodności kultur plemiennych, przekładając ich złożoność na proste formy wizualne”³. Odejście od wielowymiarowego życia plemiennego powoduje również konieczność wyboru specjalizacji. Jedną z nich staje się także sztuka, oderwana już niestety od codzienności i zwykłego biegu życia, stanowiąca wręcz ich przeciwieństwo. W tych okolicznościach zmienia się również status artysty, który od tej pory jest szczególnym członkiem społeczeństwa, wykazującym się określonymi zdolnościami i umiejętnościami nabytymi najczęściej w wyniku odpowiedniej edukacji⁴. Następuje więc wyraźny podział na artystów i tych, którzy nimi nie są.

Nadzieję na odtworzenie istoty człowieczeństwa znanej z życia przedpiśmiennego niesie czwarty z wymienionych przez McLuhana etapów, a mianowicie epoka

elektryczności. W ujęciu autora jest to okres wyjątkowy z powodu sposobu, w jaki oddziałują „elektryczne” przekaźniki: telegraf, radio, film, telefon, komputer i telewizja⁵. Umożliwiają one bowiem odtworzenie procesu natychmiastowego przetwarzania informacji, który w naturze zachodzi w układzie nerwowym żywych istot. Dzięki tym właściwościom, wpływ techniki elektrycznej prowadzi do ujednolicenia doznań wszystkich ludzi, przez co mogą oni wspólnie reagować na świat odbierany jako jedna całość. Właśnie w tym mechanizmie autor widzi sposób realizacji zjawiska retribalizacji, czyli powrotu do życia w idealnej, ponadjednostkowej społeczności, tzw. „globalnej wiosce” przypominającej w swojej strukturze przedpiśmienne społeczeństwo plemienne.

Sztuka w globalnej wiosce

W opisie tej wspaniałej wspólnoty, jaką ludzki świat staje się w wyniku oddziaływania mediów elektronicznych, McLuhan wiele miejsca poświęca rolom, pełnionym przez sztukę w życiu człowieka. Jego zdaniem to właśnie ona, dzięki możliwości tworzenia licznych więzi między jednostką a jej otoczeniem oraz łączenia ich w harmonijną całość, jest jednym z głównych czynników prowadzących do powstania globalnej wioski. Jednak w tej nowej plemiennej rzeczywistości jej rola i miejsce poddane zostaną zasadniczym zmianom. W globalnej wiosce sztuka nie będzie już odrębnym elementem kultury, lecz zostanie na stałe wpisana w otoczenie człowieka. Oznacza to tym samym zniesienie zapoczątkowanego przez pojawienie się pisma fonetycznego podziału na dwie odrębne sfery: *sacrum* sztuki i *profanum* codzienności. W pewnym sensie wszystko stanie się dziełem sztuki, a jednocześnie czymś zupełnie zwyczajnym, codziennym. Wszystkie aktywności określane mianem „sztuki” będą miały na celu przede wszystkim pełne połączenie jednostki z jej środowiskiem, tak jak to miało miejsce w społecznościach plemiennych. Era elektroniczna zbliża nas zatem do warunków właściwych społeczeństwom przedpiśmiennym, w których całe otoczenie było przez nie traktowane jako dzieło sztuki. Musimy mieć na uwadze również i to, że w tego rodzaju wspólnotach sztuka nie służy już „dekorowaniu” ludzkiego otoczenia ani nie jest jego elementem składowym. McLuhan często ilustruje powyższe rozważania przytaczając swoje ulubione powiedzenie mieszkańców wyspy Bali. Twierdzą oni mianowicie (a przynajmniej McLuhan twierdzi, że twierdzą), iż nie mają „sztuki”, lecz starają się robić wszystko tak dobrze, jak to tylko możliwe. Takie postępowanie sprawia, że kształtują całe swoje środowisko, a nie jedynie jego wybrane części.⁶ Według kanadyjskiego autora we wszystkich społecznościach przypominających wspólnotę Balijszczyków główną funkcją sztuki (jakimkolwiek czynnościom przypiszemy tę nazwę), jest więc przede wszystkim działanie mające na celu pełną integrację jednostki ludzkiej ze światem natury. Nie ma tu miejsca dla sztuki ujmowanej tradycyjnie, nie są to bowiem czynności wyjątkowe, które mogą być wykonywane jedynie przez te osoby, które posiadają specjalne predyspozycje i umiejętności odpowiednio wykształcone podczas akademickiej nauki.⁷ Każdy z członków społeczeństwa w równym stopniu jest zaangażowany w kształtowanie swojego otoczenia. Każdy jest w tym przypadku artystą.

Beuys i teoria rzeźby społecznej

Joseph Beuys bez wątpienia należy do grona najciekawszych postaci europejskiej sztuki neoawangardowej. W przeciwieństwie do McLuhana, który w swojej działalności ograniczył się jedynie do sfery teorii, z równym zaangażowaniem poświęcił się praktyce artystycznej, jak i jej podstawom teoretycznym. W kontekście naszych rozważań szczególnie interesujące są sformułowane przez tego niemieckiego artystę założenia teorii rzeźby społecznej, będące naturalną konsekwencją – centralnego dla jego światopoglądu – poszerzonego pojęcia sztuki. Jednocześnie stanowią one punkt wyjścia dla rozbudowanego projektu artystyczno-społecznego, którego urzeczywistnienie mogłoby, zdaniem jego autora, polepszyć duchowe i materialne życie ludzi na całym świecie.

W ujęciu Beuysa pojęcie sztuki obejmuje swoim zakresem wszystkie rzeczywiście istniejące oraz te jedynie możliwe do zaistnienia formy. Jego zdaniem to właśnie tworzenie i przekształcanie form jest bowiem podstawową potencjalnością ludzkiego działania, która w żadnym razie nie może być ograniczona tylko do twórczości ujmowanej w tradycyjnym sensie. Sztuka jest więc przez niego traktowana jako pierwiastek stale obecny w każdej aktywności człowieka, a nie tylko to, co wydarza się jedynie w kontekście działalności artystycznej. Formy znajdują się przecież we wszystkich obszarach rzeczywistości: kulturowym, społecznym, politycznym czy gospodarczym, a zatem każdy z nich może być i, zdaniem Beuysa, jest sztuką.

Jednym z podstawowych elementów tej koncepcji jest teoria plastyczna. Bazuje ona na ogólnym schemacie odwracalnego i powtarzalnego procesu: od chaosu poprzez ruch do formy. Chaos to wszystkie stany, które charakteryzują się nieokreślonością, ciepłem i organicznością, natomiast forma jest czymś określonym, zimnym i krystalicznym. Takie procesy nieustannie zachodzą w świecie natury, a zdaniem Beuysa także wówczas, gdy człowiek przekształca jakikolwiek pierwotny materiał, nadając mu pewną formę. Teoria plastyczna stanowi, z kolei, podstawę idei rzeźby społecznej, która jest przede wszystkim sposobem, w jaki kształtujemy i modelujemy naszą zewnętrzną i wewnętrzną rzeczywistość. Według definicji podanej przez artystę: „*Teoria rzeźby* opisuje przechodzenie wszystkiego, co składa się na świat, tak o naturze fizycznej, jak psychologicznej, od nieokreślonego stanu chaosu do stanu uporządkowanego i określonego. Chaotycznym jest stan surowego materiału i nie podlegającej żadnym wyzwaniom siły woli; charakteryzowany jest on jako GORĄCY. Uporządkowanym jest stan materiału, który został poddany obróbce lub uformowany [...]. W idealnym przypadku winna zostać osiągnięta równowaga, mimo iż dominującą jest dzisiaj tendencja ku biegunowi intelektualnemu. Równowaga, powrót do integracji i łagodny przepływ pomiędzy sferami myślenia, odczuwania i woli, stanowią istotę, są przedmiotem *Teorii rzeźby*. Kształtujące się procesy w sztuce traktowane są jako metafora kształtowania społeczeństwa: stąd *Rzeźba społeczna*.”⁸ Rzeźbiarz, który wykonuje rzeźbę może wykorzystać na przykład kamień czy drzewo. Natomiast dla ludzi żyjących w społeczeństwie takim materiałem jest właśnie sfera społeczna, którą mogą twórczo przekształcać.

Spółczesność, zdaniem Beuysa, jest żywym, pulsującym, nieustannie zmieniającym się, a miejscami wysychającym i zamierającym organizmem, który należy poddawać odpowiedniej obróbce, tak by przekształcać go w dobrze funkcjonujący mechanizm.⁹

Przyjęte przez Beuysa założenia teoretyczne znalazły swoje odbicie w tworzonych przez niego dziełach, zwłaszcza zaś w materiałach, z których były wykonane. Wykorzystanie tłuszczu zwierzęcego, wosku pszczelego, filcu, wody czy drewna pozwalało mu na tworzenie rzeźb/installacji, w których pod wpływem czasu, temperatury i światła zachodziły naturalne reakcje: rozpuszczanie i wysychanie, fermentacja i gnicie, zmiana kolorów i zapachów. Artysta twierdził, że istotą jego dzieł jest ich otwartość, niesprecyzowany efekt końcowy, zależący od wielu współdziałających ze sobą czynników. Z tego powodu, ta sama instalacja rozstawiana w kilku miejscach, za każdym razem wyglądała inaczej. Tworzywa, z których korzystał Beuys, ukazywały zatem, czym jest sama rzeźba społeczna: dynamicznym procesem, który może być doświadczany jako pulsująca energia¹⁰. Jednym z przykładów takiej instalacji jest *Pompa miodowa (Honey Pump in the Workplace)*, przygotowana w 1977 roku na festiwal sztuki *documenta6*, odbywający się w niemieckim Kassel. Do jej wykonania artysta zużył około 2 ton miodu, które dzięki małym silnikom i zmyślnemu systemowi rurek natłuszczonych stoma kilogramami margaryny krążyły między garnkami z brązu, niczym krew w żywym organizmie, płynąca z serca i do serca. Działający przez sto dni mechanizm ukazywał, jak można kształtować i organizować przepływ pewnych sił w materii, symbolizując jednocześnie sposób, w jaki w tkance społeczeństwa mogą rozprzestrzeniać się słuszne idee. Płynący w rurkach miód jest metaforą energii generowanej dzięki organizowanym przez artystę seminariom, wykładom i happeningom, które z czasem (i już niezależnie od niego) dotrzeć miały do najdalszych zakamarków społecznego organizmu, i tym samym wywoływać w nim zmiany na lepsze.¹¹

Kreatywność

Co sprawia, że człowiek, niczym sama Natura, ma potencjał do okiełznania chaosu i nadania mu uporządkowanej formy? Zdaniem Beuysa owym ruchem, poprzez który możemy nadać kształt czemuś do tej pory nieokreślonemu, jest kreatywność, czyli najważniejsza siła tkwiąca w każdej jednostce ludzkiej. W tym kontekście termin „sztuka” odnosi się do uniwersalnych zdolności twórczych, które manifestują się zarówno w medycynie, jak i rolnictwie, edukacji i prawie. Każdy jest powołany do kreatywności w swoim obszarze działania i przekształcania świata zewnętrznego w codziennej pracy – niezależnie od tego, czy pracuje jako robotnik w fabryce, naukowiec czy gospodyni domowa. Koncept sztuki można odnieść zatem do każdej wykonywanej przez człowieka pracy. Co więcej, zasada kreatywności jest, zdaniem Beuysa, tożsama z zasadą wskrzeszania: stara forma zostaje zatrzymana, a następnie przekształcona w żywy, pulsujący kształt, który swoim jestestwem kultuwyje istotę życia, duszy i ducha. Według niego jest to podstawowa zasada egzystencji, obrazu-

jąca transformację wszystkiego, co istnieje na świecie.¹² Artysta był przekonany, że źródłem kreatywności, tej niezwyklej energii tkwiącej w każdym z nas, jest Chrystus. Nie jest to zaskakujące, ponieważ jego rodzice byli zagorzałymi katolikami i w tej wierze go wychowywali. Choć później świadomie odrzucił wszelkie zinstytucjonalizowane formy religii i tworzył własne teologiczne koncepty, które stałe pojawiały się w jego twórczości, wciąż głęboko wierzył w moc Jezusa, jego nauki i w zmartwychwstanie. To właśnie przeświadczenie o obecności boskiej substancji w świecie i człowieku stało się podstawą koncepcji kreatywności. W ujęciu artysty Jezus jest bowiem duchową esencją, która przenika cały świat, aż do wnętrza materii. Jest współpracownikiem człowieka, stale wspomagającym jego siły, ale wymagającym w zamian aktywnej postawy. W trakcie tej współpracy człowiek w pewnym sensie staje się podobny Bogu, jest twórcą, który może zmieniać postać świata.¹³ Według Beuysa na kreatywność można spojrzeć także z zupełnie innej perspektywy. Jego zdaniem jest ona bowiem również ważną wartością ekonomiczną. W tym ujęciu właściwym kapitałem każdego społeczeństwa stają się ludzkie zdolności, nie zaś pieniądze czy dobra materialne. Poza tym (poruszając się dalej w tematyce społeczno-politycznej) to właśnie kreatywność umożliwia każdemu człowiekowi przezwyciężenie zniewolenia, odzyskanie utraconej wolności i możliwości samostanowienia. A tylko dzięki wolnym jednostkom może się urzeczywistnić istnienie prawdziwie wolnego społeczeństwa. Kreatywność jest działaniem zakładającym odpowiedzialność za siebie i innych, a także przestrzeganie wartości moralnych.¹⁴

Koncepcja „każdy artystą”

McLuhan po raz pierwszy i ostatni bezpośrednio odnosi się do koncepcji „każdy artystą” w jednym z rozdziałów swojej sztandarowej książki *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Zauważa tam, że artystą jest każdy, kto – bez względu na to, jaką działalnością się zajmuje – w pełni rozumie skutki nie tylko własnych poczynań, ale także wiedzy, która pojawia się w jego czasach. „Jest to człowiek o integralnej świadomości”, podkreśla autor i nie ulega wątpliwości, że w tym momencie opisuje przede wszystkim samego siebie: specjalistę wiedzy ogólnej, którego spostrzeżenia i spekulacje są bliższe poezji niż weryfikowalnym empirycznie faktom.¹⁵ Idea ta pojawia się jednak w teorii McLuhana w kontekście sztuki społeczeństw przedsięwziętych oraz sztuki w globalnej wiosce. Są to bowiem społeczności (jedne należące już do przeszłości, drugie jeszcze niezaistniałe), w których członkowie są jednakowo zaangażowani w wykonywanie wszystkich czynności, w tworzenie sztuki.

Z kolei Beuys uczynił ideę „każdy człowiek jest artystą” podstawowym hasłem swojej teorii, które w tym przypadku oznacza, że wszyscy ludzie mają w sobie twórczy potencjał. Artysta założył, że każdy z nas może ten potencjał wzmacniać, rozwijać i wykorzystywać do zmian zastanej rzeczywistości. Koncepcja ta odnosi się przede wszystkim do przekształcenia ciała społecznego, w którym wszyscy jego członkowie muszą wziąć udział, by możliwie szybko dokonać oczekiwanej transformacji. Beuys zakłada więc obecność kreatywnego potencjału w każdym czło-

wieku, a tym samym możliwość kształtowania świata¹⁶. Według niego, być artystą oznacza życie w towarzystwie innych, poszukiwanie solidnych relacji i braterskiej współpracy, głębokie zrozumienie istoty życia na Ziemi. Istota artystyczności obejmuje zatem wszystkie sfery działalności człowieka.¹⁷

Kryzys zachodniego społeczeństwa

Obaj autorzy byli przekonani, że społeczeństwo Zachodu 2. połowy XX wieku boryka się z wewnętrznym kryzysem, choć inaczej interpretowali jego istotę. McLuhan wyszedł z założenia, że świat człowieka w niespotykanym dotąd stopniu został zdominowany przez rozwój i oddziaływanie nowych technologii. Autor, który założył, że ludzie w toku rozwoju cywilizacji, mniej lub bardziej świadomie, tworzą rozszerzenia wszystkiego do czego pierwotnie służyło im tylko ich własne ciało, uznał media elektroniczne za apogeum możliwości takich przedłużeń. Zdaniem kanadyjskiego myśliciela, nie ulega wątpliwości, że obcowanie z tego typu przekaznikami wpływa na rozwój tożsamości człowieka równie silnie, jak w społeczeństwie przedpiśmiennym wpływał na niego bezpośredni kontakt z innymi ludźmi. Poprzez ich oddziaływanie zmienia się bowiem zarówno sam proces kształtowania się „ja” jednostki, jak też dostępny repertuar jej interakcji. Właśnie z tego wypływa źródło siły nowych mediów, a zarazem i główne niebezpieczeństwo, jakie ze sobą niesą. Proces doświadczania świata ma przede wszystkim charakter zmysłowy, a elektroniczne przekazy, będąc bezpośrednim rozszerzeniem systemu nerwowego człowieka, nie tylko monopolizują repertuar dostarczanych mu bodźców, ale wpływają też na jego reakcje zmysłowe. Tym samym są więc przedłużeniami, które modyfikują nasze spojrzenie na rzeczywistość oraz narzucają sposoby jej doświadczania i interpretacji.¹⁸

Natomiast Beuys patrzył na ówczesną sytuację z nieco innej perspektywy i wyróżnił cztery podstawowe symptomy kryzysu. Pierwszym z nich było według niego zagrożenie militarne spowodowane niebezpieczeństwem zgładzenia ludzkości w wyniku użycia bomby atomowej. Rozwój technologii mających na celu tworzenie kolejnych form broni osiągnął, zdaniem artysty, absurdalne rozmiary, powodując utratę faktycznej kontroli człowieka nad jej prawdziwą mocą. Z drugiej strony, składy broni są bezsensowną stratą ogromnej ilości energii, materiałów oraz potencjału zaangażowanych w pracę przy nich ludzi, które powinny być wykorzystane w bardziej efektywny i pokojowy sposób. Drugi wymieniony przez Beuysa problem to kryzys ekologiczny, objawiający się destrukcyjną relacją między człowiekiem a naturą: niepohamowanym wykorzystywaniem jej zasobów bez ich uzupełnienia czy zaburzeniem naturalnego cyklu rozwoju roślin i zwierząt. Ludzie są skupieni tylko na tym, co dzieje się teraz, nie myśląc o przyszłych pokoleniach. I tym sposobem doprowadzają do powolnego unicestwienia naturalnej podstawy życia. Kolejnym dostrzeżonym przez artystę symptomem jest kryzys gospodarczy, który manifestuje się w szeregu zjawisk wypełniających strony codziennych gazet: masowych zwolnieniach, bezrobociu, strajkach i blokadach robotniczych, z drugiej

zaś strony nadprodukcji dóbr konsumpcyjnych, które ostatecznie, jako bezużyteczne, lądują na śmietniku. Ostatni z wymienianych przez artystę symptomów, to kryzys świadomości i uczuć, czyli niszczenie życia wewnętrznego przez alkohol, narkotyki czy sekty religijne. Są to niebezpieczne sposoby ucieczki od otaczającej rzeczywistości, która często jest źródłem duchowej i fizycznej udręki. Przyczyną tych wszystkich bolączek jest, według Beuysa, pieniądz i państwo, stanowiące najważniejsze elementy władzy. Władza należy do tego, kto kontroluje pieniądze (ustrój kapitalistyczny) i/albo państwo (ustrój socjalistyczny).¹⁹ Dla obu autorów sposobem na przezwycięzenie kryzysu społecznego staje się sztuka.

