

Tomasz Żaglewski

Poprawić *Gwiezdne Wojny*, czyli estetyka wobec zjawiska *fan edit*. Z rozważań nad obecnością prosumentów we współczesnej kulturze filmowej i audiowizualnej

W powieści Williama Gibsona *Rozpoznanie wzorca* znajduje się jeden z najbardziej trafnych opisów roli „fanowskich” przeróbek w kulturze audiowizualnej. W trakcie rozmowy dwójki bohaterów jeden z nich wypowiada następującą sentencję:

Widziałaś partyzancką reedycję ostatniego Lucasa? [...] Któregoś dnia będziemy potrzebowali archeologa, żeby pomógł nam odnaleźć oryginalne wątki klasycznych filmów [...] Spryciarze wśród dzisiejszych muzyków umieszczają nowe kompozycje w sieci, jak pasztet do ostygnięcia na parapecie, i czekają, aż jacyś anonimowi muzycy dokonają przeróbek. Dziesięć może być nieudanych, ale jedenasta okaże się dziełem geniusza. Darmowym. Proces twórczy nie dokonuje się już w głowie jednostki, jeśli kiedykolwiek tak było. Dzisiaj wszystko jest do pewnego stopnia odbiciem czegoś innego.¹

¹ W. Gibson, *Rozpoznanie wzorca*, przeł. P. Korombel, Poznań 2004, s. 68–69.

W powyższej wypowiedzi będącej, jak już wspomniałem, charakterystyką amatorskich remiksów, kryją się kluczowe z dzisiejszego punktu widzenia modele odczytania tego typu przekazów. Z jednej strony ze słów postaci z powieści Gibsona przebija Baudrillardowska obawa przed zdominowaniem oryginału przez kopię, w powieści upostaciowana jako bezmiar tekstów pasożytujących na wyjściowym dziele — w cytowanym przypadku prawdopodobnie jest to jeden z odcinków filmowej sagi *Gwiezdne Wojny*.

Z drugiej jednak strony wydzźwięk *Rozpoznania wzorca* wydaje się stać w sprzeczności z dzisiejszą ofensywą producentów przekazów audiowizualnych, jednoznacznie identyfikujących przetworzenie z kradzieżą (ofensywę tę opisuje Lawrence Lessig). Zamiast tego powieść kreśli wizję przyszłego, w pełni usieciowionego społeczeństwa, czyli miłośników krótkich, amatorskich materiałów filmowych publikowanych w sieci, gdzie stają się one obiektem debat, głębokich analiz i kolejnych przetworzeń. Marianna Michałowska słusznie nazywa uczestników owej cyberkultury „fetyszystami skrupulatnymi”, a w innym miejscu dodaje:

Być może emefy z powieści Gibsona zawierają ową zagadkową siłę, ponieważ istnieją jedynie w tekście, w opisie. Gibson nie mógłby ich pokazać, nawet gdyby istniały naprawdę; tak jak Barthes nigdy nie pokazał portretu swojej matki. Stałyby się wtedy jedynie kolejnymi wzorcami do rozpoznania. Pewne obrazy są bowiem jak znak wodny odcisnięty jedynie na siatkówce oka tego, kto potrafi je rozpoznać w sobie.²

Intencja autorki, którą chciałbym uczynić mottem niniejszego tekstu, zawiera się w sformułowaniu, iż w przypadku wiecznie niedokończonych, nieustannie cyrkulujących w międzyludzkiej i międzymedialnej przestrzeni współczesnych przekazów filmowych przestają one być monologicznym, tekstocentrycznym obszarem, a zmiernają ku dialogiczności i dyskursywności, otwierając (w sensie dosłownym) dzieło i doprowadzając do śmierci już nie tylko klasycznego autora, ale i czytelnika. Ów proces chciałbym zilustrować odnosząc się do „recyklingowej” twórczości „fanowskiej”, określanej jako *fan edit*.

