



LOST
THE BORGIAS C.S.I.
GAME OF THRONES FRIENDS
THE X-FILES TWIN PEAKS
BREAKING BAD HOMELAND BUFFY
SOPRANOS SIX FEET UNDER WALKING DEAD
DR HOUSE THE SIMPSONS DOCTOR WHO
FUTURAMA MAD MEN
TRUE BLOOD GLEE 24
SHERLOCK BANSHEE
UNDER THE DOME ALF
HANNIBAL FAMILY GUY
CALIFORNICATION
STAR TREK
HEROES
CRISIS
BONES
CHUCK
THE NEWSROOM WEEDS
MARVEL'S AGENTS OF S.H.
HOW I MET YOUR MOTHER
BATTLESTAR GALACTICA
THE BIG BANG THEORY
DOWNTON ABBEY
THE '70S SHOW
MODERN FAMILY
HOUSE OF CARDS
ARROW
BAKERS
VILLAINS

SERIALE W KONTEKŚCIE KULTUROWYM

GATUNKI, KONWERGENCJA,

RECEPCJA



INSTYTUT FILOLOGII POLSKIEJ
UNIWERSYTETU WARMIŃSKO-MAZURSKIEGO
W OLSZTYNIE

**SERIALE W KONTEKŚCIE KULTUROWYM
GATUNKI, KONWERCENCJA, RECEPCJA**

**SERIALE W KONTEKŚCIE KULTUROWYM
GATUNKI, KONWERCENCJA, RECEPCJA**

pod redakcją
Anny Krawczyk-Łaskarzewskiej
Aliny Naruszewicz-Duchlińskiej
Piotra Przytuły

Olsztyn 2014

Seriale w kontekście kulturowym Gatunki, konwergencja, recepcja

Recenzje:

Bernadetta Darska

Arkadiusz Dudziak

Lidia Gąsowska

Projekt okładki:

Piotr Przytuła

Treść publikacji (z wyłączeniem materiałów wizualnych, które zostały wykorzystane przez autorów jako przykłady i wizualizacje w celach badawczo-naukowych) udostępniana jest na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 3.0 Polska.



Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów. Zezwala się na wykorzystanie publikacji zgodnie z licencją – pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej oraz wskazania autorów jako właścicieli praw do tekstów. Tekst licencji jest dostępny na stronie:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/legalcode>

Wydawca:

Instytut Filologii Polskiej

Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie

Ul. K. Obitza 1

10-725 Olsztyn

e-mail: filpol.human@uwm.edu.pl

ISBN 978-83-935581-7-9

SPIS TREŚCI

ANNA KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA , O dyskursie „post-”, albo zamiast	i
JUSTYNA BUCKNALL-HOŁYŃSKA , Źródła brytyjskiego humoru w sitcomach <i>Peep Show</i> i <i>Miranda</i>	7
JOANNA CHŁOSTA-ZIELONKA , <i>Od Szpitala na peryferiach do Lekarzy</i> . Fenomen popularności seriali medycznych na podstawie analizy wypowiedzi internautów	22
MAGDA CIERESZKO , Współczesne seriale w pornograficznym zwierciadle: rzecz o pornoparodiach popularnych formatów	35
KATARZYNA CIKAŁA , Życie w rytmie serialu. Rola serialu w kształtowaniu świata wartości widzów	47
JAKUB CZOPEK , Rysunkowa gra w skojarzenia. Serial animowany jako postmodernistyczna zabawa dla dorosłych	59
ANNA DROGOSZ , Podróż, Obcy i Kapitan Niezłomny czyli o modelach kulturowych w serialu <i>Star Trek</i>	69
KATARZYNA EBBIG , Ze śmiercią im do twarzy. O serialu <i>Gdzie pachną stokrotki</i>	80
KATARZYNA FLORENCKA , Kontynuacje i powroty seriali telewizyjnych	90
TOMASZ JACHEĆ , Dlaczego Polsat nie nadaje <i>Teorii wielkiego podrywu</i> : o problemach z samoodniesieniami w amerykańskiej kulturze popularnej	101
DOMINIKA KOZERA , Serial jako medium estetycznej i polisemicznej komunikacji – dekodowanie świata serialu <i>Mad Men</i>	114
ANNA KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA , O skrajnych emocjach w dobie Tumblr i Twittera – przypadek serialu <i>Castle</i>	130
EWA KUJAWSKA-LIS, ANDRZEJ LIS-KUJAWSKI , <i>Bez tajemnic</i> . Terapeutyczna wartość seriali na przykładzie pierwszego polskiego serialu o psychoterapii	146
DAGMARA ŁUBA , <i>Embrace the madness</i> – mroczna władza <i>Hannibala</i> nad umysłami	165

ALINA NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA , Kultowość jako składnik wizerunku medialnego seriali	175
BARBARA SZCZEKAŁA , „Płakałem na <i>Ukrytej prawdzie</i> ”. Współczesny serial a postironia.....	190
MARTA TYMIŃSKA , Gdy gra przeistacza się w serial – o grze <i>The Walking Dead</i> jako nowej formie serialu	204
AGATA WŁODARCZYK , Wpływ realny czy wyobrażony? Fanowskie poczucie wpływu na seriale <i>Sherlock</i> i <i>Nie z tego świata</i>	219
PATRYCJA WŁODEK , Seriale nowej generacji a konwencje filmowe ...	232
PIOTR PRZYTUŁA , <i>Gra o tron</i> – rzeczywistość odbita w smoczej łusce.....	250

Anna Krawczyk-Łaskarzewska

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

O dyskursie „post-”, albo zamiast

Trzecią i ostatnią część monografii pt. *Seriale w kontekście kulturowym* zdecydowaliśmy się podzielić na trzy główne obszary tematyczne: gatunki, konwergencję i recepcję. Zależało nam na uchwyceniu specyficznego momentu, w jakim znajduje się obecnie telewizja, przynajmniej z punktu widzenia modeli produkcji, upowszechniania i odbioru kultury, ale pragnęliśmy również uwypuklić postępującą hybrydyzację seriali, ich gotowość do naruszania reguł gatunku, a z drugiej strony, doprowadzania owych reguł do logicznego, choć zazwyczaj niechętnie eksploatowanego ekstremum. Należy przy tym odnotować, że wiele z zamieszczonych tu artykułów podejmuje wątki odnoszące się do wszystkich wymienionych wyżej obszarów jednocześnie. Od kontekstu kulturowego, w którym funkcjonują dane formy, narracje, ideologie i hierarchie wartości, nie ma bowiem ucieczki.

Chociaż autorzy tekstów w niniejszym tomie proponują rozmaite perspektywy badawcze w obrębie licznych dyscyplin, od antropologii, psychologii i filmoznawstwa po językoznawstwo kognitywne, kulturoznawstwo czy studia nad komunikacją i fandomami, to łączy ich przeświadczenie, że współczesne seriale pełnią rolę, które zdecydowanie wykraczają poza granice standardowej rozrywki. Przede wszystkim, pomimo że analizowane tu seriale odmalowują światy wymyślone, to jednak bez wątplenia funkcjonują one jako źródło wiedzy, która pozwala widzowi lepiej rozumieć relacje międzyludzkie i zapoznaje go z sytuacjami nietypowymi, stygmatyzującymi, rozsadzającymi aksjologiczne ramy codziennego doświadczenia. Bez względu na to, czy w grę wchodzi rodzime czy obce produkcje, często mamy w nich do czynienia z osławianiem „innego”, a więc procesem fundamentalnym dla sprawniejszego funkcjonowania dalekich od homogeniczności społeczeństw. Praktyki psychoterapeutyczne, umożliwienie identyfikacji ze skrajnym złem w postaci seryjnego zabójcy, reprezentacje rasy, nieheteronormatywnej seksualności i niestandardowej płci – to przecież nadal tematy nie cał-

kiem przepracowane, zinternalizowane, wolne od społecznej nieufności i potępienia.

Skoro zaś mowa o przenikaniu się i wzajemnym oddziaływaniu rzeczywistości i serialowej fikcji, która próbuje ją naracyjnie domknąć, obwarować czytelnym stereotypem albo wysublimować, to nie sposób nie wspomnieć o bodaj najbardziej uderzającej cesze współcześnie tworzonych seriali. Otóż biorąc pod uwagę nowe technologie odbioru i zwielokrotnienie intensywności reakcji za sprawą mediów społecznościowych, wydaje się, iż twórcy seriali ostatecznie pogodzili się z faktem, że żyją one własnym życiem i że nie da się zaprogramować ich interpretacji, ani przewidzieć wszystkich kontrowersji, jakie mogą wzbudzić. W tym miejscu dotykamy problemu kompetencji kulturowych współczesnej widowni i medialnego „alfabetyzmu” w ogólności, ale też rozmywania takich pojęć, jak artystyczna autonomia, autorski charakter danej produkcji czy jej kultowy status. Co charakterystyczne, umasowienie opinii koegzystuje z innym fascynującym aspektem coraz bardziej interaktywnie praktykowanego odbioru kultury: widzowie coraz chętniej preferują otwarcie emocjonalny, mniej intelektualny, nakierowany na empatię sposób delektowania się telewizyjnymi opowieściami. Ta nowa żarliwość w połączeniu z nieraz artykułowanym przez fanów pragnieniem, by móc wywierać autentyczny wpływ na ukochane fabuły, tworzy niebezpieczną mieszankę: daje wmanewrowanemu, głodnemu interakcji widzowi iluzję, że dokłada cegiełkę do większej demokratyzacji procesu twórczego, podczas gdy producenci i dystrybutorzy skrzętnie wykorzystują ów zapal do tworzenia skuteczniejszych modeli komercyjnych i utrwalania nierównego układu sił między nastawionymi na zysk korporacjami i konsumentami.

W wydanym niedawno studium na temat przeobrażających się mediów, Mirosław Filiciak przypomina, że należy „uświadomić sobie uwikłanie w relacje władzy badaczy, którzy koncentrując się nie tylko na oficjalnych, ale też najczęściej na promowanych przez największych graczy rynku medialnego sposobach przekazywania treści, przyczyniają się do wytwarzania wiedzy zinstytucjonalizowanej” (2013: 245-246). Jednak gdy Filiciak krytykuje bezkrytyczne korzystanie z danych przemysłu filmowego, nasuwa się pytanie, czy badając np. zgrabnie manipulowane społeczności fanowskie rzeczywiście unikamy propa-

gowania owego zinstytucjonalizowanego wpływu. Prawda na temat niewygodnego statusu badacza treści medialnych, włącznie z serialami telewizyjnymi, jest i „gdzieś na zewnątrz”, i w naszej praktyce naukowej: być może daliśmy się ponieść poznawczemu entuzjazmowi, upoić i nasycić zróżnicowaną ofertą, najdosłowniej uwieść „post-telewizji”. W tym kluczowym dla telewizji okresie przejściowym powinnością badaczy, którzy przecież również są jej miłośnikami, jest czujne i krytyczne przyglądanie się nie tylko coraz bardziej wyrafinowanym, „kinopodobnym” serialom, ale też otoczce medialnej, jaką prokuruje dla nich „nowy wspaniały cyfrowy świat” (Orliński 2013: 9). Innymi słowy, wydaje nam się, że rozsądną alternatywą dla sytości będzie post rozumiany jako praktyka pokutna: rozważny, nieromantyczny powrót do ideologii.

Bibliografia

- Filiciak Mirosław, 2013, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk.
- Orliński Wojciech, 2013, *Internet. Czas się bać*, Warszawa.

Justyna Bucknall-Hołyńska

Uniwersytet Szczeciński

Źródła brytyjskiego humoru w sitcomach *Peep Show* i *Miranda*

Abstrakt:

Artykuł poświęcony jest odpowiednio: statusowi publicznej telewizji odpowiadającej oczekiwaniom odbiorców żądnych dobrych żartów, procesowi realizacji seriali komediowych, w tym wypadku sitcomów, a także specyfice owego gatunku zdeterminowanego kulturą Wielkiej Brytanii, w której najważniejszy jest humor. Zagadnienie angielskiego humoru, jego źródeł i cech dystynktywnych, do tej pory niewystarczająco opracowane, w artykule znajduje osobne miejsce. Do ilustracji poruszanych zagadnień posłużyły autorce dwa wielokrotnie nagradzane w Wielkiej Brytanii, posiadające dużą oglądalność, a nieznane szerzej w Polsce sitcomy – *Peep Show* Marka Corrigana i Jeremy’ego Usborne’a oraz *Miranda* Mirandy Hart.

Słowa kluczowe:

komedie sytuacyjna, *sitcom*, brytyjska telewizja publiczna, angielski humor, *Peep Show*, *Miranda*

Brytyjskie seriale komediowe mają swój indywidualny styl wynikający z dość specyficznej kultury Wyspiarzy, który fascynuje odbiorców i użytkowników na całym świecie. Dlatego można powiedzieć, że stały się one narodowym produktem eksportowym, reprezentującym brytyjską kulturę na międzynarodowej scenie. Przyczyn ich popularności należy upatrywać przede wszystkim w życiu i kulturze tego kraju, dla którego bardzo ważny jest humor. Nie tylko obecny jest on w prawie każdej, nawet najmniej zobowiązującej rozmowie, ale wręcz dominuje w większości relacji interpersonalnych, sytuacji, a tym samym wytworów kultury. Anglicy może nie żartują bez przerwy, ale

niemal zawsze są w stanie gotowości do żartów. Tymczasem w innych krajach jest na to raczej odpowiednie miejsce i czas¹.

Angielski humor ma swoje cechy dystynktywne. Wyróżnia się przede wszystkim wartością, jaką się mu przypisuje. Ta dominacja i powszechna potrzeba komizmu sprawia, że tak wielką wagę przykładają się do form jego istnienia w mediach. Zarówno telewizja publiczna, jak i wszyscy twórcy komediowych programów telewizyjnych, muszą się sporo natrudzić, by wyjść poza żart obecny w codziennych kontaktach oraz by rozbawić publiczność. Efektem tego jest imponująca liczba istniejących seriali komediowych, ich różnorodność, a także jakość.

W niniejszym artykule przedstawię status publicznej telewizji odpowiadającej oczekiwaniom odbiorców żądnych dobrej rozrywki. Następnie prześlę proces realizacji seriali i innych form komediowych, zwracając uwagę na ich specyfikę zdeterminowaną kulturą tego kraju, a szczególnie miejscem, jakie zajmuje w niej humor. Humor ten, nazywany „angielskim”, staje się pierwszą wymienianą cechą dystynktywną brytyjskich form komediowych, aczkolwiek jeszcze na gruncie polskim niedostatecznie zdefiniowaną. Próba opisanego tego zjawiska znajdzie się w dalszej części artykułu. Do ilustracji poruszanych zagadnień posłużą mi dwa wielokrotnie nagradzane w Wielkiej Brytanii sitcomy mające dużą oglądalność – *Peep Show*² – przedstawiający życie dwóch współlokatorów i przyjaciół – Marka Corrigan i Jeremy’ego Osborne’a, oraz *Miranda*³, opowiadająca o codziennych perypetiach tytułowej bohaterki.

¹ Wszelkie konwersacje i kontakty interpersonalne przesiąknięte są przynajmniej pewną dozą: przekomarzania, droczenia się, ironii, inteligentnego dowcipu, kpiny, gry słownej, satyry, niedomówienia, żartobliwej autoironii, sarkamu czy po prostu „wygłupów” (Fox 2007: 93).

² *Peep Show*, pomysł i scenariusz J. Armstrong i S. Bain, wyst. D. Mitchell, R. Webb i O. Colman, od 2003 w Channel 4, jak dotąd 7 serii i 42 odcinki; uhonorowany m.in. nagrodą BAFTA za najlepszą komedię sytuacyjną w 2008, zob. http://en.wikipedia.org/wiki/Peep_Show_%28TV_series%29. Do tej pory serial nie był emitowany w Polsce.

³ *Miranda*, pomysł, scenariusz i główna rola M. Hart, reż. J. May, od 2009-2010 emisja w BBC Two, od 2012 BBC One, jak dotąd 2 serie i 12 odcinków. Serial nagrodzony m.in. British Comedy Awards w 2011 r., zob. http://en.wikipedia.org/wiki/Miranda_%28TV_series%29. Polska emisja pod tym samym tytułem w HBO.

Brytyjskie serie komediowe, jak w przypadku *Peep Show* i *Mirandy*, są produktami telewizji publicznej, pierwszy – BBC (British Broadcasting Corporation), czyli Radiowo-Telewizyjnej Brytyjskiej Korporacji Nadawczej – największej tego rodzaju instytucji na świecie⁴, drugi – Channel 4, posiadający (na innych prawach, ale jednak) status nadawcy publicznego⁵. Główną misją tych podmiotów nadawczych (opartą na odpowiednich przepisach i ustawach⁶), jeśli chodzi o funkcję rozrywkową, jaką powinna pełnić telewizja (stawianą niemal na równi z informacyjną czy edukacyjną), jest prezentowanie innowacyjności, eksperymentalizmu i kreatywności w szerokiej gamie wysokiej jakości zróżnicowanych programów, które powinny bawić, jednocześnie angażując widzów w ambitny i wyszukany sposób. Ponadto w misję tę wpisuje się również: ustanawianie trendów, podejmowanie twórczego ryzyka oraz kształcenie i wspieranie talentów w wielu dziedzinach twórczej aktywności⁷, w tym *Mirandy Hart* i duetu *Mitchell-Webb*⁸.

Tak funkcjonująca telewizja publiczna, starająca się odpowiadać na potrzeby swych odbiorców, w tym nieustający popyt na humor, determinuje proces powstawania seriali komediowych, ich liczbę i prezentowany poziom. O tym, że w Wielkiej

⁴ Podstawowe kanały są ogólnodostępne i niekomercyjne, zob.

<http://www.medianewsline.com/bbc-worlds-largest-broadcaster-most-trusted-media-brand> [dostęp: 23.03.2014].

⁵ Główną różnicą między nimi jest sposób finansowania. BBC utrzymuje się m.in. z płaconego przez Brytyjczyków abonamentu RTV, w zamian za co nie wolno jej emitować na swoich kanałach żadnych reklam. Natomiast Channel 4 może pokazywać reklamy na równi z podmiotami prywatnymi, ale nie otrzymuje za to żadnych subsydiów ze środków publicznych.

http://pl.wikipedia.org/wiki/Channel_4 [dostęp: 31.03.2014].

⁶ Misja BBC oparta jest na *Broadcasting Royal Charter* (Karcie Królewskiej w zakresie transmisji programów radiowo-telewizyjnych), natomiast Channel 4 podlega ustawie *Communications Act* z 2003 r.

⁷ http://www.bbc.co.uk/aboutthebbc/insidethebbc/howweare/mission_and_values/ [dostęp: 23.03.2014].

⁸ „Jestem wdzięczna BBC Two za wsparcie i opiekę, oraz wiarę w moją wizję programu” („I am very grateful to BBC Two for supporting and nurturing me, and trusting my vision for the show”) – wypowiedź *Mirandy Hart* posiadającej przez jakiś czas swoje biuro w siedzibie BBC, tak by mogła nieskrępowanie, w każdej chwili tworzyć). *Miranda leaves BBC2 for third series on BBC1*, 2011, <http://metro.co.uk/2011/02/10/miranda-moves-to-bbc1-after-two-series-on-bbc2-637931> [dostęp: 11.07.2014]. Tłumaczeń z języka angielskiego dokonała Autorka artykułu (uwaga redakcji).

Brytanii powstaje ogromna liczba seriali komediowych, nie trzeba nikogo przekonywać, nie znaczy to jednak wcale, że wszystkie są równie dobre, ich poziom bywa nierównomierny. Niemniej jednak, sporo z nich zasługuje na uważny odbiór i analizę. Warto się przyjrzeć temu, w jaki sposób są one realizowane, bo to kolejny atrybut wyróżniający je spośród międzynarodowych produkcji.

Przed wszystkim brytyjskie komedie sytuacyjne produkowane są na ogół przez wspomniane wyżej stacje niekomercyjne, dla których mniej istotny jest aspekt finansowy, a bardziej wypełniana misja. Oznacza to, że nie zabiega się specjalnie ani o ich oglądalność, ani o długość serii⁹. Liczy się przede wszystkim ich jakość, przekładana na stopniowe angażowanie publiczności. Często zatem zdarza się tak, że pierwsze epizody ogląda wąskie grono odbiorców. Rzadko jednak ściąga się je z anteny, z reguły pozostają w ramówce dłużej, tak, by z czasem zyskały szerszą publiczność (określa się je mianem *slow burners*).

Tak było w przypadku *Peep Show* – najdłuższego serialu w historii Channel 4, bo składającego się jak dotąd z ośmiu sezonów, co na brytyjskie standardy jest zjawiskiem rzadkim. Warto dodać, że stało się tak dlatego, iż na Wyspach szybko zyskał status serialu kultowego (zob. Pettie 2007; Pollock 2007), choć nieprzyciągającego przed ekrany wielu milionów widzów, najprawdopodobniej ze względu na swą nietypową, nowatorską formę (Wilkes 2006). Mimo raczej niskiej oglądalności (średnio 1.3 miliona, 8% widzów) Channel 4 zdecydował się kontynuować serię (po 4. sezonie) przez wzgląd na wysoką jakość programu i nadzwyczaj dobrze rozwijającą się karierę utalentowanych komików odgrywających w serialu główne role¹⁰. Również zgodnie z polityką stacji telewizyjnych dążących do oferowania brytyjskiej publiczności różnorodnych i zabawnych, ale jednocześnie angażujących programów utalentowanych twórców, najpopularniejsze serie komediowe, w tym komedie sytuacyjne, pisane są zazwyczaj przez jednego bądź dwóch świetnie wykształconych autorów. Produkcje te, nazywane *hand-made*, to

⁹ Zazwyczaj serie te rozpisane są na dwa, trzy lub cztery sezony i, mimo dużej popularności, kończone. Wiele z nich rozpisanych zostało na jeden sezon, niezależnie od osiągniętej w trakcie emisji oglądalności.

¹⁰ Trzeba w tym miejscu przyznać, że nie bez znaczenia była zadowalająca sprzedaż serialu na płytach DVD.

w istocie programy autorskie¹¹, posiadające swój indywidualny, a często i oryginalny styl¹², co widać w wybranych przeze mnie produkcjach.

Miranda to autorski sitcom Mirandy Hart – pochodzącej ze szlacheckiej rodziny i dobrze wykształconej aktorki i pisarki. Jego wyjątkowość i oryginalność polega na tym, iż jest to sitcom quasi-autobiograficzny realizowany w nad wyraz tradycyjnej formie. *Peep Show* natomiast, pisany przez współpracujących ze sobą od czasów studiów – Jessego Armstronga i Sama Baina¹³, a także odtwórców głównych ról, również znających się od studiów w Cambridge – Davida Mitchella i Roberta Webba – stanowi nowatorską pod względem formy jakość.

Oba sitcomy są tylko jednym z wielu tekstów kultury, z jakimi utożsamiają się artyści. Dopełniają je: występy sceniczne (tzw. *stand-up comedy*) i teatralne, telewizyjne programy komediowe (*panel shows*), filmy fabularne, w których występują razem aktorzy (np. *Magicians*, Wielka Brytania 2007), akcje charytatywne, wydawane książki i popularne strony internetowe. Ta imponująca aktywność i wszechstronność działań artystów oraz odwaga twórcza w przedstawianiu czy wręcz obnażaniu siebie sprawia, że ich serialowe role wydają się bardziej wiarygodne, a tym samym bardziej zabawne. Widz potrafi utożsamić się z bohaterem serialu i jego codziennymi problemami tym bardziej, że utożsamia się z nimi, w pewnym stopniu, aktor. Doskonale obrazuje to przypadek Mirandy Hart, której serial możemy obejrzeć online wraz z następującymi po nim wywiadami z gośćmi (aktorami występującymi w danym odcinku bądź osobami, które były inspiracją na etapie pisania scenariusza¹⁴). Mo-

¹¹ Inne autorskie serie komediowe to m.in. *Tak, panie ministrze* (*Yes Minister*, BBC2 1980-1984) Antony'ego Jaya i Jonathana Lynna; *Tylko głupcy i konie* (*Only Fools and Horses*, BBC1 1981-2003) Johna Sullivana; *Biuro* (*The Office*, BBC2 2001-2003) Ricky'ego Gervaisa i Stephena Merchanta; *Ojciec Ted* (*Father Ted*, Channel 4 1995-1998) i *Księgarnia Black Books* (*Black Books*, Channel 4 2000-2004) Grahama Linehana.

¹² Pisałam o tym szerzej w rozdziale *Brytyjska a amerykańska komedia sytuacyjna*, w książce: *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji* (Bucknall-Hołyńska 2014).

¹³ Napisali razem m.in. *Smack the Pony*, *The Old Guys*, *Fresh Meat*, *The Queen's Nose*, *My Parents are Alien*.

¹⁴ Gośćmi byli m.in. Clare Balding, która wpłynęła na charakter Tilly, Frank Skinner, a nawet rzeczywista matka Mirandy Hart – Diana Margaret Luce.

zemy też przeczytać jej książkę *Is It Just Me?*, by dowiedzieć się czegoś więcej na przykład na temat kompleksów z dzieciństwa¹⁵. Wreszcie, mogliśmy posłuchać jej na żywo w czasie jednego z występów trwającego kilka miesięcy tournée po Wielkiej Brytanii w 2014 roku, bądź obejrzeć z niego nagranie wydane w tymże roku na DVD pod tytułem *My, What I Call, Live Show*. Po jakąkolwiek formę ekspresji Mirandy Hart byśmy nie sięgnęli, wyłoni nam się z niej spójny i konsekwentnie budowany wizerunek bohaterki brytyjskiej popkultury.

Miranda to zwrot ku tradycyjnemu, oldskulowemu sitcomowi z lat 70. (*old-fashioned comedy*)¹⁶, realizowanemu na jasno oświetlonej teatralnej scenie¹⁷, pełnemu gagów (*gag-happy*), cech komedii slapstickowej, a filmowanemu głównie z jednej kamery (*one camera set up show*), najczęściej z punktu widzenia siedzącej na wprost widowni. Stały schemat kompozycyjny sitcomów (Bucknall-Hołyńska 2014: 124), w tym przypadku zostaje jeszcze wzbogacony o rzadko spotykane w nim elementy, takie jak: przywitanie się głównej bohaterki z publicznością zasiadającą przed odbiornikami, krótkie przypomnienie, co się ostatnio w jej życiu wydarzyło („Previously in my life...”), a następnie przejście żartem do akcji właściwej. Co wyjątkowe dla tego serialu, akcja właściwa przerywana jest od czasu do czasu zatrzymaniem filmowej fikcji i zwróceniem wprost do kamery, a więc bezpośrednio do widza, z komentarzem (bądź jedynie gestem) dotyczącym oglądanej na ekranie sytuacji¹⁸. Każdy odcinek kończy każdorazowo pomachanie ręką na pożegnanie występujących w nim aktorów, jak w sitcomach *Dad's Army* czy *Hi-de-Hi!* (Welch 2009), poprzedzone przypomnieniem, co tym razem zobaczyli widzowie („You have been watching...”), tu znów ukłon w stronę autorów komediowych Crofta i Perry'ego i ich *Dad's Army* (Maxwell 2009).

¹⁵ Miranda Hart, 2013, *Is It Just Me?*, London.

¹⁶ <http://www.chesterchronicle.co.uk/whats-on/film-tv/miranda-hart-harks-back-tv-5214939> [dostęp: 13.07.2014].

¹⁷ <http://www.thenewcurrent.co.uk/#!camden-fringe-interview-steven-jordan-/cngw>

¹⁸ Jej styl przyrównuje się do: *The Two Ronnies* (BBC1 1971-1987) czy *The Morecambe & Wise Show* (BBC 1968-1977), w których również były zwroty do kamery, puszczanie oka.

Peep Show natomiast tak dalece odbiega od zasad gatunku, że przez wielu zagranicznych widzów nie bywa do niego zaliczany. Składają się na to nowatorskie, niestosowane wcześniej w tym gatunku rozwiązania. Najważniejsze z nich to umieszczenie kamery w oku bohatera (subiektywizm narracji), dzięki czemu możemy poznać intymny świat postaci (czasem odbierany wręcz jako pornograficzny), szczególnie że dopełnia go głos z offu oddający myśli bohatera. By lepiej zobrazować ten narratorski zabieg, przywołam jedne z najbardziej kontrowersyjnych scen – pocałunków głównych bohaterów z kobietami bądź mężczyznami, podczas których mamy wrażenie, że nie tylko jesteśmy świadkami tej intymnej sceny (wojeryzm), ale wręcz jej uczestnikami (czujemy się tak, jakbyśmy to my całowali). Dodatkowym wyróżnikiem *Peep Show* jest zmieniająca się przestrzeń. Kamera niejednokrotnie przekracza granicę typowej dla gatunku zamkniętej przestrzeni mieszkania czy biura, wychodzi w plener, oraz wkracza do różnych, mniej lub bardziej oddalonych miejsc. Na wyjątkowość omawianej produkcji wpływa także konstrukcja fabularna każdego z epizodów, w której już od samego początku widzowi towarzyszy nieustępujące ani na chwilę przecucie, że zaraz coś pójdzie źle, i nie będzie to tylko chwilowa wpadka w postaci nedorzecznego kłamstwa czy niespodziewanie wydanego odgłosu, jak w przypadku *Mirandy*, ale nieodwracalna w skutkach katastrofa, taka jak ucieczka sprzed ołtarza, kompromitacja w toalecie zakończona wyrzuceniem z pracy, czy seks z wieloletnią dziewczyną przyjaciela zakończony ciążą. Wszystko to sprawia, że *Peep Show* nie jest łatwy w odbiorze i zaliczyć go można do tzw. *stressful comedy*¹⁹. Jak widać, taka różnorodność, nawet w obrębie jednego gatunku telewizyjnego sprawia, że żaden wyrafinowanego humoru odbiorca poczuje się zaspokojony. Dwa analizowane seriale komediowe, oprócz nietypowej formy, zbudowane są na ciekawie skonstruowanych bohaterach, z jednej strony specyficznych, ale jednocześnie reprezentujących wiele narodowych cech Brytyjczyków.

¹⁹ Jeśli się przyjrzeć choćby tylko wymienionym w dalszej części artykułu cechom narodowym Brytyjczyków obecność seriali komediowych typu *stressful comedy* nie powinna dziwić. Inne tego typu programy niezwykle popularne na Wyspach to: *Jestem Alan Partridge* (*I'm Alan Partridge*, BBC2 1997-2002) czy *The Inbetweeners* (*The Inbetweeners*, E4 2008-2010).

Pomysł sitcomu *Miranda* opiera się na tym, że tytułowa bohaterka po prostu nie pasuje („Miranda can't fit in”) (Saunders 2009) – w najbardziej szerokim sensie tych słów, bo nie chodzi tu jedynie o jej fizyczność (wzrost, niezgrabne ruchy, nadwaga), ale przede wszystkim o postawę i zachowanie. Pamiętając o tym, że *Miranda* to sitcom quasi-biograficzny, możemy powiedzieć, że protagonistka jest odbiciem autorki (szczególnie w młodszej wersji), ale odbiciem przerysowanym, wyolbrzymionym, choć ciągle z nią tożsamym. W swym sitcomie Miranda jest bardziej komikiem występującym na scenie niż aktorem wchodzącym w rolę, ona raczej jest niż gra (szczególnie, że jej wizerunek zostaje dopełniony w innych tekstach kultury jej autorstwa, o czym pisałam wcześniej). Z tego powodu Miranda wydaje się być naturalnie zabawna, a przez to wyjątkowa. To trzydziestopięcioletnia singielka pochodząca z wyższych sfer, która wszystkie swoje odziedziczone po przodkach pieniądze zainwestowała w wątpliwy biznes, czyli *joke shop* – sklep z zabawnymi rzeczami, raczej nie po to, by się na nim dorobić (na interesach ani pracy nie zna się wcale), ale po to, by mieć pretekst do wiecznej i niczym nieograniczonej zabawy.

Miranda, zwana przez koleżanki Queen Kongiem, gra postać podobną do Ediny Monsoon, znanej z popularnego w świecie serialu *Absolutnie Fantastyczne* (w którym przed laty Hart zagrała epizod)²⁰: dużą, z wyższych sfer (*posh*), prostolinijną, bezpośrednią i szczerą (co jest nie na miejscu w brytyjskiej kulturze), dziecinną i nie zanadto inteligentną, czasem niezrównoważoną, „radośnie niefajną” (Maxwell 2009). Jest ona, podobnie jak większość bohaterów sitcomów, nieporadna w kontaktach personalnych, szczególnie z mężczyznami. I tu pojawia się ciekawa postać osobnika płci męskiej, obiektu westchnień Mirandy, który funkcjonuje w sitcomie jedynie na prawach lustra, w którym odbija się bohaterka (a raczej przed którym dokonuje się jej upokorzenie, zob. Maxwell 2009)²¹. Miranda jednak nie radzi sobie także z bliskimi, przede wszystkim z apodyktyczną matką – manifestującą swoją przynależność do wyższych warstw społecznych, między innym wyrażeniem „Such fun!”, które można

²⁰ *Absolutnie fantastyczne* (*Absolutely Fabulous*, BBC1 1992-2012).

²¹ Ciekawe jest również to, że jego figura istnieje również jako odbicie sytuacji kreacji kobiet w sitcomie w czasie 40 lat jego istnienia.

by przetłumaczyć na polskie „Nieży ubaw!”²² – starającą się za wszelką cenę wydać córkę za mąż. Poza tym wszystkim, Miranda reprezentuje charakterystyczne dla Brytyjczyków wartości. Jest skromna, uprzejma i sympatyczna. Ma typowo angielskie poczucie humoru, nie zawsze jednak rozumiane przez otoczenie, i kompleksy wyniesione jeszcze ze szkoły, które nie pozwalają jej realizować swoich marzeń. Ze swym niedopasowaniem i co chwilę popełnianymi gafami, bohaterka to postać uosabiająca codzienne kobiece neurozy, dotyczące najczęściej obawy przed kompromitacją w oczach mężczyzny. Posuwa się w tym nawet trochę dalej, pokazuje bowiem, że jej zachowanie bywa idiotyczne, i pyta swą publiczność, czy też czasem nie czują się, choć odrobinę, jak idioci, czy to tylko ona sama, i czy nie pośmialiby się z tego razem (stąd tytuł jej książki)²³. Ta terapeutyczna, poza komiczną, funkcja sitcomu sprawiła i ciągle sprawia, że jego pomysłodawczyni zaczęła radzić sobie z własnymi kompleksami, niedoskonałościami i słabościami nie tylko w życiu, ale i w świecie mediów zdominowanym przez mężczyzn (szczególnie w tej samej, komediowej branży) oraz wyidealizowane wizerunki młodych i wiecznie pięknych kobiet.

Podobnie niedostosowani społecznie wydają się być bohaterowie *Peep Show*. Mark to przeciętnie wyglądający trzydziestolatek, pracujący początkowo jako doradca kredytowy w niewielkiej firmie, posiadający większe ambicje, będący właścicielem małego mieszkania w wieżowcu, które dzieli z Jeremy’em. To introwertyk, typ samotnika i neurotyka przepełnionego kompleksami i fobiami. Traktuje siebie zbyt serio. Jest nieśmiały i nieporadny w kontaktach międzyludzkich, właściwie wydaje się być dysfunkcyjny społecznie²⁴. Każdego dnia próbuje się kontrolować (choćby dlatego unika alkoholu, w przeciwieństwie do Jeremy’ego), by przetrwać wiele sytuacji towarzyskich, które są dla niego prawdziwym wyzwaniem. Niestety, ani na moment

²² To osobny rodzaj komizmu wynikającego z tak popularnych na Wyspach podziałów klasowych (Fox 2007: 107).

²³ Ta forma komizmu to także chęć odcięcia się od masy innych programów komediowych, szczególnie *panel shows* zdominowanych przez męskich komików, którzy za każdym razem chcą udowodnić, jacy są inteligentni i dowcipni (Cochrane 2010).

²⁴ *The British Comedy Guide*, <http://www.comedy.co.uk/guide/tv/peep-show/about> [dostęp: 03.06.2012].

nie opuszcza go poczucie lęku i strachu. Bez ustanku się wszystkim przejmuję, a przez to zachowuje się dziwacznie, niedorzecznie, nieracjonalnie, impulsywnie, niekonsekwentnie. Jest przeczulony na punkcie tego, co myślą o nim inni (to przeradza się wręcz w paranoję), stale udaje kogoś innego, nawet przed samym sobą, i postępuje wbrew sobie (kierunek studiów, ślub z Sophie). Jest też regularnie upokarzany, wyśmiewany, a nawet prześladowany. Życiowe niepowodzenia Marka sprawiają, że staje się on bardzo pesymistycznie i krytycznie nastawiony do życia. Nie potrafi się cieszyć, nie zaznaje szczęścia. Efekt komiczny w przypadku tej postaci budzi to, że Mark skupia w sobie sporo negatywnych, i oczywiście wyolbrzymionych, cech narodowych Brytyjczyków, głównie braki towarzyskie, a szczególnie kluczowy dla komizmu moment skrępowania, gdy bohaterowie znajdują się w niezręcznej bądź osobliwej relacji z innymi. Warto zaznaczyć, że niemal każdy układ towarzyski bywa dla angielskich bohaterów potencjalnie kłopotliwy. Nie dziwi zatem, że operując stereotypami (charakterystycznymi dla tego typu produkcji), Brytyjczycy dysponują wyjątkowo bogatym źródłem materiału komicznego (Fox 2007: 309).

Jeśli Mark jest uosobieniem negatywnych cech stereotypu mieszkańca Wysp, to jego współlokator Jeremy jest reprezentantem typu zwanego przez Anglików „happy-go-lucky jerk”²⁵. Wiedzie bowiem raczej próżne i pełne urojeń życie. Przez niemal wszystkie sezony pozostaje bezrobotnym, niezrealizowanym, a we własnym mniemaniu utalentowanym i szukającym swej szansy „muzykiem”, niemniej jednak nie bardzo tym stanem rzeczy przejętym. Ma wiele pomysłów na życie i mimo iż przy każdorazowej próbie ich realizacji niemal zawsze się kompromituje, nie traci energii i optymizmu. Jeremy jest mniej inteligentny od Marka, ale sprawniejszy towarzysko. Uważa się za atrakcyjnego mężczyznę i, trzeba przyznać, odnosi niemałe sukcesy na tym polu (wiąże się z dużo atrakcyjniejszymi od niego kobietami), czego zazdrości mu Mark. Jeremy w ogóle jest hedonistycznie nastawiony do życia (palenie marihuany, picie alkoholu, przygodny seks). Z drugiej strony, pozostaje naiwnym, niedojrzałym, egoistycznym, złośliwym, zazdrosnym, bezmyślnym, a nawet okrutnym dużym dzieckiem. Pomimo tych obopólnych wad

²⁵ W wolnym tłumaczeniu 'beztroski głupek' (Dean 2010).

Mark i Jeremy lubią spędzać razem czas i razem mieszkać. Łączy ich mocna męska przyjaźń. Ponadto, obaj czują się wyalienowani ze społeczeństwa, które uważa ich za „loserów”.

Oglądając życiowe zmagania przedstawionych bohaterów komedii sytuacyjnych, wydawać by się mogło, że przechodzą oni kryzys psychospołeczny, jednak poznawszy i uświadomiwszy sobie kulturowe zachowania Wyspiarzy widzimy, że to tylko ich karykaturalne odbicie. Brytyjskie sitcomy portretują własnych obywateli z wielkim upodobaniem. Takie przedstawienie postaci wynika z podstawowej cechy Anglików – dystansu nie tylko wobec innych, ale też wobec siebie, i trafia w gusta widzów, którzy czerpią perwersyjną przyjemność z podglądania na ekranie kogoś, kto tak jak oni ma problemy wynikające w głównej mierze z ułomności towarzyskiej. To, zdaniem wielu badaczy, jest miarą sukcesu prawie wszystkich brytyjskich seriali (Delaney 2012). Pozostaje jeszcze jeden element wyróżniający brytyjskie seriale komediowe, sprawiający, że cieszą się one tak dużym powodzeniem za granicą, mimo że jest on najtrudniejszy w przełożeniu na inne języki i trudny do zdefiniowania: to angielski humor na wysokim poziomie.

Źródłem komizmu w gatunku telewizyjnym, jakim jest sitcom, są głównie dialogi, zależne od charakteru danej postaci, jej postawy i sytuacji, w jakiej się znajduje, oraz podejmowanego tematu. Warto zauważyć, że w Wielkiej Brytanii, mimo dużego nacisku na polityczną poprawność, żartować można dosłownie ze wszystkiego, nie ma tutaj tematów tabu ani cenzury, podobnie w produkowanych przez brytyjską telewizję odważnych sitcomach, szczególnie *Peep Show*. W serialu tym – jak też w wielu innych, np. *Małej Brytanii* (*Little Britain*, BBC 1 2003-2006) czy *Ojcu Tedzie* (*Father Ted*, Channel 4 1995-1998) – brak subtelności w żartowaniu na kontrowersyjne czy delikatne tematy, takie jak wyznanie, rasa, pochodzenie, klasa społeczna, orientacja seksualna; szczególnie, że w tym przypadku pojawiają się one w momentach, w których słyszymy myśli bohaterów, czyli nieustannie.

Poza kontrowersyjną, należącą często do sfery tabu tematyką, można wymienić przynajmniej kilka niepodważalnych wskaźników angielskiego humoru realizujących się w języku. To przede wszystkim ironia i wszystkie jej odmiany: autoironia, balansowanie na granicy bycia serio i żartu, tzw. *half-joke* (Mark:

„Nie można kupić miłości za pieniądze, ale w sumie nie zaszkodzi być posiadaczem umeblowanego mieszkania”²⁶). Sarkazm jako natężenie ironii pojawia się rzadziej, Anglicy używają go jako tarczy i broni (Gervais 2011), a więc w trakcie słownych potyczek (Mark: „Uwaga! Jeff będzie opowiadał kawał! Jeff będzie opowiadał kawał! Wszyscy cicho, Jeff będzie opowiadał kawał!” ,czy obserwując Jeremy’ego usiłującego czytać *Wichrowe Wzgórze*: „Fascynujące. To jak patrzeć na owcę starającą się użyć iPhone’a”). Nie chodzi o to, że Anglicy jako jedyni stosują ironię (tak, jak i pozostałe elementy angielskiego humoru), ale o to, na jaką skalę to robią (jest to więc raczej kwestia ilości niż jakości), a także jakie znaczenie jej przypisują.

Ironia jest stale obecna w codziennych rozmowach i na ekranie. Jej zrozumienie wynika przede wszystkim z kontekstu (Jeremy: „Znajduję się pośród *Dwunastu gniewnych ludzi*; mimo to, jestem jedynym, który nie jest rozgniewany. Jestem napalony. Tak jest zdecydowanie przyjemniej” lub Mark: „Jestem Russell Brand, a to uroczy Andrew Sachs”²⁷). Używanie ironii, które bywa po prostu unikaniem szczerości bądź sposobem na ukrycie uczuć (Pegg 2007), wynika z brytyjskiej kultury charakteryzującej się m.in. dystansem, powściągliwością, umiarem, skromnością czy uprzejmością, ale przede wszystkim wszechogarniającą potrzebą żartu. Ważne jest jednak, że Brytyjczycy w równym stopniu śmieją się z osób, które lubią, i z tych, których nie lubią, a także, co najważniejsze, z samych siebie, i to w równej mierze (Miranda: „Biegając bez stanika, wyglądałabym, jakbym przemycała fretki pod pachami”, „Niedawno zważyłam swój biust, by zobaczyć, ile by kosztowało wysłanie go pocztą. Zbyt dużo, nawet jak na zwykłą przesyłkę; jeśli wiesz, co mam na myśli...”).

Kolejnym stałym składnikiem brytyjskiego humoru, ale też w pewnym stopniu formą ironii, są niedomówienia czy insynuacje (*inuendo*), głównie seksualne, ale nie tylko, zwykle sugerujące coś nieodpowiedniego lub niegrzecznego (Miranda do Gary’ego niosącego zakupy: „O, jakie masz ładne jajka, jeśli wiesz, o czym mówię... Ale ze mnie niegrzeczna dziewczynka...”). Wynikają one zazwyczaj z powszechnie panującego, wręcz rygo-

²⁶ Ze względu na brak polskiej emisji serialu *Peep Show*, tłumaczenie cytatów własne.

²⁷ Angielscy komicy i aktorzy.

rystycznego zakazu zbytnej wylewności, emocjonalności oraz chępliwości, tzw. udawanej obojętności (Fox 2007: 100).

Inna, równie często spotykana forma komizmu wynikająca z uwarunkowań kulturowych, to *self-deprecating joke*, a więc żarty wynikające z brytyjskiej skłonności do deprecjonowania własnej osoby, niedoceniań siebie, własnych dokonań i zalet (ich uosobienie to Mark Corrigan wypowiadający w myślach tego typu zdania: „O Boże, ona jest taka śliczna i nawet sobie nie zdaje z tego sprawy. Prawdopodobnie nikt nigdy jej jeszcze tego nie powiedział. W takim razie ja powinienem to zrobić! Nie, nie powiem. Jeśli się o tym dowie, jestem skończony” lub: „Jeremy zostaje menagerem. Ja biorę rozwód. Może to on odniesie sukces i będzie szczęśliwy a ja nie. To by było typowe! Ja robię wszystko, czego oczekuje ode mnie społeczeństwo i głównie z tego wychodzi, a on siedzi na dupie i przypadkowo znosi złote jaja”).

Ciekawym aspektem brytyjskiego humoru jest *deadpan*, inaczej *dry-wit* lub *dry humour*, a więc komizm oparty na opozycji – postawy mówiącego do tematu, o którym prawi (Jeremy, z przejęciem podchodząc do nowego zlecenia: „O rany, to się naprawdę dzieje! Dobra, muszę się skoncentrować. To bardzo ważne dla rozwoju mojej przyszłej kariery, by dać mojemu szefowi orgazm”). Dowcip polega tu na braku odpowiedniej ekspresji, języka ciała. Zdanie tego typu wypowiedziane bywa zwyczajnym, monotonnym bądź tkliwym tonem wyrażającym spokój, nieszczerłość bądź powagę sytuacji, mimo niedorzeczności, błahości czy absurdalności jego przedmiotu. Jeszcze inny, równie częsty aspekt, to cięta riposta (*quip*), którą Anglicy cenią sobie wysoko, świadczy ona bowiem nie tylko o świetnym poczuciu humoru, ale też o inteligencji, a która potwierdza ich narodową gotowość do żartu, jego nieustanną potrzebę (Super Hans – bohater *Peep Show*: „Ludzie lubią Coldplay²⁸ i głosowali na nazistów, nie można im ufać, Jeremy”).

Trudno w tym miejscu wymienić wszystkie komponenty angielskiego humoru, szczególnie, że nie jest on często przekładalny, w dosłownym i przenośnym sensie. Na pewno zaliczyć do niego możemy także czarny humor – tematy i wydarzenia traktowane poważnie przez ogół, które w programach telewizyjnych, a więc i w sitcomach, zyskują zabawną bądź satyryczną

²⁸ Brytyjska grupa rockowa.

formę połączoną z absurdem, groteską, surrealizmem (Mark: „Zastanawiam się, jaki rodzaj skarpetek nosi Sophie. Czy kobiety w ogóle noszą skarpetki? Pewnie czasami. Ale czy zakładają je przed, czy po założeniu spodni, bo na pewno nigdy przed majtkami. Są pewne zasady. Gdyby je łamać, jak wtedy odróżnić facecota od kurczaka?”), w myśl idei, że celem sitcomu nie tyle jest wierne przedstawianie rzeczywistości, ile poddawanie jej krytyce, ukazanie w krzywym zwierciadle; oraz widoczny najsilniej w *Peep Show*, ale też w *Mirandzie* – *blue humour* oparty na często drażliwych, obraźliwych tematach, takich jak fizjologia ciała, jego niedoskonałości (Johnson – bohater *Peep Show* wyrażający zdziwienie na widok załatwiającego się Marka, w którym komizm zostaje spotęgowany poprzez rym w oryginalnym brzmieniu: „Is that normal pooing you’re doing, Mark?” czy Jeremy: „Poczekaj, czyli mówisz, że mógłbyś mnie zgwałcić, ale nie się ze mną kochać? To cały ty! Przeszedłeś samego siebie!”). W *Mirandzie* komizm pojawia się w wyniku zaistniałych sytuacji skrepowania (czyli właściwie cały czas), w których bohaterka nie kontroluje swojego ciała (liczne upadki, potknięcia, wydawanie społecznie nieakceptowanych dźwięków, nieprzemyślane i niepotrzebne kłamstwa, np. „Właśnie widziałam Gary’ego; powiedziałam mu, że byłam olimpijską gimnastyczką”) oraz mowy, a więc tego, co i jak mówi (lub śpiewa). Warto podkreślić, że cechą angielskiego dowcipu jest, w największym skrócie, brak: nadęcia, patosu, sentymentalizmu i zarozumiałstwa (Pegg 2007).

Źródła składające się na angielski humor, takie, jak ironia czy niedopowiedzenie, są tak powściągliwe, że nie zawsze są (szczególnie przez cudzoziemców) odczuwalne i zrozumiałe, a nawet jeśli, to nie doprowadzają do łez, ani nawet do śmiechu na głos; one często wywołują jedynie uśmiech na twarzy. Bo też o to chodzi w angielskim humorze oddającym specyfikę tej nacji, że to żart w swej powściągliwej, wyrafinowanej odmianie (Fox 2007: 101-102). I mimo, że widz zza granicy nie śmieje się przy nich do rozpuku, jest nimi, a szczególnie ich innością, oczarowany. Inność ta objawia się właśnie w angielskim humorze, ale też specyficznych i charakterystycznych dla tej nacji bohaterach oraz sytuacji, w jakiej się znajdują. To dzięki nim *britcomy* są już od lat narodowym produktem eksportowym oraz nośnikiem brytyjskiej kultury trafiającym w gusta coraz to szerszego międzynarodowego grona odbiorców.

Bibliografia:

- Bucknall-Hołyńska Justyna, 2014, *Brytyjska a amerykańska komedia sytuacyjna*, w: *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 131-146.
- Cochrane Kira, 2010, *Tv's Queen of Uncool*, „The Guardian”, 2.12.
- Dean Will, 2010, *“Peep Show” ’s Jez and Mark... by the people who know them best*, „The Guardian”, 20.11.
- Delaney Sam, 2012, *Comedy rules*, <http://www.guardian.co.uk/stage/-/2007/apr/07/comedy> [dostęp: 12.07.2014].
- Fox Kate, 2007, *Przejrzeć Anglików. Ukryte zasady angielskiego zachowania*, tłum. Agnieszka Andrzejewska, Warszawa.
- Gervais Ricky, 2011, *The Difference Between American and British Humour*, <http://ideas.time.com/2011/11/09/the-difference-between-american-and-british-humour> [dostęp: 12.07.2014].
- Jonzen Jessica, 2009, *Tall stories*, „The Lady”, 8.12.
- Maxwell Dominic, 2009, *Head and Shoulders above the Rest*, „The Times”, 2.11., <http://mirandahart.com/wp-content/uploads/2010/09/Times02112009.pdf>. [dostęp: 11.07.2014].
- Miranda leaves BBC2 for third series on BBC1*, 2011, <http://metro.co.uk/2011/02/10/miranda-moves-to-bbc1-after-two-series-on-bbc2-637931> [dostęp: 11.07.2014].
- Pegg Simon, 2007, *What are you laughing at?*, <http://www.theguardian.com/film/2007/feb/10/comedy.television> [dostęp: 13.07.2014].
- Pettie Andrew, 2007, *Who are those guys?*. „The Telegraph”, 7.04.
- Pollock David, 2007, *“Peep Show” is the best comedy of the decade*, „The Guardian” 16.04.
- Saunders Jennifer, 2009, *The height of comedy?*, „Radio Times” 7-13.11.
- Welch Andy, 2009, *Miranda Hart harks back to TV golden age*, „Chester Chronicle”, 9.11., <http://www.chesterchronicle.co.uk/whats-on/film-tv/miranda-hart-harks-back-tv-5214939> [dostęp: 12.07.2014].
- Wilkes Neil, 2006, *Fourth series of Peep Show „unlikely”*, 27.01. <http://www.digitalspy.co.uk/tv/news/a28564/fourth-series-of-peep-show-unlikely.html#~oM45vQaMYaVja2> [dostęp: 11.07.2014].

Joanna Chłosta-Zielonka

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

***Od Szpitala na peryferiach do Lekarzy.* Fenomen popularności seriali medycznych na podstawie analizy wypowiedzi internautów**

Abstrakt:

Celem artykułu jest wyjaśnienie zagadki popularności seriali medycznych na podstawie wypowiedzi internautów. Spełniają one funkcję kompensacyjną, kreując rzeczywistość życzeniową: oddanych do końca lekarzy, dysponujących nieograniczonymi możliwościami medycznymi. Poza tym, tak, jak w przypadku każdego filmu czy serialu, widzów przyciąga postać głównego bohatera. Jeśli chodzi o polskie seriale medyczne, mamy w nich także okazję zetknąć się z wieloma aktualnie funkcjonującymi problemami społecznymi. Szpital stał się dzisiaj szczególnym miejscem początku i końca. Tutaj właśnie ważą się losy najważniejszej wartości, naszego życia. Dotyczy to radości, ale też niepokojów z narodzin, a przede wszystkim walki ze śmiercią.

Słowa kluczowe:

seriale medyczne, popularność, problematyka seriali telewizyjnych, Internet

Oglądanie seriali telewizyjnych jest od kilku lat wyraźną modą, która panuje wśród przedstawicieli wszystkich grup społecznych, zawodów i profesji. Seriale są ważne dla odbiorców niezależnie od wieku. Ponieważ propozycja polskich stacji telewizyjnych się rozszerza, każdy potrafi znaleźć interesujący go temat i, co najważniejsze, być wiernym wybranemu gatunkowi. Dlatego też badania nad serialami obejmują coraz szersze kręgi, dotyczą tematyki i formy filmów, a także analizują potencjalnych odbiorców (Stachówna 1994; Gałuszka 1996; Kisielewska 2007; Kisielewska 2009; Filiciak, Giza 2011).

W roku 2013 powstały dwie książki, w których poddano analizie materiał badawczy dotyczący przestrzeni okołoserialowej. Mam na myśli opublikowane przez wydawnictwo Żak Krzy-

sztofa Arcimowicza *Dyskursy o płci i rodzinie w polskich telesagach. Analiza seriali obyczajowych najpopularniejszych na początku XXI wieku* (2013) oraz Beaty Łaciak *Kwestie społeczne w polskich serialach obyczajowych – prezentacje i odbiór* (2013).

Wymieniony jako pierwszy Krzysztof Arcimowicz jest już autorem kilku publikacji „filmowych”, m.in. był współredaktorem pracy *Wizerunki mężczyzn i kobiet w najnowszym filmie europejskim* (2009). We wstępie do pracy wspomnianej na początku ubolewa on jednak, że

Brakuje solidnych badań nad treścią seriali, które łączyłyby metody ilościowe i jakościowe. Zauważalny jest również niedostatek rzetelnych prac, które dotyczą przemian obrazowania życia rodzinnego i wizerunków płci w wieloodcinkowych serialach obyczajowych w okresie transformacji ustrojowej. Prawie nikt w Polsce nie zajmuje się sposobami przedstawiania mniejszości seksualnych i płciowych w telesagach (Arcimowicz 2013: 15).

Okazuje się jednak, że badaczy omawianych zjawisk jest znacznie więcej niż się wydaje, a konferencje poświęcone serialom stają się kolejnym etapem zawłaszczania tematu.

Powtarzalność i przewidywalność serialowych wątków prowadzi często do porzucenia serialu w momencie znużenia. Streszczenia kolejnych odcinków telenowel nie mogą budzić pozytywnych emocji. Dla przykładu, losowo wybrana notka o „nie wiem, którym serialu” brzmi zazwyczaj następująco:

Mateusz przekazuje dziadkom list z USA od Małgosi. Córka wyznaje w nim, że porzuciła Tomka dla Michała. Tymczasem Eryka i Marcin mają pretensje do Janki, że ich okłamywała. Z kolei Taro zwierza się Pawłowi, że bardzo podoba mu się Olga, ale nie wie, jak ją zaprosić na randkę... Wiktor rozmawia z Magdą¹.

Nie każdy zatem chce, co uzasadnia przykładowe powyższe przytoczenie, być uczestnikiem tego telewizyjnego spektaklu. Ja także zaliczam się do tego grona i nie mogę, w związku z tym, zajmować wyraźnego stanowiska, jeśli chodzi o badania przekrojowe nad problematyką seriali. Jestem jednak od wielu lat admiratorką seriali medycznych, które przyciągają mnie jakąś bliżej niezidentyfikowaną siłą i przykuwają uwagę na dłużej.

¹ http://www.swiatseriali.pl/news/news-serialowy-przewodnik_nId-1101287 [dostęp: 10.02.2014].

Jako literaturoznawca podejmujący zagadnienie powodów popularności określonego zjawiska, skazuję się od razu na przegraną. Nie dysponuję bowiem statystycznymi wynikami badań na przykład ankietowych, które tę tezę będą potwierdzały. Moje konstatacje opierać więc będę na wypowiedziach najszerzej dostępnych, zamieszczanych na odpowiednich forach internetowych. Wybrałam te najbardziej popularne: *Świat seriali*, *wirtualne media*, *film Onet*, *Super seriale*, *Filmweb*.

Seriale o tematyce medycznej gromadziły przed telewizorami sporą liczbę widzów i wzbudzały wyraźne zainteresowanie od kiedy tylko pojawiły się na ekranach. Dla wielu odbiorców, w obliczu stanu polskiej służby zdrowia, mogą służyć jako wzór opieki zdrowotnej, której chcieliby doświadczyć lub stanowić dla nich formę edukacji (Łaciak 2013: 308).

Wymienienie listy dobrze znanych seriali medycznych zajmuje chwilę. Są wśród nich filmy powstałe poza granicami Polski, jak wspomniany *Szpital na peryferiach* w reżyserii Jaroslava Dudka [I seria (odc. 1-13) – 1977, II seria (odc. 14-20) – 1981]. Do serialu dokręcono w 2003 roku dalsze losy bohaterów pt.: *Szpital na peryferiach po dwudziestu latach*. Wśród amerykańskich seriali zwracają uwagę trzy wyemitowane w telewizji polskiej: *Ostry dyżur*, *Doktor House* i *Chirurdzy*. *Ostry dyżur* według początkowych planów miał być filmem Stevena Spielberga. Ostatecznie współreżyserował on w 1994 roku 1. odcinek i służył radą reżyserowi, Michaelowi Crichtonowi. Następnie różni reżyserzy przygotowali aż 15 sezonów serialu, który zdobył dziesiątki, zarówno zbiorowych jak i indywidualnych, dla poszczególnych aktorów, nagród: Emmy, Złote Globy, Screen Actors Guild Awards. Był także ponad sto razy nominowany do Emmy².

Z kolei *Dr House* (ang. *House, M.D.*), amerykański medyczny serial telewizyjny produkowany dla stacji telewizyjnej Fox, zadebiutował na antenie 16 listopada 2004 roku. Dystrybuowany w 66 krajach, był najczęściej oglądanym programem telewizyjnym w 2008 roku. Otrzymał też wiele nagród, m.in. Peabody Award, dwa Złote Globy i trzy Emmy. Wyemitowano osiem

²http://pl.wikipedia.org/wiki/Ostry_dy%C5%BCur_%28serial_telewizyjny%29 [dostęp: 28. 03. 2014].

serii serialu. 21 maja 2012 r. został pokazany ostatni (177.) odcinek, zatytułowany *Everybody Dies*³.

Serial *Chirurgzy* (ang. *Grey's Anatomy*) światową premierę miał 27 marca 2005. 10 sezonów serialu przyczyniło się do wielu sukcesów filmu: m.in. dwóch Złotych Globów, dwóch nagród Emmy i kilkudziesięciu nominacji do tych nagród.

Jeśli chodzi o polskie seriale, to najdłużej, bo od 7 listopada 1999 roku jest nadawany w TVP 2 serial *Na dobre i na złe*. Aktualnie trwa 15. jego sezon, a liczba odcinków przekroczyła już w 2012 roku okrągłe 500⁴. Jak podają odpowiednie źródła, obecnie jest najchętniej oglądanym, cotygodniowym, polskim serialem, ze średnią oglądalnością 5,5 mln widzów⁵. Z kolei 4. sezon emitowanego od października 2011 serialu *Lekarze*, pojawił się na antenie w marcu tego roku (2014).

Serial *Lekarze*, najbardziej aktualny w polskiej telewizji, wywołuje różne komentarze. Na ogół świadczą one o popularności filmu, choć widzowie potrafią także wyrażać, bez żadnych zahamowań, swoje negatywne emocje. Emisja 1. serii miała miejsce w 2010 roku. Wtedy też publikowano sondaże oglądalności, w których serial lokował się bardzo wysoko:

Nowy serial TVN *Lekarze* ogląda średnio 3 mln widzów. Produkcja daje stacji pozycję lidera zarówno wśród wszystkich widzów, jak i w grupie komercyjnej. *Lekarze* podnoszą też wyniki TVN względem ubiegłego roku, a w sieci serial wyświetlono już ponad milion razy (...). Średnia widownia trzech dotąd pokazanych odcinków wyniosła 3,02 mln osób, co przełożyło się na 23,63 proc. udziału w grupie 4+ i 24,40 proc. w 16-49 — wynika z danych Nielsen Audience Measurement dla Wirtualnedia.pl. Oglądalność serialu rośnie z odcinka na odcinek — pierwszy obejrzało 2,94 mln widzów, a trzeci już 3,17 mln. (...) W paśmie nadawania *Lekarzy* TVN jest liderem rynku zarówno wśród wszystkich widzów, jak i w grupie komercyjnej 16-49⁶.

³ http://pl.wikipedia.org/wiki/Dr_House [dostęp: 31. 03.2014].

⁴ http://pl.wikipedia.org/wiki/Na_dobre_i_na_z%C5%82e [dostęp: 31. 03.2014].

⁵ <http://www.wirtualnedia.pl/> [dostęp: 2013-12-12].

⁶ <http://www.wirtualnedia.pl/arttykul/serial-lekarze-hitem-tvn>, [dostęp: 17.02.2014].

Poza kręgiem moich zainteresowań znajdują się polskie niby-dokumenty, w których grają amatorzy (*Szpital*) lub zawodowcy (*Klinika urody*).

Swoje rozważania nad rzeczywistością polskich seriali medycznych rozpocznę od konstatacji Małgorzaty Jacyno, autorki artykułu *Boys In White. Narracje medyczne w kulturze popularnej*, która pisze, że seriale medyczne, cieszące się popularnością od lat, dają możliwość „zajrzenia za kulisy instytucji, a co za tym idzie obietnicy jakiejś formy odzyskiwania przez niego kontroli nad asymetryczną relacją” (Jacyno 2010: 311). Jak możemy stwierdzić sami i co potwierdzają np. badania socjologiczne Beaty Łaciak

polskie seriale medyczne niewiele mają wspólnego z doświadczeniami Polaków. Wyidealizowany obraz szpitala powoduje, że prawdopodobnie marzeniem każdego widza jest w razie choroby trafić do Leśnej Góry, miejsca akcji popularnego serialu *Na dobre i złe*, lub toruńskiego szpitala miejskiego Copernicus (*Lekarze*) (Łaciak 2013: 159).

Zarówno szpital w Leśnej Górze, jak i Copernicus w Toruniu, kreuje rzeczywistość życzeniową: personel medyczny z oddaniem i poświęceniem zajmuje się każdym pacjentem, lekarze pojawiają się na każde wezwanie i perfekcyjnie przeprowadzają skomplikowane zabiegi medyczne, na które się zwykle czeka w długich kolejkach. Nie ma problemu z miejscem w szpitalu, pacjenci nie leżą w przepełnionych salach czy na korytarzu. Szpitale wyposażone są w nowoczesny sprzęt, i prowadzi się w nich nowoczesne, nawet eksperymentalne, leczenie (Łaciak 2013: 159). Jak pisze Beata Łaciak, tak wyidealizowany obraz szpitali

można potraktować jako swoistą mitologizację rzeczywistości, stworzenie mitycznego świata, w którym prawie możliwa jest nieśmiertelność. Dzięki ofiarnym lekarzom choroba, a nawet śmierć może zostać pokonana (Łaciak 2013: 161).

Myślę jednak, że ta przywołana przeze mnie analiza popularności polskich seriali medycznych, choć właściwa, poparta odpowiednimi przykładami, nie ogranicza możliwości interpretacyjnych. Wymieniony w tytule mojego artykułu serial *Szpital na peryferiach*, brzmiący w oryginale *Nemocnice na kraji města*, traktowany jest jako kultowy przez tych widzów, którzy dojrze-

wali w czasach późnego PRL-u i dla których rzeczywistość czechosłowacka była, w jakimś sensie, namiastką, a może lekkim powiewem tego, co działo się za inną niż wschodnią granicą. Odszukane na forum internetowym wypowiedzi potwierdzają słuszność tego stwierdzenia. „Tst72 bywalec” pisze np.:

Cała moja (i nie tylko moja) rodzina siadała przed telewizorem, aby obejrzeć ten czechosłowacki serial i bohaterów – doktora Štrosmajera i siostrę Huňková (ta od gołębiczy), doktora Sovę, doktora Blažeja i piękną siostrę Inę...⁷

Internauci potwierdzają, że serial dostarczał im różnorodnych podniet. Jeden z nich pisze:

Dla mnie najważniejsza była jednak muzyka rozpoczynająca każdy odcinek, „hipnotyzowała” mnie i wywoływała pewnego rodzaju uniesienie. Co takiego jest w tych dźwiękach? Dzisiaj są dla mnie pewnego rodzaju „wehikułem czasu”, który przenosi mnie ponad dwadzieścia lat wstecz, do czasów kiedy byłem jeszcze dzieciakiem⁸.

Oglądanie tego serialu dzisiaj potraktować można jako resentyment, związany z nostalgią za czasem młodości, który minął i na pewno nie powróci.

Poczynając od analizy *Szpitala na peryferiach* można więc zaryzykować tezę, że seriale medyczne są najchętniej oglądane wcale nie ze względu na specyfikę prezentowanej profesji bohaterów. Dostarczają bowiem w pigułce wiedzy o wszystkim, co w aktualnej rzeczywistości jest istotne, modne, o czym się mówi powszechnie i czym się żyje na co dzień. Trafne są spostrzeżenia Agnieszki Holland, profesjonalistki w tej dziedzinie, która wypowiadając się na temat popularności różnych gatunków filmowych, powołuje się właśnie na serial medyczny:

Moim zdaniem, seriale amerykańskie – jeśli chodzi o zapis obyczajów – są w tej chwili ciekawsze niż filmy fabularne. Na przykład *Ostry dyżur*, najpopularniejszy od lat serial: naładowany, świetnie zrobiony, świetnie reżyserowany (Holland 2012: 201).

⁷ Polska Centrala Miłośników Lat 80-tych, <http://forum.80s.pl/viewtopic.php?t=5708> [dostęp: 30.01.2014].

⁸ Tamże.

Doceniony przez Agnieszkę Holland serial *Ostry dyżur* rzeczywiście zbiera najlepsze, wręcz entuzjastyczne opinie. Wśród wypowiedzi internautów znajdujemy tylko superlatywy. Oto kilka przykładów:

„znawca kina”: Inteligentne dialogi, sceny trzymające w napięciu, emocje, świetne efekty specjalne, ogląda się rewelacyjnie.

„Wkurzak”: Dlaczego już go nie puszczają na tvn 7? Tak nagle przestali.. Może jeszcze wróci jak skończy się serial Misja Epidemia?... Jak nie wróci to naprawdę nie będzie co oglądać nie wspominając już o tym, że nie da się oglądać lepszego serialu niż ten.

„ivi” : ja oglądam mało tv ale wiem jedno – tak ciekawego, wręcz fantastycznego serialu już nie będzie. Ostry dyżur to zgromadzenie najlepszych aktorów a szybkość akcji jest zniewalająca!!!!!!! Dosłownie uwielbiam ten serial, nie opuściłam chyba żadnego odcinka a nawet niektóre widziałam kilka razy⁹.

Gdyby pokusić się o wypunktowanie powodów, dla których seriale medyczne są tak często oglądane, powstałaby spora lista odpowiedzi. Emitowany w TVN serial *Lekarze* pokazuje, jakie mogą być przykładowe powody, np. ulubieni aktorzy:

„kate”: Dla Pawła obejrzę każdy film, serial, sztukę i pójde na koncert.

„spec”: Nie będę się rozpisywać....do mnie serial trafił idealnie, jeśli można w ten sposób powiedzieć. Stenka i Różzka wspaniałe aktorki, obie obsadzone w ciekawych rolach.

Poza tym podoba im się miasto, a jest to Toruń, w którym rozgrywa się akcja:

„GRAND24”: DOBRY SERIAL NAPRAWDĘ AKCJA OSADZONA W PIĘKNYM TORUNIU TAK ŻE NIE MA CO SIĘ DZIWIĆ

Internauci wymieniają także wszystkie powody jednocześnie:

„Mirel”: fabuła jest średnia, ale ładne zdjęcia i superklimatyczna muzyka! Różdzka [oryg. pisownia – przyp. J. Ch.-Z] też śliczna.

⁹ <http://film.onet.pl/seriale/katalog/ostry-dyzur-serial,13588,serial.html>, [dostęp: 21.02.2014].

Potrafią też trafnie sformułować powody popularności *Lekarzy*:

„spec”: *Lekarze w Polsce* są spełnieniem marzeń każdego pracodawcy: średnia wieku 30 lat, ale 15 lat doświadczenia, a umiejętności co najmniej na poziomie stażu 30-letniego¹⁰.

Sprawą bezdyskusyjną jest zatem, tak jak w przypadku każdego filmu czy serialu, bez względu na podejmowany temat, mediumiczna postać głównego bohatera. Tutaj niewątpliwie króluje postać doktora House'a. Jego osobowość stwarza okazję do szerszych rozważań, co czynią współautorzy znanej książki *Seriale. Przewodnik Krytyki Politycznej* (2011). Pada tam właśnie emocjonalna uwaga Agnieszki Graff o doktorze Housie: „Większość kobiet, które oglądały House'a, chciałyby mieć takiego kochanka. Hugh Laurie wygrywał konkursy na najbardziej seksownego aktora” (*Seriale*, 2011: 274). Jedna z fanek serialu *Chirurgdzy* na pytanie dlaczego zaczęła oglądać ten film napisała z kolei: „Gość: Przyciągnął mnie Patrick Dempsey i jego śliczne oczka :)”¹¹.

Jeśli przyjrzeć się wypowiedziom internautów, to często właśnie ulubiony aktor, czy aktorka są powodem śledzenia losów serialowych bohaterów. Internauta wypowiadający się o *Chirurgach* napisał:

„CamilloIpla”: Co przyciągnęło Was do tego, żeby oglądać ten serial? Mnie na pierwszy rzut oka to bohaterka Cristina. Ale im głębiej poznaję ten serial, to najbardziej lubię po prostu stażystów. Ale jedno jest pewne. Miranda Bailey jest niezastąpiona. M.in właśnie dla tej bohaterki oglądam. W dużej mierze przyciągają mnie również pacjenci, bo w końcu oni też mają tutaj rolę¹².

Anegdotyczny staje się w tym momencie przykład z serialu *Lekarze*. Po filmowej śmierci w wypadku samochodowym Pawła Małaczyńskiego, grającego rolę Maksa Kellera, przystojnego lekarza chirurga tworzącego parę z Magdaleną Róźdzką vel

¹⁰ <http://film.onet.pl/seriale/katalog/ostry-dyzur-serial,13588,serial.html> [dostęp: 21.02.2014].