Sztuka i artyści w czasach kryzysu

Przeciwdziałanie zgubnemu wpływowi mediów elektronicznych na osobowość człowieka wymaga, zdaniem McLuhana, wyraźnego określenia funkcji, jaką sztuka powinna pełnić w społeczeństwie audiowizualnym. Według autora nim idea globalnej wioski zostanie całkowicie urzeczywistniona, działalność artystyczna w żadnym razie nie może prowadzić do umacniania więzi jednostki z jej otoczeniem (w przeciwieństwie do idealnych, w jego ujęciu, społeczności plemiennych). W zaistniałych warunkach, jak podkreśla kanadyjski myśliciel, celem sztuki powinno być dążenie do dostrzeżenia niezauważalnego, a wszechogarniającego środowiska, i tym samym podjęcie próby wyzwolenia się spod jego szkodliwego wpływu. Zgodnie z przyjętymi przez niego założeniami, wynalezienie pisma fonetycznego i wszystkie kolejne następstwa tego wynalazku doprowadziły do bardzo przykrego w skutkach rozstania człowieka i natury, którego konsekwencje ciążyą na kolejnych pokoleniach, aż do czasów obecnych. Media elektroniczne stanowią zaś kulminację tej dysharmonii między ludźmi a naturalnymi podstawami ich życia. Epoka elektryczności, charakteryzująca się ciągłą i szybką zmianą warunków, nie pozwala już bowiem na naturalne stapianie się ze środowiskiem, a jedyną reakcją, jaką jej oddziaływanie powoduje u człowieka, jest psychiczne i fizyczne odrętwienie. McLuhan dostrzega pewne próby wykształcenia odporności na oddziaływanie tej techniki, ale dotychczas nie zakończyły się one sukcesem. Jego zdaniem tego typu odporność może nam zapewnić tylko sztuka, która okazuje się szczegółową informacją o tym jak można przegotować ludzką psychikę, na pojawienie się kolejnej nowej techniki²⁰. Sztuka może być zatem najlepszym narzędziem do opisu i interpretacji kreowanej przez media rzeczywistości. Ale oczywiście nie mówimy w tym wypadku o każdym rodzaju sztuki, lecz o określonych działaniach wybranych artystów. Okazuje się, że w ujęciu McLuhana spełnienie idei „każdy artystą” jest raczej stanem idealnym, wyczekiwany, niż rzeczywiście realizowanym. Dopóki globalna wioska nie stanie się faktem, prawdziwymi artystami pozostaną tylko poszczególne, wyjątkowe jednostki, które charakteryzują się wyostrożonym zmysłem obserwacji i dostrzeganiem rzeczy niewidocznych dla innych. W koncepcji tego autora wciąż obowiązuje więc wyraźny podział na artystów i resztę społeczeństwa. Co więcej, jego zdaniem, artyści mają do spełnienia misję wobec nieświadomej niczego, nieartystycznej części ludzkości. Najogólniej mówiąc, ich głównym zada-

niem jest sprawianie, by niewidoczne stało się widocznym; ukazywanie prawdziwej rzeczywistości, a nie wzmacnianie tej tworzonej przez media. Zadanie to polega przede wszystkim na kreowaniu kontrastu, który, zdaniem McLuhana, pozwala zrozumieć istotę rzeczy nie tylko w sztuce, ale w każdej sferze ludzkiego życia. Z tego typu działaniem wiążą się też i inne konsekwencje. Artysta, który buntuje się przeciwko otepiałemu działaniu mediów i robi wszystko, by zwrócić się przeciw niemu i przekazać innym swoje spostrzeżenia, często narusza obowiązujące *status quo*, a przez to staje się wrogiem społeczeństwa. McLuhan zauważa, że artysta, który potrafi wyostrzać percepcję innych, rzadko wydaje się dobrze przystosowany do życia w społeczeństwie. Jednak zdaniem autora to właśnie takie „typy aspołeczne” mają zdolność do widzenia rzeczy takimi, jakie są naprawdę.²¹

Także dla Beuysa sztuka jest najważniejszym sposobem rozwiązania zdiagnozowanych przez niego kryzysów nękających społeczeństwo. Jego zdaniem powstanie i urzeczywistnienie przyjaznych ludziom koncepcji społecznych jest możliwe wyłącznie dzięki sile sztuki, która w tym ujęciu oznacza przede wszystkim twórcze podejście do rzeczywistości. Poza tym, można potraktować ją również jako modelowy przykład procesu kształtowania, bez którego nie jest możliwe jakiegokolwiek działanie. Zdaniem artysty, to właśnie w sferze sztuki dyskutowane są teraz pojęcia, umożliwiające zakwestionowanie zarówno niewłaściwej struktury państwowej, jak i materialistycznej kultury Zachodu. Dlatego to właśnie sztuka może pokazać właściwe rozumienie takich pojęć, jak „państwo” i „kultura”. „Do tego, aby wprowadzić nową kulturę, która przewycięży stosunki naszej cywilizacji znajdującej się w martwym punkcie”, twierdzi Beuys, „zdolna jest tylko sztuka. (...) Polityki nie powinno rozumieć się tak, jak ona dzisiaj wygląda. Ta polityka musi być zmieniona. Istniejące obecnie państwo musi być przewyciężone. W dziedzinie polityki należy wypracować coś, (...) co będzie bardziej pasowało do człowieka. Te pojęcia sztuka może pokazać człowiekowi.”²² Zdaniem Beuysa właśnie w tym kontekście najsilniej urzeczywistnić się może jego idea „każdy artystą”. Dążenie do zmian społeczno-politycznych wymaga bowiem współpracy wszystkich ludzi, jednoczących siłę swych kreatywności we wspólnym, wyraźnie określonym celu. Jego zdaniem traktowanie pracy każdego człowieka jako formy sztuki jest sposobem na przewyciężanie fragmentaryzacji i specjalizacji, którą ówczesnie dostrzegał. Spojrzenie na świat jako całość zespoloną przez kreatywność i możliwości każdego człowieka oznacza także powrót do wartości duchowych, od których świat Zachodu stara się odciąć w imię solidnej, empirycznej analizy warunków materialnych.²³ Autor podkreśla zatem, że dzięki sztuce można przewyciężyć zarówno duchowe, jak i społeczno-polityczne niedomagania współczesnego świata. Przekonanie to wynika z założenia, że sztuka jest również formą myślenia, która dotyczy przede wszystkim niematerialnej strony człowieczeństwa. O człowieku nie świadczy to, jaki posiada majątek, albo to, czy jest w stanie polecieć na księżyc, zaś to, kim jest, na czym polega jego istota. Zdaniem Beuysa ludzie mogą czuć się duchowo zagłodzeni, jeśli będą karmieni tylko fizycznie i dlatego coraz częściej sami intuicyjnie kierują się w stronę sztuki.²⁴ W swoim manifestie artysta zauważa: „Od demokratycznej twórczości jesteśmy w coraz wyższym stopniu odwodzeni przez

rozwój biurokracji, idący w parze z agresywnym rozrastaniem się kultury masowej o międzynarodowym charakterze. (...) W społeczeństwie konsumpcyjnym, gdzie twórczość, wyobraźnia oraz inteligencja nie są artykułowane i uniemożliwia się ich wyrażanie, stają się one ułomne, szkodliwe i zgubne (...). Przystępczość może wyrastać z nudy, z niewyrażonej kreatywności. (...) «Nie-artysty» winni być początkowo zachęceni do poszukiwania i eksplorowania swych twórczych zdolności przez artystów próbujących przekazać i wyjaśnić (...) składniki oraz zasady koordynujące w ich własnej twórczości”²⁵. Według Beuysa, każdy człowiek faktycznie jest artystą, ale nie każdy zdaje sobie z tego sprawę. Dopóki świadomość tego faktu nie stanie się powszechna, rola artystów polega więc na rozprzestrzenianiu tej wiedzy wśród „nie-artystów” i wskazywaniu im potencjału, jaki się z nią wiąże.

Zakończenie. Spotkanie (którego nie było)

W pewnym sensie zarówno Marshall McLuhan, jak i Joseph Beuys stali się swoistymi ikonami 2. połowy XX wieku. Obaj oddziaływali na społeczne wyobrażenia nie tylko poprzez swoją twórczość, ale także dzięki cechom swoich – wykreowanych i obecnych w mediach – osobowości. McLuhan, który niewątpliwie należy do grona najgorętszych nazwisk północnoamerykańskiej kultury lat 60. i 70. minionego wieku, nieustannie podkreślał, że jest przede wszystkim pisarzem. Ale jako sztandarowy „pop filozof” Ameryki chętnie wykorzystywał wszystkie okazje, by dzielić się swoimi koncepcjami: udzielał licznych wywiadów, pojawiał się w radiu i telewizji, często podróżował z wykładami. Beuys, jako jeden z najwybitniejszych artystów neoawangardy, podobną rolę odgrywał w Europie. Z rozmysłem kreował swój wizerunek artysty-działacza społecznego, a jego znakiem rozpoznawczym stał się filcowy kapelusz z którym praktycznie się nie rozstawał. „Królik nie jest królikiem bez swoich uszu, Beuys nie jest Beuysem bez kapelusza”, powiedział.²⁶

Jednakże McLuhan, odnosząc się do praktyki artystycznej, unikał w swojej teorii przykładów zaczerpniętych ze współczesnych mu kierunków sztuki, a więc także neoawangardy, z nostalgią poświęcając uwagę jedynie tym, które wówczas należały już do przeszłości. Przeglądając jego prace, natrafimy zatem na odwołania do Bauhausu, Mallarmégo czy Le Corbusiera, próżno szukać tam jednak Beuysa i jego koncepcji rzeźby społecznej. Podobnie jak w teoretycznych rozważaniach niemieckiego artysty nie pojawia się nazwisko McLuhana. Mimo interesujących zbieżności występujących między teoriami tych autorów niestety nigdy nie doszło między nimi do spotkania, ani w sensie dosłownym, ani na gruncie naukowym. Na pozór wiele ich różni: pochodzenie, wychowanie, sytuacja społeczno-polityczna w kraju, w którym żyli. Ale jak możemy zauważyć, ich podejście do istoty sztuki jest zaskakująco podobne. Według nich, jest ona bowiem podstawowym elementem postawy wobec rzeczywistości, niezbędnym do zrozumienia miejsca, jakie zajmujemy i będziemy zajmować w świecie. Każdy człowiek jako artysta, każde działanie jako rodzaj sztuki niezależnie od miejsca i czasu dostarcza niezbędnych do tego informacji. W tym kontekście wszyscy (przynajmniej potencjalnie) jesteśmy

artystami, mogącymi przekształcać rzeczywistość wedle swojej woli i w zgodzie ze swoimi, prawdziwie ludzkimi, potrzebami.

Przypisy

- ¹ M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 135.
- ² M. McLuhan, W. Watson, *Od kliszy do archetypu*, [w:] *Wybór tekstów*, pod red. E. McLuhana i F. Zingrone'a, tłum. E. Różalska, J. Stokłosa, Poznań 2001, s. 484.
- ³ M. McLuhan, E. Norden, *Wywiad dla „Playboya”*. *Szczerza rozmowa z arcykapłanem popkultury i metafizykiem mediów*, [w:] *Wybór tekstów*, op. cit. s. 341-342.
- ⁴ M. McLuhan, Q. Fiore, *Medium is the Message*, New York 1967, s. 54.
- ⁵ M. McLuhan, E. Norden, op. cit. s. 346.
- ⁶ M. McLuhan, H. Parker, *Through the Vanishing Point: Space in Poetry and Painting*, New York 1968, s. 7.
- ⁷ M. McLuhan, H. Parker, *Counterblast*, New York 1969, s. 31-32.
- ⁸ J. Beuys, *Teksty, komentarze, wywiady*, tłum. J. Jedliński, Warszawa 1990, s. 44-49.
- ⁹ J. Kaczmarek, *Joseph Beuys – od sztuki do społecznej utopii*, Poznań 2001, s. 24-28.
- ¹⁰ H. Stachelhaus, *Joseph Beuys*, New York 1987, s. 71-72.
- ¹¹ A. Borer, *The Essential Joseph Beuys*, Cambridge 1997, s. 24.
- ¹² H. Stachelhaus, op. cit. s. 61-64.
- ¹³ A. Gotz, K. Winifried, T. Karin, *Joseph Beuys Life and Works*, Barron's, New York 1979, s. 43-44.
- ¹⁴ J. Kaczmarek, op. cit. s. 30-36.
- ¹⁵ M. McLuhan, *Zrozumieć media...*, op. cit., s. 112.
- ¹⁶ H. Stachelhaus, op. cit. s. 61-77.
- ¹⁷ L. De Domizio Durini, op. cit. s. 83.
- ¹⁸ E. McLuhan, W. Kuhns, *Poetics on the warpath*, [w:] *Marshall McLuhan: the book of probes*, pod red. M. McLuhana i D. Carsona, Corte Madera 2003, s. 419-421.
- ¹⁹ L. De Domizio Durini, *The Felt Hat. Joseph Beuys A Life Told*, Milano 1991, s. 168-170.
- ²⁰ M. McLuhan, *Zrozumieć media...*, op. cit., s. 414.
- ²¹ M. McLuhan, Q. Fiore, op. cit. s. 88.
- ²² J. Kaczmarek, op. cit. s. 47.
- ²³ J. Beuys, *Energy Plan for the Western Man*, New York 1990, s. 194.
- ²⁴ J. Kaczmarek, op. cit. s. 107.
- ²⁵ J. Beuys, *Teksty...*, op. cit., s. 22-23.
- ²⁶ L. De Domizio Durini, op. cit. s. 2.

Are we all artists? Marshall McLuhan and Joseph Beuys on social role of art

[Summary]

The objective of the article is to present and compare two concepts of art, both of which include the slogan 'everyone is an artist': one by the Canadian media expert Marshall McLuhan and the other by the avant-garde German artist Joseph Beuys. McLuhan addressed these issues in his theory of media, whereas Beuys included them in his theory of art, which he described as 'social sculpture'. Both concepts are the result of the authors' reflection on the situation of art in the second half of the twentieth century, and they provide an interesting example of an attempt to transfer artistic theory to social ground and to use it to create a vision of a new order. In both concepts, the society appears as a work of art, and each of its members is not only able but even obliged to co-create it.

Sylwia Galanciak

(Uniwersytet Warszawski)

Widz zaangażowany – uczestnik teleturnieju

Sytuacja, w jakiej znajduje się telewidz, to sytuacja o charakterze komunikacyjnym - wprawdzie bez wątplenia para-społecznym, ale wciąż przecież bazującym na elementarnych ludzkich nawykach i potrzebach komunikacyjnych. To wariacja na temat relacji podstawowej, jaką jest spotkanie, kontakt twarzą w twarz z innym człowiekiem.

Telewizja, budując sferę kontaktu, chętnie wykorzystuje mity i rytuały naszego życia codziennego. „Zachowuje ona – jak twierdzi brytyjski medioznawca i antropolog, Roger Silverstone – formy doświadczenia kulturowego, które kiedyś uznawano za szczególnie przywilej społeczeństw pierwotnych, a czyniąc tak, wiąże nasze historyczne, zmienne i niepewne doświadczenie z doświadczeniem stosunkowo niezmiennym i pewniejszym”.¹ Owe formy to przede wszystkim mit, podanie ludowe przenoszące go z wymiaru kosmicznego do społecznego i jednostkowego, oraz rytuał. Dla Silverstone’a jest on językiem, systemem, kulturową próbą uporządkowania chaotyczności świata odbieranego w ludzkim doświadczeniu. Obcowanie z telewizją jest zatem „uczestnictwem w takim typie komunikacji, który kondensując i rewidując doświadczenie historyczne, geograficzne, społeczne i kosmiczne, ustala logikę, ciągłość i zdroworozsądkowość kultury, czego jednak nie jesteśmy świadomi, oślepią nas bowiem blask widocznych zmian historycznych, konfliktów i różnic. Telewizja, podobnie jak mit, działa strukturująco i sama jest ustrukturuwana”.²

Poszczególne elementy telewizyjnego dyskursu podlegają rytualizacji o różnym stopniu intensywności. Bez rytuału nie ma mitu. Rytuał jest zawsze formą komunikacji tekstem przeznaczonym do czytania. Formą, za pomocą której system norm i wartości będących właściwą treścią mitu ulega reaktualizacji – odnowieniu i przywróceniu społecznej świadomości. Jest wyrazem stosunków społecznych, jest zatem zawsze zorientowany na grupę. Udział w rytuale to dla członka danej społeczności „dobrowolny udział pod przymusem” – odrzucenie udziału w nim jest wprawdzie możliwe, ale w konsekwencji oznacza dobrowolne wykluczenie się ze wspólnoty. Ważny jest także obecny w rytuale pierwiastek spontaniczności, choć jest to spontaniczność paradoksalna, bo doskonale wystudiowana (gesty aktorów, powtarzalność motywów, zachowań, formułczość wypowiedzianych słów). Ta

spontaniczność, jak wskazuje Eric Rothenbuhler, jest koniecznym elementem obrzędu przyjęcia przez wspólnotę uorganizowanego sposobu postępowania, dzięki któremu owa wspólnota może w sposób symboliczny oddziaływać na własnych członków i na rzeczywistość oraz uczestniczyć w życiu społecznym. Treść rytuału ma charakter przede wszystkim symboliczny (obok indeksalnego i ikonicznego), co sprawia, że odnosi się on do spraw ogólnych. Czyni to jednak poprzez przywołanie sytuacji konkretnych, których dosłowność zostanie w ramach rytuału przekroczona. Ryt ma także moc stanowiącą: cokolwiek zdarzy się w jego ramach, będzie obowiązywać.

W tym miejscu trzeba spośród szerokiego wachlarza kompetencji i możliwych funkcji komunikacyjnych rytuału koniecznie wyróżnić jedną właściwość – orientację na zbiorowość, i to zbiorowość o charakterze wspólnotowym. Uczestnictwo w rytuale konstituuje wspólnotę i włącza do niej poszczególne jednostki, taką też funkcję pełni rytualizacja procesu komunikowania się telewizji z jej widzami. Medium chętnie prezentuje swym odbiorcom ich samych jako zbiorowość kolektywną, zaś siebie jako przestrzeń komunikacji tej zbiorowości z samą sobą, często w tym wizerunku jedyną możliwą do zaistnienia. Nadawanie światu struktur porządkujących i prezentowanie widzowi w ten sposób przefiltrowanej rzeczywistości daje telewizji istotną władzę nad percypowanym przez niego obrazem świata. Zwrócone w stronę medium – okna na świat, a zarazem jego tłumacza – rozleniwione spojrzenie widza chętnie wybiera ogląd rzeczywistości zapośredniczony przez oko kamery i odpowiednio przez nią przefiltrowany. Konsekwencją uzależnienia telewidza od owego zapośredniczenia – medialnego półproduktu, jest jego odcięcie od realnie istniejącej społeczności. Nie bez znaczenia pozostaje tutaj zresztą kształt współczesnej sceny audiowizualnej. Korzystający z mediów elektronicznych użytkownicy cierpią, jak wskazuje Joshua Meyrowitz, na syndrom braku poczucia miejsca, przestrzeni fizycznej i społecznej, z którą mogliby się identyfikować – są wszędzie i nigdzie, kontakt z rzeczywistością utożsamiając z kontaktem z medium.⁴ Osamotniony telewidz w lustrze ekranu widzi siebie jako członka szerszej wspólnoty telewidzów, o której istnieniu medium przekonuje go na każdym kroku, prezentując ją w dodatku jako tożsamą z realną społecznością, z jakiej ów widz się wywodzi.

Skąd ta popularność modelu wspólnoty jako idealnej dla medium struktury audytorium? Henry Jenkins, badacz społeczności fanów⁵, podsuwa następujący trop: dynamiczny rozwój sceny komunikacyjnej, jej wzbogacanie o coraz to nowe media, zmienia odbiorców, którzy „dawniej byli przewidywalni i zostawali tam, gdzie kazano im zostać – teraz migrują, nie zachowując lojalności wobec stacji czy mediów. Starzy konsumenci byli odizolowanymi jednostkami – nowi nawiązują silniejsze związki społeczne. Jeśli praca konsumentów mediów była kiedyś cicha i niewidzialna, dziś są hałaśliwi i wszechobecni”.⁶ To z kolei zmusza firmy medialne do poszukiwania nowych strategii, pośród których szczególnie efektywną okazuje się tzw. ekonomia afektywna. „Zachęca [ona] firmy do przekształcania marek w (...) *lovemarks* (...) Zgodnie z logiką ekonomii afektywnej, idealny konsument jest

aktywny, zaangażowany emocjonalnie i działa w społecznej sieci⁷. Jakże zaś więzi społeczne łączą silniej niż wspólnotowe? Ze względu na konstytuujący wspólnotę komponent emocjonalny ma się ona według Ferdinanda Tönniesa cechować wyjątkową trwałością. To elementarna, najstarsza struktura społeczna, jaką zna człowiek. Więzy łączące jej członków są nie tylko emocjonalne, ale i niesformalizowane, egalitarne, spontaniczne i bezpośrednie.⁸ Ta ostatnia cecha stanowi jednak zasadniczą trudność dla prób uruchomienia więzi wspólnotowych wśród liczniejszych społeczności. Czy to oznacza, że wspólnota większa niż lokalna nie jest możliwa? Materiał badawczy Tönniesa nie zawierał siłą rzeczy doświadczenia przemian społecznych, politycznych i komunikacyjnych, jakie przyniósł ze sobą wiek XX. Te zaś znacząco utrudniły udzielenie prostej odpowiedzi na to pytanie. „Wszelkie społeczności – pisał w latach 60. Benedict Anderson, młodszy od Tönniesa o przeszło pół wieku i bogatszy od niego o doświadczenie dwóch wojen światowych – wszelkie społeczności większe od prymitywnych wiosek, gdzie wszyscy mieszkańcy mogą się ze sobą kontaktować twarzą w twarz (a może nawet i one), są twórcami wyobraźni (...) Członkowie nawet najmniejszego z narodów nigdy nie będą znać wszystkich pozostałych, a jednak w umyśle każdego z nich żywy jest obraz wspólnoty.”⁹

Podobny mechanizm próbuje uruchomić w swoich widzach telewizja, choć do tej analogii należy podchodzić z całą ostrożnością, pamiętając, że Anderson miał na myśli wyłącznie wspólnoty narodowe, ich zaś analiza prowadzi do korzeni postaw nacjonalistycznych. Kategorią „wspólnoty wyobrażonej” w kontekście telewizji należy się zatem posługiwać raczej metaforycznie. Pozostaje ona jednak użyteczna, bowiem dobrze ilustruje zestaw chwytów, z jakich chętnie korzysta medium do integracji swoich użytkowników, jak również pewien zestaw ich potrzeb. Telewizja dąży do zbudowania wspólnoty, bo to najtrwalszy rodzaj więzi, w pewnym sensie bezinteresownych, dających jednak inne istotne profity – poczucie bezpieczeństwa, solidaryzmu społecznego, etc. Telewizja na różne sposoby przedstawia widzom ich samych jako zintegrowaną grupę, siebie zaś jako autorytet i strażniczkę wartości, jakimi ta grupa się kieruje. Równocześnie rytualizuje sytuację odbioru, umiejętnie operując czasem cyklicznym i linearnym oraz repertuarem gatunków szczególnie sprzyjających mityzacji. Jednym z najważniejszych w tej puli jest bez wątpienia teleturniej. Warto przyjrzeć mu się bliżej, zwłaszcza że należy do najbardziej bagatelizowanych telewizyjnych tekstów.