Na czym polega „fanowska” edycja dzieła audiowizualnego (w niniejszym studium głównie filmowego)? Przypatrując się definicjom

² M. Michałowska, *Fragment — Fetysz — Fotografia*, „Kwartalnik Filmowy” nr 54-55/2006, s. 260.

tego zjawiska podawanym na oficjalnych stronach mu poświęconych, takich jak fanedit.org czy fanedit.com, wydestylować można następujący opis: *Fan edit* to zrealizowana przez fana (amatora oraz w celach niekomercyjnych) alternatywna wersja istniejącego filmu, utworzona poprzez dodanie, usunięcie lub reorganizację scen zawartych w filmie. Chodzi zatem o rodzaj „fanowskiego” montażu, zrealizowanego z najróżniejszych pobudek, za każdym razem jednak wiążącego się z bezpośrednim ingerowaniem w tekst dzieła, co odróżnia tego typu praktykę od klasycznej oraz krytycznej strategii percepcyjnej. Zamiast nich mamy do czynienia z rodzajem zaangażowanego percypowania krytycznego, którego celem jest — jak zauważa Michał Walkiewicz — „postawienie przed trybunałem publiczności” danego dzieła i przyznanie twórcy *fan edit* roli eksperta z prawem do korekty tekstu³. Formalnie owa strategia sięga korzeniami do eksperymentów *found footage*, przybierając postać kolaży zaburzających chronologię oryginalnego dzieła, a także mieszając kilka tytułów filmowych czy też innych przekazów audiowizualnych i starając się w ten sposób wykreować z owej wielości spójny przekaz. Powinowactwo z estetyką *found footage* tworzy tu zresztą interesujący kontekst ideologiczny. Jak bowiem pisał Piotr Krajewski:

[*Found footage* — T. Ż.] to wyraz ekstremalnej krytyki i nieufności w stosunku do wszechobecnych obrazów oraz nieufności do mechanizmów percepcji kształtowanych przez mediatyzowany przekaz. Większość twórców *found footage* traktuje świat jako śmietnisko obrazów, montowanych w lekkostrawne produkty — „spektakle” — dostarczające gotowych form, pełnych znaczeń, emocji i intencji spreparowanych do zbiorowej konsumpcji. Obrazów, które należy uwolnić, pokazać w pełni ich znaczenia.⁴

Podobnie realizacje typu *fan edit* wydają się być mocno osadzone w polityce uwalniania obrazu rozumianego także jako wyzwolenie go spod dyktatu maszyny marketingowej na rzecz stłumionej pierwotnej wizji twórcy. Taki właśnie charakter miał pierwszy i do dziś najgłośniejszy „fanowski” montaż epoki nowych mediów, czyli dzieło *Star Wars: Episode 1 — The Phantom Edit* zrealizowane przez

³ Por: M. Walkiewicz, *Filmowa mieszanka wybuchowa*, „Film” nr 3/2010.

⁴ P. Krajewski, *Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku. Remiks, sampling, scratching... O kinie found footage*, „Widok. WRO Art Media Reader” nr 1/2009, s. 74.

Mike'a J. Nicholasa, które miało być „prawidłową” wersją pierwszej części *Gwiezdných Wojen*. Nichols usunął z oryginału wszelkie infantylizmy i nadał całości mroczny ton, niejako wyręczając w ten sposób George'a Lucasa i robiąc ukłon w stronę starszych fanów sagi. Mimo protestów ze strony samego Lucasa, dzięki Nicholsowi oraz jego późniejszym — liczny — kontynuatorom, tekst *Gwiezdných Wojen* został w ten sposób ostatecznie skonsumowany w kształtowanej przez nowe media przestrzeni wymagającej sprzężenia zwrotnego ze strony odbiorcy. Jak bowiem pisał Piotr Siuda:

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. 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.⁵

Właśnie fanowski montaż, stanowiący próbę nawiązania dialogu z danym dziełem poprzez jego rekontekstualizację i rekonfigurację, okazuje się dziś ostatecznym aktem wchłonięcia produktu kultury popularnej przez jego odbiorców. Do tego twierdzenia powrócę w dalszej części tekstu.