¹¹ <http://www.swiatseriali.pl/seriale/chirurgdzy-321/forum/dlaczego-zaczeliscie-ogladac-ten-serial-tematy.dId.1098743.strona.1Dlaczego-zaczeliscie-ogladac-ten-serial?> [dostęp: 03.03.2014].

¹² Tamże.

Alicją Keller, rzesze widzów, szczególnie płci pięknej, stanowczo odmówiły dalszego oglądania serialu:

„Margo”: Co za głupoty oni wymyślają ! dopiero co Olgę uśmiercili tera Maksa uśmiercają ! dziecko zrobili sierotą ! co to w ogóle jest ! ? po co to dalej ciągnąć jak już nikomu nie chce się grać w tym serialu ! a mnie już się nie chce tego oglądać!

„Fanka Olgi i Maksa”: Ja już dawno tego nie oglądam odkąd Olgi już nie ma w serialu, a teraz jeszcze zostanie sama ta Alicja jak ja jej nie cierpię teraz to będzie totalna katastrofa

„Ta co chce Maksa!”: Ja chcę Maksa! Czemu zabieracie najlepszych aktorów!!!¹³.

Każdy serial, oprócz stałych cech tego gatunku, ma także swoje „osobnicze”. Najgenialniejszy jest oczywiście *Dr House*, o którego dobre imię internauci potrafią walczyć zażarcie:

„krysztli”: Twierdzić inaczej to herezja :) Każdy serial medyczny, może oprócz *Scrubs* wygląda przy tym jak gówno. Niezwykle inteligentny, przenikliwy, pełen zabawnych sytuacji, zmuszający do myślenia Ciężko nie lubić Housa

„Snajpero 1984”: Świetny serial, który trzyma w napięciu, jest ciekawy, nie pozwala o sobie zapomnieć i który mogę polecić z czystym sumieniem, a sama kreacja dr. Housa to czysty majstersztyk”¹⁴.

Widzom podobają się w *Dr House* nie tylko aktorzy, ale np. tytuł: („*Osiek_filmaniak*: Bardzo trafny tytuł. Po obejrzeniu pierwszego odcinka chce się więcej. On jest silniejszy niż amfetamina, kokaina, heroina etc.”)¹⁵, czy wątki sensacyjne: („House – Holmes, Watson – Wilson”).

Niewątpliwie jednak seriale medyczne dostarczają naraz, w pigułce, przeglądu spraw ogólnoludzkich. Trudno znaleźć jednak, wśród wypowiedzi internautów takie uniwersalne stwierdzenie, choć w natłoku błahych komentarzy zdarzają się i takie:

¹³ http://superseriale.se.pl/serie/lekarze-4-sezon-ostatnie-slowa-maksa-do-alicji-przed-smiercia-zajmij-sie-kuba_380141.html [dostęp: 17.02.2013].

¹⁴ <http://www.filmweb.pl/serial/Dr+House-2004-130177/discussion/Genialny+serial,2415299> [dostęp: 31.03.2014].

¹⁵ <http://www.filmweb.pl/serial/Dr+House-2004-130177/discussion/Genialny+serial,2415299> [dostęp: 31.03.2014].

„Macko93”: House nie jest o szpitalu, tylko o konkretnej osobie. Szpital tam jest ponieważ ta osoba jest wybitnym lekarzem, i tyle. Ale cała polityka serialu opiera się na pokazywaniu jego problemów, humoru, rozmyślań, zachowania itp. Krótko mówiąc jest to serial o głównie jednej osobie, inne pojawiają się w tym serialu tylko dlatego że pojawiają się w otoczeniu tytułowego bohatera¹⁶.

Niezależnie od tego, czy mowa tu o czechosłowackiej rzeczywistości lat 80., czy amerykańskiej kulturze bycia przełomu wieków, lubimy podglądać życie innych, a klimat szpitala, jego mikroświat, w wielkim przyspieszeniu przywołuje i zderza ze sobą uniwersalne uczucia i emocje: miłość, przyjaźń, nienawiść, zazdrość. Każde także bohaterom prawie na co dzień rozwiązywać problemy graniczne, decydować o życiu, dokonywać trudnych wyborów, przed którymi wielu ludzi nigdy nie stanie. Widzowie kompensują sobie w ten sposób niemożliwość rozwiązania własnych spraw.

Szpital stał się dzisiaj szczególnym miejscem początku i końca. Tutaj właśnie ważą się losy najważniejszej wartości, naszego życia. Dotyczy to radości, ale też niepokoju z narodzin, a przede wszystkim walki ze śmiercią. W XX wieku szpital z różnych powodów zastąpił domową intymność przeżywania choroby, związanego z nią cierpienia i bólu, a także śmierci. Jak pisze Philippe Aries:

Pokój umierającego przeniesiono z domu do szpitala. Przeprowadzka ta, podjęta z przyczyn techniczno-medycznych, została przez rodziny zaakceptowana i przez ich współudział upowszechniona i ułatwiona. Od tej chwili szpital jest jedynym miejscem, gdzie śmierć może uniknąć jawności (...) uważanej teraz za chorobliwą nieprzyzwoitość (Aries 1989: 560).

Jeśli chodzi o polskie seriale, przy okazji szpitalnej rzeczywistości, mamy także okazję zetknąć się z wieloma aktualnie funkcjonującymi problemami społecznymi. Jeśli przyjrzeć się ostatnim odcinkom 4. serii *Lekarzy* to okaże się, że wciąż tematem tabu pozostaje problem AIDS i jego konsekwencji dla otoczenia. Punktem zapalnym staje się nietolerancja etniczna objawiająca się silnym nacjonalizmem, która może nawet prowadzić

¹⁶ <http://www.filmweb.pl/serial/Dr+House-2004-130177/discussion/Genialny+serial.2415299> [dostęp: 31.03.2014].

do odmowy przyjęcia przeszczepu od rasy uważanej za niższą. Ostatnie odcinki z kolei skupiają uwagę na dyskusji wokół zawodowej aktywności kobiet: ile można zyskać realizując się zawodowo, a i ile przy tym stracić w życiu rodzinnym i domowym.

Są oczywiście tacy widzowie, którzy takiego gatunku filmowego nie znoszą. Oto wypowiedź sfrustrowanego internauty:

„Wiktor_hal”: Pfff, warto zobaczyć?, te dramaty o szpitalach są niespotykanym gniotem, nienawidzę czegoś takiego że szpital w takim serialu, to tylko otoczka do problemów głównych bohaterów, bardzo wielu wątków miłosnych szczególnie, w tym scen seksu, także i w szpitalach, jakichś zemst które mogą zagrozić życiem pacjentów, po co ten szpital w takim razie jak to tylko sztuczna otoczka. Nie lepiej zamiast „Chirurdzy” zrobić serial „sąsiedzi” i tam to wszystko wrzucić?, (...) Ja rozumiem że musi być jakaś akcja ale to, co się dzieje w tego typu serialach woła o pomstę do nieba. W Housie jest podobnie, ale tam jest trochę większy nacisk na życie pacjentów, można się sporo o medycynie dowiedzieć, do tego główny bohater jest dobrze wykreowany przez co serial da się oglądać, a nie jak w przypadku tej tandety chirurgów czy ostry dyżur¹⁷.

Rozmowa o serialu *Dr House* z Agnieszką Graff, w cytowanej już przeze mnie książce, kończy się jej konstatacją, że

w ogóle tajemnica popularności seriali medycznych polega na anarracyjności choroby (...) choroba jest tą dziedziną życia, którą bardzo byśmy chcieli unarracyjnić, a tak naprawdę się nie da. Seriale robią to za nas (Seriale 2011: 275).

Jednocześnie stwierdza, że House łamie ten schemat, nie dając nam tanich wzruszeń. Mam wrażenie jednak, że i tak za każdym razem czekamy na szczęśliwy koniec, a przynajmniej jego niedopowiedzianą nadzieję, by, jak pisze Zygmunt Bauman (2008), wierzyć, że możemy być nieśmiertelni i śmierć nas nie dotyczy.

¹⁷ <http://www.filmweb.pl/serial/Dr+House-2004-130177/discussion/Genialny+serial,2415299> [dostęp: 31.03.2014].

Bibliografia:

- Arcimowicz Krzysztof, 2013, *Dyskursy o płci i rodzinie w polskich telesagach. Analiza seriali obyczajowych najpopularniejszych na początku XXI wieku*, Warszawa.
- Arcimowicz Krzysztof, Citko Katarzyna, (red.), 2009, *Wizerunki mężczyzn i kobiet w najnowszym filmie europejskim*, Białystok.
- Aries Philippe, 1989, *Człowiek i śmierć*, tłum Lidia Bąkowska, Warszawa.
- Bauman Zygmunt, 2008, *Płynny lęk*, przeł. Janusz Margański, Kraków.
- Filiciak Mirosław, Giza Barbara (red.), 2011, *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widowia*, Warszawa.
- Gałuszka Mieczysław, 1996, *Między przyjemnością a rytuałem. Serial telewizyjny w kulturze popularnej*, Łódź.
- Holland Agnieszka, *Magia i pieniądze*, 2012, Z Agnieszką Holland rozmowy przeprowadziła Maria Kornatowska, wyd. II uzupełnione, Kraków.
- Jacyno Małgorzata, 2010, *Boys in White. Narracje medyczne w kulturze popularnej*, w: *Kultura popularna: konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, red. Agnieszka Gromkowska-Melosik, Zbyszek Melosik, Kraków, s. 309-320.
- Kisielevska Alicja, 2007, *Serial telewizyjny w badaniach polskich*, w: *Studia nad komunikacją popularną, międzykulturową, sieciową i edukacyjną*, red. Janina Fras, Toruń.
- Kisielevska Alicja, 2009, *Polskie tele-sagi – mitologie rodzinności*, Kraków.
- Łaciak Beata, 2013, *Kwestie społeczne w polskich serialach obyczajowych – prezentacje i odbiór. Analiza socjologiczna*, Warszawa.
- Seriale. Przewodnik Krytyki Politycznej*, 2011, Warszawa.
- Stachówna Grażyna, 1994, *Seriale – opowieści telewizyjne*, w: *Mitologie popularne*, red. Dariusz Czaja, Kraków, s. 181-198.

Źródła internetowe:

- http://pl.wikipedia.org/wiki/Ostry_dy%C5%BCur_%28serial_telewizyjny%29 [dostęp: 28.03.2014].
- http://pl.wikipedia.org/wiki/Dr_House [dostęp: 28.03.2014].
- http://pl.wikipedia.org/wiki/Na_dobre_i_na_z%C5%82e [dostęp: 31.03.2014].
- „Na dobre i na złe”, „Ojciec Mateusz” i „Blondynka” na czele cotygodniowych seriali (pol.), www.wirtualnedia.pl [dostęp: 2013-12-12].
- http://www.swiatseriali.pl/news/news-serialowy-przewodnik_nId,1101287 [dostęp: 10.02.2014].

<http://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/serial-lekarze-hitem-tvn> [dostęp: 17.02.2014].

Tst72 Bywalec, *Polska Centrala Miłośników Lat 80-tych*, <http://forum-80s.pl/viewtopic.php?t=5708> [dostęp: 30.01.2014].

<http://film.onet.pl/seriale/katalog/ostry-dyzur-serial,13588,-serial.html> [dostęp: 21.02.2014].

http://www.swiatseriali.pl/seriale/chirurgzy-321/forum/dlaczego-zaczeliscie-ogladac-ten-serial-tematy,dId,1098743,-strona,1Dlaczego_zaczeliście_oglądać_ten_serial? [dostęp: 03.03.2014].

http://superseriale.se.pl/seriale/lekarze-4-sezon-ostatnie-slowa-maksa-do-alicji-przed-smiercia-zajmij-sie-kuba_380141.html [dostęp: 17.02.2014].

<http://www.filmweb.pl/serial/Dr+House-2004-130177/-discussion/Genialny+serial,2415299> [dostęp: 31.03.2014].

Magda Ciereszko

Uniwersytet Warszawski

Współczesne seriale w pornograficznym zwierciadle: rzecz o pornoparodiach popularnych formatów

Abstrakt:

Popularne seriale doczekały się już swoich pornoparodii, które stanowią wyjątkowy – metatekstowy – element filmowej pornografii. Scenarzyści pornowersji telewizyjnych hitów są w stanie zaadaptować każdy rodzaj fabuły. Przeniesieniu elementów znanych z popularnego serialu w tkanę filmu pornograficznego towarzyszą zabiegi trawestacyjne, parodystyczne i pastiszowe. Tego rodzaju twórczość, choć pozbawiona większych walorów artystycznych, jest ciekawą formą międzytekstowego funkcjonowania seriali i potwierdza ich pozycję we współczesnej kulturze. Między pornografią i kulturą popularną odbywa się dwukierunkowy przepływ składników, a seriale stają się coraz bardziej istotnym elementem tego obiegu.

Słowa kluczowe:

pornografia, parodia, pastisz, trawestacja, metatekstowość, popkultura

Niniejszy artykuł jest poświęcony pornoparodiom popularnych seriali. W pracach naukowych dotyczących pornografii ten gatunek bywa pomijany bądź traktowany z pobłażaniem, bez wnikliwej analizy problemu. Tymczasem pornoparodię można uznać za wyraz postmodernizacji pornosfery, gatunek metatekstowy, który pozostaje w bliskim związku z głównym nurtem kultury. Nie istnieje bowiem pornoparodia bez pornografowanego niepornograficznego wzorca. To byt zanurzony w popkulturze, intertekstualny *ex definitione*. Jest on zarazem jedynym gatunkiem filmów porno tak często obecnym w mainstreamowych mediach, które przestrzegają licznych obostrzeń (prawnych, marketingowych i kulturowych), dotyczących prezentacji treści jednoznacznie obscenicznych i transgresyjnych.

Ze względu na miejsce promocji i dystrybucji oraz niektóre cechy formalne, wydawać by się mogło, że pornoparodia winna być rozpatrywana jako przykład internetowego folkloru (*cyberfolkloru, e-folkloru*¹). W sieci można przecież odnaleźć liczne przykłady parodii różnego rodzaju treści (reklam, seriali, filmów, gier, programów telewizyjnych). Parodie i trawestacje stały się ważną częścią internetowej twórczości i wpisują się w szersze zjawisko kultury recyklingu, korespondując przy tym z naczelną kategorią estetyczną ponowoczesności – komizmem².

Pornoparodie nie powstają jednak jako efekt nieskrępowanej twórczości internautów – nadawców treści e-folklorystycznych. Są tylko przez nich odbierane. Za pornoparodiami, które są szeroko dystrybuowane w Internecie i tamże promowane, stoją największe wytwórnie filmów pornograficznych, takie jak *Vivid, New Sensations, Hustler* czy *Digital Playground*. To gatunek kina pornograficznego, któremu poświęcane są największe budżety i który – jako jedyny – zdobywa także niepornograficzną przestrzeń dyskursu publicznego. Można go uznać za jeden z ostatnich bastionów profesjonalnie realizowanych produkcji pornograficznych, *feature films*³, z dużą liczbą aktorów, zaplanowaną scenografią, kostiumami, rozbudowanym – jak na standardy filmów porno – scenariuszem.

W jaki sposób pornoparodie są obecne w niepornograficznych mediach? Funkcjonują w nich na zasadach filmowego kuriozum. Ich tytuły często nawiązują do niepornograficznych pierwowzorów, trawestują je, co wywołuje efekt komiczny⁴.

¹ Ciekawe rozważania na temat *e-folkloru* i jego przejawów można odnaleźć w poświęconym temu zagadnieniu wydaniu czasopisma „Kultura Popularna” (nr 3, 2012). O zjawisku piszą w nim m.in. Wojciech Burszta, Jan Kajfosz, Janina Hajduk-Nijakowska.

² Jak podsumował temat Tomasz Mizerkiewicz (2004: 39): „Rozpoznanie owej ponowoczesności jako epoki ludycznej, odpoważnionej, ironicznej należy do tak powszechnych, że nie ma chyba powodu dokładniej tego dowodzić”.

³ Określenie *feature films* (Williams 2010) oznacza pełnometrażowe filmy porno z fabułą. To pojęcie często występuje w kontekście tzw. Złotej Ery Porno, przypadającej na połowę lat 70. XX wieku, kiedy to powstawało wiele filmów „tylko dla dorosłych” z rozbudowanym scenariuszem (np.: *Głębokie gardło, Otwieranie Misty Beethoven, Za zielonymi drzwiami*). *Feature films* wciąż powstają, ale obecnie stanowią niewielką część pornograficznej produkcji filmowej.

⁴ Przykłady takich tytułów to: *Piknik pod wiszącą pałą, Gra o srom, Ujeżdżając panią Daisy* (Dymek 2014: 5-10).

Niepornograficzne portale internetowe publikują także zwiastuny tych produkcji. Na użytek mainstreamowych mediów producenci pornoparodii przygotowują specjalne wersje trailerów, pozbawione elementów *stricte* pornograficznych. To dobra strategia marketingowa – pozwala zwiększyć zasięg promocji pornoparodii. Dzięki tego rodzaju działaniom artykuły dotyczące pornoparodii mogą pojawiać się w popularnej prasie i poczytnych serwisach internetowych. Przemyślane zabiegi promocyjne oraz osobliwy charakter samego gatunku sprawiają, że pornoparodie mają potencjał zainteresowania szerszego, niż w przypadku innych produkcji pornograficznych, grona odbiorców.

Pornografia i kultura głównego nurtu pozostają w relacji, która skutkuje dwukierunkowym przepływem składników⁵. Pornoparodie zawierają w tej diadzie miejsce szczególne. Są gatunkiem metatekstowym, ich twórcom zdarza się podkreślać dystans do pornokonwencji, umowność kreowanego świata erotycznych rozkoszy. To prawdziwa rzadkość w pornoprzedstawieniach, w których zwykle można zauważyć dążenie do uzyskania wrażenia maksymalnej realności⁶. Gdy zaś pornoparodie stają się przedmiotem inspiracji dla autorów tekstów z głównego nurtu kultury, dochodzi do ciekawej sytuacji: tekst popkultury przetwarza tekst pornograficzny powstały na bazie innego głównonurtowego tekstu. Przykładami mogą być powieść Chucka Palahniuka *Snuff*⁷, czy kabaretowa seria *PG Porn*⁸, ośmieszająca schematy kina porno.

⁵ Ta relacja była tematem mojej pracy magisterskiej: *Porno w wersji pop, mainstream pornografowany. O relacjach między kulturą głównego nurtu i pornografią* (2012), napisanej pod kierunkiem Piotra Lehra-Spławińskiego.

⁶ To wrażenie jest złudne, pornografia opiera się na „udawaniu prawdziwego” (Klimczyk 2008: 193-195). Z kolei o zasadzie *maksymalnej widzialności* jako o naczelnej cesze filmowej pornografii, przejawiającej się w ukazywaniu na zbliżeniach scen penetracji i ejakulacji, pisała Linda Williams (2010).

⁷ *Snuff* Chucka Palahniuka opowiada o gwiazdzie porno, która na zakończenie swojej kariery w branży pragnie pobić seksualny rekord świata. Powieść promowały krótkie filmy stylizowane na pornograficzne *feature films*.

⁸ *PG Porn* to liczący 8 odcinków amerykański serial internetowy. Jego hasło promocyjne brzmiało: „Dla tych, którzy kochają w porno wszystko... z wyjątkiem seksu” (ang. „For people who love everything about Porn... except the sex”). Akcja każdego z krótkich odcinków rozwijała się według schematów znanych z filmowej pornografii, ale ich kulminacją nie były sceny seksu. Twórcy serialu deseksualizowali sytuacje seksualizowane przez pornografów

Dwukierunkowy przepływ składników między filmowymi produkcjami z pornosfery i głównego nurtu kultury odbywa się od początku funkcjonowaniu obu rodzajów kinematografii, przybrał jednak na sile w ostatnich trzech dekadach. W wyniku przemian technologicznych, kulturowych i społecznych wykształcił się nowy typ odbiorcy: konsumujący pornografię i kulturę mainstreamową równolegle, za pomocą tych samych narzędzi. Jedną z konsekwencji tego procesu jest powstanie pornoparodii, czyli filmów pornograficznych wyraźnie inspirowanych popularnymi serialami i innymi tekstami głównego nurtu kultury.

Komedia, dramat, horror, czy kryminał – scenarzyści pornoparodii nie przejmują się ograniczeniami gatunkowymi, są w stanie zaadaptować każdy rodzaj fabuły. Opowiadana historia, inspirowana znanym dziełem filmowym czy serialowym, jest tylko pretekstem do pokazania całej gamy seksualnych zachowań (seks oralny, analny, grupowy, sceny lesbijskie, etc.). W konsekwencji spornografowany może zostać każdy serial: od niewinnych opowieści rodzinnych (np. *Pełna chata*, *Bill Cosby Show*) po seriale, w których seks jest prezentowany w dosadny, jak na standardy kultury popularnej, sposób (np. *Dziewczyny*, *Californication*).

Od czasów spopularyzowania Internetu, przemysł pornograficzny przeszedł ogromną zmianę. Zmalało znaczenie wytwórci filmów pornograficznych, twórcą i odbiorcą pornografii może stać się każdy z dostępem do sieci WWW. Ta zmiana wpłynęła na zawartość kina pornograficznego. Pornoprezentowania uległy wyraźnej polaryzacji. Odbiorcom pornografii oferuje się filmy amatorskie i profesjonalne. W ramach tych dwóch podstawowych rozróżnień (które często są bardzo umowne: wiele profesjonalnych filmów jest stylizowanych na amatorskie) odbiorcy wybierają spośród dziesiątków gatunków. Pornoparodia jest jednym z nich i sytuuje się wyraźnie po stronie profesjonalnych produkcji. Są to filmy pełnometrażowe, fabularyzowane (ang. *feature films*) i należy pamiętać, że w tym kształcie stanowią raczej wyjątek od reguły, formę celebracji dobrze prosperującej branży (Klimczyk 2008: 219). Rynek zdominowały już bo-

(np. dostarczenie pizzy, wizyta w warsztacie samochodowym). W serialu wystąpiło gościnnie kilka gwiazd porno, m.in. Sasha Grey, Jenna Haze.

wiem krótkie filmy przedstawiające odpowiednio skatalogowane akty seksualne czy typy aktorów i aktorek⁹.

Pod względem poetyki erotycznych przedstawień, pornoparodie nie odbiegają od innych produkcji porno. Tu też obowiązuje zasada maksymalizacji wrażeń (Rerak 2006: 110). Erotyczne zbliżenie staje się areną zmagania: kto może kochać się dłużej, penetrować intensywniej, czyje piersi są największe, a gardło najgłębsze. Występują pornograficzne sekwencje obowiązkowe: *money shot* (penetracja) i *cum shot* (ejakulacja)¹⁰. Zgodnie z pornokonwencją, wszystko jest filmowane w maksymalnym zbliżeniu. Jak słusznie bowiem zauważył Wojciech Klimczyk:

Pornografia, choć niezwykle wrażliwa na zmiany technologiczne, w dziedzinie zasad wykazuje zadziwiającą stałość. O owej stałości świadczy nie tylko uparte dążenie do pokazania aktu seksualnego tak dosłownie, jak to tylko możliwe, ale też trzymanie się sprawdzonych sposobów wywoływania u widza podniecenia (Klimczyk 2008: 200).

Choć pornoparodia na tle innych gatunków kina pornograficznego ma wyjątkowy status, brakuje publikacji na jej temat. Pierwszą polską definicję tego rodzaju przedstawień stworzył Marek Hendrykowski w *Słowniku terminów filmowych*:

pornoparodia (*pre-x-make*) odmiana gatunkowa kina erotycznego polegająca na parodiowaniu znanych filmów fabularnych poprzez wymianę pierwotnego ich tematu na serię scen o tematyce pornograficznej. Przykłady: *Edward Penishands* (parodia *Edwarda Scyzoryka*¹¹); *Cyrano* (parodia *Cyrana de Bergerac*) i in. (Hendrykowski 1994).

Przywołany artykuł hasłowy jest jednym z nielicznych przejawów zainteresowania polskich filmoznawców gatunkami kina porno. Zaproponowana definicja akcentuje mechanizm wymiany elementów filmu mainstreamowego na ciąg sekwencji o charak-

⁹ Badacze gatunków pornograficznych (m.in. Lech Nijakowski, Wojciech Klimczyk) często podkreślają rodzaj „szaleństwa katalogowania”, jakim ogarnięta jest branża porno. Wpisując w wyszukiwarkę odpowiednio dobrane hasła, można znaleźć materiały pornograficzne zaspokajające najbardziej niszowe upodobania erotyczne.

¹⁰ Terminologia przyjęta za Williams 2010.

¹¹ Polski tytuł brzmi *Edward Nożycoręki* (przyp. red.).

terze pornograficznym. W niepornograficznym pierwowzorze pornoparodii występują wątki składające się na fabułę. Natomiast pornoparodia oferuje ciąg luźno powiązanych wydarzeń, zwieńczeniem których jest akt seksualny. Wprowadzenie nowego bohatera, zmiana miejsca akcji, zawiązanie namiastki intrygi, stanowią tylko pretekst do kolejnego układu erotycznego¹².

Rozszerzając nieco definicję Hendrykowskiego, możemy przyjąć, że pornoparodia jest terminem oznaczającym produkcje będące pornograficznymi wersjami filmów, seriali, teledysków z głównego nurtu kultury. Przyjmując perspektywę filologiczną, nie unikniemy jednak wątpliwości, czy nazwa pornoparodia jest adekwatna do zawartości filmów porno tego typu. Pewne zastrzeżenia sformułował m.in. Piotr Kletowski:

Choć filmy te zwykle przyprawiają o śmiech, zwłaszcza widza zaznajomionego z ekranowym pierwowzorem, intencją ich twórców nie jest wykpienie adaptowanego na potrzeby filmu XXX tytułu, lecz raczej realizacja jego pornowersji (porno-pastiszu) (Kletowski 2008: 176).

Skąd te wątpliwości? W strategii pornografowania filmów i seriali głównego nurtu, pierwowzór jest traktowany instrumentalnie. Na jego kanwie powstaje film porno, którego istotą jest wywoływanie podniecenia. Żarty, intertekstualne nawiązania, przełamują i urozmaicają schematy pornograficznych *feature films*, ale i tak najważniejsze pozostają pornograficzne elementy obowiązkowe: sceny seksu lesbijskiego, oralnego, analnego i orgii. Parodiowanie powinno zaś wiązać się z większą inwencją twórczą i bardziej rozbudowanymi celami przeprowadzanej stylizacji¹³.

Ze względu na wulgaryzację przekazu, niektóre pornowersje znanych filmów i seriali bardziej przypominają odmianę parodii – trawestację. W filmie takim jak *This Ain't Girls* całkowicie zdegradowany został przekaz kultowych *Dziewczyn*. Narracja pierwowzoru została zastąpiona przez styl niski, pozostający w ostentacyjnej sprzeczności z charakterem treści naśladowanego serialu. Z kolei pornoparodie, w których trudno dostrzec funkcję satyryczną, skupione na maksymalnym upodobnieniu

¹² Definicję tę przywołałam i omówiłam także w swojej pracy magisterskiej (Ciereszko 2012).

¹³ Na podstawie: Sławiński 2002.

się do oryginału, można nazwać pornopastiszami. Za pastiszowe można uznać m.in. *Sex Files: A Dark XXX Parody*. W tej produkcji trudno doszukiwać się elementów humorystycznych, czy zabawy pornokonwencją. Twórcy dołożyli jednak starań, by jak najbardziej zbliżyć się do pierwowzoru za pomocą odpowiedniego doboru aktorów, scenografii, muzyki.

Przywołanych wątpliwości terminologicznych można by uniknąć, stosując określenie pornowersja. W filmach nazywanych pornoparodiami szczególną uwagę zwraca bowiem przede wszystkim mechaniczność zmian dokonywanych w przerabianym tekście. W ich wyniku dowolny bohater serialowego pierwowzoru może zostać przemieniony w nimfomankę, a krwiożerczy potwór – w bestię żadną innego typu substancji.

W przeciwieństwie do pornoparodii filmów pełnometrażowych, których tytuły często są trawestacjami tytułów oryginalnych (np. *Edward Penisoreki*), pornoparodie seriali noszą zwykle tytuł oryginału okraszony dopiskiem: *The XXX Parody*. Równie częstym zabiegiem jest stosowanie konstrukcji: *this ain't*, *this isn't* lub *this not* przed nazwą filmu. Takie adnotacje odsyłają do serialowego pierwowzoru danej pornoparodii w sposób wyjątkowo czytelny. Sięgając po sygnowany takim tytułem film, odbiorca może się spodziewać, że dzieło będzie w sposób wyraźny nawiązywać do znanej mu produkcji. Oznakowana w ten sposób pornoparodia stara się bowiem być maksymalnie podobna do oryginału, co przejawia się m.in. w charakteryzacji aktorów, scenografii, a nawet muzyce.

Odwzorowywanie postaci, scenografii i inne zabiegi upodabniania pornoparodii do pierwowzoru wiążą się, co oczywiste, ze stosunkowo wysokimi – jak na film pornograficzny – kosztami. To właśnie pornowersje są najbardziej wysokobudżetowymi produkcjami filmowymi w branży porno¹⁴. Dlaczego więc twórcy filmów pornograficznych wciąż chcą tworzyć pornoparodie? „Zawartość pornografii, podobnie jak zawartość kina *hollywoodzkiego* czy czasopism o stylu życia, podlega prawom rynku” (McNair 2004:96). Twórcy i producenci pornoprzedstawień nie ignorują rankingów popularności filmów, seriali i książek z głównego nurtu. O ile bowiem możliwe jest, by uczestnik kultury popularnej nie zetknął się nigdy z przekazem *stricte* porno-

¹⁴ Aktualny rekord należy do porno wersji filmu *Avatar*.

graficznym, o tyle zupełnie nieprawdopodobna jest sytuacja, w której odbiorca pornografii nie obcował z tekstem popkultury, w tym serialem. Twórcy filmów porno zdają sobie sprawę z fenomenu popularności współczesnych seriali i dlatego w filmach XXX nie brakuje odwołań do nich. Im większy hit staje się przedmiotem twórczych działań pornografów, tym większe prawdopodobieństwo, że film zechcą obejrzyć także osoby rzadko sięgające po produkcje tylko dla dorosłych.

Choć pornoparodie seriali stanowią adaptacje popularnych opowieści w odcinkach, same serialami nie są. Pornoparodia serialu zrywa z podstawową zasadą adaptowanego gatunku – zasadą seryjności. Pornotwórcy rezygnują z odcinkowej struktury i przygotowują pełnometrażowe filmy: przeciętna pornoparodia trwa około 90 minut. Taki zabieg wiąże się koniecznością rezygnacji z większości wątków poruszanych w danym serialu. Twórcy pornowersji nie sięgają też po fabułę z konkretnego odcinka pierwowzoru. Przygotowują historię luźno inspirowaną danym tytułem, taką, która mogłaby wydarzyć się w danym serialu, gdyby scenariusz powierzyć erotomanowi. Co ważne, w pornoparodiach seriali często pojawiają się postacie nieobecne w pierwowzorze: kuzynka któregoś z głównych bohaterów, koleżanka z dawnych lat, striptizer. Wprowadzenie tego rodzaju postaci pozwala wstawić scenę aktu seksualnego w dowolnym momencie fabularnym. Jako przykład można tu przywołać pornowersję serialu *Z archiwum X – Sex Files*, w której sceny seksu są na tyle luźno powiązane z głównym wątkiem, że historia zdaje się wręcz toczyć dwutorowo: Mulder i Scully prowadzą śledztwo, a bohaterowie epizodyczni (w tym aktorki z filmu porno, który ogląda po pracy zmęczony Mulder) oddają się igraszkom. Jak jednak nietrudno się domyślić, ostatnią sceną będzie zbliżenie erotyczne między śledczymi.

Podporządkowana scenom kopulacji konstrukcja pornoparodii ma potencjał komediowy, który bywa twórczo wykorzystywany. Elementy fabularne w innych filmach porno także służą jedynie wprowadzeniu do kolejnych scen realistycznego seksu, ale zwykle towarzyszy im powaga. Już Jerzy Ziomek zauważył bowiem, że „komizm znosi pornografię” (Ziomek 1974:68). Tymczasem twórcy pornoparodii nie przejmują się zasadą pornograficznego *decorum*. W wielu realizowanych przez nich fil-

mach można dostrzec spory ładunek humoru, a nawet ironiczny dystans do pornograficznej konwencji.

W pornowersji serialu *Słoneczny patrol* (*This Ain't Baywatch XXX*) już samo intro ma charakter żartobliwy. Przerobiona została piosenka – jej słowa stały się bardziej frywolne (wokalista śpiewa „Mam wzwód”). We właściwej części filmu jest już jednak znacznie poważniej – bohaterowie kopulują w różnych układach, a fabuła ma charakter wyłącznie pretekstowy. Pornograficzne *decorum* zostało więc zachowane. Z kolei we wstępie do pornoparodii inspirowanej kultowym *Z archiwum X* niewiele elementów wskazuje na to, że mamy do czynienia z filmem pornograficznym. Intro do złudzenia przypomina to znane z oryginalnego serialu. Dopiero pierwsza sekwencja filmu rozgrywa się według zasad kina pornograficznego. Zupełnie inną strategią obrali zaś twórcy pornowersji sitcomu *Przyjaciele*. Nie tylko wyposażyli pornobohaterów w żarty dopasowane do charakterów postaci z pierwowzoru, lecz także zastosowali – obecny także w pornografowanym oryginale – tzw. śmiech z puszki.

Puszczanie oka do pornograficznego odbiorcy ma w kinematografii XXX długą historię. Już w pierwszych tego typu produkcjach pojawiały się na przykład humorystyczne napisy początkowe przedstawiające twórców filmu. Wyprodukowany w 1917 roku *stag movie*¹⁵, *Swobodna przejażdżka*, zawiera planszę głoszącą: reżyseria – A. Wise Guy (‘Sprytny Kolo’), zdjęcia – Will B. Hard (‘Stanie mu’), napisy – Will She (‘Da mu’)¹⁶. Pierwsze pornoparodie zaczęły zaś powstawać na początku lat siedemdziesiątych.

Wykorzystywane w pornoparodiach koncepty mogą bawić, ale głównym zadaniem ich twórców jest przeniesienie elementów popularnego pierwowzoru w tkankę kina pornograficznego, skupionego na przedstawianiu aktów seksualnych w maksymalnym zbliżeniu. Starania twórców najbardziej dopracowanych pornoparodii są jednak doceniane przez fanów produkcji XXX. Dowodem uznania może być entuzjastyczna recenzja opublikowana w branżowym portalu:

¹⁵*Stag movies* to krótkie filmy porno, kręcone na jednej rolce taśmy i dystrybuowane w męskich klubach, domach publicznych. Zaczęły powstawać na początku XX wieku (Klimczyk 2008: 196).

¹⁶ Przykład za: Klimczyk 2008: 198. Tłumaczenie autorki artykułu.

Tru: A XXX Parody to nie tylko największe osiągnięcie *New Sensations*, czy też najlepszy film porno o wampirach. Produkcja ta pokazuje, że w dzisiejszych czasach można tworzyć obrazy, łącząc w sobie jednocześnie różne gatunki. Dla spragnionych widoku pięknych kobiet czeka masa atrakcji, ale również i fani serialu *True Blood*, powinni czuć się oczarowani. Momentami można odnieść wrażenie, że jest to po prostu kolejny odcinek, który z racji zbyt dużej dawki erotyki został zdjęty z anteny. A może tak faktycznie było?¹⁷

Dla fanów filmów porno odwołania do popularnych seriali i autotematyczne żarty z pornokonwencji stanowią atrakcyjny bonus, urozmaicenie następujących po sobie aktów seksualnych. Pozwalają też wyróżnić się produkcjom z gatunku pornoparodii na tle obfitej oferty filmów XXX.

Zachwytów miłośników gatunku mogą jednak nie podzielać fani pornografowanych seriali. Z ich perspektywy działania twórców produkcji XXX mogą wydawać się profanowaniem ulubionego tytułu. Tymczasem wulgarne przeróbki popularnych produkcji filmowych powstają także w mainstreamie. Przykładem może być będąca kasowym przebojem kinowym seria komedii *Straszny film*. Co więcej, w uzasadnionych przypadkach pornowersję serialu można by rozpatrywać w kategoriach fanfikcji¹⁸. Twórcy niektórych pornoparodii są fanami danego serialu i rozwijają wybrane wątki, wzbogacając je o elementy erotyczne. Pornoparodie seriali można więc postrzegać zarówno w kategoriach dekonstrukcji wzorca, jak i jego uzupełnienia.

Podjmując kwestię odbioru pornoparodii, warto także przywołać reakcje popkulturowych twórców na pornograficzne przeróbki ich dzieł. Anna Paquin, aktorka znana z serialu *Czysta krew*, w jednym z telewizyjnych show wyraziła entuzjazm i wesołość w sprawie powstania pornowersji serialu, w którym gra¹⁹. Wydaje się, że w przywołanym przypadku można mówić o cam-

¹⁷ Fragment recenzji filmu *Tru: A XXX Parody* (przeróbki popularnego serialu *True Blood*) opublikowanego na stronie www.pornoonline.com.pl, za: <http://www.pornoonline.com.pl/film/248/Tru-A-XXX-Parody> [dostęp: 29.03.2014].

¹⁸ Fanfikcja to twórczość wykorzystująca i przekształcająca rozpoznawalne elementy jakiegoś wytworu kultury. Jej autorami są fani danego dzieła (zob. np. Dawidowicz-Chymkowska 2009).

¹⁹ <http://true-blood.net/2013/06/21/video-anna-paquin-on-jimmy-kimmel-live-pics/> [dostęp: 29.03.2014].

powym odbiorze pornoparodii. W swoim słynnym eseju Susan Sontag wliczyła przecież „filmy pornograficzne oglądane bez podniecenia” (Sontag 1979: 309) w kanon kampu. Zorientowani na tego rodzaju odbiór widzowie odnajdą w pornoparodiach spory ładunek komizmu, sztuczności i przesady.

Zupełnie inaczej niż Anna Paquin na pornoparodię zareagowała Lena Dunham – reżyserka, scenarzystka i aktorka popularnego serialu *Dziewczyny*. Na Twitterze ostro skrytykowała pornowersję swojego dzieła. W tej sytuacji kluczowy okazał się stosunek Dunham do pornografii. Jako feministka, artystka sprzeciwiła się pornograficznemu sposobowi portretowania stworzonych przez nią bohaterek. W tweetach podkreśliła, że biznes porno uprzedmiotawia kobiety, a ona w swoim serialu starała się stworzyć obraz seksu daleki od wizji z filmów porno. Pornowersja *Dziewczyn* spotkała się więc z oburzeniem i dezaprobatą Dunham²⁰.

Pornoparodie, choć mogą irytować i oburzać, czy wyrażać się jedynie filmowym kuriozum, potwierdzają wysoką pozycję seriali we współczesnej kulturze. Inspirowana serialami pornograficzna twórczość, choć pozbawiona większych walorów artystycznych, jest też ciekawą formą międzytekstowego funkcjonowania współczesnych seriali. Między pornografią i kulturą popularną odbywa się dwukierunkowy przepływ składników, a seriale stają się coraz bardziej istotnym elementem tego obiegu.

Bibliografia:

- Ciereszko Magda, 2012, *Porno w wersji pop, mainstream pornografowany. O relacjach między kulturą głównego nurtu i pornografią*, Praca magisterska napisana pod kierunkiem doc. dr. Piotra Lehra-Spławińskiego, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Dawidowicz-Chymkowska Olga, 2009, *Fan fiction. O życiu literackim w Internecie*, w: *Tekst (w) sieci 2. Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. Anna Gumkowska, Warszawa, s. 63-72.
- Dymek Jakub, 2014, *Co widać? Porno story*, „Ekran” nr 3-4, s. 5-10.
- Hendrykowski Marek, 1994, *Słownik terminów filmowych*, Poznań.

²⁰ Za: <http://uproxx.com/tv/2013/05/lena-dunham-girls-porn-parody/> [dostęp: 01.04.2014].

- Kletowski Piotr, 2008, *Poszerzenie pola walki. Kino pornograficzne a kino głównego nurtu: analiza zjawiska*, w: *Erotyzm, groza, okrucieństwo – dominanty współczesnej kultury*, red. Magdalena Kamińska, Adam Horowski, Poznań.
- Klimczyk Wojciech, 2008, *Erotyzm ponowoczesny*, Kraków. „Kultura Popularna” nr 3, 2012.
- McNair Brian, 2004, *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa.
- Mizerkiewicz Tomasz, 2004, *Niewolnicy śmiechu? Komizm jako intersemiotyczna kategoria ponowoczesności*, w: *Intersemiotyczność: literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)*, red. Stanisław Balbus, Andrzej Hejmej, Jakub Niedźwiedź, Kraków, s. 39-50.
- Moralne obrazy. Społeczne i socjologiczne (de)konstrukcje seksualności*, 2008, red. Ewa Banaszak i Paweł Czajkowski, Wrocław.
- Nijakowski Lech, 2010, *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Warszawa.
- Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, 2011, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa.
- Rerak Sebastian, 2006, *Fabryka wilgotnych snów*, „Kultura Popularna”, nr 2, s. 109-122.
- Sontag Susan, 1979, *Notatki o kampie*, tłum. Wanda Wertenstein, „Literatura na świecie”, nr 9, s. 307-323.
- Sławiński Janusz, 2002, *Słownik terminów literackich*, Wrocław.
- Szlendak Tomasz, 2008, *Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej*, Wrocław.
- Williams Linda, 2010, *Hard core. Władza, przyjemność i „szaleństwo widzialności”*, tłum. Justyna Burzyńska, Irena Hansz, Miłosz Wojtyna, Gdańsk.
- Ziomek Jerzy, 1974, *Obscenum, pornografia, środki przekazu*, w: *Społeczne funkcje tekstów literackich i paraliterackich*, red. Stanisław Żółkiewski, Maryla Hopfinger, Kamila Rudzieńska, Wrocław, s. 57-77.

Katarzyna Cikała

Uniwersytet Warszawski

Życie w rytmie serialu. Rola serialu w kształtowaniu świata wartości widzów

Abstrakt:

Widzowie czerpią z seriali wzorce życiowe, uczą się rozwiązywać konflikty, budują swoje hierarchie wartości. Serial stał się nauczycielem, a poszczególni aktorzy ekspertami od relacji międzyludzkich, wychowania i zdrowia. Odkąd telewizja stała się narzędziem prawie doskonałym, działając zgodnie z McLuhanowską tezą, że to przekaźnik staje się przekazem, odtąd widz przestał rozróżniać świat realny od świata seriali. I tak wzorem szczęśliwej rodziny stała się rodzina z serialowego *Klanu*, a miejscem, które przywraca wiarę w służbę zdrowia – szpital z *Na dobre i na złe*. Odbiorca wierzy w autentyczność postaci poprzez jej „realność” związaną z wykonywanym zawodem, miejscem zamieszkania, kupowaniem produktów.

Słowa kluczowe:

serial, wartość, autentyczność, realność, bohater

Seriale od zawsze odgrywają ważną rolę w życiu Polaków. Na początku lat 90. widzowie byli świadkami istnej rewolucji serialowej. Telewizja Polska i stacje prywatne prześcigały się w codziennym zapewnianiu odbiorcom stałej dawki wrażeń. Sprowadzano pierwsze formaty z zagranicy, a także zaczynano produkcję własnych seriali, które z czasem zdobyły serca widzów. Niektóre z nich emitowane są do dziś i zostaną przywołane w niniejszym artykule. Głównym celem przygotowanego zestawienia jest uwidocznienie czytelnikowi wartości, jakie przejawiają się w emitowanych serialach. Wartości te stanowiły propagowany stereotyp rodziny i przenikały do życia Polaków.

Obserwując przemiany społeczne ostatnich 20 lat należy zaznaczyć wpływ takich seriali jak *Klan* czy *Na dobre i na złe*, które od prawie dwóch dekad goszczą na ekranach telewizorów

i monitorów. To właśnie te seriale stały się przyczyną powstania niniejszego artykułu. Jakie wartości przedstawiają powyższe seriale oraz jak zmieniają się z upływem czasu? Czy seriale dostosowują się do panujących trendów, czy to trendy kreowane są przez emitowane seriale? Wychodząc od definicji serialu, autorka postara się znaleźć odpowiedzi na stawiane pytania.

Ponowocześni bohaterowie serialowi

Według *Słownika języka polskiego* serial to nic innego jak: „cykl filmów telewizyjnych, związanych wspólnymi postaciami, charakterem akcji lub wspólnym tematem; film telewizyjny składający się z kilku odcinków”¹. Serial posiada swoje stałe postacie i określone wątki, które w miarę potrzeb produkcji są kontynuowane. W obsadzie zwykle występuje kilku znanych aktorów, chociaż obecnie coraz częściej dąży się do obsadzania ról serialowych przez celebrytów – dla nowego pokolenia są oni znani i lubiani, wróżą więc większe zyski dla producentów.

Przyglądając się serialom polskim i zagranicznym, zauważa się ich jedną charakterystyczną cechę i rolę – dawkanie przyjemności. Beata Łaciak dostrzega różne rodzaje czerpania przyjemności ze świata seriali. Po pierwsze, można mówić o przyjemności wynikającej z rzeczywistego podziwiania serialu, zagłębiania się w niego, przeżywania emocji bohaterów, identyfikowania się z postaciami. Po drugie zaś, można zauważyć przyjemność wynikającą z ironizowania i wyśmiewania się z prezentowanego formatu (Łaciak 2013: 265).

Dwojaka przyjemność wynikająca z oglądania serialu czasami nie ma wyraźnych granic – prywatnie można łączyć obie możliwości: w zaciszu domu przeżywać losy bohaterów, a publicznie nie przyznawać się do tego (gdyż może to być podyktowane np. zmianą trendów społecznych – coś, co było kiedyś modne, teraz może być postrzegane jako żenujące). Jak pisze Piotr Siuda:

Lubić coś oglądać i pogardzać tym jednocześnie. Oglądać programy telewizyjne po to, by naigrywać się z nich i tworzyć własne znaczenia przeciwko ich sensom. To nie żadne rozdwojenie jaźni tylko normalna postawa widza telewizyjnego (Siuda 2008: 36).

¹ Słownik języka polskiego, <http://sjp.pwn.pl/haslo.php?id=2575269> [dostęp: 31.07.2014].

Właśnie taką prawidłowość dostrzegają znawcy formatów telewizyjnych, przykładem czego może być *Klan*. Jest to serial, który nieprzerwanie gości na ekranach telewizorów od 1997 roku, jest zdobywcą wielu nagród i jest emitowany najdłużej wśród kontynuowanych seriali². Od 17 lat Polacy żyją losami rodziny Lubiczów oraz ich przyjaciół. Protoplastami rodu byli Maria i Władysław Lubiczowie, którzy mieli piątkę dzieci: Elżbietę, Pawła, Monikę, Ryszarda i Dorotę. Dalsza akcja serialu skupia się wokół wnuków oraz prawnuków Lubiczów.

Jedną z postaci, która zdobyła największy rozgłos był Ryszard Lubicz (postać grana przez Piotra Cyrwusa). To właśnie Rysiek był obiektem dowcipów internetowych oraz bohaterem różnych historii. Sama postać była stosunkowo monotonna – przykładowy mąż, ojciec, syn, brat. Ryszard był szanowany w rodzinie, jednak nie do końca zauważalny. Jako osoba stonowana, o jasno określonych poglądach, często nudził widzów, ale też zapewniał im bezpieczne wytchnienie. Ryszard nigdy nie zdradził żony, nie zostawił dzieci, nie odmówił pomocy. Już sama śmierć bohatera została podporządkowana temu obrazowi (ginie walcząc ze złodziejem okradającym pacjentów szpitala). Przykładność i rzeczowość Ryśka z *Klanu* z czasem stała się przyczyną drwin. Postać została nazwana nudną. Rysiek został utożsamiony z flegmatykiem, pantoflarzem, ofiarą losu – w widzach wzbudzał litość. Zarazem zyskiwał sobie jednak uznanie wśród kobiet (jak nie lubić tak uczynnego i oddanego rodzinie mężczyzny?).

Inną postacią, która budziła kontrowersje był Maciej Lubicz, dziecko z zespołem Downa, adoptowane przez Ryszarda i Grażynę. Maciek był pierwszym polskim serialowym bohaterem, za którego sprawą podjęto temat funkcjonowania dzieci z tą chorobą. Nie obeszło się bez drwin ze strony internautów, śmiesznych filmików, parodii. Nie zmienia to jednak faktu, że poruszono ważny społecznie temat, a aktor do dziś gra w *Klanie*.

W serialu pojawiają się też inne postaci, które z czasem zdobyły sympatię widzów. Przykładowe matki, żony, które oczywiście mają własne problemy, lecz udaje im się je przezwyciężyć.

² <http://www.tvp.pl/seriele/obyczajowe/klan/o-serialu> [dostęp: 27.07.2014].

Kolejnym serialem, który do dziś cieszy się powodzeniem, jest *Na dobre i na złe*. Gości on na ekranach telewizorów już 15 lat i przez ten czas przeszedł kilka przeobrażeń. Trzon serialu stanowiła zgrana ekipa z Leśnej Góry – Zosia, Kuba, Bruno. Jednak żadna z tych postaci nie występuje obecnie w produkcji. Serial ten miał nie tylko pokazać zawodowe i prywatne polskich lekarzy, ale też zmienić zdanie widzów o polskiej służbie zdrowia³.

W Leśnej Górze pracują teraz młodzi lekarze, oddani swojej pracy, dopiero rozpoczynający własną karierę. Jedną z postaci, na którą warto zwrócić uwagę jest profesor Falkowicz – lekarz poszukujący sławy i zysku, świetny specjalista, lecz również człowiek bezwzględny. Z jednej strony wzbudza on uznanie, zaś z drugiej swoją nieposłusnością i oryginalnością próbuje nagiąć przyjęte zasady. W tle kariery Falkowicza rozgrywają się historie związane z walką o nowoczesny lek na Alzheimera – badania na granicy zasad bioetycznych, sfingowane decyzje specjalistów. Postać Falkowicza jest porównywana z amerykańskim *Dr. Housem*.

Zupełnym przeciwieństwem Falkowicza w serialu jest doktor Hana Goldberg – młoda pani ginekolog, kobieta, która stara się pomóc pacjentkom nie tylko w kwestiach medycznych. Porzucone dzieci chce adoptować, a zagubione kobiety – nawracać. Zawsze szanuje swojego pacjenta i poświęca mu całkowitą uwagę. Przywołana przez autorkę opozycja dotyczy podejścia do pacjenta oraz przyjętych zasad postępowania.

Po krótkim omówieniu powyższych seriali, autorka pragnie skupić się na warstwie przekazu i promowanych wartościach. Biorąc pod uwagę fakt, że obydwie produkcje emitowane są do dziś i wciąż cieszą się popularnością, można powiedzieć, że brały udział w kształtowaniu postaw tysięcy Polaków. Nie bez przyczyny pewne zwroty weszły już do powszechnego użytku, a zachowania kojarzą się z określonymi postaciami.

³ Zob. <http://nadobre.tvp.pl/o-serialu/bohaterowie/> [dostęp: 31.07.2014].



Rysiek

wciąż żywy

Zdjęcie udostępnione za: <http://demotywatory.pl/4182211/RYSIEK>
[dostęp: 31.07.2014].

Tak jak na zdjęciu powyżej, Ryszard Lubicz przedstawiony jest jako ten, który dba o porządek i uczy młodych Polaków właściwej higieny (jest to nawiązanie do słynnego tekstu bohatera).



Na dobre i na złe

tam nawet karetki są niezniszczalne

Zdjęcie udostępnione za: <http://demotywatory.pl/4023157/Na-dobre-i-na-zle>
[dostęp: 31.07.2014].

Z kolei szpital w Leśnej Górze słynie z tak fachowego sprzętu, dobrych lekarzy i nierealnych sytuacji, że internauci już dawno zasypali Sieć różnymi zdjęciami informującymi o fikcji przedstawionej w serialu.

Serial jako jeden z produktów

Według Joanny Honkisz, świat seriali przeszedł ostatnimi laty transformację. Jak pisze:

Warto wspomnieć, że seriale polskie z lat 70. czy 80. to były produkcje kultowe. Kto nie oglądał tytułów takich jak *Alternatywy 4*, *Zmiennicy* czy *Czterdziestolatek*? Chyba każdy, kto był dumnym posiadaczem odbiornika telewizyjnego, dla rozrywki i odprężenia po pracy włączał ulubiony program – dla nas dziś tak świetnie oddający realia PRL-u (Honkisz 2012).

Później nastąpiła epoka seriali rodzinnych – to właśnie wtedy powstawały pierwsze odcinki *Klanu* i *Na dobre i na złe*. Obecnie triumfują produkcje amerykańskie, sprowadzane na polski grunt. Chociaż zauważana jest zmiana podejścia do seriali, to mimo wszystko są one ważną częścią codzienności. Wpisuje się to w tempo ludzkiego życia. Obecne społeczeństwo, które większość swojego czasu spędza w pracy, jako jedną z rozrywek traktuje oglądanie telewizji, w tym seriali. Seriale gwarantują systematyczną dawkę rozrywki, powodują odejście myślami od codziennych spraw na rzecz tych fikcyjnych, potrafią relaksować, a także zastępować kontakty międzyludzkie (Honkisz 2012).

Do podobnych wniosków przed laty doszedł Jean Baudrillard, francuski filozof, który opisywał funkcjonowanie człowieka w ramach społeczeństwa konsumpcyjnego. Stwierdził, że znamienitą oznaką tego społeczeństwa jest ciągle włączony telewizor:

(...) Telewizja, która nadaje przez dwadzieścia cztery godziny na dobę i często migocze halucynacyjnie w pustych pokojach domów i hoteli (...) Telewizor grający w pustym pokoju jest zjawiskiem jeszcze bardziej nieodgadnionym niż mówiący do siebie mężczyzna lub marząca nad garnkami kobieta. Można by powiedzieć, że w ten sposób przemawia do nas planeta, a to pozwala odkryć, czym naprawdę jest telewizja: wizualnym przekazem z innego świata, nie adresowanym w gruncie rzeczy do nikogo, złożonym z uwalnianych beznamiętnie obrazków, obojętnym na zawarte w nich przesłanie (Baudrillard 2011: 63).

Zakładając wyłącznie racjonalność ekonomiczną konsumenta Baudrillard zaznacza, że media i rozwój telewizji w gruncie rzeczy niczego człowiekowi nie rekompensują, a powodują jeszcze większe cierpienie. Chodzi tu o zamiennik spokoju, przyjaciół, miłości. Obecne społeczeństwo konsumpcyjne traktuje serial jako odskocznnię, a niekiedy mentora w trudnych sprawach. Według Honkisz (2012):

Obecnie telewizja, jak dawniej książki czy czasopisma, realizuje naturalną potrzebę człowieka – oderwania się od rzeczywistości. Wejście w świat bohaterów pozwala na chwilę zapomnieć o własnych sprawach, a nawet się zdystansować. Czytelnictwo stało się przymiotem ludzi wykształconych, dalekich od kultury masowej, często gardzących tasiemcowymi produkcjami.

Zatem na taki rodzaj „wsparcia” poprzez serial decydują się zwykle ludzie, którzy często nie są świadomi, że oglądają i kupują w ten sposób określony produkt. Serial ma zrekompensować potrzeby, a najlepiej kształtować nawyki człowieka. Mowa tu o systematycznym nawyku powracania przed telewizor. Serial ma być metodą na chandrę, wolny czas, a także stać się codziennym rytuałem.

George Ritzer przyrównuje tę czynność do systematycznej pielgrzymki do galerii handlowej. Nawet gdy człowiek nie ma potrzeby kupowania niczego nowego, to powinien się w niej pojawić, gdyż wówczas odkryje jakiś brak, który będzie musiał zaspokoić (zostanie wykreowana potrzeba) (Ritzer 2012: 8). Według wspomnianego autora:

(...) konsumpcja przenika nasze życie, coraz bardziej nas pochłania. Coraz częściej znajdujemy się w miejscach jej poświęconych. Środkami konsumpcji stają się nawet nasze domy – atakowane przez telemarketerów, kanały telewizyjne i sklepy internetowe. Niemal bezustannie nakłania nas do konsumowania (Ritzer 2012: 9).

Poza tym, że serial wypełnia wolne chwile i często rekompensuje braki, kreuje on również określone wzorce, które kształtują kolejne pokolenia. Ta pedagogiczna cecha często jest lekceważona. Młodzi za pomocą mediów czerpią odpowiednie wzorce, uczą się reakcji na określone sytuacje. Media są dla nich swego rodzaju nauczycielami, którzy pokazują, co jest dobre, a co złe:

Współczesny człowiek jest konsumentem mediów, zanurza się w medialnej wykreowanej rzeczywistości, która tym różni się od realnie otaczającego świata, że nie istnieje w niej bezpośrednio zagrożenie, niebezpieczeństwo czy konieczność głębszego emocjonalnego zaangażowania” (Mysona Byrska 2012: 132).

W zależności od tego, którego bohatera serialu obierze się jako tego „dobrego”, tak będą funkcjonowały stosunki międzyludzkie w świecie realnym. Należy przy tym zauważyć, że seriale, które są przywoływane w tym artykule są emitowane już prawie 20 lat. W związku z tym „wychowały” już niejednego Polaka lub przynajmniej przyczyniły się do jego ukształtowania.

W poszukiwaniu tożsamości

Jednym z problemów współczesnego widza i członka społeczeństwa konsumpcyjnego jest kłopot z odnalezieniem własnej tożsamości. Konsument i widz zarazem jest „atakowany” coraz to nowszymi modelami i stylami życia gwarantującymi sukces. W czasach niepewnych i pełnych ryzyka człowiek poszukuje jakiegokolwiek pewności. Mnogość systemów etycznych, religii, opcji politycznych i sposobów życia jest na tyle duża, że nie sprzyja spokojowi.

Egzystencja odbiorcy polega na ciągłym poszukiwaniu tożsamości, chociażby poprzez znaki. Zygmunt Bauman wiele razy odwołuje się do Jeana Baudrillarda, sugerując, że jego koncepcja być może i jest przerażająca, ale niestety autentyczna (zob. Bauman 2009: 121). Opierając swoje działanie na przyjmowaniu znaków/wartości, współczesny odbiorca pragnie przeżyć doświadczenie społeczności. Jest ono na wagę złota. Stąd też poszukiwanie zastępczych struktur w postaci mediów i portali społecznościowych. Z drugiej strony, widz nie posiada świadomości, że to, co jest mu „serwowane” wraz z codzienną dawką emocji, jest tylko jednym z pomysłów na życie i zależy od przyjętych wzorców.

Pisząc o zaangażowaniu w kreowanie poszczególnych trendów, filozof zwraca uwagę na dominujący pluralizm. Media, a co za tym idzie seriale, funkcjonują w oparciu o działanie ludzi. Każdy człowiek posiada swoje indywidualne autorstwo, swój wkład w produkowany serial. Tego typu podejście gwarantuje brak odpowiedzialności za kreowane style życia. Skoro nie ma tu

mowy o wspólnym autorstwie (bo działamy w separacji) to odpowiedzialność z założenia jest czymś ruchomym (Bauman 2012: 31).

Bauman o tego rodzaju zdarzeniach mówi, że są one wolne od grzeszników (występuje tu tzw. grzech bez grzeszników). Skoro uczynki zostają udaremnione, to w poszczególnych jednostkach pojawia się przeświadczenie o braku sensu jakiegokolwiek refleksji nad swoim postępowaniem. Podobnie do tej kwestii odnosi się Baudrillard, który mówiąc o odbiorcy-konsumentach, zaznacza, że jest to istota podatna jedynie na emocje, całkowicie bezrefleksyjna.

Wracając do kwestii seriali należy zaznaczyć, że widz często zaciera granicę pomiędzy fikcją a realnością. Postaci prezentowane w telewizji wydają się być autentyczne. Tak autentyczne, że bez problemu można je przenieść w realność. I tu pojawia się problem: co powinno się naśladować, a co nie? Jakie wartości wyływają z omawianych wcześniej seriali?

Bądź Ryśkiem, bądź Haną

Oglądając *Klan* i *Na dobre i na złe*, widz odbiera zarazem listę wartości, które są prezentowane przez bohaterów. Tymi, które jako pierwsze jawią się odbiorcy, są wartości rodzinne. W polskim społeczeństwie rodziny wielopokoleniowe często są skonfliktowane bądź podzielone. *Klan* natomiast wyraźnie pokazuje, że rodzina potrafi rozwiązywać problemy, rozmawiać o nich, nie pamiętać złego. Kamil Łuczaj (2013) zwraca uwagę, że brak podzielenia występuje także w tzw. rodzinach ponowoczesnych (rozwidzionych, ponownie założonych). Serialowy Michał Chojnicki jest w stanie utrzymywać kontakt ze swoją byłą żoną, co więcej jego była partnerka mieszka wciąż z dziećmi u jego matki, a nowa żona Michała bardzo lubi jego byłą partnerkę. Tak skonstruowany scenariusz kieruje do odbiorcy prosty przekaz: skoro oni tak potrafią, to ty również. Nie potrafisz tak? W takim razie powinieneś zrobić wszystko, by zbliżyć się do ideału narzuconego przez rodzinę Chojnickich. Takie usilne naśladowanie może powodować więcej szkód niż pożytku. Jednak odbiorcy zostaje poczucie, że powinno być inaczej. To samo tyczy się spędzanych wspólnie świąt. Przy jednym stole nie dość, że spotyka się wiele pokoleń, to jeszcze rodzin, które formalnie już nie są rodzinami.

Inną ważną kwestią są przyjaźnie. Te serialowe zwykle są szczerze, prawdziwe, a jeśli rozczarowują to zawsze istnieje szansa zgody. Grażynka Lubicz mile i życzliwie zwraca się do każdego, a lekarze ze szpitala w Leśnej Górze to zgrana grupa przyjaciół, którzy dzielą się nie tylko ciekawymi przypadkami, ale także problemami osobistymi. Rozczarowanie zawsze może nadejść (wówczas słupki oglądalności wzrastają), jednak liczba powodzeń jest zawsze większa niż niepowodzeń.

Wśród wartości zauważalnych w wymienionych serialach występują też wartości duchowe, religijne. Wydają się najbardziej kontrowersyjne. Starsze pokolenie w *Klanie* nie kryje się ze swoją religijnością. Z kolei młodsze pokolenie jest już o wiele bardziej swobodne. Mając na myśli religijność, mówi się tu również o pewnych zasadach moralnych, które są wcielane w życie. Jeśli chodzi o *Na dobre i na złe*, to tu nie sposób tu nie przytoczyć jednego z dialogów, kiedy pacjent rozmawia z lekarzem i dowiadyuje się, że operacja przeszła pomyślnie. Pacjent wykrzykuje: „Dzięki Bogu!” Na co lekarz: „Osobiście wydaje mi się, że trochę się do tego przyczyniłem”.

Wartości religijne prezentowane w mediach ściśle zależą od rodzaju mediów. Te publiczne nastawione są na propagowanie wartości zgodnych w politykę państwa, kodeksami, konstytucją, prawem. Tu nasuwa się na myśl przykład Hany Goldberg, która odmawia wykonania aborcji, lekarzy z Leśnej Góry, którzy nie przyjmują łąpówek, a także rzetelnego doktora Lubicza, który odradza pacjentkom zbyteczne operacje plastyczne.

Widz może odnieść wrażenie, że świat seriali obfituje w wartości niematerialne (skoro zwraca się uwagę właśnie na powyższe kwestie). Jednak należy zwrócić uwagę, że kwestie materialne są również istotne. Jak mówią ci bardziej złośliwi – kłopoty finansowe umieszcza się w scenariuszu, by widz nie tracił poczucia realności. Stąd też co jakiś czas w serialu pojawiają się kłopoty, niesprawiedliwość, zawiedzenie. Wówczas zwykle pojawia się magiczne wyjście z problemu lub bohater mimo wszystko uczy się radzić sobie w trudnej sytuacji. Nie zagłębiając się w szczegóły bo przykładów można wymieniać wiele, seriele odwołują się do wartości niematerialnych i ponadczasowych. Miłość, przyjaźń, rodzina, powołanie, humanitaryzm – to te wartości, które każdy z nas odnajdzie włączając *Klan* bądź *Na dobre i na złe*. Serialowe czarne charaktery zwykle dążą do war-

tości materialnych i zwykle prędzej czy później zostają za to ukarane (przykład profesora Falkowicza).

Bohaterami w dosłownym rozumieniu tego słowa stają się zwykle pozytywne postaci. To właśnie one kierują się wyżej wymienionymi wartościami i stają się postaciami kultowymi (jak np. Rysiek z *Klanu*). W razie jakichkolwiek błędów szybko wracają na właściwą drogę, pokazując tym samym widzowi, że nawet ci dobrzy błędzą. Przez wiele lat przykładem najlepszej lekarki w Polsce była doktor Zofia Burska (postać obecnie już nie pojawiająca się w serialu *Na dobre i na złe*). Burska swoim ciepłem, życzliwością, zaangażowaniem wybijała się ponad innych lekarzy.

Biorąc pod uwagę społeczeństwo ponowoczesne, konsumpcyjne, dosyć ciężko być takim pozytywnym bohaterem. Tempo życia powoduje, że nie ma czasu na życie rodzinne, a kontakty międzyludzkie zastępowane są wirtualnymi związkami. Konsumentowi bardzo ciężko jest się odkryć przed drugim konsumentem, tylko dlatego, by nie zostać „skonsumowanym”, czyli mówiąc inaczej oszukany dla jakichś własnych interesów. Przedstawione postaci i życie niczym w serialu często stają się nieosiągalne, co z kolei rodzi frustrację, która oddala widza od wymarzonego ideału.

Bibliografia:

- Baudrillard Jean, 2011, *Ameryka*, tłum. Renata Lis, Warszawa.
- Bauman Zygmunt, 2009, *Konsumowanie życia*, Kraków.
- Bauman Zygmunt, 2012, *Etyka ponowoczesna*, Warszawa.
- Godzic Wiesław, 2005, *30 najważniejszych programów TV w Polsce*, Warszawa.
- Honkisz Jolanta, 2012, *Jakie potrzeby społeczeństwa zaspokajają seriale?*, „Fi Generation”, <http://figeneration.pl/jakie-potrzeby-spoleczenstwa-zaspokajaja-seriale> [dostęp: 22.08.2014].
- „Klan” (strona serialu), <http://www.tvp.pl/serie/obyczajowe/-klan/o-serialu> [dostęp: 27.07.2014].
- Łaciak Beata, 2013, *Kwestie społeczne w polskich serialach obyczajowych – prezentacje i odbiór. Analiza socjologiczna*, Warszawa.
- Łuczaj Kamil, 2013, *Zmieniająca się rodzina w zmieniającym się serialu*, „Interalia”, http://interalia.org.pl/media/2013_08/luczaj.pdf [dostęp: 30.07.2014].
- Mysona Byrska Joanna, 2012, *Mass media – nieświadomi współpracownicy terroryzmu. Przestroga Jeana Baudrillarda*, w: *Dobro*

- w mediach – z cienia do światła*, red. Andrzej Baczyński, Michał Drożdż, Tarnów, s. 131-149.
- „*Na dobre i na złe*” (strona serialu), <http://nadobre.tvp.pl/o-serialu/bohaterowie/> [dostęp: 31.07.2014].
- Ritzer George, 2012, *Magiczny świat konsumpcji*, tłum. Ludwik Stawowy, Warszawa.
- Siuda Piotr, 2008, *Polski antyfan*, „Kultura Popularna”, nr 3 (21), s. 33-40.
- „Słownik języka polskiego”, hasło: serial, <http://sjp.pwn.pl/-haslo.php?id=2575269> [dostęp: 31.07.2014].

Jakub Czopek

Uniwersytet Rzeszowski

Rysunkowa gra w skojarzenia. Serial animowany jako postmodernistyczna zabawa dla dorosłych

Abstrakt:

Celem artykułu jest przedstawienie serialu animowanego dla dorosłych jako swoistej gry z widzem, w której wykorzystywane są odniesienia, zapożyczenia czy nawet całe, opowiedane na nowo, fabuły już istniejących filmów czy dzieł literackich. Tego typu produkcja, łącząca już istniejące teksty kultury ze światem bohaterów serialu, wpisuje się w zaproponowaną przez L. Lessiga koncepcję remiksu – dzieła złożonego z fragmentów dzieł już istniejących, ale będącego samodzielny i na swój sposób oryginalnym tworem. Przykłady takich remiksów można znaleźć m.in. w serialach *The Simpsons*, *Family Guy*, *Futurama* i *The Critic*.

Słowa kluczowe:

serial animowany, remiks, intertekstualność, telewizja, *The Simpsons*, *Family Guy*

Serial animowany skierowany do dorosłego widza nie jest wbrew pozorom zjawiskiem nowym. Źródłem tego gatunku można dopatrywać w kontrkulturowych animacjach lat 60. ubiegłego wieku (*Bambi Meets Godzilla*, *Mickey Mouse in Vietnam*, produkcje Ralpa Bakshi, jak np. *Fritz the Cat*), a nawet wcześniej, gdyż już w latach 20. w niektórych animacjach pojawiały się sceny lub żarty skierowane bezpośrednio do dojrzałego widza (np. kwestia prohibicji w *Alice Solves the Puzzle* z 1925 r.). Jednak dopiero lata 90. przyniosły szereg tytułów, które mimo formy rysunkowej, na ogół wykorzystywanej przy produkcjach skierowanych do najmłodszych, operowały humorem i tematami zrozumiałymi dla dorosłych odbiorców. *The Simpsons*, *Beavis and Butt-head*, *Family Guy*, *The Critic*, *South Park*, *Futurama* – to tylko kilka najpopularniejszych serii.

Źródłem tej popularności należy szukać właśnie w wykorzystywanym humorze z trafnymi odniesieniami do aktualnej

sytuacji społecznej w Stanach Zjednoczonych, gdzie te tytuły powstawały. Wyśmianie rzeczywistości jest tutaj swego rodzaju ucieczką od niej, od związanych z nią problemów i zmartwień. Właśnie o tej ucieczce wspomina Denis McQuail jako o jednej z głównych motywacji i satysfakcji płynących z korzystania z mediów, wymieniając dodatkowo m.in. uzyskiwanie wejścia w świat wyobrażony i wypełnianie wolnego czasu (McQuail 1994, za: Goban-Klas 2008: 255). Szeroko rozumiana rozrywka, której widz szuka, nie jest jednak zabawą charakterystyczną dla dzieci. Zabawa dorosłych nie jest dziecinna i nierozumna. Jest bardziej „dorosła” i „rozumna”, wobec czego staje się grą. Grą, która pozwala spojrzeć na otaczający świat z dystansem. Nie odrywając się od rzeczywistości możemy ją komentować, negować, wyśmiewać (Silverstone 1999: 43). Przedmiot naszej gry – serial – może dowolnie zmieniać znaczenie. To my, odbiorcy, nadajemy nowe sensy już znanym przekazom, tekstom czy konwencjom. Tym samym gra przybiera charakter wymiany znaczeń między tekstem oryginalnym i jego interpretacjami (Briggs 2012: 73).