Sklejanie czasoprzestrzeni

Warunkiem sukcesu teleturnieju jest emocjonalne zaangażowanie widza w rywalizację. Jej przebieg powinien czynić losy graczy czymś na tyle ważnym dla obserwatora, aby ten nie przerwał oglądania. W ten sposób jednym z najważniejszych elementów widowiska staje się eksponowanie uczuć jego bohaterów, zarówno tych, którzy odnieśli sukces, jak i tych przegranych. Z jednej strony uczuciowe zaangażowanie w obserwację zmagania innych ludzi jest jednym z zjawisk najpowszechniej-

niej występujących w większości kultur, traktowanym w związku z tym jako coś oczywistego. Z drugiej jednak – w przypadku konkursów telewizyjnych mamy do czynienia z oglądem sytuacji zapośredniczonym przez oko kamery, a współzawodnictwo najczęściej dotyczy postaci zupełnie widzowi nieznanymi. Medium dąży więc za wszelką cenę do zatarcia śladów owego zapośredniczenia, a jednym z najważniejszych zadań, jakie przed nim stają, jest ukrycie faktu, że program najczęściej odtwarzany jest z taśmy. Nic więc dziwnego, że aktualność prezentowanych wydarzeń jest tu podkreślana na każdym kroku, przede wszystkim dzięki licznym retorycznym zabiegom stosowanym przez prowadzącego. Często jest używanie sformułowań sugerujących, że on, gracz i widz przebywają w tej samej płaszczyźnie czasowej: „Witam państwa w leniwe, sobotnie popołudnie” (*Familiada*), „Do zobaczenia za tydzień”, „Do rywalizacji stają dziś... Komu uda się odnieść sukces?” (*Najbliższe ogniwo*, komentarz z offu poprzedzający rozpoczęcie rozgrywki). Często praktykowane są także pogaduszki prowadzącego z uczestnikami na temat wydarzeń, które dadzą się przewidzieć w czasie faktycznego nagrywania programu. Rozmawia się więc o bożonarodzeniowych prezentach, gdy emisja planowana jest na grudzień, czy o ulubionych drużynach piłkarskich, kiedy ma się odbyć w czasie jakiejś imprezy futbolowej – celuje w tym choćby *Familiada*. Istotne jest także eksponowanie wiedzy na temat konstrukcji strumienia telewizyjnego, w który wpisuje się dany program. Stąd biorą się wypowiedzi typu: „Widzimy się po przerwie na reklamy” (*Życiowa szansa*, *Milionerzy*), wyjątkowo silnie sugerujące, że gracz także je oglądają w towarzystwie prowadzącego, rozrywka została zawieszona na czas emisji reklamowego okienka, a zaangażowani w nią po obu stronach ekranu tak samo niecierpliwie oczekują na jej wznowienie.

Temporalna jedność światów telewizji i widza jest ważna także z innego powodu. Jeśli przyjąć, że ważną funkcją teleturnieju jest funkcja rytuału integrującego widzów wokół medium, staje się jasne, że program musi być realizowany na żywo. Skoro istotą rytu jest aktualizacja, przywrócenie i wyrzycie w pamięci społecznej pewnych treści, on sam nie może należeć do przeszłości, bowiem zadanie, jakie pełni, jednoznacznie wpisuje go w teraźniejszość.

Należy także pamiętać, że w przypadku teleturnieju mamy do czynienia ze szczególnie wrażliwą materią, jaką zawsze jest współzawodnictwo. Jeśli rywalizacja ma być wiarygodna, powinna toczyć się na oczach świadków. Częściowo tę rolę odgrywa zgromadzona w studio publiczność, ale to o wiele za mało. Wrażenie, że prezentowany telewidzowi pojedynek graczy jest realizowany na żywo, daje mu poczucie kontrolowania sytuacji. O tym, jak ważne jest uwiarygodnienie gry, zwłaszcza tam, gdzie toczy się ona o cenne nagrody, świadczą także rozmaite, czasem mocno sformalizowane sposoby eksponowania kontroli nad jej przebiegiem. W *Wielkiej grze*, najdłużej nadawanym polskim teleturnieju, pojawiał się więc nobliwy notariusz, który sprawdzał, czy koperty z częścią pytań dla zawodników nie zostały naruszone, zaś pozostałe zadania wyznaczane były i oceniane przez komisję składającą się ze srogiego przewodniczącego i trzech ekspertów, zwykle profesorów uniwersyteckich. Wszelkie w telewizyjnym dyskursie (i, jak za-

uważał Anthony Giddens, w ogóle w dyskursie ponowoczesnych społeczeństw¹⁰) figura eksperta musi zaistnieć i tutaj. Własnym prestiżem ekspert podbudowuje prestiż programu, sprawia, że zaczyna go otaczać aura wyjątkowości, a widz słuchający skomplikowanych pytań zyskuje poczucie uczestnictwa w wydarzeniu nie dość, że ze wszech miar wiarygodnym, to na dodatek elitarnym. *Wielka gra* była programem o wyjątkowo rozbudowanym systemie potwierdzania autentyczności prezentowanej rozgrywki, ale wierny widz teleturniejów w wielu produkcjach znajdzie ekspertów pełniących podobne funkcje. Może to być notariusz, sponsor nagrody, który ją wręcza pod koniec programu (*Jeden z dziesięciu*), czy wreszcie najnowsze wcielenie policjantów pilnujących kasetki z pieniędzmi (amerykańskie *\$64.000 Question*), czyli zimne, zuniformizowane, kojarzące się z seksownymi robotami Strażniczki Fortuny z Polsatowskiego *Grasz czy nie grasz*, które strzegły walizek z nagrodą.

Wróćmy jednak do kwestii sklejania czasoprzestrzeni programu i widza. Podobnie jak większość telewizyjnych produkcji, także teleturniej wpisuje się w typową dla tego medium cykliczność. Powtarzające się w nieskończoność struktury tygodniowej ramówki zawierają stałe okienka przeznaczone dla tytułów należących do omawianego gatunku. Powtarzalność czasu emisji idzie tu w parze z powtarzalnością konstrukcji. Teleturniej w każdym programie korzysta z identycznej struktury – to jeden z gatunków telewizyjnych najdokładniej powtarzających schemat, co znów nasuwa myśl o rytualizacji. Wprawdzie jest on równocześnie bez wątpienia rodzajem gry, a tę już Claude Lévi-Strauss jednoznacznie odróżniał od rytuału¹¹, jednak w teleturnieju struktury gry i rytuału niewątpliwie przeplatają się ze sobą. Według Lévi-Straussa gra jest formą kulturową, w której uczestnicy rozpoczynają działania jako równi, kończą je zaś głęboko podzieleni (na zwycięzców i przegranych). Rytuał, przeciwnie, jest konstrukcją, w ramach której zróżnicowany zbiór jednostek staje się homogeniczną wspólnotą o wspólnym dla wszystkich członków systemie wartości i znaczeń oraz poczuciu tożsamości.¹² John Fiske w swej książce *Television Culture* stwierdza jednak, że teleturnieje, choć są przede wszystkim grami, równocześnie pełnią funkcję ważnych społecznych rytuałów.¹³ W budowie *quiz shows* rytuał przeplata się zatem z grą, a widowisko najczęściej przyjmuje konstrukcję rytuał-gra-rytuał.¹⁴ Wstępna prezentacja postaci graczy przebiega zawsze według tego samego klucza, bez względu na to, czy ogranicza się do przedstawienia ich podstawowych danych, czy dostarcza widzowi większej wiedzy na ich temat. Prowadzi także do tego samego – zrównania statusu uczestników, którzy od tego momentu mają się stać równymi sobie graczami z równymi szansami na zwycięstwo. Rozpoczyna się gra, której finał znów ich różnicuje, wyłaniając zwycięzców i przegranych. W epilogu ponownie da jednak o sobie znać struktura rytuału, nadająca odpowiednią oprawę ogłoszeniu zwycięzcy i wręczeniu mu nagrody, której fundator także musi zostać odpowiednio wyeksponowany.

Już sama powtarzalność tej struktury, zarówno wewnątrz danej serii, jak i pomiędzy teleturniejowymi tytułami, chętnie korzystającymi z takiej kompozycji, rytualizuje odbiór. Powtarzalne, a więc znane i rozpoznawalne, są przecież także

poszczególne elementy głównej rozgrywki. Zwykle można mówić o multiplikacji odcinków, z których każdy składa się z segmentów pojawiających się zawsze i w ściśle wyznaczonej kolejności (np. w *Jednym z dziesięciu* po rundzie wstępnej, w której każdy gracz odpowiada na dwa pytania, następuje runda „na wyniszczenie przeciwnika” – z niej do finału przechodzą trzy osoby; tam odpowiadają na pytania, których może paść nie więcej niż 40). Prowadzący pozostaje ten sam, nie zmienia się scenografia, zostają zachowane te same reguły gry, liczba zawodników i pula nagród. Jedynym zmieniającym się elementem są sami zawodnicy, choć i to nie zawsze. W *Familiadzie* czy *Awanturze o kasę* zwycięzcy danego odcinka powracają w kolejnym, a znaczna część teleturniejów co jakiś czas urządza „wielkie finały”, w których biorą udział najlepsi gracze z poszczególnych wydań (*Jeden z dziesięciu*, *Jaka to melodia*, *Familiada*).

Gros biorących udział w rozgrywce pojawia się w programie tylko raz, co stanowi jedyny element programu, który wymyka się wszechobecnej w tym gatunku standaryzacji. Gracz zostaje poddany próbie, której zasady są wszystkim doskonale znane. Jedyną niewiadomą jest tu jego reakcja, więc to na nim skoncentrowana jest uwaga widza. To on, stawiając czoła wyzwaniu, ma zadziwić oglądającego i stać się bohaterem.

Status gracza powracającego w kolejnych odcinkach jest więc już zupełnie inny. Oto ten, który pomyślnie przeszedł przez próbę, jakiej go poddano. Nie zląkł się opresywnej sytuacji, uniknął pułapek, pokonał rywali, wykazał się wiedzą, sprawnością czy zimną krwią. Częścią nagrody jest ponowne pojawienie się na ekranie, ale już w glorii chwały. Powracający zwycięzca nie jest już nikim obcym, jest zadowolony w przestrzeni telewizyjnej i witany jak stary znajomy, zarówno przez prowadzącego, jak i widzów. Naprzeciwko niego stają nowi gracze, kandydaci do zajęcia jego miejsca. W tych okolicznościach ów bohater zdaje się bardziej należeć do porządku telewizji niż widzów. Po szczęśliwym przejściu inicjacji staje się do pewnego stopnia reprezentantem medium. Teraz to on jest próbą, wyzwaniem, z którym muszą zmierzyć się następni śmiałkowie. Z inną sytuacją mamy do czynienia podczas tak zwanych „wielkich finałów”, w których biorą udział najlepsi gracze poprzednich edycji. Takie programy prezentowane są jako prawdziwe pojedynki gigantów, odkrytych i obłaskawionych przez telewizję. Ona też zadaje im pytania decydujące o wyłonieniu zwycięzcy, umacniając tym samym swój troskliwie pielęgnowany wizerunek jako instancji nadrzędnej i dysponentki całości wiedzy, jaką posiada społeczność.

Przyglądając się konstrukcji czasu w teleturniejach, nie sposób pominąć kwestii jego wykorzystywania jako elementu dynamizującego program i podsycającego emocje. Uciekający czas, przedstawiany widzowi w postaci nieubłaganych upływających sekund widocznych w rogu ekranu, to jeden z głównych bohaterów *Wielkiej gry*, *Najstabszego ognia*, *Jednego z dziesięciu*. W tym ostatnim przypadku czas na udzielenie odpowiedzi upływa tak szybko, że nie zyskuje w ogóle waloru wizualnego – trzy sekundy to za mało, by je pokazać na ekranie.

Ostatnie lata telewizji przynoszą jednak tendencję odwrotną. W produkcjach – okrętach flagowych swoich stacji – takich jak *Milionerzy* (TVN), *Życiowa szansa*, *Gra w ciemno*, *Grasz czy nie grasz* (wszystkie Polsat) czas na odpowiedź nie jest niczym ograniczany. Napięcie bierze się skądinąd. Ważniejsze od zmagania się z upływającym czasem, własną pamięcią i stresem jest zmaganie się z pokusą i własnym charakterem. Kusi oczywiście telewizja, reprezentowana przez gospodarza programu, który ma za zadanie zbić gracza z tropu, pozbawić pewności co do tego, czy udziela dobrej odpowiedzi, i wreszcie skłonić do podjęcia ryzyka dalszej gry. Istotą spektaklu staje się więc obserwacja psychologiczna, śledzenie zewnętrznych przejawów wewnętrznej walki, jaką zawodnik toczy sam ze sobą. Im wyższa stawka i im dłużej trwa słowna gra pomiędzy prowadzącym a graczem, tym większe napięcie, z łatwością udzielające się widzowi. Spektakl bazuje na przedłużających się chwilach ciszy, w czasie których kamera za pomocą zbliżeń eksponuje emocje malujące się na twarzy zawodnika. Teleturniej toczy się więc wolno, pytań pada niewiele, a w skrajnym przypadku po prostu ich nie ma. Tak dzieje się w formacie *Grasz czy nie grasz*, w którym na początku rozgrywki pojawiają się wprawdzie pytania z wiedzy ogólnej, ale właściwa gra zaczyna się wtedy, gdy na placu boju pozostaje tylko jeden gracz. Ma on za zadanie odgadnąć, w której z walizek strzeżonych przez Strażniczkę Fortuny i zgromadzonych na widowni niedoszłych zawodników znajduje się główna wygrana – milion złotych. Wyboru dokonuje się jednak poprzez eliminację walizek „niechcianych”, co zajmuje większość czasu w każdym odcinku i stanowi bez wątpienia dominantę emocjonalną programu. W tego typu realizacjach rozrywka toczy się wolnym tempem – programy trwają zwykle około godziny, podczas gdy, dla porównania, *Jeden z dziesięciu*, w którym pada około 80 – 100 pytań, zajmuje połowę tego czasu. Nie oznacza to jednak monotonii. Emocje buduje tu bowiem nie tylko obserwacja procesu podejmowania przez zawodnika decyzji i jego reakcji na konsekwencje wyboru. Do głosu dochodzi strona wizualna, której najważniejszym elementem jest wygląd teleturniejowego studia.

W tym miejscu pora poświęcić uwagę jeszcze jednej stronie obecnej w telewizyjnym studio – publiczności. Kim ona jest? Metonimiczną reprezentacją wspólnoty widzów oglądających przebieg rywalizacji we własnych telewizorach; widocznym, zintegrowanym przedłużeniem teje wspólnoty, z natury wyobrażonej, wirtualnej, składającej się z tysięcy czy milionów odizolowanych od siebie jednostek. Telewidz, przede wszystkim ten samotnie obserwujący program we własnym telewizorze, ale i ten śledzący go w towarzystwie innych, zyskuje w ten sposób poczucie przynależności do większej grupy, z którą łączy go podobieństwo przeżywanych emocji. Wrażenie to podsycane jest przez sposób filmowania widowni. Jej niewidoczne granice wpisują w swoją strukturę także odbiorcę zasiadającego przed telewizorem, zszywają przestrzeń domu i medium. Widzowie wnikają w sferę dotąd przed nimi zamkniętą, stają się widoczną częścią telewizyjnego obrazu, a sama telewizja przyznaje im coraz szersze kompetencje, bywa że daleko wykraczające poza przywilej biernego świadkowania wydarzeniom. To moment, w którym zaprasza ona swego odbiorcę do wnętrza przekazu, pochłania go, czyniąc ważnym elementem własnego tekstu.

Publiczność i jej kompetencje

Brak widowni zajmującej w studio widoczne miejsce także może być elementem znaczącym. Pozbawionych jej teleturniejów jest w istocie niewiele. Są to zazwyczaj programy, w których króluje szybkość udzielania odpowiedzi na wiele pytań. Tempo akcji nie zostawia czasu na prezentowanie audytorium, które tu byłoby w dodatku elementem dekoncentrującym telewidza i graczy. Ważniejsze wydaje się jednak to, że obecność publiczności zawsze wyraźnie ociepla przekaz¹⁵, w oczach odbiorcy czyni przestrzeń przyjaźniejszą, a samą sytuację bardziej oswojoną. Scenografia nie przewidująca miejsca dla widowni konstruuje zaś przestrzeń zdehumanizowaną, silnie izolowaną, nieprzyjazną. Nastrój ten umiejętnie podsycają barwy dominujące w studio – najchętniej wykorzystuje się tu odcienie błękitu i granatu. Bywa też, jak w *Najstabszym ogniwie*, że sprawia ono wrażenie mrocznego – z tego mroku ostre światło wydobywa sylwetki zawodników. Grający zostaje postawiony w sytuacji wyjątkowo opresywnej. Osamotniony, w odizolowanej od świata zewnętrznego, obcej przestrzeni, musi stawić czoła rywalom, prowadzącemu, który zwykle w takiej scenerii także dystansuje się wobec zawodników, i własnemu stresowi. Obserwujący go telewidz może sobie pogratulować, że sam nie znalazł się w podobnych opałach. Może także, komfortowo zasiadając na własnej kanapie, odpowiadać na pytania, z którymi nie radzi sobie gracz.

Najbardziej rozpowszechnioną i zarazem najstarszą formą konstrukcji teleturniejowej przestrzeni jest jednak ta, która zaprasza widza do siebie. Coraz częściej mamy do czynienia z dużą, anonimową widownią. Tendencja do powiększania przestrzeni przeznaczonej dla publiczności zdaje się przybierać w ostatnich latach na sile. W teleturniejowej scenerii coraz częściej pojawiają się olbrzymie studia, coraz większa liczba ludzi, biorących większy lub mniejszy udział w programie, feria barw i światła mających stworzyć atmosferę wyjątkowości – jednym słowem widownia staje się tu elementem scenografii, której zadaniem jest oszołomienie i zachwycenie telewidza. Im większy rozmach, tym większa widownia uczestnicząca w ośniewającym z założenia spektaklu. Świetnych przykładów dostarczają tu dwie produkcje polskich stacji telewizyjnych (obie na licencjach zagranicznych): Polsatowskie *Grasz czy nie grasz* i produkowane przez TVP *Zalóż się*. W tym ostatnim studio urządzone było w olbrzymiej hali, której przestrzeń z trudem ogarniała podróżująca pod sufitem kamera. Jej oko ukazywało widzowi niejednorodną przestrzeń sceny otoczonej wielkimi trybunami, na których z powodzeniem mieści się kilkuset widzów. Podczas programu co jakiś czas przysiadł się do nich prowadzący, Steffen Möller, nawiązując rozmowę, jednak wobec wielkości audytorium te działania pozostawały gestami porównywalnymi z rozmową na przykład z kibicami zasiadającymi na trybunach podczas meczu siatkówki. Raczej nie chodzi tu więc, przynajmniej nie w pierwszej kolejności, o integrację telewidza z ową widownią, o danie mu poczucia bezpośredniego uczestnictwa. Format *Zalóż się* przywodzi na myśl zrobiony z wielkim rozmachem spektakl cyrkowy. Kolorowa arena, z wydzieloną w pobliżu wyjścia „łóżą” – podwyższeniem, na którym na wygodnych kanapach zasiadają zaproszone VIPy (publiczność siedzi na ustawionych amfiteatralnie ławkach), gości bohaterów

odcinka prezentowanych jako tych, którzy dokonają czynów niebywałych, oryginalnych, wymagających niezwyklej sprawności fizycznej lub umysłowej, nierzadko mających posmak magiczny. I tak zgromadzona wokół widownia staje się świadkiem tego, jak operator koparki podnosi za jej pomocą surowe jajka i wkłada do kieliszków, młody człowiek rozpoznaje markę samochodu po trzaśnięciu drzwiami, a sześciu pływaków na raz mieści głowy w jednym czepek. Ten gabinet osobliwości ma zachwycać widza także dynamiczną realizacją, mobilnością przekazu, feerią światel padających z reflektorów oraz głośnym podkładem dźwiękowym. Kluczową kategorią opisu wydaje się tu kategoria oszołomienia, czy, jak określiłby ją Roger Callois, *illinx*.¹⁶ Warto zwrócić uwagę na to, że teleturniej jako gatunek dąży do umieszczenia w swoim tekście wszystkich czterech wyróżnionych przez Callois rodzajów gry.¹⁷ Najbardziej oczywistym i, zdawałoby się, dominującym jest współzawodnictwo – *agon*, w mniejszym stopniu eksponowane są pierwiastki aleatoryczne, choć i one pojawiają się choćby wszędzie tam, gdzie o sukcesie gracza decyduje losowanie. Angażujący się emocjonalnie w przekaz widz wybiera postać, z którą może się utożsamiać, czerpiąc przyjemność z „mimikry”. Rozmach przedsięwzięcia ma go zaś oszołomić. Ów rozmach nie zawsze jest w teleturniejach obecny, można jednak zaobserwować tendencję do podkreślania jego roli w coraz większej ilości produkcji, w części których stanowi on wyrazistą dominantę, podporządkowującą sobie pozostałe kategorie. Medium rozkłada swój pawie ogon, by zachwyć i oczarować. Aspekt wizualny zaczyna się tu liczyć jak żaden inny, scenografia wyraźnie cierpi na gigantyzm i świetlną schizofrenię. Dominująca nad całym programem nieco jarmarczna estetyka zderzona z wizją rodem z filmów *science fiction* sprawia, że to już rzeczywistość jest *show*, a nie turniej.