Początek zjawiska *fan edit* sięga lat 70. i świtu epoki domowych odtwarzaczy wideo. To właśnie system VHS jako pierwszy dał odbiorcom możliwość bezpośredniego ingerowania w przebieg dzieła filmowego poprzez zaburzanie jego chronologii (dzięki mechanizmowi przewijania — *forward/rewind*), a także wpływania na filmowy zapis w wyniku różnorodnych zabiegów na materialnym nośniku, jakim jest taśma magnetyczna. Jednak prawdziwy boom różnego rodzaju fanowskich, oddolnych przeróbek nastąpił dopiero w epoce cyfrowych mediów, w której dzieło audiowizualne — w tym oczywiście filmowe — funkcjonuje jako łatwo przekształcalny za pomocą najprostszych edytorów plik. Lev Manovich doskonale ilustruje ów zwrot, następująco definiując współczesne dzieło filmowe:

⁵ 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*, red. M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 239.

[W] epoce komputerów kino, a także inne formy kulturowe, stają się kodami. Jest ono używane do komunikowania wszystkich typów danych i doświadczeń, a jego język kodowany jest w interfejsach, domyślnych ustawieniach programów i w sprzęcie komputerowym [...] Używając metafory rodem z kultury komputerowej, możemy powiedzieć, że nowe media zamieniają kulturę i teorię kultury w model *open source*.⁶

Zaproponowana przez badacza metafora *open source* koresponduje z przywołaną przez niego w innym miejscu koncepcją dzieła kultury audiowizualnej jako bazy danych — zbioru elementów nie tworzących ciągów kauzalnych, ale raczej pojedynczych materiałów do ciągłego modyfikowania. W tak zarysowanej przestrzeni dzieło filmowe wymaga obecności już nie odbiorcy, ale prosumenta gotowego podjąć się zadania wejścia w bezpośredni dialog z dziełem. Kształtowaniu postaw prosumpcyjnych — czyli, jak piszą autorzy *Wikinonii*⁷, chęci uczestnictwa dotychczasowych odbiorców w procesie kreacji dzieła — sprzyjają współczesne strategie marketingowo-technologiczne, które Henry Jenkins nazwał opowieściami synergicznymi. Oznacza to próbę przeniesienia „fanowskiej” aktywności rozumianej jako zaangażowana i totalna konsumpcja z obszaru subkultury do mainstreamu. Co za tym idzie, cała przestrzeń „fanowskich” aktywności, o których pisze Siuda, staje się dziś codzienną praktyką użytkowników nowych mediów. Współczesne Hollywood nieustannie dostarcza kolejnych dzieł wymagających kolejnych odczytań, jak *sequele*, *prequele*, adaptacje itd. Zintegrowany przemysł filmowo-multimedialny atakuje już nie tylko z posterów w kinowych korytarzach, ale i z lokalnych supermarketów, oferując każdy niemal produkt z wizerunkiem filmowej ikony. Wreszcie coraz częstsze staje się bezpośrednio zwracanie się do widza celem uwzględnienia jego sugestii przy realizacji wyjątkowo oczekiwanych projektów. Ten ostatni element stanowi jednak jedynie nieśmiałą próbę ukomercyjnienia zjawiska *fan edit*. Ono samo dzięki ucyfrowieniu dzieł filmowych i pojawieniu się globalnych kanałów dystrybucji w postaci portali internetowych jak YouTube czy MySpace stało się już nie tylko „fanowską”, ale globalną praktyką percypowania krytycznego, po-

⁶ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 474.