Tego rodzaju interpretacja współgra z postmodernistycznym pojęciem kresu wielkich narracji. Skoro wszystko już zostało opowiedziane, a każdy motyw literacki całkowicie wyeksploatowany, to kultura współczesna staje się kulturą wyczerpania, jak nazwał ją John Barth (Barth 1984: 193). Konsekwencją jest fragmentaryzacja doznań i obrazów. Powstaje konieczność poszukiwania nowych sposobów tworzenia kultury. Jednym z nich może być intertekstualność. Przez różnych badaczy jest ona rozumiana wielorako (por. Genette 1992: 107-123; Markiewicz 1989: 199-214; Kasperski 1996: 91-109 i in.), jednak trzon wszystkich definicji stanowią wzajemne relacje między tekstami. Początkowo odnoszona do teorii literatury, intertekstualność może być również rozpatrywana w kontekście przekazów medialnych. Opiera się na przekonaniu, że teksty nie istnieją w próżni, lecz są – świadomie lub nie – tworzone w relacji do innych. Teoria intertekstualności skupia się na mozaikowości dzieła, na wielości odniesień, które stwarzają tekst i pozwalają mu funkcjonować w przestrzeni kultury. John Fiske podkreśla, że intertekstualność istnieje przede wszystkim w przestrzeni pomiędzy tekstami (Fiske 2001: 110). Świadomość istnienia tej przestrzeni, umiejętność jej dostrzeżenia nie tylko w aspekcie ogólnym, ale także bardziej szczegółowym, stanowi

jedno z głównych wyzwań dla odbiorcy, który chce w pełni wykorzystać i zrozumieć odczytywany tekst. Zdaniem Fiske'a:

najdonioślejszą kwestią w zabawie obrazami jest zmysłowość ich wyglądu. Postmodernizm odrzuca głębię, zaprzecza sile czy nawet istnieniu struktur determinujących, które leżą poniżej naszego doznania i które organizują naszą świadomość społeczną. Jednym z rezultatów tej negacji jest kariera pastiszu (Fiske, 2001: 116).

Serial animowany skierowany do dorosłego widza siłą rzeczy operuje nieco innym humorem niż produkcje dla dzieci. Stąd właśnie częsta obecność pastiszu, ironii czy satyry obyczajowej w *The Simpsons* czy *Family Guy*.

W ten trend wiązania ze sobą różnych tekstów kultury idealnie wpasowuje się koncepcja remiksu, którą szeroko opisał Lawrence Lessig (Lessig 2009). Remiks jest dla tego autora zupełnie nowym tekstem, który powstaje z dwóch (lub więcej) znanych utworów muzycznych, literackich czy filmowych. Choć rozwój Internetu i prostych programów do obróbki dźwięku czy obrazu zdecydowanie ułatwił powstawanie remiksów, to źródeł tego zjawiska Lessig dopatruje w przeszłości. Począwszy od fanowskiej twórczości związanej z serialem *Star Trek* w latach 60. i 70. XX wieku, przez metapowieści, które powstawały jako swego rodzaju odpowiedzi na klasyczne pozycje literatury pięknej w XIX wieku, aż do wieku XV, kiedy to powstała kontynuacja *Opowieści kanterberyjskich* Geoffreya Chaucera – *The Siege of Thebes* Johna Lydgate'a (Lessig 2009: 77). Lessig rozpatruje remiks współcześnie przede wszystkim jako dzieło przeciętnego użytkownika Internetu, który wykorzystując dostępne chociażby na Youtube.com klipy filmowe tworzy filmy, nierzadko wplatając w nie fragmenty swoich własnych, wykonanych w domu rodzinnych nagrań (Lessig 2009: 46-49). Niewątpliwie jednak można odnieść zaproponowane przez autora rozumienie terminu *remiks* do profesjonalnych produkcji filmowych. Na pierwszy plan wybijać się tu mogą filmy animowane skierowane do dorosłych i starszych nastolatków (tzw. *adult animation*), z dwóch powodów. Po pierwsze, z uwagi na proces produkcji film animowany może być dowolnie kształtowany. Czas i miejsce akcji, scenografia, rekwizyty zależą tylko i wyłącznie od wyobraźni grafików i animatorów. Mogą oni szukać dowolnych inspiracji i mniej lub

bardziej wyraźnie wplatać je w przygotowywane animacje. Po drugie, to właśnie dorosły widz, posiadający pewien zasób wiedzy o kulturze i popkulturze, będzie mógł w pełni korzystać z prezentowanego mu remiksu. Dostrzeże aluzje, odniesienia, rozpozna cytaty, zarówno słowne, jak i graficzne, zauważy i zrozumie też twórcze przekształcenie już znanych historii.

Będąc prawnikiem z wykształcenia, Lessig w swojej pracy skupia się przede wszystkim na kwestii praw autorskich i tym, jak ich ograniczanie może wpływać na możliwości tworzenia zasobów kultury (Lessig 2009: 53-59). Porusza jednak przy okazji wątki, które wydają się być warte przytoczenia z kulturoznawczego punktu widzenia. Kluczowe wydaje się zaproponowane przez autora rozróżnienie kultury RO (*read only* – tylko do odczytu) i kultury RW (*rewritable* – przepisywalnej). W pierwszej z nich teksty kultury były zamkniętymi całościami, a odbiorca mógł tylko biernie je odczytywać i wykorzystywać. Podział na twórców i odbiorców był wyraźnie określony i niemożliwa była wymiana tych ról. Drugi rodzaj kultury, pozostający w ścisłym związku z rozwojem środków komunikowania, przede wszystkim Web 2.0 oraz powszechnie dostępnych narzędzi obróbki treści dźwiękowych i audiowizualnych, pozwala odbiorcy na zdecydowanie bogatsze, pełniejsze i szersze korzystanie z dóbr kultury. Teksty nie muszą już być jednorodnymi całościami. Możliwe jest dowolne ich mieszanie i łączenie, wykorzystywanie różnego rodzaju nawiązań, zapożyczeń i wtrąceń, i tym samym tworzenie tytułowych remiksów. Tym samym kultura jest w pewien sposób przepisywana – obok nowych, oryginalnych tekstów zaczynają powstawać takie, które są w mniejszym lub większym aspekcie „przepisane” z tekstów już istniejących.

Zauważyć w tym momencie należy, że remiks nie jest plagiatem. Istotą remiksu jest stworzenie zupełnie nowej jakości z już istniejących elementów, a nie powtórzenie ich w skali 1:1. Dla Lessiga ta nowa jakość, nowy tekst kultury jest autonomicznym bytem, który mimo możliwych do zauważenia znanych, gotowych elementów, jest tej kultury nowym elementem (Lessig 2009: 79). Może w takim razie sam stać się składową innego remiksu. Z podobnym rozumowaniem można spotkać się nie tylko u teoretyków. Reżyser Jim Jarmusch (*Kawa i papierosy*, *Ghost Dog*, *Broken Flowers* i wiele innych) w tekście dla portalu moviemaker.com daje kilka rad początkującym filmowcom:

Nic nie jest oryginalne. Kradnij z każdego miejsca, które rozbrzmiewa inspiracjami lub napędza twoją wyobraźnię. Pożeraj stare filmy, nowe filmy, muzykę, książki, obrazy, fotografie, wiersze, marzenia, przypadkowe rozmowy, architekturę, mosty, znaki drogowe, drzewa, chmury, zbiorniki wodne, światła i cienie. Ukradnij tylko te rzeczy, które mówią bezpośrednio do twojej duszy. Jeżeli to zrobisz, twoja praca (i kradzież) będzie autentyczna. Autentyczność jest bezcenna, a oryginalność nie istnieje. I nie zawracaj sobie głowy ukrywaniem kradzieży – celebruj je, jeżeli masz na to ochotę. Zawsze pamiętaj, co powiedział Jean-Luc Godard: „Nieważne skąd i co czerpiesz – ważne gdzie to zabierasz” (Jarmusch 2013).

Istną kopalnią cytatów i odniesień jest seria *The Simpsons*. W ciągu blisko 25 lat nadawania (premiera pierwszego odcinka miała miejsce w grudniu 1989 r.⁴) wyprodukowano 552 epizody serialu, a kolejne będą miały swoją premierę jesienią 2014 r. Ten satyryczny obraz amerykańskiej klasy średniej od samego początku przyciągał nie tylko dzieci, które w szkolnych perypetiach Barta i Lisy mogły odnaleźć ślady swoich problemów, ale również dorosłych, którzy dostrzegali w tej serii celne komentarze na temat kultury i społeczeństwa. Już w pierwszych odcinkach pojawiają się popkulturowe nawiązania, niezwiązane z fabułą, stanowiące jedynie drugo- czy nawet trzecioplanowe tło akcji. Z czasem *The Simpsons* zaczynają śmiało czerpać z już dostępnych zasobów kultury. Nawiązania stają się bardziej czytelne, począwszy od tytułów odcinków, przez elementy fabuły, aż do kadrów wzorowanych na mniej lub bardziej klasycznych filmowych scenach, nierzadko zupełnie zmieniających ich kontekst. W jednym z odcinków można zobaczyć uczniów szkoły podstawowej, którzy wykorzystując wyposażenie placu zabaw trenują na tle zachodzącego słońca przed czekającą ich konfrontacją ze szkolnymi osiłkami. Tylko nieliczni wyłapią w tym ujęciu kalkę z *Full Metal Jacket* Stanley’a Kubricka, gdzie podobnym obrazem przedstawiono ćwiczących żołnierzy.

⁴ Wcześniej, począwszy od 19 lipca 1987 r., rodzina Simpsonów pojawiała się w krótkich, animowanych wstawkach w programie rozrywkowym *The Tracey Ullman Show*. W tej formule powstało 48 odcinków, emitowanych w latach 1987-1989, http://simpsons.wikia.com/wiki/Simpsons_Wiki [dostęp: 05.07.2014].

Swego rodzaju kulminacją tych zapożyczeń i łączenia materii serialu animowanego z tekstami innych mediów jest *Treehouse of Horror* – specjalny odcinek emitowany co roku (od 1990 r.) w okolicach święta Halloween, na który składają się trzy krótkie segmenty. W każdym z nich rodzina Simpsonów umiejscowiona jest w rzeczywistości charakterystycznej dla różnego rodzaju strasznych historii. Daje to twórcom olbrzymie możliwości czerpania z takich gatunków jak horror, opowiadania grozy, science fiction itp. *Egzorcysta*, *Psychoza*, *Lśnienie*, *Koszmar z ulicy Wiązów*, *Wojna Światów* – to tylko niektóre z klasycznych tytułów, które zostały sparodiowane. W miarę powstawania nowych odcinków, producenci serialu sięgnęli po nowsze tytuły – *Transformers*, sagi *Zmierzch* i *Harry Potter*. Ale nie tylko filmy stanowią tu źródło inspiracji. Jeden z segmentów pierwszego odcinka jest adaptacją XIX-wiecznego poematu *Kruk* autorstwa Edgara Allana Poe'go. Inne odniesienia do literatury to m.in. *Tramwaj zwany pożądaniem* Tennessee Williamsa, *Władca much* Williama Goldinga i *Hrabia Monte Christo* Aleksandra Dumasa.

Jaskrawym przykładem miksowania różnych tekstów kultury mogą być trzy odcinki serii *Family Guy*, w których stworzono trylogię *Star Wars*. Bohaterowie animacji zostali obsadzeni w rolach postaci znanych z tych klasycznych już filmów science fiction i odgrywali je niemalże scena po scenie. Fabuła znana z kina została okraszona humorem typowym dla animacji Setha MacFarlane'a, tak by widzowie nie mieli wątpliwości, że to wciąż *Family Guy* – żarty z występujących w tej klasycznej produkcji Georga Lucasa aktorów, a także osób zaangażowanych w produkcję, chociażby z autora muzyki J. Williamsa, kpiny z współczesnych celebrytów, burzenie tzw. czwartej ściany i zwracanie się bezpośrednio do widzów to tylko kilka przykładów. Oprócz wielu oczywistych nawiązań do *Star Wars* znalazło się tam także miejsce dla gagów związanych z innymi tytułami science fiction, a także żartów z tzw. fandomu, czyli społeczności fanów tego gatunku.

Z bogactwa nawiązań filmowych czerpał również serial *The Critic*. Bohaterem tej 23-odcinkowej animacji autorstwa Ala Jeana i Mike'a Reissa (którzy wcześniej pracowali przy produkcji *The Simpsons*) jest nowojorski krytyk filmowy Jay Sherman. Profesja głównego bohatera otwierała pole do włączania już istniejących lub bazujących na już istniejących, tytułów do prowadzo-

nego przez Shermana programu telewizyjnego. Dzięki temu uważni widzowie mogli obejrzeć animowane fragmenty m.in. musicalowej wersji *Czasu Apokalipsy*, piątej części *Kevin samego w domu* (z 23-letnim bohaterem), czy parodii filmów *Gandhi* i *Filadelfia*. Odpowiednio zmodyfikowane tytuły, odniesienia do klasycznych scen, okraszone odpowiednim komentarzem głównego bohatera, pozwalają na kpiny z szerokiego wachlarza amerykańskich produkcji filmowych. Głównie z pierwszej połowy lat 90., współczesnych nadawanemu w latach 1994-1995 serialowi.

Istota humoru „zremiksowanych” tekstów nie leży w ich treści. Wręcz przeciwnie – kluczowe jest to, o czym w ogóle się nie wspomina, a mimo to jest to znane odbiorcy. Tym samym zasadnicze znaczenie ma kontekst, w którym miksowane utwory są umieszczone, a także swego rodzaju popkulturowa wiedza odbiorcy, który tym trafniej będzie wyłapywał konkretne gagi i nawiązania, im będzie lepiej „wykształcony popkulturowo”. Pisał o tym cytowany już Fiske – równie ważna, a może nawet ważniejsza niż sam tekst, jest wiedza o nim i cały kontekst, w jakim odczytujemy remiks. Kulturowe odniesienie jest tu największą wartością.

Możliwe jest wobec tego podwójne odczytanie remiksu, a tym samym podwójny rodzaj gry autorów z widzami. Na pierwszym, w pewnym sensie podstawowym poziomie, mamy do czynienia z oczywistymi nawiązaniem. Dostrzeżenie znanych już wątków fabuły, gry tytułami, konkretnych scen, sekwencji czy użytej muzyki daje odbiorcy przyjemność obcowania ze znanym już tekstem (lub jego elementami) w nowej, tym razem animowanej formie. Wymaga to od widza podstawowej znajomości najpopularniejszych tekstów kultury, tak by mógł dostrzec „stare” elementy w nowym wydaniu. Drugi poziom natomiast wymaga już bardzo rozległej wiedzy, swego rodzaju „wyższego wykształcenia popkulturowego”, trzymając się przyjętej powyżej metafory. Dla wyposażonych w takie kompetencje widzów możliwe będzie zauważenie odniesień głębszych, czy to będących tylko krótkimi cytatami w wypowiedziach bohaterów, czy też wykorzystujących mniej popularne, nierzadko już zapomniane teksty. Największą satysfakcję z tego drugiego poziomu gry czerpać będzie przede wszystkim społeczność fandumu i rzesze *geeków*, czyli pasjonatów, których zainteresowanie tematyką popkultury czy jej węższymi odgałęzieniami, jak chociażby

science fiction, wychodzi daleko poza zwykłe hobby. Bo któż jak nie oni w jednym z odcinków *Futuramy* dostrzeże fabułę opartą o jeden z epizodów *The Twilight Zone* – serialu z lat 60. *Family Guy* natomiast w kilku odcinkach, których tytuł zaczynał się od słów *Road to...* ('Droga do...'), wyraźnie czerpał z serii podobnie zatytułowanych i nieco już zapomnianych filmów z Bingiem Crosbym z lat 40.: *Droga do Bali*, *Droga do Hong Kongu* i pięciu innych.

Właśnie wspomniana *Futurama*, animacja science fiction, której akcja toczy się w roku 3000, obficie korzysta właśnie z tego drugiego poziomu gry z widzem. Z uwagi na czas i miejsce akcji może śmiało konfrontować wyobrażenia twórców filmów czy literatury fantastycznej z XIX i XX wieku z w pewien sposób oczywistymi dla bohaterów serialu czasami im współczesnymi. Podobnie jak *The Simpsons*, *Futurama* (której twórcą jest Matt Groening, autor serii o rodzinie Simpsonów) wykorzystuje znane nam już historie i opowiada je na nowo, filtrując je przez charakterystyczny dla tej animacji humor. Tak było chociażby z filmem *Obcy – ósmy pasażer Nostromo*. Bohaterowie filmu Ridleya Scotta zostali zastąpieni bohaterami *Futuramy*, kosmiczne monstrum – kosmicznym autostopowiczem z morderczymi skłonnościami, który szczęśliwym trafem dostaje się na pokład statku bohaterów, a klimat grozy i horroru – pastiszem i ironią. Twórcy *Futuramy* sięgają jednak nie tylko po najbardziej znane tytuły. Częste są nawiązania i zapożyczenia z klasyki science fiction jak chociażby z filmu *Podróż na księżyc* z 1902 r. Odwołania w *Futuramie* bywają też zdecydowanie bardziej subtelne. Tylko prawdziwe *geeki* wyłapią nazwę zamieszkaną wyłącznie przez roboty planety *Chapek 9* i dostrzegą w tym aluzję do czeskiego pisarza Karelá Čapka, twórcy i popularyzatora pojęcia *robot*.

Nasuwa się w tym momencie pytanie: czy remiks i remiksowanie mają jakieś znaczenie? Czy dostarczają czegoś poza zabawą w wyłapywanie nawiązań i odnajdywanie źródeł? Czy nie zubażają kultury, czerpiąc jedynie z już istniejących tekstów? Według Lessiga kultura remiksu wpływa na dwie kwestie (Lessig 2009: 84-88). Pierwszą z nich jest kształtowanie nowych więzi społecznych. Wymiana remiksów, dyskusja o nich, a nawet możliwość produkowania ich samemu tworzy odrębny poziom twórców i odbiorców. Wymiana ta jest wartościowa, nawet jeżeli remiks wartościowy nie jest. Członkowie takiej społeczności

uważają się za producentów i uczestników kultury, a nie tylko jej biernych odbiorców. Zacierają to granice między twórcą treści a jej odbiorcą. Ponadto tworzyć się tu może nowa społeczność, szczególnie widoczna w przypadku fandomu *Futuramy*, aktywnie komentująca kolejne odcinki i wyszukująca kolejne nawiązania. Wydatnie pomaga w tym rozwój Internetu i mediów społecznościowych, które zacierając granice przestrzeni pozwalają na jeszcze mocniejsze zacieśnianie więzów między grupami fanów. Gdy w 2003 r. stacja Fox zaprzesała emisji *Futuramy* fani żywo zareagowali, domagając się powrotu ich ulubionej serii. Osiągnęli swój cel dopiero w 2008 r., kiedy to nowe odcinki pojawiły się na kanale Comedy Central i emitowane tam były do 2013 roku. Obecnie fani znów starają się wpłynąć na szefostwo stacji i doprowadzić do emisji kolejnych odcinków, m.in. dzięki rozprowadzanym przez Internet petycjom (strona thepetitionsite.com; grupy na Facebooku itp.).

Druga kwestia to edukacja. H. Jenkins twierdzi, że

coraz więcej specjalistów uznaje, że odgrywanie, cytowanie i przysposabianie na własny użytek elementów z istniejących już historii to ważna i organiczna część procesu, w trakcie którego dzieci uczą się uczestnictwa w kulturze (Jenkins 2006: 174).

Jednak proces ten nie dotyczy tylko i wyłącznie dzieci. Również dorośli mogą dzięki remiksom pełniej i bardziej świadomie korzystać z kultury. Poprzez obcowanie z remiksem automatycznie poznają również te elementy, które się na niego złożyły. Tym samym porzucony zostaje klasyczny model nauki, w którym w jednym momencie analizuje się tylko jeden utwór literacki czy filmowy. Zostaje on zastąpiony modelem komparatystycznym, który pozwala na jednoczesne poznawanie dwóch lub więcej elementów, wypunktowując podobieństwa i różnice między nimi. Na pedagogiczny aspekt remiksów i ich wykorzystania w nauczaniu zwraca uwagę Catherine Burwell (Burwell 2013: 205-213). Autorka słusznie zauważa, że współczesne dzieci i młodzież, od zawsze korzystające z nowych mediów, wymagają nowego typu nauczania i poszukiwania nowych form dotarcia do nich z konieczną do przekazania im wiedzą.

Taka zabawa w miksowanie treści wydaje się nie mieć końca. Najlepszym scenarzystą/twórcą serialu nie jest ten, kto

wymyśla nowe, oryginalne fabuły, ale ten, kto potrafi „ulepić” nową jakość z gotowych elementów, czasami tylko twórczo je przetwarzając. Można zaryzykować twierdzenie, że dzięki możliwości tworzenia remiksów jeszcze długo nie zabraknie tematów na kolejne odcinki. Wszak zawsze będzie można sięgnąć do zasobów już istniejących tekstów i mniej lub bardziej twórczo je przetworzyć. Z drugiej strony brak prawdziwie oryginalnych fabuł może doprowadzić do wszechogarniającej wtórności. Opowiadanie tej samej historii na nowe sposoby po pewnym czasie wydać się może nużące i bezsensowne. Pozostaje mieć nadzieję, że twórcy animacji znajdą złoty środek pomiędzy oryginalnością a czerpaniem z dorobku popkultury.

Bibliografia:

- Barth John, 1984, *The Literature of Replenishment*, w: tegoż, *The Friday Book*, New York.
- Briggs Matt, 2012, *Telewizja i jej odbiorcy w życiu codziennym*, Kraków.
- Burwell Catherine, 2013, *The Pedagogical Potential of Video Remix. Critical Conversations About Culture, Creativity, and Copyright*, „Journal of Adolescent & Adult Literacy”, tom 57, zeszyt 3, s. 205-213.
- Fiske John, 2001, *Television Culture: Popular Pleasures and Politics*, London.
- Genette Gérard, 1992, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. Henryk Markiewicz, Kraków, t. 4, cz. 2, s. 107-123.
- Goban-Klas Tomasz, 2008, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa.
- Jarmusch Jim, 2013, *Jim Jarmusch's 5 Golden Rules (or non-rules) of Moviemaking*, <http://www.moviemaker.com/articles-directing/jim-jarmusch-5-golden-rules-of-moviemaking> [dostęp 05.07.2014].
- Jenkins Henry, 2006, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Warszawa.
- Kasperski Edward, 1996, *Literatura i różnorodność. Teoria literatury w sytuacji ponowoczesności*, Warszawa.
- Lessig Lawrence, 2009, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, tłum. Rafał Próchniak, Warszawa.
- Markiewicz Henryk, 1989, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989.
- Silverstone Roger, 1999, *Why Study Media?*, London.

Anna Drogosz

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Podróż, Obcy i Kapitan Niezłomny czyli o modelach kulturowych w serialu *Star Trek*

Abstrakt:

Celem opracowania jest analiza ról, jakie wybrane modele kulturowe odegrały w realizacji serialu *Star Trek*. Przeprowadzona analiza opiera się na założeniu, że modyfikacja modeli kulturowych będących udziałem twórców i odbiorców w momencie tworzenia serialu umożliwiła zbudowanie obrazu obcych ras i miejsc („nie-ludzie”, „nie-ziemia”). Ponadto, modele kulturowe obowiązujące w latach 60., 80. czy 90. determinowały postać kapitana statku lub kobiet na pokładzie.

Słowa kluczowe:

modele kulturowe, *Star Trek*, serial

Serial *Star Trek* był przedmiotem licznych opracowań przedstawiających historię jego powstania (np. Gerrold 1984, Whitfield, Roddenbery 1991), jednak w tej analizie spróbujemy, wykorzystując metodologię badawczą językoznawstwa kognitywnego, zastanowić się, w jaki sposób modele konceptualne i kulturowe zostały twórczo przetwarzane, między innymi w celu stworzenia wizji obcości, utrzymania jej spójności przez wiele serii i sezonów, przy jednoczesnej przejrzystości przekazu.

W pierwszych dwóch częściach rozdziału przedstawimy podstawowe informacje o serialu, które będą miały znaczenie dla naszej analizy oraz zaprezentujemy pojęcia modelu konceptualnego i kulturowego. W trzeciej części zajmiemy się wybranymi modelami kulturowymi wykorzystanymi przez twórców serialu i twórczo przez nich przetworzonymi do kreacji świata przyszłości.

1. Trzydzieści dziewięć lat gwiazdnej wędrówki

Serial *Star Trek* obejmuje w sumie 726 pojedynczych epizodów podzielonych na 30 serii. Czas produkcji seriali rozciągnął się na 39 lat. Ponadto nakręcono szereg filmów pełnometrażowych w pełni związanych z fabułą seriali, nierzadko ją uzupełniających. Poniższe zestawienie wymienia najważniejsze serie, na których oparto niniejsze opracowanie.

Tabela 1. Zestawienie serii serialu *Star Trek* objętych analizą
(źródło: opracowanie własne)

Tytuł serii	Skrót używany w analizie	Okres czasu, jaki seria obejmuje	Lata produkcji
<i>Star Trek: The Original Series</i>	TOS	lata 2200-te	1966-1969
<i>Star Trek: The Next Generation</i>	TNG	2366-2369	1987-1994
<i>Star Trek: Deep Space Nine</i>	DS9	2369-2375	1993-1999
<i>Star Trek: Voyager</i>	VOY	2371-2378	1995-2001
<i>Star Trek: Enterprise</i>	ENT	lata 2100-te	2001-2005

Ponadto, w latach 1973-1974 stworzono serię animowaną ściśle nawiązującą do TOS, które jednak ma marginalne znaczenie i została wykluczona z naszych badań.

W ostatnich latach powstały dwa filmy pełnometrażowe (*Star Trek 2009*, *Star Trek Into Darkness 2013*) coraz bardziej jednak odchodzące od pierwotnej koncepcji Gene'a Roddenberry'ego. Co ciekawe, od 2001 roku zerwana została spójność chronologiczna: o ile pięć pierwszych serii (wraz z towarzyszącymi im filmami) rozwijały się w czasie „do przodu”, stopniowo coraz dalej wybiegając w przyszłość aż do roku 2378, o tyle wszystkie seriale i filmy po roku 2001 roku cofnęły się do czasów poprzedzających wydarzenia przedstawione w TOS.

Blisko czterdzieści lat produkcji serialu to nie tylko niezwykle osiągnięcie jak na serial telewizyjny. Tak długie rozciągnięcie w czasie oznacza, że dwa pokolenia miały swój wkład w jego realizację, a to z kolei oznacza zmieniające się środowisko kulturowe, z którego pochodzili twórcy i odbiorcy. Sytuacja społeczna, polityczna, moda, czy postępy techniki w Stanach Zjednoczonych i na świecie w latach 60. XX wieku nie były takie sa-

me jak w latach 90. Nie mogło zostać to bez wpływu na świat przedstawiony w serialu. Z drugiej jednak strony, pewne elementy postrzegania świata i relacji społecznych są znacznie bardziej stabilne i nie ulegają szybkim zmianom. Mamy nadzieję, że spojrzenie na serial z punktu widzenia modeli kulturowych pozwoli na uchwycenie zarówno elementów typowych dla danego momentu powstawania serialu, jak również elementów o bardziej uniwersalnym charakterze. Jesteśmy zdania, że wiele z nich podporządkowane jest nadrzędnemu celowi: przedstawieniu obcości świata oddalonego od nas w czasie i przestrzeni.

2. Modele kognitywne, wyidealizowane modele kognitywne i modele kulturowe

Opiszemy teraz pokrótce trzy powiązane ze sobą pojęcia, na których opiera się nasza dalsza analiza. Pierwszym z nich jest model kognitywny. Posiłkując się definicją Vyvyana Evansa przyjmujemy, iż model kognitywny to

spójna, w dużej mierze niejęzykowa, struktura wiedzy dowolnego typu (...) Obejmuje wiedzę związaną z konkretnymi bytami (np. znajomość urzędnika jakim jest samochód), bądź bytami bardziej uszczegółowionymi (np. znajomość mojego samochodu). (...). Modele kognitywne mogą się wiązać z wycinkiem wiedzy 'proceduralnej' – na przykład 'skryptami kulturowymi', stanowiącymi matrycę czynności, które należy wykonać na przykład w restauracji, aby zająć stolik i otrzymać posiłek. (...) [O]bejmują również wiedzę o pojęciach bardziej abstrakcyjnych, na przykład o zniewoleniu, miłości czy fizyce. Operują na różnych poziomach uszczegółowienia. Są stabilne i równocześnie dynamiczne, w stanie bezustannej modyfikacji i uaktualniania na podstawie nowych doświadczeń, zapośredniczonych językowymi i pozajęzykowymi interakcjami z innymi ludźmi i środowiskiem (Evans 2009:77).

Modele kognitywne z natury swojej są wyidealizowane w tym sensie, że „stanowią uogólnienie różnorodnych doświadczeń, a nie reprezentują konkretnych przykładów danego doświadczenia” (Evans 2009:178), stąd też nazywane są wyidealizowanymi modelami kognitywnymi (ICM – *Idealized Cognitive Models*). Według Georga Lakoffa, który wprowadził to pojęcie do językoznawstwa kognitywnego,

ICM-y są wykorzystywane w takich procesach poznawczych, jak kategoryzacja i rozumowanie. Tworzą one spójne repre-

zentacje wiedzy, zorganizowane w różny sposób, np. za pomocą schematów wyobraźniowych, metafor czy metonimii (Evans 2009:179, Lakoff 1987).

W naszej analizie najbardziej będą nas interesowały modele kognitywne osadzone w kulturze a więc modele kulturowe. Pojęcie to ma długą historię i wywodzi się z koncepcji skryptu (*script*) (Schank, Abelson 1975) i ram semantycznych (*semantic frame*) (Fillmore 1982). Badacze z nurtu językoznawstwa kognitywnego za modele kulturowe uznają modele kognitywne będące udziałem ludzi należących do danej grupy społecznej (Coulson 2001: 172, Ungerer, Schmid 1996). Modele te, siłą rzeczy wyidealizowane i nie zawsze uświadomione, stanowią punkt odniesienia dla pojmowania relacji społecznych, praw rządzących otaczającym nas światem, a także związane są z systemem wartości danej społeczności.

W dalszej części naszych rozważań zajmiemy się modelami kulturowymi, które wpłynęły na kształt serialu *Star Trek*. O ile jednak językoznawstwo kognitywne kładzie szczególnie nacisk na rolę modeli kognitywnych i kulturowych w przetwarzaniu pojęć leksykalnych, my zajmiemy się ich funkcjonowaniem w strukturze fabuły i obrazu.

3. Modele kulturowe w serialu *Star Trek*

Najważniejszy model kulturowy, stanowiący ramę organizującą cały serial, to model podróży. Wyidealizowany model podróży w kulturze Zachodu obejmuje następujące elementy:

- przemieszczanie się w przestrzeni,
- wykorzystanie pojazdów,
- docieranie do nowych, nieznanymi miejsc,
- spotykanie nieznanymi ludzi,
- napotykanie i pokonywanie przeszkód,
- działalność celowa, ukierunkowana i zorganizowana,
- potencjalni towarzysze podróży,
- potencjalny przywódca/przewodnik.

Model ten jest nie tylko wyidealizowany (stanowi uogólnienie licznych doświadczeń), ale również prototypowy, w tym sensie, że jest punktem odniesienia dla różnych wariantów, jakie mogą zaistnieć w rzeczywistości. Model podróży jest ewokowany już przez sam tytuł serialu, który można by przetłumaczyć jako *Gwiazdna Wędrownia*, ale też poprzez sekwencję tytułową

powtarzaną w każdym odcinku *The Original Series* i *The Next Generation* (z drobną modyfikacją), a która brzmi: „Space: the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before” (‘Kosmos, ostateczna granica... Oto podróże statku kosmicznego Enterprise. Jego pięcioletnia misja: odkrywać dziwne, nowe światy, poszukiwać nowego życia i nowych cywilizacji. Dumnie zmierzać tam, dokąd żaden człowiek jeszcze nie dotarł’).

Traktując serial jako całość można uznać, że podróż przedstawiona w *Star Trek* bliska jest prototypowi. Po pierwsze, mamy do czynienia z fizycznym przemieszczaniem się w przestrzeni (choć jest to przestrzeń kosmiczna) a przemieszczanie następuje za pomocą pojazdów czyli statków kosmicznych. Po drugie, odkrywanie nowych miejsc (planet, obcych światów), spotkanie przedstawicieli innych cywilizacji i obcych form życia oraz pokonywanie przeszkód piętrzonych przed bohaterami serialu to treść większości odcinków, zwłaszcza w seriach *The Original Series*, *The Next Generation*, *Voyager* i *Enterprise*. Po trzecie, jakkolwiek podróże nie prowadzą do konkretnych punktów docelowych, to mają one wyraźnie określony cel: eksplorację kosmosu, co zostaje wyrażone eksplicitnie we wspomnianej już sekwencji tytułowej. Jest to więc podróż zdecydowanie celowa i dobrze zorganizowana. Po czwarte, bohaterowie serialu to załoga statku i jego kapitan odpowiadający towarzyszącej mu podróży i przywódcy.

Model kosmicznej podróży zainicjowany przez *The Original Series* okazał się koncepcją niesłychanie nośną, pozwalającą na budowanie spójnej i intrygującej fabuły. Z jednej strony umożliwiał utrzymanie ramy łączącej odcinki, z których każdy miał własną fabułę, z drugiej, z racji bogactwa samego modelu, dawał szansę na jego modyfikacje. Jeżeli przyjrzymy się poszczególnym seriom zauważymy, że ich specyfika zależy od różnicowania elementów prototypowego modelu podróży. TOS ukazuje podróż bardzo bliską prototypowi, której celem jest pokojowa eksploracja kosmosu, chociaż realizowana przez statek wojskowy. *The Next Generation* powieliła ten model, z tą różnicą, że statek jest badawczy, a załoga liczniejsza. Znaczącą modyfikacją modelu przynosi *Deep Space Nine*, gdzie akcja rozgrywa się na stacji kosmicznej. Model podróży jest jednak nadal częściowo

aktywny dzięki krótkim wypadom eksploracyjnym poprzez pobliski tunel czasoprzestrzenny podejmowanym przez załogę stacji. Kolejna seria, *Voyager*, powraca do modelu podróży jako ramy organizacyjnej serii, (co sygnalizuje nawet sama nazwa statku *Voyager*, ('Podróżnik'), lecz znacząco modyfikując cel tej podróży – o ile w poprzednich seriach eksploracja kosmosu była głównym celem przemieszczania się w kosmosie, to w serii *Voyager* celem jest powrót na Ziemię z odległego kwadrantu Gamma, gdzie tytułowy statek znalazł się wskutek wypadku. Eksploracja jest więc realizowana niejako przy okazji. Ostatnia seria, *The Enterprise*, powraca do koncepcji eksplorowania kosmosu przez statek wojskowy, co wiąże się z samą koncepcją serialu przedstawiającego ludzkość sprzed wydarzeń budujących fabułę *The Original Series*. Przegląd ten pozwala na poczynienie następującej obserwacji: z jednej strony serial wykorzystuje istniejący w kulturze Zachodu ICM podróży wraz z jego kanonicznymi elementami do zbudowania ramy organizacyjnej serialu jako całości, z drugiej zaś, poczynając od pierwszej serii, tworzy własny model podróży, który ulega systematycznym modyfikacjom w kolejnych seriach.

Jak wspomnieliśmy, prototypowy model podróży obejmuje docieranie do nowych, nieznanymi miejsc i spotkanie nieznanymi ludźmi. Ten element modelu był szczególnie użyteczny dla twórców serialu, ponieważ pozwalał na pokazywanie obcych, odległych planet zamieszkałych przez nieznanymi rasy, mniej lub bardziej inteligentne, co jest esencją konwencji science fiction. Z założenia takie miejsca i istoty powinny wyglądać inaczej niż te, które widz zna z własnego doświadczenia, a więc muszą możliwie daleko odchodzić od modelu życia na ziemi i modelu ludzkiego ciała. W tym przypadku twórcy serialu telewizyjnego stanęli przed zadaniem znacznie trudniejszym (i kosztowniejszym), niż pisarze science fiction.

Przedstawienie obcych miejsc w serialu przebiega głównie na dwóch płaszczyznach: obce planety/modyfikacja ziemskiej przyrody i obce miasta/modyfikacja ziemskiego miasta. Najbardziej skomplikowane, naszym zdaniem, okazało się przedstawienie obcej przyrody, gdyż nawet egzotyczna roślinność jest łatwo rozpoznawalna jako ziemska. Twórcy serialu próbowali rozwiązać ten problem w zasadzie unikając przedstawiania naturalnej roślinności. Preferowane były sceny ska-

liste, zarówno dla zdjęć plenerowych i studyjnych, przy czym te ostatnie umożliwiały pokazywanie skał o niezemskiej kolorystyce. Pokazywano również sztuczną obcą roślinność, jeżeli scenariusz wymagał jej obecności (np. odcinek *This Side of Paradise*, TOS), ale naszym zdaniem nie wyglądała ona przekonująco. Wizualizacja obcych miast i wnętrz była łatwiejsza. W przypadku widoków miast obcych cywilizacji tworzone makiety o wyrazistej i rozpoznawalnej stylistyce, np. ciemny, ponury brąz i liczne wieże dla miast Klingonów, szary, techniczny i ozdobiony wielkimi ekranami pejzaż miast Kardazji, itp. Rzadko pojawiają się ulice. Najczęściej akcja od razu pokazana jest we wnętrzach, co obniżało koszty produkcji. Jeżeli już pokazywano ulice, to zazwyczaj były bardzo zbliżone do miast ziemskich.

Ciekawie przedstawia się tworzenie wizerunku obcego poprzez modyfikację najbardziej oczywistego modelu: modelu ludzkiego ciała. Przyczyna, dla której ludzkie ciało musiało stanowić punkt wyjścia jest oczywisty: jeżeli obcych mają grać aktorzy, to charakteryzacja nie mogła znacząco utrudniać im swobodnych ruchów, mimiki i mowy. Oznaczało to konieczność zachowania w większości wypadków ludzkiej sylwetki z jedną głową, tułowiem i kończynami. Te ograniczenia nie stłumiły jednak kreatywności twórców, wręcz odwrotnie. Skupiając się na modyfikacji ludzkiej głowy, zbudowali niezliczone postacie obcych o różnym stopniu zmiany. Preferowaną strategią okazało się dodawanie wybranych elementów fizjonomii. Najbardziej rozpoznawalne stały się spiczaste uszy (Mr. Spock, TOS; rasa Romulan, TOS, TNG, DS9; rasa Vorta, DS9; Kes, VOY), ale eksperymentowano również z plamkami na skórze (rasa Trill, DS9), kolorem skóry (zielona kobieta z Oriona, TOS, niebieska rasa Andorian, TOS, ENT; czarno-biała rasa z planety Cheron, TOS), czułkami (rasa Andorian, TOS, ENT), kształtem nosa (rasa Bajoran TNG, DS9, VOY) czy zastąpieniem włosów czymś, co przypomina skrawki skóry czy tkaniny (rasa Kazonów, VOY). Często zmiany są bardziej rozległe i obejmują narośle na głowie, kształt uzębienia, kształt czaszki (rasa Klingonów, TNG, rasa Talaxian, VOY; rasa Ferengi, TNG, DS9, VOY), postacie gadopodobne (rasa Kardazjan, TNG, DS9, rasa Jem'Hadar, DS9), hybryda człowieka i maszyny (rasa Borg, TNG, VOY). Strategia polegająca na redukcji elementów fizjonomii została wykorzystana w zasadzie tylko raz do stworzenia postaci zmiennokształtnego Odo i innych

przedstawiciele jego rasy (DS9). Poza antropomorficznymi obcymi istnieją też „potwory”, formy życia będące najczęściej przeciwnikiem reprezentującym zło, który ma zostać pokonany, np. mugato – stwór przypominający skrzyżowanie białego niedźwiedzia z gorylem (*A Private Little War*, TOS), Gorn, podobny do gada potwór o błyszczących oczach (*Arena*, TOS), stworzenie ze ssawką z planety M-113 (*The Man Trap*, TOS). W tym przypadku możliwość ekspresji aktorskiej zesłała na plan dalszy a najważniejsze stało się stworzenie jak najdziwniejszych lub odrażających obcych. Osobną kategorię obcych stanowią formy nie-antropomorficzne. Mogą one mieć postać rozmytej twarzy zawieszona w przestrzeni kosmicznej (Nagilum, *Where Silence Has Lease*, TNG), czarnej ruchliwej substancji rozlanej na podłożu (Armus, *Skin Of Evil*, TNG), nieforemnej lecz mobilnej sterty (Horta, *The Devil In The Dark*, TOS) czy krystalicznej drzewopodobnej struktury (*Datalore*, TNG). Nie sposób tu wymienić wszystkich obcych form życia pojawiających się w serialu, choć fani zgromadzili pokaźne bazy danych na ten temat. Daje się jednak zauważyć pewną prawidłowość, a mianowicie silny antropomorfizm wszystkich głównych ras, których reprezentanci wchodzą w bardziej złożone interakcje z ludźmi.

Kolejnym elementem modelu podróży jest załoga i jej przywódca. We wszystkich seriach widzimy oficerów na mostku. Znamy ich imiona, dzieje życia, a ich przygody tworzą fabułę. Poza nimi spotykamy dziesiątki dość anonimowych postaci wypełniających statki czy stacje kosmiczne, których nierzadko jedynym przeznaczeniem jest zginąć w tragicznych okolicznościach na dalekiej planecie dla zawiązania akcji. We wszystkich też seriach na plan pierwszy wysuwa się postać kapitana. Jest ona najciekawsza z punktu widzenia naszej analizy, gdyż z jednej strony doskonale odzwierciedla zmiany kulturowe jakie zaszły w społeczeństwie amerykańskim na przestrzeni lat produkcji, a z drugiej pokazuje ewolucję modelu wewnętrznego serialu. Pierwszy kapitan to James T. Kirk: biały mężczyzna, nieżonaty, silny fizycznie i psychicznie, nierzadko rozwiązujący problemy przemocą, odpowiedzialny za załogę, gotów zginąć by jej bronić, męski i zniewalający dla kobiet w całej galaktyce. Wizerunek ten pasuje do modelu przywódcy Ameryki lat 60. W serii *The Next Generation* (1987-1994) zrealizowanej blisko 20 lat później, kapitan Jean Luc-Picard w pewnych szczegółach modyfikuje ten

model. Podobnie jak jego poprzednik jest on nieżonatym białym mężczyzną, lecz jest od niego zdecydowanie starszy. Jego relacje z płcią przeciwną są nieliczne i subtelniejsze, problemy stara się rozwiązywać siłą intelektu, unika konfliktów, a w wolnym czasie oddaje się sztuce i literaturze. Istotnym elementem modelu w pełni zachowanym i eksponowanym jest siła charakteru i nie-poddawanie się przeciwnościom. Dowódcą Stacji Kosmicznej DS9 (1993-1999) jest Benjamin Sisko. Jego postać wykazuje dalsze modyfikacje dopasowujące wizerunek kapitana do oczekiwań publiczności lat 90. Przede wszystkim jest on czarnym mężczyzną, wdowcem samotnie wychowującym syna. Inaczej niż jego poprzednicy jest on trapiiony wątpliwościami, problemy rozwiązuje nierzadko podstępem i jest raczej politykiem niż żołnierzem. Podobnie jak w TNG, erotyka ulega znacznej redukcji. Niemniej jednak on również jest niezłomnym kapitanem, gotowym na wszystko, aby zapewnić bezpieczeństwo powierzonej mu stacji. Seria *Voyager* (1995-2001) przynosi pierwszą w dziejach serialu kobietę na stanowisku kapitana. Kathryn Janeway to biała kobieta, zaręczona, cnotliwa, ciekawy świata naukowiec, tak jak wszyscy kapitanowie niezłomna. Teoretycznie w kolejnej serii należałoby się spodziewać na stanowisku kapitana Afroamerykanki, Azjatki lub Latynoski, neurotycznej mężatki z dwójką dzieci, ale ponieważ seria *Enterprise* (2001-2005) cofnęła się w czasie do wydarzeń poprzedzających *The Original Series*, nastąpił kolaps rozwoju modelu i kapitanem znowu jest biały nieżonaty mężczyzna (Jonathan Archer), co wskazuje na to, iż model wewnętrzny serialu przejął pierwszeństwo nad modelem kulturowym świata pozaserialowego.

Ostatnim elementem modelu podróży, który chcielibyśmy omówić jest wizerunek kobiety jako członka załogi. Od razu na wstępie warto zauważyć, że żaden z poprzednio omawianych modeli (model obcego miejsca, przedstawiciela obcej rasy czy przywódcy/kapitana) nie ulega tak istotnym przemianom jak właśnie model kobiety. W 1. serii spotykamy dwie główne postacie kobiece: oficera łącznościowego czarnoskórą porucznik Uhurę i pielęgniarkę Christine Chapel. Fakt, iż czarnoskóra kobieta może na statku przyszłości pełnić odpowiedzialną funkcję był w latach 60. rewolucyjny, choć i tak był ustępstwem w stosunku do pierwotnego zamierzenia Gene'a Roddenbery'ego, aby kobieta pełniła funkcję pierwszego oficera. Poboczne postacie

kobiet na pokładzie Enterprise, to przede wszystkim podoficerowie o bliżej nieokreślonych obowiązkach zbliżonych do sekretarek, przewijające się po korytarzach lub przynoszące kapitanowi dokumenty do podpisu. Są obowiązkowo odziane w bardzo krótkie spódniczki, fantazyjnie uczesane i nieodmiennie uczuciowe. Z dzisiejszej perspektywy jest to wizerunek ociekający seksizmem, który dwadzieścia lat później, w TNG, zostaje zastąpiony modelem bizneswoman. W latach 1987-2001 stanowiska zajmowane przez kobiety są coraz bardziej eksponowane: szef ochrony (Natasha Yar, TNG), główny lekarz (Beverly Crusher, TNG), psycholog i doradca kapitana (Deanna Troi), pierwszy oficer stacji (Kira Nerys, DS9), oficer naukowy (Jadzia Dax, DS9), główny inżynier (B'Elanna Torres, VOY) i oczywiście kapitan (Kathryn Janeway, VOY). Inaczej niż w *The Original Series*, kobiety te są silne zarówno psychicznie, jak i fizycznie, nierzadko ratują mężczyzn z opresji, wielokrotnie pokazywane są z bronią w rękę i nie stronią od fizycznej konfrontacji, w której zazwyczaj zwyciężają. Ostatnia seria *Star Trek: Enterprise* pod tym względem stanowi interesującą hybrydę. Z jednej strony mamy T'Pol, oficera naukowego, lecz nie Ziemiankę a Wolkankę, oraz Hoshi Sato, tłumaczkę i oficera łącznościowego, co jest w pewnym sensie powrotem do przypisania kobiety do roli sekretarki. Z drugiej jednak strony postacie te zupełnie nie przypominają uczuciowych ślicznotek z lat 60. Zdecydowanie bliżej im do wizerunku bizneswoman z lat 80-90.

Podsumowanie

W językoznawstwie kognitywnym silne jest przekonanie, że pojęcie leksykalne dostarcza miejsca dostępu do modeli kognitywnych i jest od tych modeli zależne. Jesteśmy zdania, że obraz i schemat narracyjny czyni to samo. Nasza analiza starała się pokazać, w jaki sposób serial *Star Trek* operując schematem narracyjnym podróży i obrazem wykorzystywał modele kulturowe przenikające środowisko twórców i odbiorców. Poprzez modyfikacje modeli kulturowych możliwe było stworzenie atmosfery obcości czy inności, światów odległych od nas w czasie i przestrzeni. Jednocześnie serial tworzył własne, niejako wewnętrzne modele, które również ulegały dalszej ewolucji na przestrzeni lat i następujących po sobie seriach. Stworzone przez serial modele wyszły poza jego ramy i przeniknęły do świadomości zbiorowej.

Opis, w jaki sposób ulegają dalszym zmianom i w jaki sposób kształtują tę świadomość zbiorową, musiałby stanowić jednak temat zupełnie innego, szerokiego, opracowania.

Bibliografia:

- Coulson Seana, 2001, *Semantic Leaps. Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*, Cambridge.
- Evans Vyvyan, 2009, *Leksykon językoznawstwa kognitywnego*, tłum. Magdalena Buchta, Agnieszka Kotarba, Anna Skucińska, Kraków.
- Fillmore Charles, 1982, *Frames Semantics*, w: *Linguistic Society of Korea*, red. *Linguistics in the Morning Calm*, Seoul, s. 111-138.
- Gerrold David, 1984, *The World of Star Trek*, Bluejay.
- Lakoff George, 1987, *Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*, Chicago.
- Schank Roger C., Abelson Robert P., 1975, *Scripts, plans, goals and understanding. An inquiry into human knowledge structures*, Hillsdale.
- Ungerer Friedrich, Schmid Hans-Jörg, 1996, *An Introduction to Cognitive Linguistics*, London, New York.
- Whitfield Stephen E., Roddenberry Gene, 1991, *The Making of Star Trek*, New York.

Katarzyna Ebbig

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Ze śmiercią im do twarzy. O serialu *Gdzie pachną stokrotki*

Abstrakt:

Nasz dzisiejszy stosunek do śmierci, opierający się w dużej mierze na lęku i polegający na wykreślanu jej z przestrzeni publicznej i towarzysko-prywatnej sprawia, że niegdyś bliska i swojska, dziś staje się niewyobrażalna i niepojmowalna, a przez to „dzika”. Analizując serial Bryana Fullera *Gdzie pachną stokrotki* staram się odpowiedzieć na pytanie, czy motyw ten został oswojony czy odwrotnie, poddany eufemizacji. Zajmuje mnie także wpływ, jaki ma sekularyzacja śmierci na jej całościowy obraz wyłaniający się z dzieła, a co za tym idzie – z przedstawień, ujęć i interpretacji zjawiska w kulturze popularnej.

Słowa kluczowe:

Bryan Fuller, *Gdzie pachną stokrotki*, śmierć, sekularyzacja, baśń, kultura popularna

„Kochać kogoś to mówić: ty, ty nie umrzesz nigdy”
Gabriel Marcel, *La mort de demain*

Amerykański serial, stworzony przez Bryana Fullera, opowiada historię Cukiernika (Lee Pace), który poprzez dotyk potrafi wskrzesić umarłych. Dar ten ma jednak swoje ograniczenia; jeżeli po upływie minuty Ned pozostawi taką osobę przy życiu, śmierć dotknie kogoś innego. Co więcej, ponowne uśmiercenie, znów za pomocą dotyku, jest już permanentne i nieodwracalne. Swoje nadprzyrodzone zdolności Cukiernik wykorzystuje w walce z przestępczością: wraz z prywatnym detektywem Emersonem Codem (Chi McBride) rozwiązuje kryminalne zagadki, zazwyczaj dotyczące zabójstw. 1. odcinek, *Wejście bohatera*, jak sam tytuł już wskazuje będący w porządku dramaturgicznym ekspozycją, wprowadza odbiorcę w specyficzną rzeczywistość serialu, ale także ukazuje przełomowy moment dla samego głównego bohatera. Wtedy to bowiem decyduje się on po raz pierwszy świadomie pozostawić przy życiu uśmierconą wcz-

śniej osobę, którą jest jego ukochana z dzieciństwa: Charlotte *Chuck* Charles (Anna Friel). Od tego momentu serial staje się interesującą mieszanką różnych tendencji gatunkowych: od kryminału, przez czarną komedię po melodramat (aby dziewczyna nie umarła ponownie i nieodwracalnie, Ned już nigdy nie może jej dotknąć).

Każdy odcinek serialu ma schematyczną budowę i rozpoczyna się od prologu, zazwyczaj pokazującego wydarzenie z dzieciństwa Cukiernika¹, które powiązane są z fabułą danego epizodu. Zarówno retrospekcji, jak i akcji właściwej towarzyszy narrator heterodiegetyczny (Jim Dale), z offu komentujący to, co dzieje się na ekranie oraz werbalizujący myśli i uczucia postaci. W fabule właściwej obecne są zazwyczaj dwa główne wątki: kryminalny i obyczajowy, najczęściej dotyczą pary protagonistów, a czasem także innych postaci. Sądzę jednak, że jednym z głównych bohaterów serialu, choć niespersonifikowanym i nieprzedstawionym w konkretnej formie, pozostaje śmierć. Taki temat i sposób jego realizacji rysuje się bardzo interesująco, zwłaszcza w kontekście wciąż aktualnej tendencji kultury do dekonstruowania śmiertelności (Bauman 1998: 155).

Współczesne strategie pozbycia się trupa

Śmierć we współczesnej kulturze jest „dzika”, jak pisał Philippe Ariès (1989: 41), co oznacza, że nie tylko się jej boimy, ale wręcz spychamy ją na margines dyskursu publicznego i prywatnego. Po wielu publikacjach socjologów, antropologów, badaczy kultury, którzy poruszali tę kwestię (jak choćby Jean Baudrillard, Louis-Vincent Thomas, Edgar Morin czy Zygmunt Bauman) stwierdzenie o nieoswojonej śmierci wydaje się truizmem. Należy jednak odnotować, w jaki sposób tematyka tanatologiczna dziś obecna jest w mediach, kulturze popularnej i życiu społecznym oraz jakie mechanizmy stosuje się, by utrzymać ją w sferze tabu lub odwrotnie: wyprowadzić poza jej obszar. Zwłaszcza, że strategie te można zaobserwować również w serialu *Fuller*, gdzie zostają one stematyzowane, często z ironicznym i krytycznym dystansem.

¹ Zdarza się, że w prologu pokazywane są wydarzenia z dzieciństwa innych postaci, jak np. w 4. odcinku 2. sezonu, *Towarzysze*, gdzie bohaterem retrospekcji jest detektyw Emerson Cod.

Sądzę, że wszechobecność śmierci w *Gdzie pachną stokrotki* jest właśnie próbą przerwania strategicznego milczenia, będącego metodą neutralizacji tego obszaru życia (Jarecka 2009: 151). W tym kontekście serial wpisują się w szerszą tendencję do wprowadzania tematyki tanatologicznej w przestrzeń publiczną, co jednak, należy tu podkreślić, nie jest jednoznaczne z jej oswojeniem. W podobny sposób działają coraz popularniejsze, również w Polsce, internetowe komentarze. Tego typu serwisy nie tylko czynią zmarłych niejako częścią większej przestrzeni i społeczności, a więc sieci w ogóle, ale także, co ciekawe, dają nowe możliwości bliskim, którzy chcieliby oddać hołd swoim zmarłym. Większość tego typu komentarzy pozwala na składanie zniczy i kwiatów, lecz również na umieszczenie galerii zdjęć osoby nieżyjącej, a odwiedzający mają możliwość pozostawienia kondolencji, co wpisuje się w podstawową zasadę nowych mediów, jaką jest interaktywność. Serwisy te z jednej strony ułatwiają żywym dostęp do miejsc pamięci poprzez ich digitalizację, jednocześnie jednak odzierają tego typu wizyty z ceremonialności i podniosłości (Myszkorowski 2009: 122), co wiąże się z szerszą tendencją do laicyzacji śmierci.

Ta sekularyzacja, czy też ponowoczesne dekonstruowanie nieśmiertelności (Bauman 1998: 193) związane jest często z istniejącym obecnie kryzysem religii. Śmierć poddana desakralizacji jest przedmiotem kultury popularnej i często tylko w takiej odsłonie obecna jest w mediach. Nie inaczej dzieje się w omawianym przeze mnie serialu. Sekularyzacja jest wszechobecna, wręcz uderzająca, zwłaszcza w kontekście przywracania zmarłych do życia. Większość z nich nie zdaje sobie sprawy ze swojego położenia, nie pamiętają momentu śmierci, a więc też nie wspominają o istnieniu tzw. tamtej strony. Wyjątek stanowi jedynie zakonnica z trzeciego odcinka drugiego sezonu, która po wskrzeszeniu przez Neda wykazuje złość i zawód, ponieważ nie było jej dane ujrzeć jasnego światła. To właśnie w epizodzie *Złe nawyki* wyraźnie widać tendencję do laicyzacji: klasztor, w którym dzieje się akcja jest bowiem miejscem żelaznej dyscypliny, ascetycznych wręcz warunków, ale religia pozostaje niemal nieobecna. Zakon, podobnie jak reszta świata przedstawionego w *Gdzie pachną stokrotki*, poddany zostaje odrealnieniu, a więc i w tym konkretnym przypadku również desakralizacji, poprzez użycie koloru – habity siostr mają barwę seledynową, daleką od

stonowanych szarości i czerni. Również samo zastosowanie schematu kryminalnego w serialu powoduje zredukowanie zmarłego do roli ciała, śladu, który może naprowadzić na trop zabójcy.

Laicyzacja wiąże się także z rozwojem medycyny, który doprowadził do rozumienia śmierci jako dolegliwości i nieuleczalnej choroby. Przeniesienie umierających z domów do szpitali, o czym wspominał już Ariès (1993: 241-242), zniósło naturalność śmierci i zaowocowało jej instytucjonalizacją. Dzisiaj śmierć szpitalna jest faktem i raczej powszechną praktyką niż tendencją, toteż medykalizacja w serialu ujawnia się w inny sposób, związany z kryminalną tematyką. Większość wskrzeszeń dokonywanych przez Neda odbywa się w przestrzeni prosektorium – jest to również jedyne chyba miejsce w całym świecie przedstawionym, w którym dominują stonowane, zimne barwy, przywodzące na myśl właśnie szpital. Co wydaje się interesujące w tym kontekście, w kilku przypadkach bohater przywraca do życia zmarłych spoczywających już w trumnach. Najczęściej, poza kilkoma wyjątkami, są to osoby powiązane z protagonistą lub bliskie mu, jak właściciel domu pogrzebowego, który umarł po upłynięciu minuty od wskrzeszenia Chuck, czy ona sama, którą Ned ożywia tuż przed pogrzebem. To zindywidualizowanie przejawia się także w wyglądzie zmarłych; o ile bowiem ofiary przestępstw przedstawione są w sposób groteskowy, często z narzędziem zbrodni tkwiącym w ciele lub innymi wizualnymi elementami sugerującymi przyczynę zgonu, o tyle osoby wskrzeszone tuż przed swoim pogrzebem poddane są już zabiegom (tak powszechnej w Stanach Zjednoczonych) tanatokosmetyki, przez co ich wygląd nie nosi śladów śmierci.

Znamiennym jest, że przestrzenią zmarłych w *Gdzie pachną stokrotki* jest właśnie prosektorium lub dom pogrzebowy (rzadziej również cmentarz), zaś sam ceremoniał pogrzebowy ukazany jest jedynie (nie licząc pochówków przywołanych w retrospekcjach: matki Neda i ojca Chuck) w szóstym odcinku pierwszego sezonu. Wiąże się to z kolejną strategią odrzucenia śmierci – jej komercjalizacją. Pogrzeb nie jest już tylko pożegnaniem zmarłego, ale staje się towarzyskim spotkaniem i widowiskiem (Tanaś 2013: 26), co w dosadny sposób przedstawia właśnie epizod *Pieskie życie*, w którym to w trakcie trwania ceremonii rozpoczyna się pogoń za mordercą. Podniosły ton zastąpiła

komediowa konwencja, właściwa dla serialu, przez co samo wydarzenie wydaje się przejawiskrawione, jednak sama teatralizacja tego typu obrzędu oddana została trafnie. Estetyzacja oblicza śmierci, a także współczesne dążenie do szczęścia objawiają się w rezultacie wykluczeniem żałoby. Jest to kolejny mechanizm prowadzący do tabuizacji tej sfery życia.

W *Gdzie pachną stokrotki* temat bólu po stracie bliskiej osoby staje się nieodłączną częścią fabuły, nie tylko poprzez portretowanie kolejnych krewnych i przyjaciół ofiar, ale przede wszystkim dzięki drugoplanowym bohaterkom: Lily i Vivian (Swoosie Kurtz i Ellen Greene), ciotkom Chuck, które wychowywały ją po śmierci ojca. W ten sposób żałoba zyskuje wymiar indywidualny, ale także, co ważniejsze, bezustannie obecny jest w serialu temat odseparowania i osamotnienia. Lily i Vivian po śmierci Chuck (nie dowiadują się o jej wskrzeszeniu) zamykają się w domu i izolują od społeczeństwa. Ta aspołeczność, która niegdyś była akceptowana w czasie żałoby, dziś staje się podstawą wykluczenia (Tanaś 2013: 26). Bólu po stracie bliskiej osoby nie należy pokazywać i tę powszechnie sankcjonowaną regułę niezwykle mocno podkreślają twórcy, również w przypadku postaci epizodycznych. Tak dzieje się np. w 2. odcinku 1. sezonu, gdzie hostessa, której chłopak zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach, pozwala sobie na płacz i okazanie bólu tylko, gdy znajduje się poza zasięgiem wzroku osób trzecich. Znow, mimo komediowej poetyki, wymowa tych elementów pozostaje w swej istocie tragiczna: żałoba znika ze sfery publicznej, ale prowadzi to do tego, że ludzie w niej pogrążeni zmuszeni są do samotnego przeżywania swojej straty.

Osobnym elementem dyskursu tanatologicznego w przestrzeni medialnej jest traktowanie śmierci jako wydarzenia sensacyjnego, które podnosi oglądalność i wzbudza emocje odbiorców. Jest to znow mechanizm marginalizacji śmierci, bowiem, jak pisze Urszula Jarecka: „Osoby zmarłe w wyniku wypadku czy katastrofy (...) są ukazywane jako ofiary, których uśmiechnięte twarze przypominają o życiu, przywołują obecność zmarłego” (Jarecka 2009: 152). Dzięki temu, jak się wydaje, możliwa jest właśnie sensacyjność tego typu informacji. W serialu Fullera taką wiadomością jest śmierć Chuck, która zmarła podczas rejsu i nazwana została przez media „samotną turystką”. To określenie, które stało się pewnego rodzaju etykietą, jest powodem do

sportretowania, tak często obecnej w naszej kulturze, sławy po śmierci. Chuck staje się osobą rozpoznawalną tylko przez wzgląd na sposób w jaki zginęła, a zainteresowanie mediów czyni z końca jej życia przedmiot masowej konsumpcji.

Śmierć w mediach i dyskursie publicznym jest również poddana eufemizacji, choć w serialu tendencja ta nie jest tak wyraźna. Dobitny przykład tego typu praktyk stanowi jednak sam oryginalny tytuł, czyli *Pushing Daisies*. Jest to idiomatyczne wyrażenie oznaczające śmierć, mające jednak, podobnie jak sam serial, nacechowanie humorystyczne i ironiczne. Żartobliwy ton, wszechobecny w *Gdzie pachną stokrotki*, pozwala zakwalifikować serial jako czarną komedię, ale także stanowi przejaw dążenia współczesnej kultury do nadania śmierci groteskowego wydźwięku. Rola humoru w dyskursie tanatologicznym jest dwuznaczna i różnie interpretowana. Dla Jareckiej jest to zastąpienie refleksyjnego kultu zmarłych, dla Beaty Jerzakowskiej natomiast: „zjawiska zauważane w czarnym humorze, nie mają umniejszać jej [śmierci – przyp. K.E.] powagi, służą jedynie pogodzeniu się z (...) faktem, że prędzej czy później śmierć nadejdzie” (Jerzakowska 2013: 51). Wydaje się, że w zależności od sposobu użycia groteska i żartobliwy ton mogą albo ułatwić obcowanie z tym, co niepojęte i przerażające, albo strywalizować to, co podniosłe. W *Gdzie pachną stokrotki* to odarcie z patosu jest wszechobecne i zaznacza się na różnych poziomach: słownym, fabularnym, czy wizualnym, w którym przeważa estetyka kiczu. Twórcy serialu świadomie rezygnują z przedstawienia śmierci w wymiarze *sacrum*, ograniczając się jedynie do *profanum*, co, jak sądzę nie świadczy jednoznacznie o trywializacji tego tematu, ale nie jest także ostatecznym dowodem na jego oswojenie.

Cudowne, ale czy użyteczne?

Jak już wspomniałam, serial *Gdzie pachną stokrotki* w oczywisty sposób nawiązuje do schematycznych konwencji kryminału i melodramatu, podczas gdy sposób ujęcia tematyki śmierci mieści się raczej w kategoriach czarnej komedii. Ponadto jednak odwołuje się, poprzez konstrukcję świata przedstawionego, do jeszcze jednego gatunku – baśni. Taką kwalifikację można dostrzec już na poziomie tytułu w wersji polskiej, który stanowi łatwo rozpoznawalną parafrazę często spotykanych w takich

utworach zwrotów, zaczynających się właśnie od słów „tam, gdzie...” (Bettelheim 2010: 86). Dla Bruno Bettelheima baśń to przede wszystkim taki utwór, który podejmuje trudną tematykę, konfrontuje dziecko z problemami egzystencjalnymi, oswajając je zarazem i dając pocieszenie. Spoglądając na serial Fullera z tej perspektywy można dostrzec, że jednym ważniejszych zagadnień w nim podejmowanych jest próba poradzenia sobie z odejściem bliskiej osoby. Widoczne jest to nie tylko w wątkach związanych z postaciami ciotek Lily i Vivian, czy bliskich ofiar, ale także, pośrednio w tych, które dotyczą głównego bohatera.

Bettelheim analizując wartości baśni, stwierdza, że jedną ze strategii przedstawienia trudnego tematu jest eksternalizacja, czyli przedstawienie procesów wewnętrznych jako zewnętrznych (Bettelheim 2010: 51). Sądzę, że w ten sposób można także zinterpretować postać Chuck i jej związek z Nedom. Dziewczyna pozostaje bowiem ożywiona tak długo, dopóki Cukiernik nie dotknie jej po raz drugi, co w konsekwencji oznacza, że jedyna możliwa interakcja między parą głównych bohaterów ma charakter werbalny. Sądzę, że w istocie można odczytać Chuck w planie metaforycznym, jako pewien konstrukt, żyjące wspomnienie osoby, która odeszła. W takim ujęciu kontrast między strategią Lily i Vivian a metodą Neda rysuje się bardzo wyraźnie, a społeczna izolacja ciotek zyskuje jeszcze tragiczniejszy wymiar. Podtrzymywanie wspomnień o zmarłym, ożywianie go poprzez własne myśli jest znane i często praktykowane, nawet w formie nawiązywania z nim rozmowy (Ariès 1993: 249-251) i to, jak sądzą jest właśnie istotą relacji Cukiernika i Chuck. Interesujące wydaje się natomiast, że żadne z przedstawionych w serialu postępowania nie koncentruje się na grobie bliskiej osoby. Miejscem żałoby jest albo dom, jak w przypadku Lily i Vivian, które nie tylko nie opuszczają miejsca zamieszkania, ale wręcz mumifikują pokój swojej podopiecznej, pozostawiając go w takim stanie, w jakim był on za jej życia, albo też sfera wewnętrzna człowieka, co oznacza zarówno przeżywanie bólu w ukryciu, jak i właśnie ożywianie poprzez pamięć.

Elementów baśniowych w *Gdzie pachną stokrotki* jest jednak o wiele więcej, głównie w konstrukcji świata przedstawionego i fabuły. Przede wszystkim należy w tym miejscu wspomnieć o animistycznym charakterze diegezy serialu. Ned potrafi bowiem ożywić nie tylko ludzi: pierwszą istotą, która

otrzymuje od niego drugie życie nie jest Chuck, ale pies Digby. W podobny sposób bohater może ożywiać żaby, świetliki, ptaki i innych przedstawicieli fauny oraz rośliny. Pod jego dotykiem wysuszone liście znów stają się zielone, a zgniłe owoce odzyskują świeżość. Zasada ta nie dotyczy, jak w przypadku baśni, przedmiotów martwych z natury, jak kamień, czy woda (które w przekonaniu dziecka są ożywione) (Bettelheim 2010: 85), ale poprzez włączenie człowieka do świata zwierząt i roślin, zaprzecza myśleniu antropocentrycznemu. Co ciekawe, reguła sześćdziesięciu sekund działa niezależnie od tego, kto zostaje przywrócony do życia.

Innym baśniowym elementem serialu jest sama konstrukcja bohatera. Ned, zwany Cukiernikiem, jest bohaterem, z którym, mimo jego daru, widz może łatwo się utożsamić. Mają na to wpływ zwłaszcza wątki obyczajowe obecne w każdym niemal odcinku, które w dużej mierze skupiają się na problemach z dzieciństwa. Jak wspomniałam, każdy epizod otwiera retrospekcja, której akcja nawiązuje do kolejnych trudności, jakie musi pokonać bohater w dorosłym życiu. Najczęściej powraca w nich motyw porzucenia przez ojca i samotności, jakiej doświadczył Ned w szkole z internatem. To przywołanie młodszych lat pozwala stwierdzić, że protagonista stawia czoła swoim dziecięcym troskom w dorosłym życiu i dopiero poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów dojrzewa emocjonalnie. Twórcy serialu ukazują więc w kolejnych odcinkach baśniowy schemat, który zawiera: niepozornego chłopca, próby, które musi przejść i nieodłączne dobre zakończenie. Należy w tym miejscu wspomnieć także o takich akcentach, które nie wpływają bezpośrednio na akcję przedstawioną w serialu, ale budują baśniową atmosferę. Mam tu na myśli zwłaszcza bezmienność rodziców głównego bohatera, co w utworach dla dzieci zazwyczaj wykorzystywane jest dla uwydatnienia ogólnego charakteru historii, ale także istnienie heterogenicznego narratora. Ciekawy jest także zabieg usytuowania akcji w czasie. Baśnie charakteryzują się brakiem fizycznej realności: wszystkie wydarzenia mają miejsce „Pewnego razu...” lub „W pewnym kraju...”, co sytuuje opowieść nie tyle w konkretnym miejscu i czasie, co w pewnym stanie umysłu czytelnika (Bettelheim 2010: 108-109). W *Gdzie pachną stokrotki* odwrotnie, czas traktowany jest bardzo szczegółowo i konkretnie, ale jednocześnie pozostaje on, podobnie jak

miejsce akcji, odrealniony. I tak np. dowiadujemy się w 1. odcinku, że w chwili śmierci pies Digby miał dokładnie trzy lata, dwa tygodnie, sześć dni, pięć godzin i dziewięć minut, podczas gdy młody Ned w tym samym czasie liczył sobie dziewięć lat, dwadzieścia siedem tygodni, sześć dni i trzy minuty. Nie daje to jednak żadnego wyobrażenia o rzeczywistym czasie akcji, która wydaje się rozgrywać raczej poza fizycznym tu i teraz.

Poprzez taką konstrukcję świata i fabuły *Gdzie pachną stokrotki* bardzo szybko nasuwają skojarzenie z baśnią, skierowaną jednak nie do młodego odbiorcy, lecz do ukształtowanego już widza; uczestnika kultury współczesnej, w której śmierć jest powszechna, ale nieobecna i odrzucona (Tanaś 2013: 27-28). Ta dwuznaczność śmierci, która z jednej strony fascynuje, a z drugiej przeraża zaznacza się w serialu również na płaszczyźnie barw i tonacji. Warto w tym miejscu wspomnieć choćby o kolorach przypisanych postaci Chuck. Samotna turystka nosi zwykle stroje żółte lub czerwone, a, jak stwierdza Patti Bellantoni, obie te barwy mają bardzo niejednoznaczną symbolikę (Bellantoni 2010: 1-39, 40-81). Z jednej strony żółty to kolor, który kojarzy się z radością życia, słońcem (w serialu zyskuje jeszcze dodatkowe znaczenie: pasją Chuck są bowiem pszczoły i wyrób miodu) ale w przyrodzie jest uznawany za kolor ostrzegawczy. Podobnie działa czerwień: jest to barwa namiętności i miłości, ale również agresji i irytacji. Te dwuznaczności stanowią doskonałe, plastyczne odwzorowanie współczesnego podejścia do śmierci, jedyne go elementu życia, którego nie można usunąć, a który przez to wywołuje sprzeciw, ale także próby akceptacji i oswojenia.