Wróćmy jednak do publiczności. Nie jest bowiem przecież tak, że jej obecność w studio sprowadza się zawsze wyłącznie do roli łącznika pomiędzy światem telewidza a telewizją. Sytuacje, w których widownia po prostu jest i nie ma żadnych uprawnień ani zadań – poza biciem brawa i uwiarygodniania swoją obecnością prezentowanych telewizywnym wydarzeń – jest w teleturnieju dość rzadka. Zwykle także pomiędzy nią a grającym wytwarza się jedna z wielu możliwych, bardziej lub mniej stymulowanych przez realizatorów, relacji. Życzliwa zawodnikowi publiczność, pośród której zasiadają jego najbliżsi, może go swoją obecnością wesprzeć w trudnej psychicznie sytuacji egzaminowania, jakiemu poddaje go telewizja (*Wielka gra*). Może go też dodatkowo zestresować, zwłaszcza gdy jest liczna, w zdecydowanej większości obca, i w dodatku usadowiona za jego plecami, co uniemożliwia mu śledzenie jej reakcji spoza sfery dźwiękowej (*Milionerzy*, *Życiowa szansa*). Wydaje się, że ten model jest w nowszych produkcjach szczególnie pożądany, zwłaszcza tam, gdzie napięcie wynika z obserwowania emocji kierujących graczem. Bywa, że widownia pełni też funkcję kusiciela, jak w programie *Idź na całość*. Zadanie gracza sprowadza się tutaj do wyboru bramki, w której ukryta jest nieznana mu nagroda (może też jej wcale nie być). Wybrana bramka przed ujawnieniem jej zawartości staje się przedmiotem wielokrotnych negocjacji z gospodarzem programu i podlega wymianie na inne, zasłonięte kotarami miejsca, w których skrywają się mniej lub bardziej cenne nagrody. Gracz o tym, co już ugrał, stopniowo do-

wiaduje się w trakcie programu – wymiana nieznanego na nieznanie nie byłaby ekscytująca. Jeśli dochodzi do sytuacji, w której chce on zrezygnować z dalszej wymiany i odejść z tym, co ma, widownia próbuje nakłonić go do podjęcia ryzyka. Rezygnacja z gry jest witana jękiem zawodu, a sam gracz najczęściej nie ma zbyt pewnej miny. Wprawdzie wyjdzie z programu z cennymi nagrodami, ale za cenę okazania się w opinii publiczności interesownym tchórzem i „popsujzabawą”. Sama widownia stawia się tu raczej po stronie telewizji niż gracza, dbając o atrakcyjność widowiska. Bywa i tak, że publiczność otrzymuje przywilej pomocy zawodnikowi. Tak dzieje się między innymi w *Milionerach*, gdzie nieznający odpowiedzi na pytanie gracz może skorzystać z trzech kół ratunkowych, z których jedno to właśnie pytanie do widowni. Jeśli zdecyduje się na wykorzystanie tej podpowiedzi, jego los spocznie w rękach publiczności. Na moment widownia prezentuje się jako koherentna wspólnota skupiona na rozwiązaniu konkretnego problemu, z jakim boryka się jeden z jej członków.

Gracz, podobnie jak obecna w sali widownia, nie przynależy do świata medium, lecz widza. Nie we wszystkich teleturniejach ten status zawodnika jest równie mocno eksponowany, ale w większości z nich stanowi ważny komunikat, którego treść nieustannie się przywołuje. „Popatrzcie, oto jeden z was” – zdaje się mówić medium do swoich widzów, i żeby im to udowodnić, wybiera gracza spośród zgromadzonej na widowni publiczności. Z publiczności rekrutowali się zawodnicy *Idź na całość* (aby zwrócić na siebie uwagę prowadzącego, przebierano się w wymyślne, zabawne stroje) czy *Życiowej szansy*. W tym ostatnim przypadku zawodnika losował snop światła wędrujący wśród pogrążonych w ciemności rzędów, co budziło nastrój takiej grozy, że program doczekał się w wykonaniu Quasi-Kabaretu Rafała Kmity parodii pod wdzięcznym tytułem *Kto odwali kitę*.

Interesującego przykładu angażowania widowni do rozgrywki dostarcza format *Grasz czy nie grasz*. Tu bowiem nie tylko zawodnik rekrutuje się spośród publiczności – cała publiczność to gracze, spośród których po kilku etapach rozgrywki zostanie jeden szczęściarz, i to on powalczy o nagrodę. Publiczność jest podzielona na dwie części i usadowiona po dwóch przeciwległych stronach sali, co od razu określa relacje między obiema grupami jako nastawione na konfrontację. Podobnie jak w programie *Ciao Darwin*, oczom telewidza ukazują się dwa wrogo nastawione do siebie obozy, wzajemnie na siebie pohukujące i obrzucające się rozmaitymi inwektywami. Udział widzów w programie nie kończy się jednak na tym etapie. Strażniczki Fortuny wręczają im walizki, które następnie jedną po drugiej odrzuca główny zawodnik. Jeśli ten, kto trzyma daną walizkę zgadnie, jakiej wartości nagroda się w niej ukrywa, wygrywa pewną ilość pieniędzy. Bywa, że siedzący na widowni wygrywają więcej niż ten, kto walczył o główną wygraną.

Telewidz – herosem

Pora na chwilę powrócić do postaci gracza. W medialnej narracji to telewidz – bohater, odważny szczęśliwiec, który dobrowolnie przechodzi trudną dla niego

próbę. Jeśli rezultat będzie pomyślny, zostanie herosem, który choć na kilka chwil stanie na szczycie telewizyjnego panteonu. Każdy uczestnik jest zatem tym, kto aspiruje do poprawy swojego statusu, nie tylko materialnego, ale i społecznego. W ten sposób teleturniejowa rywalizacja staje się figurą zrytualizowanego konfliktu społecznego wynikającego z aspiracji jednostek do polepszenia własnej pozycji, techniką rozładowania społecznego napięcia zrodzonego z niezadowolenia z panującej we wspólnocie hierarchii.¹⁸

Co jednak z tymi, którzy ponieśli klęskę? Czy o przegranych natychmiast się zapomina? Niezupełnie – oni także mają do wypełnienia zadanie. Błędy, zabawne pomyłki zawodników wiążą ich w szczególny sposób z widownią, wcale ich przy tym nie deprecjonując. Dlaczego? Przekazują one istotną dla społeczności informację: popełnianie błędów nie oznacza odrzucenia przez wspólnotę, nie jest też żadnym dowodem niedopasowania do niej. Jedną z ważnych funkcji teleturnieju staje się tym samym legitymizacja błędów, prawa do omyłki czy niewiedzy.¹⁹

I zwycięzca, i zwyciężeni są ważni dla oglądającej ich poczynania wspólnoty jeszcze z co najmniej jednego powodu. Stawianie jej reprezentantów w sytuacji opresji i obserwacja tego, jakie środki zaradcze podejmą, by wyjść z niej zwycięsko, służy interesowi całej społeczności. Dlaczego? Przypomnijmy słowa Erwina Goffmana, niekwestionowanego autorytetu socjologicznego, dotyczące załamania definicji sytuacji. Jest to definicja konstruowana przez jednostkę na potrzeby obcowania z grupą. „Wychodząc z założenia – pisze Goffman – że jednostka, wkraczając w krąg obecności innych, narzuca im swoją definicję sytuacji, musimy również przyjąć, że w toku interakcji może się zdarzyć coś takiego, co tej definicji zaprzeczy, zdyskredytuje ją lub w jakiś sposób poda w wątpliwość. Kiedy dochodzi do tego rodzaju wstrząsów, interakcja ulega zatrzymaniu na skutek konfuzji i zakłopotania. (...) Zainteresowanie takimi załamaniem odgrywa doniosłą rolę w życiu społecznym grupy. Urządza się gry i zabawy, które celowo mają doprowadzić do zakłopotania pozbawionego poważnych konsekwencji. (...) Nie ma bodaj takiej zbiorowości, która nie posiadałaby gotowego zbioru tych gier, opowiadań i przestróg będących jednocześnie rozrywką, środkiem uwalniania od niepokojów oraz pouczeniem...”²⁰ Wyrazistym przypadkiem takiej zabawy, pełniącej zarazem funkcję sprawdzianu dla skuteczności definicji sytuacji, jest w przestrzeni telewizyjnej właśnie teleturniej. Gracz wrzucony w obce mu środowisko, skonfrontowany z nieznanymi ludźmi musi poradzić sobie w sytuacji stresu. Jedno z głównych pytań, jakie podsuwa widzowi teleturniej, brzmi – czy strategia, jaką przyjmie zawodnik, okaże się trafna? Zwłaszcza nowsze produkcje celują w zastawianie na uczestników psychologicznych pułapek. Zwodzony, kuszony gracz musi zachować zimną krew, a bywa, że i ujawnić swój stosunek do pozostałych. Świetnym przykładem jest tu *Najstabsze ogniwo*, w którym grupa musi ze sobą współpracować, by osiągnąć dobry wynik, ale po każdej rundzie musi także wyeliminować jednego z członków. Każdy z zawodników może przy tym zostać zmuszony do ujawnienia pobudek, jakie nim kierowały, gdy dokonywał wyboru. Kto jest mi życzliwy? Na kogo zgłaszuje cała grupa? Jak pozbyć się najlepszego zawodnika, a jednocześnie

nie wyjść na tchórza? Telewidz oglądający szamoczących się w swych wyborach graczy może do woli testować własną ocenę wydarzeń oraz sprawdzać szczelność własnej strategii. Jak ja bym się zachował na jego/jej miejscu? – to jedno z podstawowych pytań, na jakie ma odpowiedzieć sobie oglądający.

Wątek załamania definicji sytuacji stanowi także istotny, szczególnie dobrze eksponowany element programów typu *reality shows*, które zwykle zawierają pierwiastek rywalizacji bliski teleturniejowi, a często wręcz się z tego gatunku wywodzą. Chodzi tu przede wszystkim o tę ich grupę, która ma charakter wybitnie zadaniowy. *Agent czy Wyprawa „Robinson”* to bliscy krewni takich teleturniejów, usytuowanych gdzieś na pograniczu gatunków, jak *Chwila prawdy*, *Dla Ciebie wszystko*.²¹ Tego typu programy są wyraźnie skoncentrowane na nieustannym testowaniu swoich zawodników, zaskakiwaniu ich nieprzewidywalnymi zadaniami i, przede wszystkim, ciągłej obserwacji tego, jak radzą sobie z przeciwnościami losu – czy nie obnażą własnych słabych punktów, czy porozumieją się z innymi. Nie bez powodu zadania w *reality shows* bazują zwykle na konieczności współpracy z całą grupą. Nie bez powodu także przez całą edycję programu jest to ta sama grupa (z odcinka na odcinek bardziej okrojona), co pomaga widzowi w poznaniu bohaterów i obserwacji ich ewentualnej przemiany.

Temu ostatniemu walorowi sprzyja także konstrukcja programów z pogranicza teleturnieju, widowiska i *reality show*, takich jak *Idol* czy *Debiut*, w których widz staje się świadkiem kolejnych kroków bohaterów w drodze do osiągnięcia sukcesu, czy to w branży muzycznej, czy w sztuce aktorskiej. Każde wydanie *Idola* rozpoczyna się od eliminacji, po których z tysięcy osób zgłaszających się do konkursu przez jurorów zostaje wybrana finałowa dziesiątka. Telewidz może pamiętać ich już z poprzedniego etapu, a teraz z pewnością zdąży dobrze im się przyjrzeć. Kamera nie pokazuje wyłącznie ich scenicznych występów, ale towarzyszy im podczas żmudnych przygotowań i wolnych chwil, śledzi postępy, odwiedza ich rodziny – co obok scenicznego widowiska jest tu równie ważne jak sam występ.

Warto także podkreślić rzecz może najbardziej oczywistą, ale domagającą się artykulacji: obecność gracza – „jednego z nas” – w opresywnej sytuacji egzaminowania sprzyja nawiązywaniu „ponad jego głową” relacji między widzem a telewizją. Gracz poddany próbie, w której ponosi klęskę, uświadamia nam naszą wartość, dowartościowuje nasze ego. Przecież na jego miejscu „poradzilibyśmy sobie lepiej”. Uświadamia także coś jeszcze – komfort wynikający z pozostawania w rozsądnej odległości od telewizyjnego studia, przyjemność czerpaną z oglądania programu z bezpiecznego, przytulnego miejsca na własnej kanapie. Przebywanie poza tekstem staje się dla widza źródłem zadowolenia – jest niezmiennie mądry i bezpieczny w zagłębieniu fotela, a sam gospodarz programu ciągle zwraca się właśnie do niego.

Postać prowadzącego – między widzem a medium

To właśnie on jako jedyny posiada przywilej zwracania się prosto do kamery, a więc i do skrywających się za nią widzów. Na prowadzącym teleturnieju spoczywa ważne zadanie podtrzymywania i rozbudowywania wrażenia relacji *face to face*, mentalnego połączenia między światem widza a rzeczywistością telewizji. Wspólnota kibiców ukonstytuowana w studio staje się metonimicznym odzwierciedleniem tej obecnej przy telewizorach, a przewodnikiem i opiekunem obu zostaje prowadzący program prezydent. Jest on równocześnie adresatem odpowiedzi gracza – reprezentanta widzów, z kolei zawodnik jest adresatem pytań i ocen wystawianych mu przez jury czy widzów. Oczywiście w rozmaitych realizacjach relacje te ulegają skomplikowaniu, tak że podział ról i kompetencji staje się z czasem trudny do identyfikacji. Interesującym przykładem jest produkcja *Zalóż się*, o której była już mowa. Mamy tu prowadzącego program, wykonawców rozmaitych zadziwiających sztuczek – bohaterów ze świata widzów, oraz grupę gości ze świata *celebrities*, którzy zakładają się z prowadzącym o to, czy ową sztuczkę uda się wykonać. I tu zaczynają się kłopoty. Kto odgrywa jaką rolę? Obserwujący poczynania zawodników celebryta jest tu w pewnym sensie adresatem ich działań, zostaje z boku wydarzeń (co, wzięwszy pod uwagę jego status społeczny, także jest interesujące). Ocy wszystkich skupione są na graczach, nie na gwiazdorze, przynajmniej do momentu, w którym nie przegra on zakładu i nie będzie musiał sam stać się wykonawcą karnego zadania. Jeszcze bardziej zagmatwany jest status gospodarza programu. Podmiotowa rola kłamry spinającej całość zostaje tu unieważniona. Prowadzący z podmiotu staje się przedmiotem, fantem w zakładzie, który ponad jego głowę telewizja zawiera z widzami. To do tego ostatniego należy zresztą jego realizacja. Formuła zakłada bowiem, że widzowie otrzymują od telewizji zadanie do wykonania (np. zgromadzenie się w ustalonym miejscu określonej liczby ludzi posiadających umówione emblematy – łowickie wycinanki czy pomarańczowe ubrania). Jeśli się nie uda, prowadzący będzie musiał uporać się z innym poleceniem, zwykle groźnie wyglądającym: w repertuarze jest m.in. chodzenie po tłuczonym szkle czy rozżarzonych węglach. Mamy tu więc pełen rozmach telewizyjny spektakl tyleż mający z cyrku, co z karnawałowej zabawy. Świat na opak, postawiony na głowie – świat, w którym gwiazdy stają się widzami, na zawodników ze świata widzów kierują się wszystkie spojrzenia, a los gospodarza, utożsamianego przecież z telewizją, składa w ręce widzów.

Zwykle jednak status prowadzącego pozostaje niezakwestionowany. Personifikacja medium, jego wysłannik, odpowiada za relacje między zawodnikami, telewizją a widownią. Jerzy Uszyński definiuje go jako emanację losu, podkreślając jego rolę w pośredniczeniu między rywalizującymi ze sobą graczami. Dzięki temu pośrednictwu nie konfrontują się oni ze sobą bezpośrednio, przekierowując tkwiące w nich destruktywne popędy z postaci rywala na kategorię losu.²² Kiedy jednak przyjrzeć się bliżej strategiom przyjmowanym przez gospodarzy teleturniejów, okazuje się, że ta koncepcja budzi wątpliwości. W *Najstabszym ogniwie* prowadząca wręcz stymuluje graczy do konfrontacji, w *Zalóż się* – telewizja poświęca swojego

gospodarza, a w większości programów osoba prowadząca stara się podkreślić familiaryzm relacji łączących go z graczem i widzami (była już mowa o Krzysztofie Ibiszu w *Życiowej szansie*, podobnie postępuje Zygmunt Chajzer w *Grasz czy nie grasz*, choć tu formuła wymagałaby zachowania zimnego dystansu; klasycznym przypadkiem jest prowadząca *Wielką grę* Stanisława Ryster, słynąca z matkowania zawodnikom i z kierowanych w stronę komisji błagalnych spojrzeń pytających: „Czy na pewno nie można uznać tej odpowiedzi?”). Wydaje się więc, że o ile sytuacja rzeczywiście sugeruje rozpoznawanie w prowadzącym „zbrojnego ramienia” telewizji, on sam robi wiele, by go z nią tak jednoznacznie nie identyfikować. Poza tym zwykle to nie do niego należy ocena i wydanie wyroku na zawodnika. Robi to samo medium – za pomocą groźnej komisji (*Wielka gra*), sygnału dźwiękowego (*Jeden z dziesięciu*) czy widowiskowej eliminacji, tak jak w *Rosyjskiej ruletce*, w której pod nogami odpadających z rozgrywki graczy otwiera się „przepaść”. Prowadzący nie decyduje też o tym, jakie pytanie zada zawodnikowi – odczytuje je z kartki czy laptopa, jest więc zaledwie pośrednikiem w ich zadawaniu. Wydaje się więc, że o ile rzeczywiście telewizja jawi się tu jako uosobienie losu, o tyle gospodarzowi programu wyznaczone zostało nieco inne zadanie. Pośredniczy on między światem widza/gracza a światem telewizji, wytrwale negocjuje między nimi, zwykle zresztą sympatyzując z zawodnikiem. Telewizja jest tu zaś instancją wszechwiedzącą – jako źródło pytań, na które w przeciwieństwie do graczy zawsze zna odpowiedź – i wydającą wyroki, a więc obdarzoną także mocą nagradzania i karania.