⁷ Por. D. Tapscott, A. D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2008.

zwalając użytkownikom nowych mediów realizować ekspercko-partyzanckie strategie. Jak przepowiada Andrzej Gwóźdź, powołując się na słowa Alexandre'a Astruca: „Będą różne kina, tak jak dziś są różne literatury; ponieważ kino, podobnie jak literatura, zanim staje się sztuką, jest językiem zdolnym do wyrażania wszelkiego rodzaju myśli”⁸. W prosumenckim paradygmacie nowych mediów, wykorzystującym na masową skalę „fanowską” semiotyczną partyzantkę zabawa z tekstem filmowym na zasadzie *fan edit* uwypukla rolę filmu jako języka używanego — coraz częściej przez indywidualne jednostki — do osobistej ekspresji. W tym też względzie znajdujemy się daleko poza klasycznym, „sennopodobnym” doświadczeniem odbioru dzieła filmowego, a wchodzimy na zupełnie inny obszar, bliższy interaktywnej estetyce gier komputerowych. Jak bowiem pisze o tych ostatnich Dominika Urbańska-Galaciak, przywołując słowa Lwa Manovicha: „Obrazu interaktywnego się nie czyta, o niego się pyta, nim się manipuluje, z nim prowadzi się rozmowę [...] obraz numeryczny nie istnieje inaczej, niż tylko w tych wymiarach, w jakich jest wywoływany, pytany, rekonstruowany”⁹.

Pamiętając o poczynionym przez cytowanych badaczy rozróżnieniu, chciałbym zaprezentować teraz przykłady „fanowskich”, czy też raczej prosumenckich edycji przekazów związanych z sagą filmową *Gwiezdne Wojny*. Pierwszą i najbardziej rozpowszechnioną praktyką związaną z oddolnym edytowaniem filmowych tekstów jest — jak już wspomniałem — chęć poprawienia czy też ulepszenia wyjściowego materiału. Oprócz omówionego przeze mnie wcześniej *The Phantom Edit* doskonałym przykładem tego typu praktyki jest produkcja *Episode 1: The Shadow of the Sith*, w której autor dokonał prostego wycięcia niepotrzebnych — jego zdaniem — fragmentów dzieła (zwłaszcza tych, które w oryginale były wyraźnie adresowane do młodszej widowni). Zmianie uległ także podtytuł epizodu oraz zawartość napisów początkowych, które w nowej wersji odwołują się do typowo „fanowskiego” dyskursu — nawiązują do powieści, komiksów i gier komputerowych rozwijających wydarzenia wcześniejsze niż te opowiedziane w oryginalnym filmie. *The Shadow of Sith* jest więc produkcją zrealizowaną przez fana i adresowaną do fanów, gdyż jest

⁸ A. Gwóźdź, *DVD jako paramedium kina, czyli historia filmu po nowemu (na przykładzie filmów Kazimierza Kutza)*, [w:] *Kino polskie: reinterpretacje. Historia — ideologia — polityka*, red. K. Klejsa, E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2008, s. 493.

⁹ D. Urbańska-Galaciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 47.

ona osadzona w specyficznym kontekście wymagającym znajomości tekstów dopowiadających filmową historię. Zupełnie innego typu przekazami są natomiast prace *Star Wars 30' serial* oraz *The War of the Stars*. Pierwsza z nich jest, jak określa to sam autor na stronie fanedit.org, próbą przeniesienia na grunt filmowych *Gwiezdnych Wojen* estetyki kina niemego. I tak poszczególne epizody zostają zaprezentowane w czerni i bieli, pojawiają się też plansze z dialogami bohaterów. Oryginalne filmy ponownie są skracane oraz przemontowane tak, aby nadać im charakter skondensowanego seansu kina niemego — wszystkie filmiki trwają mniej niż 30 minut. Szczególną rolę odgrywa także muzyka, której rolę twórca tego *fan edit* akcentuje o wiele bardziej, niż ma to miejsce w oryginale. *The War of the Stars* to z kolei wyraźna parodia sagi Lucasa. Materiał bazujący na czwartym epizodzie *Gwiezdnych Wojen* zostaje przetworzony na model estetyki grindhouse'u, czyli taniej i brutalnej odmiany kina amerykańskiego z lat 70. Tutaj ingerencja w wyjściową opowieść idzie najdalej — poza zaszczepieniem charakterystycznego „brudu” celuloidowej taśmy w postaci ziarna czy urywanych kadrów autor tego projektu zmienia także podkład muzyczny, stosując charakterystyczne dla grindhouse'owego kina melodie w scenach walk czy pościgów. Akcent całej historii zostaje także przeniesiony z poczyznań Luke'a Skywalker'a na postać Hana Solo — kosmicznego bandyty, czyli postaci bliższej niż niewinny młody heros estetyce niszowego kina.