W swoich rozważaniach, stanowiących z konieczności, jedynie szkic interpretacyjny, starałam się wykazać w jaki sposób serial Fullera wpisuje się we współczesny dyskurs tanatologiczny i spróbować odpowiedzieć na pytanie, czy nagromadzenie takich elementów jak humor, estetyka kiczu, fantastyka, czy baśniowość doprowadza do okiełznania tego tematu. Zwłaszcza, że współcześnie śmierć i kontakt żywych z „tamnym światem” przedstawiane są w wielu serialach, czy filmach, często wykorzystujących ów aspekt do zbudowania nastroju grozy (mam tu na myśli takie produkcje jak *Mumia*, *Walking Dead*, *American Horror Story*, czy w nieco innym tonie *Zaklinacz dusz*). Sądzę, że jeśli można mówić o oswojeniu śmierci w *Gdzie pachną stokrotki*,

to jedynie w sferze *profanum*, w sposób właściwy współczesnej kulturze popularnej, tzn. zlaicyzowany, zsekularyzowany. Być może w dobie kryzysu tradycyjnych teologii jedną ze strategii mówienia o śmierci, bez jednoczesnego trywializowania tego zjawiska, jest właśnie poetyka baśni. Jednak sądzę, że odpowiedź na pytanie o oswojenie tego motywu pozostaje otwarte: wymowa serialu, stanowiącego element kultury popularnej, jego znaczenie i sens pozostają nieodłącznie zależne od widza i jego kompetencji odbiorczych, choć w moim odczuciu próba ta jest wyraźna i warta odnotowania.

Bibliografia:

- Ariès Philippe, 1993, *Śmierć odwrócona*, w: *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, red. i tłum. Stanisław Cichowicz, Jakub M. Godzimirski, Warszawa, s. 227-283.
- Bauman Zygmunt, 1998, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, Warszawa.
- Bellantoni Patti, 2010, *Jeśli to fiolet, to ktoś umrze. Teoria koloru w filmie*, tłum. Monika Dańczyszyn, Warszawa 2010.
- Bettelheim Bruno, 2010, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, tłum. Danuta Danek, Warszawa 2010.
- Jarecka Urszula, 2009, *Nikczemny wojownik na słusznej wojnie. Wybrane aspekty obrazu wojny w mediach wizualnych*, Warszawa.
- Jerzakowska Beata, 2013, *Obraz śmierci w dowcipach jako sposób jej oswajania*, w: *Śmierć w zwierciadle humanistyki*, red. Dominika Gapska, Poznań, s. 41-52
- Myszkorowski Jakub, 2009, *Pochowani w internecie*, „Kultura Popularna”, 2009, nr 1.
- Tanaś Sławoj, 2013, *Tanatoturystyka. Od przestrzeni śmierci do przestrzeni turystycznej*, Łódź.

Katarzyna Florencka

Uniwersytet Wrocławski

Kontynuacje i powroty seriali telewizyjnych

Abstrakt:

W artykule zaprezentowane zostało zjawisko kontynuowania seriali telewizyjnych kilka lat po ich zakończeniu na dwóch przykładach: reaktywacji serialu *Bogaci bankruci* (ang. *Arrested Development*) oraz pełnometrażowej kontynuacji *Weroniki Mars*. Zjawisko to ukazane zostało przede wszystkim z perspektywy wykorzystania i przedstawienia w towarzyszących kontynuacjom wypowiedziach i materiałach prasowych istniejących już fandumów obydwu seriali. W oparciu o to nakreślono różnice pomiędzy modelem tradycyjnym a nowym sposobem odbioru seriali, opartym w ogromnym stopniu na dystrybucji internetowej przez serwisy typu Netflix oraz ustalono, w jaki sposób serwisy te budują swój pozytywny wizerunek w kontaktach z fanami.

Słowa kluczowe:

fandom, Internet, kultura popularna, nowe media, seriale kulturowe, *Bogaci bankruci*, *Weronika Mars*

„Bring back *Firefly*”, czyli „przywróćcie *Firefly*” – głosi słynne hasło powtarzane od wielu lat przez fanów zdjętego z anteny po zaledwie połowie sezonu amerykańskiego serialu science fiction *Firefly* (2002-2003). Fandomy kultowych seriali telewizyjnych od dziesięcioleci organizują akcje mające na celu utrzymanie ulubionego serialu na antenie, bądź też przekonanie stacji telewizyjnych do przywrócenia go do ramówki. Część z tych akcji ponosi klęskę i ulega zapomnieniu, część jednak kończy się sukcesem. Niewiele jest jednak wciąż seriali, które powróciły dopiero po dłuższym czasie – zazwyczaj kontynuacje powstają niedługo po ich zakończeniu, wykorzystując silne zaangażowanie i emocje odbiorców. Do tych samych rzeczy odwołują się wprawdzie producenci sięgający po stary serial kilka lat później, zmuszeni są jednak stosować w kontaktach z odbiorcami zmodyfikowane strategie.

W prezentowanym artykule zamierzam zbadać strategie stosowane do przedstawiania powstałych po latach kontynuacji kultowych seriali. Jako przykład posłużą mi dwie powstałe w podobnym czasie kontynuacje: 4. sezon *Bogatych bankrutów* (*Arrested Development*, 2003-2006) oraz pełnometrażowa kontynuacja serialu *Weronika Mars* (*Veronica Mars*, 2004-2007). Pierwsza z nich została wyemitowana w roku 2013, druga trafiła do kin w 2014. Są więc bardzo świeżymi przykładami tendencji występujących w kulturze otaczającej seriale telewizyjne. Pochodzą one również z jednego kraju, pragnę bowiem zbadać tendencje występujące w serialach produkowanych w Stanach Zjednoczonych i w tym właśnie kontekście umieszczone będą moje rozważania. Oba wymienione seriale można też nazwać kultowymi – nie odniosły sukcesu komercyjnego, dały się jednak zapamiętać jako skupiające wokół siebie grupę oddanych miłośników, którzy w latach następujących po przedwczesnym zakończeniu serialu nie tracili nadziei na powstanie jego kontynuacji. Takie właśnie grupy fanów stanowić mogą na przykład załączek odbiorców powstających kontynuacji, bądź interesujący element marketingu tychże produkcji.

W poniższym artykule spróbuję określić, w jaki sposób obecność istniejących już fanów starych seriali wpisuje się w strategię sprzedaży ich kontynuacji oraz co warunkuje możliwość powrotu serialu telewizyjnego w innej niż pierwotna formie. Zwłaszcza w przypadku serwisu Netflix, fanów wykorzystuje się również do budowania pozytywnego wizerunku producenta. Warto również jeszcze na samym początku zaznaczyć, iż nie jest celem tego tekstu doszukiwanie się powodów klęski omawianych seriali w czasie pierwotnej emisji (choć zostaną one pobieżnie przedstawione), a jedynie próba refleksji nad mechanizmami rządzącymi ich powrotami.

Powrót poprzez Netflix – *Bogaci bankruci*

Gdy stacja Fox zdecydowała w 2006 roku o zaprzestaniu nadawania sitcomu *Bogaci bankruci*, spotkało się to z rozczarowaniem jego fanów. W ciągu trzech sezonów serial ten – pomimo słabych wyników oglądalności – zyskał grupę zagorzałych fanów oraz uwielbienie krytyków. To drugie przełożyło się na dowody w formie nagród. Trzy pierwsze sezony serialu otrzymały łącznie sześć nagród Emmy i były nominowane do kolejnych dwu-

dziestu dwóch¹. Warto jednak tutaj zaznaczyć, iż szansę na kontynuację serialu w innej stacji telewizyjnej zaprzepaściła dopiero decyzja jego twórcy, Mitcha Hurwitza, o opuszczeniu serialu. Swoją decyzję Hurwitz uzasadnił wyczerpaniem się formuły serialu w tradycyjnej telewizji, wymagającej regularnego kręcenia nowych odcinków, równocześnie stwierdzając, że niszowy serial miał szansę przetrwać tak długo dzięki pasji widzów i krytyków i opisując to jako „doświadczenie prawdziwie napędzane przez widownię” (Snierson 2006). Według wyznaczników tradycyjnej telewizji, *Bogaci bankruci* nie powinni byli cieszyć się długim serialowym „życiem po życiu”: powstało bowiem zbyt mało odcinków, aby serial mógł trafić do syndykacji i ponownej emisji w innych stacjach. Serial dotarł jednak do widowni w inny sposób. W latach następujących po 2006 roku popularność zyskały bowiem serwisy oferujące między innymi możliwość oficjalnego oglądania za opłatą filmów i seriali bezpośrednio ze stron internetowych, za pomocą technologii *streamingu*. Właśnie w tym można upatrywać źródeł ostatecznego powrotu serialu.

Bogaci bankruci wyróżniali się na tle innych amerykańskich sitcomów, co zadecydowało zarówno o uwielbieniu krytyki, jak i o niedopasowaniu serialu do emisji w tradycyjnej stacji telewizyjnej. Produkcję wyróżniała przede wszystkim decyzja twórców o odejściu od dominującego w tym gatunku telewizyjnym formatu: odcinków kręconych przed znajdującą się w studio publicznością, przy ograniczonej do niezbędnego minimum liczbie pomieszczeń i zastosowaniu „śmiechu z puszkii”. Serial kręcony był poza studiem, często parodiując formaty kojarzone z innymi typami produkcji filmowych. W kontraście do względnej prostoty większości sitcomów, *Bogaci bankruci* wyróżniali się też skomplikowaną, wielowątkową narracją oraz często bardzo subtelnie powracającymi żartami. Nagradzało to wiernych i spostrzegawczych widzów, równocześnie jednak czyniąc serial nieprzystępnym dla tych, którzy mogli na niego trafić przez przypadek. Nietrudno więc stwierdzić, iż *Bogaci bankruci* byli serialem, który lepiej sprawdza się we wspomnianym modelu dystrybucji internetowej – nieprzypadkowo reaktywował go

¹ *Arrested Development Awards & Nominations*, <http://www.emmys.com/-shows/arrested-development>, [dostęp: 27.10.2014].

właśnie jeden z serwisów oferujących oglądanie filmów i seriali poprzez *streaming*, Netflix.

Decyzję serwisu o stworzeniu czwartego sezonu *Bogaty bankrutów* kilka lat po jego zniknięciu z ramówki stacji Fox ogłoszono 18 listopada 2011 roku. W informacjach dla mediów podkreślano przede wszystkim kultowy status samego serialu oraz innowację podejmowanego kroku (Flint 2011). W dużej mierze uznać to można za element kreowania medialnego wizerunku Netflix'a jako platformy oferującej zarejestrowanym na niej odbiorcom nową, lepszą telewizję. Kontynuacja *Bogaty bankrutów* była jednym z pierwszych seriali wyprodukowanych przez Netflix i tamże opublikowanych: kilka miesięcy wcześniej ogłoszono decyzje o rozpoczęciu produkcji serialu *House of Cards* (2013-) oraz *Orange Is the New Black* (2013-). Wszystkie te seriale zostały umieszczone w Netflixie pomiędzy lutym a lipcem 2013 roku, znajdując się wśród pierwszego zestawu oryginalnych produkcji oferowanych przez serwis (Hernandez 2013). Interesująca jest jednak strategia przyjęta w wyborze tych pierwszych seriali, najwyraźniej widoczna właśnie w przypadku omawianej w tej części artykułu kontynuacji starego sitcomu. *House of Cards* jest przeróbką serialu BBC z lat 90. (Itzkoff 2012), *Orange Is the New Black* inspirowany jest książką pod tym samym tytułem (Andreeva 2011), zaś *Bogaci bankruci* cieszyli się oddaną widownią na długo przed emisją czwartego sezonu

Można jednak przy tej okazji zadać sobie następujące pytanie: co sprawiło, że ze wszystkich dostępnych opcji to właśnie *Bogaci bankruci* zostali uznani za serial godny kontynuowania i umieszczenia w grupie inicjującej nowy etap działalności biznesowej serwisu Netflix? Należy pamiętać o tym, iż Netflix miał w swojej ofercie zarówno ten, jak i inne zakończone w mniej lub bardziej nagły sposób seriale. Tym samym, posiadał dostęp do wyników ich oglądalności oraz szczegółowych analiz przyzwyczajzeń i preferencji ich widzów. Mógł dzięki temu stwierdzić z dużą dozą prawdopodobieństwa, czy wśród odbiorców, do których dociera, istnieje wystarczająco zainteresowana produkcją widownia (Filiciak 2014: 239). Ted Sarandos, jeden z szefów Netflix'a, zdradził w wywiadzie, iż widownia *Bogaty bankrutów* znacząco powiększyła się w okresie funkcjonowania serialu w internetowych kanałach dystrybucji, gdyż był on wciąż odkrywany przez nowych ludzi, co według niego jest niezwykle

rzadkim zjawiskiem w przypadku seriali kultowych (Edwards 2013). Jakkolwiek pochodzące od producentów opisy specjalnych okoliczności otaczających *Bogatych bankrutów* należy traktować z dystansem – są bowiem elementem strategii marketingowej mającej zachęcić odbiorców do zapoznania się z tym tytułem – nie da się jednak zaprzeczyć, że serial ten trafił do wąskiej grupy produkcji kontynuowanych bez większych zmian po dłuższej przerwie.

Fani jako producenci – przypadek Weroniki Mars

Innym głośnym przypadkiem odrodzenia się po latach serialu telewizyjnego jest *Weronika Mars*. Warto jednak od początku zaznaczyć różnice pomiędzy sytuacją, w której znajdował się ten serial a sytuacją, w której powrócili *Bogaci bankruci*. Jego kontynuacja nie mogła się bowiem pojawić jako oryginalna produkcja serwisu typu Netflix. *Weronika Mars* jest serialem, o którym Ted Sarandos mówił już we wspomnianym w poprzedniej części artykułu wywiadzie, iż „kult [go] otaczający z każdym kolejnym rokiem robi się coraz mniejszy i bardziej intensywny” (Edwards 2013). Trudno co prawda o obiektywny pomiar wielkości i intensywności „kultowości” serialu, jednak krótki przegląd historii prób reaktywacji *Weroniki Mars* pozwala przyporządkować ją do tej właśnie wyodrębnionej przez Sarandosa grupy.

Historia nastoletniej prywatnej detektyw mieszkającej w fikcyjnym kalifornijskim mieście Neptune debiutowała w stacji UPN, po jej zlikwidowaniu przeniosła się na 3. (i jak się okazało – ostatni) sezon wraz z innymi serialami stamtąd pochodzącymi do stacji The CW (Goldman 2006; Ausiello 2007). Przez wszystkie lata emisji serial zmagał się z niską oglądalnością, co okazało się problemem, zwłaszcza w nastawionym na widza młodzieżowego The CW. Pomimo tego, że główną bohaterką serialu była nastolatka, trudno go uznać za typową produkcję skierowaną do młodzieży – jest on raczej serialem detektywistyczno-obyczajowym, mocno inspirowanym *film noir*. Gdy wiosną 2007 roku ważyły się losy serialu, Rob Thomas – twórca *Weroniki Mars* – nakręcił 12-minutowy *teaser* potencjalnego 4. sezonu przedstawiający główną bohaterkę jako początkującą agentkę FBI. Nie zdołał on uratować serialu przed zdjęciem z anteny, jednak został wydany na DVD zawierającym 3., ostatni sezon (West 2007). Przy braku satysfakcjonującego zakończenia

fabuły serialu, *teaser* ten stał się dla fanów symbolem tego, że opowiadana historia wciąż jeszcze się nie zakończyła. W kolejnych latach miały miejsce kolejne próby wznowienia serialu, tym razem jednak jako filmu pełnometrażowego. Możliwość ta powracała w doniesieniach medialnych dzięki entuzjazmowi samego Thomasa, który wielokrotnie w wywiadach i wystąpieniach publicznych podkreślał gotowość nakręcenia kontynuacji – problemem był jednak brak funduszy (Sullivan 2010). Niechęć do finansowania filmu tłumaczona była przez producenta serialu, Joela Silvera, słabymi wynikami sprzedaży oficjalnych DVD z serialem, co stanowiło zły znak dla produkcji, której głównym sposobem dystrybucji byłaby sprzedaż na tych właśnie nośnikach (Bettinger 2010). Wyniki sprzedaży *Weroniki Mars* w latach po zdjęciu serialu z anteny zdają się potwierdzać postawioną diagnozę: pomimo przejawianego entuzjazmu, fandom serialu nie rozwijał się, a z czasem wręcz zmniejszał – zainteresowanie garstki dawnych widzów nie stanowiło bowiem dostatecznie silnego argumentu do sfinansowania produkcji filmu pełnometrażowego.

Interesujący jest w kontekście powyższego sposób, w jaki uzyskane zostały fundusze potrzebne do wyprodukowania filmu: 13 marca 2013 roku Rob Thomas wraz z odtwórczynią tytułowej roli, Kristen Bell, zainicjowali zbiórkę pieniędzy na ten cel poprzez internetowy serwis *crowdfundingowy* Kickstarter. Zbiórka okazała się ogromnym sukcesem, gromadząc w ciągu miesiąca ponad 5 milionów dolarów od 91 585 użytkowników (Thomas 2013). Poprzez wykorzystanie serwisu Kickstarter, fani serialu zostali zaktywizowani za pomocą kilku czynników. Pierwszym z nich było zdecydowanie odwołanie się do uczuć fanów: sentymentu, który czuli w stosunku do serialu oraz niechęci skierowanej w stronę dużych wytwórni i stacji telewizyjnych, których brak poparcia uniemożliwił powstanie kontynuacji serialu. Możliwość bezpośredniego wsparcia projektu dała fanom poczucie satysfakcji związane z ustawieniem się w opozycji względem ludzi, od których decyzji zależą zazwyczaj losy produkcji. Za drugi czynnik można uznać panującą modę na *crowdfunding* – czyli finansowanie projektów poprzez dobrowolne datki internautów. Powodzenie zbiórki było często przedstawiane w doniesieniach medialnych z perspektywy jego znaczenia dla samego zjawiska *crowdfundingu*: projekt Thomasa jest

bowiem jednym z największych sukcesów funkcjonującego od 2009 roku serwisu Kickstarter. Trzecim czynnikiem natomiast, bardzo mocno powiązanim z drugim, są mechanizmy funkcjonowania zbiórek w serwisach *crowdfundingowych*.

Serwisy te wykorzystują bowiem w swojej działalności element zabawy. Darowizna nie jest obarczona żadnym ryzykiem – jeśli nie zostanie zebrana deklarowana przez inicjatora kampanii kwota, pieniądze powracają do darczyńców. Ważnym elementem kampanii pozostają też regularne aktualizacje donoszące o postępach kampanii – pozwalające na utrzymanie zainteresowania samym projektem. W przypadku zbiórki na pełnometrażową kontynuację *Weroniki Mars* aktualizacje te zawierały między innymi filmy z podziękowaniami od odtwórców głównych ról oraz projekty kolejnych upominków dla darczyńców. Upominki te wysyłane są jedynie po zebraniu deklarowanej kwoty i oferowane są w pakietach zależnych od wielkości darowizny – mają za zadanie równocześnie zachęcać do wpłacania jak najwyższych kwot i oferować „specjalne” nagrody za uczestnictwo w projekcie. W strategiach funkcjonowania Kickstartera i podobnych serwisów można się wręcz dopatrzeć wykorzystania elementów tak zwanej gamifikacji, którą Mathias Fuchs definiuje ją jako „wnikanie w nasze społeczeństwo metod, metafor, wartości i atrybutów gier” (Fuchs 2012). Kampanie Kickstartera – w tym będąca przedmiotem mojego zainteresowania kampania finansująca kontynuację *Weroniki Mars* – prezentują użytkownikom możliwość udziału w atrakcyjnej zabawie. Biletem wstępu jest tutaj wpłata darowizny, która jest jednak dopiero początkiem: w interesie użytkowników jest zarówno zapraszanie do udziału w akcji jak największej liczby znajomych, jak i śledzenie postępów w zbiórce oraz zmian w oferowanych pakietach.

Pełnometrażowa kontynuacja *Weroniki Mars* trafiła do kin 14 marca 2014 roku i zasłynęła jako film, który sfinansowany został przez fanów serialu. Warto jednak w tym momencie zadać sobie pytanie: na ile opis ten jest trafny? Nie ulega wątpliwości, iż bez niestandardowego sposobu zebrania pieniędzy, projekt ten by nie zaistniał – jednak sfinansowanie filmu za pomocą serwisu Kickstarter nie oznaczało oderwania się od wsparcia wytwórni Warner Bros., która była dystrybutorem filmu oraz pomogła finansowo prawie już gotowemu projektowi.

Odwołanie się do fanów wspomogło projekt – w wyniku tego w swojej własnej narracji fandom jawi się jako wybawiciel ukochanej produkcji. Tak naprawdę jednak film posłużył jedynie jako wprowadzenie do sprzedaży kolejnych kontynuacji starego serialu – już kilka dni po premierze kinowej filmu trafiła do księgarń pierwsza z serii powieści o jego głównej bohaterce, zaś w styczniu 2014 roku zapowiedziano internetowy *spin-off* serialu skupiony wokół jednej z drugoplanowych postaci. Trudno jest więc rozpatrywać film w oderwaniu od tych informacji: był on bowiem głośnym wydarzeniem, które samym swoim zaistnieniem oraz poprzedzającą je zbiórką pieniędzy, skupiło na nowo rozproszony przez lata fandom, służąc równocześnie za fabularne i marketingowe wprowadzenie do kontynuacji opowiadanej historii w innych (mniej wymagających finansowo i logistycznie) mediach.

Różne modele odbioru telewizji

Wiele się w ostatnich czasach mówi o rewolucji dokonującej się w telewizji za sprawą nowych form jej odbioru. Można pokusić się o zestawienie głównych cech przypisywanych zazwyczaj dwóm aktualnie współistniejącym modelom odbioru produkcji telewizyjnych – przede wszystkim zaś naszego przedmiotu zainteresowania, czyli seriali. Tradycyjny model telewizji zakłada przede wszystkim, iż seriale emitowane są w nim zgodnie z ustalonym rytmem roku telewizyjnego, na który składają się między innymi takie elementy jak: dostosowanie sezonów do zwyczajowych przerw (wynikiem tego jest występowanie tak zwanych *mid-season finales*, czyli dramatycznych odcinków emitowanych przed bożonarodzeniową przerwą w emisji), częste opóźnianie emisji przez wydarzenia sportowe czy też wyodrębnienie lata jako osobnego, mniej atrakcyjnego okresu nadawczego. Najważniejszą formą odbioru w tym modelu pozostaje przekaz w telewizji – pozwala ona bowiem na emisję bloków reklamowych, które wciąż pozostają głównym źródłem dochodów stacji. Nowy model, kojarzony dzisiaj przede wszystkim z działalnością Netflix, wykorzystuje popularność zjawiska znanego jako *binge-watching*, czyli intensywnego oglądania seriali odcinek po odcinku w krótkim czasie, zamiast poznawania ich w regularnych odstępach tygodniowych (Robaczek 2014: 205). Seriale w tym modelu funkcjonują w różnych mediach – jako książki,

komiksy, webisody – a od czasu wypuszczenia przez Netflix pierwszych własnych produkcji nie muszą nawet być pierwotnie wyemitowane w tradycyjnej telewizji.

Piewcy sukcesu nowego modelu telewizji lubią podkreślać znaczenie w nim widowni, większe niż w przypadku modelu tradycyjnego. Zdaje się to być jednak zaledwie atrakcyjnym chwytem retorycznym. Podkreślanie znaczenia fanów jest w tym wypadku swoistą inwestycją, gdyż działalność zaangażowanych widzów przynosi kolejnym inwestycjom rozgłos i buduje legendę „nowej telewizji”. Nowy model zmniejsza co prawda dostrzegalny dystans dzielący widza i producenta (robi to poprzez rezygnację z pośrednictwa firm zajmujących się tworzeniem i badaniem statystyk oglądalności – widz ma gwarancję, że obejrzenie przez niego programu będzie uwzględniony w danych liczbowych serwisu), jednak motywacje producentów pozostają w nim przede wszystkim biznesowe. Nowy model zaczyna mieć jednak pewien odczuwalny wpływ na seriale współcześnie emitowane w tradycyjnych stacjach telewizyjnych. Najlepszym przykładem jest serial *Nikita* (2010-2013), remake klasycznego serialu z lat 90., który pomimo słabych wyników oglądalności, doczekał się aż czterech sezonów. Ostatni z nich liczy sobie jednak jedynie sześć odcinków – został bowiem wyprodukowany wyłącznie w celu zakończenia fabuły serialu.

Widać tutaj interesującą ewolucję motywacji biznesowych: ostatnią szansą zarobienia pieniędzy na starym serialu jest bowiem wydanie go na DVD oraz umieszczenie w serwisach typu Netflix. Serial bez zakończenia nie jest jednak atrakcyjny dla nowych widzów, a że informacja ta jest w dzisiejszych czasach dla potencjalnego odbiorcy niezwykle łatwo dostępna, serwisy *streamingowe* preferują zakup seriali zakończenia posiadających (Barr 2013). Jest to co prawda uproszczenie: „tradycyjne” stacje telewizyjne nie są bowiem monolitem i część z nich, jak pisze Mirosław Filiciak (2014: 240), postrzega Netflix jako groźną konkurencję i poprzez podnoszenie cen licencji za emitowane pierwotnie u nich materiały, poniekąd zmusza serwis do produkcji własnych seriali. Nie zmienia to jednak faktu, że oba modele na siebie oddziałują, zmuszając się nawzajem do ustępstw i ewolucji.

Przy okazji powrotów seriali w nowych formach istniejące już od lat środowiska fanowskie zostają na nowo zaktywizo-

wane i wykorzystywane są przez producentów przy promocji czy to nowych sezonów, czy to kontynuacji w innych formatach. Właściwie wykorzystany fandom pozostaje w ich perspektywie cennym źródłem wsparcia przy tworzeniu kontynuacji starych produkcji. W retoryce otaczającej serialowe powroty dzieje się tak poprzez opisane powyżej strategie powiększania znaczenia działalności fanów. Dzięki temu, producenci „nowej telewizji” mają możliwość budowania swojego wizerunku jako przyjaznych fanom swoich produkcji – wizerunku przeciwstawionego tradycyjnym telewizjom, które wcześniej życzenia fanów zignorowały.

Bibliografia:

- Andreeva Nellie, 2011, *Netflix Eyeing Second Original Series – Comedy From 'Weeds' Creator Jenji Kohan*, <http://deadline.com/2011/07/netflix-eyeing-second-original-series-comedy-from-weeds-creator-jenji-kohan-149314> [dostęp: 27.10.2014].
- Ausiello Michael, 2007, *Veronica Mars Is Now "Officially Dead"*, <http://www.tvguide.com/news/veronica-mars-officially-8545.aspx> [dostęp: 27.10.2014].
- Barr Merrill, 2013, *Nikita's Final Season Isn't About Fan Service, It's About Netflix*, <http://www.forbes.com/sites/merrillbarr/2013/11/18/the-final-season-of-nikita-isnt-about-fan-service-its-about-netflix/> [dostęp: 24.04.2014].
- Bettinger Brendan, 2010, *Producer Joel Silver Explains Why a "Veronica Mars" Movie Will Not Happen at Warner Bros.*, <http://collider.com/veronica-mars-movie-joel-silver-rob-thomas-kristin-bell/> [dostęp: 24.04.2014].
- Edwards Luke, 2013, *Netflix's Ted Sarandos talks Arrested Development, 4K and reviving old show*, <http://www.stuff.tv/netflix/-netflixs-ted-sarandos-talks-arrested-development-4k-and-reviving-old-shows/news> [dostęp: 24.04.2014].
- Filiciak Mirosław, 2014, *Polscy cold cutters, amerykańskie seriale i studia nad telewizją*, w: *Władcy torrentów: wokół angażującego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 235-243.
- Flint Joe, 2011, *Netflix to bring back 'Arrested Development'*, <http://latimesblogs.latimes.com/entertainmentnewsbuzz/2011/11/netflix-to-bring-back-arrested-development.html> [dostęp: 07.09.2014].
- Fuchs Mathias, 2012, *Ludic interfaces. Driver and product of gamification*, „G|A|M|E”, nr 1, cz. 1, <http://www.gamejournal.it/ludic->

- [interfaces-driver-and-product-of-gamification/](#) [dostęp: 25.10.2014].
- Goldman Eric, 2006, *Veronica Mars Renewed by CW*, <http://uk.ign.com/articles/2006/05/17/veronica-mars-renewed-by-cw> [dostęp: 27.10.2014].
- Hernandez Brian Anthony, 2013, *'Orange Is the New Black' Is Netflix's Most-Watched Original Series*, <http://mashable.com/2013/10/21/orange-is-the-new-black-netflix-most-watched/> [dostęp: 27.10.2014].
- Itzkoff Dave, 2012, *Netflix Sets February Premiere for 'House of Cards'*, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/10/04/netflix-sets-february-premiere-for-house-of-cards> [dostęp: 27.10.2014].
- Robaczek Karolina, 2014, *O przyszłości telewizji przy okazji House of Cards*, w: *Władcy torrentów: wokół angażującego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 201-208.
- Snierson Dan, 2006, *'Development' Hell*, <http://www.ew.com/ew/article/0,,1178690,00.html> [dostęp: 24.04.2014].
- Sullivan Brian Ford, 2010, *Exclusive: „Veronica Mars” Movie Not Happening*, <http://www.thefutoncritic.com/news.aspx?id=8478> [dostęp: 24.04.2014].
- Thomas Rob, 2013, *The Veronica Mars Movie Project*, <https://www.kickstarter.com/projects/559914737/the-veronica-mars-movie-project?ref=live> [dostęp: 24.04.2014].
- West Kelly, 2007, *Veronica Mars DVD Set Includes The Rejected Season 4 Pilot*, <http://www.cinemablend.com/television/Veronica-Mars-DVD-Set-Includes-The-Rejected-Season-4-Pilot-6936.html> [dostęp: 27.10.2014].

Tomasz Jacheć

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Dlaczego Polsat nie nadaje *Teorii wielkiego podrywu*: o problemach z samoodniesieniami w amerykańskiej kulturze popularnej

Abstrakt:

Teorię wielkiego podrywu oglądać w Polsce mogą (w oficjalnym obiegu) tylko odbiorcy Comedy Central; *Głowa rodziny* dostępna jest na kanałach Fox, Comedy Central i TV4. Owe stacje charakteryzuje relatywnie wąski krąg odbiorców, stąd też możemy mówić raczej o „kultowości” niż „masowości” owych seriali. Autor wskazuje na kwestię samoodniesień jako główny czynnik decydujący o owej „kultowości”. Obydwa serie obfitują w odniesienia do innych fenomenów amerykańskiej kultury masowej, bez znajomości których odbiór skeczy bazujących na owych odniesieniach jest ograniczony, utrudniony, a czasami nawet niemożliwy. Artykuł kategoryzuje odniesienia w tych dwóch serialach, oraz omawia, jak mogą wpływać one na odbiór przedstawianych w serialach skeczy.

Słowa kluczowe:

amerykańska kultura popularna, samoodniesienia, kompetencje kulturowe

Wprowadzenie:

Teoria wielkiego podrywu (The Big Bang Theory), sezon 2., odcinek 11., *The Bath Item Gift Hypothesis*

Penny wchodzi do mieszkania Leonarda i Sheldona

Penny: Wesołych Świąt. Jak twoja noga?

Leonard: Bardzo dobrze, dziękuję. Wchodź.

Do pokoju wchodzi Sheldon

Sheldon: O, świetnie Penny, jesteś tu, by wymienić prezenty.

Na pewno ucieszy cię wiadomość, że jestem przygotowany na cokolwiek masz do zaoferowania.

Penny: OK, proszę.

Sheldon: Miej na uwadze, iż cierpię na niestrawność pokarmową, więc jeśli nagle się oddalę, nie przejmuj się proszę. (Otwiera pudełko) O, serwetka.

Penny: Odwróć ją.

Sheldon: (czyta dedykację) „Dla Sheldona, Żyj długo i szczęśliwie. Leonard Nimoy (Sheldon jest porażony).

Penny: „Przyszedł do naszej restauracji. Przepraszam, że jest brudna. Wytarł w nią usta.

Sheldon: (w stanie hysterii) Posiadam DNA Leonard Nimoya?!

Penny: (niepewna, co się dzieje) No chyba tak. Ale spójrz, podpisał ją.

Sheldon: Czy zdajesz sobie sprawę, co to oznacza?! Jedyne, czego potrzebuję to zdrowa komórka jajowa i mogę wyhodować własnego Leonarda Nimoya!

Penny: Daję Ci tylko serwetkę, Sheldon.

Sheldon: Zaraz wracam.

Sheldon wybiega z pokoju, Penny i Leonard wymieniają prezenty, Sheldon wraca obładowany kosztami wypełnionymi zestawami kosmetycznymi.

Penny: Sheldon! Co tu się dzieje?!

Sheldon: Wiem! To nie wystarczy, prawda? Proszę.

Sheldon w niezwykle pokraczny sposób przytula Penny.

Penny: Leonard, spójrz! Sheldon mnie przytula.

Leonard: To cud Saturnaliów.

Koniec sceny i odcinka.¹

Przytoczona powyżej scena uznawana jest za ulubioną nie tylko przez twórców serialu², ale też przez fanów³. Siła komediowa i fabularna tej sceny tkwi w fakcie, iż Sheldon Cooper (Jim Parsons) po raz pierwszy, a jest to 35. odcinek serialu, zachowuje się (na swój sposób) jak istota ludzka, która jest w stanie odczuwać wdzięczność⁴. Kluczem do zrozumienia nad wyraz żywiołowej reakcji Sheldona jest postać Leonarda Nimoya.

¹ Transkrypcja i tłumaczenie sceny dokonane przez autora.

² http://tvline.com/gallery/the-big-bang-theory-gang-geeks-out-over-their-favorite-moments-from-100-episodes/#!2/tbtt_lorre/ [dostęp: 01.10.2014].

³ <http://the-big-bang-theory.com/story/2036/The-Big-Bang-Theory-Episode-Tournament-Result/> [dostęp 01.10.2014].

⁴ Widzowie, którzy śledzili serial od początku, przyzwyczajeni są do postaci Sheldona jako robotopodobnej istoty, całkowicie pozbawionej odruchów uznawanych za ludzkie, takich, jak empatia. Sheldon do 35. odcinka to chłodno kalkulujący naukowiec, kierujący się w życiu logiką i intelektem. Ludzkie uczucia traktuje jako brzemię.

Kim jest Leonard Nimoy? Jest to aktor, który w latach 60. wcielił się w postać Spocka w oryginalnej produkcji serialu *Star Trek*, uwielbianego przez głównych bohaterów *Teorii wielkiego podrywu*, a w szczególności Sheldona. Serialowy Spock jest Wolkanem, przedstawicielem rasy, która kieruje się logicznym myśleniem i wyłącza emocje, co, przynajmniej zdaniem Sheldona, czyni go idealnym oficerem naukowym na statku Enterprise. Nimoy/Spock jest dla Sheldona idolem w pełni tego słowa znaczeniu, a prezent od niego wywołał u Sheldona histeryczną reakcję i przemożną potrzebę okazania wdzięczności⁵. Przytoczona tu scena może śmieszyć każdego widza, ale tylko widz wyposażony w konkretną kompetencję kulturową (w tym wypadku widz wiedzący, kim jest Leonard) jest w stanie w pełni zrozumieć zachowania Sheldona.

Opisana powyżej scena jest zaledwie jednym przykładem w oceanie samoodniesień, którymi nacechowana jest współczesna kultura masowa. W świecie, w którym „wszystko już wymyślono”, wszelkiego rodzaju aluzje, zapożyczenia, inspiracje, parodie i plagiaty wpisują się wręcz w istotę współczesnej kultury popularnej we wszelkich jej odmianach. Będąca przedmiotem niniejszej analizy kultura amerykańska jest powyższej tezy o samoodniesieniach najlepszym przykładem. Sam tylko gatunek zwany serialem telewizyjnym⁶, w przypadku seriali amerykańskich, gdyż o nich tu głównie mowa, obfituje w odniesienia do swojej własnej (amerykańskiej) kultury i historii.

Pierwszym przykładem niech będzie cieszący się dużą popularnością serial *Detektyw*. Owszem, można ten serial oglądać „w ciemno”. Zarówno fabuła, jak i znakomite kreacje hollywoodzkich gwiazdorów Matthew McConaugheya i Woody'ego Harmona sprawiają, iż widz pozwala się wciągnąć na 8 godzin w opowiadaną historię pewnego śledztwa. Jednakże w momencie, gdy widz wyposażony jest w kompetencję kulturową, którą można by bardzo luźnie nazwać „znajomością historii, geografii

⁵ Swoją drogą, scena ta stanowi pewnego rodzaju metadowcip. Można ją odczytywać jako ironiczną aluzję do fanów wszelkich seriali, którzy utożsamiają aktorów z odtwarzanymi przez nich postaciami. Sheldon wpada na pomysł skłonowania Nimoya, chociaż tak naprawdę towarzystwo, na którym mu zależy to fikcyjny Spock.

⁶ Termin, jak i jego definicja wciąż są nieprecyzyjne i podlegają dyskursowi akademickiemu.

o kultury Stanów Zjednoczonych", może on/ona w serialu tym wyczytać coś więcej niż „tylko” historię zawiłego śledztwa. Widz, który wie, iż akcja rozgrywa się w stanie Luizjana, zna pojęcie „Pas Biblijny” oraz historię i charakterystykę południa USA, a widz znający książkę *The King in Yellow*, czerpie z owego serialu więcej niżli widz, który owej wiedzy nie posiada.

Jako przykład samoodniesienia w kulturze amerykańskiej obecnego w serialu *Detektyw*, można np. przytoczyć scenę z 4. odcinka serialu, w jednej ze scen dialogu pomiędzy dwoma głównymi bohaterami, Marty (Harrelson) zwraca się do Rusty'ego (McConaughey) słowami „Jesteś Michaeliem Jordanem bycia sukinsynem”. Widzowie wiedzą, że go obraził, jednakże bez świadomości tego, kim był/jest Michael Jordan, nie zdają sobie sprawy jak bardzo.

Jak już wspomniano, wszelkiego rodzaju odniesienia i nawiązania do kultury masowej cechuje wiele seriali, z których analizie poddane zostaną dwa: *Teoria wielkiego podrywu* oraz *Głowa rodziny*. Istnieją trzy główne powody, dla których te dwa seriale stanowią wdzięczny przedmiot studium przypadku samoodniesień w amerykańskiej kulturze popularnej.

Po pierwsze, obydwa te seriale w każdym odcinku pozwalają widzowi sprawdzić swoje kompetencje kulturowe (głównie znajomość amerykańskiej historii i kultury popularnej ostatnich sześćdziesięciu lat). W przypadku *Teorii wielkiego podrywu* wyzwaniem kulturoznawcze widzowi stawiają główni bohaterowie – gustujący w kulturze popularnej tzw. nerdowie⁷, a w przypadku *Głowy rodziny* jest to forma, jaką jest pozwalający na liczne dygresje serial animowany. Po drugie, obydwa te seriale są komediowe i żarty, skecze czy też gagi w nich zawarte wręcz zbudowane są na odniesieniach do różnych elementów kultury masowej. Bez znajomości owych elementów przegapiamy aluzję i zamiast zakładanego przez twórców śmiechu rozlega się komentarz „Bez sensu, ale, o co chodzi!?”. Po trzecie, autor niniejszego artykułu obydwa te seriale śledzi na bieżąco. Zapewne serialowi *Simpsonowie* należałoby się tu pierwszeństwo

⁷ Anglojęzyczny termin „nerd” wciąż nie doczekał się polskiego odpowiednika, który oddawałby ów koncept. Często używane słowo „kujon” nie jest dokładnym odpowiednikiem nerda. Nie jest to problem lingwistyczny, a kulturowy, w polskiej kulturze nerda raczej nie ma. A jeśli już się takowy trafi, to na pewno czyta amerykańskie komiksy.

przed *Głową rodziny*, ale od czasu, gdy autor zapoznał się z Peterem Griffinem, *Simpsonowie* nie tylko stracili na atrakcyjności, ale co gorsza, w opinii autora, zaczynają naśladować *Głowę rodziny*, którego to serialu byli w pewnym sensie pierwowzorem⁸.

Analiza odniesień do różnorodnych wytworów popkultury, które pojawiają się w omawianych tutaj serialach, owocuje kategoryzacją. Aby łatwiej poruszać się w świecie popkulturowych samoodniesień zawartych w serialach *Teoria wielkiego podrywu* oraz *Głowa rodziny*, za drogowskazy przyjąć można następujące kategorie opatrzone krótkimi przykładami.

1. Inne seriale

Fabula 13. odcinka 6. sezonu *Teorii wielkiego podrywu*⁹ skupia się na wyjeździe głównych bohaterów na Comi-Con¹⁰ do San Diego. Podróż z Pasadeny do San Diego bohaterowie odbywają przebrani i ucharakteryzowani na wzór swoich ulubionych postaci z serialu *Star Trek*, który jest w *Teorii wielkiego podrywu* przywoływany częściej niż jakiegokolwiek inne wytwory popkultury. Z kolei w jednej ze scen w 2. odcinku 11. sezonu *Głowy rodziny*¹¹ pojawia się Homer Simpson, a Peter Griffin triumfuje, że w tym tygodniu jego serial wymyślił pewien skecz szybciej niż *Simpsonowie*.

2. Filmy

Fanatyzm nerdów na punkcie ich ulubionych filmów przedstawiony zostaje w odcinku, w którym Sheldon i spółka, po wielogodzinnym wyczekiwaniu w kolejce, nie dostają się na nocny seans kinowy *Poszukiwaczy zaginionej Arki* z dodatkowymi 21 sekundami, po czym Sheldon kradnie rolkę z filmem z kina¹². Po tym, jak twórcy serialu *Głowa rodziny* wielokrotnie odnosili się do *Gwiezdných Wojen*, ostatecznie sparodiowali oni oryginalną trylogię Geoga Lucasa w trzech 40-minutowych odcinkach¹³.

⁸ Sytuacja ta sama w sobie jest przykładem samoodniesienia w świecie amerykańskich seriali – naśladowanie tego, co obecnie jest popularne.

⁹ *The Bakersfield Expedition*.

¹⁰ Konwent fanów science fiction.

¹¹ *Ratings Guy*.

¹² Sezon 4., odcinek 8., *The 21-Second Excitation*.

¹³ Sezon 6., odcinek 1., *Blue Harvest*; Sezon 8., odcinek 20., *Something, Something, Something, Dark Side*; Sezon 9., odcinek 18., *It's a Trap!*.

Jak sami twórcy serialu przyznają, chcieli oni w ten sposób uhonorować ulubiony film swojego dzieciństwa.

3. Książki

Specjalizujący się w parodiach autorzy serialu *Głowa rodziny* oparli fabułę odcinka zatytułowanego *Three Kings*¹⁴ na podstawie trzech książek autorstwa Stephena Kinga – *Stań przy mnie*, *Misery* oraz *Skazani na Shawshank*. Odcinek ten podzielony został na trzy miniepizody, z których każdy był parodią danego tekstu Kinga. Bohaterowie *Teorii wielkiego podrywu*, jak przystało na nerdów, uwielbiają *cosplaye*, czyli przebieranie się za ulubione postacie popkultury, toteż w odcinku *The Middle Earth Paradigm*¹⁵ przez większość czasu oglądamy Leonarda przebranego za Frodo Bagginsa z Tolkienowskiego *Władcy Pierścieni*. Należy tu jednak zaznaczyć, iż w przypadku obu seriali mamy tu do czynienia z odniesieniami raczej do adaptacji filmowych niż do samych książek.

4. Utwory muzyczne

Piosenka *Don't Stop Believin'*¹⁶ zespołu Journey podsuwa tytułowej głowie rodziny – Peterowi Griffinowi i jego przyjacielom – pomysł założenia zespołu rockowego¹⁷. Wybór utworu nie jest przypadkowy, gdyż traktuje on o marzeniach o sławie i zachęca, by nie tracić wiary. Stanowi on komediowe preludium do sceny, w której bohaterowie mają zagrać swój pierwszy koncert i po wyjściu na scenę uświadamiają sobie, iż nie skomponowali żadnej piosenki; koncert ma miejsce w więzieniu o zaostrzonym rygorze. W szesnastym odcinku pierwszego sezonu *Teorii wielkiego podrywu*¹⁸ patologicznie nieśmiały Raj zabawnie piszczy, gdy Penny pojawia się w trakcie wykonywania przez niego piosenki *Under the Bridge* zespołu Red Hot Chili Peppers. Podobnie jak w przypadku *Don't Stop Believin'*, wybór tego utworu nie jest przypadkowy. Widz znający tekst piosenki *Under the Bridge* może odczytać ją jako komentarz do fabuły odcinka, w którym sa-

¹⁴ Sezon 7., odcinek 15.

¹⁵ Sezon 1., odcinek 6.

¹⁶ Może to być też nawiązanie do serialu *Glee*, gdzie utwór ten miał ważną rolę (uwaga redakcji).

¹⁷ Sezon 4., odcinek 4., *Don't Make Me Over*.

¹⁸ *The Peanut Reaction*.

motny Leonard docenia (po raz kolejny) wartość przyjaciół, a o tym tekst piosenki traktuje.

5. Gry wideo

Pochłonięty pasją skoków spadochronowych Peter Griffin w jednej ze scen ląduje na planszy popularnej gry *Angry Birds* i nie strąciwszy ostatniej świnki wyraża swoje niezadowolenie mówiąc, że 90% osób grających w *Angry Birds* robi to siedząc na toalecie¹⁹. Z kolei punktem wyjścia fabuły jednego z odcinków *Teorii wielkiego podrywu*²⁰ jest kradzież. Sheldonowi skradziono postać i ekwipunek, którym się posługiwał w wirtualnym świecie gry *World of Warcraft*.

6. Cytaty

Wspomniane wcześniej parodie *Gwiezdných Wojen* w wersji *Głowy rodziny* to w zasadzie długa seria cytatów z sagi Geoga Lucasa, z niezapomnianym „Niech moc będzie z tobą” na czele. W *Teorii wielkiego podrywu* usłyszeć możemy Star Trekowe „Live long and prosper”²¹ tudzież „One ring to rule them all”²² z *Władcy Pierścieni*.

7. Wydarzenia historyczne

Teoria wielkiego podrywu wspomina o wydarzeniu historycznym, jakim niewątpliwie była degradacja planety Pluton do statusu plutoidy (planety karłowatej). W jednym z odcinków pojawia się jeden z naukowców, którzy ową decyzję podjęli. Profesor Neil deGrasse Tyson, bo o nim tu mowa, dowiaduje się, że Sheldon lubił Plutona, w związku z czym nie lubi już Tysona²³. Serial *Głowa rodziny* kilkakrotnie odnosi się do zabójstwa prezydenta Kennedy'ego. W odcinku 22. sezonu 4.²⁴ mamy scenę, w której Harvey Lee Oswald macha do swojego ulubieńca (JFK) z okna i nagle dostrzega zamachowca, który mierzy do Kennedy'ego. Postanawia go powstrzymać mówiąc do siebie „OK, czas zostać amerykańskim bohaterem”. Tu scena się urywa, a widz znający

¹⁹ *Głowa rodziny*, Sezon 12., odcinek 14., *Fresh Heir*.

²⁰ Sezon 4., odcinek 19., *The Zarnecki Incursion*.

²¹ Sezon 3., odcinek 13., *The Bozeman Reaction*.

²² Sezon 3., odcinek 17., *The Precious Fragmentation*.

²³ Sezon 4., odcinek 7., *The Apology Insufficiency*.

²⁴ *Sibling Rivalry*.

historię jednego z najsłynniejszych zamachów w dziejach jest w stanie docenić „czarny humor” w owej scenie zawarty.

8. Komentarze społeczne

Obydwa seriale komentują realia USA i różne kontrowersyjne kwestie społeczne, aczkolwiek w zdecydowanie większym stopniu czyni to *Głowa rodziny*. W odcinku *Family Gay*²⁵ Peterowi wszczepiony zostaje gen homoseksualizmu, a odcinek jest głosem w debacie na temat, czy homoseksualizm jest kwestią wyboru. W innym odcinku Brian doprowadza do legalizacji marihuany, co okazuje się brzemiennie w skutkach²⁶. W *Teorii wielkiego podrywu* poruszana jest kwestia przemocy w szkołach (podział na „jocks”, „bullies” i „nerds”), a także wpływu technologii i mediów społecznych na relacje międzyludzkie. Przy obiedzie w gronie przyjaciół nie toczy się żadna rozmowa, gdyż wszyscy wpatrzeni są w ekrany swoich smartfonów²⁷.

9. Stereotypy etniczne i kulturowe

Obydwa seriale, podobnie jak większość produkcji komediowych, sięgają po stereotypy etniczne i kulturowe jako po narzędzie humoru. W *Teorii wielkiego podrywu* urodzony w Indiach Rajesh Koothrappali ubiera się tak a nie inaczej i mówi z charakterystycznym akcentem. Howard Wolowitz przez długi czas nie może lub nie chce wyrwać się spod skrzydeł nadopiekuńczej matki Żydówki. Pochodzący z Teksasu Sheldon często z goryczą wspomina swoje dzieciństwo w stanie zamieszkałym przez fanów futbolu i zacofanych baptystów. W *Głowie rodziny* mamy głośnych i zawsze dramatyzujących Włochów, pijących na umór Irlandczyków, i Afroamerykanina, któremu „na pewno się powodzi, gdyż wszystko, co posiada jest białe”²⁸. Mamy tu również antystereotypy. W odcinku 1. pierwszego sezonu²⁹ zawarto scenę, która wyjaśnia, dlaczego „naprawdę” doszło do Holocaustu. W scenie tej męczący się na siłowni, cherlawy Hitler zazdrości powodzenia u kobiet wysportowanemu przedstawicielowi narodu żydowskiego.

²⁵ Sezon 7., odcinek 8.

²⁶ Sezon 7., odcinek 12., 420.

²⁷ Sezon 7., odcinek 11., *The Cooper Extraction*.

²⁸ Sezon 7., odcinek 8., *Family Gay*.

²⁹ *Death Has a Shadow*.

10. Gadżety i produkty

W obydwu serialach na ekranie pojawiają się rozmaite dobra konsumpcyjne. Serial animowany, jakim jest *Głowa rodziny*, wykorzystuje je w celu budowania dowcipów, jak w przypadku odcinka *Amish Guy*³⁰, w którym widzimy, jak pinezki upuszczane na mapach w telefonach iPhone lądują na środku farmy, przez którą przejeżdżają bohaterowie serialu. Można też przyjąć, iż wspomniane produkty pojawiające się w serialu są biznesowym lokowaniem produktu, aczkolwiek ich animowana forma i najczęściej kąśliwe komentarze raczej nie sprzyjają kampanii marketingowej. W przypadku *Teorii wielkiego podrywu* można już mówić o lokowaniu produktu; konkretne gadżety wpasowane w fabułę nazywane są z imienia (a raczej marki), na przykład iPhone. Trzeba jednak przyznać, iż scenarzyści umiejętnie owe produkty lokują, tak, aby widza one nie raziły, a jednocześnie oddawały ducha czasu. Przykładem niech będzie odcinek 19. 7. sezonu³¹, w którym Sheldon nie może się zdecydować, czy kupić Sony Playstation 4, czy może X-BOX One. Podobny dylemat przeżywały tysiące miłośników gier konsolowych w czasie, gdy odcinek był realizowany.

11. Występy gościnne oraz bohaterowie pop-kultury³²

Na początku pozwolę sobie uściślić, co mam na myśli pisząc o „występach gościnnych”, jako że w zależności od omawianego przez mnie serialu zwrot ten opisuje odmienne od siebie (aczkolwiek podobne) formy owych występów.

W przypadku serialu *Teoria wielkiego podrywu*, jako występy gościnne mam na myśli sceny, w których na ekranie widzimy mniej lub bardziej znane postacie popkultury, które na potrzeby sceny stają się aktorami grającymi samych siebie; możemy ich zobaczyć i usłyszeć. W przypadku serialu *Głowa rodziny* to osoby, które podkładały głosy, czasami grając samych siebie, a czasami zupełnie fikcyjne postacie stwarzane na potrzeby danego odcinka.

³⁰ Sezon 10., odcinek 7.

³¹ *The Indecision Amalgamation*.

³² Ostatniej prezentowanej tu kategorii, autor poświęca więcej miejsca niż pozostałym, gdyż najpełniej obrazuje ona potrzebę posiadania konkretnych kompetencji kulturowych pozwalających na pełne zrozumienie zawartych w serialach przesłań.

W obydwu przypadkach „występy gościnne” należy odróżnić od kategorii „bohaterowie popkultury”, która, choć w naturze swej w obydwu serialach jest taka sama, to w przypadku *Głowy rodziny* przybiera formę rozszerzoną. W przypadku *Teorii wielkiego podrywu* „bohaterami popkultury” są postacie, o których protagoniści tylko wspominają w rozmowach, a które same na ekranie się nie pojawiają. Podobnie jest w przypadku serialu *Głowa rodziny*, aczkolwiek tutaj dodamy również postacie, które na ekranach się pojawiają, jednakże jedynie jako produkty twórczości scenarzystów i animatorów, za którymi nie stoją prawdziwe osoby użyczające głosu swoim animowanym odpowiednikom.

Jednym z pierwszych występów gościnnych w serialu *Teoria wielkiego podrywu* jest pojawienie się na ekranie aktora Charliego Sheena³³. Jest to występ gościnny (ang. *cameo*) w czystej postaci – znana osoba pojawia się na ekranie, jednakże nie ma ona większego znaczenia dla fabuły, ani też wyraźnego związku z bohaterami serialu, pojawia się, wywołuje oklaski i znika. Kolejne występy gościnne nacechowane są już mniejszą przypadkowością wyboru. Należy docenić twórców serialu za to, iż obecność owych postaci jest spójna z zainteresowaniami i profesją bohaterów. Widzowie *Teorii wielkiego podrywu* mogą więc na ekranie zobaczyć przedstawicieli świata komiksów (Stan Lee³⁴), filmu (Carrie Fisher³⁵), seriali telewizyjnych (George Takei³⁶), radia (Ira Flatow³⁷), nauki (Neil deGrasse Tyson³⁸) a także tych, którzy naukę poprzez telewizję popularyzują (Brain Green³⁹). W serialu pojawiają się również astronauta (Buzz Aldrin⁴⁰) lub pionierzy branży informatycznej (Steve Wozniak⁴¹).

O ile w większości przypadków owi bohaterowie popkultury są w poszczególnych scenach widzom przedstawiani, to niektórzy z nich pojawiają się na ekranie niezapowiedziani, co

³³ Sezon 2., odcinek 4., *The Griffin Equivalency*.

³⁴ Sezon 3., odcinek 16., *The Excelsior Acquisition*.

³⁵ Sezon 7., odcinek 14., *The Convention Conundrum*.

³⁶ Sezon 4., odcinek 4., *The Hot Troll Deviation*.

³⁷ Sezon 7., odcinek 10., *The Discovery Dissipation*.

³⁸ Sezon 4., odcinek 7., *The Apology Insufficiency*.

³⁹ Sezon 4., odcinek 20., *The Herb Garden Germination*.

⁴⁰ Sezon 6., odcinek 5., *The Holographic Excitation*.

⁴¹ Sezon 4., odcinek 2., *The Cruciferous Vegetable Amplification*.

wymaga od widza kompetencji kulturowej, która pozwoli zrozumieć zasadność obecności danej postaci na ekranie. Przykładem niech będzie Buzz Aldrin: w jednym z odcinków Bernadette nalega, by Howard obejrzał klip na YouTube, na którym to klipie będący w zaawansowanym już wieku Buzz Aldrin rozdaje dzieciom słodycze z okazji Halloween cały czas podkreślając, że jest on astronautą, który wylądował na księżycu. Nie wiedząc, kim faktycznie jest Buzz Aldrin, widz może odnieść wrażenie, iż widzi na ekranie popadającego w demencję staruszka, podczas gdy założeniem tej sceny jest aby Howard, który wrócił ze stacji kosmicznej, zrozumiał, co może się stać, jeśli nie przestanie ciągle mówić o swojej podróży w kosmos.

Występy gościnne w przypadku serialu *Głowa rodziny* nie mają wielkiego znaczenia dla fabuły poszczególnych odcinków, głównie ze względu na to, iż polegają na podkładaniu głosów postaciom stworzonym przez animatorów, na przykład brytyjski komik Ricky Gervais podkłada głos delfina, który zamieszkał z rodziną Griffinów⁴². W tym przypadku fakt, iż osobą podkładającą głos delfina jest Gervais, nie niesie za sobą ukrytych przesłań i konotacji, jest to raczej ukłon komika w kierunku twórców serialu, swoiste „Dobra robota, chłopaki. Świetny serial”.

Zdarzają się jednak w *Głowie Rodziny* występy gościnne, w których osoba używająca głosu obecnością swoją dodatkowych przesłań dostarcza. Najciekawszym (zdaniem autora) przykładem występów gościnnych jest pojawiający się regularnie Adam West. Aktor ten udziela głosu Adamowi Westowi, burmistrzowi miasta Quahogg, w którym toczy się akcja serialu. Animowana postać burmistrza, wzorowana na samym artyście, jest co najmniej ekscentryczna, jeśli nie wręcz szalona. Smaczku tej kombinacji aktora i postaci dodaje fakt, iż Adam West w latach 60. ubiegłego stulecia odgrywał postać Batmana w kultowym serialu telewizyjnym. Fakt ten można odczytywać jako hołd twórców *Głowy rodziny* oddany bohaterowi ich dzieciństwa. Można też dopatrywać się tu komentarza twórców serialu na temat poczytalności Bruce'a Wayne/Batmana, który niejednokrotnie odczytywany był jako postać oderwana od rzeczywistości – zupełnie jak animowany Adam West.

⁴² Sezon 10., odcinek 14., *Be Careful What You Fish For*.

Bohaterowie popkultury, tacy jak Adam West lub Buzz Aldrin, w obu serialach wspomniani są nad wyraz często. Są to zarówno postacie realne (Szekspir), jak i fikcyjne (Frodo Baggins). W samym serialu *Głowa rodziny* doliczono się siedmiuset pięćdziesięciu sześciu⁴³ takich odniesień⁴⁴. W zasadzie sama ta liczba wskazuje, jak olbrzymią kompetencją kulturową musi wykazać się widz, by wszystkie te sceny w pełni zrozumieć. Aby myśl tę rozwinać, pozwolę sobie posłużyć się alfabetem popkultury. Prezentowana na następnej stronie ilustracja zawiera dwadzieścia sześć postaci, których imiona, tudzież nazwy (anglojęzyczne) przypisane są kolejnym literom alfabetu. Nazwy własne przypisane poszczególnym literom to: Ariel, Batman, Cobra, Dr. Who, Edward Nożycoręki, Fry, Ghostbusters, He-man, Ironman, Jason, Khan, Leonardo, Megaman, Nosferatu, Optimus Prime, Picachu, Quagmire, Robocop, Saruman, Tetsuo, Ursa, Vampirella, Wonder Woman, Xena, Yoda i Zombie.

Na dwadzieścia sześć postaci użytych do stworzenia owego alfabetu popkultury, dwadzieścia dwie, w tej czy innej formie, pojawiły się w skeczach i żartach w serialach *Głowa rodziny* i *Teoria wielkiego podrywu*. Biorąc pod uwagę, że owe dwadzieścia dwie postacie pochodzą z zupełnie różnych tworów popkultury, możemy uznać, iż mamy do czynienia z całkiem pokaznym fragmentem wszechświata, który trzeba znać, by zrozumieć wszystkie żarty bazujące na ich motywach. Wystarczy wspomnieć o Gotham City, gdzie działa Batman, Tolkienowskim Śródziemiu, i galaktykach przemierzanych przez bohaterów serialu *Futurama*, by zdać sobie sprawę, z jak olbrzymią przestrzenią fabularną mamy tutaj do czynienia. A jest to przestrzeń, którą przemierzyć należy, jeśli chce się z seriali amerykańskich czerpać pełną przyjemność.

⁴³ Liczba ta dotyczy tylko postaci realnych i nie uwzględnia postaci fikcyjnych.

⁴⁴ <http://familyguy.wikia.com/wiki/Categoria:Celebrities> [dostęp: 01.10.2014].



Rys. 1. Alfabet popkultury autorstwa Jeffa Victora.

Źródło (za pozwoleniem autora grafiki):

<http://shopjeffvictor.bigcartel.com/product/the-ultimate-pop-culture-abc-poster> [dostęp 01.10.2014].

Filmografia:

MacFarlane Seth, 1999-2014 (sezony 1-12), *Głowa rodziny*, serial telewizyjny, nad. 20th Century Fox Television

Lorre Chuck, 2007-2014 (sezony 1-12), *Teoria wielkiego podrywu*, serial telewizyjny, nad. CBS

Pizzolatto Nic, 2014, *True Detective*, serial telewizyjny, nad. HBO.

Dominika Kozera

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Serial jako medium estetycznej i polisemicznej komunikacji – dekodowanie świata serialu *Mad Men*

Abstrakt:

Mad Men to jeden z najgłośniejszych seriali ostatnich lat. Zrobiony z finezją i artystycznym kunsztem, opowiada historię ludzi pracujących w amerykańskiej agencji reklamowej. Przeniesienie do lat 60. oraz zarysowanie cech ówczesnej kultury jest dodatkowym atutem, który odróżnia *Mad Men* od innych seriali obyczajowych. Czy jednak sam czar lat 60. i dobry scenariusz wystarczą, by serial cieszył się tak dużą popularnością i był wielokrotnie nagradzany? W czym tkwi jego fenomen? W swojej pracy, poza aspektem estetycznym, zwrócę uwagę na wielowarstwowość serialu z perspektywy studiów kulturowych. W celu analizy świata *Mad Men*, odwołam się do teorii dekodowania Stuarta Halla i pojęć Johna Fiske'a.

Słowa kluczowe:

serial, kodowanie, dekodowanie, polisemiczność, estetyka, intertekstualność, interpretacja, *Mad Men*

Media się zmieniają, a wraz z nimi zmienia się idea serialu, którego słownikowa definicja jest niezaktualizowaną formułą pozostawiającą wiele do życzenia. Określenie serialu jako filmu telewizyjnego składającego się z wielu odcinków nie odzwierciedla ani jego natury, ani funkcji, jaką pełni we współczesnej kulturze. Odnosi się wyłącznie do struktury i to też rozumianej w sposób bardzo powierzchowny. Jak zatem ulepszyć tę definicję? Po pierwsze, należy o niej zapomnieć i odrzucić strukturalistyczne podejście. Po drugie, wskazane jest, by serial rozpatrywać w kategoriach produktu kulturowego, który oferuje swoim konsumentom dane walory estetyczne i znaczenia określające ich „własne ja, tożsamość społeczną oraz relacje społeczne” (Fiske 2010: 14).

Oczywiście, należy przy tym pamiętać, że serial charakteryzuje ciągłość – nie jest to produkt jednorazowy, ale wytwór ukazany w cyklach, poszczególnych odcinkach, które wspólnie układają się w pewną całość (mniej lub bardziej udaną). Odkrywanie ich poszczególnych elementów jest z jednej strony wyzwaniem dla widza, z drugiej – zabawą, która może być przekształcona w praktykę społeczną, jako że ludzie lubią dzielić się swoimi wrażeniami z innymi (Fiske 2010: 25). Właśnie owo połączenie wyzwania z rozrywką i społeczną więzią stanowi kwintesencję współczesnego serialu, który przestaje być wyłącznie filmem w odcinkach, a staje się medium estetycznej i polisemicznej komunikacji. Najlepszym tego przykładem jest *Mad Men*.

To jeden z najgłośniejszych tytułów ostatnich lat. Zrobiony z finezją i artystycznym kunsztem, opowiada barwną historię ludzi z Madison Avenue, pracujących w amerykańskiej agencji reklamowej Sterling Cooper, uwzględniając ich wzloty i upadki. W centrum wydarzeń znajduje się Don Draper (Jon Hamm) – dyrektor kreatywny i późniejszy wspólnik agencji, człowiek zagadka, człowiek sukcesu noszący doskonale skrojone garnitury. Osiągnął wszystko – karierę, sławę w branży, perfekcyjną (na pierwszy rzut oka) rodzinę, a mimo to nie wydaje się szczęśliwy. Don to mężczyzna znikąd, który równie dobrze mógłby być Batmanem (słowa Harry’ego Crane’a w 3. odcinku 1. sezonu), Supermanem lub innym superbohaterem z idealnie zaczesanymi czarnymi włosami. Ten ideał, będący obiektem westchnień kobiet i zazdrości mężczyzn, ukrywa swoją prawdziwą tożsamość, o której można się dowiedzieć poprzez liczne retrospekcje i dygresje.

Jego perypetie przeplatają się z losami innych współpracowników, gdyż nie tylko Don musi się zmierzyć ze swoją przeszłością i lękami. Inna postać, Peggy Olson (Elisabeth Moss) – sekretarka „a zarazem *alter ego* Dona” (Kowalkowska, Pamuła 2010), która staje się copywriterem i w końcu szefem pracowników kreatywnych - również spotyka na swojej drodze mnóstwo wyzwań. Podobnie jest z Peterem Campbellem (Vincent Kartheiser) – młodym i obiecującym specjalistą ds. klientów (account executive), który za wszelką cenę usiłuje wkroczyć do świata wpływowych bogaczy.

Kolejna bohaterka, która również wiezie skomplikowany żywot (z wyboru raczej niż z przypadku), to Betty Draper (Ja-

nuary Jones), późniejsza pani Francis. Żona głównego bohatera na pierwszy rzut oka wydaje się być idealną panią domu i wspa- niałą kobietą. „Śliczna i młoda, czekająca z gorącym obiadem i pocałunkiem, zaradna towarzysko – pani Draper. Bez niej obrazek idealnego domu byłby wybrakowany, autokreacja Dona niemożliwa, a on sam niekompletny” (Kowalkowska, Pamuła 2010). Betty ma jednak wiele wad, a jedną z nich jest to, że szybko się nudzi. Nie jest szczęśliwa, tak samo jak Don. Liczne romanse męża, których bohaterka zdaje się nie zauważać, jak również wyrażane przez nią poglądy pokazują, jak powierzchownie widzi ona świat.

Powierzchnowość udziela się również innym bohaterom. Mamy na przykład bogatego współnika agencji Rogera Sterlinga (John Slattery) – dobrego przyjaciela Dona, który zawdzięcza swoją pozycję ojcu i jego nazwisku. Roger spotyka się z klientami i utrzymuje biznesowe kontakty. Chodzi na lunchy, kolacje, przedstawienia teatralne, a nawet zabiera klientów do najlepszych domów publicznych. Jego praca wiąże się wyłącznie z przyjemnościami, bo Roger to hedonista w każdym calu, który często zapomina o rodzinie. Jego głównym zajęciem są towarzyskie spotkania i dbanie o liczne kochanki, wśród których najbardziej wyróżniającą się jest Joan Holloway (Christina Hendricks) – kierowniczka biura, zarządzająca innymi sekretarkami w agencji. Mimo tego, że to „rudowłosa seksbomba o krągłościach bombowca B-52” (słowa Herba Renneta w 11. odcinku 5. sezonu), Joan stąpa twardo po ziemi i wykorzystuje swoje atuty, by osiągnąć niezależność.

To są główni bohaterowie serialu *Mad Men*, których perypetie splatają się z losami innych osób. A tych z każdym sezonem (wyemitowano już 6, każdy po 13 odcinków) przybywa. Oczywiście, wraz z wprowadzeniem nowych postaci, te mniej znaczące odchodzą. Najbardziej jest to widoczne w przypadku kochanek Dona. Najpierw mamy do czynienia z Midge Daniels (Rosemarie DeWitt) – artystką prowadzącą „ekstrawaganckie życie w oparach farb i marihuany” (Kowalkowska, Pamuła 2010). Potem Don wiąże się z bogatą Żydówką Rachel Menken (Maggie Siff) – właścicielką domu towarowego. W późniejszych sezonach pojawia się nowoczesna Faye Miller (Cara Buono) – pani doktor i konsultantka Sterling Cooper Draper Pryce, która prowadzi badania związane z potrzebami rynku. Z cienia pani

psycholog wychodzi wreszcie Megan (Jessica Paré) – sekretarka Dona o artystycznej duszy, która doskonale radzi sobie z dziećmi szefa i zostaje jego żoną, a zarazem kolejną panią Draper.

Identyczna sytuacja dotyczy personelu agencji. Poza starymi pracownikami, są postacie, które odchodzą, powracają lub są zastępowane przez inne. W pierwszych sezonach filarami Sterling Cooper są również ambitny Ken Cosgrove (Aaron Statton), specjalista ds. klientów piszący w wolnej chwili opowiadania; Paul Kinsey (Michael Gladis) – twórczy copywriter lubiący eksperymentować z alkoholem, marihuaną i żyć w stylu bohemy; Salvatore Romano (Bryan Batt) – dyrektor artystyczny włoskiego pochodzenia, który walczy ze sobą, będąc ukrytym gejem; Harry Crane (Rich Sommer) – specjalista od mediów, który początkowo bardziej skupia się na plotkach i zabawie niż na pracy. Wraz z rozwojem fabuły i agencji, Salvatore zostanie zwolniony, Kinsey straci pracę i uda się do Hollywood, a Crane mimo starań będzie mieć mało do powiedzenia w Sterling Cooper & Partners. Z odejściem w cień tych postaci, pojawiają się inne. Mamy dyrektora artystycznego Stan Rizzo (Jay R. Ferguson), który uwielbia wszelkiego rodzaju eksperymenty i lubiącego narzekać Michaela Ginsberga (Ben Feldman) – copywritera żydowskiego pochodzenia, który mieszka z ojcem i nie ma czasu na randki.

Ta dynamika wprowadzania bohaterów jest ściśle związana ze zmianami samej agencji Sterling Cooper, która rozwija się nie do poznania z nowojorskiego średniaka przez bardziej niezależną Sterling Cooper Draper Pryce do potężnej agencji Sterling Cooper & Partners (po fuzji z konkurencyjną CGC Teda Chaough), mającej swoją filię w Kalifornii. Rozwój agencji jest ściśle związany z ówczesną sytuacją ekonomiczną i polityczną USA, a losom firmy, jak i jej pracowników, towarzyszą w tle wydarzenia historyczne, takie jak kampania Nixon – Kennedy, śmierć Marilyn Monroe, kryzys kubański, zamach na Johna Fitzgeralda Kennedy’ego, zabójstwo Lee Oswalda, walka Muhammada Ali z Sonnym Listonem, zamach na Martina Luthera Kinga, emisja *Planety Małąp*, czy zamach na Roberta Kennedy’ego. Użycie tych wątków przydaje serialowi autentyzmu i wyjaśnia ramy obyczajowe, w jakich osadzona jest akcja.

Przeniesienie do lat 60. oraz zarysowanie ówczesnej kultury (scenografia to bardzo mocny punkt serialu) jest dodatkowym atutem, który odróżnia *Mad Men* od innych seriali obycza-

jowych i czyni go jeszcze bardziej wiarygodnym. Czy jednak sam czar lat 60. i dobry scenariusz sprawiły, że serial cieszył się tak dużą popularnością i był wielokrotnie nagradzany (liczne nagrody, w tym Złote Globy i Emmy)? W czym tkwi jego fenomen? Są tacy, którzy twierdzą, iż jest on spowodowany wyłącznie estetyką i dbałością o scenograficzne szczegóły (Dymek 2014).