Teleturniej, gdy baczniej mu się przyjrzeć, jawi się jako gatunek złożony, o migotliwej i niejednoznacznej strukturze. Odgrywa też niebagatelną rolę w budowaniu i podtrzymywaniu w widzach poczucia przynależności do telewizyjnej wspólnoty. Coraz częściej daje mu prawo głosu, nie tylko zapraszając do studia w roli kibica czy gracza – coraz bardziej otwiera się na pozostającą w domach publiczność, udostępniając jej kanał zwrotny. Dzięki telefonowi i łączu internetowemu telewidz może wziąć udział w lawinowo rosnącej ilości programów, zwykle w formie ubocznej w stosunku do właściwej rozgrywki toczącej się w studio (quize audio-tele, w których można brać udział poza anteną w trakcie trwania programu), ale nie tylko. Coraz liczniej pojawiają się bowiem teleturnieje określane przez stacje jako interaktywne (dziecięcy *Hugo* czy propozycje dla dorosłych, takie jak *Wykręć numer* i *Salon gier* produkowane przez TVN oraz hit roku 2006 – *Polsatowskie Dziewczyny w bikini*), w których można wziąć udział, nie ruszając się sprzed telewizora. W przypadku interaktywnych gier zdarza się, że gracz porusza się po widocznej na ekranie planszy za pomocą pilota, posługując się nim jak klawiaturą komputera. Tutaj nie potrzeba już pośrednictwa publiczności ani nawet zawodnika obecnego w studio telewizyjnym. Medium zaczyna się kontaktować ze swoim widzem, korzystając przy tym z usług innego medium, co w pewnym sensie demediatyzuje telewizję przedstawiającą się jako strona w dialogu. Pośrednikiem jest przecież telefon.

Bez względu jednak na to, jakich kompetencji udzieli widzowi telewizja w teleturnieju, nie należy do nich samodzielność w formułowaniu opinii ani w ogóle

swoboda wypowiedzania się. Medium zaprasza odbiorcę do siebie, ale każe mu grać na narzuconych przez nie zasadach. To telewizja zadaje pytania i określa prawidłowość odpowiedzi, wykorzystując obecność gościa do snucia opowieści o sobie samej i wzmacniania własnej pozycji w oczach widza. Elementem ideologii jest tu zarówno uczynienie z telewidza bohatera programu, jak i roztaczana przez telewizję perspektywa równości szans wszystkich bohaterów, symbolicznie odzieranych z oznak statusu społecznego poprzez ustawianie ich za identycznymi pulpitemi umieszczonymi w jednakowo dla wszystkich opresywnej, wyróżnionej przestrzeni. Nie jest to już jednak wyłącznie ideologia tworzona na użytek własny telewizji, mająca eksponować jej demokratyczny charakter. Idąc śladem niestrudzonego tropiciela ideologizacji przekazów audiowizualnych, Johna Fiske, trzeba podkreślić, że pochwała demokratyzmu telewizyjnych teleturniejów, niestrudzenie głoszona przez telewizję, niesie w sobie treść ogólniejszą – milczące założenie, że system społeczny, w którym na co dzień funkcjonują gracze, daje im równe szanse odniesienia sukcesu, nie tylko na polu rozrywkowej rywalizacji, ale i na każdym innym.²³ Telewizyjne pulpity przesłaniają swoją jednorodnością niejednorodność grupy graczy, a coraz mniejsze wymagania wobec ich wiedzy czy umiejętności maskują różnice kompetencyjne między nimi, różnice, których być może ze względu na status społeczny nie mieli szansy nadrobić. W ten sposób zaproszony do studia widz staje się poręcznym narzędziem do kreacji samej telewizji, ale i obrazu rzeczywistości podtrzymującego istniejące *status quo*.

Przypisy

- ¹ R. Silverstone, *Telewizja a kultura*, tłum. W. Kalaga i M. Trela, „Przekazy i Opinie” nr 2/3 (44/45)/1986, s. 49.
- ² Ibidem, s. 60.
- ³ E.W. Rothenbuhler, *Komunikacja rytualna. Od rozmowy codziennej do ceremonii medialnej*, tłum. J. Barański, Kraków 2003, s. 20-21.
- ⁴ Zob. J. Meyrowitz, *No Sense of Place*, [w:] idem, *The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, New York 1985.
- ⁵ Zob. H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York 1992.
- ⁶ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 23-4.
- ⁷ Ibidem, s. 25.
- ⁸ F.Tönnies, *Wspólnota i stowarzyszenie. Rozprawa o komunizmie i socjalizmie jako empirycznych formach kultury*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 2008.
- ⁹ B. Anderson, *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Warszawa-Kraków 1997.
- ¹⁰ Por. A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość: „ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2001.
- ¹¹ Por. C. Levi-Strauss, *Mysł nieoswojona*, tłum. A. Zajączkowski, Warszawa 2001; idem, *Antropologia strukturalna*, tłum. K. Pomian, Warszawa 2000.
- ¹² Ibidem.
- ¹³ J. Fiske, *Television Culture*, London and New York 2006, s. 265.
- ¹⁴ Ibidem.

- ¹⁵ Oczywiście w znaczeniu potocznym, a nie McLuhanowskim.
- ¹⁶ Zob. R. Callois, *Ludzie a gry i zabawy*, tłum. A. Tatarkiewicz, [w:] idem, *Żywioł i ład*, wyboru dokonał A. Osęka, tłum. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska, Warszawa 1973, s. 297-467.
- ¹⁷ Callois wyróżnia *agon* – gry oparte na współzawodnictwie, *alea* – oparte na przypadku, *mimicry* – polegające na naśladowaniu, *illinx* – polegające na wprowadzeniu uczestnika w stan oszołomienia. Por. ibidem.
- ¹⁸ Rolę telewizyjnych rytuałów w redukcji społecznych napięć podkreśla w swoich pracach między innymi John Fiske (Por. J. Fiske, J. Hartley, op.cit.; J. Fiske, *Television Culture*, London 1987).
- ¹⁹ Za: J. Fiske, J. Hartley, op.cit., s. 147-149.
- ²⁰ E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, oprac. J. Szacki, tłum. H. Datner-Śpiewak i P. Śpiewak, Warszawa 2000, s. 42-43.
- ²¹ Można tu było spełnić marzenie bliskiej osoby, wykonując wyznaczone przez realizatorów zadanie, dobrane tak, by zawodnik musiał w tym celu przełamać jakiś własny silny lęk (ktoś, kto boi się ognia, przebiegnie po rozżarzonych węglach, a ten, kto ma lęk wysokości, poleci na paralotni).
- ²² Por. J. Uszyński, *Telewizyjny pejzaż genologiczny*, Warszawa 2004, s. 118.
- ²³ Zob. J. Fiske, *Television...*, op. cit., s. 265-269.

The engaged viewer – the participant of quiz show

[Summary]

The article is an attempt to describe the role of quiz shows and game shows in the process of creating image of television as important social space. Game show and quiz show belong to a genre based on rhetorical model of communication, prepared for having strongly interactive relationship with their viewers, presented as important participant (audience gathered in the studio) and the main hero of the spectacle (competitors). This model is strongly grounded in oral culture with its ritualization of every action and gesture, as well as mythologisation of presented situations. It helps to create the image of the medium as a main upholder of axio-normative order and of viewer's community integrity; the viewer in this symbolic construction is designated for the role of member of this community, gathered in space of the television agora.

IV. Varia

Julia Czerniuk

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

Literatura przez programistów pisana

Wraz z początkiem epoki cybernetyzacji zmieniła się także istota sztuki. Obecnie w większej mierze obfituje ona w zjawiska, które charakteryzuje nieuchwytność i zmienność. Nigdy dotychczas przekonanie badaczy kultury o ulotności i niestabilności przeżycia towarzyszącego kontemplacji dzieła nie było bardziej aktualne niż współcześnie. Media elektroniczne stały się narzędziami w rękach artystów, zastępując pędzel, dłuto czy pióro. Dzisiejszy nowator tworzy w innej przestrzeni – w wirtualnej rzeczywistości, wokół której narosło i wciąż narasta wiele kontrowersji.

Materia cyfrowa, jako niezwykle pojemna, elastyczna i szybko reagująca na zmianę substancja, pozwala na tworzenie płynnych dzieł, podlegających ciągłym wpływom nie tylko ze strony twórcy, ale przede wszystkim odbiorcy. Wirtualnych obiektów artystycznych nie da się zazwyczaj po prostu przeczytać od okładki do okładki. Artyści pracujący w świecie wirtualnym nie piszą opowieści, których jedynym dopełnieniem będzie interpretacja czytelnika. W tym świecie nic nie jest po prostu dane. Nic nie jest także ukryte i nie czeka na inteligentnego odbiorcę, zdolnego dotrzeć do zakopanych w dziele skarbów. Świat wirtualny czeka na odbiorcę, który sam stworzy sobie dzieło, a następnie będzie je podziwiał, interpretował czy kontemlował. Rolą twórcy jest w tym procesie jedynie nakreślenie drogi, którą będzie podążał odbiorca.

Wzorcowym przykładem realizującym wyżej opisany schemat jest dzieło chyba najbardziej reprezentatywne dla wirtualnej rzeczywistości – gra komputerowa. I w tym miejscu pojawia się pierwsza wątpliwość. Czy słowo „dzieło” jest naprawdę odpowiednim określeniem na sztuczne światy, w które wielu zanurza się, poszukując odpoczynku od codzienności lub od wymagającej i zadającej trudne pytania egzystencjalne kultury wysokiej? Jak najbardziej tak. Kultura popularna, w obrębie której z łatwością można umieścić gry komputerowe, nie jest przecież obecnie

dyskryminowana na gruncie badań naukowych. Podobnie rzecz ma się z kulturą masową, choć może w tym przypadku wyrozumiałość niektórych badaczy jest mniejsza. Myślę, że nie dla wszystkich oczywisty jest także fakt automatycznego wyłączenia gier z obszaru twórczości najbardziej wartościowej. Niezależnie zatem od tego, w której szufladzie by się ich nie umieściło, niewątpliwie stanowią część współczesnej kultury.

Osobną kwestią jest pytanie o to, czy można zaliczyć gry komputerowe do odrębnej gałęzi kultury i postawić je na równi z literaturą, malarstwem, muzyką, rzeźbą czy architekturą. W tej sprawie zabrano już głos niejednokrotnie. Głównym zadaniem, jakie stawiają przed sobą ludolodzy, jest znalezienie odpowiednich narzędzi badawczych i właściwej metodologii, dzięki którym odpowiedź na powyższe pytanie będzie twierdząca. Gonzalo Frasca, Espen Aarseth czy Jesper Juul¹ chcą wyznaczyć strefę panowania nowego medium poprzez odejście od tradycyjnych metod narratologicznych stosowanych w humanistyce do odczytywania różnego rodzaju utworów. W ich miejsce proponują podejście ludologiczne, według którego gra jest raczej czynnością, zbliżoną do zabawy czy sportu, a nie statycznym tekstem. Do przestudiowania specyfiki badanego materiału stosują oni stworzoną przez Johana Huizingę, a rozbudowaną przez Rogera Caillois², teorię zabawy. W opozycji do nich stają z kolei narratolodzy, według których tradycyjne teorie literackie z powodzeniem mogą zostać wykorzystane do kompletnej analizy gier komputerowych.

Autorzy gier szukają inspiracji w wielu dziedzinach kultury. Nic w tym dziwnego, podobnie czynią wszyscy artyści niezależnie od tego, jakiego medium używają do realizacji swoich twórczych dążeń. W moich rozważaniach chcę skupić się na zbadaniu, jak ściśle są powiązania gier komputerowych z literaturą. W tym celu dokonam szkicowej analizy trzech gier, które według mnie stanowią doskonałe przykłady wykorzystania mechanizmów budujących literaturę w nowym, interaktywnym medium. Są to „Planescape: Torment”³, seria „Fallout”⁴ oraz I część „The Witcher”⁵ – wszystkie należące do gatunku cRPG. Poszukując w nich literackości, chcę poddać analizie trzy elementy: konstrukcję świata przedstawionego, metodę kreacji bohaterów oraz sposób prowadzenia narracji.

Palimpsest w ludzkiej postaci

Niezwykle trudno precyzyjnie uchwycić specyfikę przestrzeni, którą twórcy „Planescape: Torment” uczynili sceną dla opowiadanej przez nich historii. Świat gry posiada kosmologię, której całkowite poznanie i zrozumienie zabiera graczowi wiele godzin. Akcja rozgrywa się w Wieloświecie, ogromnym uniwersum podzielonym na mniejsze i większe wymiary, z których każdy rządzi się swoimi prawami. Historia powstania, struktura, rasa i usposobienie mieszkańców – to tylko najważniejsze kwestie, które należałoby poruszyć, opisując poszczególne strefy Wieloświata.

W jego centrum leży miasto Sigil, zwane inaczej Miastem Drzwi. Znajdują się w nim ukryte portale, które umiejętnie wykorzystane mogą zapewnić podróżującemu skuteczny transport do wybranego przez niego miejsca. To tutaj gracz rozpoczyna swoją wędrówkę, zdobywa pierwsze doświadczenie, werbuje drużynę towarzyszy i uczy się mechanizmów rządzących rzeczywistością gry.

Jest to przestrzeń podzielona administracyjnie, ekonomicznie, społecznie i wyznaniowo. Składa się z kilku dzielnic, przy czym każda z nich ma swoje ściśle określone przeznaczenie. Wysoko postawieni mocodawcy, urzędnicy, kupcy, rzemieślnicy i biedota – wszyscy mieszkają w takich warunkach, na jakie pozwala im status społeczny. Informacje o mieście gracz zdobywa poprzez samodzielną obserwację jego codziennego rytmu. W elementach architektonicznych Sigil kryje się wiele cennych wskazówek, dzięki którym możliwe staje się odczytanie jego historii. I tak na przykład w momencie, gdy naprowadzi się kursor na dany budynek lub inny element, pokazuje się ramka z tekstem go opisującym.

Taki sposób prezentacji świata przedstawionego można określić jako niedosłowny. Do tego, by w pełni poznać naturę środowiska, gracz powinien działać. Nic w tym dziwnego, ponieważ gra jako medium konfiguracyjne wymusza na odbiorcy przyjęcie postawy dociekliwego detektywa. Nie wszystkie informacje podawane są od razu, a do niektórych dostęp mają tylko najbardziej spostrzegawczy gracze. Trochę podobnie jest w przypadku tradycyjnych tekstów, których interpretacja zależy z kolei od indywidualnych kompetencji czytelnika – im większe, tym bardziej pogłębione odczytanie dzieła. Gra wymaga jednak o wiele więcej samodzielności niż literatura. Tutaj autor nie przeprowadzi odbiorcy przez kolejne wątki fabularne. Gracz musi poradzić sobie sam. W powieści bez względu na to, kim będzie czytelnik przewracający jej kartki, zawsze będzie miał on dostęp do całego tekstu. Jeśli natomiast gracz nie pokieruje odpowiednio swoim bohaterem, gra sama nie odsłoni przed nim dalszego ciągu opowieści. Bohater jest więc narzędziem służącym do odczytania interaktywnego dzieła. Warto więc poznać go bliżej.

„Planescape: Torment” jest historią Bezimienego, który pewnego dnia budzi się w kostnicy na

stole do balsamowania zwłok. Nie pamięta, kim jest, ani jak znalazł się w tak nietypowym położeniu. Gracz szybko dowiaduje się, że nad Bezimiennym ciąży klątwa nieśmiertelności – po każdej śmierci odradza się w nowym wcieleniu. Całą sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że bohater nie posiada żadnych wspomnień ze swoich poprzednich żyć, a tym samym nie wie, dlaczego przypadł mu w udziale tak ciężki los. Jedynym widocznym znakiem wieku Bezimiennego jest jego wygląd – ciało naznaczone licznymi bliznami, ranami i tatuażami. Mamy więc do czynienia z ludzkim palimpsestem, z którego należy zedrzeć niewidoczne gołym okiem warstwy, po to by odkryć jego prawdziwą naturę. To właśnie musi uczynić gracz.



Historia Bezimiennego nie jest płytką opowieścią. Nie można traktować jej jako tła dla szybkiej akcji czy brawurowych scen walki. Twórcy gry wymagają od swojego dzieła czegoś więcej. Chcą za jego pośrednictwem postawić pytania typowo literackie: o naturę człowieka i możliwość jej zmiany, o szersze konsekwencje jednostkowych wyborów, o istotę człowieczeństwa, i wreszcie o znaczenie śmierci. Wraz z rozwojem fabuły bohater odkrywa przeszłość swoich poprzednich wcieleń. Dowiaduje się, że wiele jego działań wynikało z egoizmu, przesadnych ambicji czy lekkomyślności. Na swojej drodze spotyka także niegdyś bliskie mu osoby, które w jakiś sposób skrzywdził. Wydaje się, że celem gry jest dobre wykorzystanie przez Bezimiennego kolejnej szansy danej mu przez los. Szansy na odkupienie win, odnalezienie prawdziwej tożsamości i nadanie znaczenia swojemu życiu i śmierci. Z pewnością nie są to sprawy błahe.

Dopełnieniem pogłębionej fabuły są nieprzeciętni bohaterowie niezależni zasiedlający świat przedstawiony. Gracz ma okazję poznać przedstawicieli różnych ras, często wrogo do siebie nastawionych. Są to konsekwencje licznych wojen, które przez wieki toczyły się niemal we wszystkich wymiarach Wieloświata. Githzerai, Dabusy, Aasimarowie czy Diablistwa – reprezentanci wszystkich gatunków mają własne zdanie na temat polityki, historii czy religii zamieszkiwanego przez nich świata. Interesujące jest też to, że każda postać gry posługuje się tylko dla niej charakterystycznym językiem. I tak słowa honorowego wojownika są doskonale wyważone i wypowiedane z szacunkiem dla rozmówcy, uliczny złodziej przeklina i mówi półsłówkami, żebrak jąka się, zaś ukochana Bezimiennego posługuje się językiem pełnym emocji i uniesienia. Tego typu zabiegi sprawiają, że „Planescape...” w bardzo dużym stopniu przypomina powieść. Cała rozgrywka podporządkowana jest tu fabule. Dialogi, które prowadzą ze sobą bohaterowie,





są rozbudowane i zdecydowanie nie służą jedynie przekazaniu graczowi najistotniejszych informacji. Same w sobie stanowią wartość.

Dołączając do tego wszystkiego aktywnego odbiorcę, działającego w przygotowanym dla niego wirtualnym świecie, otrzymujemy dzieło leżące gdzieś na pograniczu literatury i gry. Dlaczego na pograniczu? Ponieważ „Planescape...” nie jest do końca otwarty na pełną ingerencję gracza. Jego narracja jest na tyle przemyślana i uporządkowana, że działania gracza można określić jako drogę po nitce do kłębka. Mimo istnienia kilku możliwych zakończeń gra jest raczej linearna, a tym samym w dużym stopniu podobna do powieści.

Awatar ożywa w rękach gracza

Z pewnością zastosowanie nieliniowej budowy dzieła to jeden z elementów oddalających gry od literatury.⁶ Technika ta często wykorzystywana jest w grach cRPG ze względu na fakt, iż gatunek ten w dużej mierze bazuje na bogato skonstruowanej fabule. Typowo literacka wielowątkowość nie jest tak samo atrakcyjna w przypadku gry, jak w przypadku powieści. Ponieważ gracz skupia się na działaniu, twórca gry musi udostępnić mu przestrzeń modyfikowalną, której zmiany przebiegać będą w różne strony, w zależności od tego, co zrobi gracz.

Cykl gier „Fallout” idealnie obrazuje ten mechanizm. Świat przedstawiony to Ziemia po katastrofie nuklearnej – nieprzyjazne miejsce, w którym hasła takie jak „cywilizowane zachowanie” czy „kulturalna postawa” dawno już straciły znaczenie. Jediną zasadą, do której stosują się wszyscy, jest prawo silniejszego. Podziały polityczne, ekonomiczne, wyznaniowe czy społeczne to coś naturalnego. Społeczeństwo nie stara się już nawet zachowywać pozorów równości. Miasta zamieszkuje elita naukowa, kupcy, urzędnicy oraz ci, którzy - legalnie lub nie - zgromadzili jakiś majątek. Jałowe pustkowia, ruiny dawnych metropolii i małe osady to dom bandytów, nędzarzy oraz istot, które w wyniku wszechobecnego promieniowania ewoluowały w nowe formy życia: ghuli i mutantów. To getta wykluczonych, napiętnowanych, niechcianych i zaszczutych.

W tym postapokaliptycznym świecie chaosu i anarchii umieszczony zostaje bohater. W I i III części „Fallout” gracz wciela się w mieszkańca krypty – pancernego schronu, w którym garstka ludzi ukryła się przed zagładą jądrową. Właściwa akcja gry rozpoczyna się zawsze w chwili, gdy postać gracza zostaje zmuszona do opuszczenia bezpiecznego azylu⁷ i do wędrowki po nieznannej jej krainie. Od tego momentu nieliniowość staje się głównym mechanizmem tworzenia fabuły. Gracz eksploruje świat, odkrywając coraz to nowe miejsca i poznając historię spustoszonej Ziemi. Ważne jest jednak to, że kolejność, w jakiej odwiedza poszczególne lokalizacje, ustala on sam. Podobnie od decyzji bohatera zależy sposób rozwiązania mniejszych i większych zadań, których realizację powierzają mu napotkane po drodze postacie. W ten sposób gracz gromadzi doświadczenie oraz kształtuje karmę, od której zależy reputacja jego bohatera.