Powyższe przykłady stanowią jedynie egzemplifikacje pełnometrażowych wersji *fan edit*. Portale takie jak YouTube przynoszą z kolei przykłady krótszych, acz realizujących podobną strategię twórczą, przykładów re-edycji *Gwiezdnych Wojen*. Popularną serią na omawianym portalu jest chociażby zestaw filmików z cyklu *Inappropriate Soundtrack*, której twórcy dokonują zamiany znanych tematów muzycznych w określonych scenach blockbustów. Jeden z klipów poświęcony jest obrazowi *Imperium kontratakuje* (reż. I. Kershner, 1980), czyli piątej części Lucasowskiej sagi. Bohaterowie w oryginale przysłuchujący się dźwiękom imperialnej sondy w amatorskiej wersji słyszą bożonarodzeniową melodię wyszczekiwaną przez psa. Inny, lecz podobnie wywrotowy, Youtube'owy cykl prezentuje alternatywne wersje zakończeń znanych hitów. W jednej z owych animacji, poświęconej *Nowej Nadziei* (reż. G. Lucas, 1977), autor pokazuje, jak — niejako z perspektywy „fanowskiego” *common sense*'u w zdroworozsądkowy sposób — powinna zakończyć się historia opowiedziana w filmie. Zamiast obecnej w oryginale długiej sekwencji zbliżania

się imperialnej Gwiazdy Śmierci w stronę planety-bazy Rebeliantów, w wersji parodystycznej śmiercionośna stacja kosmiczna oddaje jeden strzał eliminując w ten sposób bojowników o wolność w Galaktyce. Oczywiście można wskazać także przykłady jak najbardziej zaangażowanych społecznie i politycznie prosumenckich przekształceń filmowych tytułów. W filmiku *Oil Wars* George W. Bush prowadzi rozmowę z Imperatorem, dziękując mu za walkę w imię bezpieczeństwa Amerykanów. Internauci wykorzystują także znane kinowe motywy w ramach tzw. fałszywych zwiastunów. W jednym z nich losy Hana Solo i księżniczki Lei są tematem romantycznej komedii „od twórców *Bezsenności w Seattle*”.

W jaki sposób badacz mediów powinien odnieść się do powyższej różnorodności amatorskich przekazów, by móc przystąpić do ich analizowania? Lawrence Lessig, próbując zinterpretować amatorską twórczość bazującą na znanych motywach popkulturowych, dochodzi do wniosku, iż oto jesteśmy świadkami umasawiania się strategii remiksu — nowego typu uczestnictwa w kulturze audiowizualnej opartej na strategii niekończącego się czytania/pisania (jak postulował Pierre Lévy), którego efektem jest wykształcenie umiejętności już nie tylko korzystania, ale raczej korespondowania z tekstami kultury¹⁰. Postulat Lessiga okazuje się w tym miejscu oczywistym następstwem kształtowania się kolejnych, coraz bardziej nastawionych na aktywny odbiór technologii medialnych. Najnowsze sposoby korzystania z tekstów filmowych — DVD, Blu-ray, iPody, kina 3D — wykształcają kolejne nawyki coraz bardziej analitycznego i mobilnego podejścia do filmu w miejsce dotychczasowego modelu unieruchomionego widza. Barbara Klinger, pisząc o użytkownikach systemów kina domowego DVD oraz Blu-ray, nazywa ich nowymi koneserami. Kolekcjonerzy płyt DVD i Blu-ray reprezentują według tej badaczki nowy typ zbieraczy już nie zadowolających się wyłącznie samym filmem, ale korzystających z niego w sposób immersywny poprzez zagłębianie się w gęstą siatkę paratekstów okalających dzieło filmowe na każdej niemal płycie DVD¹¹. To nowy rodzaj kształtowania eksperckiego użytkownika filmu, dla którego sam film — jak zauważa Chuck Tryon — staje się jedynie początkiem dla wyprawy w ogromny świat

¹⁰ Por. L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009.