Według Mary-Joan Gerson, serial ten jest hipnotyzujący z trzech powodów. Po pierwsze, przywołuje historyczny kontekst opresji genderowej. Po drugie, pierwszoplanową rolę odgrywa w nim powszechny po wojnie pogląd, iż rozpacz emocjonalna jest czymś niestosownym. Po trzecie, uchwycił skłonność do celebrowania powierzchowności kosztem pogłębionych relacji międzyludzkich (Gerson 2011: 370-375).

Dla autorki *Mad Men* jest serialem zarówno o wysokich walorach estetycznych, jak i polisemicznych. Jego siłą jest wielowarstwowość, dzięki której dekodowanie świata przez odbiorców przedstawionego jest świetną zabawą i niezwykłą przygodą, w której każdy może uczestniczyć i znaleźć coś dla siebie. By rozszyfrować jej naturę i odpowiedzieć na pytanie, dlaczego dekodowanie *Mad Men* jest zajęciem tak zajmującym dla jego widzów, należy najpierw pokrótce omówić teorię dekodowania Stuarta Halla i scharakteryzować wiążące się z nią pojęcia zaproponowane przez jego ucznia, Johna Fiske'a.

Stuart Hall to „ojciec chrzestny multikulturalizmu i jeden z czołowych brytyjskich teoretyków kultury” (Williams 2012). Urodzony w 1932 w Kingston, przeniósł się w 1951 do Wielkiej Brytanii (dzięki stypendium Rhodesa), gdzie mógł studiować na Uniwersytecie Oksfordzkim. Tam też zrobił doktorat z literatury amerykańskiej. Hall napisał szereg publikacji, a w jego pracach widać znaczący wkład w zakres studiów kulturoznawczych i kwestie związane z postrzeganiem sensu danego tekstu medialnego. Jedną z jego ważniejszych prac to opublikowane w 1973 „Kodowanie i dekodowanie w dyskursie telewizyjnym”. Właśnie tam Hall wyjaśnił naturę procesu komunikowania się „jako strukturę, która tworzy się i funkcjonuje w wyniku działania powiązanych ze sobą, ale odrębnych momentów: produkcji, cyrkulacji, dystrybucji, konsumpcji i reprodukcji” (Hall 2001: 166). Dla niego każdy tekst medialny to dyskurs znaczący zakodowany i odkodowany w pewien sposób, który „musi być przełożony, przekształcony w praktykę społeczną”, gdyż „»znacze-

nie« nieodebrane nie może być »spożyte« (Hall 2001: 167). Dla Halla najlepszym przykładem jest program telewizyjny – jest to twór złożony powstały „z kombinacji dwóch typów dyskursu: wizualnego i audialnego”, który jest także „według terminologii Charlesa Peirce’a znakiem ikonicznym” (Hall 2011: 168).

Powyższe założenia Halla są widoczne w stworzonym przez niego modelu recepcji (będącym jednym ze sposobów postrzegania tekstu medialnego), w którym kluczową kwestią „jest lokowanie atrybucji i konstruowania znaczenia (czerpanego z mediów) po stronie odbiorcy” (McQuail 2007: 89). Oznacza to, że proces dekodowania danego tekstu medialnego zależy od odbiorcy, jego sposobu postrzegania opartego na pochodzeniu i osobistym doświadczeniu – „Komunikaty medialne są zawsze otwarte i *polisemiczne* (mają wiele znaczeń), ich interpretacja zależy od kontekstu i kultury odbiorców” (McQuail 2007: 89). W tym podejściu odbiorca jest aktywny, angażuje się przy „konsumpcji” przekazu medialnego i potrafi go zinterpretować na swój sposób, innymi słowy uczestniczy w renegocjacji znaczeń tego przekazu. Nie jest to zatem widz pasywny, przyjmujący tekst medialny w sposób bezkrytyczny.

Oczywiście, należy pamiętać, iż w swoich wywodach Hall opiera się na założeniach strukturalizmu i semiologii. Zaznaczyć tu więc trzeba, że dany komunikat medialny „konstruowany jest ze znaków, które mają znaczenia denotatywne i konotatywne, w zależności od wyboru kodującego” (McQuail 2007: 89), co wskazuje na „siłę zakodowanego tekstu” i jego trwale zakorzenione znaczenie (McQuail 2007: 89). Hall w swojej teorii kodowania i dekodowania nazywa to zakorzenienie kodowaniem preferencyjnym (lub dominującym), w którym „konkretne komunikaty zostają *zakodowane*, często w formie ustalonych gatunków przekazu (takich jak *wiadomości, muzyka pop, wiadomości sportowe, opera mydlana, kryminał*)” (McQuail 2007: 89) posiadając tym samym „widoczne na pierwszy rzut oka znaczenie i (...) wbudowane wskazówki interpretacyjne dla widzów” (McQuail 2007: 89). Bardzo często wskazówki te są zinternalizowane, czyli wydają się być tak naturalne, że odbiorca nawet nie zauważa, kiedy je przyswaja. Świadczy to „nie o przezroczystości i naturalności języka, ale o głębi przyzwyczajenia i prawie uniwersalnym charakterze używanych kodów” (Hall 2001: 169), co potwierdza „osiągniętą ekwiwalencję między stroną kodującą

i dekodującą jako uczestnikami wymiany znaczeń” (Hall 2001: 169). Kiedy więc odbiorca przyjmie te wskazówki, będzie to proces zgodny z oczekiwaniami nadawcy – tzw. dekodowanie preferowane, podczas którego odbiorca zaakceptuje dominujące/preferowane znaczenia, których treści kodowane są dla celów ideologicznych i instytucjonalnych.

Znaczenia denotatywne i konotatywne, które albo mają charakter referencjalny i odnoszą się do zakresu danych znaków, albo wyrażają ich treść i cechy charakterystyczne, według Halla ulegają zmianie podczas procesu odczytywania danego komunikatu. Jak twierdzi, „ideałem nadawców jest komunikacja doskonale przezroczysta. W praktyce natomiast stykają się z komunikacją systematycznie zniekształconą” (Hall 2001: 174). Oznacza to, iż istnieje duża rozbieżność między intencją zawartą przy procesie kodowania a procesem dekodowania przez odbiorców. Hall zakłada bowiem, iż „odbiorcy podchodzą do mediów jako do struktur znaczeniowych, których początków należy szukać w ideach i doświadczeniu odbiorcy” (McQuail 2007: 89). Stąd, obok preferowanego odczytania, mogą się pojawić inne dekodowania, gdyż odbiorcy mogą utworzyć alternatywne interpretacje, mogą źle zinterpretować dane aspekty przekazu medialnego, zinterpretować go po swojemu lub nawet nie zgodzić się z nim (Baran, Davis 2011: 258). Warto tu zwrócić uwagę na jeden aspekt. A mianowicie, te alternatywne interpretacje nie są ani przypadkowe, ani jednostkowe, tylko „ujawniają znaczące powiązania wzorów” (Hall 2001: 174). Oczywiście, jak tłumaczy Hall, „zawsze będą istnieć różne osobiste, jednostkowe odczytania”, ale interpretacja dyskursu medialnego (mimo tego, iż jest on polisemiczny) jest w pewien sposób ograniczona, gdyż „kodowanie wyznacza pewne granice i parametry, w ramach których dokonuje się dekodowanie” (Hall 2001: 174). To dekodujący decyduje, na co zwróci uwagę i jak odczyta dany przekaz, cały czas mieszcząc się w ramach interpretacyjnych tego przekazu.

Skoro dekodujący „nie mają obowiązku przyjąć komunikatu tak, jak został on nadany” i „mogą czytać między wierszami, a nawet odwracać zamierzony kierunek komunikatu” (McQuail 2007: 89), ich odczytanie może być albo negocjowane albo opozycyjne. Gdy dekodowanie tekstu medialnego polega na akceptacji pewnych treści i odrzuceniu innych przy wprowadzeniu alternatywnych sposobów odczytania, mamy do czynienia z de-

kodowaniem negocjowanym (Baran, Davis 2011: 258). Oznacza to, iż interpretacja tekstu medialnego jest częściowo zgodna z oczekiwaniami nadawcy. Jak pisze Hall, takie odczytanie uznaje prawowitość hegemonicznych definicji do nadawania znaczeń przy jednoczesnym tworzeniu własnych, lokalnych zasad interpretacji (Hall 2001: 176). Inaczej postąpi odbiorca adaptujący dekodowanie opozycyjne, które polega na interpretacji sprzecznej z oczekiwaniami nadawcy. W tym przypadku dekodujący rozumie denotatywne i konotatywne znaczenia zawarte w przekazie, ale się z nimi nie zgadza i odrzuca je.

Analizowanie serialu przez pryzmat teorii kodowania i dekodowania Halla byłoby niekompletne, gdyby nie koncepcje Johna Fiske'a, brytyjskiego medioznawcy i kulturoznawcy, który „definiuje tekst medialny jako rezultat jego odczytania i wykorzystania przez odbiorcę” (McQuail 2007: 132). Według Fiske'a, polisemiczność tekstu jest ściśle związana z bardzo modnym dziś terminem, jakim jest intertekstualność, która „odnosi się zarówno do wzajemnych powiązań znaczeniowych między różnymi artefaktami medialnymi, jak i do wzajemnych powiązań między znaczeniami medialnymi a innymi doświadczeniami kulturowymi” (McQuail 2007: 132). Oczywiście, by taki proces miał miejsce, istotne jest pochodzenie odbiorcy, jego wiedza, ale też i pozycja społeczna.

Teoria dekodowania Halla zostaje również wzbogacona przez Fiske'a poprzez wprowadzenie pojęcia interpelacji, która jest „sposobem, w jaki każde wykorzystanie dyskursu przywołuje jego adresata” (Fiske 2010: 380). Jak pisze Fiske, „Reagując, (...) akceptujemy zawartą w dyskursie definicję nas samych” (Fiske 2010: 380), co wiąże się z utożsamianiem z postaciami lub ich zachowaniem podczas dekodowania danego tekstu medialnego. Warto tu również zwrócić uwagę na jeszcze jedno pojęcie, którego Fiske używa, omawiając proces dekodowania. Jest to siła semiotyczna, czyli moc kształtowania znaczeń zgodnie z własnymi potrzebami, będąca zarazem wyznacznikiem dekodowania negocjowanego i opozycyjnego.

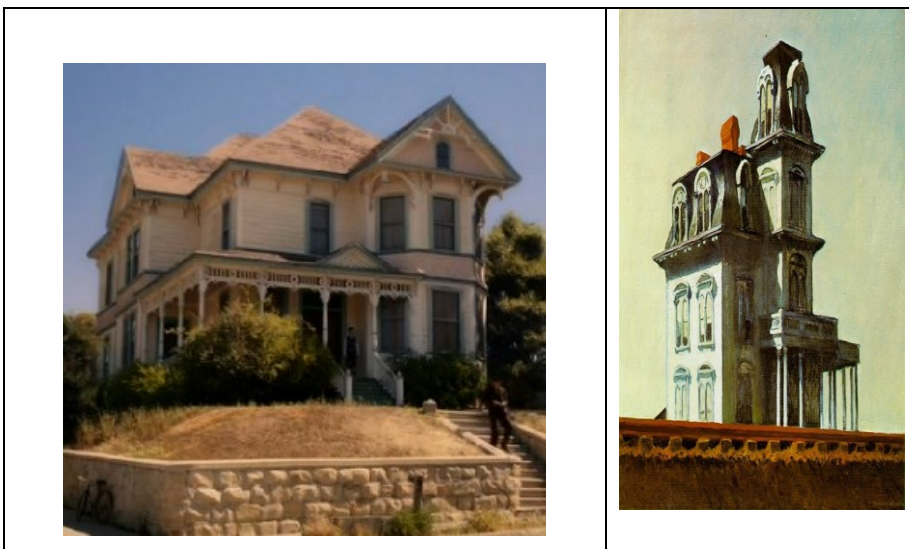
Po wyjaśnieniu tych wszystkich pojęć, można przejść do dekodowania świata *Mad Men*. Jak wiadomo, dekodowanie jest procesem złożonym i by odgadnąć jego naturę (czy jest ono preferowane czy opozycyjne) należy zastanowić się nad intencją twórcy programu i głównego scenarzysty – Matthew Weinera.

W jednym z wywiadów (jakiego udzielił „The New York Times” w związku z przygotowaniem do wymuszonego przez stację AMC zakończenia serialu), Weiner wyznał, że zawsze chodzi o zmianę (Itzkoff 2012). *Mad Men* to serial o przemianie opowiadający historię lat 60. w przeciągu 91 godzin (w przybliżeniu). Gdy po raz pierwszy Weiner przedstawił swój projekt AMC, obiecywał historię opowiadającą o zmianie, jaką dekada spowodowała w życiu ludzi. Jak wyznaje Weiner, gdy cała seria się zakończy, odbiorca wspomni ich i powie „Ach, jacy byli młodzi”, i będzie pamiętać o nich z nostalgią. Czy rzeczywiście *Mad Men* wywołuje u odbiorców nostalgię i jeśli tak, to za czym – za konkretnymi postaciami czy latami 60.?

Odpowiedzi należy poszukać w samym odbiorcy i sposobie, w jaki postrzega on *Mad Men*. Są tacy, którzy oglądają ten serial tylko ze względu na walory estetyczne i stylizację lat 60., co charakteryzuje wcześniej opisane dekodowanie negocjowane. Dekodujący w taki sposób będą bardziej zafascynowani wizualnymi smaczkami „od maszyn do pisania Selectric i kopiarek Xerox, po sznurowane gorsety Betty Draper” (Dymek 2014). Fabuła będzie dla nich miała drugorzędne znaczenie, a ważniejsze będą nawiązania do lat 60. i kultowych filmów z tamtej epoki, takich jak *Garsoniera*, *Bye Bye Birdie* czy *Jak dojść na szczyt i się nie zmęczyć* (Butler 2011: 55). Odbiorcy, używając intertekstualności, nawiążą do tych dzieł, zwracając uwagę na barwne kostiumy Joan, przedstawienie rzędu biurek sekretarek z lotu ptaka czy materialny świat bohaterów. Rzeczywiście, jak pisze Logan Hill, *Mad Men* charakteryzuje się „fetyszystyczną dbałością o szczegóły”, a jego autentyczność „wyraża się raczej w szczegółowo odwzorowanych fryzurach, innych u szeregowych sekretarek, a innych u żon szefów, w pseudo-kolonialnym wystroju podmiejskiej rezydencji Draperów i nuworyszowskim, modernistycznym apartamencie państwa Campbell” (Dymek 2014). Nie da się ukryć, że porywająca estetyka serialu i emitowane odcinki na AMC z efektem znaczka pocztowego mają za zadanie przywołać ducha lat 60. Zgodnie z zamysłem twórców, ukazana dekada ma przyciągnąć większą liczbę odbiorców, ale nie odciągać ich uwagi od treści. Mimo tego, „często to obiekty, nie fabuła, są przedmiotem zachwyty widzów” (Dymek 2014).

Co więcej, wiele scen (zwłaszcza w 1. sezonie) wizualnie nawiązuje do malarstwa Edwarda Hoppera. Aluzje te są tak widoczne dla niektórych widzów, że ich wychwycenie stanowi główny powód oglądania tego serialu.





Źródła: <http://www.edwardhopper.net/>,
<http://www.amctv.com/shows/mad-men> [dostęp: 27.05.2014].

Podane powyżej kadry nawiązują do twórczości amerykańskiego malarza poprzez podobną kolorystykę, zabawę światłem czy ustawienie postaci. Aluzje te nie zostały wprowadzone przez przypadek. Dominującym tematem twórczości Hoppera są amerykańskie miasta z przygnębiającym pejzażem i ich mieszkańcy – ludzie samotni, zagubieni i wyobcowani. Może to być wskazówka dla bardziej spostrzegawczego widza, podpowiadająca że bohaterowie serialu to jednostki nieszczęśliwe i skazane na samotność. Ich wewnętrzne problemy kontrastują z otaczającym ich luksusem i kolorowym światem, w którym żyją.

Rozterka i zagubienie są świetnie ukazane w animowanej czołówce, gdzie główny bohater (a raczej jego czarna sylwetka) po wkroczeniu do swojego biura traci grunt pod nogami i opada bezwładnie (najpierw wolno, później coraz szybciej), mijając reklamy z uśmiechniętymi paniami i sloganami typu „ENJOY THE BEST AMERICA HAS TO OFFER”. Reklamy uosabiają amerykański sen – jest tam idealna rodzina, piękne kobiety, luksusowy alkohol (*Old Taylor 86*), czy obrączka dopiero co włożona na rękę panny młodej ze sloganem „IT’S THE GIFT THAT NEVER FAILS”. Don zanurza się w świecie reklam oferujących perfekcyjne życie, które tak bardzo chce wieść. W osiągnięciu tego celu przeszkadzają mu jego własne słabości – alkohol i kobiety. Gdy

ma nastąpić całkowity upadek, bohater ukazuje się na fotelu z papierosem w ręku, co oznacza, że odzyskał kontrolę, zapanował nad kłopotliwą sytuacją i znajduje się z powrotem w swoim biurze. Co ciekawe, sylwetka Dona jest skierowana tyłem do widza. Może to sugerować, że bohater jest na równi z odbiorcą i nie wie, co się stanie dalej, gdyż sam się staje widzem. Może to też świadczyć o lekceważącej postawie Dona – nazywanego przez wielu antybohaterem, któremu nie zależy na sympatii innych.

Nie wszyscy jednak oglądają *Mad Men* dla podziwiania scenografii czy doszukiwania się w nim ukrytych znaczeń. Są tacy, którzy traktują go jako serial obyczajowy, przedstawiający rzeczywistość lat 60. z encyklopedyczną dokładnością. W tle perypetii głównych bohaterów odbiorcy mogą śledzić faktyczne wydarzenia historyczne ukazane niekiedy za pomocą autentycznych nagrań. Dla dekodujących, którzy nie żyli w tamtej epoce lub nie znają historii USA za dobrze, *Mad Men* może funkcjonować jako źródło informacji przedstawiające autentyczne wydarzenia w sposób ciekawy i pouczający. Tacy odbiorcy (przeważnie zagraniczni lub niewykształceni), odrzucają pogląd, iż „*Mad Men* nie jest filmem dokumentalnym, lecz pięknym obrazkiem o wyobrazonej dekadzie, zmitologizowanej przez popkulturę” (Dymek 2014). Dla nich serial ten będzie lekcją historii, kultury i obyczajowości USA w latach 60., gdzie świat przedstawiony jest stereotypowo – nieszczęśliwe żony czekają na swoich mężów i panów życia z obiadem, mężowie zdradzają żony z pięknymi kochankami bez żadnych konsekwencji, sekretarki chodzą do pracy tylko po to, by znaleźć mężów, a ambitne i niezależne kobiety jak Joan, Peggy czy wykształcona Faye Miller zostają porzucone i samotne. Ten świat, w którym klienta można zyskać lub utrzymać za postawienie mu drinka, obiadu czy przespanie się z nim, będzie dominującym przekazem, jaki wychwyci odbiorca.

Akceptacja tej rzeczywistości będzie związana z brakiem wiedzy lub doświadczenia i przetworzeniem zakodowanej treści po swojemu. Taki sposób odczytywania serialu *Mad Men* ilustruje interpretacja pewnej grupy polskich widzów. Dla niektórych serial ten jest bajką o wspaniałej Ameryce z czasów, gdy była ona – w przeciwieństwie do tego, co było w Polsce – tak wyraziście estetycznie i kolorowa. W latach 60. w Polsce wszystko było szare i ubogie, a Stany Zjednoczone wydawały się mitycznym

miejszem, gdzie można było realizować swoje marzenia. Ta ekonomiczna przepaść pomiędzy polskimi a amerykańskimi realiami w tamtych czasach będzie decydującym powodem dla niektórych widzów, by sięgnąć po *Mad Men* w wyniku nostalgicznej tęsknoty za czymś nieosiągalnym. To również jest przykład dekodowania negocjowanego, w którym dekodujący odrzuca głębię przekazu na rzecz powierzchownie zarysowanych tematów.

W odbiorze *Mad Men* jako serialu autentycznego można przesadzić również w drugą stronę, odrzucając ideę lat 60. a zarazem ideę całego serialu i historii, jaką on opowiada. Przykładem takiej postawy może być awersja pewnej grupy żeńskiej widowni twierdzącej, że *Mad Men* to serial seksistowski, w którym płęć piękna jest ukazana w sposób przedmiotowy, stanowiący dodatek i uzupełnienie mężczyzny. Takich odbiorców trudno przekonać, że w serialu nie brakuje również silnych kobiet, odnoszących sukcesy zawodowe – Peggy, Joan, Rachel Menken, Faye Miller czy nawet robiąca karierę aktorską Megan Draper. W tym opozycyjnym dekodowaniu widzowie odrzucają ideę, że wszystkie te postaci uzyskują niezależność i świetnie dają sobie radę w świecie zdominowanym przez mężczyzn.

Innym przykładem odbiorcy dekodującego w sposób krytyczny jest ten, który podzieli pogląd Mellisy Witkowskiej twierdzącej, że „*Mad Men* jest hołubiony jako zniuansowany i głęboki portret zmieniającego się społeczeństwa i świata reklamy dekady lat 60., lecz przedstawiony w nim obraz miejsca pracy jest jedynie atrakcyjną fantazją, która ma sprawiać wrażenie dystansu między terażniejszością a przeszłością” (Dymek 2014). Taki odbiorca całkowicie odrzuci autentyzm serialu, jego estetykę, wieloznaczność i główne tematy, jakie porusza. Zajmie stanowisko opozycyjne, nie zgadzając się ze wszystkim, co *Mad Men* wyraża. Może się to zdarzyć wśród odbiorców, którzy żyli w tamtych czasach (i nie powracają do nich z sentymentem), znają świat reklamy od środka i wiedzą, jaki zasadami się on kieruje. Najlepszym przykładem jest George Lois – amerykański dyrektor kreatywny, który zaprojektował wiele znanych okładek magazynu „*Esquire*”. W jednym z wywiadów Lois wyznaje, że gdy słyszy nazwę *Mad Men*, „jest to najbardziej irytująca rzecz na świecie” (Simon 2011: 49). Dla niego praca była wyzwaniem, a „ten serial daje wrażenie, że praca w reklamie polegała na three-martini lunches” (spotkaniu towarzyskim, podczas które-

go konsumowało się więcej niż jedno martini w godzinach pracy). Jako dekodujący, Lois operuje kodem opozycyjnym, odrzucając wszystkie założenia, jakie postawili sobie twórcy serialu *Mad Men*. Zapewne nie jest on wyjątkiem, gdyż serial przedstawia niekiedy kontrowersyjne mechanizmy zdobywania klientów, tworzenie sloganów i niezdrową rywalizację pomiędzy agencjami. Świat reklamy od kuchni, który jest podany w taki sposób, nie każdemu musi przypaść do gustu.

Można również zapomnieć o czarze lat 60. i skupić się na postaciach, traktując *Mad Men* po prostu jak serial obyczajowy. Dekodowanie przekazu będzie wówczas związane z pojęciem interpelacji. W tym wypadku odbiorcy oglądają serial, bo znajdują w nim aspekty podobne do ich doświadczeń życiowych lub dlatego, że utożsamiają się z jego bohaterami (albo chcą się z nimi utożsamiać). Pod tym względem *Mad Men* to istna skarbnica postaci. Mamy tu ukazane bardzo zróżnicowane portrety ludzi, w których każdy odbiorca znajdzie coś dla siebie. Jest zatem *self-made man* uosabiający amerykański sen (od pucybuta do milionera), który „staje się ucieleśnieniem kolejnego, wielkiego amerykańskiego mitu – jednostki stojącej samotnie wobec wspólnoty” (Kowalkowska, Pamuła 2010). Jest też młody i ambitny karierowicz, który nie zawaha się przed szantażem czy wkupieniem się w łaski teściów, by dostać awans. Jest aspirująca sekretarka, która odrzuca osobiste szczęście dla dobra kariery jako copywriter. Jest nieszczęśliwa i znudzona żona, która potrzebuje porady psychologa. Jest dorastająca córka, która buntuje się przeciwko rodzicom. Jest też zabawny wspólnik agencji, który pławi się w luksusach i bierze sobie nową *trophy wife*, a w końcu i tak zostaje sam. Wyliczaniu nie ma końca. Trzeba przyznać, że *Mad Men* oferuje szeroki wachlarz wyborów, a charakterystyka postaci jest równie mocna, jak walory estetyczne. Co więcej, bohaterowie serialu nie są przedstawieni w sposób idealistyczny. Dzieło Weinera „demaskuje amerykańskie społeczeństwo jako klasowe i arystokratyczne” (Kowalkowska, Pamuła 2010). Widać w nim pogoń za pieniądzem, chciwość czy zakłamanie. Widać również, iż bycie bogatym, mimo dawania przywileju przebywania w zamkniętych kręgach, wcale nie rozwiązuje wszystkich problemów. Wychwycenie tego wszystkiego przez odbiorcę to nadal przykład dekodowania negocjowanego,

gdyż (jak wyznał twórca *Mad Men*) najważniejsza jest przemiana, wpływ epoki na życie postaci i... nostalgia.

W ostatnim odcinku sezonu 1 (*The Wheel*), temat nostalgii jest poruszony przy prezentacji Dona dla przedstawicieli Kodaka, którzy żądają użycia w swojej nowej reklamie słowa „koło”. Don zastępuje je słowem „karuzela”, używając przy demonstracji swojego pomysłu prywatnych zdjęć, na których są jego żona i dzieci. Przedstawiając zdjęcia ze swojego ślubu, pikników, zabaw w ogrodzie, Don nawiązuje do idei zataczania koła, gdyż nowy model Kodaka – „Pozwala nam podróżować w sposób, w jaki podróżuje dziecko. W kółko i w kółko i z powrotem do domu... do miejsca, gdzie jesteśmy kochani”. Rodzinne zdjęcia są wyświetlane jak slajdy, obrazki przedstawiające szczęśliwych bohaterów, którzy jak wiemy z fabuły serialu wcale nie są szczęśliwi. Zdjęcia, które ogląda Don i obecni na prezentacji, stanowią „wehikuł czasu” i tak, jak *Mad Men* – będący projekcją pięknych obrazków - zabierają nas w podróż w czasie „w miejsca, w których bardzo pragniemy się znowu znaleźć” (słowa Dona Drapera w *The Wheel*). Podróż ta jest wywołana nostalgią, którą Don definiuje z greckiego jako „ból ze starej rany”. Właśnie owa nostalgia, jak wyznaje Draper, sprawia, że klient czuje się bardziej związany z produktem, a *Mad Men* jako serial jest przecież produktem z najwyższej półki. Odczytanie go jako rodzaj eskapizmu i refleksji nad zmianami w życiu bohaterów (wywołanymi przez wydarzenia kulturowe, społeczne czy historyczne) tak bliskim odbiorcom, by wracali do nich z sentymentem, to odczytanie preferowane. Trzeba jednak pamiętać, że ten rodzaj dekodowania jest założeniem idealistycznym, przezroczystym, na który nakładają się mniej przezroczyste warstwy interpretacyjne.

Istnienie tych warstw daje widzom możliwość negocjowania z treściami serialu *Mad Men*. Stają się oni współtwórcami znaczeń i aktywnie uczestniczą w procesie konsumpcji produktu stacji AMC. Jest mnóstwo stron internetowych poświęconych fabule, postaciom, interpretacji określonych odcinków, a nawet poszczególnych scen. Zostały one stworzone zarówno przez entuzjastów, jak i krytyków. Są one przykładem wspólnego wysiłku – społecznej praktyki dzielenia się wrażeniami. We współczesnej kulturze to właśnie odbiorca decyduje, jaki ma być dany serial i żadna definicja pojęcia nie będzie w stanie tego fenomenu wyjaśnić.

Bibliografia:

- Baran Stanley, Davis Dennis, 2011, *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*, Beverly, MA.
- Butler Jeremy, 2011, *Smoke Gets in Your Eyes: Historicizing Visual Style in Mad Men*, w: *Mad Men: Dream Come True TV*, red. Gary Edgerton, London, s. 55-71.
- Dymek Jakub, 2014, *Serial fetyszystyczny? Fetysze w „Mad Men”*, w: *Władcy torrentów: wokół angażującego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 63-86; <http://www.krytykapolityczna.pl/artykuly/-film/20131006/dymek-mad-men-i-fetysze> [dostęp: 27.05.2014].
- Fiske John, 2010, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Katarzyna Sawicka, Kraków.
- Gerson Mary Joan, 2011, *The World of „Mad Men”: Power, Surface, and Passion*, „American Journal of Psychoanalysis”, 71, s. 370-375.
- Hall Stuart, 2001, *Encoding/Decoding*, w: *Media and Culture Studies: KeyWorks*, red. Meenakshi Gigi Durham, Douglas M. Kellner, Oxford, s. 163-173.
- Itzkoff Dave, 2012, *The Top Man at „Mad Men” Isn’t Mad Anymore*, „The New York Times”, http://www.nytimes.com/2012/03/11/arts/television/matthew-weiner-is-silent-on-mad-men-seasonpremiere.html?_r=0&pagewanted=3&pagewanted=1 [dostęp: 27.05.2014].
- Kowalkowska Dorota, Pamuła Natalia, 2010 *Raz, dwa, trzy, Ameryka patrzy*, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/1160-raz-dwa-trzy-ameryka-patrzy.html> [dostęp: 27.05.2014].
- McQuail Denis, 2007, *Teoria komunikowania masowego*, tłum. Marta Bucholc, Alina Szulżycka, Warszawa.
- Simon Ron, 2011, *Don Draper Confronts the Maddest Men of the Sixties: Bob Dylan and George Lois*, w: *„Mad Men”: Dream Come True TV*, red. Gary Edgerton, London.
- Williams Zoe, 2012, *The Saturday interview: Stuart Hall*, „The Guardian”, <http://www.theguardian.com/theguardian/-2012/feb/11/saturday-interview-stuart-hall> [dostęp: 27.05.2014].

Anna Krawczyk-Łaskarzewska

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

O skrajnych emocjach w dobie Tumblra i Twittera – przypadek serialu *Castle*

Abstrakt:

Niniejszy rozdział jest poświęcony serialowi *Castle*, a ściślej rzecz ujmując, sposobom, w jaki fani tej produkcji „konsumują” jej postacie i rozwiązania narracyjne za pośrednictwem serwisów społecznościowych. Postaram się dowieść tezy, że „tويترyzacja” i „tumblrzacja” odbioru telewizji wprawdzie poszerzają wachlarz fanowskich praktyk, ale jednocześnie wikłają odbiorców w cyniczną marketingową strategię twórców serialu, poddając w wątpliwość i/albo spłycając ideę widza opornego, zdolnego do krytycznej oceny scenariuszowych uproszczeń i niedorzeczności. Jednocześnie podkreślam wagę emocjonalnego podejścia do seriali, które, przynajmniej w przypadku *Castle’a*, paradoksalnie sprawia, że jego fandom prawidłowo identyfikuje problemy związane z tą produkcją i sposoby ich przewyciężenia.

Słowa kluczowe:

Castle, telewizja, emocje, fandom, media społecznościowe, recepcja, serial kryminalny, Tumblr, Twitter, *Z Archiwum X*

Wstęp

Amerykański serial telewizyjny *Castle* zadebiutował w ramówce stacji ABC 9 marca 2009 roku. Dotychczas wyemitowano 141 odcinków tej produkcji, a od stycznia 2015 roku zaczęto pokazywać drugą połowę jej 7. sezonu. Ten moment w historii nie-młodego już, a zatem podatnego na „zmęczenie” serialu, to dobra okazja, by podsumować jego mocne i słabe strony, a przede wszystkim towarzyszące mu praktyki fanowskie i producenckie. Niniejszy artykuł powstał po części w odpowiedzi na tezę Kristyn Gorton, że sytuacja w dziedzinie studiów nad telewizją dojrzała do tego, by badacze, którzy dotychczas analizowali głównie

ideologiczne aspekty seriali, zajęli się emocjami, jakie towarzyszą ich oglądaniu (Gorton 2009: 2).

Jeszcze w latach 90. Henry Jenkins protestował przeciwko dyskredytowaniu widza emocjonalnego, który z racji swojego niezdyktansowania miał być niezdolny do krytycznej analizy oglądanego produktu (Jenkins 1992: 62). Dekadę później Matt Hills argumentował wręcz, że „bez owej emocjonalności i pasji kultury fanowskie nie miałyby racji bytu” (Hills 2002: 90). Tymczasem i fani, i akademicy „często traktują to przywiązanie jako coś oczywistego albo nie uważają, że powinno stanowić główny obiekt ich badań nad fandomami” (Hills 2002: 90). Z kolei Gorton przypomina, że „sukces programu telewizyjnego i jego recepcja częściowo zależą od emocji, jakie inwestuje weń widz” (Gorton 2009: 6). Pamiętać należy o ambiwalencji, jaka jest wpisana w recepcję seriali online; np. skrajność emocjonalnych postaw wobec *Castle'a* jest wynikiem decyzji producentów i scenarzystów serialu, ale też pochodną charakteru mediów społecznościowych, które do owej emocjonalności wręcz zachęcają.

Co ci przypomina, co ci przypomina...

Jeśli chodzi o przynależność gatunkową *Castle'a*, na pierwszy rzut oka jest to przede wszystkim serial kryminalny, a ściślej tzw. *procedural*: w każdym odcinku prowadzone jest dochodzenie w związku z jakimś morderstwem. Cechą, która go wyróżnia spośród dziesiątek produkcji tego typu jest wymieszanie konwencji kryminału, komedii i melodramatu. Kryminalne zagadki rozwiązuje tu dość osobliwy duet. Richard Castle specjalizuje się w pisaniu bardzo popularnych powieści detektywistycznych, zaś Catherine Beckett jest głównym detektywem wydziału zabójstw dwunastego posterunku nowojorskiej policji. Wprawdzie pisarz twierdzi w odcinku pilotowym, że chce brać udział w śledztwach, gdyż interesują go ich szczegóły techniczne, a także historie kryjące się za morderstwami, ale od samego początku nie ulega wątpliwości, że jeszcze bardziej interesuje go detektyw Beckett, i że jest to fascynacja odwzajemniona.

Mimo sztafażu nieraz makabrycznych zbrodni, *Castle* jest więc w gruncie rzeczy historią miłosną, a jej protagoniści zmuszeni są pokonywać liczne przeszkody, by zostać parą nie tylko

w sensie zawodowym¹. Sceny, w których bohaterowie wspólnie dochodzą do tych samych wniosków na temat tożsamości mordercy, mogą, a nawet powinny kojarzyć się z kulminacją aktu seksualnego i do końca czwartego sezonu stanowią jego ekscytującą namiastkę (odcinek *Murder, He Wrote* żartobliwie nawiązuje do takiej konstrukcji scen). I właśnie ów romantyczny aspekt jest najważniejszy dla wciąż okazałej widowni serialu, w tym zwłaszcza dla zagorzałych fanów, którzy poświęcają serialowi uwagę na forach internetowych, *livejournalach*, a od dobrych kilku lat również na Tumblrze i Twitterze, i innych platformach społecznościowych (Instagram, Pinterest, Snapchat, czy, rzecz jasna, Facebook i Youtube).

Castle nie istnieje w medialnej próżni. Fakt, że jest pokazywany przez stację ABC, narzuca mu oczywiste ograniczenia, a także skłania do porównań z serialami wyświetlanymi równoległe i tymi, które zdążyły się już zapisać w historii gatunku, zarówno jeśli chodzi o statystyki oglądalności, jak i pomysły fabularne. Dla przykładu, mimo późnej godziny emisji, nie znajdziemy w *Castle*'u śmiałych scen erotycznych, a seksualne subkultury są prezentowane z przymrużeniem oka i powierzchownie, choć w atrakcyjnym opakowaniu (*vide*: odcinek *The Mistress Always Spans Twice* w 2. sezonie). Unika się w nim również pokazywania ekstremalnej przemocy, zapewne żeby nie odstraszać starszej, w domniemaniu raczej konserwatywnej widowni² (odcinek *In the Belly of the Beast* w sezonie 6., w którym detektyw Beckett jest torturowana przez podtapianie, miał słabszą oglądalność). Nawiasem mówiąc, w kontekście tej zachowawczości spory dysonans mogą wywoływać długie, wręcz przeestetyzowane ujęcia ciał denatów, nad którymi pisarz często dowcipkuje (np. w odcinkach *Deep in Death* w sezonie 2. i *Heroes & Villains* w sezonie 4.).

Jeśli chodzi o tradycję, *Castle* zapożycza wiele od poprzedników. W licznych wywiadach zarówno twórcy, jak i człon-

¹ Dyskutując o łączącej tę parę relacji, fani serialu używają nazwy Caskett powstałej z połączenia nazwisk bohaterów. Castle i Beckett żartują na temat tej i innych nazw par w odcinku *Murder, He Wrote* w sezonie 5.

² Serial ma od dawna kłopoty z przyciągnięciem widowni z najbardziej pożądanego przez reklamodawców przedziału wiekowego 18-49. Notabene, z badań, o których donosiły popularne portale internetowe w zeszłym roku, wynika, że przeciętny wiek osoby oglądającej telewizję w USA to 54 lata.

kowie obsady serialu dokładają starań, by widzowie kojarzyli tę produkcję pod względem romantyczno-komediowego aspektu z cyklem filmów *The Thin Man*, a jeśli chodzi o obecność pisarza, który jest detektywem-amatorem, z serialem *Murder, She Wrote* (z niezapomnianą rolą Angeli Lansbury). Według mnie bardziej oczywiste, choć może krępujące (z punktu widzenia oryginalności) źródło inspiracji to serial *Ellery Queen* z 1975 roku, którego tytułowy bohater, nieco ciapowaty, ale inteligentny pisarz, rozwiązywał zagadki kryminalne wraz ze swoim ojcem. Dodatkowo *Castle* przywodzi na myśl takie seriale jak *Rewolwer i melonik*, *Hart to Hart* czy *Na wariackich papierach*, a to ze względu na eksponowanie formuły *Unresolved Sexual Tension* (w skrócie UST, czyli nierozładowane napięcie seksualne) i *Will They or Won't They* (*WToWT* – w swobodnym tłumaczeniu: Spikną Się Czy Nie³), ale też *The Rockford Files*, z dziś mocno już anachroniczną postacią seksistowskiego detektywa-twardziela. Zresztą w samym serialu postaci często nawiązują w rozmowach do znanych fikcyjnych postaci i filmów, komiksów czy produkcji telewizyjnych, a także do reguł, jakimi rządzi się gatunek kryminału.

Biorąc pod uwagę pseudonimy, jakie przybierają fani *Castle'a* w mediach społecznościowych, nie będzie nadużyciem stwierdzenie, że znacząca część widowni serialu to „sieroty” po zakończonym w 2002 roku *Z Archiwum X*. *Castle* jest zresztą kręcony przez ekipę, w której znajdziemy sporo nazwisk związanych z tamtym serialem, i odbija się to zwłaszcza na jego wizualnej stronie. Dobrym przykładem mogą być tu zwłaszcza odcinki reżyserowane przez Roba Bowmana. I chociaż imitacja może i jest najwyższą formą pochlebstwa, to jednak w przypadku *Castle'a* trzeba odnotować, że świeci on światłem odbitym. Ujmując rzecz dosadnie, nie jest to serial o wysokich ambicjach artystycznych i pomimo że jest produkowany na dobrym poziomie, nie wyróżnia się niczym. Jego najmocniejszym atutem są decyzje obsadowe, zwłaszcza jeśli chodzi o grających główne role Nathana Filliona i Stanę Katic: dobra „chemia” między aktorami była chętnie porównywana do iskrzenia między Scully i Mulderem (zawiła relacja tamtej pary zrodziła lub przynajmniej spotę-

³ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WillTheyOrWontThey> [dostęp: 17.12.2014].

gowała fenomen shipperyzmu⁴, czyli kibicowania związkom postaci w filmach, serialach, utworach literackich, komiksach, itp.). Bez wątplenia pierwsze trzy sezony *Castle'a* cechował urok i pomysłowość, toteż do dziś stanowią dla wielu fanów punkt odniesienia i pretekst do krytyki kolejnych, mniej udanych sezonów produkcji

Skoro już mowa o *Z Archiwum X*, to z kilku dość buńczucznych wypowiedzi scenarzystów *Castle'a* można było wynioskować, że chcą „poprawić” to, co irytowało fanów serialu Chrisa Cartera, mianowicie traktowanie głównej postaci żeńskiej i relacji dwojga protagonistów. W tym miejscu wypada przypomnieć, że chociaż serial *Z Archiwum X* wywracał typową dynamikę płci i czynił ze Scully postać powściągliwą, nieskorą do emocjonalnych zachowań i do bólu sceptyczną, to jej naukowe, zdroworoządkowe myślenie przeważnie przegrywało w konfrontacji z mrocznymi machinacjami rządów i obcych. W *Castle'u* niewzruszony racjonalizm Catherine Beckett niemal zawsze jest nagradzany, choć często polega ona na intuicyjnym podejściu swojego partnera. Druga zasadnicza zmiana (w domyśle na lepsze) to napięcie między Castle'em i Beckett, którym dane jest skonsumować związek szybciej, niż Scully i Mulderowi, aczkolwiek, o ironio, ze względu na dość osobliwą powściągliwość twórców *Castle'a* (i/albo ich brak woli/zdolności, by ująć w scenariuszach seksualny wymiar relacji między dwojgiem dojrzałych ludzi), i w tym przypadku mamy do czynienia z konsumpcją poza ekranem.

Udręka bez ekstazy

Jak już wspomniałam, zaangażowanie emocjonalne fandomu *Castle'a* nieodmiennie ogniskuje się na parze głównych bohaterów i łączącej ich relacji. O ile pierwsze cztery sezony skłaniały fanów do pytania, czy Castle i Beckett będą razem, o tyle w dwóch następnych rosły nadzieje na sformalizowanie owego związku. Nic zatem dziwnego, że wszelkie oznaki mniej intensywnego iskrzenia między postaciami stały się powodem potężnej frustracji wielbicieli serialu. Poważniejszym problemem sta-

⁴ Ekstremalną, choć coraz częściej spotykaną odmianą shipperyzmu online jest tzw. *RPF fiction*, a zwłaszcza *actorfic*, czyli fanfiki opisujące domniemane związki między aktorami grającymi zakochane pary; zob.

http://en.wikipedia.org/wiki/Real_person_fiction [dostęp: 17.12.2014].

ła się jednak specyficzna gra z uczuciami fanów prowadzona przez pomysłodawcę *Castle'a*, Andrew Marlowe'a i jego współpracowników. Twórcy serialu zdawali sobie sprawę z tego, że widzowie marzą o zobaczeniu bohaterów przed ołtarzem i przez cały 6. sezon podbijali stawkę, niedwuznacznie sugerując w wywiadach i materiałach promocyjnych, że ceremonia ślubna jest jedynie kwestią czasu. Co więcej, scenarzyści kolejnych odcinków wprowadzali (topornie i bez polotu) sceny, które kładły fundament pod oczekiwany przez nich wielki finał, np. w wolnych od ścigania złoczyńców chwilach narzeczeni układali listę gości, szukali miejsca, w którym mogłoby się odbyć wesele, itp. Ostatni odcinek sezonu przyniósł jednak rozczarowującą konkluzję rodem z oper mydlanych. Niefrasobliwość scenarzystów (wyciągnięty niczym królik z kapelusza mąż, którego Beckett miała poślubić w czasach szalonej młodości, porwanie *Castle'a* przez... nie wiadomo kogo, i z niewiadomych powodów⁵) wywołała istną furię i rozgoryczenie wśród nawet najbardziej lojalnych fanów, których część, jeśli wierzyć telewizyjnym statystykom, zarzuciła oglądanie serialu.

Przesłanka, na której opiera się show (dzięki protekcji burmistrza Nowego Jorku pisarz „cywil” może przez wiele lat asystować policjantce, na której wzoruje postać Nikki Heat, panią detektyw z nowej serii swoich powieści), sama w sobie nie jest szczytem realizmu (symboliczna jest chociażby nazwa „dwunasty posterunek” – posterunek policji o takim numerze w Nowym Jorku nie istnieje), lecz fanów rażą przede wszystkim liczne nieścisłości dotyczące realiów prawnych, geograficznych czy psychologicznych, a także niedbały stosunek ekipy *Castle'a* do ważnych z emocjonalnego punktu widzenia szczegółów (np. pierścionek zaręczynowy, który pojawia się i znika z palca Catherine, podobnie jak blizna po ranie postrzałowej, którą policjantka odniosła w wyniku zamachu na jej życie).

W ogólniejszym planie uderza brak pomysłów na nową, emocjonalnie satysfakcjonującą „mitologię” – narracyjny łuk, który przekonująco napędzałby poczynania któregoś z protagonistów – stąd rozwlekane i rozdmuchiwane były wątki, które

⁵ Owe powody, a także tożsamość porywacza, pozostają tajemnicą scenarzystów, pomimo że wyemitowano już trzynaście odcinków nowego sezonu *Castle'a*.

należało zakończyć o wiele wcześniej (*vide*: śledztwo w sprawie zamordowanej matki pani detektyw). Być może przytaczane wyżej przykłady dowodzą, że konwencja przeniesiona z dużego ekranu (pełna wdzięku para detektywów rozwiązuje zagadki kryminalne) wchodzi w paradę regułom produkowania amerykańskiej telewizji (nienormowany czas pracy na planie, konieczność kręcenia ponad dwudziestu odcinków w sezonie, co oczywiście zwiększa prawdopodobieństwo, że część z nich będzie niestrawna, zmiany w gronie scenarzystów skutkujące brakiem narracyjnej spójności serialu, itp.).

Trwające od dawna debaty na forach dyskusyjnych poświęconych *Castle'owi*⁶ nie pozostawiają wątpliwości, że największym problemem serialu jest jednak konsekwentna charakteryzacja i ewolucja postaci. Fani do dziś wytykają twórcom serialu, że przesadzili z metamorfozą i wszystkoizmem głównej postaci żeńskiej – z ładnej, ale nie oszałamiająco pięknej policjantki Beckett przedzierzgnęła się nieomal w supermodelkę w stylowych, acz niepraktycznych kreacjach (na które zresztą osoby wykonującej ten zawód raczej nie byłoby stać), o nienagannej fryzurze i makijażu (nawet jeśli do trupa trzeba jechać głuchą nocą), na monstrualnie wysokich obcasach, bez miligrama zbędnego tłuszczu⁷. Na dodatek obdarza się ją różnymi umiejętnościami i talentami, które objawiają się niczym *deus ex machina*, ilekroć wymaga tego niechlujnie i mało ambitnie prowadzona fabuła. Z kolei Castle'a dotknął proces stanowiący odwrotność ewolucji: z charyzmatycznego pisarza, playboya i zawiadziaki o błyskotliwej inteligencji, a także czułego ojca nie zostało wiele⁸. Castle coraz częściej zachowuje się jak klaun lub mężczyzna-dziecko. Przez większość trzech ostatnich sezonów trudno było nawet pamiętać, że odnosi ogromne sukcesy jako

⁶ Najważniejsze fora internetowe, na których regularnie dyskutuje się o Castle'u to: <http://mb.abc.go.com/discussions/Castle/Discussions/-abc0000d6/1?listMode=13&nav=messages&redirCnt=1>; http://www.imdb.com/title/tt1219024/board/?ref=tt_bd_sm; <http://forums.previously.tv/forum/283-castle/> [dostęp: 17.12.2014].

⁷ Ta ostatnia cecha nie dotyczy Nathana Filliona, odgrywającego rolę pisarza, lecz, jak powszechnie wiadomo, mężczyznom w show biznesie tego rodzaju „zbrodnie i wykroczenia” uchodzą na sucho.

⁸ Próbą wyjścia z tej niemocy na półmetku sezonu 7. są odcinki, w których Castle zaczyna prowadzić śledztwa poza dwunastym posterunkiem, jako prywatny detektyw.

pisarz – literackie aspekty jego działalności rzadko nakręcały fabułę i praktycznie zniknęły z serialu również na poziomie wyrefinowanego, zabawnego podtekstu.

Podsumowując kwestię charakteryzacji, zbyt często protagoniści *Castle'a* wyczyniają rzeczy, których nie uzasadnia ani fabuła danego odcinka, ani ich dotychczasowe zachowania. Co gorsza, postacie drugoplanowe najczęściej nie mają nic ciekawego do roboty. Ów katalog zaniedbań i zaniechań obnaża również głębszy problem narracyjny w *Castle'u*. Wydaje się, że twórcy mają ogólny plan tego, co powinno się stać z postaciami w kolejnych sezonach, ale szczegóły owej drogi (logika przejścia od punktu A do B, akumulacja przeżyć) nie są przekonujące ani interesujące. To, co Andrew Marlowe, faktyczny *showrunner* (i dla wielu sfrustrowanych fanów największe przekleństwo tego serialu), nazywa organicznym podejściem, w praktyce okazuje się zbyt często banalną, schematyczną, niekiedy wręcz infantylną pisaniną.

Pyta i błądzi

Przypadek serialu *Castle* pokazuje fascynującą, choć zarazem frustrującą dynamikę relacji między twórcami i fandomem, a przy tym uzmysławia konieczność powtórzenia niewygodnych dla badaczy telewizji pytań, które w dobie bardziej interaktywnej sieci 2.0 wymagają ponownego postawienia i, być może, zmodyfikowania.

Pierwsze z nich dotyczy, jak zawsze, problemu wartości i hierarchii w kulturze. Które seriale warto badać? Powszechna adoracja serialu *Detektyw* (który, nawiasem mówiąc, z punktu widzenia sztuki filmowej nie oferuje niczego nowego) uprzytomnia nam, że XIX-wieczny model kultury, w myśl którego tylko to co najlepsze zasługuje na uwagę (Arnold 2006: 35), trzyma się mocno, chociaż sporo czasu zajęło badaczom rugowanie owego reakcyjnego oglądu świata. Co zatem z serialami, które, jak np. *Castle*, są przyzwoicie zrealizowane, mają dużą widownię, zagorzały fandom i długą, jak na amerykańskie warunki, historię? Czy powinniśmy je lekceważyć *a priori*, od razu uznawać je za gorsze, niewarte głębszej refleksji, bo są mniej ambitne i nie pretendują do miana oryginalnych? Podejście tego rodzaju wytwarza nierównowagę w badaniach nad serialami: poświęcamy uwagę temu, co można uznać za kamień milowy, rozplywamy się

nad estetycznie wysmakowanymi produkcjami, w ostateczności analizujemy przykłady ekstremalnie złej/nudnej telewizji. Bezpieczny mainstream nie cieszy się specjalnym wzięciem.

Druga kwestia jest technicznej natury. Skoro recepcja zachodzi online, należy poddawać w wątpliwość zarówno wiarygodność, jak i stopień dostępności i archiwizacji danych na platformach społecznościowych⁹. Pomijając ogólny problem obiektywizowania danych, które może wytwarzać każdy w dowolnej ilości (wirtualne awatary, stwarzanie sztucznej przewagi poprzez multiplikowanie internetowych wcieleń – tzw. *sock puppets*, spamowanie, świadome rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji, uskrajnianie ocen itd.), Twitter i Tumblr są z natury ulotne, nie zaprogramowane w sposób ułatwiający życie badaczom. Zresztą nawet fora oficjalne (w tym przypadku, forum udostępniane przez stację ABC i poświęcone serialowi *Castle*) nie oferują w tym względzie lepszej alternatywy. Liczne wątki giną albo po prostu są kasowane, zwłaszcza, gdy dominuje w nich krytyka danego serialu. Zafałszowany zostaje obraz poszczególnych dyskusji, proporcje opinii entuzjastycznych i negatywnych, zawierających konstruktywne zarzuty albo pospolicie głupich w swej agresywności.

Pouczająca, ale i niepokojąca, jest w tym względzie historia popularnego portalu *Television without Pity* (*TwoP* – Telewizja Bez Litości). Na początku 2014 roku zdecydowano się zamknąć powiązane z nim, bardzo prężnie działające forum dyskusyjne, które dzięki przejrzystemu i funkcjonalnemu podziałowi na liczne subfora oferowało przestrzeń do dyskusji dla fanów nawet najbardziej niszowych produkcji telewizyjnych. Praktycznie z tygodnia na tydzień przepadło obszerne internetowe archiwum informacji o tym, jak widzowie reagują na seriale – demonstrujące ich oczekiwania, pozytywne zaskoczenia i rozczarowania. O ile ktoś nie zdołał zachować tego ogromu danych, są one praktycznie nie do odtworzenia. Kolejny raz korporacyjna logika prowadzi do uszczuplenia zasobów, które byłyby niezmiernie przydatne osobom badającym historię recepcji seriali.

⁹ O aspektach etycznych badań online pisała Natasha Whiteman (*Undoing Ethics. Rethinking Practice in Online Research*, 2012, New York), natomiast kwestie techniczne, związane m.in. z siecią 2.0 omówili Ted J. Gayser i Anthony E. Schreiner (*A Guide to Conducting Online Research*, 2009, London – zwłaszcza rozdział 7.).

Nie traci na aktualności pokrewne i częstokroć już wyrażana wątpliwość, czy i jak można uzyskać obiektywne wnioski, skoro przedmiotem badania jest zaledwie ułamek społeczności oglądającej dany serial, i to ten w pewnej mierze fanatyczny, skrajny. W dodatku niemal każdy fandom żywi przeświadczenie o swojej wyjątkowości, tymczasem wydaje się, że fanowskie zachowania są podobne w przypadku każdego popularnego serialu. Wobec tego zasadne staje się pytanie, czy mamy jeszcze do czynienia z tzw. fanem opornym (przez analogię do *resistant reader*), czy tylko doświadczającym *jouissance*. Dorzucmy tu jeszcze kwestię „uśrednienia” i wyważenia opinii na temat danej produkcji. Jak uporać się ze skrajnościami reprezentowanymi przez tzw. krytyków w cywilu? Czy między złośliwościami/wiecznym narzekactwem takich portali jak wspomniany *TwoP* (jego dziedzictwo kontynuuje w mocno rozcieńczonej formie strona *previously.tv*), trollowaniem na forach *IMDB* (*Internet Movie Database*) i „och-achami” tumbrowych i twitterowych kont celebrytów seriali, istnieje jeśli nie złoty, to przynajmniej sensowny środek?

Wreszcie poruszyć trzeba problem interpretacji danych, zwłaszcza tych wymiernych, dotyczących np. wyników oglądalności. Kontekst jest tu szalenie ważny, lecz nie zawsze poświęca mu się należyłą uwagę, i mam tu na myśli zarówno osoby nie zajmujące się telewizją profesjonalnie, jak i analityków/krytyków/blogerów¹⁰, dla których głównym punktem odniesienia i swoistym fetyszem jest dyskurs liczb, przedłużania lub kasowania seriali, ich tasowania w istniejących lub planowanych ramówkach. Nie dość, że z tego samego zestawu danych można wywieść zupełnie odmienne „narracje” (często pod wpływem własnych sympatii i antypatii), to w dodatku od tego obsesyjnego, choć często pełnego ignorancji mędrkowania na temat potencjału danej produkcji zbyt łatwo przechodzi się do wyrokowania o jej wartości artystycznej. W ramach tak silnie spolary-

¹⁰ Mam nadzieję, że nie będzie mi poczytane za złośliwość stwierdzenie, iż polskie portale poświęcone serialom mają ogromne, ale na razie, że się tak wyrażę, niezaorane pole do popisu. O danych dotyczących oglądalności informują dość regularnie takie witryny jak <http://naekranie.pl/> (dawny hatak.pl) czy www.serialowa.pl/, lecz najczęściej bez analizy kontekstu i przyczyn takich. a nie innych wyników.

zwanego dyskursu porażki komercyjne stają się, niejako automatycznie, również porażkami artystycznymi.

Miksowanie, świergotanie: ze skrajności w sprzedajność?

Tumblr i Twitter, portale społecznościowe kategoryzowane jako mikroblogi, od kilku lat stanowią dogodną platformę do promowania rozmaitych produktów, w tym seriali telewizyjnych, ale także azyl dla osób uwielbiających seriale i pragnących wyrażać to uwielbienie na forum publicznym. O Tumblrze często mówi się, że to mało wymagająca zabawa w powielanie obrazków dla gimnazjalistów, a „świergot” Twittera skupia się głównie na towarzyskich rytuałach, lecz oba portale mają coraz bardziej wymierną wartość, również w kontekście reklamowania, oglądania i recenzowania seriali telewizyjnych.

Na przykład jeśli chodzi o Twitter, w grudniu 2014 roku strona Nielsen Social opublikowała statystyki dotyczące stopnia natężenia i rozkładu tematycznego tweetów pisanych przez osoby regularnie oglądające seriale¹¹. W okresie od sierpnia do września 2014 roku badano całodobową aktywność tweetową na temat 72 seriali wyświetlanych co tydzień w ramówkach stacji telewizji naziemnej, satelitarnej i kablowej. Okazuje się, że średnio 68% tweetów pojawia się w sieci podczas emisji nowego odcinka i w okresie od trzech godzin przed emisją do trzech godzin po emisji. Jeśli chodzi o tweetowanie poza tym „okresem szczytu”, wyróżniono cztery główne kategorie tematyczne.

1. Oglądanie programów (46%): widzowie piszą komentarze dotyczące już wyemitowanych (online i powtórki online, DVR, VoD) odcinków;
2. Entuzjazm dla programu (36%): widzowie są podekscytowani i nie mogą się doczekać odcinków, które jeszcze nie zostały wyemitowane;
3. Uwagi o gwiazdach występujących w programach (13%): np. pochwały aktorstwa;

¹¹ Dość obszerny raport wraz z infografiką pt. „From Live to 24/7: Extending Twitter TV Engagement Beyond the Live Airing” został zamieszczony na stronie The Nielsen Company: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2014/from-live-to-24-7-extending-twitter-tv-engagement-beyond-the-live-airing.html> [dostęp: 17.12.2014]. Jego skróconą wersję z komentarzem opublikowała Amanda Kondoloy na stronie <http://tybythenumbers.zap2it.com/2014/12/15/social-tv-rankings-nielsen-releases-new-delayed-viewing-social-media-data/339626/> [dostęp: 17.12.2014].

4. Akcje promocyjne (4%): chodzi tu głównie o uczestnictwo w quizach i ankietach, których treść wiąże się z oglądanym serialem.

Firma Nielsen wyciąga z tej uszczegółowionej wiedzy oczywiste wnioski: telewizja w mediach społecznościowych funkcjonuje 24 godziny na dobę, a zadaniem sieci i agencji reklamowych jest przede wszystkim przywrócić się Twitterowej aktywności widowni w okresach pomiędzy emisjami odcinków seriali na żywo i zagospodarowanie tych przedziałów czasowych „powtórkami, tweetami wysyłanymi przez twórców i aktorów seriali oraz akcjami promocyjnymi”, żeby owo zaangażowanie widzów spotęgować. Ponadto zauważa się, że „podwyższony poziom aktywności podczas emisji odcinków może korzystnie wpłynąć na wyniki ich oglądalności w ciągu następnych trzech dni”. Podsumowując, badanie tego segmentu Twittera ma umożliwić branży telewizyjnej „bardziej całościowe zrozumienie widzów”, a w ostatecznym rozrachunku „pozyskanie większej widowni dla poszczególnych programów” (The Nielsen Company).

Jak wygląda marketingowa praktyka i jakimi metodami buduje się napięcie przed pokazaniem kolejnego odcinka, a także „konserwuje” czy wzmaga rezonans po jego emisji? Wysiłki promocyjne w przypadku większości seriali wyświetlanych obecnie dla widowni amerykańskiej układają się w przewidywalne cykle. *Castle* nie stanowi tu żadnego wyjątku. Na kontach Twittera i Tumblra sponsorowanych przez producentów serialu zamieszczane są np. niepublikowane wcześniej zdjęcia z planu (zachęcające do spekulacji), linki do tzw. *sneak-peeków* (od trzech do nawet pięciu mini-zajawek z ciekawymi scenami z odcinka, który ma być wyemitowany – zawsze podkreśla się, że są to materiały dostępne tylko na wybranych stronach internetowych), teaserów promocyjnych (które ABC nadaje najczęściej bezpośrednio po wyemitowaniu odcinka), krótkie wywiady z twórcami seriali, z aktorami, itp. Cała ta serialowa otoczka na Tumblrze czy Twitterze staje się, oprócz tradycyjnych reklam w prasie czy telewizji, kluczowym elementem „sprzedawania” serialu.

Minęły już czasy, kiedy ludzie związani z produkcją seriali musieli podpisywać kontrakty, w których zobowiązywali się, że np. nie będą wchodzić na strony internetowe z fanfikami (casus Cartera i innych scenarzystów *Z Archiwum X*) lub że nie będą się

udzielać na portalach społecznościowych. Interaktywność w ostatnich latach jest *de rigueur*. Nawet gwiazdy dużego formatu mewają w swoich kontraktach klauzulę określającą minimalne rozmiary aktywności na mediach społecznościowych i narzucającą konkretne zasady (nie)/ujawniania informacji o rozwiązaniach fabularnych w nadchodzących odcinkach (spoilerowanie). Komunikowanie się z fanami za pośrednictwem wspomnianych wyżej platform, tweetowanie podczas emisji odcinka i podsycanie zainteresowania serialem w ogólności stają się normą (czytaj: kolejną formą świadczenia pracy) dla aktorów i twórców.

Ta narastająca interaktywność ma, rzecz jasna, również i niepożądane konsekwencje. Chociaż Twitter oferuje dość iluzoryczny kontakt z gwiazdami, to nawet ta namiastka wzmacnia motywację fanów, by „informować” swoich idoli o uczuciach, jakie budzą w nich poszczególne odcinki serialu. Bezbrzeżna złość (np. z powodu kolejnego rozczarowującego scenariuszowo odcinka) i zachwyty (włosami Beckett, wyjątkowo czułą sceną duetu Caskett, zabawnym powiedzonkiem Castle’a, itp.) koegzystują ze sobą na równych prawach. Komentarze i spoilery wrzucane przez twórców (bardzo świadomie, niekiedy na zasadzie ciosu wyprzedzającego, wprowadzania w błąd, przekory albo prowokacji) mobilizują fanowską bazę, aczkolwiek często w sposób negatywny.

Oczywiście, zarówno Twitter, jak i Tumblr stanowią użyteczne narzędzie dla fanów, którzy w zdecydowanej większości nie czerpią materialnych korzyści z promowania *Castle’a*. Nie należy zapominać o tym, że zwracanie uwagi na powierzchowne aspekty serialu (uroda aktorów, powłóczyście spojrzenia, stroje czy sposób poruszania się bohaterów) jest powodem do dumy, okazją, by manifestować przynależność do fandomu. Ten gest radosnej akceptacji/entuzjazmu można oczywiście krytykować, uznawać za przejaw płytkości i łatwego ulegania perswazji, choć z drugiej strony być może jest on uczciwszy i sensowniejszy niż zagłębianie się szczegóły coraz bardziej przewidywalnych śledstw i sztabowych złoczyńców.

Istotą problemu jest, moim zdaniem, sprzężenie zwrotne na linii twórca-fani. Wprawdzie osoby odpowiedzialne za produkcję *Castle’a* rzadko są gotowe przyznać, że takie sprzężenie zwrotne istnieje, ale niektóre reakcje fanów wytwarzają namacalny efekt w postaci rozleniwienia. Producenci doskonale zdają

sobie sprawę z tego, co ekscytuje fandom. Zamieszczają na afiliowanych kontach szczególnie korzystne ujęcia bohaterów, reprodukują gify, które podkreślają romantyczny aspekt historii duetu, i, co najważniejsze, rzucają mu kolejne „kości” fabularne w samym serialu, np. skoro fani marzą o zalegalizowaniu związku Castle’a i Beckett, pokazuje się im zdjęcia sukni ślubnej i wkleja zajawkę, w której bohaterowie o niej rozprawiają (mimo że panna młoda nie weźmie w niej ślubu), itp.

Większość kont Tumblra poświęconych *Castle’owi* przypomina kolekcje tematycznie posegregowanych gifów (publikujący na nich autorzy często interesują się również innymi serialami czy filmami). Na przykład strona <http://melanieexox.tumblr.com/Castle/> to kompendium wiedzy o *Castle’u*. Znajdują się tu uporządkowane kategorie: blooperzy, rzuty ekranu, fanart, teasery oraz klipy zrobione przez fanów, filmy dokumentujące wydarzenia z udziałem obsady i produkcję serialu, zdjęcia aktorów i cytaty z przeprowadzonymi z nimi wywiadów, linki do ich streamingu na Twitterze, itd. Konto <http://castlequotables.tumblr.com/>, jak wskazuje sama nazwa, służy zamieszczaniu (niezbyt, trzeba przyznać, regularnemu) cytatów z serialu, a także bieżących wiadomości z nim związanych. Z kolei na bardzo popularnym mikroblogu <http://fuckyeahcastle.tumblr.com/> wpisy pojawiają się regularnie, ale treść to zazwyczaj gifowe narracje uwypuklające twarze i ruchy poszczególnych postaci. Podobnie ma się rzecz z Tumblrem na cześć dwojga protagonistów serialu i odtwarzających ich role aktorów (<http://fuckyeahcastleandbeckett.tumblr.com/>) – tu zresztą również zamieszczane są materiały promocyjne nieemitowanych jeszcze odcinków.

Zdarzają się jednak odstępstwa od tej reguły. Dla przykładu na tumblrowym koncie <http://themoonishining.tumblr.com> widnieje dość dużo wpisów komunikujących konkretną treść, i to o charakterze polemicznym. Mikroblog <http://castleconfessions.tumblr.com/> został zamknięty, gdyż, jak stwierdza jego autor, był atakowany za krytyczne nastawienie do serialu (wyrażano na nim frustrację z powodu niedoceniań Castle’a, braku „chemii” duetu Caskett, pomijania znacznej różnicy wieku między bohaterami, życzenia dotyczące rozwoju niektórych postaci – „chcę, żeby znowu droczyli się ze sobą i żartobliwie flirtowali, jak w sezonie 3”, itp.). Jak w przypadku innych Tumblrów,

dla osób prowadzących fanowskie strony *Castle'a* ważny jest aspekt kontaktów z innymi autorami, a także poczucie kontroli nad autoprezentacją: prawdziwe wyróżnienie to bycie otagowanym, i, oczywiście, reblogowanym.

Konkluzja

Jak w wielu innych przypadkach adoracji jakiegoś wytworu kulturowego, widzowie pragną doskonałości i manifestują aplauz dla produktu lub takiego aspektu owego produktu, który postrzegają jako doskonały. Tumblr to nie tylko bezrefleksyjne kopiowanie obrazków. To przede wszystkim wybór takiej cechy serialu, z którą można bez reszty się identyfikować i którą aktywnie się popiera. Takie propagowanie serialu zapewnia przyjemność natychmiastową, zgodną z filozofią i technicznymi możliwościami mediów społecznościowych, a jednocześnie stanowi współczesny odpowiednik reakcji na tzw. *appointment TV* (kiedy rzucało się wszystkie inne zajęcia i oglądało ulubiony program o konkretnej porze) i kultury fanzinowej. Tumblr i Twitter oferują iluzję symbiozy między producentami i fanami¹², jakkolwiek niepokojąco może zabrzmieć taka konstatacja.

Czyżby na naszych oczach historia telefilii zatoczyła pełne koło? Kiedy ponad 20 lat temu Henry Jenkins pożyczył od Michela de Certeau kategorię *textual poachers* i opisał przemianę widza biernego w aktywnego, podkreślając, że widzowie-fani oglądają telewizyjne teksty uważnie, ale emocjonalnie, a w dodatku z krytycznym dystansem (Jenkins 1992), nie mógł przewidzieć epoki smartfonów i komunikacyjnego *multitaskingu*. Nadeszła era widza rozkojarzonego na własne życzenie, uprawiającego krytykę i „fangurlującego”, widza performatywnego (por. Hills 2002: 122), narcystycznego, oglądającego ukochane programy w ilościach hurtowych lub obsesyjnie powracającego do jakiegoś odcinka i/lub wgapiającego się w szczególnie zabawny czy zmysłowy gif. Era widza patrzącego i niepatrzącego. Widza, który ma ściśle określone priorytety, piszącego dużo i czasem świetnie. Widza bulimicznego i obsesyjnego. Widza wrażliwego.

¹² Zdaniem Stephena Harringtona Twitter jest w stosunku do telewizji technologią komplementarną i daje ogromne możliwości dyskretnego badania zachowań widowni telewizyjnej, nawet jeśli uwzględni się ich performatywność (Harrington 2014: 244, 245).

Być może zatem pytanie o widza opornego tu i teraz traci sens. W liczącej ponad cztery dekady historii studiów nad telewizją naukowcy często zadowalali się dychotomią: aktywny/bierny, lecz obecne możliwości technologiczne medium i reguły dyskursu wokół tego medium pozwalają sformułować wnioski, że jest ona nietrafna. Wracając do tezy Kristyn Gorton, że „najsensowniejsze jest zapewne uznanie, iż widownia jest aktywna, ale czasami pasywna, i nigdy nie można jej do końca poznać” (2009: 4), można przyjąć, że współczesny widz jest w dużym stopniu emocjonalny, ale bynajmniej nie głupi i nie bezkrytyczny (por. Gorton 2009: 42). Nie ma tu mowy o sprzeczności czy jakimś nie dającym się przewyciężyć kulturowym rozszczepieniu. Uważna analiza fanowskiej recepcji seriali uprawomocnia wręcz twierdzenie, że instynktowna reakcja fandomu powinna być dla twórców ważnym punktem odniesienia. Jak na ironię, chociaż ten współczesny widz-fan wybiera zasadę przyjemności i pławi się w entuzjazmie, to bywa często bardziej zaangażowany, dociekliwy i sumienny, niż profesjoniści, których za twórcze wysiłki sowsicie się wynagradza i podziwia.

Bibliografia:

- Arnold Matthew, 2006, *Culture and Anarchy*, Oxford.
- Gorton Kristyn, 2009, *Media Audiences Television, Meaning and Emotion*, Edinburgh.
- Harrington Stephen, 2014, *Tweeting about the Telly: Live TV, Audiences, and Social Media*, w: *Twitter and Society*, red. Katrin Weller i inni, New York, s. 237-247.
- Hills Matt, 2002, *Fan Cultures*, London, New York.
- Jenkins Henry, 1992, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London.
- Kondoloy Amanda, 2014, *Social TV Rankings: Nielsen Releases New Delayed Viewing Social Media Data*, 15.12, <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/12/15/social-tv-rankings-nielsen-releases-new-delayed-viewing-social-media-data/339626/> [dostęp: 17.12.2014].
- The Nielsen Company, 2014, *From Live to 24/7: Extending Twitter TV Engagement Beyond the Live Airing*, Nielsen, sekcja Media and Entertainment, <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2014/from-live-to-24-7-extending-twitter-tv-engagement-beyond-the-live-airing.html> [dostęp: 17.12.2014].

Ewa Kujawska-Lis, Andrzej Lis-Kujawski

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Bez tajemnic. Terapeutyczna wartość seriali na przykładzie pierwszego polskiego serialu o psychoterapii

Abstrakt:

Niniejszy artykuł stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, czy serial telewizyjny poświęcony psychoterapii może mieć wartość informacyjną, edukacyjną czy wręcz psychoterapeutyczną w odniesieniu do jego widzów? Podstawą rozważań jest polska adaptacja izraelskiego serialu *Be Tipul* zatytułowana *Bez tajemnic*. Serial *Bez tajemnic* pokazuje nie tylko spotkania terapeuty z pacjentami i jego metody pracy, ale także osobiste problemy, z którymi się boryka i ich związek z wykonywanym zawodem. Serial jest unikalną próbą wprowadzenia do świadomości społecznej problemów związanych z psychoterapią. Ponieważ odgrywa on znaczącą rolę w kształtowaniu postaw wobec terapii, terapeutów i pacjentów, przedstawienie pracy terapeuty ma szczególne znaczenie.