„Fallout” jest grą w całości opartą na dokonywaniu wyborów. Na początku gracz precyzyjnie określa wszystkie współczynniki swojej postaci, decyduje, jakie będą jej mocne strony, oraz które umiejętności najbardziej przydadzą się jej na starcie.⁸ Następnie, w miarę zdobywania coraz większej liczby punktów doświadczenia, wyposaża swojego bohatera w arsenał kolejnych właściwości. Tak kształtowana jest postać: jej wygląd, cechy charakteru oraz zdolności. Gracz dostaje do ręki narzędzia, za pomocą których tworzy i modyfikuje swojego własnego awatara. Do pewnego stopnia wchodzi on więc w rolę autora.

Proces wyposażania odbiorcy w kompetencje twórcy prowadzi do tego, że podczas rozgrywki postać gracza dojrzewa. Nie chodzi tu jednak o ewolucję sprawdzającą się do sprawniejszego poruszania się w trudnym terenie, lepszego władania bronią czy nabywania dodatkowych umiejętności technicznych. Poprzez kontakt z innymi mieszkańcami świata przedstawionego bohater zmienia się także mentalnie. Wzrasta jego inteligencja i charyzma, przede wszystkim jednak rodzi się jego tożsamość. Mamy więc do czynienia z ewolucją bohatera, motywem wykorzystywanym przez literaturę od wieków.

Zaryzykuję w tym miejscu stwierdzenie, że gra daje twórcom o wiele większe możliwości pokazania tego procesu niż tekst *stricte* literacki. Odbiorca nie obserwuje tu zmian zachodzących w bohaterze z zewnątrz, zza okładki książki. Przeciwnie, doświadcza ich niemalże na własnej skórze. Tożsamość bohatera gry w dużej mierze jest przecież określana przez tożsamość samego gracza. Stąd popularność gier immersyjnych takich jak wszelkiego rodzaju MMORPG. Coraz częściej czytelnikowi przestaje wystarczać bierne wysłuchanie opowieści. Z drugiej strony szuka on historii w jakiś sposób mu bliskich, podejmujących ważne tematy egzystencjalne. Wypatruje bohaterów, których działania wniosłyby coś nowego do jego spojrzenia na świat. Niektórzy powiedzą, że domeną takich rozważań jest kultura wysoka: literatura, malarstwo, muzyka, teatr czy nawet film. A gra? Raczej nie. Być może jest jednak tak, że potrzeba zadawania istotnych pytań i chęć aktywnego uczestnictwa w opowieściach udzielających na nie odpowiedzi znajdują doskonały wyraz właśnie w grze. W medium elastycznym, miękkim jak plastelina, które można zaprogramować tak, by reagowało na najdrobniejsze bodźce z zewnątrz.⁹

Uczłowieczony potwór, spotworniały człowiek

Wydawałoby się, że trudno wyobrazić sobie grę bardziej literacką niż ta, która powstała na podstawie powieści lub w oparciu o nią. W takich przypadkach jednak twórcy gier mają szczególnie utrudnione zadanie. Próba odmalowania w wirtualnym świecie tekstu, który zawładnął sercami czytelników może zakończyć się kompletnym fiaskiem.

Autorzy I części gry „The Witcher” postanowili zmierzyć się z cyklem opowieści o wiedzminie Andrzeja Sapkowskiego – dziełem uznawanym za kanon polskiej literatury fantasy. Nie zdecydowali się jednak na prosty zabieg przeniesienia





wydarzeń powieściowych do gry. Świat przedstawiony opisany przez Sapkowskiego stał się dla nich punktem wyjścia do zaprezentowania własnej fabuły – niezwykle bogatej, wielowątkowej, o pogłębionej problematyce. Mimo że w grze pojawiają się postaci i miejsca znane z powieści, nie można odmówić jej miana dzieła oryginalnego.

Rzeczywistość gry to wielki żywy organizm zamieszkiwany przez postacie niezależne - o zindywidualizowanych cechach osobowości, własnych poglądach i celach. Gracz wcielił się w wiedźmina Geralta z Rivii, głównego bohatera cyklu Sapkowskiego, natomiast akcja gry rozpoczyna się jakiś czas po zdarzeniach kończących cykl literacki.¹⁰ Geralt przebywa wówczas w Kaer Morhen, wielkim zamczysku, będącym siedzibą i miejscem szkoleń wszystkich wiedźminów. Są to ludzie, którzy w dzieciństwie zostali poddani działaniu mutagennych substancji, w konsekwencji czego posiadają nieprzeciętne umiejętności i właściwości. Ich zadaniem jest ochrona świata przed wszelkiego rodzaju potworami, nie tylko znanymi z baśni, legend czy bestiariuszy, ale przede wszystkim istniejącymi naprawdę.

Taki jest bowiem świat Wiedźmina – niebezpieczny, brutalny, faworyzujący silnych i bogatych. Wydarzenia, w których uczestniczy Geralt, rozgrywają się w Temerii, jednej z krain znanych ze świata Sapkowskiego. Najrozleglejszą i najbardziej zróżnicowaną przestrzenią, po której porusza się gracz jest Wyzima – ogromne miasto przedstawione z dbałością o najdrobniejszy szczególnie architektoniczny. Na jego ulicach, placach, w zaułkach i domach toczy się życie, którego gracz staje się częścią. To miejsce posiadające swojego *genius loci*. W pewnym momencie gracz zdaje sobie sprawę, że pasjonującą rozgrywką staje się samo odkrywanie Wyzimy, rozmowa z przypadkowymi przechodniami oraz podziwianie dokładności, z jaką ten mikrokosmos został stworzony. Działanie i symulacja po raz kolejny zastępują opis – gracz stawia kroki w świecie przedstawionym i w ten sposób buduje swoją własną narrację.

W kontekście tego intensywnego doświadczenia nasuwa się pytanie o to, czy jakiegokolwiek powieściowe struktury byłyby w stanie zapewnić odbiorcy podobne przeżycia. Trudno jednoznacznie na nie odpowiedzieć, unikając wartościowania. Niewątpliwie wyobraźnia czytelnika sięga bardzo daleko, być może jednak, wsparta przez interaktywne medium, może sięgnąć jeszcze dalej.

Z pewnością immersyjność „The Witcher” w znacznym stopniu potęguje wykorzystanie zaawansowanej grafiki komputerowej do stworzenia rzeczywistości gry. Nie jest to jednak główny powód, dla którego tytuł ten zyskał wielu entuzjastów. Dużą rolę odegrały tutaj fabuła rozwijana w grze oraz przesłanie, które ze sobą niesie. Początkowo celem Geralta było odzyskanie niebezpiecznych mutagenów wykradzonych z Kaer Morhen przez członków bandy Salamandra. Z każdym kolejnym krokiem jednak, zbliżającym Wiedźmina do poznania tożsamości i celów złodziei, wikła się on w coraz bardziej skomplikowaną intrygę. Oczywiście zagęszczająca się fabuła nie jest jeszcze niczym niezwykłym. Dopiero w połączeniu z nieliniowością, dużą swobodą w kreowaniu prowadzonej przez gracza postaci oraz zdolnością do wzbudzania głębszej refleksji staje się czymś wyjątkowym.

Jeśli chodzi o dwa pierwsze punkty, „The Witcher” nie różni się zbytnio od cyklu „Fallout”. Czymś nowym jest natomiast wyeksponowanie przez twórców gry wątków, w których gracz musi zmagać się z moralnymi dylematami i etycznymi konsekwencjami swoich wyborów. Wiedźmin przemierzający świat często opowiada się po różnych stronach konfliktów, na przykład musi wybrać, czy pomoże w partyzanckiej walce wykluczonej przez społeczeństwo bandzie Scoia'tael, czy też opowie się po stronie jej prześladowców – Zakonu Płonącej Róży. Każda z frakcji ma swoje racje, które potrafi uargumentować. Przede wszystkim jednak decyzja nie jest łatwa, ponieważ znacznie wpływa na kształt późniejszych zdarzeń. Wszystkie rozterki bohatera komplikuje dodatkowo fakt jego pochodzenia. Paradoksalnie wiedźmini, mimo tego, że ich celem jest ochrona człowieka, nie wzbudzają sympatii ludzi. Traktowani są jak odmienicy, istoty gorszej kategorii lub wręcz potwory. Sam Geralt nie potrafi poradzić sobie z własną naturą – nie wie, za kogo powinien się uważać, nie posiada jasno określonej tożsamości. Jednak mimo powszechnie panującej opinii o tym, że wiedźmini to bezduszne, pozbawione uczuć monstra, głównemu bohaterowi „The Witcher” trudno zarzucić brak człowieczeństwa. W tym sensie gra stawia przed graczem ważne pytanie o to, co tak naprawdę czyni istoty ludźmi, a co potworami.

Tematy poważne wkraczają zatem w sferę medium uznawanego za rozrywkowe. Mogłoby się wydawać, że jednostkowe i społeczne problemy poruszane w sadze wiedźmińskiej nie znajdują pełnego odzwierciedlenia w sferze gier. W płątaniu elektroniki, wirtualnych sztuczek i mechanicznej iluzji, łatwo zgubić znaczącą treść. Nie tędy jednak droga, by przekonywać kogokolwiek o tym, że jest inaczej. Z pewnością nie każdy będzie na tyle otwarty, by podjąć próbę zagłębienia się w materię gry w takim samym stopniu, w jakim czyni to z literaturą. Szczegółne znaczenie odgrywa w tym wypadku także sposób odbioru gier. Do tego, by w pełni rozkoszować się opowieścią, nie wystarczy co jakiś czas przerzucić kartkę. Trzeba najpierw tę kartkę zapisać, a nie każdy odbiorca jest na to gotowy.

Podsumowanie

Mimo iż gry komputerowe nie są w pełni literaturą, literacka poetyka stanowi ich mniejszą lub większą część składową. Na tej samej zasadzie można zestawić je z obrazem, muzyką, rzeźbą i dziełem architektonicznym. Gra komputerowa jest więc hybrydą, pojemnym dziełem, które dzięki możliwościom współczesnej techniki zdolne jest pomieścić w sobie elementy przynależne do różnych gałęzi kultury.

Nie zapominam tu oczywiście o tym, że mimo wszelkich podobieństw gry to nie literatura. Podstawową różnicę między tymi zbiorami stanowią dwa przeciwstawiane sobie pojęcia: interpretacja po stronie literatury, która nie dopuszcza namacalnych zmian w gotowym dziele, oraz konfiguracja po stronie gier, dająca graczowi sposobność do ingerencji w przebieg rozgrywki. Spostrzeżenie to jest niezwykle inspirujące, dzięki niemu bowiem gry zyskują wielopłaszczyznowy wymiar. Nie chodzi tu tylko o mnogość zawartych w nich rozwiązań fabularnych – ten element posiada także literatura z dostępną jej możliwością reinterpretacji – ale bardziej o zawartą w grach performatywność, dzięki której odbiorca może wpływać na ich ostateczny kształt poprzez własne modyfikacje oraz sugestie zmian przekazywane ich twórcom. Trop ten wydaje się słuszny w obliczu powstawania coraz bardziej rozbudowanych gier sieciowych, w których miejsce przeznaczone do grania poszerzono o rzeczywistość empiryczną.

Ktoś może jednak zapytać, w czym tkwi wyjątkowość prezentowanego przeze mnie zagadnienia. Czy warto zajmować się tematem, który może i w świetle wciąż nabierającego tempa wyścigu technologicznego jest aktualny, ale czy na pewno jest na tyle nowy i niezbadany, żeby warto było poświęcać mu rozprawy naukowe? Badacze współczesnej kultury internetowej piszą interpretacje sztuki interaktywnej czy digitalnej, symulacji i instalacji multimedialnych oraz cybertekstów. Gry komputerowe długo pozostawały na marginesie tych analiz w dużej mierze dlatego, że brano je wyłącznie za formę rozrywki, nie zaś za wybitne dzieła zasługujące na akademickie zainteresowanie. Czy jednak - chociażby w obliczu powyższej analizy dzieł, które w dużej mierze można byłoby uznać za literackie - taka uwaga się im nie należy? Być może jest to kolejne dyskusyjne pytanie, ludologia mimo wszystko nadal nie jest szczególnie popularnym kierunkiem badań. Nie można jednak lekceważyć nowego rodzaju odbiorcy, którym jest gracz. Jeśli bowiem promowane przez nowoczesność aktywne uczestnictwo w procesie twórczym zdominuje tradycyjne środki wyrazu, całkiem możliwe, że to postawa gracza zapewni wówczas odbiorcom najpełniejsze zrozumienie kultury.

Przypisy

- ¹ Zob. G. Frasca, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, Por.: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, [dostęp 26.11.2012] ; *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, Por. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>; *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [dostęp 26.11.2012]; J.E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Por. http://books.google.pl/books?id=qx_-zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [dostęp 26.11.2012], J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, Por. http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf, [dostęp 26.11.2012].
- ² J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 2007; R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska, Warszawa 1997.
- ³ Black Isle Studios, *Planescape: Torment*, Interplay Entertainment Corp. 1999.
- ⁴ *Saga Fallout: Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics*, seria eXtra Kłasyki Gier Komputerowych neXt, Interplay Entertainment Corp. 1997-2001. Bethesda Softworks LLC, *Fallout 3*, Bethesda Softworks LLC 2008. Obsidian Entertainment, *Fallout: New Vegas*, Bethesda Softworks LLC 2010.
- ⁵ CD Projekt RED Studio, *The Witcher*, Atari 2007.
- ⁶ Oczywiście istnieją przykłady literatury nielinernej, by wspomnieć jedynie: teksty ikoniczne, powieści szkatułkowe, dzieła otwarte czy wariacje słowno-kompozycyjne spod znaku liberatury. Nie jest to jednak cecha, która przyrośla do literatury na stałe. Gry w o wiele większym stopniu realizują istotę nielinerności niż tradycyjne teksty pisane.
- ⁷ W pierwszej części „Fallout” gracz rusza na poszukiwania sprawnego hydroprocesora, bez którego mieszkańcy krypty nie będą mieli dostępu do czystej wody. W III części gry, z powodu wewnętrznych konfliktów panujących w krypcie, gracz musi z niej uciekać. Z kolei w II części domem rodzinnym gracza jest odizolowana od reszty świata wioska. Bohater opuszcza ją po to, by odnaleźć mistyczne urządzenie o nazwie G.E.C.K., dzięki któremu możliwe stanie się ponowne zazielenienie planety.
- ⁸ Typowa powieściowa charakterystyka postaci w „Fallout” zastąpiona została systemem o nazwie S.P.E.C.I.A.L. Litery symbolizują tu kolejno: siłę, percepcję, wytrzymałość, charyzmę, inteligencję, zręczność oraz szczęście (ang. strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility and luck). Przed przystąpieniem do gry zadaniem gracza jest rozdzielenie punktów pomiędzy wyżej wskazanymi współczynnikami. Dodatkowo przy każdym awansie na wyższy poziom gracz otrzymuje punkty umiejętności, które przeznacza na poprawienie swoich zdolności w zakresie pierwszej pomocy, władania różnego rodzaju bronią, handlu, nauk ścisłych i innych. W trakcie gry gracz ma także możliwość wyboru profitów, czyli cech ułatwiających mu pokonywanie różnych przeszkód. Są to dla przykładu: Ołowiany Fartuch – pomagający uniknąć konsekwencji wszechobecnego w świecie „Fallout” promieniowania; Gładka Gadka – otwierająca przed graczem nowe opcje dialogowe w rozmowach z innymi postaciami czy Bombowy Gość – ułatwiający używanie materiałów wybuchowych.
- ⁹ Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden literacki zabieg, który twórcom „Fallouta” udało się wprowadzić do gry – na intertekstualność. W „Fallout” zarówno uważny, jak i mniej uważny odbiorca znajdzie mnóstwo nawiązań do kultury masowej. *Czarnoksiężnik z Oz*, *Doctor Who*, *Star Trek*, *Monty Python i Święty Graal*, *Autostopem przez galaktykę*, *Mad Max* – motywy i postacie z tych oraz z wielu innych dzieł pojawiają się przed graczem niczym niespodzianki na urodzinowym przyjęciu. Służą one urozmaiceniu rozgrywki oraz wprowadzają do niej element żartu.
- ¹⁰ Twórcy „The Witcher” zdecydowali się podjąć opowieść o Wiedźminie, mimo że w ostatnim tomie sagi Geralt prawdopodobnie ginie – kwestia zakończenia jest zresztą szeroko dyskutowana w kręgach fanów powieści. Wiedźmin, w którego wcielił się gracz, nie pamięta tymczasem nic ze swojej przeszłości.

Literature written by the programmers

[Summary]

The article covers a subject that is currently widely discussed in contemporary popular culture circles, but poorly emphasized in academic research. The author illustrates mutual influences in literature and video games, which is an attempt to see those two areas of culture as equal. She joins the debate that rotates around the question of methodology which should be used in descriptions and analysis of video games. The simple distinction between narratology and ludology is not sufficient in game studies if we take into consideration the multidimensional and ambiguous structure of games. Using the examples of three strongly fabulized games – Planescape: Torment, Fallout series and the first part of The Witcher – the author examines how the traditional methods apply to the humanities in the case of video games. With this end in view she studies the most important elements of those games: the construction of represented world, the ways of creating game characters, and the methods of storytelling.

Konrad Klejsa

(Uniwersytet Łódzki)

Kamera... akcja... Ale kto przed ekranem? O antologii *Audiences* Iana Christie

Współczesny dyskurs akademicki lubi słowo „zwrot”. W ostatnich latach sporo mówiło się o rozmaitych *cultural turns* (wizualnym, performatywnym, pamięciowym...), znamionujących bądź wybór nowych zagadnień badawczych, bądź zmianę oglądu zjawisk, zdawałoby się, dogłębnie już przeanalizowanych. Na obszarze filmoznawstwa dwa takie „zwroty” powinny zostać jak najszybciej przyswojone przez rodzimą refleksję – *production culture* (paradygmat opisujący kulturowe i ekonomiczne relacje wpływające na produkcję) oraz *audience studies*, czyli badanie widowni. Gdzieś na przecięciu tych dwóch zagadnień sytuują się kwestie związane z dystrybucją filmów oraz *exhibition* (termin niekiedy niefortunnie tłumaczony na język polski jako „ekspozycja” lub nawet... „ekshibicja”), czyli sposobem prezentacji filmów: w kinie, telewizji czy za pośrednictwem sieci.

Badania dotyczące widowni filmowej, bujnie rozkwitające w piśmiennictwie anglo- i niemieckojęzycznym, można podzielić z grubsza na dwie kategorie. Pierwsza zajmuje się widownią nieco pretekstowo, koncentrując się głównie na wspomnianym *exhibition* – do tego kręgu zaliczają się prace dotyczące historii i geografii kin (miejsc prezentacji filmów, nie zaś „kina” jako metaforycznego określenia zbioru dzieł filmowych!) oraz obiegu filmów. Druga traktuje o widowni *sensu stricto* – zbiorowości oglądającej komunikaty audiowizualne. A może nie tylko „oglądającej”? Wiele prac rozszerza kategorię *audience* na wszelkie praktyki, które wiążą się z uczestnictwem w kulturze filmowej, a zatem także: zbieranie informacji o filmach, ich kolekcjonowanie, dyskusowanie o nich... Charakterystyczne dla współczesnej kultury rozmycie dawnego podziału na „twórców” i „konsumentów” pozwala także na włączenie w obręb badań nad widownią rozmaitych praktyk prosumenckich – tworzenie memów, kolaży audiowizualnych, własnych wersji trailerów itp.

Tym, co łączy oba oglądy *audience studies* jest przekonanie o możliwości (a wręcz: konieczności) prowadzenia badań empirycznych – poprzez kwerendy materiałów archiwalnych, etnograficzne obserwacje reakcji widzów, socjologiczne ankiety czy metody „historii mówionej”. Właśnie dlatego badania widowni należą do zupełnie innego porządku, niż tak liczne publikacje z wyrazem *spectatorship* w tytule. O ile owo „ogłądanie” było zagadnieniem dyskutowanym przez studia filmoznawcze wyłącznie na teoretycznym poziomie, o tyle w *audience studies* nie ma miejsca na tajemniczy, ubezwłasnowolniony w swej nieświadomości „podmiot”, czyli hipostazę wytwarzaną na potrzeby wywodów o proveniencji psychoanalitycznej lub marksizującej. Jego miejsce zajął indywidualny widz, któremu badacze zajmujący się widownią filmową przywracają podmiotowość, uznając za byt myślący (świadomie przetwarzający tekstualne dane – jak chcą kognywiści, może nazbyt przeceniający kompetencje audiowizualne wielu widzów), a przede wszystkim – działający: podejmujący określone decyzje konsumenckie i przyjmujący konkretne postawy odbiorcze.