¹¹ Por. B. Klinger, *Beyond the multiplex. Cinema, New Technologies and The Home*, Berkeley 2006.

tekstów go dopowiadających i podtrzymujących w ten sposób status niekompletności dzieła¹². W tym miejscu ponownie spotykają się współczesna strategia filmowej ekonomii z postawami „postfanowskimi”. Kolejne wersje specjalne popularnych tytułów w połączeniu z hipertekstualnym charakterem nośników cyfrowych określają film jako Manovichowskie *open source* — materiał nieustannie niedokończony, a więc zapraszający do indywidualnego rozwijania.

W takiej optyce sam tekst przestaje mieć znaczenie, zyskuje je natomiast to, jak ów tekst jest wykorzystywany. Nie jest to oryginalny wniosek wysnuty pod adresem szeroko rozumianego korzystania z mediów. Na początku lat 90. Marsha Kinder stwierdziła w swej znakomitej pracy *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*:

Zarówno sobotnie, telewizyjne poranki filmowe, jak i domowe gry wideo pełnią funkcję rekonfiguratorów kina nie jako określonego medium, ale jako — jak to ujęła Beverle Houston — „pierwotnego dyskursu”, który teraz można sparodiować, przetwarzać i ulepszać.¹³

Pokolenie opisywane przez Kinder było prawdopodobnie pierwszym w tak dużym stopniu ukształtowanym przez gry wideo i postmodernistyczną telewizję. Teraz, gdy owo pokolenie dorosło, dalej realizuje strategie, z którymi spotkało się w dzieciństwie, choć ilość owych kanałów twórczej partycypacji uległa radykalnemu wzrostowi. Zabawa z tekstem, która do tej pory była domeną subkultur „fanowskich”, dziś wchłaniana jest przez medialne konglomeraty i najnowsze technologie umożliwiające użytkownikom ściśle spersonalizowane nawigowanie po dziele filmowym i towarzyszących mu dodatkach. Skrajnym przykładem tego typu aktywności jest wtórna produkcja dzisiejszych prosumentów, podejmująca bezpośredni dialog z tekstami filmowymi i za ich pomocą.

Oczywiście należy w tym miejscu przyznać rację Mirosławowi Filiaciakowi, iż nowe media w żaden sposób nie tworzą od podstaw tego typu zaangażowanego odbioru. Z pewnością jednak intensyfikują go i rozpowszechniają na globalną — dzięki Internetowi — skalę.

¹² Por. Ch. Tryon, *Reinventing cinema. Movies in the age of Media Convergence*, Londyn 2009.

¹³ M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Los Angeles 1991, s. 1.

Jak pisze Wiesław Godzic: „Można powiedzieć, że YouTube stanowi nowe, kreatywne — wręcz rewolucyjne — medium dla konsumowania mediów. To forma aktywna — istnieją możliwości interakcji, a nawet niespotykane dotąd sposoby aktywnego uczestniczenia w sferze publicznej”¹⁴. To właśnie YouTube okazuje się symboliczną agorą owej „post-fanowskiej”, prosumenckiej działalności, stając się z jednej strony modelem Manovichowskiej bazy danych, a z drugiej nieustającym wernisażem produkcji powstałych z jej wykorzystaniem. Na przykładzie różnego rodzaju przetworzeń i konstelacji tekstów filmowych istniejących w przestrzeni YouTube doskonale widać, iż wykorzystywane przez internautów dzieła filmowe mają tu drugorzędne znaczenie. Stąd też przy ich obserwacji ani też analizie nie znajduje zastosowania perspektywa tekstocentryczna, w tym przypadku próbująca przenieść język klasycznej analizy filmu na grunt tekstów celowo niedoskonałych i nieestetycznych. Dzieło filmowe stające się materiałem dla oddolnej rekonfiguracji przestaje być projekcją doświadczenia, a staje się projektowaniem doświadczenia — doświadczenia multimedialnego i, co najważniejsze, otwartego na dialog i wielokrotne rekonstruowanie. Takie założenie wymaga przy podejściu analitycznym zastosowania paradygmatu badawczego bliższego modelowi zaproponowanego przez Nicka Couldry’ego¹⁵. Postulując badanie przekazów medialnych nie jako zamkniętych tekstów, ale jako zbioru zorientowanych wokół nich praktyk, Couldry wskazuje na istotną — również w podjętym przeze mnie zagadnieniu — rolę nie tyle znaczenia wyjściowego tekstu filmowego czy audiowizualnego efektu prosumpcyjnych działań, ale tego, jak ów tekst (powtórnie przetwarzany) staje się polem ekspresji dla treści często dość dalekich od pierwotnego zamysłu. Innymi słowy, w owym modelu następuje przejście od analiz modeli wykorzystania dzieł filmowych do modeli ich używania rozumianego jako praktyka społeczna szersza niż interpretacja wytworów procesu remiksowania.