Słowa kluczowe:

serial, psychoterapia, terapia psychodynamiczna, oddziaływanie terapeutyczne, *Bez tajemnic*

Korzystanie z psychoterapii wciąż objęte jest w Polsce swoistą złą wiadomością milczenia. Nadal rozpowszechnione są poglądy, że chodzenie do terapeuty jest dowodem na chorobę psychiczną lub słabość charakteru, a swoich problemów nie należy omawiać z kimś obcym, tylko radzić sobie samemu. Z drugiej strony – wokół terapeutów i ich pracy narosło wiele mitów, nieporozumień i błędnych przekonań. Częściowo wzięły się one zapewne z opowieści rozczarowanych pacjentów; swój wpływ mają także nieliczne postacie psychologów i terapeutów przedstawiane w literaturze i filmie. W niniejszym artykule chcemy się zastanowić, czy serial telewizyjny poświęcony psychoterapii może mieć wartość informacyjną, edukacyjną czy wręcz psychoterapeutyczną

w odniesieniu do jego widzów. Podstawą naszych rozważań będzie serial *Bez tajemnic*, wyprodukowany przez polski oddział HBO. Dotychczas ukazały się trzy sezony: sezon 1. (45 odcinków; emisja od 14 października 2011 do 16 grudnia 2011), sezon 2. (35 odcinków; emisja od 12 listopada 2012 do 28 grudnia 2012), sezon 3. (35 odcinków; emisja od 28 października 2013 do 13 grudnia 2013)¹. Jest to polska adaptacja izraelskiego serialu *Be Tipul*². Wersja oryginalna i wszystkie jej adaptacje to dramatyzowane sesje terapeutyczne prowadzone w gabinecie głównego bohatera – psychologa i terapeuty. W *Bez tajemnic* w rolę doktora Wolskiego wciela się Jerzy Radziwiłowicz.

Zmowa milczenia związana z psychoterapią dotyczy także polskich producentów filmów i seriali. Psychoterapeuta, w przeciwieństwie do lekarzy, policjantów, detektywów i ratowników, rzadko staje się bohaterem filmu, a tym bardziej serialu³. Z punktu widzenia kina akcji to, co dzieje się w gabinecie psychologicznym czy psychoterapeutycznym, nie jest atrakcyjnym tematem wysokobudżetowego filmu, ani nawet niskobudżetowego serialu. Naturalna w obecnych czasach droga wprowadzania ważnych tematów do świadomości społecznej, jaką

¹ Szczegółowe informacje na temat serialu (reżyserowie, obsada, opis sezonów i odcinków) znaleźć można na jego oficjalnej stronie: <http://www.hbo.-pl/series/bez-tajemnic> [dostęp: 10.02.2014].

² Dotychczas ukazały się różne wersje językowe serialu *Be Tipul*, którego twórcą jest Hagai Levi, z Assi Dayanem w roli głównej, między innymi: argentyńska, brazylijska, kanadyjska, niderlandzka, serbska, słoweńska, czeska, rumuńska, węgierska, co świadczy niewątpliwie o nośności formatu tego serialu. Najbardziej znaną adaptacją jest wersja amerykańska Rodriga Garcii zatytułowana *In Treatment*, z Gabrielem Byrne w roli głównej. Oficjalna strona wersji izraelskiej: <http://www.ynet.co.il/home/0,7340,L-5193,00.html>, oficjalna strona wersji amerykańskiej: <http://www.hbo.com/in-treatment/#/> [dostęp: 10.02.2014].

³ Na świecie sytuacja jest nieco inna, choć w porównaniu z innym typem bohaterów, filmów o psychoterapii jest stosunkowo niewiele. Na portalu Ranker zebrano 19 najlepszych filmów o psychoterapii. W pierwszej 10 znalazły się: 1. *Good Will Hunting* (1997), 2. *Ordinary People* (1980), 3. *Shrink* (2009), 4. *Analyze This* (1999), 5. *Grosse Pointe Black* (1997), 6. *Antwone Fisher* (2002), 7. *Don Juan DeMarco* (1995), 9. *The Ninth Configuration* (1980), 9. *What About Bob* (1991), 10. *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975) (<http://www.ranker.com/list/best-psychotherapist-movies-list/>) [dostęp 10.02.2014]. Jak widać, są to wyłącznie produkcje zagraniczne, w Polsce brak tego typu pozycji.

jest film lub serial, w przypadku psychoterapii wyraźnie zawodzi.

Jednocześnie nie można oprzeć się wrażeniu, że zapotrzebowanie na usługi psychologiczne wciąż się powiększa w miarę stopniowego pogarszania się kondycji psychicznej polskiego społeczeństwa, częściowo wynikającej z niezwykłego tempa i komercjalizacji życia. Prawdopodobnie jednak, z wymienionych we wstępie powodów, a szczególnie swoistej stygmatyzacji, wielu potencjalnych pacjentów wciąż waha się przed skorzystaniem z profesjonalnej pomocy. Często także brakuje im wiedzy, czym właściwie jest psychoterapia, na czym ona polega i jakie może przynieść efekty. Kultura korzystania z psychoterapii w Polsce dopiero się rozwija, a z powodu zaszłości historycznych daleko jej do kultury państw Europy Zachodniej lub Stanów Zjednoczonych.

Pewnymi problemami w tym względzie są także brak zadowalających uregulowań prawnych zawodu psychologa oraz stosunkowo niewielka liczba certyfikowanych terapeutów. Pierwszy z nich prowadzi do sytuacji, w której terapią mogą zajmować się przypadkowe osoby, czego skutki mogą być, nie tylko potencjalnie, katastrofalne. To z kolei owocuje uogólnionymi negatywnymi opiniami na temat zawodu psychoterapeuty. Drugi powoduje utrudnienia w dostępie do profesjonalistów. Polska jest jednym z krajów Europy o najmniejszej liczbie psychoterapeutów w stosunku do ludności. Według danych the European Association for Psychotherapy (Europejskie Towarzystwo Psychoterapii, EAP) Polska zajmuje w statystykach 20. miejsce (na 28 możliwych). Oznacza to, że na 100 000 mieszkańców w Polsce przypada zaledwie 8 certyfikowanych psychoterapeutów⁴. Dla porównania w Austrii na 100 000 mieszkańców przypada 86 terapeutów, a na Ukrainie – 1. Zestawienie to pokazuje dobitnie stan polskiej psychoterapii oraz sytuację pacjentów poszukujących specjalistów. Warto jednak zaznaczyć, że rzeczywista sytuacja jest znacznie lepsza niż wynikałoby to z danych podawanych przez EAP, ponieważ nie wszyscy terapeuci są posiadaczami certyfikatów. Mimo to stan obecny wciąż daleki jest od zadowalającego. W przedstawionym kontekście

⁴ <http://www.europsyche.org/cms-tag/138/eap-news> [dostęp: 09.02.2014].

łatwiej jest zrozumieć, jak duża jest nisza edukacyjna i kulturowa dotycząca psychoterapii.

W związku z powyższym tym bardziej trzeba docenić serial *Bez tajemnic*, który pokazuje nie tylko spotkania terapeuty z pacjentami i jego metody pracy, ale także osobiste problemy, z jakimi się boryka i ich związek z wykonywanym zawodem. Serial jest wyjątkową próbą wprowadzenia do świadomości społecznej problemów związanych z psychoterapią, zapoczątkowuje być może zjawisko, które nazwać można „psychoterapią fabularną” lub też „serialem psychologiczno-pomocowym”. Na początek przyjrzyjmy się, jakie jest miejsce omawianego serialu wśród innych, podobnych produkcji.

Teoretycy produkcji telewizyjnych rozróżniają seriale (*television serial*) i serie (*television series*) telewizyjne⁵ (Biellby, Harrington 2008: 70). W serialach wątki narracyjne trwają przez wiele odcinków, czasem ich rozwiązanie zajmuje miesiące a nawet lata, a osobowości bohaterów zmieniają się w czasie⁶. Dla porównania, w serii telewizyjnej postaci pozostają względnie niezmiennie, a każdy odcinek to niezależna, zakończona historia. Jak wskazują badacze, rozróżnienie między serialem i seriał telewizyjną staje się coraz bardziej nieostre.

Inna klasyfikacja dzieli seriale (*television serials*) na dwa typy, w zależności od tego, czy wątki narracyjne zostają zakończone, czy nie. Tak zwane seriale otwartego końca (*open-ended serials*) powstały w latach 30. XX wieku w amerykańskim radiu. Stopniowo format ten został przeniesiony w połowie XX wieku do telewizji, ostatecznie przyjmując postać „oper mydlanych”, które trwać mogą latami. Obecnie seriale otwartego końca kojarzą się z produkcjami powstającymi w USA, Wielkiej Brytanii i Australii, chociaż pomysł został już skopiowany we wszystkich regionach świata. Drugi główny typ serialu to seriale zamknięte-

⁵ W języku polskim takie rozróżnienie nie jest stosowane, obie formy produkcji telewizyjnej nazywane są serialami. Wszystkie parafrazy i tłumaczenia z języka angielskiego: Ewa Kujawska-Lis i Andrzej Lis-Kujawski.

⁶ Podobnie serial definiuje Pamela Douglas, która podkreśla, że w serialu opowieść trwa się przez wiele odcinków, a główni bohaterowie się rozwijają. Jest to tak zwana „długa narracja”, która skupia się przede wszystkim na codziennym życiu i relacjach międzyludzkich, co jest podstawową cechą serialu. Douglas przekonuje, że nawet w serialach science fiction, takich jak *Star Trek*, producentów interesowali przede wszystkim ludzie i ich interakcje (Douglas 2007: 13).

go końca (*closed-ended serials*), w których zamknięcie narracji odbywa się pomiędzy 50 a 200 odcinkami (Biellby, Harrington 2008: 72-73).

Najważniejszą cechą serii telewizyjnej (*television series*) jest jej fragmentaryczność. Podzielona jest ona zawsze na odcinki (epizody), składające się na sezon, lub tworzące wiele sezonów (Stadler, McWilliam 2009: 173). Pod względem produkcji zarówno seriale, jak i serie telewizyjne, różnią się od filmów budżetem, liczbą zaangażowanych osób, miejscem akcji (w każdej z tych kategorii liczba ta jest mniejsza w przypadku produkcji telewizyjnych) (Stadler, McWilliam 2009: 174). Epizodyczność produkcji telewizyjnych sprawia, że w odróżnieniu od filmów, które zawsze są narracjami zamkniętymi (mają początek i punkt kulminacyjny), seriale są postrzegane jako narracje otwarte, w których akcja rozwija się w poszczególnych odcinkach, a oglądane są one w sposób ciągły (Stadler, McWilliam 2009: 228).

Próbując sklasyfikować serial (serię) *Bez tajemnic* w przytoczonych wyżej kategoriach natrafiamy na pewne trudności. Wątki narracyjne mają ewidentne cechy serialu (*serial*) – ewidentnie rozwijają się w czasie, dostrzec można także zmiany osobowości bohaterów. Z drugiej strony każdy odcinek stanowi zamkniętą całość, a postać głównego bohatera pozostaje względnie niezmienna. Podobnie trudno sklasyfikować jednoznacznie *Bez tajemnic* pod względem otwartości zakończenia. To także pewna kombinacja dwóch typów serialu (*serial* i *series*) – sezony są przykładem miniserialu o zamkniętym końcu. Wątki dotyczące pacjentów i samego terapeuty rozwiązują się pod koniec każdego sezonu, a widz ma wrażenie, że historia się zakończyła i może takie zakończenie zaakceptować. Z drugiej strony – każdy nowy sezon jest kontynuacją historii, która potencjalnie mogłaby toczyć się nieomal w nieskończoność. Do gabinetu zawsze przyjdą nowi pacjenci, w życiu terapeuty także zawsze będzie się coś działo. Widz może mieć uzasadnioną nadzieję, że po zakończonym sezonie przyjdzie następny, że to może jednak nie koniec.

Z naszego punktu widzenia takie zawłości teoretyczne są jednak mniej istotne, ponieważ w naszej pracy postaramy się przede wszystkim odpowiedzieć na pytanie, czy widz śledzący losy bohaterów *Bez tajemnic* może odnieść z tego korzyści terapeutyczne, a jeśli tak, to jakie mechanizmy psychologiczne mo-

głyby być zaangażowane w ten proces. Zajmiemy się także realizmem przedstawionego procesu psychoterapii oraz jego przewidywanym wpływem na kształtowanie postaw wobec terapii i jej uczestników.

O tym, jak ważne są to zagadnienia, może świadczyć reakcja Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego (American Psychological Association, APA). Serial *In Treatment* był jednym z tematów dorocznego zjazdu APA w 2008 roku (Schwartz 2008). Para psychologów i psychoterapeutów, Debbie Then i Robert Simmermon, poprowadziła panel dyskusyjny na temat wpływu serialu *In Treatment* na praktykę terapii. Wielu psychologów życzliwie przyjęło serial, który był wykorzystywany nawet na uniwersytetach, jako pomoc dydaktyczna w trakcie zajęć ze studentami. Zauważono też, że pod jego wpływem wiele osób ośmieliło się podjąć terapię. W dyskusji podkreślano realizm postaci i ich problemów, włącznie z problemami terapeuty. Zwróciła na to uwagę Then:

Myślę, że niektórzy ludzie postrzegają terapeutów jako istoty nieomal boskie. Serial jest wspaniały, ponieważ pokazuje terapeutę jako prawdziwą osobę z prawdziwymi problemami (Schwartz 2008).

Jednocześnie zauważono jednak, że serial w niepokojący sposób pokazuje relację terapeuty z jedną z pacjentek oraz możliwość powstania u widzów błędnego przekonania, że do rozwiązania poważnych problemów wystarczy krótka, kilkutygodniowa terapia. Simmermon wskazywał, że przedmiotem dyskusji jest fikcyjna historia stworzona na potrzeby uzyskania efektu dramatycznego, a nie dokumentalny zapis terapii:

Jako psychologowie zaczynamy myśleć „nie powinien być tego zrobić tak szybko”, albo „to się nie powinno stać”. (...) Ale musimy pamiętać, że ludzie, którzy oglądają te programy dostrzegają siłę fikcyjnej narracji, co może nam wyjść na dobre... (Schwartz 2008).

Then za najistotniejsze wartości serialu uznała zdjęcie z terapii odium stygmatu oraz to, że zachęcił on psychologów do otwartych dyskusji o zagadnieniach etycznych terapii (Schwartz 2008). Jak ważna była ta dyskusja świadczy fakt, że dotyczący jej artykuł zamieszczony został na oficjalnej stronie Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego.

W Stanach Zjednoczonych poza środowiskiem psychologów recepcja amerykańskiej wersji serialu była bardzo zróżnicowana. Nie brakowało głosów entuzjastycznych. Przykładem takich opinii może być głos recenzentki *Los Angeles Times*, Mary McNamara (2008):

Jeśli kiedykolwiek brałeś udział w terapii, myślałeś o terapii, znasz kogoś, kto bierze udział w terapii lub kogoś takiego, jak Gabriel Byrne lub/i Dianne West (i myślę, że umieściłam tu zdecydowaną większość Amerykanów), *In Treatment* jest jak używka – silnie uzależniający.

Do pewnego stopnia na taką opinię wpływ mieć mógł również fakt, że jest to serial doskonale wyreżyserowany i zagrany. Jak podkreśla Pamela Douglas, jeśli serial jest dobrze napisany, fani śledzą losy bohaterów i z trudem opierają się ich historii, w miarę, jak rozwija się ona w czasie (Douglas 2007: 10). *In Treatment* charakteryzuje doskonała gra aktorska, a serial obsypany został nagrodami (otrzymał m. in. Emmy, Golden Globe, Writers Guild Award, Peabody Award).

Drugi biegun recepcji wyznaczyła opinia Briana Lowry'ego, felietonisty opiniotwórczego *Variety*:

(...) wszyscy pacjenci są zbyt dziwacznymi, aby można się było do nich odnieść, co oznacza, że albo zostali niepotrzebnie przerysowani albo też coś zostało zagubione w tłumaczeniu. Tylko sprzecząc się Jake i Amy osiągają realistyczny poziom człowieczeństwa, ale nawet oni wnoszą swój wkład w te fałszywe tony (Lowry 2008).

Być może jest to pokłosie tego, że na początku historii produkcji telewizyjnych gra aktorów zbliżona była do gry teatralnej, ze względu na ograniczenia techniczne, takie, jak na przykład nieruchome kamery. Elementy werbalne gry aktorskiej były niezwykle istotne w serialach telewizyjnych. To scenarzysta odpowiadał za stworzenie efektu dramatycznego, a nie reżyser (Cardwell 2007: 185). W serialu o psychoterapii, w którym główną rolę odgrywa dialog, a bohaterowie są osobami zaburzonymi, nietrudno o przerysowanie postaci.

W Polsce serial *Bez tajemnic* nie wywołał szerszej dyskusji w gronie profesjonalistów zajmujących się terapią. Ukazało się także na jego temat stosunkowo niewiele artykułów, co najprawdopodobniej spowodowane było ograniczoną popularno-

ścią kanału HBO. Przytoczone opinie są jednak reprezentatywne dla różnych sposobów myślenia o serialu, zwracają także uwagę na zagadnienia, do których nawiążemy w dalszej części artykułu.

Osobista wizyta w gabinecie terapeuty jest nierzadko trudną decyzją, wywołującą opory, które znikają, kiedy w gabinecie pojawia się niezobowiązująco, jako widz kolejnych odcinków serialu. Tak, jak ludzie zazwyczaj niechętnie przyznają się do swoich problemów, tak z upodobaniem komentują cudze. Serial *Bez tajemnic* umożliwia udział w unikalnym seansie voyeurizmu – niewidzialny widz znajduje się w samym centrum procesu psychoterapii⁷. Na zjawisko to zwróciła uwagę Agnieszka Holland, która reżyserowała niektóre odcinki sezonu trzeciego: „Serial żeruje trochę na naszej chęci podglądania”⁸. Jednak podglądając przez telewizyjną dziurkę od klucza, widz zaczyna jednocześnie lepiej psychoterapię rozumieć, nieznana dotąd rzeczywistość staje się oswojona.

Założyć można, że serial odgrywa znaczącą rolę w kształtowaniu postaw wobec terapii, terapeutów i pacjentów, wpływa nie tylko na tworzenie się społecznych wyobrażeń, ale i oczekiwań, co do realnych kontaktów z terapeutami. Dlatego tym bardziej wypada przeanalizować sposób, w jaki przedstawiono terapię i terapeutę. Kiedy widz rozejrzy się już po obcym sobie świecie terapii, pojawić się u niego może wiele uzasadnionych pytań.

Pierwszym i chyba podstawowym jest ciekawość, czy właśnie tak wyglądają spotkania u psychologa, innymi słowy, czy mój ewentualny terapeuta też będzie działał w taki sposób? Czy metody pracy pokazane w serialu są reprezentatywne dla pracy terapeutów i psychologów? Zasadniczo – są to pytania o kwestie *mimesis*. Odpowiedzi na nie są na tyle istotne w tym sensie, że dotyczą zagadnień, o których laicy mają niewielkie pojęcie. Zaznaczyć należy, że każdy terapeuta ma swój styl pracy, istnieje także wiele tzw. szkół w psychoterapii. To, co widzi-

⁷ Jest to poniekąd związane z samym medium, jakim jest telewizja. Produkcje telewizyjne sprawiają wrażenie, że bohaterowie mówią do widza lub raczej, że mówią do siebie w obecności widza – w jego własnym domu (Douglas 2007: 14). Ze względu na konwersacyjny ton serialu, widz postrzegany jest często w kategoriach uczestnika (Stadler, McWilliam 2009: 175).

⁸ <http://film.interia.pl/wiadomosci/telewizja/news/bez-tajemnic-czas-uwolnic-emocje,1960441,3604> [dostęp: 27.03.2014].

my w gabinecie Andrzeja Wolskiego odpowiada najbardziej tzw. terapii psychodynamicznej, czyli współczesnej terapii wywodzącej się w prostej linii z psychoanalizy Freuda⁹. Terapia ta została jednak pokazana w sposób, który odpowiada potocznym wyobrażeniom na temat tego, jaki powinien być psycholog. Kiedy jeden z pacjentów przegląda książki w gabinecie Wolskiego, natrafia na otwarte pisma Freuda – tego mógłby oczekiwać widz, którego wiedza nie wykracza poza hasła popkultury. Silny wpływ psychoanalizy widać także w sposobie omawiania relacji z pacjentem podczas superwizji. Praktycznie jedynym pojęciem używanym do analizy relacji terapeutycznej jest „przeniesienie erotyczne”, czyli zainteresowanie pacjenta osobą terapeuty natury popędowej¹⁰. Pod tym względem serial odpowiada popkulturowym kliszom dotyczącym terapii i terapeutów, pokazuje także, do jakiego stopnia nasza kultura (i kultura oryginalnego formatu serialu!) przesiąknięta jest ideami Freuda.

Odpowiedź na pytanie nieorientowanego widza o metody pracy potencjalnego terapeuty wcale nie musi być jednoznaczna. Jeśli poszukujący pomocy psychologicznej widz serialu trafi do terapeuty szkoły poznawczo-behawioralnej¹¹, metodyka pracy i przebieg sesji może różnić się w znacznym stopniu od tego, do czego widz zdążył się przyzwyczaić podczas podpatrywania spotkań w gabinecie Wolskiego. Innymi słowy, metody pracy pokazane w serialu są reprezentatywne tylko dla pewnego stylu uprawiania psychoterapii. Z małymi wyjątkami Wolski praktycznie nie czerpie z dorobku innych nurtów psychoterapii, co jest teraz najbardziej charakterystyczną cechą większości terapeutów.

Nieobyty z psychologią widz mógłby także zapytać, czy terapia zawsze trwa tak krótko jak w serialu? Rzeczywiście, leczenie pokazane w serialu trwa przez 7-8 spotkań. Taki skrót czasowy, wymuszony formą medium, jakim jest serial telewizyjny, gdzie terapia danego pacjenta musi zakończyć się w danym

⁹ Por. rozdział *Terapie psychodynamiczne* w obszernej monografii Jamesa O. Prochaski i Johna C. Norcrossa *Systemy psychoterapeutyczne. Analiza Transteoretyczna* (2006).

¹⁰ Por. hasło *Przeniesienie* w *Słowniku psychoanalizy* (red. Burness E. Moore i Bernard D. Fine, 1996, s. 224-266).

¹¹ Por. rozdziały *Terapie behawioralne* i *Terapie poznawcze* w: James O. Prochaska i John C. Norcross, op. cit.

sezonie, a ponadto wszystkie terapie trwają przez taki sam okres czasu, może okazać się mylący. Co prawda, istnieją podejścia, które nazywamy terapią krótkoterminową, ale nawet taki rodzaj pracy z pacjentem zakłada 10-15 spotkań. W rzeczywistości terapia jest procesem co najmniej kilkumiesięcznym, często znacznie dłuższym. Ponadto, długość terapii jest różna w zależności od pacjenta i jego problemów czy zaburzeń. Niektórzy pacjenci wymagają większej liczby spotkań, innym wystarczy krótsza terapia. Serial *Bez tajemnic*, ze względu na swoje ograniczenia, pokazuje proces terapeutyczny w zniekształconej, skróconej perspektywie czasowej. Laik mógłby wyrobić sobie błędne przekonanie, że kilka spotkań w zupełności wystarczy, aby rozwiązać nawet najgłębsze problemy osobowościowe. Zniekształcenie to spowodowane jest wymogami i formatem serialu. Podobne zjawisko obserwujemy w odniesieniu do czasu jednego spotkania. Jeden odcinek serialu to 25 minut. Realne spotkania z terapeutą są dłuższe i trwają z reguły około godziny.

Podobnie rozczarowanie mogłoby się pojawić u widza przy próbach znalezienia terapeuty podobnego do serialowego Andrzeja Wolskiego. W Polsce większość specjalistów prowadzących psychoterapię to kobiety, zdecydowana większość korzystających z usług psychoterapeutów to także kobiety. Wystarczy spojrzeć na listę certyfikowanych terapeutów Polskiego Towarzystwa Psychologicznego (PTP), powszechnie dostępną w Internecie – znajduje się na niej 48 mężczyzn i 141 kobiet, z czego wynika, że mężczyźni to 26% tej grupy¹². Oczywiście, nie wszyscy czynni zawodowo terapeuci są członkami PTP i posiadają certyfikaty tego towarzystwa, wydaje się jednak, że taką proporcję można przyjąć jako orientacyjną w zawodzie terapeuty. Serial pokazuje rzadszą sytuację, kiedy terapeutą jest mężczyzna. Postać kobiety-terapeuty podwyższyłaby zatem realizm serialu, byłby to także jeden z elementów adaptacji scenariusza do warunków polskich.

Po wyjaśnieniu tych wstępnych wątpliwości czy raczej błędnych wyobrażeń, jakie mogły pojawić się u potencjalnego widza, przejdźmy teraz do wskazania elementów serialu, które mają niewątpliwą wartość terapeutyczną. Najbardziej chyba

¹² Oficjalna strona Polskiego Towarzystwa Psychologicznego: <http://www.ptp.org.pl/> [dostęp: 10.02.2014].

przemawia do widza fakt, że pacjenci doktora Wolskiego z pewnością nie są szaleni, nie popadają w obłąd, nie mają urojeń ani halucynacji – są całkiem zwykłymi ludźmi, którzy nie radzą sobie z problemami. To zapewne jedna z pierwszych refleksji widza – z pacjentów zostaje zdjęte wstydlive odium bycia „świ-rem” czy „czubkiem”, żeby użyć tylko najłagodniejszych określeń. Okazuje się także szybko, że praca terapeuty to coś dużo więcej niż kiwanie głową, patrzenie w sufit i inkasowanie należności za wizytę. Format serialu pokazujący pracę terapeutyczną opierającą się na dialogu terapeuty i pacjenta, czy monologu pacjenta, któremu przysłuchuje się terapeuta, by następnie odpowiednio nań zareagować, jest wprost idealną ilustracją klasycznych produkcji serialowych. W serialu telewizyjnym narracja opiera się na dialogu, a nie na sugestywnej scenerii, innymi słowy dużo większe znaczenie ma „opowiadanie” niż „pokazywanie”¹³. W związku z tym wykorzystywane są głównie zbliżenia, które przyczyniają się do budowania postaci i przedstawiania dialogu, jaki się między nimi toczy (Stadler, McWilliam 2009: 177-178). *Bez tajemnic* to posunięte do granic możliwości operowanie słowem i zbliżeniem, gdzie wielki plan ukazuje stany psychiczne i emocje pacjentów podczas każdej wizyty i reakcje terapeuty, jego wysiłki, by pomóc pacjentom rozwiązać ich problemy.

Bardzo szeroki jest zakres problemów, z jakimi borykają się pacjenci przedstawionych terapii. Do terapeuty przychodzą ludzie, którzy mają kłopoty ze swoją seksualnością, nie radzą sobie z bliskimi relacjami, chorobami, stresami, żyją w ciągłych konfliktach z małżonkami lub rodzicami. Pokazane historie to także problemy związane z molestowaniem, gwałtem, rozterkami religijnymi, przeżywaniem odrzucenia przez rodziców, starością, budowaniem relacji z dorosłymi dziećmi. To krótkie przedstawienie nie pozostawia wątpliwości – bez większej przesady uznać można, że serial bazuje na wątkach uniwersalnych dla ludzkiej egzystencji. Na tej podstawie kolejne odcinki serialu

¹³ Prowadzenie narracji w serialu telewizyjnym za pomocą kanału werbalnego ma swoje źródła w korzeniach, z jakich „wyrósł” serial. Jak podkreślają teoretycy zajmujący się filmoznawstwem i nowoczesnymi mediami, produkcje telewizyjne mają swoje źródło w kinematografii, teatrze i radiu (Stadler, McWilliam 2009: 228). Teatr, a zwłaszcza radio, tworzą dramatyzm sytuacji i budują narrację głównie za pomocą słowa mówionego.

umożliwiają widzowi coraz większą identyfikację z ukazanymi bohaterami i ich problemami. Pozwala to na rozpoznawanie głębszych treści własnego życia psychicznego i skupienie się na swoich problemach. Z podobnym zjawiskiem mamy do czynienia podczas terapii grupowej, zwłaszcza w podejściu Gestalt. Kiedy jedna osoba z grupy pracuje nad swoimi problemami, pozostałe mają okazję zagłębić się w siebie i wsłuchiwać się w swoją reakcję, która często jest odpowiedzią na podobny problem we własnym życiu. Powstaje oddźwięk emocjonalny, samorefleksja uczestników pogłębia się¹⁴. Ten sam mechanizm może wystąpić w różnym stopniu podczas wirtualnego uczestnictwa w terapii za pośrednictwem serialu. Możliwości identyfikacji zostają powiększone przez różnorodną charakterystykę bohaterów: różnią się oni płcią, wiekiem, pochodzeniem społecznym, najważniejszymi problemami. Słowem, każdy z widzów znajdzie w serialu taką historię, która porusza jego wątki osobiste lub też wątki osobiste najbliższych mu osób.

Jednym z kluczowych aspektów dla twórców każdego serialu telewizyjnego jest reakcja widzów (Stadler, McWilliam 2009: 175). Zazwyczaj chodzi o to, by stworzyć więź między widzami a bohaterami serialu na tyle silną, by widz rutynowo zasiadał w zaciszu domowym i śledził ich losy. W przypadku *Bez tajemnic* przedstawiona tematyka sprawia, że widz może się identyfikować z niektórymi problemami bohaterów, co może potencjalnie mieć na niego wpływ terapeutyczny, gdyż wchodzi on w rolę „wirtualnego pacjenta”, konfrontując się z własnymi problemami. Z drugiej strony, jak podkreślają recenzenci, jeśli z jakiegokolwiek powodu widz nie ma ochoty oglądać wątku dotyczącego danego pacjenta, może go po prostu pominąć i nie zasiadać przed telewizorem (McNamara 2008)¹⁵.

To, że w oglądanej „psychoterapii fabularnej” wielu widzów z łatwością odnajdzie własne problemy, z pewnością jest jedną z tajemnic sukcesu serialu. Jak działa opisany mechanizm identyfikacji wskazać można na przykładzie terapii Janiny Ptak (sezon 3.). Janina to kobieta w wieku 65 lat, nieomal archetypo-

¹⁴ Por. rozdział „Terapia Gestalt i terapie oparte na doświadczeniu” w James O. Prochaska i John C. Norcross, op. cit.

¹⁵ Co ciekawe, opór przed śledzeniem danego wątku, na jaki wskazuje Mary McNamara, może być związany z osobistymi przeżyciami, a raczej ich wyparciem.

wa „matka Polka”, ze wszystkimi jej wadami i zaletami, nakłoniła do podjęcia terapii przez córkę. Jak powiedziała Agnieszka Glińska, reżyserka tego wątku sezonu 3.:

To niezwykle wyraźnie umieszczona w polskich realiach historia. Biografia Janiny Ptak obchodzi i dotyka, bo jest życiorysem naszych mam i babć – kobiet, które wypełniały swoje role żony i matki, żyjąc dla innych, poświęcając się rodzinie i nigdy nie dawały sobie pozwolenia na myślenie o sobie. Janina straciła sens życia¹⁶.

Nawet pobieżna lektura opinii na forach internetowych pozwala zauważyć, że ten wątek zebrał najwięcej chyba pozytywnych komentarzy, zarówno ze względu na tematykę, jak i grę aktorską Stanisławy Celińskiej. Być może nie powinno to dziwić, zważywszy na to, że serial *Bez tajemnic* chętniej oglądają kobiety¹⁷, jest to jednak dodatkowe zjawisko pokazujące wpływ, jaki może mieć identyfikacja z bohaterką.

Wartość terapeutyczna serialu opiera się także na ukazywaniu zagadnień często zaniedbywanych w dyskusji publicznej – takimi sprawami mogą być doświadczenia osób w wieku senioralnym, problemy dojrzewania osób homoseksualnych, radzenie sobie z doświadczeniem śmiertelnej choroby, czy też skutkami gwałtu lub molestowania. Tutaj znowu można nawiązać do wątku Janiny Ptak. Jak powiedział Przemysław Nowakowski, główny scenarzysta serialu:

Kreśląc tę postać, chcieliśmy pokazać, że głos takich osób również powinien być słyszalny. Często w naszej kulturze podobne osoby niestety są psychane na margines¹⁸.

Siła oddziaływania serialu opiera się zatem nie tylko na uniwersalnych problemach, ale także poruszaniu tematów często budzących skrępowanie czy też objętych tabu milczenia.

Kolejnym elementem, który może mieć zdecydowanie terapeutyczny wpływ na potencjalnego widza, jest pokazanie po-

¹⁶<http://www.swiatseriali.pl/seriele/bez-tajemnic-666/news-bez-tajemnic-po-raz-trzeci,nld,983948> [dostęp: 26.03.2014].

¹⁷<http://forum.wirtualnemedi.pl/19-tys-widzow-oglada-serial-bez-tajemnic-w-hbo-t46255.html?sid=09f7315bee8e086f278e16ab2774eb5e> [dostęp: 26.03.2014].

¹⁸<http://natemat.pl/87203,stresujaca-rola-matki-polki-czy-zawsze-musi-sobie-wszystkiego-odmawiac> [dostęp: 27.03.2014].

zytywnych efektów współpracy z terapeutą. Wszyscy pacjenci Wolskiego doświadczają poprawy, rozwiązują swoje najbardziej dokuczliwe problemy, przynajmniej w takim stopniu, aby móc dalej radzić sobie z życiem i innymi problemami, jakie nieuchronnie napotkają. Serial pokazuje, że niezależnie od wieku i skali negatywnych doświadczeń możliwe jest ułożenie sobie lepszego i bardziej satysfakcjonującego życia. Pomaganie pacjentowi w budowaniu nadziei na lepszą przyszłość jest jednym z podstawowych zadań terapeuty. Przekaz skierowany do widza jest tutaj wyrazisty – skoro ludzie z tak poważnymi problemami potrafili się zmienić, to tym bardziej może to zrobić „zwykły człowiek”. Może – pod warunkiem, że zechce i spotka odpowiedniego terapeutę. Jeśli chodzi o budowanie dobrego klimatu dla zrozumienia psychoterapii oraz podniesienia prawdopodobieństwa korzystania z psychoterapii wymowa serialu w tym względzie jest jednoznaczna.

Niestety, uważny widz zauważy w serialu także elementy, które mogą osłabić jego motywację do szukania pomocy psychologicznej, treści działające antyterapeutycznie. Przyjrzyjmy się bliżej serialowemu terapeutce. Pokazanie jego życia prywatnego, dylematów, związków pracy i życia rodzinnego zdecydowanie podwyższa wiarygodność psychologiczną serialu. Wiele opinii, jakie odnaleźć można na forach dyskusyjnych, zgodnie głosi, że to jeden z najsilniejszych punktów serialu. Przedstawienie terapeuty jako człowieka z własnymi problemami obala jeden z zakorzenionych powszechnie mitów dotyczących zawodu psychologa – ludziom zbyt często wydaje się, że psychologowie żyją bez problemów, i potrafią poradzić sobie z każdą sytuacją. Tymczasem okazuje się, że pewne problemy są uniwersalne, dotyczą życia, pracy i rodziny, nikt nie jest w stanie ich uniknąć, wszyscy są na nie podatni. Serialowy terapeuta też przeżywa różnego typu problemy, stopniowo traci zapał i motywację do pracy. Dochodzi do tego, że zmęczony pomaganiem, wypalony zawodowo, musi sobie zrobić roczną przerwę. Wiele także można mu zarzucić, obserwując, jak zachowuje się w roli męża i ojca. Wolski nie potrafi poradzić sobie z kryzysem małżeńskim, wygląda na to, że jego profesjonalne umiejętności i wiedza zawodzą kompletnie, gdy w grę wchodzi jego własne małżeństwo i relacje z najbliższymi. Jest to kolejna ilustracja powiedzenia, że „szewc bez butów chodzi”. Zapewne nie takie są oczekiwania dotyczące tera-

peuty, do którego chcialby udać się widz serialu. Wprowadzenie wątków osobistych do serialu miało go uatrakcyjnić, zwiększyć jego dramatyczność, z punktu widzenia oddziaływania terapeutycznego serialu – skutek jest jednak odwrotny.

Realistyczne pokazanie terapeuty w wymiarze prywatnym prowadzi do pewnych problemów, jakie mogą być związane z recepcją serialu. Terapeuta przedstawiony w taki sposób jest aż za bardzo ludzki. Obserwujemy u niego zachowania, które nie przystoją profesjonalście. Serialowy terapeuta nie potrafi poradzić sobie z uwodzącą go atrakcyjną pacjentką Weroniką, zdarzyło mu się wszcząć o nią bójkę z innym pacjentem Szymonem, z którym miała romans. Jakby sytuacja nie była wystarczająco skomplikowana, po samobójczej śmierci Szymona Wolski poszedł na jego pogrzeb właśnie z Weroniką. Stopniowo poddawał się zauroczeniu pacjentką, co dodatkowo pogłębiało jego kryzys małżeński (sezon 1.). Słowem – doktor Wolski ma trudności w utrzymaniu zawodowego dystansu. Jego drugi superwizor nazywał to „skłonnością do przekroczeń”, odnosząc się w ten sposób do trudności w oddzieleniu życia prywatnego i zawodowego oraz nadmiernego zaangażowania w terapię niektórych pacjentek.

Wrażenie, że dzieje się coś dziwnego może pojawić się także, kiedy uważniej przyjrzymy się relacjom, jakie wiążą doktora Wolskiego z superwizorami. Pierwsza superwizorka, Barbara Lewicka, to dawna szefowa i przyjaciółka. W przeszłości wydała o nim negatywną opinię, czym pokrzyżowała karierę Wolskiego, z tego powodu ich relacja zabarwiona jest zadawnionymi urazami. Barbara odgrywa w serialu dziwną rolę, łącząc bycie superwizorem z prowadzeniem terapii małżeńskiej Andrzeja i jego żony (sezon 1. i 2.). Żaden szanujący się superwizor nie doprowadziłby do takiej sytuacji występowania w podwójnej roli. Drugi superwizor, młody terapeuta Tomasz Suliński, to byłby student Wolskiego. Różnica wieku sprawia, że między Wolskim i Sulińskim toczy się zakamuflowana walka o pozycję samca alfa. Wolskiemu trudno jest wyrzec się oceniania młodszego kolegi i protekcjonalności oraz starań panowania nad sytuacją (sezon 3.). Serial *Bez tajemnic* pokazuje sytuacje, które nie mogą być wzorem relacji terapeuty z superwizorami.

Bohater serialu wchodzi w relacje, które są niezgodne z etyką zawodową, niekiedy doprowadzając do znacznego zamieszania. Wolski potrafi zgłosić się do byłej pacjentki po pomoc prawną, angażuje się w jednoczesne leczenie dziecka, rodziny i pary (funkcje te należą do różnych osób), pracuje „terapeutycznie” nawet wtedy, kiedy para już dawno się rozstała. Niejasna była także jego rola podczas kończącego sezon 3. spotkania z Dagmarą, utrzymującą, że Suliński wykorzystał ją seksualnie. Trudno określić, w jakiej roli Wolski wtedy wystąpił – czy był mediatorem, superwizorem, sędzią, czy też jednoosobową komisją ds. etyki? Tego typu kwestie etyczne dostrzegli i skrytykowali także recenzenci amerykańskiej adaptacji serialu. Już po 1. sezonie Troy Patterson napisał:

Gdyby Weston [odpowiednik Wolskiego] był prawdziwym psychologiem, groziłaby mu utrata licencji trzy czy cztery razy – ze względu na konflikt interesów, ze względu na bójki, ze względu na tak kolosalnie soczysty język, że już to samo w sobie musi być błędem w sztuce (Patterson 2008).

Uważny widz zauważy także, że Wolski sztywno trzyma się swoich metod działania na zasadzie „człowiekowi z młotkiem wszystko wydaje się gwoździem”. Jego psychodynamiczny warsztat pracy nie uwzględnia najlepszych i najskuteczniejszych metod wypracowanych na przykład do radzenia sobie z napadami paniki, co najwyraźniej można było zaobserwować na przykładzie terapii Gustawa (sezon 3.). Metody Wolskiego pokazane w serialu są skuteczne, czasem jednak nasuwa się pytanie, czy celu nie można było osiągnąć szybciej i jeszcze efektywniej. Ale Wolski jest przywiązany do swoich metod, wywodzących się, jak już wspomnieliśmy, pośrednio od samego Freuda.

Podsumowując, to właśnie w tym ludzkim przedstawieniu terapeuty, z jego problemami, niezręcznościami i błędami, kryje się największe zagrożenie dla recepcji serialu. Z pewnością nikt nie odmówi Andrzejowi Wolskiemu niezwykłego zaangażowania w pracę i problemy swoich pacjentów. Jednak obserwowanie błędów, które popełnia, może być dla serialu czynnikiem antyterapeutycznym. Co ciekawe, błędy te jednak nie przekładają się na niepowodzenia terapii, które nieodmiennie kończą się dobrze, z jedynym wyjątkiem wątku Szymona, który popełnił samobójstwo (sezon 1.).

Oglądając kolejne sezony serialu można zaobserwować ciekawą asymetrię. Elementy terapeutyczne, które mogą być pomocne i zostać przez widza wykorzystane do samorefleksji widoczne są gołym okiem i łatwo przez niego odbierane. Elementy antyterapeutyczne dostrzegalne są tylko lub głównie dla osób mających pewną wiedzę o terapii. Przeciętny widz uzna zapewne, że „to tak ma być”, i zapewne nie poczuje się zniechęcony błędami i niezręcznościami Wolskiego. Może wręcz przeciwnie – wzmocni to sympatię widzów do niego, bo, jak wiadomo z psychologii społecznej, bardziej lubimy osoby, które mają swoje wady i niedoskonałości niż postacie „pomnikowe” (por. Aronson, Wilson, Akert 1997).

W takim razie, czy serial odpowiada potrzebom społecznym i czy może mieć znaczenie terapeutyczne? Czy można dzięki oglądaniu procesu terapeutycznego innej osoby „przeżyć” kawałek własnej terapii? Lektura wypowiedzi internautów nie pozostawia co do tego wątpliwości. Omówione elementy fabuły sprawiają, że na forach pojawiają się wpisy takie jak „Można sobie samemu zrobić terapię”. Jako podsumowanie naszych rozważań niech posłużą słowa Macieja Stuhra, jednego z aktorów serialu. Zapytany przez dziennikarza „A czy z tej serialowej psychologii wynika coś więcej niż tylko wysokiej klasy rozrywka?”, Stuhr odpowiedział:

Podobno po emisji *Bez tajemnic* wzrosła liczba osób chodzących na psychoterapię w Polsce. Może to zbieg okoliczności, a może serial trochę odczarował psychoterapię, ludzie przekonali się, że można porozmawiać o swoim życiu, spróbować je uporządkować i nie ma w tym nic stygmatyzującego¹⁹.

Może wszystkie omówione czynniki zachęcą potencjalnych pacjentów do korzystania z terapii? Może pewnego dnia terapeuci znajdą się w sytuacji, kiedy pacjent przy pierwszej wizycie zapyta: czy pan leczy tak jak dr Wolski?

¹⁹http://wyborcza.pl/1,75475,14871268,Najlepszy_polski_serial_Trzeci_sezon_Bez_tajemnic.html#ixzz2x4iaCdae [dostęp: 31.03.2014].

Bibliografia:

- Aronson Elliot, Wilson Timothy D., Akert Robin M, 1997, *Psychologia społeczna. Serce i umysł*, tłum. Joanna Gilewicz, Poznań.
- Biellby Denise D., Harrington C. L., 2008, *Global TV. Exporting Television and Culture in the World Market*, New York, London.
- Cardwell Sarah, 2007, *Literature on the Small Screen: Television Adaptation*, w: *Cambridge Companion to Literature on Film*, red. Deborah Cartmell, Imelda Whelehan, Cambridge, s. 181-196.
- Douglas Pamela, 2007, *Writing the TV Drama Series. How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- <http://film.interia.pl/wiadomosci/telewizja/news/bez-tajemnic-czasuwolnic-emocje,1960441,3604> [dostęp: 27.03.2014].
- <http://forum.wirtualnemedia.pl/19-tys-widzow-oglada-serial-bez-tajemnic-w-hbo-t46255.html?sid=09f7315-bee8e086f278e16ab2774eb5e> [dostęp: 26.03.2014].
- <http://natemat.pl/87203,stresujaca-rola-matki-polki-czy-zawsze-musi-sobie-wszystkiego-odmawiac> [dostęp: 27.03.2014].
- <http://www.europsyche.org/cms-tag/138/eap-news> [dostęp: 09.02.2014].
- <http://www.hbo.com/in-treatment/#/> [dostęp: 10.02.2014].
- <http://www.hbo.pl/series/bez-tajemnic> [dostęp: 10.02.2014].
- <http://www.ptp.org.pl/> [dostęp: 10.02.2014].
- <http://www.ranker.com/list/best-psychotherapist-movies-list/> [dostęp: 10.02.2014].
- <http://www.swiatseriali.pl/serie/bez-tajemnic-666/news-bez-tajemnic-po-raz-trzeci,nId,983948> [dostęp: 26.03.2014].
- <http://www.ynet.co.il/home/0,7340,L-5193,00.html> [dostęp: 10.02.2014].
- http://wyborcza.pl/1,75475,14871268,Najlepszy_polski_serial_Trzeci_season_Bez_tajemnic.html#ixzz2x4iaCdae [dostęp: 31.03.2014].
- Lowry Brian, 2008, „*In Treatment*”, <http://variety.com/2008/film/-reviews/in-treatment-4-1200548971/#> [dostęp: 12.06.2014].
- McNamara Mary, 2008, „*Treatment*” cures the rerun blues. *Strike te-dium has put us in therapy. Dianne Wiest, Gabriel Byrne make it all better.* „Times”, 28.01, <http://articles.latimes.com/-/2008/jan/28/entertainment/et-treatment28> [dostęp: 12.06.2014].
- Moore Burness E., Fine Bernard D., 1996, *Słownik psychoanalizy. Klasyczne pojęcia, nowe koncepcje*, tłum. Ewa Modzelewska, Warszawa.

- Patterson Troy, 2008, *Crazy Talk. Why the new HBO drama „In Treatment” will make your head hurt*, http://www.slate.com/articles/arts/television/2008/01/crazy_talk.html [dostęp: 10.02.2014].
- Prochaska James O., Norcross John C., 2006, *Systemy psychoterapeutyczne. Analiza Transteoretyczna*, tłum. Danuta Golec, Anna Tanalska-Dulęba, Maria Zakrzewska, Warszawa.
- Stadler Jane, McWilliam Kelly, 2009, *Screen Media: Analysing Film and Television*, Crows Nest.
- Schwartz Dana, 2008, „*In Treatment*” gets the treatment. *Psychologists look at how accurately the TV series portrays the profession*. „Monitor”, tom 39, nr 9, s. 54, <http://www.apa.org/monitor/2008/10/tv-series.aspx> [dostęp: 10.02.2014].

Dagmara Łuba

Uniwersytet Jagielloński

Embrace the madness

- mroczna władza *Hannibala* nad umysłami

Abstrakt:

Na przykładzie intertekstualnej autorskiej reinterpretacji postaci doktora Lectera wskazuję, iż seryjny morderca, figura perwersyjnej zbrodni, stoi obecnie w samym środku naszej współczesności, będąc realną postacią z krwi i kości, ale także uosobieniem całej mrocznej strony ludzkości oraz źródłem fascynacji. Hannibal to figura, która zawładnęła masową wyobraźnią poprzez obalenie kluczowego tabu zachodniej kultury – tabu kanibalizmu. Będąc tego tabu uosobieniem i symbolem, postać Hannibala stoi w samym środku perwersyjnej struktury przyjemności, którą czerpie z popełnionego zła. Hannibal to jednocześnie figura subwersji i awersji, obiekt i abiekt. Czy zatem postać Hannibala nie jest realizacją niebezpiecznego fantazmatu, posiadaczem niemożliwej *jouissance*, ziszczeniem najgłębiej skrywanych fantazji całej ludzkości...? *Let the mind games begin.*

Słowa kluczowe:

Hannibal, seryjny morderca, perwersja, przyjemność, kanibalizm, posthumanizm

Mind games – to dosłownie: gry umysłu, gry logiczne; szerzej: operacje wykonywane na naszej jaźni w celu jej kontrolowania i dokonania manipulacji, gra na naszych uczuciach i emocjach. Określenie to doskonale sprawdza się jako termin operacyjny, otwierający możliwość opisanie strategii wielokrotnie wykorzystywanej już w narracjach filmowych, dotyczących tematyki seryjnych morderców. Utrwalony w kulturze schemat polega na umieszczeniu w kadrze dwóch antagonistycznych bohaterów, którzy prowadzą ze sobą ten rodzaj gry. Jej podstawowe zasady zakładają, iż poszukiwanie sprawcy i zbrodniarza leży po stronie przedstawiciela systemu sprawiedliwości, który decyduje się na wejście w mroczną grę i rozpoczęcie nierównej rozgrywki ze swoim przeciwnikiem. W ostatnich latach, w obrębie serialowych

produkcji, dokonało się istotne przesunięcie w ramach tego wzorca. O ile przez długi okres dwudziestowiecznej kariery kinematografii obserwowaliśmy seryjnych morderców z perspektywy tropiących ich stróżów prawa, pilnujących porządku prawnego i moralnego, których spojrzenie niemal automatycznie stawało się także spojrzeniem odbiorcy, o tyle w ostatnich latach, głównie dzięki telewizyjnym seriom, perspektywa ta ulega zmianie. Od tradycyjnego modelu, w którym główną postacią był zwykle detektyw (w produkcjach o charakterze kryminalnym) przechodzimy ostatecznie do takiego wariantu serialowych produkcji, w których centralną postacią jest już morderca i to właśnie jemu zostaje udzielony głos. Pierwszy model zakłada lokowanie sympatii widza po stronie stróża prawa oraz dzielenie z nim światopoglądu i oceny moralnej, drugi zaś diametralnie odwraca oswojoną już formułę, każąc widzom podążać za działaniami i refleksjami samego mordercy, który w tym przypadku urasta do rangi centralnej postaci całej produkcji. Seriali posługujących się tego typu zabiegiem jest obecnie coraz więcej – tworzą one rodzaj kryminologicznej serialowej mapy, coraz śmielej eksplloatującej kwestie związane z fenomenem seryjnego morderstwa. Nie inaczej dzieje się w interesującym mnie szczególnie serialu *Hannibal*, który twórczo rozwija strategię zapoczątkowaną na szeroką skalę przez prekursorskiego *Dextera*, emitowanego przez stację Showtime w latach 2006-2013. *Dexter* jako projekt zamknięty zilustrował tezę, iż przedstawienie postaci rozkoszującej się zabijaniem bez zastosowania żadnego ekranu pośredniczącego, usprawiedliwiającego jej postępowanie, nie jest możliwe w telewizji publicznej, *Hannibal* zaś pokazuje coś zupełnie odwrotnego – wraz z nim wkraczamy w sferę namacalnej perwersji zabijania i mordu, który sączy się z ekranów w postaci czystej przyjemności, niczym niezakłóconej, nieusprawiedliwionej, niewymagającej pośrednictwa.

Gra umysłów jako *modus operandi* dotyczy w sposób szczególny serialu *Hannibal*, w którym twórcy dokonują znaczącego przesunięcia – rozgrywka tocząca się pomiędzy dwoma protagonistami, Willem i Hannibalem, to skomplikowana, wielowymiarowa sieć wzajemnych zależności, ujętych niekiedy w metaforę zwierciadła. Hannibal Lecter i Will Graham przeglądają się w sobie nawzajem, jednocześnie stanowiąc swoje lustrzane odbicie, jak i absolutne przeciwieństwo. Linia dramaturgicznego na-

pięcia serialu przebiega dokładnie na styku tych dwóch obszarów: podobieństwa i różnicy, które ostatecznie doprowadzają do całkowitego odwrócenia zarówno w sposobie ich postrzegania przez innych bohaterów, jak i w warstwie fabularnej. Intertekstualna produkcja stacji NBC pod koniec 1. sezonu lokuje Willa Grahama w pozycji pacjenta zakładu zamkniętego, oskarżonego o serię morderstw – jego funkcja jako postaci zostaje zatem całkowicie zmieniona. Will został bowiem wprowadzony do akcji jako przeciwnik dla Hannibala, o tyle niebezpieczny, że dzięki swoim wyjątkowym zdolnościom empatycznym niejako „podszycia się” pod kolejnych sprawców okrutnych i wyszukanych zbrodni. Chłonny i niezwykle podatny na bodźce zewnętrzne umysł Willa stanowi wyzwanie dla doktora Lectera, powołanego oficjalnie do roli osobistego psychiatry i konsultanta, odpowiedzialnego za ustabilizowanie psychicznie rozchwianego profilera – Willa Grahama.

Jednocześnie to właśnie oddany pod opiekę Hannibala Will stanowi dla niego największe zagrożenie, stając się jednocześnie obiektem jego fascynacji, czy nawet obsesji. Graham bowiem perfekcyjnie wchodzi w wynaturzone umysły kolejnych zabójców, odsłaniając ich najgłębiej skrywane lęki i potrzeby, jednocześnie jednak za każdym razem tracąc część swojego własnego „ja”, zagubionego wśród powidoków i odprysków innych jaźni. Na tym polu twórcy serialu bardzo umiejętnie rozgrywają kolejne wyszukane zbrodnie, odszyfrowywane przez empatyczny umysł Willa. W efekcie zbyt głębokiego zaangażowania w kolejne sprawy bohater przestaje odróżniać fikcję od rzeczywistości i ostatecznie sam zostaje oskarżony o część zbrodni, które tak intensywnie starał się rozwikłać. O ile we wcześniejszych produkcjach obserwowaliśmy głównie starania i dociekania detektywa, wykorzystującego swój intelekt i intuicję do tego, by ustalić tożsamość sprawcy i schwytać go, o tyle w *Hannibalu* tożsamość ściganego wydaje się początkowo pokrywać z tożsamością ścigającego. Ostatecznie to przecież Will, nie Hannibal, jest pierwszą w serialu postacią, której założono kaftan bezpieczeństwa i słynną maskę, znaną z filmów z Anthony’em Hopkinsem. Stawka w grze pomiędzy Hannibalem a Willem Grahamem nie toczy się o schwywanie zabójcy, jak bywało we wcześniejszych tego typu produkcjach, ale o coś znacznie ważniejszego – to przede wszystkim walka pomiędzy umysłem analitycznym a umysłem empa-

tycznym, w której chłodna kalkulacja i świadoma manipulacja ustawiają Hannibala Lectera w pozycji zwycięzcy.

Wprowadzony na początku rozważań termin *mind game* może zatem dotyczyć w równej mierze wewnętrznych manipulacji umysłowych Willa w procesie empatycznego odtwarzania zbrodni, jak i procesów kontroli i sterowania, jakim zostaje on poddany przez doktora Lectera, i wreszcie także mechanizmów, które zachodzą w umysłach samych odbiorców. Jak inaczej bowiem wytłumaczyć fascynację milionów postacią psychopatycznego mordercy, zjadającego części ciał swoich ofiar...? By wykorzystać swoją przewagę nad odbiorcami Hannibal Lecter musiał przejść długą drogę – dosłownym uosobieniem tego przejścia jest całkowite odejście tej postaci od wizerunku kojarzonego głównie z kultową rolą Anthony'ego Hopkinsa – serial stacji NBC zrywa z filmowym obrazem tak w warstwie estetycznej, jak i interpretacyjnej.

Wszelkie porównania do wcześniejszego odtwórcy roli najślynniejszego mordercy w dziejach kinematografii zostały odsunięte na plan dalszy dzięki wyrazistej kreacji Madsa Mikkelsena, nadającego Hannibalowi rys artysty, smakosza i gentlemana. Filmowa kreacja Hopkinsa przyzwyczaiała widza do pewnej dozy szaleństwa i obłędu w oczach Hannibala, szczególnie dzięki słynnym kanibalistycznym scenom z *Milczenia owiec*, natomiast Mikkelsen w zestawieniu z poprzednikiem zaskakuje chłodem, a nawet smutkiem, tworząc postać melancholijnego doktora Lectera i pozwalając sobie na twórczą reinterpretację tej postaci. Hannibal uwodzi, fascynuje i wzbudza pożądanie – hipnotycznie zamknięty w sobie, milczący, elegancki, a jednocześnie przerażający przez swoją absolutną kontrolę i precyzję.

Twórcy serialu doskonale wykorzystują tkwiący w tej ambiwalentnej postaci potencjał, maksymalnie eksploatując wątki związane z jej psychoanalitycznym zapleczem, co zapewnia serialowi niepowtarzalną atmosferę i pozwala na wielowymiarowe komplikacje na poziomie interpretacyjnym. Rzucane przez Hannibala okrucieństwa psychoanalizy więcej przysłaniają, niż odsłaniają, umiejętnie odwracając uwagę od morderczych pasji terapeuty, mentorskim gestem tłumaczącego Wilbrowi zakamarki jego własnego umysłu.

Zestawienie ze sobą tych dwóch postaci to próba wprowadzenia do serialu symetrii – Graham emocjonalny i otwarty, niestabilny i rozchwiany, Lecter całkowicie opanowany, zamknięty w sobie, zachowujący kontrolę nad sobą i innymi, pacjent *versus* lekarz, psychopata *versus*... psychopata...? Proste rozróżnienia w obrębie obowiązującej normy stają się w przypadku tej dwójki bohaterów coraz trudniejsze do utrzymania – czy którykolwiek z nich może zostać uznany za bliski wzorcom uznanej normy psychologicznej...?

Z zarysowanej przez scenarzystów fabuły wynika jasno, że psychopata to ten, który wymyka się wyznaczonej normie, a narzędzia do jego rozpoznania i zdefiniowania zostały powierzone wyspecjalizowanej grupie władzy, w której znajduje się sam Hannibal. Znając reguły tej gry, sam może doskonale fałszować swój obraz na potrzeby świata zewnętrznego i koniecznych więzi społecznych – dlatego w serialu to Hannibal jest widziany jako w pełni władz umysłowych (*sane*), podczas gdy Will jest ich pozbawiony (*insane*).

Przyjmując na siebie rolę uznanego autorytetu w dziedzinie psychoanalizy, którym *de facto* jest, Lecter staje się idealnym aktorem w relacjach społecznych, mieszcząc się w ramach wyznaczonej dla niego niszy. Twórcy serialu kładą nacisk na profesjonalizm Hannibala; wspomniany wcześniej chłód w interakcjach z innymi wymusza szacunek zarówno dla jego osoby prywatnie, jak i zawodowo. Takie zabezpieczenie pola interakcyjnego umożliwia doktorowi potajemne oddawanie się zakazanym przyjemnościom: Hannibal zawsze znajduje się poza obszarem zainteresowań wymiaru sprawiedliwości, poza zasięgiem podejrzeń, funkcjonując jednocześnie wewnątrz całego systemu i – podobnie, jak wcześniej Dexter – podwójnie go oszukując. Jednak Dexter nieustannie usprawiedliwia swój popęd, raz nadając mu miano Mrocznego Pasażera, innym razem widząc siebie jako ofiarę eksperymentu Harry’ego i Doktor Vogel. W *Hannibalu* nie ma miejsca na ekrany izolujące widza od przerażającego jądra ciemności – od początku do końca widz jest świadomy patologicznych skłonności Hannibala, który dla własnej przyjemności morduje kolejne ofiary, wydobywając z nich to, co dla niego samego najcenniejsze, czyli części ich ciał i organy, służące do zaspokojenia drugiego, choć być może najważniejszego pragnienia – żądzy smaku.

Zarówno zaplecze psychoanalityczne doktora, jak i jego skrywane upodobania pozwalają mu na zajęcie pozycji figury władzy, która rozgrywa pozostałe postaci niczym pionki na szachownicy. W drugim sezonie produkcji jest to szczególnie widoczne – Hannibal staje się nie tylko opiekunem Willa, ale też jego morderczym nauczycielem, mentorem, wreszcie niemal bogiem, w którego sam nie wierzy.

Atrybutem władzy Hannibala jest oczywiście głównie jego popęd – kanibalizm, „boski głód”. Już od pierwszych odcinków serialu obserwujemy kulinarne ceremonie Hannibala, zdobywającego kolejne sztuki mięsa swych ofiar, pieczołowicie wykrawane, selekcionowane i przeznaczane do konsumpcji. Walory smakowe, przyjemność płynąca z posiłku to podstawowy trop dla interpretacji antropofagii Hannibala, która nigdy nie zostaje bezpośrednio wyjaśniona – z fabuły serialu nie dowiadujemy się wprost, dlaczego Lecter upodobał sobie jedzenie ludzkiego mięsa, co rozbudziło jego popęd i gdzie leżą korzenie jego perwersji. Jednak umieszczenie środka ciężkości po stronie rytualnego niemal spożywania mięsa w serialu zdecydowanie waloryzuje akt zjadania nad aktem zabijania – dla Hannibala nie jest ważny sam mord tylko jego efekt, czyli zdobycie mięsa.

Tabuizowany kanibalizm w serialu staje się wyszukaną sztuką kulinarną, wielką pasją i fascynacją Hannibala, którego obserwujemy zawsze w momencie przyrządzania lub spożywania wykwinnych dań, nigdy nie widząc go podczas zabijania „ludzkiej zwierzyny”. Zatem figura serialowego Hannibala stoi w samym środku perwersyjnej struktury przyjemności, będąc jednocześnie uosobieniem największego tabu zachodniej cywilizacji – tabu antropofagii.

O ile tabu incestu możemy uznać za temat częściowo przepracowany przez współczesną kulturę, obecny dość często w samych jej produktach, o tyle tabu spożywania ludzkiego mięsa dalej stanowi rodzaj ostatniego bastionu człowieczeństwa, którego odrzucenie kojarzone jest z absolutną degeneracją gatunku ludzkiego. Tego rodzaju działanie kultura zachodnia jest w stanie przyjąć tylko wtedy, kiedy mowa jest o całkowitych ekstremach, takich jak wstrząsające postkatastroficzne narracje ludzi zmuszonych do zjadania zmarłych w odruchu instynktu samozachowawczego (jednym z bardziej znanych przykładów takich narracji są opowieści o cabnyh z katastrofy lotu Fuerza Aérea Uruguaya

571, który w 1972 roku rozbił się w Andach), ale nawet w tak skrajnym przypadku ów akt klasyfikowany jest jako niedopuszczalny i skrajnie odrzucający, pomimo racjonalnego uzasadnienia takich działań.

Twórcy serialu całkowicie odwracają siatkę skojarzeń związanych z kanibalizmem, czyniąc z niego stygmat wyjątkowości Hannibala, będącego w serialu artystą i koneserem, lubującym się w operze i smaku ludzkiego mięsa. Tego rodzaju antropofagia nie ma nic wspólnego z powszechnymi skojarzeniami kanibalizmu z rytualną praktyką wielu plemion i ludów, najczęściej zjadających zwłoki zmarłych w celu absorpcji ich ducha, oddania najwyższej czci i okazania szacunku, czy też dla prześlągania bóstw, dopełnienia aktu ich afirmacji. Kanibalizm Lectera jest egoistyczną celebracją, najwyższym aktem indywidualizmu i stygmatem jego absolutnej władzy i kontroli nad innymi – to połączenie kanibalizmu epikurejskiego, zorientowanego na doznania zmysłowe, z kanibalizmem jako najwyższą formą dominacji, w której niezaspokojony i nieubłągany głód Hannibala staje się dosłownie „boskim głodem”. Jeśli przyjmujemy, że tabu jest tym, co oddzielone i odgraniczone od codziennych doświadczeń, to Hannibal dokonuje całkowitego odwrócenia, włączając tabuizowany obszar w obręb ceremonii dnia codziennego.

W tym miejscu serial idealnie wpisuje się w nowe trendy, dyktujące traktowanie sfery konsumpcji jako nowego rodzaju cielesnego doznania, zastępującego seks – zmysłowe kompozycje Hannibala to nic innego jak świetnie zrobione ujęcia *food porn*, ociekające perwersją, przesadzone, rozerotyzowane do granic możliwości. Jedzenie dosłownie staje się dla głównego bohatera substytutem aktu seksualnego, który dokonuje się poprzez akt konsumpcji – cała energia libidalna Hannibala zdaje się pozostać skupiona na sferze antropofagicznej, w której jego doznanie przyjemności zostaje ostatecznie dopełnione. Wśród tych organicznych doznań postać Hannibala budowana jest na kształt wielkiego mistrza ceremonii, stroniącego od „zwykłych” gestów i zbędnych słów – każda jego wypowiedź i każde działanie mają charakter wystudiowanych i wystylizowanych aktów, wyraźnie układających się w rodzaj struktur artystycznych. Twórcy serialu dokładają wszelkich starań, by ich dzieło przypominało malarski fresk – sam sposób kręcenia serialu, kadrowanie, skupienie na stonowanych, przyciemnionych barwach i teksturach, wreszcie

wprowadzanie kolejnych zbrodni niczym ekspozycji, artystycznych instalacji; wszystko współtworzy niesamowitość świata, w którym najważniejszą przestrzenią jest labirynt zbrodniczego ludzkiego umysłu, a jedynym przewodnikiem – Hannibal Lecter.

Ciągła obecność wieloznacznych struktur artystycznych sprawia, że postać doktora Lectera staje się jeszcze bardziej intrygująca, wpisując się perfekcyjnie w mroczny pejzaż kolejnych zbrodniczych dzieł sztuki. Hannibal to artysta, esteta – zawsze opanowany, w idealnie skrojonym kilkuczęściowym garniturze, z pasją oddający się przyjemności gotowania przy dźwiękach ulubionych arii operowych. Takim właśnie chcemy Hannibala widzieć, taki jest dla nas najbardziej fascynujący. Wydaje się zatem, że zamysł twórców okazał się jak najbardziej skuteczny: kanibalizm ujęty w struktury artystyczne staje się dla odbiorców nie tylko w pewien sposób dostępny, ale i atrakcyjny, uwodzicielski, działający na zmysły. W tym przypadku, nawiązując do terminologii Jacquesa Lacana, „Realne” (Žižek 2008: 21) zbrodni zostaje przefiltrowane przez ekran estetyzujący, jednak zabieg ten wcale nie czyni „Realnego” mniej potwornym i przerażającym – zamiast tego czyni zbrodnię Hannibala bardziej pociągającą.

Sam Hannibal jest zatem w serialu jednocześnie uosobieniem obscenicznej, perwersyjnej „wstrętności”, społecznie nieakceptowalnym, odrażającym „abiektem” (pomiotem) oraz, paradoksalnie, podmiotem naszego pożądania. Intensywna obecność Madsa Mikkelsena jako Hannibala wydaje się być zbudowana właśnie na przecięciu tych dwóch statusów: obiektu i abiektu, łącząc w sobie kristevowski „pomiot” (Kristeva 2007: 22-30), *non*-podmiot, drażniący i odbiegający od normy, któremu odmawia się prawa do bycia podmiotem oraz twardą pozycję figury władzy, obiektu, który zawładnął umysłami nie tylko innych serialowych postaci, ale przede wszystkim naszymi.

Hannibal, będący źródłem oczywistych fascynacji odbiorców, to figura ekscesywna, podmiot nadmiaru, nieustannie poruszający się w obrębie *jouissance*, nadmiernej rozkoszy, traumatycznej przyjemności znajdującej się poza wszelkimi zasadami – jako kanibal postać ta jest personifikacją demonicznego naddatku. Perwersyjna struktura rozpościerająca się wokół tej postaci polega przede wszystkim na serii opisanych przeze mnie wcześniej odwróceń – zaznaczone granice akceptowalności przestają mieć jakiegokolwiek znaczenie, w miejscu obronnego działania wstrętu

pojawia się ambiwalentne przyciąganie, nasza tolerancja jako odbiorców osiąga w przypadku serialu *Hannibal* niemal najwyższe rejestry.

Taka konstrukcja postaci Hannibala jest niezwykle przewrotna – dzięki zastosowaniu odpowiednich filtrów postać ta staje się zasymilowanym obcym, kulturowo przyswojonym inteligentnym psychopata, który dzięki ukryciu morderczych upodobań pod siatką estetyzujących struktur jawi się jako najbardziej ludzka z katalogu ściganych przez Willa Grahama morderców. Jednocześnie Hannibal to personifikacja *niehumanistycznego*. Idąc za Slavojem Žižkiem: on nie jest ani człowiekiem, ani czymś innym, ale cechuje go przerażający nadmiar (*excess*), który choć zaprzecza temu, co rozumiemy pod pojęciem człowieczeństwa, przynależy byciu człowiekiem (Žižek 2008: 62). Władza Hannibala tkwi właśnie w owym ekscyście, w funkcjonowaniu na styku ludzkiego i niehumanistycznego, na przekraczaniu własnej kondycji w kierunku stawiania się nadczłowiekiem, czy może już postczłowiekiem.

Hannibal przecież jawi się już jako bohater posthumanistyczny, symbolicznie złożony z wielu podmiotów ludzki *patchwork*, symbiotycznie wchłaniający inne formy życia potwór. Hannibal głęboko afirmuje życie, doznawana przez niego przyjemność jest perwersyjną przyjemnością zniesienia indywidualności gatunkowej i jednostkowej, rozkoszą redukcji człowieka do rangi pokarmu. Jak twierdzi Monika Bakke, polska teoretyczka posthumanizmu:

Apetyt na coś/kogoś opiera się bowiem na chęci pochłonięcia lub bycia pochłoniętym, na nieodpartej potrzebie mieszania się, fuzji, konfuzji, a zatem woli zatracenia siebie w nie-ludzkim innym (Bakke 2010: 131).

Dopiero w akcie konsumpcji dopełnia się struktura przyjemności, której hołduje Hannibal, który niczym bóg Shiva postrzega sam siebie jako dobroczyńcę i destruktora, jako tego, który tworzy i niszczy. 2. sezon serialu daje podstawy do interpretacji figury Hannibala jako owładniętego boską obsesją władzy, której sam pozostaje emanacją, jednak jego omnipotencja nie ma charakteru nadhumanistycznego – Hannibal nie wierzy w żadne bóstwo oprócz tego, które sam odgrywa.

Przykład serialu *Hannibal* dobitnie ilustruje coraz bardziej intensywne ujawnianie się nowego pokładu władzy, performatywnie wyłaniającego się z obszaru produktów kultury masowej, który rzadko jest poddawany szczegółowym analizom. Ideologiczna zawartość, intelektualny ładunek zawarty w produktach kultury często pozostaje niezauważony, a jego utajone, a zarazem odczuwalne oddziaływanie staje się tym samym dużo bardziej przewrotne i niebezpieczne niż wszystkie inne formy sprawowania władzy. Manipulacyjny, ambiwalentny serial *Hannibal* otwiera przestrzeń dokonywania coraz bardziej wysmakowanych, intelektualnie wyszukanych operacji na percepcji odbiorców, często zbyt pochłoniętych fascynującymi postaciami i wielowątkową narracją, aby dostrzec tkwiące w serialu perwersyjne struktury, zamieniające się metodycznie w wyrazy nowej normy. *Hannibal* jest tylko jednym z przykładów takich produktów, które podskórnie pulsują utajonymi znaczeniami, kierując naszą percepcją i subtelnie, ale skutecznie zmieniając, przesuwając, czasem też negując i dekonstruując dominujące dyskursy, normy i kategorie – od etycznych po estetyczne. Ten rozdział gry umysłów należy do Hannibala.