Audience studies nie są, wbrew pozorom, zjawiskiem nowym – współczesne badania z tego kręgu należałoby raczej potraktować jako swoistą kontynuację zapomnianej gałęzi myśli filmoznawczej. W recenzowanej tu antologii, wydanej przez Amsterdam University Press w serii „Mutations and Appropriations in European Film Studies” („Mutacje i kontynuacje w europejskim filmoznawstwie”)¹, swego rodzaju rekonstrukcję owej tradycji zawiera słowo wstępne przygotowane przez redaktora tomu, Iana Christie – profesora Uniwersytetu Londyńskiego i byłego szefa Europa Cinemas (stowarzyszenia zrzeszającego kina studyjne Starego Kontynentu). Owemu wprowadzeniu warto poświęcić nieco uwagi z dwóch powodów: po pierwsze, historia badań nad widownią filmową jest w Polsce stosunkowo mało znana, po drugie zaś – w narracji Christiego pojawiają się dwie usterki, które dla potencjalnych Czytelników warto w tym miejscu ujawnić.

Christie rozpoczyna prezentację historii badań nad widownią filmową od wzmiankowania psychoanalitycznej pracy Otto Ranka, ucznia Zygmunta Freuda, napisanej w 1914, a opublikowanej w 1925 roku. Tymczasem ledwie w przypisie wspomina o faktycznie pierwszej (ukazała się w 1913 roku) i daleko ważniejszej książce dotyczącej widowni – *Zur Soziologie des Kino* Emilie Altenloh²! Dalej słusznie przywołuje Christie wydane 20 lat później po drugiej stronie Atlantyku studium autorstwa chicagowskiego socjologa Herberta Blumera, który bazował na relacjach biograficznych zebranych wśród widzów.³ O inspiracjach jego badaniami wspominał także Jacob Peter Mayer w swoich pracach opublikowanych w 2. połowie lat 40. w Wielkiej Brytanii.⁴ Mniej więcej w tym samym czasie widownią filmową zaczynają zajmować się instytucje pozaakademickie: w USA z przemysłem filmowym współpracuje George Gallup (w latach 30.)⁵, w Anglii zaś – z inicjatywy poety Charlesa Madge’a, antropologa Toma Harrisona oraz Humphreya Jenningsa⁶ – w 1943 roku powstaje Mass Observation Project, zbierający m.in. wypowiedzi widzów o obejranych przez nich filmach.⁷ Jako kolejny „kamień milowy” w badaniach socjologii filmu wymienia Christie pracę Iana Jarviego z 1970 roku⁸ –

zapewne nadmierna „brytyjskocentryczność” wywołała, że redaktor tomu z pola widzenia stracił francuską filmologię z kręgu Gilberta Cohen-Séata (krótką wprawdzie i po wielokroć krytykowaną, ale tym bardziej godną wzmianki).

Dominująca w latach 70. i 80. „SLABowita”⁹ opcja teoretyczna – z uporem godnym lepszej sprawy lansowana przez brytyjski „Screen” i francuskie „złaczane” periodyki – traktowała film jako wytwór ideologicznych praktyk, rzekomo „wytwarzających” widza, który to miał być jakoby „wpisany w tekst” nieodwołalnie i bezwarunkowo (stąd nadużywanie *pluralis majestatis* – „wizowie wiedzą”, „my czujemy”, „nasze emocje” itp). Badania widowni audiowizualnej rozkwitły natomiast na obszarze studiów nad telewizją. Wprawdzie „szkoła z Birmingham” (Stuart Hall *et consortes*) odwoływała się również do marksizmu (a tym samym była wyczulona na kwestie klasy, rasy i płci), ale ponieważ nie została zainfekowana psychoanalizą, dopuszczała i badała negocjacje znaczeń. Ich teoretyzowanie w duchu semiotyki pragmatycznej zostało rychło uzupełnione o prace wykorzystujące narzędzia etnografii (David Morley i jego studium *Nationwide* z 1978 roku) czy analizy dyskursu (Ien Ang). Ten „telewizyjny” impuls z czasem uruchomił także nowy rodzaj refleksji historycznofilmowej – podejmowanej zrazu nieśmiało, w oparciu o dane instytucjonalne (ramy interpretacyjne rekonstruowane przez Janet Steiger na podstawie recenzji prasowych¹⁰), z czasem coraz śmieiej („historie mówione” – filmowe wspomnienia brytyjskich seniorów analizowane w pracy Annette Kuhn¹¹).

Drugim przyczynkiem do przemyslenia na nowo zagadnienia widowni filmowej stały się badania wczesnego kina, których gwałtowny rozwój nastąpił w latach 80. (głównie pod wpływem słynnej konferencji Międzynarodowego Stowarzyszenia Archiwów Filmowych, zorganizowanej w Brighton w 1978 roku). Stopniowe przekierowanie uwagi z tekstu (analizy stylu i tematyki) na kontekst (dystrybucję i *exhibition*) zaowocowało wykrystalizowaniem się „nowej historii filmu”, zapoczątkowanej przez Roberta C. Allena i Douglasa Gomery’ego¹², a rozwijanej w publikacjach Richarda Maltby’ego, Melvyna Stokesa i wielu innych. Większość tych badań dotyczyła z początku kultury amerykańskiej i metropolii; wkrótce potem analogiczne projekty przedsięwzięto w Europie, także w odniesieniu do mniejszych miast. Przykładowo, w latach 80. w Wielkiej Brytanii ukazały się prace dotyczące Bradford (publikacja w 1983 roku), Birmingham (1986) i Huberside (1988); cykl ten otworzyły badania wczesnej kultury filmowej w Oxfordzie (1978), zaś zwieńczyła praca o Newcastle (1991).¹³

Spśród piętnastu artykułów składających się na antologię pod redakcją Christiego (trzy z nich zostały opublikowane wcześniej w innych miejscach), okresu kina atrakcji dotyczą aż cztery; ich wspólnym mottem mogłoby być stwierdzenie zawarte w pracy Franka Kesslera: „Historia filmów nie spoczywa w puszkach przechowywanych w archiwach”.¹⁴ Obserwację tę uzupełnia swoista dyrektywa umieszczona na początku artykułu Judith Thissen: „Badając, jak pokazywanie filmów zmieniało się lokalnie i na przestrzeni czasu, oraz analizując praktyki chodzenia do kina w kontekście szerszych kulturowych, społecznych i ekonomicznych

zjawisk, możemy objaśnić warunki recepcji, a także formułować sądy dotyczące tego, jak kino funkcjonowało w życiu specyficznych kategorii konsumenckich i co w zasadzie »chodzenie do kina« dla nich oznaczało¹⁵. Wyciągając konsekwencje z tak zarysowanej metody badawczej, autorka odmalowuje barwny pejzaż kulturowy diaspory jiddish w Nowym Jorku początku XX wieku, szczegółowo analizując – w odwołaniu do swych wcześniejszych badań¹⁶ – działalność Charlesa Steinera, właściciela sieci nickelodeonów (ile sal kinowych posiadał, na jak gęsto zamieszkanym obszarze się one znajdowały, w jaki sposób budowano program i jak go reklamowano itp.). Podobną metodę przyjęła Ranita Chatterjee, opisująca wczesne praktyki filmowe w brytyjskich Indiach (gdzie, jak się okazuje, w pierwszych latach dystrybucji ruchomych obrazów pokazy były przeznaczone głównie dla białych kolonizatorów lub przedstawicieli lokalnej, zwesternizowanej elity).

Z grupy artykułów poświęconych wczesnemu kinu najciekawsza wydała mi się praca Nicholasa Hileya, który swą uwagę kieruje na moment »zmiany medialnej»: przejścia od krótkometrażowych programów z elementami widowiska wodewilowego – do filmów średniometrażowych i dłuższych, pokazywanych w specjalnie do tego celu przeznaczonych salach. Wywód poparty jest danymi liczbowymi przedstawionymi w formie czytelnych grafik. Z pierwszej z nich wynika, że w 1908 roku w Wielkiej Brytanii działało około 250 kin, zaś sześć lat później – już 4500. Analogiczna zmiana dotyczyła metrażu: w 1908 roku circa 350 pokazywanych na Wyspach filmów trwało powyżej 25 minut; w 1914 roku – już niemal 850.¹⁷ Statystyki uzupełnia autor wyimkami z prasy lokalnej oraz rozmaitych raportów dotyczących higieny i moralności. Potwierdzają one, że w kinach często panował smród, zaś aby się go pozbyć, pracownicy rozpylali na sali zapachy nie tylko między seansami, ale także w ich trakcie. Zasadnicza konkluzja artykułu brzmi: »Widownia nie kupowała filmów, ale czas spędzany w kinie»¹⁸ – choćby dlatego, że kina, w przeciwieństwie do robotniczych mieszkań, były ogrzewane...

W odróżnieniu od wspomnianych prac, bazujących głównie na publikowanych w prasie materiałach reklamowych oraz oficjalnych dokumentach miejskich, artykuł Johna Sedgwicka i Clary Paford-Overduin oparty jest wyłącznie na analizie repertuaru kinowego (z lat 1934-35). Autorzy, określający swoją metodę akronimem POPSTAT (i nie wyjaśniając niestety, na czym dokładnie polega obrany przez nich sposób obliczania statystycznych korelacji), postawili za swój cel określenie, z jakim opóźnieniem wobec premiery w stolicy największe filmowe przeboje trafiały do kin w mniejszych miastach; dodatkowym walorem studium jest porównanie, jak proces ten przebiegał w dwóch krajach: Wielkiej Brytanii (w Londynie, Bolton i Brighton) oraz w Holandii (Amsterdam, Tilburg, Utrecht). Jak się okazuje, film klasy A wędrował ze stolicy Anglii do Brighton 4 miesiące, do Bolton zaś – aż 6 miesięcy; w Holandii zaś niewiele krócej: z 18 filmów pokazywanych w kinie Tuschinky w Amsterdamie, w ciągu pięciu tygodni do Utrechtu dotarło 11, a do Tilburga – 5.¹⁹ Tę część badań uważam za wielce inspirującą; miałbym jednak spore wątpliwości, czy raczej mają autorzy odnotowując, że *Anna Karenina* czy *Kró-*

lowa *Krystyna*, a zatem ówczesne „superprodukcje”, na prowincji cieszyły się mniejszą popularnością niż komedie muzyczne z Gracie Fields, chociażby *Sing as we go* i *Love, life and laughter*. Dane statystyczne wskazują, że filmy z Garbo miały mniej seansów – ale czy ich ilość można utożsamiać z popularnością? Tu właśnie kryje się różnica między badaniem *audience* i *exhibition*!

Ale są przecież i podobieństwa – dostęp do filmów jest bowiem warunkiem zaistnienia widowni. W tym kontekście Ian Christie omawia raport „Opening Our Eyes. What do we really know about the film audience today?”, przygotowany w 2011 roku przez British Film Institute.²⁰ Najważniejsza pływająca z niego konkluzja potwierdza znany od wielu lat fakt, iż filmy najczęściej oglądane są w telewizji (57%). Prywatyzacja doświadczenia audiowizualnego widoczna jest w kolejnych pozycjach rankingu: filmy na DVD/BlueRay ogląda 23% brytyjskich widzów, z Internetu ściąga je zaś 8%. Kino jako miejsce doświadczenia filmów plasuje się na szarym końcu (6%).

Nic więc dziwnego, że dynamicznie rozwijającą się w ostatnich latach gałęzią studiów filmoznawczych są badania alternatywnych dyspozytywów audiowizualności. Spośród fenomenów przynależnych temu polu analizowano dotąd najczęściej galeryjno-muzealne obiegi filmów awangardowych i eksperymentalnych. Dziś coraz częściej uwaga badaczy kieruje się w stronę innych ważnych zjawisk – na przykład filmów edukacyjnych. W omawianej antologii przykładem tego trendu jest interesująca praca Gregory’ego Wallera, dotycząca dystrybucji filmu: *The Crime of Carelessness* (Przestępstwo niedbalstwa), zrealizowanego w 1912 roku przez wytwórnię Edisona na zlecenie Amerykańskiej Izby Przemysłowej. Był on – jak kilka innych filmów edukacyjnych z tamtego czasu – pokazywany w szkołach zawodowych, YMCA’ach i kościołach protestanckich, często z towarzyszeniem prelekcji (powiedzielibyśmy: z zakresu BHP). Jak zauważa Waller, ilość filmów edukacyjnych zaczęła rosnąć w latach 20. – wraz z upowszechnieniem aparatury 16mm oraz pojawieniem się branżowych periodyków typu „Educational Screen” i „Business Screen”²¹.

Drugi artykuł dotyczący alternatywnych *modi* audiowizualności wyszedł spod pióra Rogera Odina, który analizuje fenomen „filmów z komórki” na przykładzie Pocket Film Festiwal, organizowanego w paryskim Forum des Images. Autor zauważa, że uczestnicy i widzowie tych pokazów często pytają o tryb produkcji – ciekawość tego, „jak to zostało zrobione” przeważa nad dociekaniem, „co to znaczy”.²² Ze zmiany tej – dostrzegalnej dziś przecież także na innych polach kultury filmowej – nie wyciągałbym jednak wniosku (do którego zdaje się skłaniać Odin), że oto mamy do czynienia ze spełnieniem brechtowskiego marzenia, by „ujawnić dyspozytyw”; sam fakt rozpoznania, czy film został nakręcony taką czy inną kamerą i zmontowany z użyciem tego czy owego programu, nie jest bowiem warunkiem wystarczającym do rozpoznania ideologicznych uwikłań tekstu.

Ekranów telefonów komórkowych interesują także innego nestora badań filmoznawczych, Raymonda Belloura. Konstatując, iż rynek „filmów na komórki”

gwałtownie się poszerza (we Włoszech jest nawet specjalny kanał dla telefonii mobilnych: Sky Cinema Mobile), Bellour zwraca uwagę na poszerzenie „przestrzeni komunikacyjnej filmu”²³. Mniej interesuje go jednak zmieniająca się pod jej wpływem widownia filmowa, bardziej zaś – transformacje estetyki (unikanie szerokich planów i „szybkiego montażu” – przy czym wydaje mi się, że zmiana ta dotyczy nie tyle stylu filmów głównego nurtu pojmowanych *en globe*, a jedynie fragmentów wybieranych do streamingu w kampaniach marketingowych). Bellour odnotowuje także nowe fenomeny, które domagają się analizy przez filmoznawców: *spin-offy* (internetowe „odnogi” seriali telewizyjnych) oraz „mobizody” (dystrybuowane głównie za pośrednictwem sieci oryginalne produkcje typu „Green Porno” z Isabellą Rossellini – produkowany przez Sundance Channel cykl, którego każdy odcinek poświęcony był zachowaniom seksualnym różnych gatunków owadów). Bellour polemizuje przy okazji z poglądem, iż podstawową różnicą między dyspozytywem kinowym i nowomediálním jest dyspersja uwagi, właściwa jakoby wyłącznie temu drugiemu (Czy w kinie naprawdę oglądamy film od początku do końca? Kto z nas nie uległ pokusie rozglądania się na boki, na sąsiadów? – pyta retorycznie Bellour). Zmiana polega na czymś zgoła innym: „o ile nigdy nie dotykałem ekranu w kinie, o tyle na ekranie mobilnym mój kciuk zaczyna nawigować po ekranie, który nie jest już przejrzystym oknem na świat, ale brudną powierzchnią”²⁴.

Konsekwencje przełomu cyfrowego odnotowują także Laurent Jullier i Jean-Marc Leveratto w artykule o nowych obliczach kinofilii. Podobnie jak Odin, skłaniają się ku pozytywnej ocenie kulturowych konsekwencji technologicznej zmiany – wspominają (nie bez racji), że dostęp do wielu źródeł informacji pomaga nam lepiej selekcjonować filmy. Twierdzą równocześnie, że wirtualne dyskusje przyczyniają się do lepszego rozumienia estetyki filmowej (co zdaje mi się cokolwiek wątpliwe) – czego dowodem jest dla nich eksplozja twórczości amatorskiej typu USG / DIY (*user-generated content / do-it-yourself*), a zatem rozmaite *machinimy*, *mash-upy* itp. Zbyt mało jednak w tym artykule pogłębionej analizy, zbyt dużo zaś sądów nadmiernie ogólnych, a w konsekwencji – merytorycznie wątpliwych.²⁵

O ile artykuły Wallera, Odina i Belloura traktują o „filmach poza kinem”, o tyle dwie inne prace zamieszczone w tomie można by poprzedzić nagłówkiem „alternatywne użycie kina”. Zarówno Kay Armatage²⁶, jak i Martin Barker analizują fenomen transmisji spektakli operowych do sal kinowych. Ciekawszy wydał mi się artykuł drugiego z wymienionych autorów (będącego zresztą jednym z najbardziej znanych badaczy z kręgu *audience studies*).²⁷ Barker odwołuje się do badań przeprowadzonych przez sieć Picturehouse Cinemas, które wykazały duże zainteresowanie tą formą spędzania wieczoru (respondenci nie chcieli oglądać jednak spektaklu dzień po jego rejestracji – deklarowali chęć kupienia biletu wyłącznie, jeśli widowisko będzie transmitowane na żywo). Szkoda, że podobne badania nie są (wedle mojej wiedzy) prowadzone w polskich kinach – które często nęcą widzów podobnymi atrakcjami (część sportowymi, jak podczas Euro 2012).

Czytelnicy znający prace filmoznawcze inspirowane kognitywizmem nie będą zdziwieni, że w tej części antologii, która dotyczy nie tyle widowni, co indywidualnego widza, pojawiają się również odniesienia do formalizmu i strukturalizmu („odliczają się” Szkłowski, Todorov i Greimas), z historii myśli filmowej przywoływani są zaś Münsterberg, Arnheim i sowiecka szkoła montażu. Kognitywizm znany z prac Eda Tana czy Carla Plantigi jest jednak najwyraźniej *passé* – dziś większym wzięciem cieszy się empiryczna *brain science*, czyli swoista mutacja kognitywizmu i neurologii (zmianę tę można dostrzec, analizując spisy treści czasopisma „Projections. Journal of Film and Mind” wydawanego przez Society for Cognitive Studies of the Moving Image).

Przyznam, że mam wobec tej zmiany stosunek ambiwalentny. Z jednej strony, doceniam demonstrowaną przez kognitywistów dbałość o precyzję wywodów (choć niekiedy irytować może nadużywanie akronimów: w tekście Torbena Grodala – HTTOFF²⁸, u Tima Smitha – ATTCC, od *Attentional Theory of Cinematic Continuity*). Z drugiej strony, nie jestem pewien, czy moda na „biologiczne zempiryzowanie” wyjdzie kognitywizmowi na zdrowie – gdy czytam o „biokulturowej analizie widza” czy „ekologicznym podejściu do filmu”, w mózgu (sic!) zapala mi się lampka alarmowa: obawiam się, że eksperymenty poświadczane wykresami aktywności neuronalnej mają jednak niewielkie walory poznawcze (a jeśli przyniosą jakiś pożytek – to najpewniej wykorzystany przez producentów reklam).

Oczywiście, nie należy wszystkich badań „kognitywizmu neurobiologicznego” apriorycznie potępiać w czambuł – jak pokazuje recenzowany tom, mamy na tym obszarze pewną różnorodność poglądów. Przyznam, że bardziej trafiły do mnie opinie formułowane przez Tima Smitha, optującego za badaniem doświadczenia widza za pomocą *eye-tracking* (śledzenia ruchu gałek ocznych) i kreowanych na tej podstawie „map cieplnych” kadrów i ujęć. Jeśli się nie mylę, dotychczasowe doświadczenia pozwalają sformułować dwie zasadnicze tezy: widz ma skłonność koncentrowania uwagi na środku ekranu (hmm, jak się to ma do „mocnych punktów kadru”?) i na twarzach istot żywych (gdy są kadrowane z profilu: na obszarze między oczami a nosem). Bardzo chciałbym przeczytać więcej o empirycznych próbach walidacji (może z użyciem statystycznej *cinemetrii*^{29?}) zjawiska dostrzeżonego przez Davida Bordwella w filmach głównego nurtu – tzw. *intensified continuity* („wzmocnionej ciągłości”, zachowującej reguły stylu kina zerowego, przy „gęstszej” kompozycji kadrów i krótszych ujęciach). Znużenie, jakie odczuwam, oglądając filmy w reżyserii Michaela Baya, zostało – trafnie, jak sądzę – opisane przez Smitha, według którego mamy do czynienia z „dysproporcją pomiędzy silnym wrażeniem dziania się i faktyczną pasywnością widzów (...) dlatego możemy w końcu zacząć się nudzić i zobojętnieć na przesadnie długie sekwencje akcji”³⁰. Dobrze, że przypomniano w tym kontekście o możliwości relatywizowania własnego doświadczenia odbiorczego do estetyki dominującej w czasie jego powstania (*period eye*), dzięki czemu zaawansowani odbiorcy mogą (powinni?) dążyć do percypowania filmu w kontekście, w jakim się pierwotnie ukazał.