Film Michela Gondry’ego *Be kind rewind* (2008), będący ciekawą analizą amatorskiej twórczości filmowej, zawiera wymowną dla podjętego przeze mnie zagadnienia scenę, w której jeden z bohaterów definiuje „fanowską” twórczość — polegającą, według niego, na od-

¹⁴ W. Godzic, „Nano-film” czy giga-kino?, [w:] *Kino po kinie. Film w epoce uczestnictwa*, red. A. Gwoździński, Warszawa 2010, s. 407.

¹⁵ N. Couldry, *Media w kontekście praktyk. Próba teoretyczna*, przeł. A. Strzemińska, „Kultura Popularna” nr 1/2010 s. 98–99.

tworzeniu scen z hollywoodzkich hitów — jako przykład prawdziwego i pełnego uczestnictwa w kulturze filmowej. Dla bohaterów filmu Gondry'ego możliwość wzięcia udziału w „fanowskiej” rekonstrukcji ulubionego dzieła jest najwyższym aktem oddania mu hołdu. Zanika tu granica między konsumowaniem a współtworzeniem — oryginalne filmy stają się jedynie punktem wyjścia dla własnych działań twórczych w oparciu o wzorce z owych filmów. Z podobnym mechanizmem upływniania granic między konsumpcją a prosumpcją mamy do czynienia w dzisiejszym krajobrazie kultury filmowej. Podobne dylematy wydają się jednak nieuniknione dla zaanonsowanego przez Manuela Castellsa społeczeństwa sieci, w którym — jak pisze autor parafrazując Marshalla McLuhana — nie tylko medium jest przekazem, ale i „w nowym systemie, ze względu na potencjalną różnorodność zawartości, przekaz jest przekazem”¹⁶. W tak rozumianej przestrzeni społeczno-artystycznej dominuje potencjalność przekazu filmowego idąca w parze z możliwościami jego oddolnego przetwarzania. To także ostateczna realizacja Manovichowskiej koncepcji *soft cinema* — postindustrialnego modelu kina i filmu opartego na estetyzacji informacji, gdzie sam film staje się właśnie ową wymagającą ponownego wykorzystania informacją.

¹⁶ M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2008, s. 373.

Wybrana literatura:

Castells, M., Społeczeństwo sieci, przeł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawit'lski, S. Szymański, Warszawa 2008.

Couldry, N., Media w kontekście praktyk. Próba teoretyczna, przeł. A. Strzemińska, „Kultura Popularna” nr 1/2010 s. 98- 99.

Gibson, W., Rozpoznanie wzorca, przeł. P. Korombel, Poznań 2004.

Lessig, L., Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009.

Manovich, L., Język nowych mediów, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006.

Michałowska, M., Fragment - Fetysz - Fotografia, „Kwartalnik Filmowy” nr 54-55/2006.

Siuda, P., Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów, [w:] Media i społeczeństwo . Nowe strategie komunikacyjne, red. M. Sokołowski, Toruń 2008.

Urbańska-Galaciak, D., Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych, Warszawa 2009.

Walkiewicz, M., Filmowa mieszanka wybuchowa, „Film” nr 3/2010.