Bibliografia:

- Bakke Monika, 2010, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań.
- Kristeva Julia, 2007, *Potęga obrzydzenia: esej o wstręcie*, tłum. Maciej Falski, Kraków.
- Menninghaus Winifried, 2009, *Wstręt. Teoria i historia*, tłum. Grzegorz Sowinski, Kraków.
- Žižek Slavoj, 2008, *Lacan. Przewodnik Krytyki Politycznej*, tłum. Julian Kotyła, Warszawa.

Alina Naruszewicz-Duchlińska

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Kultowość jako składnik wizerunku medialnego seriali

Abstrakt:

Artykuł przedstawia funkcjonowanie pojęć *kultowość* i *kultowy* w odniesieniu do seriali oraz wskazuje jakie czynniki sprawiają, że daną produkcję zalicza się uzualnie i indywidualnie do kategorii *kultowych*. W celu wyodrębnienia materiału językowego przeanalizowano internetowe wypowiedzi profesjonalnych filmoznawców oraz amatorskich krytyków i miłośników seriali. Na podstawie zebranego korpusu określono cechy „wzorca” kultowości i jego realizacji w wizerunku medialnym seriali, kreowanym przez jego twórców i postrzeganym przez odbiorców.

Słowa kluczowe:

serial, kultowe seriale, kultowość, wizerunek medialny seriali

1. Wprowadzenie

1.1. Przedmiotem badań stało się funkcjonowanie pojęć *kultowy* i *kultowość* jako składników wizerunku medialnego seriali, ze szczególnym uwzględnieniem Internetu jako popularnej płaszczyzny tworzenia i udostępniania amatorskich i profesjonalnych analiz filmowych o różnym stopniu ich skomplikowania – od dogłębnych rozważań do enigmatycznych uwag na forum. Przystudiuwano wystąpienia słów *kultowość* i *kultowy* w różnorodnych formach fleksyjnych oraz ich kolokacje. Źródłem materiału stały się dwa korpusy: Narodowy Korpus Języka Polskiego i frazeo.pl oraz odnośniki z wyszukiwarki Google. Łącznie zbadano oraz poddano analizie filologicznej i semiologicznej 696 tekstów¹ autorstwa filmoznawców i dziennikarzy zajmujących się

¹ Wymieniono w nich w połączeniu ze słowami *kultowy* lub *kultowość* 75 seriali. Najczęściej wskazywano na następujące produkcje: *Alternatywy 4*, *Cztery pancerni i pies*, *Stawka większa niż życie*. Ponadto wypowiedzi o kultowych serialach zawierały takie tytuły (przedstawione tu w kolejności alfabetycznej): *07 zgłoś się*, *7 życzeń*, *Allo, Allo*, *Ally McBeal*, *Aniołki Charliego*, *Arabela*, *Beverly Hills 90210*, *Breaking Bad*, *Czarne chmury*, *Czas honoru*,

problematyką kulturalną oraz krytyków i miłośników seriali, wypowiadających się m.in. na stronach poświęconych tematyce filmowej i skupionych w forach internetowych.

1.2. W największym stopniu do omawianej problematyki odnosi się publikacja *Kultowe polskie seriale*. Jej autor podkreślił wymiar wspólnotowy produkcji: „kultowość seriali polega na tym, że łączą, a nie dzielą. Większość moich rodaków wie że (...) plac Pigalle to miejsce słynące z najlepszych kasztanów” (Piotrowski 2011: 8). Znajomość określonych seriali bywa traktowana jako znaczący składnik kompetencji kulturowej i tożsamości narodowej.

Analizą przyczyn popularności seriali (której jednak nie należy jednoznacznie utożsamiać z kultowością) zajął się Wiktor Piątkowski (2011). Badani widzowie deklarowali, że oglądają seriale ze względu na sympatię wobec aktorów i bohaterów oraz poruszaną tematykę, producenci zaś podkreślali, że widzowie są nieprzewidywalni – deklarują co innego, a wybierają co innego (Piątkowski 2011: 220-221). Henry Jenkins (2011: 32) zwrócił uwagę na to, że na zmianę postrzegania seriali wpłynęło pojawienie się transmedialnego sposobu konstruowania fabuły oraz przejście od modelu opartego na ramówce do modelu angażującego. Mirosław Filiciak (2013: 212) zauważył, że na autonomizację i popularyzację seriali wpłynęło wynalezienie odtwarzaczy dvd, dzięki którym produkcje zyskały status kolekcjonerski i zaczęły funkcjonować jako znaczący składnik dyskursu medialnego. W pozostałych znanych mi badaniach nie odnoszono się w większym stopniu do tematyki szeroko pojętej kultowości seriali.

Czterdziestolatek, Czysta krew, Daleko od szosy, Do przerwy 0 : 1, Dom, Dr Quinn, Ekstradycja, Family Guy, Firefly, Girls, Glee, Gotowe na wszystko, Gra o tron, House of Cards, Hawaii Five-0, Jak poznałem waszą matkę, Jan Serce, Janosik, Kariera Nikodema Dyzmy, Klan, Korzenie, Kosmos 1999, Królestwo, Latający cyrk Monty Pythona, Lucky Luke, M jak Miłość, MacGyver, Miami Vice, Miasteczko Twin Peaks, Na wariackich papierach, Noce i dnie, Podróż za jeden uśmiech, Prawo Agaty, Przepis na życie, Przyjaciele, Rancho, Rewolwer, Rewolwer i melonik, Robin Hood, Rodzina Soprano, Rzym, Samochodzik i templariusze, Seks w wielkim mieście, Siedemnaście mgnień wiosny, Simpsonowie, Słoneczny patrol, South Park, Star Trek, Stawiam na Tolka Banana, Szpital na peryferiach, Świat według Bundych, Teoria wielkiego podrywu, The Killing, Tulipan, Twilight Zone, W labiryncie, Wakacje z duchami, Wojna domowa, Z Archiwum X, Zagubieni, Zbuntowany Anioł, Zmiennicy.

1.3. *Kultowy* jest derywatem od wyrazu *kult*, którego prymarne użycie odnosi się do religii, co podkreśla najczęściej przyjmowana przez leksykografów kolejność elementów definicji, np.

(I) 1. cześć religijna dla bóstwa a. podobna do niej dla czegokolwiek innego (...), 2. obrzędy kościelne (...), 3. religia, wiara, wyznanie, obrządek²;

(II) cześć religijna oddawana bóstwu, osobie czy rzeczy mającej związek z bóstwem lub traktowanej w sposób, zbliżony do ubóstwiania; zewnętrzne objawy tej czci: nabożeństwo, ceremonie. (...) przen. wielki szacunek dla kogo lub czego; oddawanie się czemu, zamiłowanie do czego; kultywowanie, gorliwe uprawianie, rozwijanie czego³;

(III) 1. cześć religijna oddawana Bogu, bóstwom, świętym osobom lub rzeczom, 2. ogół czynności i obrzędów religijnych będących zewnętrznymi przejawami tej czci, 3. szacunek i uwielbienie okazywane komuś lub czemu⁴.

Na podstawie przytoczonych powyżej sformułowań, oddających standardowy językowy obraz świata, można wnioskować, że serial kultowy, czyli 'darzony kultem', bywa przez swoich fanów postrzegany jako byt nacechowany transcendentnie (coś więcej niż zwykły film, podobnie jak istoty boskie są kimś więcej niż zwykli ludzie) i czczony. Z tym że formą rytuału sakralnego nie jest oczywiście modlitwa, ale np. wielokrotne odtwarzanie całości bądź wybranych odcinków i/lub zaawansowane analizy zawartych w nim idei, użytych środków artystycznych, rozwiązań fabularnych, itd.

W *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* kultowy jest określany jako: 1. Przymiotnik od *kult*, 2. Symbolizujący doświadczenia, aspiracje, wartości i postawy jakiejś grupy, społeczności, jakiegoś pokolenia, 3. Otoczony kultem, popularny w jakiejś grupie społecznej (Dubisz 2008: 357). Ta definicja ma na tyle szeroki zakres, że można ją odnieść zarówno do całości

² *Słownik języka polskiego*, tzw. warszawski, red. J. Karłowicz, A. Kryński i W. Niedźwiedzki, <http://ebuw.uw.edu.pl/dlibra/publication?id=254m> [dostęp: 22.06.2014].

³ *Słownik języka polskiego*, red. W. Doroszewski, <http://doroszewski.pwn.pl/haslo/kult/> [dostęp: 22.06.2014].

⁴ *Słownik języka polskiego PWN*, http://sjp.pwn.pl/szukaj_poczatek/kult [dostęp: 22.06.2014].

kultury, jak i jej poszczególnych elementów. Skupia się jednak *de facto* na desygnacie – obiekcie kultu.

W internetowym słowniku definicja.net podaje się więcej, bo aż 19, synonimów analizowanego przymiotnika⁵. Niektóre z nich podkreślają aspekt religijny (*ofiarny, liturgiczny, sakralny*), inne odnoszą się do jakości elementu, postrzeganego jako kultowy (*byczy, pierwsza klasa*), jego rangi kulturowej (*będący symbolem grupy lub pokolenia, legendarny*⁶). Większość jednak koncentruje się na recepcji/popularności (*bestsellerowy, słynny, uznany, mający związek z wielkim umiłowaniem kogoś, czegoś, najczęściej przesadną czcią, modny, uznany*), podkreślając tym samym rolę odbiorców w nadawaniu komukolwiek lub czemukolwiek statusu kultowego.

Formą pochodną od *kultowy*, jeszcze nie notowaną przez słowniki, czyli stosunkowo niedługo funkcjonującą w oficjalnym zasobie leksykalnym języka polskiego, jest *kultowość*, którą można wstępnie, na użytek artykułu, zdefiniować jako zespół cech sprawiający, że daną osobę, produkt czy zjawisko zalicza się indywidualnie lub uzualnie do kategorii kultowych.

1.3. Jak wspomniano na początku pracy, badania odniosły się do kultowości jako składnika wizerunku medialnego seriali. Wizerunek medialny jest kategorią dynamiczną i nieostrą. Pojmuje się go m.in. jako graficzną reprezentację przedmiotu, jak i jego obraz w umyśle postrzegającej go osoby (Łączyński 2009: 80). W niniejszym artykule za wizerunek uznaje się reprezentację serialu w medialnych wypowiedziach danego podmiotu. Przypuszczalnie w większości wypadków jest on tożsamy z wizerunkiem istniejącym w świadomości odbiorców. Jednak nie można wykluczyć też wpływu na kształt językowy i wydźwięk opinii innych czynników, np. dostosowania się do grupy (piszę/mówię o tym, że serial jest kultowy, bo tak głoszą osoby, których zdanie z jakiś względów chcę podzielać) czy zawołowanych działań reklamowych, kiedy np. pracownicy agencji PR udają zwykłych internautów. W związku z tym nie można mówić w odniesieniu do przeprowadzonych badań o wizerunku istniejącym w świa-

⁵ <http://definicja.net/definicja/Kultowy> [dostęp: 22.06.2014].

⁶ To przykład oddziaływania seriali na zasób leksykalny, słowo *legendarny* spopularyzowane zostało przez serial *Jak poznałem waszą matkę*.

domości (wymiar psychiczny) tylko wizerunku obecnym w wypowiedziach (wymiar tekstowy i dyskursywny).

Na podstawie ekscerpcji korpusu materiałowego wyróżniono dwa główne rodzaje wizerunku medialnego seriali:

Tworzony przez nadawcę instytucjonalnego	Istniejący w wypowiedziach odbiorców
oficjalny	nieoficjalny
obiektywizujący (udaje obiektywny ze względów handlowych)	subiektywny
kompleksowy	bazujący na jednym lub kilku wybranych składnikach
<i>ex definitione</i> pozytywny	pozytywny lub negatywny
dominuje w nim aspekt marketingowy	dominuje w nim aspekt emocjonalny

Źródło: opracowanie własne

Bywają one tożsame (równie pochlebne), np. taka sytuacja zachodzi w wypadku umiejętnie sprzedawanego, cenionego przez widzów i krytyków serialu *Gra o tron*. Jest on skutecznie przedstawiany jako niezwykła produkcja, którą wypada znać. Stosuje się przy tym niestandardowe chwyt marketingowe, np. umieszczenie na plaży w Dorset olbrzymiej atrapy czaszki smoka⁷, a w warszawskim centrum handlowym repliki żelaznego tronu⁸.

Dochodzi też do rozbieżności, np. promowane początkowo jako saga rodzinna, krzewiąca tradycyjne wartości (oficjalne zdjęcia reklamowe przedstawiały wielopokoleniową rodzinę na tle „gniazda”, wiejskiej siedziby seniorów rodu), a obecnie coraz bardziej oscylujące w stronę telenoweli latynoamerykańskiej⁹, *M jak miłość*, kojarzone jest przez część odbiorców z kuriozalnie

⁷ <http://stopklatka.pl/wiadomosci/-/66246135.genialna-promocja-gry-o-tron-> [dostęp: 22.04.2014].

⁸ <http://film.onet.pl/zelazny-tron-z-gry-o-tron-w-warszawskich-zlotych-tarasach/51h41> [dostęp: 22.04.2014].

⁹ Przykładowe streszczenie odcinka z oficjalnej strony serialu: „Agnieszka – mimo że Tomkowi bardzo na tym zależy – wciąż nie chce przeprowadzić się do jego mieszkania. Z kolei Anna zdradza w końcu Markowi, że Kris wcale nie został jej kochankiem. A Mostowiak robi się coraz bardziej zazdrosny”, <http://www.mjakmilosc.tvp.pl/wideo/zwiastuny/odcinek-1056-14713880/> [dostęp: 22.04.2014].

poprowadzonym wątkiem śmierci jednej z bohaterek, który zaowocował serią memów i demotywatorów, np. *Już niedługo zamiast M jak miłość K jak kartony*¹⁰, *Kartony. Powód do obaw XXI wieku, Gniotąc karton... ...Pomścisz Hankę Mostowiak*¹¹. Jeden element, który zadziałał metonimicznie, zniwelował medialnie (trudno ocenić czy na jakiś czas, czy na stałe) wcześniejszą strategię wizerunkową omawianej produkcji¹².

2. Różnorodne postrzeganie kultowości

2.1. Kultowy serial w internetowych definicjach profesjonalnych badaczy oraz twórców filmów ma następujące wyróżniki¹³ (adekwatne również wobec fabuł uznawanych za kultowe):

- jest nowatorski: „kategorię kultowości wiąże się zwykle z tzw. estetyką camp. Estetyka ta zakłada afirmację zjawisk dyskryminowanych przez estetykę dominującą, którym odmawia ona przyznania jakichkolwiek wartości”¹⁴;
- zalicza się do kina intelektualno-artystycznego: „Coś, co jest kultowe musi być zbyt trudne do przełknięcia dla masowego widza”¹⁵);
- wywołuje emocjonalne reakcje odbiorców: „Wspólnym mianownikiem dla filmów kultowych jest emocjonalizm. Nie poziom artystyczny, ale właśnie zdolność do wywołania u oglądającego pewnych określonych reakcji”¹⁶;
- tworzy się wokół niego wąska, ale zaangażowana, społeczność fanów: „Jeśli spróbujemy odszukać definicję »kulto-

¹⁰ <http://pl.memgenerator.pl/user/Mlecykk/-/2/1> [dostęp: 22.04.2014].

¹¹ <http://demotywatory.pl/szukaj?q=kartony+mi%C5%82o%C5%9B%C4%87&where=wszystkie&type=kazdy&when=inf&size=max&sort=date> [dostęp: 22.04.2014].

¹² Szkoda, że nie wykorzystano potencjału tego rozwiązania scenariuszowego, np. ogłaszając konkurs na najlepszy mem z nim związany, tym samym pokazując dystans wobec oferowanego produktu i prawdopodobnie zyskując nowe grono zwolenników z pożądanych przez reklamodawców młodszych grup wiekowych.

¹³ Z powodu ograniczenia objętości artykułu przytacza się tylko wybrane wyimki z zebranego korpusu, najlepiej egzemplifikujące omawiane cechy. Teksty cytuje się z zachowaniem oryginalnej pisowni i interpunkcji.

¹⁴ Mirosław Baran, 2001, *Kult(ura) kultu*, <http://puls.uni.lodz.pl/-numery/27/kult.html> [dostęp: 03.04.2014].

¹⁵ Rozmowa Mariusza Juszczyka z Bartłomiejem Paszyłkiem, <http://www.horror.com.pl/wywiady/wywiad.php?id=34> [dostęp 03.04.2014].

¹⁶ <http://mazureq.filmaster.pl/artykul/zamiast-isc-spac-po-raz-setny-znow-ogladasz-ten-film/> [dostęp: 22.04.2014].

wości«, na pewno odnajdziemy kilka cech szczególnych – zawsze dotyczy to grup małych, wyróżniających się, odseparowanych od reszty”¹⁷;

- przenoszone są do/z niego pewne wartości i wzory zachowań: „Ścieżka dialogowa to niczym świętość dla wyznawców, to język porozumienia między ludźmi”¹⁸.

Zawodowcy podkreślają więc na równi cechy samej produkcji i znaczenie reakcji na nią. Nie wystarczy sam serial – ważny jest odbiorca, który go zaliczy do kategorii kultowych i da temu wyraz. W badanym materiale zwracało uwagę też to, że *kultowy* bywa przez znawców uważany za pojęcie wstydlive (nieprofesjonalne?) i próbuje się usprawiedliwiać jego użycie, tłumacząc to tym, że nie ma lepszego odpowiednika, mimo podkreślanej nieostrości i banalności tego sformułowania.

2.2. Według odbiorcy-kinomana (o głębi i zakresie jego zainteresowań świadczą zarówno same wypowiedzi, jak i miejsce ich publikacji) o kultowości serialu decyduje to, że jest:

- źródłem przyjemności: „I dla twórców, i dla odbiorców kult staje się normalnym sposobem rozkoszowania się kinem”¹⁹;
- ponadczasowy: „Należą do gatunku, który nigdy się nie znudzi, zwłaszcza starszemu pokoleniu. Mają już swoje lata, ale mimo to nadal oglądane są z wielką chęcią”²⁰;
- inny niż większość: „Trafiamy w naszym życiu na masę różnych dzieł kultury. Lepszych i gorszych. Ale czasem poznajemy takie, które po prostu nie pozwala się porównywać z innymi. Może to właśnie oznacza »kultowość«?”²¹;
- modny, ale wśród wybranych: „warto (...) zaznaczyć, że słowo »kultowy«, choć dotyczy kultury masowej, to jednak swoim znaczeniem nie obejmuje wszystkiego co jest popular-

¹⁷ Dawid Rydzek, Shad Rup, *Kultowy, czyli jaki*, 2013, <http://hatak.pl/-artykuly/kultowy-czyli-jaki> [dostęp: 03.04.2014].

¹⁸ Rafał Oświeciński, *Skywalker, pomidory, zombie i inni...*, <http://www.film.org.pl/prace/kult.html> [dostęp: 03.-04.2014].

¹⁹ Kaja Klimek, „Tak złe, że aż dobre”. *Paradoksy oceny w kulturze*, <http://www.mocak.pl/kaja-klimek-tak-zle-ze-az-dobre-paradoksy-oceny-w-kulturze>, [dostęp: 03.04.2014].

²⁰ <http://www.niezapomniane-seriale.pl/index.php?start=1> [dostęp: 04.04.2014].

²¹ Paweł Opydo, *Więcej niż popkultura*, 2013, <http://www.zombie-samurai.pl/2013/11/kultowe-dziela-popkultury/> [dostęp: 03.04.2014].

ne, a jedynie to, co cieszy się szczególną estymą w określonych kręgach”²².

Z perspektywy wyrafinowanego widza ważnymi aspektami serialu kultowego jest jego elitarność, zarówno odnosząca się do tego, że wyróżnia się on z ogółu produkcji, jak i tego, że jego odbiorcy, doceniając tę wyjątkowość, również się wyróżniają. Posiadają bowiem wiedzę filmową, pozwalającą na docenienie i właściwą interpretację nietypowego przekazu oraz wysublimowany gust, daleki od przeciętnego.

2.3. W większości analizowanych wypowiedzi, autorstwa użytkowników Internetu, niedeklarujących się ani bezpośrednio (w swoich opiniach), ani pośrednio (ze względu na miejsce zamieszczenia tekstu, np. forum o tematyce ogólnej) jako osoby szczególnie zainteresowane omawianą kategorią produkcji filmowych i/albo się na niej znajdujące, kultowy serial jest ukazywany jako:

- polski z doby PRL: „Teraz nie robi się już takich seriali jak kiedyś”²³;
- ceniony: „kultowe – dzieła, które przez grupy osób uważane są za wybitne i ponadczasowe”²⁴;
- niedoścignionej jakości: „często odnosi się to w ogóle do dzieł, które wpłynęły na dany gatunek, stworzyły coś nowego, czy też nie da się ich w żaden sposób powtórzyć – jedyne w swoim rodzaju”²⁵;
- elementem nostalgii: „O masową kulturę, kamienie milowe, wspomnienia czy młodość się rozchodzi...”²⁶;
- wielokrotnie powtarzany – przez telewizję i samego odbiorcę: „Przysnam się, że ja go oglądałam 66-77 razy, bo mam nagrany na wideo. Mój mąż słabnie kiedy widzi, że mając nagrany serial, kolejny raz oglądam go w TV. To jest jednak silniejsze ode mnie!!!!”²⁷.

²² Justyna Szymańska, 2005, *Kultowy znaczy nijaki*, <http://doza.o2.pl/?s=4097&t=4756>, [dostęp: 03.04.2014].

²³ <http://bebzol.com/pl/kultowe-seriale-sprzed-lat.136760.html> [dostęp 04.04.2014].

²⁴ <http://histmag.org/forum/index.php/topic.7871.msg193069.html?PHPSESSID=jo3vqgejp5nj5dka24obsb3ao0#msg193069> [dostęp 04.04.2014].

²⁵ <http://histmag.org/forum/index.php/topic.7871.msg193069.html?PHPSESSID=jo3vqgejp5nj5dka24obsb3ao0#msg193069> [dostęp 04.04.2014].

²⁶ Tamże.

²⁷ http://forum.gazeta.pl/forum/w,582,10021837,10021837,Kultowe_seriale.html [dostęp 04.04.2014].

W potocznym postrzeganiu najważniejsza wydaje się, przewijająca się w wielu wypowiedziach teza, że kultowe są przede wszystkim stare polskie seriale, wielokrotnie oglądane i cenione z powodów merytorycznych i/lub sentymentalnych.

2.4. Kultowy i kultowość w internetowym, oficjalnym dyskursie medialnym (obecnym głównie na stronach stacji telewizyjnych i wielotematycznych portali, wykorzystywanych jako płaszczyzny reklamowe) stanowią:

- puste semantycznie, nadużywane słowa, komunały: „Kultowość stała się synonimem popularności, przeboju, kiczu i tandety (trudno je wszystkie od siebie odróżnić), a przede wszystkim słowo to zostało przez marketingowe zabiegi skutecznie zdeprecjonowane i pozbawione swego pierwotnego, szlachetnego znaczenia”²⁸;
- element marketingu: wszystko, niezależnie od jego jakości, można obdarzyć taką metką, bo „kultowość nobilituje i jest to nobilitacja lekka, łatwa, przyjemna i bez wysiłku”²⁹;
- przykłady niezamierzonych absurdów, kiedy to nośne sformułowanie, wykorzystuje się próbując sprzedać różne rzeczy, np. „Kultowy serial po raz pierwszy w formie książki!”³⁰, „Kultowy serial na deskach Teatru Wybrzeże”³¹, „SALON z KUCHNIĄ inspirowany kultowym serialem”³².

Kultowość stała się modnym elementem strategii promocji i sprzedaży, tym łatwiejszym w użyciu, że jest bytem dynamicznym – znanym ogółowi, ale precyzowanym indywidualnie i subiektywnie. W związku z tym również trudno jest udowodnić, że coś jest kultowe, jak i to, że nie jest. Nazwa ma tu moc sprawczą i określenie czegoś kultowym, takim je czyni, nawet jeśli jedynym „wyznawcą” tego kultu jest sprzedawca produktu.

²⁸ Słowa nadużywane, http://castorthe.w.interii.pl/polszczyzna/-polszczyzna_III.htm [dostęp 04.04.2014].

²⁹ Tamże.

³⁰ http://polki.pl/kultura_telewizja_artykul.10035870.html [dostęp 04.04.2014].

³¹ <http://www.teatrwybrzeze.pl/aktualnosci/kultowy-serial-na-deskach-teatru-wybrzeze> [dostęp 03.04.2014].

³² http://www.urzadzamy.pl/salon/aranzacje/salon-z-kuchnia-inspirowany-kultowym-serialem-eklektyczne-piekne-wnetrze,14_8742.html [dostęp 03.04.2014].

2.4. Podsumowując: analizowany materiał ukazuje, uwidoczni-
ne w jego internetowym wizerunku, dwie główne perspektywy
postrzegania danego serialu jako kultowego – instytucjonalną
i spersonalizowaną (jednostkową lub grupową):

Media	Osoba (ja/grupa)
wizerunek kreowany = zamie- rzony/planowany	wizerunek odbierany = osiągnię- ty/rzeczywisty
czas PRL	(moje/nasze, ale już nie kogoś o pokolenie starszego) dzieciń- stwo/młodość
powszechność – dla wszyst- kich/większości	ekskluzywność – dla wybra- nych/mniejszości
kolektywność	indywidualność
ceniony przez wszystkich	ceniony przez wybranych
znany powszechnie	znany elicie
masowy	spersonalizowany
broadcasting	egocasting (Jędrzejewska 2009: 104).

Źródło: opracowanie własne

3. Składowe kultowości seriali

W poprzednich częściach pracy wymieniono główne cechy kul-
towych seriali z różnych punktów widzenia. Na podstawie ze-
branego korpusu i własnych spostrzeżeń określono również
(niekiedy antynomiczne, co dowodzi nieostrości badanego poję-
cia) najczęściej wymieniane składowe kultowości omawianej
kategorii produkcji filmowych.

Na czele tej listy stoi powtarzalność (fabularna i dosłowa-
na). Kultowość bywa uwarunkowana behawioralnie, wmówiona
– skoro coś jest znane wszystkim, a musi, skoro tyle razy się to
powtarza, tzn. że jest kultowe. Przykładem zastosowania tego
w praktyce jest ramówka TVP Seriale, która obejmuje głównie
polskie produkcje³³ (z supozycją *lubiane*, choć oprócz liczenia na

³³ W tygodniu 19-25 IV 2014 były to: *Ojciec Mateusz, Janosik, Maria z Nazare-
tu, Ranczo, Rodzinka.pl, Komisarz Alex, 07 zgłoś się, Nowa, Londyńczycy, Oficer,
Glina, M jak miłość, Licencja na wychowanie, Przystanek Alaska, Na dobre i na
złe, Z archiwum X, Ogniem i mieczem, Miasto z morza, Na sygnale, Sąsiedzi,
Zmiennicy.*

sympatię sentymentalnego widza w grę wchodzi również czynnik finansowy – wykorzystuje się zasoby TVP).

Kolejnym ważnym czynnikiem jest moda. Kultowy serial funkcjonuje jako trendsetter (np. *Seks w wielkim mieście* rozstał obuwie Manolo Blahnika). Występuje też zjawisko mody na seriale. W zależności od upodobań i potrzeb odbiorców mogą to być bardzo różne produkcje (w jednym gronie nie uchodzi nie znać fabuły ostatniego odcinka *Klanu*, w innym *Girls*). Moim zdaniem nie należy traktować tego wartościująco, co czasem pojawia się przy nieoficjalnym podziale na seriale lepsze i gorsze, te, które wypada oglądać i te, o których wstyd wspominać.

Kultowe bywają zarówno seriale, o których wszyscy słyszeli, co nie znaczy, że oglądali (nawet jeśli wymagała tego siła presji kulturowej)³⁴, czyli „te, których wielu nie widziało, ale wiedzą o czym są”³⁵. Dotyczy to zarówno produkcji, uznawanych za wybitne, jak np. *House of Cards*, jak i wykpiwanej *Mody na sukces*. Równie ważne co kolektywność bywa poczucie, że niewielu podziela nasze upodobania, dające poczucie przynależności do wybranych (w domyśle: lepszych, wrażliwszych, bardziej wyrafinowanych).

Istotną rolę odgrywa też zainteresowanie osobowościami bohaterów. Kultowe stają się zarówno seriale, w których bohaterami są ludzie tacy, (z) jakimi chcielibyśmy być („starzy znajomi”) – grupa lub ktoś wybrany, z kimś można się całościowo lub pod względem wybranego aspektu utożsamiać (*Przyjaciele*), jak też i te, w których bohaterami są ludzie, (z) którymi (przynajmniej oficjalnie) nie chcielibyśmy być, ale nas fascynują, bo np. robią to, na co mają ochotę (*Dexter*, *Dr House*).

Popularność zyskują seriale, w których postaci zachowują się tak, jak tego od nich oczekujemy – są przewidywalne, co daje poczucie stałości i bezpieczeństwa: „Są wszak przeznaczone dla ludzi, którzy po dniu ciężkiej pracy pogrążają się w pluszowym fotelu i nie mają sił ani chęci na rozwiązywanie rebusów” (Przyłipiak 1994: 147). Antynomicznie (warto jeszcze raz podkreślić

³⁴ Uznawany za kultowy serial *Homeland* miał słabe wyniki oglądalności w TVP – 1. sezon oglądało średnio 484 tysiące widzów, 2. sezon – 417 tysięcy, zob. <http://rozrywka.dziennik.pl/seriale/artykuly/455165.tvp-rezygnuje-z-emisji-amerykanskiego-serialu-homeland.html> [dostęp 22.04.2014].

³⁵ <https://pl-pl.facebook.com/filmstorepl/posts/265740176862560> [dostęp 03.04.2014].

heterogeniczny status kultowości i wynikające z niego zróżnicowanie jej składowych) status kultowych mają też produkcje, w których bohaterowie przechodzą ekstremalną metamorfozę i łamią stereotypy. Można mówić tu też o funkcji terapeutycznej – kryzys bywa wyzwoleniem z dotychczasowych, nudnych ról życiowych (*Trawka, Breaking Bad*), a o takim *katharsis* mogą marzyć umęczeni konwencjonalnością widzowie.

Niejednolita jest także rzeczywistość, odzwierciedlana i kreowana w kultowych serialach. Akcja może toczyć się zarówno we wspólnotowej Arkadii, gdzie mile widziany będzie każdy (*Przystanek Alaska*), jak i w świecie po drugiej stronie lustra (*Twin Peaks*). Miejsca są codzienne (*Wojna domowa*) lub nietypowe (*Sześć stóp pod ziemią*), podobnie jak sytuacje. Widzowie doceniają zwykłe zdarzenia, czego dowodem są seriale próbujące naśladować codzienność i np. przedstawiać obchody świąt (*Klan*). Równoległość czasowa wpływa na występowanie jednocześnie intymności i ciągłości, budujących alternatywny świat, będący i imitacją, i wzorem dla prawdziwego życia (Halawa 2003: 26). Do omawianej kategorii może wprowadzić też ekstremalny charakter ukaziwanych wydarzeń, np. wiele seriali wojennych – *Cztery pancerni i pies, Kompania braci, M.A.S.H., Stawka większa niż życie*, jest uznawanych za kultowe.

Najczęściej jednak jako kultowe są określane seriale, pamiętane z dzieciństwa lub wczesnej młodości. Dzięki sile nostalgii i tradycji stają się „naszymi zasobami, z których korzystamy przez całe życie. A ponadto gdziekolwiek byśmy się znaleźli, spotykamy ludzi mających te same doświadczenia i posługujących się tymi samymi odniesieniami” (Jenkins 2011: 45).

W analizowanym korpusie tekstowym nie odnoszono się w kontekście kultowości do narracji (nie wspomniano np. o tym, że serial może stać się kultowy, bo opowiada świetną historię) ani gry aktorów (co może też wynikać z utożsamienia ich przez widzów z daną postacią i identyfikowania z nią, a nie prawdziwym nazwiskiem, np. niewielu zna personalia odtwórcy roli znieawidzonego króla Joffreya z *Gry o tron*).

Poza tym status kultowego nadawały serialowi bardzo różne, niekiedy sprzeczne elementy, np. zarówno trwanie (*Moda na sukces*), jak i nagłe zakończenie (*Firefly*). Taka dyferencjacja dowodzi, że wpływ na popularność ma polisemia danego produktu kultury, zdolnego do wytwarzania różnych znaczeń (Fiske

2010: 164), istotnych dla poszczególnych „wyznawców”, odbiorców, którzy często dopatrują się w serialu więcej, niż zaplanowali jego twórcy. Niejednoznaczne fabuły pozwalają na wielorakie interpretacje. Dla każdego widza najważniejszym punktem odniesienia może być coś innego. Indywidualny „czynnik kultowości” może, ale nie musi, pokrywać się z projektowanym przez nadawcę medialnego: „popularny odbiorca wchodzi w świat pokazany w tekście, kiedy chce i wynosi z niego znaczenia i przyjemności, które sam sobie wybierze” (Fiske 2010: 137).

4. Podsumowanie

Na zakończenie rozważań (ze względu na skomplikowany charakter materii, będących zaledwie zarysem problemu) warto wskazać aspekty zjawiska kultowości, najważniejsze w wizerunku seriali, kreowanych jako kultowe i za takie uważanych przez widzów i krytyków. Do tej kategorii należą:

- recepcja – istotne jest czy serial wywołał powstanie subkultury gustów, zaspakajając tym samym potrzebę partycypacji społecznej (Jaworska 2011: 201): „kultowość jest naszym subiektywnym zdaniem, pomnożonym przez zdanie innych”³⁶;
- możliwość znalezienia czegoś/kogoś budzącego (różne) emocje (seriale „zabija” obojętność). Kultowy przekaz działa na uczucia. Jasno dowiodły tego np. reakcje widzów na *Krwawe gody*, jeden (jak wskazuje tytuł) z bardziej drastycznych odcinków *Gry o tron*³⁷;
- jakość – biegunowa: bardzo dobra/bardzo zła, powodująca niekiedy „ambiwalentne uczucie zawieszenia pomiędzy pogardą a fascynacją” (Haława 2003: 20);
- wyjątkowość – w wymiarze obiektywnym i/lub subiektywnym. „Widz normalny wychodzi, widz kultowy zostaje”, jak stwierdza w jednym ze skeczy kabaret „Mumio”;
- wspólnota doświadczeń – seriale stanowią płaszczyznę porozumienia „ponad podziałami”: „są dziś w zasadzie jedynym wspólnym dobrem kulturowym. (...) mają niską barierę wejścia, włączasz i oglądasz. I w przeciwieństwie do polityki są

³⁶ Piotrek Gniewkowski, 2014, *Kultowość*, <http://www.niekulturalny.com.pl/2014/01/kultowosc.html> [dostęp: 03.04.2014].

³⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=78juOpTM3tE> [dostęp: 01.05.2014].

tematem zupełnie bezpiecznym, jak pogoda” (Wiśniewski 2011: 80);

- pamięć/ponadczasowość – czy dany wizerunek się utrwali, a serial będzie zasobem, do którego się wraca: „Jak coś jest nowe i popularne, to jest modne. Jak się zestarzeje i nadal będzie popularne, to stanie się kultowe”³⁸.

Do wymienionych czynników dochodzi, *last but not least*, to „coś” – czynnik nieprzewidywalności, niedefiniowalny element, powodujący, że serial przejdzie lub nie do zjawisk „długiego trwania” (por. Burszta 2010: 230) oraz stanie się składnikiem osobistej i pokoleniowej mitologii. To m.in. jego obecność lub brak sprawiają, że „zaprogramowane” na sukces produkcje szybko schodzą z ekranów (np. *nomen omen* „Cult”), a inne oddziałują na kolejne generacje widzów. I podobnie jak w wypadku innych bytów transcendentnych trudno ująć go w ścisłe naukowe ramy, co nie znaczy, że nie warto go poszukiwać.

Bibliografia:

- Burszta Wojciech Józef, 2010, *Semiosfery popkultury*, w: *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. Albert Jawłowski, Warszawa, s. 230-234.
- Dubisz Stanisław (red.), 2008, *Uniwersalny słownik języka polskiego*, t. II K-Ó, Warszawa.
- Filiciak Mirosław, 2013, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk.
- Fiske John, 2010, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Katarzyna Sawicka, Kraków.
- Halawa Mateusz, 2003, *Klan i okolice. Magia telewizji w działaniu*, „Kultura Popularna”, nr 2, s. 19-32.
- Jaworska Aneta, 2011, *Polish American Story, czyli kto i dlaczego ogląda amerykańskie seriale w Polsce?*, w: *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa, s. 193-207.
- Jenkins Henry, 2011, *Seriale tworzą nowe wspólnoty* (rozmowa z Szymonem Grelą), w: *Seriale. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa, s. 32-46.
- Jędrzejewska Magdalena, 2009, *Telewizja*, w: *Media a wyzwania XXI wieku*, red. Małgorzata Bonikowska, Warszawa, s. 91-113.

³⁸<http://www.filmweb.pl/serial/Sze%C5%9B%C4%87+st%C3%B3p+pod+zimi%C4%85-2001-89546/discussion/Kultowy+serial,633279> [dostęp: 04.04.2014].

- Łączyński Marcin, 2009, *Analiza wizerunku*, w: *Metody badań wizerunku w mediach. Czym jest wizerunek. Jak i po co należy go badać*, red. Tomasz Gackowski, Marcin Łączyński, Warszawa, s. 79-104.
- Piątkowski Wiktor, 2011, *Marketing telewizji, czyli dlaczego tylko niektóre seriale odnoszą sukces*, w: *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa, s. 208-223.
- Piotrowski K. Piotr, 2011, *Kultowe seriale*, Warszawa.
- Przylipiak Mirosław, 1994, *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego*, Gdańsk.
- Wiśniewski Michał R., 2011, *Jedyne wspólne dobro kulturowe (rozmowa z Jasiem Kapelą)*, w: *Seriale. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa, s. 73-83.

Barbara Szczekała

Uniwersytet Jagielloński

„Płakałem na *Ukrytej prawdzie*”. Współczesny serial a postironia

Abstrakt:

Postironia to szczerzy, emocjonalny, nierzadko impulsywny czy spontaniczny sposób odbioru i odczytania tekstów kultury współczesnej, który wcześniej (szczególnie w dyskursie akademickim) był dyskredytowany na rzecz intelektualnej analizy i interpretacji wymagających właściwych kompetencji kulturowych. Postironia zaczyna zyskiwać na znaczeniu wraz z postępującym równouprawnieniem kultury popularnej i „wysokiej”, a dawniejsze *guilty pleasures* stają się coraz mniej wstydlive. Celem artykułu jest zdefiniowanie i opis postironicznej komunikacji kulturowej na podstawie współczesnego serialu telewizyjnego. Przedstawia związane z tą kategorią strategie nadawcze i odbiorcze, a także podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie, czy powrót do dziewiczego, czystego odbioru kultury jest możliwy i czy postironia to jedynie jego symulacja i kolejna warstwa nałożona na podwójny, ironiczny odbiór.

Słowa kluczowe:

postironia, nowa szczerłość, *guilty pleasure*, szczerłość

Ironia nas terroryzuje.

David Foster Wallace

Jesteśmy zmęczeni.

Jesteśmy zmęczeni cynicznymi grami, metafikcją, konwencjonalnością, ambiwalencją znaczeń. Modernistyczne i postmodernistyczne środki formalne, wymóg nieustannej odbiorczej aktywności „widza krytycznego”, piętrzące się poziomy narracyjnych *game-masterów*, w końcu – zjadająca własny ogon era niepolitycznych „post”-fenomenów spowodowały kryzys autentyczności w filmie i serialu. W obliczu przesytu wszędobylskich strategii ironicznych (po które seriale nowej generacji sięgają nad wyraz często) odświeżające niegdyś chwytły: markowana konwencjonalność, intertekstualność sugerująca umowny status

świata przedstawionego, dystans bohaterów wobec diegezy, niewiarygodność narratora lub antybohatera (zarówno epistemologiczna jak i etyczna) okazały się rozpoznawalne. Służą za użyteczne zmienne składające na algorytm serialowego sukcesu. Ich kompetentne odczytanie wymaga dystansu i krytycyzmu oraz podsycanej uwagi i odbiorczej samokontroli – nie godzi się wszakże dać serialowi lub filmowi nabrać i uwierzyć w jego szczerą intencję. „Jest to najgłębsza ironia ironii, że zaczyna ona nas nudzić właśnie wtedy, gdy nam ją prezentują stale i wszędzie”¹, utyskiwał Friedrich Schlegel, a jego spostrzeżenie sprzed dwóch wieków może także posłużyć za diagnozę współczesnej kultury popularnej.

W kontrze do powyższych zjawisk narodził się stosunkowo nowy – a przez brak dystansu badawczego, niedookreślony jeszcze – fenomen postironii. Postironia to szczerzy, emocjonalny, nierzadko impulsywny czy spontaniczny sposób tworzenia i odczytania tekstów kultury współczesnej, który wcześniej (szczególnie w dyskursie akademickim) był dyskredytowany na rzecz intelektualnej analizy i interpretacji wymagających właściwych kompetencji kulturowych. Postironia zaczyna zyskiwać na znaczeniu wraz z postępującym równouprawnieniem kultury popularnej i „wysokiej”, a dawniejsze *guilty pleasures* stają się coraz mniej wstydlive.

Wszyscy jesteśmy postironistami

Przez swoją żywą obecność w życiu kulturalno-społecznym, współczesny serial telewizyjny jest szczególnie podatny na postironiczny odbiór. Celem mojego artykułu jest zdefiniowanie i opis postironicznej komunikacji kulturowej na podstawie współczesnego serialu telewizyjnego. Kiedy mamy do czynienia z postironią? Serial lub film postironiczny projektują u widza odbiorcze zaangażowanie. Nie każą nam śledzić fabuły w stanie podwyższonej gotowości na potencjalne gry ironią. Zamiast rezerwuaru środków i chwytów formalno-narracyjnych, akcentują raczej fabularną potoczność i emocjonalność bohaterów będących łatwym obiektem identyfikacji. Koncentrują się na wielkich tematach i epickich wartościach – honorze, braterstwie, wielkiej przy-

¹ Cytat w polskiej wersji za Beda Allemann, 1986, *O ironii jako kategorii literackiej*, tłum. Maria Dramińska-Joczowa, „Pamiętnik Literacki”, nr 77, zeszyt 1, s. 227 (przyp. red.).

jaźni, których autentyczność nie jest przedmiotem kpin, rewizji czy negacji. Światy postronicznych fabuł zaludniają postaci wyzute z atrybutów modnych dziś antybohaterów: cynizmu, sarkazmu, interesowności; postaci, które łatwo zaskarbiają sobie sympatię widzów dzięki jednoznacznym działaniom mającym na celu utrzymanie lub przywrócenie powyższych ideałów.

Jakie są zatem serialowe przykłady zdefiniowanego powyżej zjawiska? Jeśli chcielibyśmy szukać serialowego bohatera, który okazałby się inkarnacją postironisty idealnego, znakomitym przykładem okaże się Chandler Bing z *Przyjaciół*, który zrzuca w końcu maskę sarkazmu i w związku z Moniką odnajduje autentyczne uczucie i bezpieczeństwo. Carrie Mathison z *Homeland* wydaje się przeniesioną do współczesności heroiną romansu i targana nieokiełznaną namiętnością popada w tragiczny konflikt między prywatną miłością a dobrem publicznym. Arrow kieruje się typowymi dla superbohatera heroicznymi pobudkami i jako lokalny Mesjasz zawsze dokonuje bezkompromisowego osądu etycznego. Spartakus i jego retroseksualna drużyna, mimo zróżnicowanych jednostkowych interesów, toczą idealistyczny bój o wolność, równość i braterstwo. Każdy odcinek *Współczesnej rodziny* (*Modern Family*) kończy się epilogiem, który jest pochwałą tradycyjnych rodzinnych wartości w wydaniu tytułowego nieheteronormatywnego i wieloetnicznego patchworku.

Postironistami jesteśmy także wtedy, gdy weźmiemy w nawias narzucany nam przez kulturę współczesną odbiorczy paradygmat „czytelnika krytycznego” (Eco 1990) i świadomie lub mimowolnie przedłożymy emocjonalną spontaniczność nad intelektualną podejrzliwość. Gdy zdamy sobie sprawę, że szczerze śledzimy losy docudramowych osobliwości. Gdy nie wstydzimy się przyznać, że kibicujemy ekipie *Miłości na bogato*. Kiedy odbiór *Ukrytej prawdy* wiąże się z poznawczym i emocjonalnym zaangażowaniem łagodzącym nasze wcześniejsze przekonanie o cynizmie twórców tego typu formatów. Postironia staje się coraz bardziej widoczna wśród zagorzałych fanów *Gry o tron*, którzy raz po raz okazują swój sprzeciw wobec wyroków śmierci, jakie na ich ulubionych bohaterów wydaje George R.R. Martin opierający swój *personal brand* na cynicznej wszechmocy demiurga-sadysty.

Czas ironii

Postironia, jak każdy fenomen o nazwie zaczynającej się od najbardziej wszędobylskiego w XX-wiecznej humanistyce przedrostka, uwikłana jest w skomplikowane relacje ze swoim poprzednikiem. Tak jak postmodernizm traktowany jest zarówno jako przedłużenie, polemika i częściowa negacja modernizmu (McHale 1996), podobnie postironia – mimo swego rewizjonistycznego i krytycznego charakteru – będzie głęboko zanurzona w kulturowych fenomenach, do których się odnosi.

Problem tkwi w tym, że – niezależnie od wartościowania – cała spuścizna postmodernistycznego rozkwitu to sarkazm, cynizm, maniackalne znudzenie, zniesienie wszelkich autorytetów, zawieszenie zasad postępowania, okropne zamiłowanie do ironicznej diagnozy przykrości zamiast ambicji poprawy sytuacji. Trzeba zrozumieć, że to wszystko przesiąknęło kulturę. Stało się naszym językiem. Tkwimy w tym tak głęboko, że nie widzimy nawet, że to tylko jedna z perspektyw, jeden z możliwych punktów widzenia. Postmodernistyczna ironia stała się naszym naturalnym środowiskiem (Wallace 1997).

Ironia była przydatna do dekonstruowania mitów i obnażania hipokryzji. Lecz dziś, kiedy wszystko, co można było zdekonstruować, zostało zdekonstruowane, a co należało obnażyć – obnażone, ironia się wypaliła.

Postironia kontruje przede wszystkim nieszczerłość i cyniczny kamuflaż wytworów kultury współczesnej, która strategię ironiczną traktuje jako wentyl bezpieczeństwa, chroniący je przed zdemaskowaniem i wystawieniem na zarzuty o pretensjonalność, sentymentalizm, powierzchowność i dosłowność. „Podobało mi się, ale tylko ironicznie” – ta hipsterska z ducha konstatacja jest dla postironistów znakiem zaniku autentycznego tworzenia i odbioru przekazów kulturowych.

Jak rozwija się kariera tego, względnie mało popularnego jeszcze, terminu? Ironia ma długą tradycję. Dla Sokratesa była metodą epistemologicznych dociekań. W Płałońskich *Dialogach*, starożytny filozof dowodzi prawdy poprzez udawanie pocziwca, który zadając pozornie naiwne pytania, obnaża słabość też swoich adwersarzy. Kolejna ważna forma tej kategorii to ironia romantyczna. W koncepcji Friedricha Schlegla jest sposobem na zacieranie granicy między fikcyjnym światem literatury (kon-

struktem estetycznym będącym wytworem wyobraźni autora) a rzeczywistością pozaliteracką (w której twórca żyje). Twórca-ironista manifestuje moc kreacyjną poprzez niedopuszczalne dla normatywnych poetyk klasycznych mieszanie stylów, gatunków czy rejestrów. Jego nieograniczony potencjał twórczy wyzwalał literaturę z oków restrykcyjnych zasad, których obnażanie stawało się jednocześnie demaskacją rządzącej nią konwencjonalności (Szturc 1992: 67-75).

Przechodząc z dziedziny sztuki i filozofii do codzienności, warto podkreślić dwa inne aspekty ironii, bynajmniej niezwiązane z kategoriami estetycznymi ani poznawczymi dociekaniem. Pierwszy to ironia retoryczna, której używamy także w mowie potocznej. W największym skrócie: powstaje ona dzięki sprzeczności znaczenia docelowego i dosłownego; polega na komunikowaniu pewnego znaczenia nie wprost, a poprzez jego zwerbalizowane przeciwieństwo. „Słowa mają swój własny sposób mówienia różnych rzeczy, które wcale nie są rzeczami, które chce się w nich wypowiedzieć” (de Man 1999: 34). Główną cechą ironii jest więc jej pośredniość i podwójność. „Jest swoistym zjawiskiem komunikacyjnym (...) Stawia odbiorcy konkretne wymagania: musi zostać zidentyfikowana. A jeśli rozpoznana nie zostanie, z reguły powstają znaczące nieporozumienia” – pisze Michał Głowiński (2002).

Drugi typ „powszedniej” ironii to ironia losu (sytuacyjna), czyli celowe „działanie” rzeczywistości (lub wręcz wszechświata), które sprawia, że przydarzają się nam sytuacje całkowicie przeciwne do naszych celów lub interesów. Ironia losu nader często wykorzystywana jest w sztukach narracyjnych jako fabularny samograj. Dzieje się tak m.in. w *Żonie idealnej*, gdy adwokat Will Gardner ginie zastrzelony przez klienta, którego bronił przed zarzutem zabójstwa; w *Doktorze Housie*, gdy wybitny onkolog diagnozuje u siebie nieuleczalny nowotwór; w *Grze o tron*, gdzie uroczystości weselne są preludium pogrzebów; w *Homeland*, kiedy Carrie jest jednocześnie jedyną oskarżycielką żołnierza-zdrajcy i jedyną osobą, która naprawdę go kocha i rozumie.

Z powyższych kategorii ironii ani sokratejska ekwilibrystyka retoryczna, ani paradoksy mowy codziennej, ani tym bardziej mszczące się na ludziach życiowe sytuacje nie są dla postironii negatywnym punktem odniesienia. Rewizjonistyczny charakter tego fenomenu ma swoją prehistorię w romantycznych

sygnaturach autorskich i dynamice odbiorczej wieloznaczności. Dekonstruuując wcześniejsze opracowania ironii, Paul de Man wskazał na jej nieustanną procesję jako kategorii podważającej znaczenie – „doprowadzony do ostateczności, temperament ironiczny potrafi wszystko rozpuścić w nieskończonym łańcuchu rozpuszczalników” (de Man 1999: 12). Sam zaś ukuł nad wyraz ironicznie spiętrzoną definicję pojęcia. Według amerykańskiego literaturoznawcy ironia jest „permanentną parabazą alegorii tropów” (de Man 1999: 31). Wszechmoc ironii, którą zdiagnozował, wydaje się symptomatyczna dla sposobów tworzenia i odczytania sztuki w ostatnich kilkudziesięciu latach. W Stanach Zjednoczonych popularne nawet stało się pojęcie *epoki ironii* (*age of irony*: Kakutani 2001, Giroux 2002) – terminu odnoszącego się zarówno do obecnej sytuacji (post)politycznej, jak i do komunikacji kulturowej.

Postmoderna była czasem cudzystowu – pisze Joep Leerssen – niewielkiego gestu, w którym dwie dłonie, na poziomie ramion, delikatnie zakleszczały powietrze za pomocą wskazującego i serdecznego palca. Taki cudzystów sygnalizował pewien ironiczny dystans do słów, wskazywał, że należą do kogoś innego, nie do nas. Że słowa powinny być używane z pewnymi zastrzeżeniami. Gdy postmodernizm ustępuje czemuś, co nazwane zostało postironią, nawyk cudzystowu okazuje się oklepany i przestarzały (Leerseem 2006: 47).

Ironia – konieczny serialu cień

Wracając do obszaru badawczego wyznaczonego przez seriale telewizyjne, znakomitym przykładem wielowarstwowych strategii ironicznych jest serial *Czysta Krew* (*True Blood*). Sarah Kozloff ustalając w połowie lat 90. typologię narratorów w formatach telewizyjnych (Kozloff 1998: 83-86), zwróciła uwagę na możliwość istnienia narratora implikowanego, który do opowiadanego przez niego świata ma stosunek ironiczny. W wampirycznym serialu HBO ironia wydaje się nadrzędną kategorią estetyczną (Szczekała 2011). Ironiczna dezynwoltura w mieszaniu gatunków, tematów i tradycji kultury, dystans do kosmogonii świata przedstawionego i zaludniającego go bohaterów, metawykorzystanie „popwampiryzmu”, dekonstrukcja mitu amerykańskiego Południa, niejasna moralność postaci, dystans bohaterów wobec diegezy (gdy Sookie dowiaduje się, że jest wróżką, mówi „Ale obciach!”) oraz miejscami niewiarygodnej narracji serialowej wo-

bec widzów – oto składowe ironicznej narracji, która wydaje się główną przyczyną sukcesu tej produkcji. Jeśli przymiotnik „postmodernistyczny” byłoby stopniowalny, można byłoby powiedzieć, że *Czysta krew* jest jednym z najbardziej postmodernistycznych seriali w historii telewizji. Obfitość powyższych chwytów była wypadkową eksperymentowania na medium serialowym oraz na odbiorczych przyzwyczajeniach widza, który musiał być nieustannie gotowy na podjęcie ironicznej gry z *showrunnerami* najpopularniejszych seriali, ci zaś niejednokrotnie aspirowali do pokazania w TV tego, czego jeszcze tam nie było.

Ambicje i osiągnięcia tych seriali wykroczyły daleko poza prostą koncepcję „polepszania” telewizji. Dwunasto- lub trzynastoodcinkowe seriale dramatyczne o otwartych zakończeniach dojrzejają do własnych, wyróżniających się form sztuki. Co więcej, stały się znakiem rozpoznawczym amerykańskiej sztuki pierwszej dekady XXI wieku, równoważnym z tym, czym dla lat 70. były filmy Scorsesego, Altmana, Coppoli, a dla lat 60. powieści Updike'a, Rotha i Mailera (Martin 2013: 13).

Obfitość awangardowych z ducha tendencji w najnowszym serialu związana była rzecz jasna nie tylko z poszukiwaniem nowych artystycznych form wyrazu, lecz także z koniunkturą. Nie od dziś wiadomo, że dynamikę procesów kulturowo-artystycznych, szczególnie w amerykańskiej tradycji filmowej i telewizyjnej, napędzają tryby merkantylne. Wszystko to sprawia, że rozkwitowi początkowo eksperymentatorskich tendencji zagraża klęska urodzaju. Podobnie stało się z konstruowaniem ekranowych postaci. Seriale charakteryzujące się wyraźnie ironicznymi formami komunikacji z widzem stały się patologiczną wylęgarnią antybohaterów, o coraz bardziej kreatywnych psychologiczno-moralnych aberracjach.

Były to postacie, których – jak głosiła drzewiej mądrość ludowa – Amerykanie nie zaprosiliby do swojego salonu: nieszczęśliwi, etycznie skompromitowani, skomplikowani, dogłębnie ludzcy. Ci fikcyjni ludzie prowadzili z widzami uwodzącą grę, skłaniając ich do emocjonalnego inwestowania, kibicowania lub wręcz pokochania plejady kryminalistów, wobec których zarzuty zawierają wszystko od cudzołóstwa i poligamii (*Mad Men*, *Big Love*), po wampiryzm i seryjne morderstwo (*Czysta krew*, *Dexter*) (Miller 2013: 6).

Konia z rzędem temu, kto w dzisiejszym „ambitnym” serialu znajdzie po staroświecku „dobrego” bohatera o względnie niezbrukany sumieniu. Serial postironiczny będzie powracał do bohaterów mniej skomplikowanych emocjonalnie, o ograniczonej moralnej wieloznaczności; do postaci o „klasycznym” profilu zachowań. Będziemy mieli więc do czynienia z renesansem „realizmu emocjonalnego”, który w koncepcji Ien Ang wiązał się w mniejszym stopniu z narracyjną strukturą czy poetyką wizualną, a w większej mierze z wiarygodnymi reakcjami bohaterów na fabularne zdarzenia i prawdopodobieństwem ich emocjonalności (Ang 1985: 45).

Równoległość przed i po

O ile więc postmodernizm, którego estetyczną dominantą były właśnie strategie ironiczne, niejednokrotnie nazywany był „kulturą wyczerpania”, o tyle sparafrazowaną metonimią postironii mogłaby okazać się „kultura zmęczenia”. „Współczesna kultura z pewnością nie cierpi na niedostatek różnorodności form, jej bolączką jest raczej nadprodukcja” (Giżycki 1988: 15) – trafnie zauważał Marcin Giżycki w 1988 roku. Fetyszysta przedrostków „post-”, (k)łączących kulturę współczesną, może stwierdzić, że postironia, jako rozrachunek z estetyczną dominantą postmodernizmu, przynależy już do post-postmodernizmu². Jeśli więc postrzegamy ironię jako cechę konstytutywną dla estetyki postmodernistycznej i sposobu życia w ponowoczesności, postironia będzie fenomenem dotyczącym również obu tych obszarów.

Dynamikę zjawiska można umownie wpisać w diachroniczny proces przejścia od preironii przez ironię do postironii i pokazać ją na podstawie melodramatu. Preironia wiązałyby się z hollywoodzkim kinem klasycznym opartym na rozpoznawalnych schematach narracyjnych i konstrukcjach postaci. Kluczową strategią odbiorczą byłoby tutaj „zawieszenie niewiary” umożliwiające widzowi rozgoszczenie się w fikcyjnym świecie. Preironia melodramatu, niepokalana jeszcze postmodernistycznymi gramami, wiązała się także z czystością gatunkową oraz jednoznacznym zazwyczaj moralnym osądem poczynań bohaterów. Preironiczna byłaby więc *Casablanca* (reż. M. Curtiz, USA 1942) – melodramat z wyraźnie zarysowanymi tragicznymi postaciami,

² W celu zachowania kondycji psychicznej czytelnika i swojej, spuszczyć zasłonę miłosierdzia na temat zwielokrotnionych prefiksów i zakończyć temat.

opowiadający o poważnym uczuciu zgodnie z zasadą *decorum*: za pomocą wzniosłych słów i klasycznych form filmowych. Ironiczne ogranie tradycyjnego wzorca można połączyć z kinową kontestacją w USA i europejskim postmodernizmem. Dekonstrukcja melodramatu w *Bonnie and Clyde* (A. Penn, USA 1967), którego bohaterami są mordercy: cyniczna kobieta i mężczyzna z problemami z potencją oraz wizja obsesyjnej miłości w *Pillow Book* Petera Greenawaya (Wielka Brytania 1996) okraszona sadystyczną *jouissance* niech staną się wyraźnymi przykładami.

Na gruncie refleksji literaturoznawczej postmodernistyczne przemiany zdiagnozował Roland Barthes we *Fragmentach dyskursu miłosnego*. Twierdził, że współcześnie nie można już niewinnie wyznać miłości, gdyż język jest obciążony gotowymi narracjami, przez co okazuje się zapośredniczający i nieszczerzy. „Z jakiego języka owi zakochani (...) czerpali swoją namiętność? Jakie książki czytali – albo jakich opowieści słuchali” – zastanawiał się w autobiografii (Barthes 2001: 103). Z kolei przez działanie ironii na niwie kultury popularnej, melodramat musiał przepoczwaczyć się w sytuującą się na niższym rejestrze komedię romantyczną, która w latach 90. skutecznie wyparła melodramaty z box office'u. Z kolei symptomatycznym dla postroncznego wskrzeszenia tradycyjnego melodramatu okazała się twórczość Jamesa Graya. Jego *Kochankowie* (USA 2008) przeszyci są tragiczną wzniosłością skrajnych emocji, a *Emigrantka* (USA 2013) powołuje do życia krystalicznie czystą heroinę romansu. Postironiczny jest też *Pamiętnik* (reż. Nick Cassavetes, USA 2004), którego pompatyczna scenografia (jej apogeum to „połacie drobiu” wśród których płynie łódka z zakochanymi bohaterami) jest adekwatnym tłem do odrealnionej, idealnej miłości kochanków³.

Oprócz procesualnego spojrzenia na postironię, fenomen ten można również rozpatrywać z perspektywy synchronicznej. Ironia i postironia bardzo często występują równocześnie. „Epoka ironii” jest nią tak bardzo przesiąknięta, że nie sposób wyrugować tej kategorii z życia kulturalnego. Ironia i postironia istnieją równocześnie w konkretnych filmach i serialach, filmografiach

³ Wchodząc na teren badania odbioru, popularność tej tendencji potwierdzają prace studentek II roku filmoznawstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego, które mając napisać „analizę emocjonalną” dowolnego filmu w ogromnej większości wybrały właśnie *Pamiętnik*.

poszczególnych twórców, gatunkach i prądach. W *Tylko kochankowie przeżyją* (USA 2013) Jim Jarmusch każe swym wampirom odczuwać nader poważną egzystencjalną groźbę wynikłą z dekadentckiego życia pozbawionego perspektywy śmierci, musi jednak ironicznie przełamywać wizerunek wampira upupiony brokatowym blichtrzem serialowych i kinowych adaptacji tzw. *chick-lit*. Każe więc Tildzie Swinton i Tomowi Hiddlestonowi jeść lody na patyku ze zmrożonej krwi. Ostatnie dwa filmy Quentina Tarantino, *Bękarty wojny* (USA 2009) i *Django* (USA 2012), są prześlągnięte właściwą dla wcześniejszej twórczości reżysera ironią i realizatorską dezynwolturą, jednak nie ograniczają się wyłącznie do ludycznego postmodernizmu. Przedstawiają dogłębne pragnienie odwrócenia biegu historii i wyrugowania z niej cierpienia. Sprawa koegzystencji ironii i postironii wydaje się jeszcze bardziej skomplikowana u Larsa von Triera. Reżyser ogłaszający manifest *Dogma 95* zdawał się postulować powrót kina do czasów szczerości i bezpośredniości, by obecnie ironicznie eksperymentować z formą i własnym artystycznym wizerunkiem. Ironia i postironia widoczne są także, co znakomicie zdiagnozował Błażej Hrapkowicz (2014), w nurcie filmów o superbohaterach. Zderzenie obu kategorii widać doskonale, gdy zestawimy nonszalancję adaptacji komiksów Marvela i patos filmów powstałych na kanwie DC Comics (w szczególności Nolanowskiej trylogii o Mrocznym Rycerzu).

W ekranowym uniwersum wytwórni [Marvel Studios – przyp. B.S.] ironia spełnia jednak przede wszystkim dwie funkcje: po pierwsze, wpisuje w same filmy nieco zdystansowaną postawę odbiorczą, rodzaj przymrużenia oka, które stwarza dystans, ale nie unieważnia idei i znaczeń zawartych w opowieści; po drugie jest zbroją chroniącą przed nadmiernym patosem, pozwalającą przełknąć obecne w superbohaterskich historiach wielkie pojęcia i stawki – tak jakby twórcy zakładali, że *grandeur* jest nawiwny, sentymentalny, kiczowaty, więc powagę trzeba koniecznie równoważyć ironią (Hrapkowicz 2014).

Twórcy *Avengersów* (reż. J. Wheedon, USA 2012), *Iron Mana* (reż. J. Favreau 2008 i 2010; reż S. Black 2013) oraz *Kapitana Ameryki* (reż. J. Johnston 2011; reż. A. i J. Russo 2014) tłamszą w zarodku niemal każdy akt powagi, bezpiecznie kontrując go ciętą ripostą bohatera, gagiem lub fabularnym twistem. Zgoła inaczej postępuje Christopher Nolan w *Mrocznym Rycerzu* (USA

2008) – tu wszystko jest na serio. Trylogia o Batmanie jest epicka w „klasycznym” znaczeniu tego słowa konotującego nie tylko realizacyjny rozmach, lecz także patos formy i wzniosłość tematu. Ironiczno-postironiczne będą *Dziewczyny* (HBO 2012-), w których pragnienie tożsamościowego autentyzmu ogrywane jest pastiszem serialu postfeministycznego oraz – choć w mniejszym stopniu – *House of Cards* (Netflix 2013-), gdzie szczere uczucie fotografa Adama Gallowaya do Claire Underwood wydaje się jedynym jasnym punktem na arenie politycznego cynizmu. Dynamika kultury współczesnej broni się więc przed jednoznacznym zaklasyfikowaniem swoich wytworów jako post- lub ironicznych.

Nowa szczerłość i *guilty pleasure*

Czy postironia jest dostatecznie wyrazistym zjawiskiem, by traktować ją poważnie? Obecność nowego kulturowego fermentu zdają się potwierdzać pokrewne zjawiska: nurt nowej szczerłości (*New Sincerity*) oraz *guilty pleasure*. Nowa szczerłość ogarnia bez mała wszystkie dziedziny życia kulturalnego: literaturę, muzykę, film, serial. Charakteryzuje się powrotem do tradycyjnych narracji i form gatunkowych, a jako nurt, którego wyznacznikami są autentyczność, emocjonalność i bezpośredniość jest okazją do mówienia o etyce i moralności otwarcie i szczerze.

Nowa Szczerłość stała się nośnikiem odnowienia etycznego storytellingu w kulturze współczesnej. (...) Żyjemy w czasach odnowionego zainteresowania kwestiami moralnymi w historiach, które opowiadamy (Fitzgerald 2012: 110).

Przykładami nowej szczerłości jest filmografia Wesa Andersona, Sofii Coppoli, Michela Gondry'ego oraz takie seriale, jak *Dziewczyny*, *Współczesna rodzina* czy *Teoria wielkiego podrywu*.

Coraz większą popularność zdobywa także odbiorcza kategoria *wstydlivej przyjemności*. To wytwory kultury, które – apelując przede wszystkim do doznań zmysłowych – wywołują poznawczy dysonans. Są źródłem niepodważalnej odbiorczej przyjemności, która łamiąc decorum i wychodząc poza obowiązującą dystynkcję smaku, powoduje także wstyd. Nie ulega wątpliwości, że coraz częściej przyznajemy się do czytania lub oglądania tego, co jeszcze kilkanaście lat temu byłoby uznane za przejaw bezguścia czy artystycznej ignorancji.

Sam termin „postironia” pojawił się na dwóch frontach: w refleksji humanistycznej w 2002 roku i w dziedzinie praktyki

artystycznej w roku 2008. Susan Searls Giroux w eseju *The Age of Irony*, zastanawiając się nad spiętrzeniem strategii ironicznych w teatrze współczesnym, pisała „[m]oże istnieje coś takiego jak post-ironia, ironia z przymrużeniem oka?” (Giroux 2002: 966). Silniej rezonujący był bez wątpienia *Pierwszy post-ironiczny manifest* niemieckiej grupy artystycznej Marcusa Gossolta i Johanna M. Hedingera, który stawiał następujące tezy:

Żyjemy w czasach postironii. Ironiczna wątpliwość jest jedynie niezadowoleniem, które stało się sposobem życia. Zaczęliśmy mieć wątpliwości wobec procesu wątpienia. (...) Wszystko wypełnione jest miłością i pięknem. (...) Stoimy na krawędzi czegoś wspańskiego – ponownych narodzin naszej autokreacji. Postironia to całkowita swoboda tworzenia i wyobraźni (Gossolt, Hedinger 2008).

Z kolei na polskim gruncie refleksja o fenomenie postironii przetoczyła się przez blogosferę, a ściślej, przez *ttdkn* – nieformalną grupę żywo dyskutujących ze sobą blogerów (Rachwałd 2012). W 2011 roku pojawiły się tam częściowo udane próby definicji zjawiska: „postironia to próba znów bycia serio. Oczywiście nieudana, bo nigdy nie ma powrotu do niewinności. Ostatnim punktem na liście do wykpienia jest własny cynizm. Otepiątego po orgii BDSM-owca poruszyć może już tylko romantyczna miłość” (Inżynier Mruwnica 2011), oraz „Postironia polega na tym, żeby wziąć jakąś ironiczną narrację i potraktować ją śmiertelnie poważnie. Postironia jest odpowiedzią na zanik znaczeń i degenerację sensów” (mrw 2011). Z dzisiejszej perspektywy obie definicje wydają się niezbyt trafne. Po pierwsze, jest jeszcze zdecydowanie za wcześnie, by wyrokować, czy postironia jest próbą nieudaną. Po drugie, postironia nie jest samowolą interpretacyjną i nie polega na odbiorczym przywileju czytania ironicznej narracji na serio – w odróżnieniu od kampu postironia nie istnieje tylko w oku patrzącego.

Najdokładniejszą optyką dla postironii jest postrzeganie zjawiska jako strategii komunikacji kulturowej. Szczery komunikat płynie od nadawcy i równie szczerze ma być odebrany przez adresata. Zarówno twórcy, jak i odbiorcy zdejmujący bezpieczne maski ironii wystawieni są na to samo niebezpieczeństwo. Ryzykują „ziewnięciem, przewróceniem oczu, uśmiechem politowania, wzruszeniem ramion, parodią utalentowanych ironistów i zarzutem »Jakie to banalne!«” (Wallace 1997). Choć Michał

Głowiński twierdził, że „ironia jest dziedziną mówienia ryzykownego” (Głowiński 2002: 9), to jednak w przypadku postironii gramy o większą stawkę. Tracimy tarczę ochronną, wystawiamy się na elitarystyczne zarzuty: kicz, tani sentymentalizm, brak wyzwania poznawczego. Z tego powodu istnieje ryzyko, że postironiści będą „przeterminowani zanim w ogóle zaczną. Martwi od urodzenia. Zbyt szczerzy. Tłumieni. Zacofani, osobliwi, naiwni, staroświeccy” (Wallace 1997). Czy terror ironii zmieni się w postironiczną błogość – czas pokaże. Najnowsza historia kina, z którego telewizja czerpie pełnymi garściami, wydaje się coraz odważniej skłaniać ku nowemu fenomenowi. Ten kierunek najprawdopodobniej obierze także serial.

Bibliografia:

- Barthes Roland, 2011, *Roland Barthes*, tłum. Tomasz Swoboda, Gdańsk.
- de Man Paul, 1999, *Pojęcie ironii*, tłum. Andrzej Sosnowski, „Literatura na świecie”, nr 10–11, s. 7–39.
- Eco Umberto, 1990, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. Teresa Rutkowska, „Przekazy i Opinie”, nr 1–2, s. 12–36.
- Fitzgerald Jonathan D., 2012, *Not Your Mother's Moral: How New Sincerity is Changing Pop Culture for the Better*, Colorado.
- Giroux Susan Searls, 2002, *The Age of Irony?*, <http://www.jaconline-journal.com/archives/vol22.4/giroux-age.pdf> [dostęp: 04.07.2014].
- Giżycki Marcin, 1988, *Postmodernizm – kultura wyczerpania? Uwagi wstępne*, w: *Postmodernizm – kultura wyczerpania?*, red. Marcin Giżycki, Warszawa, s. 7-17.
- Głowiński Michał, 2002, *Ironia jako akt komunikacyjny*, w: *Ironia*, red. Michał Głowiński, Gdańsk, s. 5–16.
- Gossolt Marcus i Hedinger Johannes M., 2008, *First post-ironic manifesto*, <http://www.postirony.com/> [dostęp: 10.07.2014].
- Hrapkowicz, Błażej, 2014, *Bohaterowie są ironiczni*, „Dwutygodnik”, <http://www.dwutygodnik.com/artypk/5191-bohaterowie-sa-ironiczni.html> [dostęp: 10.07.2014].
- Inżynier Mruwnica, 2011, <http://inzmru.tumblr.com/post/-892702749/postironia> [dostęp: 10.07.2014].
- Kakutani Michico, 1.10.2001, *Critic's Notebook: The Age of Irony Isn't Over After All; Assertions of Cynicism's Demise Belie History*, <http://www.nytimes.com/2001/10/09/arts/critic-s-notebook-age-irony-isn-t-over-after-all-assertions-cynicism-s-demise.html> [dostęp: 04.07.2014].