Brak wyraźnego rozgraniczenia między wykorzystanymi perspektywami metodologicznymi (badaniem statystyk dystrybucji oraz socjologicznych, technologicznych i kognitywnych determinantów recepcji) jest, jak to często bywa w wypadku tomów zbiorowych, z jednej strony mankamentem, z drugiej zaś – zaletą recenzowanej antologii. Warto polecać ją studentom, by w ten sposób zachęcić do podejmowania nowych tematów badawczych. Historia filmu nie ogranicza się wszak do tekstualności arcydzieł, a teoria – bynajmniej nie wyczerpuje w kunsztownych interpretacjach.

Przypisy

- ¹ *Audiences*, pod red. I. Christie, Amsterdam 2012.
- ² E. Altenloh, *Zur Soziologie des Kino*, Jena 1914. Fragment tej książki zostanie opublikowany w antologii *Badanie widowni filmowej*, przygotowywanej do druku przeze mnie oraz Magdalenę Saryusz-Wolską.
- ³ H. Blumer, *Movies and Conduct*, New York 1933; idem, *Movies, Delinquency and Crime*, New York 1933.
- ⁴ J. Peter Mayer, *The Sociology of Film*, London 1946; idem, *British Cinemas and Their Audiences*, London 1948.
- ⁵ S. Ohmer, *George Gallup in Hollywood*, New York 2006. Fragment ukaże się w antologii wzmiankowanej w przypisie 2. O metodach socjologicznych stosowanych w Hollywood lat 40. Zob. także: L. Handel, *Hollywood Looks at its Audience*, New York 1950.
- ⁶ Christie nazywa go „malarzem – surrealistą” – tymczasem był przecież Jennings autorem wielu ważnych dla brytyjskiego kina filmów dokumentalnych, między innymi *Dziennika dla Tymoteusza!*
- ⁷ Zob. J. Richards, D. Sheridan, *Mass Observation at the Movies*, London 1987.
- ⁸ I. Jarvie, *Towards a Sociology of the Cinema*, London 1970. Słusznie natomiast pominął Christie inną pracę z socjologią w tytule (Por. A. Tudor, *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*, London 1974) – jest ona bowiem *de facto* „wprowadzeniem do filmoznawstwa”, z elementami gramatyki filmu i opisem gatunków filmowych.
- ⁹ Ukuty przez Davida Bordwella i Noëla Carrola akronim, odwołujący się do psychoanalizy spod znaku Lacana, marksizmu w wariacie Althussera i semiotyki w wydaniu Barthesa.
- ¹⁰ J. Steiger, *Interpreting Films. Studies in the Historical Reception of American Cinema*, Princeton 1992 (fragment pod tytułem *W stronę historyczno-materialistycznych badań nad recepcją filmu*, tłum. I. Kurz, [w:] *Film i historia*, pod red. I. Kurz, Warszawa 2008).
- ¹¹ A. Kuhn, *An Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory*, London 2002. Fragment tej książki zostanie opublikowany w antologii wzmiankowanej w przypisie 2.
- ¹² R. C. Allen, D. Gomery, *Film History: Theory and Practice*, New York 1985.
- ¹³ Polska historia kina ma sporo do nadrobienia w zakresie analogicznych badań. Tym bardziej cieszy, że w wydawnictwie Narodowego Centrum Kultury złożona została do druku książka Łukasza Biskupskiego, poświęcona rozrywkom filmowym (i innym) w Łodzi przełomu XIX i XX wieku (planowane wydanie: jesień 2013). Zob. także jego blog <http://miastoaatrakcji.wordpress.com>, [dostęp 10 marca 2013].
- ¹⁴ F. Kessler, *The Gentleman and the Stalls. George Meliès and Spectatorship in Early Cinema*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 34.
- ¹⁵ J. Thissen, *Beyond the Nickelodeon: Cinemagoing, Everyday Life and Identity Politics*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 51.
- ¹⁶ Idem, *Jewish Immigrant Audiences in New York City (1905-1914)*, [w:] *American Movie Audiences: From the Turn of the Century to the Early Sound Era*, pod red. M. Stokes, R. d. Maltby, London 1999.

- ¹⁷ O wczesnej widowni filmowej w Wielkiej Brytanii zob. także: L. McKernan, »Only the Screen Was Silent: Memories of children's cinema-going in London before the First World War, „Film Studies” 2007, nr 10; J. Burrows, *Penny Pleasures II: Indecency, Anarchy and Junk Film in London's Nickelodeons 1906-1914*, „Film History” 2004, nr 2, s. 172-197.
- ¹⁸ N. Hiley, *At the Picture Palace. The British Cinema Audience 1985-1920*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 33. Przy okazji, warto odnieść się do podanego przez autora wyjaśnienia doznań ówczesnych widzów, mających wrażenie, że filmy są „zbyt szybkie”, gdyż obiekty wydawały się poruszać szybciej niż w rzeczywistości. Hiley informuje, że działo się tak wskutek projekcji większą ilość klatek na sekundę. Ta informacja wymaga doprecyzowania: efekt ruchu zwolnionego (*slow motion*) zachodzi wówczas, gdy kamera rejestruje z większą ilością klatek, niż odtwarza projektor. Jeśli jest odwrotnie, czyli – jak w przy wyświetlaniu projektorami 24kl/sek. filmów niemych naświetlanych w kamerach 16-18kl/sek. – ruch na ekranie jest przyspieszony (za uwagę tę dziękuję prof. Stefanowi Czyżewskiemu).
- ¹⁹ J. Sedgwick, C. Paford-Overduin, *Understanding Audience Behaviour Through Statistical Evidence: London and Amsterdam in the Mid-1930s*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 102-106.
- ²⁰ Rok później, w 2012 roku, ogłoszono wyniki innego badania, tym razem zamówionego przez brytyjskie Ministerstwo Kultury, Mediów i Sportu. Raport „A Future for British Film”, przygotowany pod kierownictwem Chrisa Smitha, nosi podtytuł „It all starts with an audience” (materiał dostępny jest na portalu www.culture.gov.uk)
- ²¹ G. Waller, *Locating Early Non-Theatrical Audiences*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 92 (Przypuszczam, że dodatkowym czynnikiem wzrostu liczby filmów edukacyjnych były zamówienia ze strony wojska.).
- ²² R. Odin, *Spectator, Film and the Mobile Phone*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 162.
- ²³ R. Bellour, *The Cinema's Spectator: A Special Memory*, [w:] *Audiences*, op. cit., s. 156.
- ²⁴ Wywód Belloura zawiera także zgrabną, intrygująco dwuznaczną metaforę tej taktylnej relacji z ekranem: „Chłopiec podchodzi do samochodu, który ma brudne okna. Pisze palcem na jednym z nich: SPADAJ. Chwilę potem, samochód rusza” (Ibidem, s. 161-162).
- ²⁵ L. Jullier, J.M. Leveratto, *Cinephilia in the Digital Age*, [w:] *Audiences*, op. cit. Autorzy wyróżniają „trzy stadia rozwoju kinofilii”, przypadające kolejno na lata: 1910-1950 (określane jako „upowszechnianie doświadczenia”), 1950-1980 (w którym zachodzić jakoby miała tegoż doświadczenia „prywatyzacja”), oraz po 1980 roku (czas „relokalizacji”, cokolwiek miałyby to znaczyć).
- ²⁶ K. Armatage, *Operatic Cinematics: A New View from the Stalls*, [w:] *Audiences*, op. cit.
- ²⁷ M. Barker, *Crossing out the Audience*, [w:] *Audiences*, op. cit. Martin Barker jest założycielem pisma „P@rticipations”; w ostatnich latach kierował dużym projektem badawczym poświęconym globalnej widowni filmów z cyklu „Władca Pierścieni”.
- ²⁸ T. Grodal, *Tapping into Our Tribal Heritage: 'The Lord of the Rings' and Brain Evolution*, [w:] *Audiences*, op. cit. Wspomniany akronim pochodzi od słów: „hiding / tracking; pursuing / being pursued / trapping / being trapped, observing / being observed, fleeing and fighting” (czyli binarnych opozycji dramaturgicznych: ukrywać się / tropić; dążyć do celu / być celem; łapać w pułapkę / być schwytanym; obserwować / być obserwowanym; uciekać / walczyć”.
- ²⁹ Myslę tu o monumentalnej pracy Barry'ego Salta (*Styl i technologia filmu: historia i analiza*, tłum. A. Helman, Łódź 2003), eksperymentach Jurija Cywjana oraz pomiarach dokonanych niedawno przez Jamesa Cuttinga.
- ³⁰ *Exploring Inner Worlds: Where Cognitive Psychology May Take Us. A Dialogue Between Tim J. Smith and Ian Christie*, [w:] *Audiences*, op. cit.

AKADEMICKIE CENTRUM KULTURY UG

ALTERNATOR

Akademickie Centrum Kultury UG „ALTERNATOR” (powołane w 1981 roku) to instytucja działająca w ramach Uniwersytetu Gdańskiego, której celem jest animowanie kulturalnego życia uczelni oraz wspieranie inicjatyw kulturalnych środowiska akademickiego. W ramach Centrum działa kilkanaście grup twórczych, które organizują **ponad 150 różnorodnych wydarzeń rocznie**. „ALTERNATOR” otwarty jest również na indywidualne projekty studentów chcących zaprezentować się w przestrzeni Uniwersytetu.

Do sztandarowych **stref działań twórczych ACK** należą: **scena muzyczna** – Muzyczne Ugięcie, koncert „Jantar i Goście”, koncert Akademickiego Chóru UG, **teatr** – Scena Teatralna Alternatora, **film** – cykle tematyczne DKF-u „Miłość Blondynki”, m.in. Kinematograf Polski - retrospektywy filmowe i spotkania z twórcami polskiego kina, cykl kina dokumentalnego „Europa bez fikcji”, Festiwal Kultury Azjatyckiej „Made in Azja”, **literatura** – Ogólnopolski Konkurs Literacki „Proza Życia”, **działania alternatywne i społeczne** – Wielki Przejazd Rowerowy, pracownia sitodruku, pracownia video, warsztaty tematyczne, taneczne, studenckie spotkania podróżnicze „Menażki”. ACK coraz mocniej angażuje się w realizację **międzyinstytucjonalnych projektów społeczno-kulturalnych** takich jak Bike Toure, Temporary Home, Kinomobilizacja, Znikający Klub. Poza aktywnością kulturalną ACK włącza się w promocję zachowań proekologicznych, np. poprzez promocję kultury rowerowej, montaż stojaków rowerowych w przestrzeni UG, zainicjowanie selektywnej zbiórki odpadów, organizację paneli dyskusyjnych dotyczących alternatywnych źródeł pozyskiwania energii.

„ALTERNATOR” to również **działalność wydawnicza**: ogólnopolski periodyk „PANOPTIKUM”, „PRZEZROCZE”, „PROZA ŻYCIA” (półrocznik Konkursu Literackiego). Spektakularnym wydawnictwem ACK UG jest **plyta z „Missa Gratulatoria”** (2009), która powstała w ramach współpracy Akademickiego Chóru UG z Leszkiem Możdżerem oraz **plyta „I'm goin' to sing” Negro Spirituals** (2012), nagrana przez Akademicki Chór UG pod dyrygenturą Marcina Tomczaka. Do ciekawostek muzycznych należy seria wydawnicza **„Muzyczne Ugięcie”**, uniwersytecka składanka o zróżnicowanym brzmieniu. Przy współpracy ACK wydane zostały: „Pasja Gdańska” Georga Philippa Telemanna (2011) oraz przekład kaszubski „Ślubu” Witolda Gombrowicza (2011).

Grupy działające w ramach ACK ALTERNATOR: Zespół Pieśni i Tańca UG JANTAR (zał. 1970), Akademicki Chór UG (zał. 1971), Dyskusyjny Klub Filmowy UG „Miłość Blondynki” (zał. 1975), Studencka Agencja Fotograficzna UG (zał. 1975), Zespół Tańca Irlandzkiego i Szkockiego UG „Trebraruna” (zał. 1995, w ACK od 2004), Zespół Tańca Celtyckiego UG „Animus Saltandi” (zał. 2000, w ACK od 2005), Kulturalny Kolektyw UG (zał. 2004), Zespół Tańca Brzucha UG AGADIR (zał. 2008), Grupa Improwizacji Teatralnych (zał. 2009).

Kontakt:

www.ack.ug.gda.pl
ack@ug.gda.pl
tel. (058) 523 24 50
tel./fax (058) 523 23 00

Biogramy

Andrew Cooper - kończy obecnie magisterium z zakresu literatury popularnej na Liverpool Hope University, gdzie uzyskał również stopień licencjata. Specjalizuje się w teorii adaptacji, jego praca dyplomowa poświęcona jest inscenizacji *Draculi* na scenie i w powieściach graficznych (w latach 1985-1995). Latem 2012 roku na konferencji „Theorising the Popular” na Liverpool Hope University przedstawił referat pt. *Doctor Who: Regenerating to Survive*; w tym samym roku na konferencji „Adventures in Textuality: Adaptation in the Twenty-First Century” (The University of Sunderland) prezentował tekst pt. *The Prince of Darkness and The Dark Knight: Adapting the Adapted*. Pracuje na Liverpool Hope University, w Dziale Spraw Studenckich.

Julia Czerniuk - absolwentka Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obecnie doktorantka w Zakładzie Literatury i Kultury Nowoczesnej na tym samym wydziale. Prowadzi badania z zakresu *game studies*. Zajmuje się także zjawiskami zachodzącymi na gruncie nowych mediów, związanymi z postępującą technicyzacją życia społecznego i przemianami w obszarze posthumanizmu i transhumanizmu. Prywatnie miłośniczka konwentów fantastycznonaukowych, kina, komiksów i fotografii. Stara się patrzeć na wszystko z przymrużeniem oka, uciekając od prześladowającego ją cienia poważnego mola książkowego w okularach.

Ewa Drygalska – rocznik 1984, doktorantka w Instytucie Amerykanistyki i Studiów Polonijnych UJ, gdzie przygotowuje monografię poświęconą kinu *blaxploitation*. Pasjonuje się czarną kulturą popularną i amerykańską telewizją.

Thomas Elsaesser – profesor w Zakładzie Mediów i Kultury na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu w Amsterdamie. Autor ponad 200 studiów z zakresu teorii filmu i telewizji, w tym monografii (m.in. *New German Cinema: A History*; *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*; *European Cinema: Face to Face with Hollywood*). Publikował w takich periodykach, jak „Discourse”, „Positif”, „Sight & Sound”, „Framework” czy „Screen” oraz w licznych antologiach i tomach pokonferencyjnych.

Sylvia Galanciak - doktor nauk humanistycznych, medioznawczyni, absolwentka studiów doktoranckich w Instytucie Kultury Polskiej UW. Jej badania łączą w sobie elementy medioznawstwa, komunikacji społecznej, antropologii

kultury, społecznej historii mediów. Interesują ją zmiany konfiguracji środowiska medialnego oraz stylu życia użytkowników mediów, związane z pojawianiem się kolejnych środków przekazu. Drugim obszarem jej zainteresowań jest edukacja medialna. Publikowała m. in. w „Kwartalniku Filmowym”, „Res Publice Nowej”, kwartalniku „Media. Kultura. Społeczeństwo”. Obecnie przygotowuje do druku książkę *Widz zaangażowany. Telewizyjne strategie budowania relacji medium – odbiorca*.

Joli Jensen – profesor na The University of Tulsa, gdzie współtworzy program i prowadzi zajęcia m.in. z zakresu literatury niefikcyjnej, medioznawstwa oraz kultury popularnej (ujmowanej również z perspektywy feministycznej). Naukowo zorientowana na zagadnienia amerykańskiej kultury i myśli społecznej. Autorka szeregu publikacji, w tym m.in. *Redeeming Modernity: Contradictions in Media Criticism* oraz *Is Art Good for Us? Beliefs about High Culture in American Life*. Założycielka i członkini (od 2012 roku) TU Henneke Faculty Writing Program. W ramach bieżącego projektu eksploruje archiwa brytyjskiego wydawnictwa Andre Deutsch Ltd (stanowiące obecnie część TU's Special Collections) na potrzeby analizy korespondencji redaktorki Diany Athill z autorami (pochodzącej z okresu 1950-1990).

Konrad Klejsa - adiunkt w Zakładzie Historii i Teorii Filmu Uniwersytetu Łódzkiego, wykładowca Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. Za książkę *Filmowe oblicza kontestacji* otrzymał Nagrodę im. Bolesława Michałka. Ostatnio współredagował tomy: *Deutschland und Polen: Filmische Grenzen und Nachbarschaften* oraz *Der Polnische Film: von seinen Anfängen bis zur Gegenwart*. Prezentowana na łamach „Panoptikum” publikacja została sfinansowana ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2011/01/B/HS2/06123.

Kalina Kukielko-Rogozińska – socjolog, kulturoznawca. Pracuje w Wyższej Szkole Humanistycznej TWP w Szczecinie. Zajmuje się przede wszystkim szeroko ujmowaną relacją sztuki i mediów. Entuzjastka i miłośniczka teorii Marshalla McLuhana.

Michał Piepiórka – doktorant w Zakładzie Badań nad Kulturą Artystyczną w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się filmem dokumentalnym we współczesnej kulturze audiowizualnej i obrazami polskiej transformacji ustrojowej.

Jakub Rusakow – absolwent filologii polskiej na Uniwersytecie Gdańskim, słuchacz Filologicznego Studium Doktoranckiego UG. Jest autorem pracy magisterskiej poświęconej tekstom Krzysztofa Grabowskiego, stworzonym dla punkowego zespołu *Dezserter*. Obecnie przygotowuje rozprawę doktorską na temat twórczości literackiej Jana Himilbsbacha. Współpracował z wydawnictwem Międzymorze, redagując polskie edycje dwóch słoweńskich powieści – *Czefurzy raus!* Gorana Vojnovića oraz *Miłości Sinobrodego* Vinka Möderndorfera. Gra także na gitarze w trójmiejskim zespole rockowym GARS.

Marta Tymieńska – absolwentka kulturoznawstwa i psychologii na Uniwersytecie Gdańskim, doktorantka na Wydziale Filologicznym UG. Do jej głównych zainteresowań naukowych należą: gry komputerowe i gry wideo, psychologia międzykulturowa, *gender studies* i zagadnienia twórczości fanowskiej. Oprócz tego praktycznie i teoretycznie zajmuje się komiksem.

Agata Włodarczyk – absolwentka Uniwersytetu Gdańskiego, uzyskała tytuł magistra psychologii oraz licencjat filologii polskiej. Jest doktorantką na Wydziale Filologicznym UG. W swojej pracy naukowej zajmuje się fanami i funkcjonowaniem człowieka we współczesnym społeczeństwie sieci oraz wpływem mediów na kształtowanie się osobowości młodzieży. Ostatnio studia fanowskie rozszerzyła o bliźniacze zjawiska, które rozwinęły się w Japonii (*doujinshi* i *manga yaoi*).

Tomasz Żaglewski - doktorant w Zakładzie Badań nad Kulturą Filmową i Audiowizualną Instytutu Kulturoznawstwa UAM; jego zainteresowania koncentrują się wokół różnorodnych zagadnień kultury popularnej oraz kultury medialnej. Obecnie przygotowuje rozprawę doktorską na temat społecznych, ekonomicznych i technologicznych przeobrażeń zachodzących w ramach współczesnej kultury filmowej. Publikował m. in. w „Kulturze Współczesnej”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Człowieku i Społeczeństwie”, „Kulturze i Historii”. Laureat stypendium naukowego dla doktorantów UAM przyznawanego przez Fundację Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

CONTENTS

I. The Cinema Spectator / Emancipation(s)

- Thomas Elsaesser**
Cinephilia or the Uses of Disenchantment 10
- Tomasz Żaglewski**
The Postcinematic Culture, or the Moviegoer in the Age of Multiplexes 26
- Michał Piepiórka**
East of Fiction, West of Documentary, or North of Calabria. Constructing the Types of Films by the Viewers and the Institutions. 42
- ## II. Fandom Strategies
- Joli Jensen**
Fandom as a Pathology: The Consequences of Characterization 56
- Ewa Drygalska**
The Wire: a Case Study 73
- Agata Włodarczyk, Marta Tymińska**
Fan fiction – a Literary Revolution of Fans: a Preliminary Description 90
- Jakub Rusakow**
Himilbach – the Cult of Imperfection 112

III. Intermedia

Andrew Cooper

Adapting to Survive: The Cultural Regeneration of Doctor Who

130

Kalina Kukielko-Rogozińska

Are We All Artists? Marshall McLuhan and Joseph Beuys on Social Role of Art

141

Sylvia Galanciak

The Engaged Viewer – the Participant of Quiz Show

153

IV. Varia

Julia Czerniuk

Literature written by the programmers

170

Konrad Klejsa

Camera... Action... But Who is in Front of the Screen? On Anthology „Audiences” edited by Ian Christie

184

NR 12 (19) 2013
Dokumentalizacje

PANOPTIKUM
FILM / NOWE MEDIA / SZTUKI WIZUALNE
www.panoptikum.pl