- Kozloff Sarah, 1998, *Teoria narracji a telewizja*, tłum. Edyta Stawowczyk, w: *Teledyskursy. Telewizja w badaniach współczesnych*, red. Robert Clyde Allen, s. 83–86.
- Kwiek Marek, 1991, *Postmodernizm – czas schyłku czy przejścia?*, w: *Postmodernizm w perspektywie filozoficzno-kulturoznawczej*, red. Anna Zeidler-Janiszewska, Warszawa, s. 149–160.
- Leerssen Joep, 2006, *The Downward Pull of Cultural Essentialism w: Image Into Identity: Constructing and Assigning Identity in a Culture of Modernity*, Amsterdam, s. 31–52.
- Martin Brett, 2013, *Difficult Men. From „The Sopranos” and „The Wire” to „Mad Men” and „Breaking Bad”: Behind the Scenes of a Creative Revolution*, New York.
- mrw [Michał R. Wiśniewski], 2011, <http://mrw.blox.pl/2011/01/Postironia.html> [dostęp: 04.07.2014].
- Rachwał Tomasz, 2012, *Co to jest leming? Historia ttdkn, krótki kurs* (tekst niepublikowany).
- Szczekała Barbara, 2011, *Czy narrator może być wampirem? Zarys analizy narracji w serialu „Czysta Krew”*, <http://tvbuddha.blogspot.com/2011/04/czy-narrator-moze-byc-wampirem-zarys.html#comment-form> [dostęp: 04.07.2014].
- Szturc Włodzimierz, 1992, *Ironia romantyczna*, Warszawa.
- Wallace David Foster, 1997, *E Unibus Pluram* (fragmenty), http://www.reddit.com/comments/aunae/david_foster_wallace_on_irony/ [dostęp: 4.07.2014].

Marta Tymińska

Uniwersytet Gdański

Gdy gra przeistacza się w serial – o grze *The Walking Dead* jako nowej formie serialu

Abstrakt:

Tytuł *The Walking Dead* (pol. *Żywe Trupy*) zaistniał w 2003 roku dzięki komiksowi. Historia ludzi zmagających się z epidemią zombie we współczesnych Stanach Zjednoczonych stała się tak nośna, iż w 2010 roku powstał serial telewizyjny na kanale AMC. Nie jest to jedyna odsłona tej franczyzy, gdyż w 2012 roku Telltale Games wystartowało z serialem w postaci gry komputerowej. Sama gra jest wyjątkowa w tym sensie, że nosi znamiona serialu telewizyjnego i jako grę-serial należy ją odczytywać. Gra ma charakter *quick time event game* i przez wielu badaczy byłaby zaliczona do grona interaktywnych filmów. Charakter dystrybucji oraz rozwiązania fabularne i narracyjne wskazują wyraźnie na bardzo serialowy charakter tej produkcji. Niniejszy artykuł przybliża charakter owej gry-serialu, analizuje aspekty „serialowości” gry wideo, a także podejmuje próbę zdefiniowania tego nowego zjawiska w świecie seriali i gier wideo.

Słowa kluczowe:

serial, gry komputerowe, gry elektroniczne, Internet, konwergencja, *The Walking Dead*

Wprowadzenie

Współczesne seriale to fenomen kultury popularnej. Kształtują masową wyobraźnię, są głównym tematem przyjacielskich rozmów, fascynują i budzą silne emocje wśród fanów i przeciwników. Serial jako seryjna forma filmowa i gatunek telewizyjny ulega gwałtownym przemianom zarówno na poziomie tekstualnym jak i formalnym, co spowodowane jest dużymi zmianami technologicznymi w obrębie samej telewizji. System odtwarzania na żądanie (Video On Demand), ogólna zmiana systemu dystrybucji i produkcji (Jenkins 2010: 36) oraz hegemonia Internetu mogą sprawiać wrażenie, iż formuły zarówno telewizji, jak i serialu zupełnie się wyczerpują. Okazuje się jednak, że obecnie przeżywa-

my renesans oglądania seriali, które nie tylko stały się źródłem rozrywki, ale „służą budowaniu istotnego porozumienia kulturowego” (Darska 2012: 5) i „przejmują rolę spoiw społecznych” (Darska 2012: 12). Co więcej, seriale, jako powszechne źródło rozrywki i wiedzy, mogą być rozrywką podobną do czytania książek (Darska 2012: 13).

Zarówno telewizja, jak i emitowane przez nią programy (z serialami na czele) zmieniają się głównie w wyniku powstania i wdrażania nowych technologii. Tym samym producenci szukają nowych ścieżek produkcji i dystrybucji, które wychodzą naprzeciw tym oczekiwaniom. W rezultacie widzowie mają do czynienia nie tyle z serialami telewizyjnymi, ile z nowymi, transmedialnymi produkcjami (Jenkins 2010: 36). W dyskurs ten znakomicie wpisuje się omawiana przeze mnie gra elektroniczna *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), gdyż zarówno na poziomie dystrybucji, jak i w warstwie tekstualnej grze tej bardzo blisko do formuły serialu, a co więcej – może stać się jego nową formą.

Franczyza *The Walking Dead* jest znana na całym świecie przede wszystkim za sprawą komiksów autorstwa Roberta Kirkmana (Sullivan 2008a) oraz rysownika Charlie'ego Adlarda¹ (Sullivan 2008b). Następnie, na fali popularności historii o szeryfie Ricku Grimesie powstał serial telewizyjny *The Walking Dead* (AMC, 2010), który obecnie liczy sobie cztery sezony – w październiku 2014 roku wystartuje 5. Dostępnych jest też szereg gier: od aplikacji mobilnych i gier przeglądarkowych po pełnowymiarowe „strzelanki” (*shooter*)².

Są to przede wszystkim produkcje ściśle związane z fabułą serialu (i czasem ją uzupełniające), które jednak w dużej mierze przeszły bez echa w świecie gier. Dopiero wyprodukowana przez studio Telltale Games gra *The Walking Dead: Season One* (2012) oraz *The Walking Dead: Season Two* (2013) dokonują rewolucyjnej przemiany zarówno w świecie gier komputerowych, jak i seriali.

¹ Do 7. zeszytu za rysunki w komiksach *The Walking Dead* był odpowiedzialny Tony Moore, którego Adlard zastąpił. Do 24. numeru Moore pozostał przy projekcie, tworząc okładki (Sullivan 2008a).

² Z listą gier można zapoznać się na oficjalnej stronie serialu: <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead/games> [dostęp: 02.08.2014].

Elektroniczna rozrywka stopniowo wypierała dotychczas dominujące przemysły kultury popularnej, takie jak kinematograficzny³ czy telewizyjny. Prawie połowa graczy deklaruje, że zrezygnowała z takich rozrywek jak oglądanie telewizji czy filmów na rzecz gier komputerowych, przy czym połowa właścicieli konsol (przeznaczonych do grania) używa ich również do odtwarzania filmów i seriali (ESA 2014: 6). W Wielkiej Brytanii, chociaż na mniejszą skalę, również można było zauważyć taką prawidłowość. Rynek gier komputerowych w 2009 roku zarobił o 500 milionów funtów więcej niż cały brytyjski przemysł kinematograficzny (Wallop 2009). W Stanach Zjednoczonych w 2013 roku wydano na gry prawie 22 miliardy dolarów (o miliard więcej niż w roku poprzednim) (ESA 2014: 13), dochody Hollywood natomiast znacznie spadają – przemysł gier opanował w całości rynek rozrywkowy (Nutall 2008).

Seriale również reagują na te przemiany rynku, zmienia się ich formuła (Jenkins 2010: 36), przekraczane są kolejne granice obyczajowego tabu (Jenkins 2010: 33), eksperymentuje się z formą, z konstrukcją protagonistów (Darska 2012: 14) czy też podejmuje ważne tematy kulturowe (Darska 2012: 5). Nowe media i zmiany technologiczne zachodzące w świecie również przystosowują się do dotychczas znanych form, czego dowodem są wymienione wyżej gry: *The Walking Dead: Season One* oraz *The Walking Dead: Season Two*⁴.

Konwergencyjna telewizja i seriale przyszłości

Słowo „serial” w dużej mierze kojarzy się bezpośrednio z telewizją, medium, z którym ta forma narracyjno-filmowa była związana najbliżej. Zmiany zachodzące w telewizji znacząco wpłynęły na oblicze seriali, a analiza tych zjawisk może też wskazać ewentualnie dalszy tego kierunek (Filiciak, Giza 2011).

Nastąpiła zmiana roli, jaką telewizja pełni w życiu odbiorców. Zmieniły się kanały dystrybucji i jej sposób, zmieniły się przekazy (teksty), jak również funkcja telewizji w codziennym życiu (Filiciak 2011: 239). Najważniejszym i głównym czynni-

³ Będę głównie opierać się o dane porównujące amerykański przemysł filmowy z siedzibą w Hollywood, mając jednocześnie świadomość istnienia równie potężnych rynków: indyjskiego, chińskiego, nigeryjskiego czy rosyjskiego. Dane dotyczące tych rynków są niestety trudne do zdobycia.

⁴ Mimo tego, że są to osobne gry, będę używała w dalszej części wywodu określenia *The Walking Dead* na oba „sezony” tej samej produkcji.

kiem zmian współczesnej telewizji jest postęp technologiczny, a co za tym idzie – rozwój Internetu jako medium globalnego. Od tego czasu dało się zauważyć zerwanie z tradycyjnym modelem komunikacyjnym, co objawiało się przeciwstawianiem telewizji jako medium nadawczego (*broadcast*) Internetowi, który w dużej mierze zmienił rolę nadawców i odbiorców wobec mass mediów (Nacher 2011: 224). Internet stanowi w pewnym stopniu finalizację przemian, które rozpoczęły się już w latach 80. XX wieku. Telewizja stała się bowiem nie tylko nadawcą, ale też producentem treści. Dostrzeżono i zastosowano segmentację widowni – podzielono ją na konkretne grupy odbiorcze. Co więcej, upowszechnienie kaset VHS i sprzętu nagrywającego sprawiło, że praktyki odbiorcze gwałtownie się zmieniły (Filiciak 2011: 240–241). Kolejna dekada (lata 90. XX wieku) to czas gwałtownych przeobrażeń telewizji (Nacher 2011: 224). Prezentowane programy wydawały się coraz bardziej płynne gatunkowo; powszechna też była hybrydyzacja programów, przez co powstało wiele kultowych, prekursorskich produkcji (Nacher 2011: 225).

Obecnie można powiedzieć, iż mamy do czynienia z relacją „pasożytniczą” pomiędzy mediami nowymi i „starymi” (Filiciak 2013: 79). Media elektroniczne czerpią z siebie nawzajem, wpływając znacznie nie tylko na praktyki nadawczo-odbiorcze, ale też na produkowane treści. Wpływ mediów elektronicznych na „kulturowy ekosystem” jest z pewnością wart zbadania i głębszej analizy (Filiciak 2013: 80), jednak w niniejszym tekście nacisk będzie położony przede wszystkim na wzajemne relacje seriali i gier. Owe wpływy nowych mediów sprawiają przede wszystkim, iż telewizja eksperymentuje z nowymi formatami oraz z innymi niż znane dotychczas formami dystrybucji (Filiciak 2013: 79). Trwałe dotąd wyznaczniki telewizji, jak „ramówka” czy też jednokierunkowość – jedynie nadawanie treści – okazały się zbędne do funkcjonowania telewizji jako takiej. Jak pisze medioznawca i badacz kultury popularnej Mirosław Filiciak:

Internet „zremediował” telewizję. *Timeshifting*, ale przede wszystkim komputery, internet i platformy mobilne, zakwestionowały odrębność telewizji jako medium sprowadzając ją do poziomu interfejsu. Producenci telewizyjni są raczej wytwórcami treści, które krążą pomiędzy różnymi platformami, niż programów związanych z ramówką i medium telewizyjnym (Filiciak 2011: 253).

Po Internecie, kolejną falę zmian w telewizji, równie rewolucyjną, co poprzednia, wyznacza rozwój mediów mobilnych (Nacher 2011: 229) – różnorodne urządzenia posiadające ekrany o wysokiej rozdzielczości i dostęp do Internetu sprawiają, że dostępność treści, w tym programów telewizyjnych, zwiększa się znacznie. Co więcej – sprawia, iż odbiorca decyduje nie tylko o czasie i częstotliwości odbioru programów, ale także o miejscu, w którym decyduje się na oglądanie: w drodze do pracy, w tramwaju lub też pod namiotem w górach (przy założeniu, że mamy sprawne łącze internetowe). Wydawać by się mogło, iż wraz z rozwojem tabletów, smartfonów i przenośnych konsol, oglądanie stanie się jeszcze bardziej zindywidualizowaną rozrywką, ale wraz z wynalazkami takimi jak Chromecast⁵ dużo łatwiej uwspólnić to doświadczenie oglądania. Relacje między telewizją, Internetem, mobilnymi urządzeniami i mediami będą niezwykle zróżnicowane i każdy przypadek takiego współistnienia zasługuje na to, by się mu przyjrzeć (Nacher 2011: 230).

Płynie stąd wniosek, iż telewizja nie przeszła do przyszłowiego lamusa, ale podobnie, jak większość pozostałych mediów (prasa, radio, telefon) uległa procesowi konwergencji (Nacher 2011: 225). Według badaczki nowych mediów i telewizji – Anny Nacher – telewizja przeszła swoistą „reinkarnację” poprzez stopniową zmianę sygnału analogowego na cyfrowy, tworząc tym sposobem odnowiony i odświeżony model (Nacher 2011: 225). Praktyki oglądania, jak i teksty nadawane czy też produkowane przez telewizję wspólnie wyewoluowały do dużo bardziej złożonych form (Filiciak 2011: 247). Trudno obecnie o pustoszące ulice o określonej porze (chyba że mamy do czynienia z transmisją meczu na żywo) wywołane emisją serialu czy filmu fabularnego. W dzisiejszych czasach telewizja składa się z wielu dużo bardziej zróżnicowanych praktyk medialnych, co Anna Nacher nazywa „bricolage’em praktyk medialnych” (Nacher 2011: 226). Zmiana technologii wpływa nie tylko na modyfikację formy seriali, ale także skłania ludzi do korzystania z nowych platform nada-

⁵ Urządzenie umożliwiające przerzucanie oglądanego obrazu (filmu, programu TV, prezentacji) z dowolnego urządzenia mobilnego w domu na telewizor bądź rzutnik multimedialny, co w pewien sposób przeistacza nas w nadawców treści telewizyjnych. Więcej informacji jest dostępnych na <http://www.google.com/chrome/devices/chromecast/> [dostęp: 02.08.2014].

jących te programy (Jenkins 2010: 34). Zmiana w telewizji wywołała bowiem olbrzymią zmianę w obrazie seriali.

Serial definiowany jest następująco w *Słowniku terminologii medialnej*:

[serial to] program telewizyjny, najczęściej fabularna opowieść filmowa (rzadziej dokument lub film animowany), prezentowana w regularnych odstępach czasu. Ukazuje, w skończonej liczbie odcinków, jedną opowieść, tworzącą zamkniętą fabularnie całość (Pisarek 2006, 194).

Definicja ta nierozzerwalnie łączy serial z telewizją jako medium wytwórczym dla tych tekstów. W obliczu przemian, jakim uległa telewizja, również można dyskutować, czy pozostałe aspekty tej definicji są niezbędne do zaistnienia serialu. Regularne odstępy czasu pomiędzy odcinkami mogą się zmieniać – niektóre stacje telewizyjne udostępniają odcinki zgodnie z życzeniem klientów poprzez technologię VOD lub też publikują wszystkie odcinki sezonu jednocześnie, jak to się dzieje w przypadku *House of Cards* (Netflix, 2013).

„Skończona liczba odcinków” to kwestia dyskusyjna – ich liczba może być skończona w obrębie sezonu, lecz sezonów może być więcej lub mniej w zależności od tego, jak popularny jest serial. Nie zawsze też serial tworzy zamkniętą fabularnie całość – sztandarowym przykładem załamania tego typu narracji jest 1. sezon serialu *Sherlock* (BBC, 2010), gdzie każdy sezon kończy się w sposób dość nieoczekiwany i otwarty dla narracji (tak zwany *cliffhanger*). Część seriali odznacza się wielowątkowością i czasem nie posiada wyrazistej głównej osi fabularnej, jak to się dzieje w przypadku *Glee* (Fox, 2009)⁶. Można więc powiedzieć, że produkcjami uważanymi za seriale mogą być również produkcje niatelewizyjne, nieregularne i niekoniecznie ze spójną osią fabularną. Istotą serialu współczesnego jest więc przede wszystkim jego odcinkowość, narracyjność i filmowość. Tymi cechami zdecydowanie odznacza się również omawiana gra *The Walking Dead* (Telltale Game, 2013).

⁶ W *Glee* całość fabuły zasadzała się na wygraniu konkursu chórów, niemniej jednak w większości odcinków cel ten schodził na dalszy plan lub też w ogóle nie istniał. W kolejnych sezonach można zauważyć dalsze rozmycie się tego typu wątków.

To drastyczne odejście od materii serialu definiowanej tak przez Pisarka (2006: 194) wynika przede wszystkim z tego, iż zmieniła się grupa docelowa twórców seriali, a także ich praktyki odbiorcze. Według Henry'ego Jenkinsa współczesne seriale mają być głównie kierowane do graczy i internautów, bo to właśnie ta widownia „odpłynęła” do innych, bardziej nowoczesnych mediów (Jenkins 2010: 39). Młodzież nadal ogląda telewizję, nie odwróciła się od niej, lecz przede wszystkim traktuje ją jako „rodzaj tekstury – medium tła” (Filiciak 2011: 238). Świadomie i z zaangażowaniem seriale są przez tę widownię oglądane przede wszystkim na komputerach i konsolach (ESA 2014: 6). Zmiana technologii wpływa na zmianę formy seriali, a ta skłania ludzi do korzystania z nowych platform (Jenkins 2010: 34).

Współczesny serial zmienił się nie tylko w warstwie formalnej, produkcyjnej i dystrybucyjnej, ale przede wszystkim – w warstwie tekstualnej. Kino zawsze było rozumiane jako barometr zmian (Filiciak 2013: 79), podobnie jest obecnie z serialami, które dostarczają nie tylko przyjemności, ale podejmują ważne i obecne w kulturze tematy (Darska 2012: 5). Pełnią tym samym dwie pozornie sprzeczne funkcje: z jednej strony bawią, a z drugiej zaś – poruszają kwestie dotyczące współczesności (Darska 2012: 7). Bohaterowie niekoniecznie są modelowymi przedstawicielami społeczeństwa, na ekranie pojawia się szereg postaci wykluczonych, zaburzonych czy najzwyczajniej niebezpiecznych, a ich życie jest wypełnione niejasnymi wyborami. Często naruszają tabu, dyskutują z wartościami, są niejednoznaczne etycznie i kontrowersyjne (Darska 2012: 14). „Moralna dwuznaczność wydaje się jedną z konstytutywnych cech produkcji post-soap” (Filiciak 2011: 243) – bez trudnych tematów serial współczesny wydawałby się miażdżący i „nierealistyczny”. Istotnym aspektem jest również wykonanie; serialom stawia się duże wymagania na poziomie realizacyjnym, przez co odznaczają się na tle innych programów telewizyjnych (Filiciak 2011: 244). Tytuły takie jak *Gracze* (HBO, 2010) czy *Zakazane imperium* (HBO, 2010) są praktycznie nieodróżnialne od filmów kinowych – jedyną różnicą jest wydłużenie opowieści.

Poziom splątania fabularnego, liczba postaci oraz ich problemów sprawia, iż serial wymusza na widzu większe zaangażowanie w myśl angażującego modelu telewizji. (Jenkins 2010: 32). Twórcy seriali wymagają od swoich widzów bardzo dużo: trzeba

śledzić niuanse fabularne, dyskutować obejrzone odcinki, wyszukiwać „smaczki”, żeby w pełni nacieszyć się produkcją. Twórcy mogą sobie pozwolić na kładzenie większego nacisku na całościowe zrozumienie warstwy tekstualnej (Jenkins 2010: 33), stąd też zwiększenie skomplikowania takiego serialu. Widzowie zaś mają poczucie zwiększonych kompetencji w odbieraniu i odczytywaniu tych treści (Jenkins 2010: 35), co dodatkowo wzmacnia chęć oglądania kolejnych odcinków.

W przyszłości seriale będą jeszcze bardziej ewoluowały w kierunku eksperymentów formalnych i tekstualnych; będą też inaczej odbierane jako teksty kultury. Obecne seriale „post-soap” mają dość dwuznaczny status: z jednej strony są formami seryjnymi i alinearnymi, a z drugiej strony mają „zupełnie inny status kulturowy”. Takie seriale są często odważniejsze obyczajowo i jednocześnie grają z telewizyjną formułą (Filiciak 2011: 239). Należy się również spodziewać coraz większej serialowej „specjalizacji” w kolejnych produkcjach (Piątkowski 2011: 222) – grupy docelowe będą coraz bardziej sprofilowane i zawężone. Podobnie jak każdy kulturowy serial „przesuwał granicę o kawałek dalej” (Jenkins 2010: 33), tak następne produkcje będą próbowały zmienić obraz seriali w ogóle.

Seriale przestały być już wstydliwą rozrywką dla mas – są traktowane jak pełnoprawne i ambitne teksty kultury. Przez długi czas jednak pozostawały w cieniu filmu i literatury, nie traktowane poważnie mimo artystycznego potencjału. Dlatego też w badaniach nad serialami wciąż brakuje rzetelnego języka opisu, jak i obszaru aspiracji dla tych tekstów kultury (Filiciak 2011: 246-247).

***The Walking Dead* – najbardziej wciągający serial wśród gier**

Serial zmieniał drastycznie formułę w ciągu ostatnich dwudziestu lat, dlatego też można mówić o epoce telewizji post-soap, telewizji przekraczającej formuły opery mydlanej lub też tak zwanych „procedurali” (co nie zmienia faktu, że one również są bardzo popularne). Obecnie, jak pisze Anna Nacher, „serialu nie doświadczamy ani jako szeregu epizodów, ani też nie oglądamy go w telewizji” (Nacher 2011: 234). Jest do doświadczenia zapośredniczone przez media cyfrowe, bardziej transmedialne (Jenkins 2010: 36) i zaangażowane.

Taką transmedialną, interaktywną produkcją jest właśnie gra *The Walking Dead* (Telltale Games, 2013), która zarówno w warstwie tekstualnej, jak i formalnej bardziej przywołuje myśl serial niż typową grę przygodową. Opiera się na popularnej franczyzie, znanej z komiksu *The Walking Dead* stworzonego przez Roberta Kirkmana i narysowanego przez Charlie'ego Adlarda (Sullivan 2008a, 2008b) oraz z serialu pod tym samym tytułem.

W 1. sezonie towarzyszymy przede wszystkim Lee Everetowi w jego podróży poprzez ogarnięty przez atak zombie amerykański stan Georgia. Sterujemy jego poczynaniami, podejmujemy wraz z nim kluczowe decyzje, a co więcej, podejmujemy się opieki nad ośmioletnią dziewczynką Clementine, która została rozdzielona z rodzicami. Głównym celem Lee staje się być opieką nad małą i odnalezienie się w opanowanej przez „szwędaczy” (ang. *walkers*) rzeczywistości. Bohaterowie dołączają do kolejnych grup, które przetrwały, próbując w ten sposób zbudować swoje życie na nowo w świecie, który już nie będzie taki sam.

Zombie w kulturze popularnej nie pojawiły się bez przyczyny. Z jednej strony oswajały zjawisko wykluczenia społecznego (Nowicki 2013), z drugiej zaś – zwracały uwagę na degradację konsumpcyjnego społeczeństwa (Nowakowski 2008). Od premiery *Nocy żywych trupów* (1968) George'a Romero „żywi umarli” na stałe zagościli w masowej wyobraźni. Nie inaczej jest w przypadku gry. Okazuje się bowiem, iż najgroźniejszymi przeciwnikami naszych bohaterów niekoniecznie są owe ożywione istoty – często ważniejszą kwestią jest przetrwanie wśród innych ludzi w świecie pozbawionym zasad czy odgórnej jurysdykcji. Kultowe seriale zwykle są zaangażowane społecznie i politycznie (Jenkins 2010: 42); dzieje się tak również i w tym przypadku.

Interesująco skonstruowany jest również główny bohater. Lee Everetta poznajemy, gdy w ubrany w więzienny kombinezon siedzi na tylnym siedzeniu radiowozu i niechętnie rozmawia z wiozącym go do zakładu karnego policjantem. Już w pierwszych chwilach dowiadujemy się, iż będzie odbywał karę dożywotniego więzienia za morderstwo żony i jej kochanka w afekcie. Co więcej, z zawodu był nauczycielem akademickim – historykiem. Rozmowa zostaje przerwana przez wypadek samochodowy spowodowany przez zombie. Niedługo potem skołowany Lee ucieka z roztrzaskanego samochodu w kierunku osiedla miesz-

kalnego. Przed jego oczami rozciąga się przerażający obraz opustoszałego przedmieścia. Tam spotyka Clementine – małą dziewczynkę ukrywającą się na drzewie – i postanawia się nią zaopiekować.

W dobie olbrzymiej popularności antybohaterów w kulturze popularnej (Darska 2012: 14) Lee okazuje się bardzo specyficznym protagonistą. Z jednej strony, jest to osoba, która w bardzo wyraźny sposób złamała prawo – morderstwo, nawet w afekcie, kładzie się cieniem na całym życiu. Apokalipsa zombie spotyka go tuż przed rozpoczęciem odbywania wyroku sądowego, który właściwie kończył jego życie na wolności. Teraz Lee staje się wolny. W trakcie gry przekonujemy się, iż możemy decydować, czy Lee zachowuje się bardziej bezwzględnie, czy też jest pełen współczucia i rozsądku – owe wybory odciskają swoje piętno przede wszystkim na towarzyszcze Lee – na Clementine. To ona jest nieoficjalną główną bohaterką 1. sezonu. Jej obecność stanowi swoisty moralny kompas nie tylko dla naszej postaci, ale także dla graczy.

Historia jest podzielona na epizody. Aby zacząć grać w kolejny, trzeba przejść poprzednie. Gra „pamięta” nasze wybory i na tej podstawie modeluje zachowania pozostałych postaci (jeżeli z początku jesteśmy nieufni i nieprzyjemni, niektóre z postaci odpłacą nam tym samym). Kolejne odcinki nie mają charakteru proceduralnego, to raczej dalszy ciąg jednej, wielowątkowej opowieści.

Fabuła nie jest odzwierciedleniem ani komiksu, ani serialu. To zupełnie osobna narracja, chociaż przewijają się w niej postaci poboczne znane z innych mediów, takie jak rozwoziciel pizzy Glenn, czy farmer Hershel. Nad całością obrazu również czuwa Kirkland, dlatego jest on spójny z resztą uniwersum *The Walking Dead*, ale twórcy gry mają bardzo wiele swobody. Wpisuje się to w taktykę „medialnych marek” – dzieł (czy może franczyz), które zaplanowane są „wielopiętrowo”, na różne media i nośniki (Lewicki 2011: 33).

Szef studia Telltale Games, Dan Connors, deklaruje, że olbrzymi sukces produkcji został zbudowany na dwóch najważniejszych fundamentach: nowatorskim prowadzeniu narracji oraz w oparciu o bardzo pożądaną w tym czasie tytuł na rynku (Rosenberg 2013). Od kwietnia 2012 roku do stycznia 2013 roku (czyli ukończenia 1. sezonu), zostało sprzedane 8,5 miliona epi-

zodów, co przyniosło Telltale Games zarobek rzędu 40 milionów dolarów (Gauntlett 2013). Do 2014 roku tytuł sprzedał w sumie 28 milionów epizodów na całym świecie (Rose 2014), co mogło wynikać również z otwarcia się na platformy mobilne takie jak PS Vita czy niektóre tablety (Gauntlett 2013). Obecnie opublikowano cztery z pięciu epizodów 2. sezonu i już zapowiadane są kolejne (Rose 2013). Została też ogłoszona Grą Roku według popularnego portalu Game Trends (Rosenberg 2013) i otrzymała ponad 80 innych nagród⁷. Oszalałymi sukces sprawił, iż powstają kolejne gry w konwencji *narrative-driven* (Rose 2014). Telltale opublikował *Wolf Among Us* (2013) i zapowiedział kolejne tytuły: *Tales from the Borderlands* oraz *Grę o tron*.

To, co przykuwa uwagę w *The Walking Dead* to przede wszystkim sposób grania – tak zwany *gameplay*, który determinuje, w jakiej formie będzie przeprowadzana interakcja między graczem a samą grą, a także – jak prowadzona będzie narracja. To ta specyfika *gameplayu* decyduje o tym, że bliżej *The Walking Dead* jest do serialu, niż do gry komputerowej.

Gameplay to przede wszystkim suma mechanik w grze oraz rządzących nią zasad (Gonciarz 2011: 101). Pojęcie to zawiera „nieskończenie wiele kwestii związanych z odbiorem gry przez użytkownika” (Gonciarz 2011: 101). Krzysztof Gonciarz jako elementy *gameplayu* wymienia tutaj właściwie wszystko, co dotyczy technicznych aspektów gry: od zestawu ruchów przez tempo wyświetlania dialogów, czy systemy wznoszenia budowli, po sposób zapisu stanu gry – czyli cokolwiek, co wpływa na odbiór i obsługę przez graczy (Gonciarz 2011: 101). Odpowiedni *gameplay* może przysłużyć się do zwiększenia poczucia kompetencji tak bliskiego również widzom seriali (Jenkins 2010: 35).

Biorąc pod uwagę klasyfikacje gatunkowe tej gry, można powiedzieć, że jest to bardzo linearna gra przygodowa z elementami gry *point-and-click* oraz *Quick Time Event Game*. Co wyróżnia ją spośród innych produkcji, to odcinkowa forma dystrybucji i wyraźnie jednoznaczna, liniowa fabuła. Charakterystyczną cechą gier przygodowych jest wykonywanie kolejnych zadań i rozwiązywanie różnych zagadek, które jednocześnie posuwają fabułę do przodu. „Przygodówki” nie pozostawiają zbyt wiele prze-

⁷ Szczegółowy wykaz jest dostępny na stronie studia: <http://www.telltale-games.com/> [dostęp 02.08.2014].

strzeni na wolny wybór, a fabuła w nich jest zazwyczaj interesująca acz jednoznacznie liniowa (istnieje jedno zakończenie i pewna określona droga, która do niego prowadzi). Gry *point-and-click* polegają głównie na mechanice, która pozwala na interakcję z określonymi w przestrzeni gry przedmiotami lub też postaciami. Nie wszystkie obiekty są dla nas dostępne, jedynie te, które w wyraźny sposób są oznaczone lub podświetlone. Podobnie rzecz się ma w *The Walking Dead*; nie wszystkie elementy scenerii są dla nas dostępne, jak również nie wszędzie możemy iść. Dużo dynamiki dodaje z kolei element *Quick Time Event*, czyli obecność takich wyzwań (czy też elementów fabuły), gdzie gracz musi dość szybko (za pomocą odpowiednich klawiszy lub ruchów kontrolera) zareagować na zdarzenie w grze. Wymaga to zarówno refleksu, jak i zręczności – znacznie też dynamizuje rozgrywkę i zwiększa immersję (Tymińska 2012: 149-150).

Linearność narracji, a także ograniczone pole gry w przypadku *The Walking Dead* z jednej strony jest krytykowane ze względu na brak możliwości rozwoju czy też znaczne uproszczenie w stosunku do innych, podobnych gier. Z drugiej strony, wymagania stawiane graczom są na tyle wyrównane, że nawet osoby nie grające zbyt często lub też nie sięgające po gry w ogóle, mogą cieszyć się tą rozrywką, przeżywać fabułę wraz z bohaterami, a co więcej – współuczestniczyć w wydarzeniu poprzez działanie. To gwarantuje doświadczenie, jakiego żaden serial nie zapewni – poczucie (nawet jeśli złudne) uczestniczenia w opowieści i działania w niej. W grze odbiorcy są jednocześnie widzami, jak i graczami (Filiciak 2013: 87). Według twórcy, *The Walking Dead* nie jest do końca grą przygodową, ale właśnie grą *telltale* – tworzącą swój własny, ściśle narracyjny i serialowy gatunek (Rosenberg 2013).

Głównym narzędziem „serializacji” *The Walking Dead* jest powszechna dystrybucja w formie odcinków. Początkowo gra była sprzedawana online przez serwisy dla konsol takie jak Playstation Store, a dopiero po odniesionym sukcesie, producenci zdecydowali się na edycje pudełkową gry, a także wersję mobilną. Dan Connors, szef Telltale Games, deklaruje, że jego model tworzenia gier miał w założeniu przypominać telewizję, a całe studio pracuje wyłącznie w systemie produkcji epizodycznej (Rosenberg 2013).

Podobnie jak seriale, *The Walking Dead*, funkcjonowało przede wszystkim jako kopie cyfrowe, dopiero po zakończeniu 1. sezonu zaistniało w „pudełkowym” wydaniu – niczym sezony seriali dostępne w tej formie dopiero po kolejnym finale. Twórcy gry zauważyli, że ich pomysł na dystrybucję dobrze radzi sobie właśnie w momencie „przełomu” – zerwania z materialnymi wydaniami, na rzecz sprzedaży i udostępniania gry przede wszystkim online (Rosenberg 2013). Ogólna dostępność na każdej możliwej platformie – na konsolach (Xbox 360, PS3, PS Vita), komputerach domowych (przez Steam oraz w wersji pudełkowych) oraz na platformach mobilnych – sprawia, iż gra trafia do różnorodnych odbiorców, w tym do wielbicieli seriali (Rosenberg 2013). Wszak „w XXI wieku telewizją bywa również to, czego nigdy nie pokazywano w telewizji” (Filiciak 2011: 247).

Seryjność gier, granie w serial

Miroslaw Filiciak przeprowadził badania nad praktykami odbiorczymi młodzieży w Polsce (Filiciak 2011). Jego uwagę przykuła duża potrzeba kontroli i sprawczości wśród młodych widzów – wypowiedzi koncentrują się na słowie „chcę” oraz zwracają uwagę na potrzebę regulowania czasu i pory oglądania, wersji językowej (lektor lub napisy) czy pragnienie uniknięcia reklam (Filiciak 2011: 251). Co więcej, młodzież już nie „przeskakuje” pomiędzy kanałami telewizyjnymi, ale „pomiędzy wszystkimi dostępnymi kanałami przekazu treści audiowizualnych” (Filiciak 2011: 252), wliczając w to gry elektroniczne. Seriale eksperymentują z tradycyjną formułą, a jednocześnie wymagają od odbiorców wielu aktywności (Filiciak 2011: 243) – za kolejne etapy tego procesu można uważać produkcje studia Telltale Games, które uznał formułę paratelewizyjną za wzorcową. Jak pisze Filiciak:

To nowa sytuacja odbiorcza, ale stary mechanizm (...). Społeczne „protokoły” (...) korzystania z mediów zawsze były niestabilne, więc pojawienie się w pewnym stopniu konkurencyjnego środka przekazu często prowadzi do ich redefinicji (Filiciak 2011: 239).

Internet jest nową formą medialną, która w pewien sposób zawiera w sobie stare i nowe rozwiązania – gry natomiast oferują przede wszystkim większą interaktywność i obecność w narracji (Filiciak 2013: 79), to ikoniczny przykład medium prowadzącego nieustanny dialog z kinem (Filiciak 2013: 82).

Trudno powiedzieć, czy *The Walking Dead* jest bardziej serialem dla graczy, czy grą dla widzów serialu – z pewnością wśród odbiorców znajdą się przedstawiciele obu grup. Można jednak wyraźnie stwierdzić, że *The Walking Dead* jest w głównej mierze prekursorką i eksperymentalną formą paraseriałową, skierowaną do szerokiego grona odbiorców i skupioną przede wszystkim na zaprezentowaniu wyjątkowej, wielowymiarowej opowieści. Seriale zawsze eksperymentowały z formą, więc być może nadszedł czas na zaistnienie na rynku elektronicznej rozrywki?

Bibliografia

- Darska Bernadetta, 2012, *To nas pociąga! O serialowych antybohaterach*, Gdańsk.
- Entertainment Software Association, 2014, *Essential facts about video and computer games industry*, http://www.theesa.com/facts/-pdfs/esa_ef_2014.pdf [dostęp: 01.08.2014].
- Filiciak Mirosław, 2011, *TV czy nie-TV? Telewizja doby post-soap opera i sieci peer-to-peer*, w: *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa, s. 237–255.
- Filiciak Mirosław, 2013, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk.
- Gauntlett Adam, 2013, *Telltale's The Walking Dead Grosses \$40 Million*, <http://www.escapistmagazine.com/news/view/121365-Telltales-The-Walking-Dead-Grosses-40-Million> [dostęp: 2.08.2014].
- Gonciarz Krzysztof, 2011, *Wybuchające beczki. Zrozumieć gry wideo*, Kraków.
- Jenkins Henry (w rozmowie z Szymonem Grelą), 2010, *Seriale tworzą nowe wspólnoty*, w: *Seriale. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa-Gdańsk.
- Kamrowska Agnieszka, 2012, *Synergia anime i gier wideo*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Kraków.
- Lewicki Arkadiusz, 2011, *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław.
- Nacher Anna, 2011, *Serial 2.0 – model do składania*, w: *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa, s. 224–235.
- Nowakowski Rafał, 2008, *Nienasycony głód życia. Zombie: obrazy transgresji w kulturze masowej*, „Dwutygodnik”, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/608-nienasycony-glod->

- [zycia-zombie-obrazy-transgresji-w-kulturze-masowej.html](#) [dostęp: 02.08.2014].
- Nowicki Tomasz, 2013, *Żywy trup. Jak kultura popularna reprodukuje lęk przed wykluczeniem*, „Kultura Popularna”, nr 2 (36), s. 112–127.
- Nutall Chris, 2008, *Gamemaster makes a play for place in history*, <http://www.ft.com/cms/s/0/34c6b68a-07dd-11dd-a922-0000779fd2ac.html#axzz39MQnTTZ> [dostęp: 01.08.2014].
- Piątkowski Wiktor, 2011, *Marketing telewizji, czyli dlaczego tylko niektóre seriale odnoszą sukces*, w: *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak, Barbara Giza, Warszawa, s. 209-223.
- Pisarek Walery, 2006, *Słownik terminologii medialnej*, Kraków. *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia*, red. Mirosław Filiciak i Barbara Giza, Warszawa.
- Rose Mike, 2014, *The Walking Dead sells 28M episodes, third season on the way*, http://www.gamasutra.com/view/news/222009/-The_Walking_Dead_sells_28M_episodes_third_season_on_the_way.php [dostęp: 02.08.2014].
- Rosenberg Adam, 2013, *How Telltale Games brought adventure gaming back from the dead (with zombies)*, <http://www.digitaltrends.com/gaming/telltale-games-ceo-dan-connors-on-the-walking-dead-fables-and-building-a-television-studio-model-for-games/#!buNfby> [dostęp: 2.08.2014].
- Sullivan Michael Patrick, 2008a, *Week Of The Dead I: Robert Kirkman*, <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=16474> [dostęp: 02.08.2014].
- Sullivan Michael Patrick, 2008b, *Week Of The Dead II: Charlie Adlard*, <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=16494> [dostęp: 02.08.2014].
- Tymińska Marta, 2012, *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, w: *Wytwarzanie gier komputerowych. Tom 2*, Gdańsk.
- Wallop Harry, 2009, *Video games bigger than film*, <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6852383/Video-games-bigger-than-film.html> [dostęp: 02.08.2014].

Lista gier:

- Beyond. Two Souls*, 2013, Quantic Dream.
- Heavy Rain*, 2010, Quantic Dream.
- Phantasmagoria*, 1995, Sierra Online.
- The Walking Dead*, 2012, Tell Tale Games.
- The Walking Dead. Season 2*, 2013, Tell Tale Games.

Agata Włodarczyk

Uniwersytet Gdański

Wpływ realny czy wyobrażony? Fanowskie poczucie wpływu na seriale *Sherlock* i *Nie z tego świata*

Abstrakt:

Jednym z przejawów popularności oraz znaczenia seriali w życiu codziennym jest istnienie grup fanowskich – fandomów. To one są najwierniejszą widownią danej produkcji, jednak ich oddanie przekłada się również na stawiane serialowi żądania. Seriale *Nie z tego świata* (*Supernatural*) i *Sherlock* zgromadziły wokół siebie rzesze wielbicieli, posługując się zgoła odmiennymi strategiami w kontaktach ze społecznością fanowską. Fanowskie zaangażowanie widać w obecnych w *Nie z tego świata* fabularnych rozwiązaniach, w niedostatku bohaterek kobiecych oraz ciągłym powracaniu do życia ukochanych przez fandom postaci. Z kolei w przypadku *Sherlocka* producenci pozostają w ciągłym kontakcie z fanami, lecz w dużej mierze jest to kontakt o charakterze pionowym. Sfrustrowany przerwami i homoerotycznymi podtekstami, fandom próbuje wymusić na serialu zmianę związku pomiędzy bohaterami, jednak bez skutku. Warto zatem przyjrzeć się stosowanym przez obie grupy producenckie taktykom, ich powiązaniu z fandomami oraz samym serialom.

Słowa kluczowe:

fani, fan studies, relacje producenci–fani, komunikacja, marketing, *Nie z tego świata*, *Sherlock*

W ostatnich czasach obserwujemy dwie istotne zmiany w kontekście seriali – samej ich formuły (Major, Bucknall-Hołyńska 2014) oraz nawyków osób je oglądających. Ów serial 2.0, a może nawet 3.0 charakteryzują znaczne modyfikacje, jeśli chodzi o jego treści, powiązania z innymi tekstami, wpływ na widza. Z kolei ten ostatni nie jest już tylko siedzącym na kanapie człowiekiem, który biernie ogląda i przyswaja bezkrytycznie to, co widzi (Grossberg 2003: 52; Jenkins 2007: vii). We wstępie do

książki *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* Henry Jenkins pisze, że „ludzie biorą media we własne ręce – prowadzą dialog z mediami masowymi, tworzą własne społeczności sieciowe, uczą się myśleć, pracować i przetwarzać kulturę na nowe sposoby” (2007: vii). Nowy widz w tym ujęciu jest fanem, czyli osobą, która podejmuje dialog z danym tekstem kultury nie tylko poprzez krytyczną analizę, polemikę czy pisanie artykułów tematycznych, ale także poprzez szereg różnych, kreatywnych praktyk fanowskich (*fan practices*). To postępowanie w odniesieniu do dzieł kultury popularnej wymaga dużego nakładu pracy, której fani często nie są skłonni poświęcić innym obowiązkom – szkole czy pracy zawodowej (Booth 2014). Tym, co wpływa na chęć angażowania się w nieformalną działalność w fandomie jest przyjemność, aspekt fanowskiej działalności zbyt łatwo omijany we współczesnych badaniach i rozważaniach (Chin 2013). Radość z obcowania z tekstami kultury sprawiła, że „widzowie domagają się prawa do wywierania wpływu na produkcję i obieg treści medialnych” (Jenkins 2007: viii). Dlatego fani spotykają się z twórcami, producentami oraz korporacjami medialnymi finansującymi ich ukochane produkcje, tym samym podejmując dialog nie tylko z samymi tekstami, ale również z osobami, które je wytworzyły.

Fandom, fani i sprawczość

Mianem fandomu określa się grupę fanów skoncentrowanych wokół jakiegoś tekstu kultury. Takie osoby identyfikują się nie tylko jako „fani”, ale również podkreślają swoją przynależność do tej grupy (por. Bacon-Smith 1992). Dzięki istnieniu fandomów, fanom łatwiej nawiązać ze sobą kontakt, wymienić się opiniami, przedyskutować ostatni odcinek serialu czy książki. Łatwiej jest im również podzielić się owocami swoich praktyk fanowskich: rysunkami (*fanart*), opowiadaniem (*fanfiction*), zmontowanymi filmami (*fanvideo*), czy piosenkami (*filk*) (por. Włodarczyk, Tymieńska 2012). Takie zaangażowanie sprawia, że nawiązują specyficzną relację ze swoimi ulubionymi tekstami kultury, a także z przedstawionymi w nich postaciami czy wydarzeniami. Wczuwają się w ich przygody, cieszą z nimi bądź obawiają o ich dalsze losy. W Internecie można odnaleźć szereg memów sugerujących, że niejednemu czytelnikowi znacząco obniża się nastrój po śmierci ulubieńców czy po zakończeniu książki, serialu czy filmu.

Na podobne sytuacje fani mogą zareagować w różny sposób; jednym z nich jest sięgnięcie po pióro i napisanie własnego fanfika korygującego decyzje autorów. Mogą również napisać do twórców list (*fan mail*) o różnej treści. Podobna korespondencja może zawierać słowa uznania, uwielbienia, jak i narzekania, krytykę, a nawet – próbę przekonania autora do zmiany decyzji.

Nie jest to wyłącznie praktyka współczesna. Dla przykładu, w 1738 roku pewna fanka napisała list do autora powieści *Clarissa*, Samuela Richardsona, w którym wyraziła wielkie zaniepokojenie co do dalszych losów ulubionych bohaterów. Próbowowała także przekonać pisarza, żeby nie zmierzał w określonym kierunku (Jamison, 2013: 29-30). W XX wieku filmowi fani pisywali do reżyserów filmowych, nierzadko proponując swoje pogłębione analizy dzieła czy sugestie (Hanssen 2013). Pragnienie wpływu nie jest więc niczym nowym, chociaż w samych fandomach bywa różnie odbierane. Nie wszystkim odpowiada burzenie czwartej ściany, umownej granicy pomiędzy fanami a twórcami (por. Jenkins 2007; Ballinger 2014). Z drugiej strony, część tych samych fanów wydaje się mieć wewnętrzne pragnienie, bądź marzenie, aby stać się realną częścią kochanej przez siebie historii.

W przypadku książek zakres możliwości wpływania na pisarki czy pisarzy jest niewielki przez wzgląd na proces powstawania dzieła. Sami autorzy nieraz powtarzają, żeby fani nie podsyłali im swoich pomysłów, czy to w postaci komentarzy na forach, czy fanfików (por. Włodarczyk, Tymińska 2013).

Nieco inaczej wygląda sytuacja w kontekście seriali. Emitowane w systemie sezonowym, kręcone przez większą część trwania emisji tworzą sytuację, w której fandom może próbować wywrzeć presję tak na stację telewizyjną, jak i na ekipę produkcyjną. Nie przez przypadek korzystam z określenia „fandom”, a nie „fan”, gdyż większość skutecznych, czy też głośnych akcji podejmują grupy a nie jednostki. W ten bowiem sposób zwiększają szansę na sukces wśród osób decyzyjnych. Duża liczba osób próbujących uzyskać wznowienie serialu dobrze rokuje oglądalności kolejnych sezonów, a więc ekonomicznie opłaca się jego przedłużenie. I tak, w 1969 roku zorganizowana i skoordynowana przez zainteresowanych fanów akcja pisania listów do NBC w proteście przeciw skasowaniu *Star Treka* sprawiła, że serial przedłużono o kolejny sezon (Bacon-Smith 1992: 5). Podobne wsparcie uzyskały takie seriele jak *Zaginiony w czasie* (*Quantum Leap*, Univer-

sal TV, 1989–1993), *Roswell* (FOX, 1999–2002) czy *Jerycho* (*Jericho*, CBS, 2006–2008). W przypadku dwóch ostatnich tytułów fandomy wykazały się ponadto pomysłowością, wysyłając na plan kolejno kartony z sosem tabasco (*Roswell Fan Campaigns* 2002) oraz kontenery fistaszków (Mayerowitz 2007). Fani nie zawsze jednak byli w swoich staraniach skuteczni, i tak na przykład stacja FOX nie zdecydowała się wznowić produkcji Jossa Whedona *Firefly* (FOX 2002–2003). Tego typu inicjatywy są zrozumiałe – jeśli fani kochają swój serial, chcą się nim cieszyć jak najdłużej, a więc będą robić wszystko, aby dalej powstawał. W końcu jedną z podstaw fanowskiego zaangażowania w tekst kultury, a także w fanowskie aktywności, jest przyjemność, którą dają.

Oprócz prób wymuszenia na stacjach telewizyjnych kolejnych części swoich ulubionych seriali, fani nieraz manifestowali swoje oczekiwania względem treści jakiegoś serialu. I tak w przypadku *Czystej Krwi* (*True Blood*, HBO, 2008–2014) pytano twórcę, Alana Balla, czy w kolejnej odsłonie serialu pokażą na ekranie nagiego (względnie półnagiego) Erica Northmana odtwarzanego przez Alexandra Skarsgåarda. Po tym, jak oficjalnie potwierdzono, że Jedenasty Doktor¹ nie pojawi się już w 8. sezonie *Doctora Who* (BBC, 1963–), fani rozpoczęli nie tylko dyskusje dotyczące tego, kto będzie Dwunastym Doktorem, ale również starali się zasugerować stacji, że chcieliby w tej roli zobaczyć kobietę. Ostatnio na Tumblr oraz Twitterze pojawiła się inicjatywa, mająca przekonać Marvela, aby dla dobra równościowej reprezentacji² zmienić tożsamość seksualną Steve'a Rogersa – Kapitana Ameryki – na biseksualną. Akcji towarzyszy hashtag #BisexualSteveRogers (Assemble Representation 2014).

Nowa, zaangażowana widownia nie tylko biernie konsumuje teksty kultury, w tym seriale, ale je krytycznie oraz kreatyw-

¹ Jedną z cech charakterystycznych *Doctora Who* jest fakt, że główny bohater, pochodzący z planety Gallifrey ma zdolność regeneracji. Każda kolejna regeneracja jest numerowana. I tak od początku trwania serialu jedenastu aktorów wcieliło się w rolę Doktora, a od sierpnia wciela się w niego aktor numer dwanaście (Peter Capaldi), stając się tym samym Dwunastym Doktorem.

² Z drugiej strony fani serialu *Dawno, dawno temu* (*Once Upon A Time*, ABC, 2011–) próbują przekonać twórców serialu, że dwie główne bohaterki – Emma Swan oraz Regina Mills – powinny stworzyć romantyczną parę, ponieważ w taki sposób są już właściwie prowadzone (Gonzalez 2014).

nie przetwarza. Stawia im również wymagania związane z utrzymaniem w telewizyjnej ramówce, a także ich zawartością. O tym, jaki jest jej faktyczny wpływ, decyduje, naturalnie, wiele czynników, wśród których znajduje się również stopień otwartości samej grupy produkcyjnej na podobne żądania.

Relacje fanowsko-producencckie

Istnienie czwartej ściany ma dwie podstawowe konsekwencje – oddziela fanów od producentów (TPTB)³ w taki samy sposób, w jakim oddziela producentów od fanów. Pozornie spełnia regulacyjno-porządkową funkcję, pozwalając na to, aby tworzenie serialu przebiegało w odpowiedni, wolny od zakłóceń sposób. W istocie, jak twierdzą Lynn Zubernis i Katherine Larsen (Jenkins, Zubernis, Larsen 2012), takie rozdzielanie ma na celu ukrycie przed producentami oraz aktorami efektów fanowskiego zaangażowania, zwłaszcza tych jego aspektów, których fani i fanki wciąż się wstydzą. Dlatego tak nieprzychylnym okiem patrzy się na osoby łamiące niepisane prawa fandomu przy spotkaniach w świecie rzeczywistym (*offline*), jak i wirtualnym (*online*).

Jednakże wszystko wskazuje na to, że czwarta ściana w amerykańskim przemyśle kulturowym została już zburzona (Zubernis, Larsen 2013: 13–14; Ballinger 2014), niezależnie od tego, czy fani to akceptują czy nie. Producenci oraz artyści są nie tylko świadomi istnienia fanowskich praktyk, ale sami również zachęcają swoich wielbicieli do brania w nich udziału. Grający kapitana Franka Irvinga w *Sleepy Hollow* (FOX, 2013 – dziś) Orlando Jones nie tylko wspiera fanów w ich aktywności (Votta 2013), ale również analizuje zachowania innych grup produkcyjnych i prosi fanów o wyrażenie zdania. Taką rozmowę podjął, gdy w 2013 roku ekipie promocyjnej serialu *Teen Wolf: Nastoletni wilkołak*⁴ (MTV, 2011–) zdarzyło się zlekceważyć wrażliwość swojego fandomu (Jones 2013).

W dobie dominacji mediów społecznościowych fani zdążyli się już przyzwyczaić do tego, że mają okazje wejść w interakcję z gwiazdami ich ulubionych produkcji – czy to poprzez trady-

³ Angielski akronim utworzony od *The Powers That Be*, czyli wszystkie osoby decyzyjne oraz kreatywne związane z powstawaniem serialu.

⁴ Ekipa zajmująca się PR-em *Teen Wolf: Nastoletni wilkołak* w mediach społecznościowych wypuściła kilka komunikatów, które wprawiły fandom w oburzenie, między innymi krótki, cyniczny filmik mający „uczcić” postaci, które zginęły w serialu, por. Geekdiary 2013.

cyjne listy fanowskie (bądź uwspółcześnione *fanmails*) czy bardziej bezpośrednie formy kontaktu. Nowa widownia seriali nie tylko zmieniła sposoby oglądania, ale również swoje oczekiwania zarówno wobec samego tekstu kultury, jak i jego twórców. Codzienna dostępność producentów oraz aktorów sprawia, że fani chcą mieć możliwość kontaktowania się z nimi. Media społecznościowe wymusiły zmianę relacji pomiędzy nadawcami (producentami) a odbiorcami (fanami), a więc to one ponoszą część winy za upadek rozdziałającego oba światy muru (Zubernis, Larsen 2013: 14). Dotychczas pionowa komunikacja zbliża się do modelu poziomego, choć prawdopodobnie nigdy do końca go nie osiągnie.

Twitter należy do jednej z platform społecznych, za pomocą których pozornie łatwo można nawiązać taką relację z gwiazdami. Warto zwrócić uwagę na to, jak z fanami rozmawiają za jego pośrednictwem Nathan Fillion oraz Misha Collins. Na Facebooku to PR-owcy prowadzą oficjalne *fanpages*, od czasu do czasu odwiedzane przez same gwiazdy. To na nich umieszczają komunikaty oraz informacje, a także organizują sesje Q&A (*questions and answers*: 'pytania i odpowiedzi'). W czasie trwania emisji 2. połowy 2. sezonu serialu *Arrow* (Warner Bros TV, 2012), odtwórca głównej roli Stephen Amell spotykał się w ten sposób z fanami prawie co tydzień, kilkakrotnie doprowadzając do tego, że aplikacja nie wytrzymała tak intensywnej interakcji.

Utrzymywanie dobrych relacji z fanami ma, rzecz jasna, swoje znaczenie ekonomiczne. Przychylność widowni zapewni odpowiedni dochód, a zatem zwiększy się szansa przedłużenia danego serialu o kolejny sezon. Ponadto praktyki fanowskie, jak choćby prowadzenie stron, tworzenie *fanvids*, czy prowadzenie dyskusji na forach, w mediach społecznościowych czy na sprofilowanych blogach, stają się jednym z elementów taktyki promocyjnej serialu (Chin 2013). Podobną taktykę wykorzystali producenci serialu *Hannibal* (NBC, 2013–) oraz podcastu *Welcome to Night Vale*. Fanowskie zaangażowanie może również przełożyć się na stworzenie możliwości wyprodukowania filmu, jak to miało miejsce w przypadku fanów serialu *Veronica Mars* (Warner Bros TV, 2004–2007). Poprzez serwis KickStarter wsparli finansowo powstanie filmu pełnometrażowego opartego o tę serię. W ciągu pierwszego dnia zebrali dwa miliony dolarów (Chin 2013), dzięki czemu w 2014 roku film trafił na kinowe ekrany.

Zmiana relacji pomiędzy producentami a fanami, skrócenie dystansu, wyburzenie czwartej ściany, coraz większe zaangażowanie fanów oraz ich praca na rzecz promocji serialu mają istotne konsekwencje. Skoro granice zostały przesunięte, być może da się je przesunąć jeszcze bardziej. Taka konstatacja nie tyle zwiększa wymagania stawiane twórcom, ile kreuje przestrzeń, w której fandom jako jedność może próbować wywrzeć presję dotyczącą tego, co ma się znaleźć w scenariuszu. Na takie postawy twórcy reagują w różny sposób – uginając się lub nie, idąc na mniejsze lub większe ustępstwa. Producenci dwóch znanych i popularnych seriali – *Sherlocka* (BBC, 2010–) oraz *Nie z tego świata* (CW, 2005–) prezentują dwa różne bieguny kontinuum postaw wobec wymagań fanów.

Sherlock (BBC)

Steven Moffat i Mark Gatiss stworzyli dla BBC *Sherlocka*, serial doceniany tak przez krytyków, jak i fanów. Do dnia dzisiejszego brytyjska telewizja wyświetliła trzy liczące po trzy odcinki sezony. *Sherlock* liczy sobie zatem dziewięć półtoragodzinnych epizodów i jest jednym z ulubionych tekstów⁵ fanowskich. Dla widzów serial BBC jest jednak źródłem nie tylko przyjemności, ale i frustracji, którą, dla odmiany, powodują nie wydarzenia fabularne czy pomysłowe, poplątane losy bohaterów, lecz nieregularne przerwy pomiędzy seriami. Najdotkliwiej odczuwana przerwa przypadła na okres przed premierą 3. sezonu, choć obiektywnie nie była wcale dłuższa od poprzedniej. W grę wchodziło zakończenie sezonu poprzedniego – *The Reichenbach Fall* (sezon 2., odcinek 3.) – w którym to Sherlock rzuca się z dachu i w wyniku nieznanego widzom sztuczki przeżywa upadek. Pierwszy odcinek 3. serii⁶, zależnie od interpretacji, albo traktuje problemy, jakie spowodował ten *cliffhanger*, z przymrużeniem oka, albo z nich bezlitośnie szydzi (*The Empty Hearse*, sezon 3., odcinek 1.), właściwie niczego nie wyjaśniając.

⁵ Fani powieści Arthura Conan Doyle’a uważani są za jeden z najstarszych fandomów (Jemison 2013), to oni również są główną grupą odbiorczą ich adaptacji.

⁶ W brytyjskiej nomenklaturze używa się głównie określenia „seria”; termin „sezon” zazwyczaj odnosi się do produkcji amerykańskich, aczkolwiek w tekstach poświęconych telewizji ta różnica praktycznie uległa zatarciu (przyp. red.).

Ograniczona ilość odcinków przypadających na serię, a także długie okresy przerwy pomiędzy sezonami wywołują dwie interesujące mnie w tym artykule konsekwencje. Po pierwsze, z ekonomicznego punktu widzenia te okoliczności wymagają od producentów podtrzymania zainteresowania produktem. Po drugie, z perspektywy fanowskiej, generują potrzebę obcowania z tym tekstem kultury. Za medialny PR serii odpowiadają między innymi jego twórcy, Mark Gatiss oraz Steven Moffat. Narzędziami, z których najchętniej korzystają, są Twitter i wywiady, oraz okazjonalne wizyty na konwentach czy w programach tematycznych. Pomimo obecności w mediach społecznościowych oraz na fanowskich wydarzeniach, producenci *Sherlocka* nie należą do tej części serialowego show biznesu, która w pełni godzi się z burzeniem czwartej ściany. Ich styl komunikacji pozostaje pionowy oraz jednostronny. Jeśli fani korzystają z już wypracowanych metod wpływu na producentów, są albo ignorowani, albo ich argumenty czy prośby zostają wykorzystane do podsylenia zainteresowania (publikowanie zdjęć z planu, niezobowiązujące wspomnienia w wywiadach etc).

Z producenckiego duetu najczęściej głos zabiera Steven Moffat. Do sierpnia 2012 roku zgodnie z powszechną praktyką ten producent i scenarzysta aktywnie udzielał się na Twitterze, aż do skasowania konta, które wymusiły okoliczności – Moffat przestał sobie radzić z reakcjami fanów (Pantozzi 2012; feministwhouniverse 2012). Nie wszystkie złośliwostki czy opinie zostały bezkrytycznie przyjęte. Ponadto poprzez tę platformę niektórzy fani zaczęli żądać wyjaśnień w sprawie innych medialnych wypowiedzi (feministwhouniverse 2012) producenta. Niebawem Moffat został obwołany przez fanów największym trollem⁷ w historii telewizji (Hall 2013), a także wyjątkowym seksistą (feministwhouniverse 2012). Wobec Moffata wciąż pojawiają się również zarzuty o *queer baiting*, czyli puszczanie oczka w kierunku widowni LGBT (sceny o homoerotycznym zabarwieniu) bez wpisywania w scenariusz podobnego wątku. Wiele fanek chciałoby zobaczyć na ekranie nie tylko aluzje, ale właściwą ho-

⁷ Zgodnie z obiegową opinią zapisaną w Urban Dictionary (2014) troll jest osobą, która rozmyślnie publikuje prowokujące treści, aby wywołać jak największe zainteresowanie (sobą).

moerotykę. Niezależnie jednak od liczby pytań, Moffat i Gatiss nie rezygnują z raz objętej taktyki.

Komunikacja pomiędzy producentami *Sherlocka* a fanami nie należy ani do swobodnych, ani do najłatwiejszych. Skasowanie konta na Twitterze spotkało się ze zdziwieniem ze strony fandomu; pojawił się również wewnętrzny *backlash* skierowany przeciw osobom, które rzekomo doprowadziły do wycofania się Moffata z mediów społecznościowych. Jednak pomimo nieulegania namowom fanów, rozpoczynający 3. sezon odcinek już kilka minut po premierze został określony jako napisany przez Tumblr. Ścisłej rzecz biorąc, odcinek ów niejako zbierał i urzeczywistniał głosy samych fanów, a także ich teorie w związku z wydarzeniami z *Reichenbach Fall*, nie wychodząc jednak poza ramy stawiania hipotez.

Nie z tego świata (CW)

Producenci amerykańskiego serialu *Nie z tego świata* są o wiele bardziej dostępni dla fanów. Oni sami, razem z aktorami, uczestniczą w wielkich, wielofandomowych konwentach, jak i w tych poświęconych wyłącznie ich serialowi. Jest to, oczywiście, część ich pracy, jednak tego typu spotkania znacząco podnoszą zainteresowanie produkcją. Są również aktywni na Twitterze, często wchodzą ze sobą nawzajem w interakcje, tweetują zdjęcia z planu i odpowiadają na fanowskie zaczepki serdecznie i z humorem.

W październiku 2014 roku rozpoczęła się emisja 9. sezonu serialu, a w listopadzie w telewizji nadano dwusetny odcinek. *Nie z tego świata* jest serią odmienną od *Sherlocka* nie tylko pod względem długości trwania, ale również cech gatunkowych oraz kraju pochodzenia. Różni się również podejściem do swoich fanów – Zubernis i Larsen, które ogłosiły upadek czwartej ściany, oparły się o badania nad fandomem właśnie tego serialu (2014: 14). Producenci zdają sobie sprawę z tego, jak silnie ich dzieło przyciągnęło do siebie fanów, a także czego w zasadzie oczekują. Stąd pojawienie się w serialu metaodcinków, w których główni bohaterowie – Dean Winchester (Jensen Ackles) i Sam Winchester (Jared Padalecki) – odkrywają, że są bohaterami książkowej serii, mają swój fandom, pisane są o nich fanfiki, organizowane są konwenty z cosplayerami (m.in. sezon 4., odcinek 18. *The Monster at the End of This Book*; sezon 5., odcinek 9. *The Real Ghostbusters*), a nawet wystawiono na podstawie ich życia musical (sezon

10., odcinek 5. *Fan Fiction*). Wydawałoby się więc, że producenci zgodzili się na nawiązanie dwustronnej komunikacji, a przynajmniej ją rozpoczęli dając znać fanom, iż są świadomi ich potrzeb. Odnalezione przez bohaterów fanfiki reprezentują głównie slash, czyli podgatunek, w którym protagoniści jakiejś serii zostają „przepisani” tak, aby połączyła ich namiętna, homoe-rotyczna miłość (por. Włodarczyk, Tymińska 2012; Jemison 2013).

Ponadto w żadnej z głównych ról nie występują kobiety (SBG 2006, Kelly 2013); większość silnych postaci żeńskich zostaje ze scenariusza wypisana zazwyczaj w przeciągu jednego sezonu. Wyjątkiem, jak na razie, jest Charlie (Felicia Day). Interpretacji takiego współczynnika umieralności jest kilka. Jedna z nich głosi, że to fanki serialu, tworzące większą część publiczności, nie zgadzają się, aby ich bohaterowie mieli stałe partnerki, a zarazem przestali być na poziomie fantazji dostępni dla rzeczonych fanek. Dlatego gdy przed emisją 3. sezonu ogłoszono, że do postaci dołączą dwie kobiety, fandom zgłosił *veto* (lyric 2007). Bohaterki do serialu wpisano, acz nie pozostały na ekranie zbyt długo. Jeśliby iść dalej tym tropem, wówczas dłuższą obecność Charlie na ekranie można tłumaczyć faktem, że jej postać jest homoseksualna i że została również wykreowana na żeński odpowiednik Deana.

Z drugiej strony w serialu występują bohaterowie, których fanki kochają tak mocno, że nie mogą znieść ich fabularnej śmierci. Anioł Castiel (Misha Collins) umierał w *Nie z tego świata* już parokrotnie, ani razu jednak skutecznie. Doprowadziło to do sytuacji, że gdy umiera jeden z ważniejszych bohaterów, Bobby (Jim Beaver), fandom, owszem, docenia pięknie i wzruszająco nakręconą scenę, ale zakłada, że ta postać powróci, więc nie ma powodu angażować się zbyt emocjonalnie. Wszak fani chcą tego powrotu. I rzeczywiście, przed rozpoczęciem emisji 9. sezonu aktor wcielający się w rolę Bobby'ego poinformował fanów za pośrednictwem Twittera, że wraca na plan. Jak widać, w *Nie z tego świata* kobiece bohaterki mają duży problem z utrzymaniem się przy życiu, podczas gdy męskim bohaterom trudno jest pozostać martwymi.

Jest wszakże jedna kwestia, której fani nie potrafią wymusić na twórcach swojego ulubionego serialu – mianowicie określenia raz na zawsze charakteru związku pomiędzy Deanem

a Castielem. Obaj bohaterowie prowadzeni są przez drugą połowę serialu w sposób homoerotycznie dwuznaczny, po raz kolejny scenarzyści stosują więc strategię *queer baiting*, co w ostatnim czasie odbiło się dość dużym echem na Twitterze (Cruz 2014).

Producenci *Nie z tego świata* są nie tylko świadomi istnienia fandomu. Znają również treści fanowskich dzieł, co wyraźnie zostało zasygnalizowane w metaodcinkach serialu. Jeśli fani kogoś nie polubią lub nie pokochają, scenarzyści są w stanie wykreślić takie postaci, a ukochane wpisać na nowo w historię. Jedynym bohaterem, który jeszcze nie powrócił (przynajmniej nie w zadowalającej widzów formie), choć fandom bardzo by tego pragnął, jest Loki (Richard Speight Jr.), choć ostatnio pojawiły się plotki, że to być może tylko kwestia czasu.

„The road so far...”⁸

Różnice w sposobie rozmawiania z fandomem w przypadku producentów oraz aktorów obu seriali są wyraźne – *Sherlock* wyraźnie stoi za czwartą ścianą, podczas gdy *Nie z tego świata* tę ścianę zburzyło. Obserwując interakcję z fanami ekipy *Sherlocka* oraz *Nie z tego świata*, można się pokusić o hipotezę, że ich produkcyjne ekipy prezentują dwa różne modele komunikacji z publicznością, opartą o istnienie muru oddzielającego świat fikcji od świata rzeczywistego. Czy oznacza to, że model tworzenia seriali się demokratyzuje? Że staje się on tekstem wynegocjowanym przez twórcę z jego fanami? Jak wówczas pogodzić wymagania wielu osób bez utraty walorów fabularnych czy artystycznych? Na te pytania na razie nie sposób odpowiedzieć. Wbrew entuzjazmowi Zubernis i Larsen dotyczącemu czwartej ściany, a także spostrzeżeniom Jenkinsa dotyczącymi fanów pragnących wziąć udział w tworzeniu ich ukochanych tekstów, producenci większości seriali plasują się gdzieś pomiędzy pełną partycypacją i wyłącznym autorstwem.

Bibliografia:

Assemble, Representation!, 2014, *Bisexual Steve Rogers Twitter Campaign*, <http://assemblerepresentation.tumblr.com/post/-87901319807/bisexual-steve-rogers-twitter-campaign> [dostęp: 14.07.2014].

⁸ Taką planszą w *Nie z tego świata* zapowiadane jest szybkie streszczenie wydarzeń z poprzednich epizodów, przed rozpoczęciem nowego odcinka.

- Bacon-Smith Camille, 1992, *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia.
- Ballinger Jenna Kathryn, 2014, *Fandom and the Fourth Wall*, „Transformative Works and Cultures”, nr 17, <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0569> [dostęp: 09.11.2014].
- Booth Paul, 2014, *Fandom: The Classroom of the Future*, wystąpienie na Fan Studies Network Conference, Londyn, 27–28.09.
- Chin Bertha, 2013, *Pleasure with a Price: What Happened to Fan Pleasure?*, wystąpienie na 1st Global Fan Communities & Fandom Conference, Oxford, 22–23.03.
- Cruz Eliel, 2014, *Fans Take „Supernatural” To Task For „Queer Baiting”*, <http://www.gay.net/tv/2014/07/18/fans-take-supernatural-task-queer-baiting> [dostęp: 19.07.2014].
- feministwhoniverse, 2012, *Steven Moffat Is a Douchebag – The Masterlist*, <http://feministwhoniverse.tumblr.com/post/25598314408/steven-moffat-is-a-douchebag-the-masterlist> [dostęp: 14.07.2014].
- Geekdiary, 2013, *Has Teen Wolf Social Media Lost Its Edge?*, <http://thegeekdiary.com/has-teen-wolf-social-media-lost-its-edge/3977> [dostęp: 14.07.2014].
- Gonzalez Victoria, 2014, *Social Movements in Popular Culture: Fan Activism and the Politics of Lesbian Representation on Television*, wystąpienie na 35th Annual SWPACA Conference, Albuquerque, NM, 19-22 luty 2014.
- Grossberg Lawrence, 2003, *Is there a Fan in The House? The Affective Sensibility of Fandom*, w: *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, red. Lisa A. Lewis, London, s. 50– 65.
- Hall Ellie, 2013, *25 Reasons Why Steven Moffat Is The Biggest Troll In Television*, <http://www.buzzfeed.com/ellievhall/25-reasons-why-steven-moffat-is-the-biggest-troll-in-televi> [dostęp: 14.07.2014].
- Hanssen Eirik Frisvold, 2013, *Auteur Gazing: Fan Mail to Ingmar Bergman*, wystąpienie na 1st Global Fan Communities & Fandom Conference. Oxford, 22–23 marca.
- Jemison Anne, 2013, *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*, Dallas, TX.
- Jenkins Henry, 2007, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa.
- Jenkins Henry, Zubernis Lynn, i Larsen Katherine, 2012, *Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part Four)*, „Confessions of an Aca-Fan”, <http://henry-jenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an>

- [interview-with-lynn-zubernis-and-katherine-larsen-part-four.html](#) [dostęp: 18.07.2014].
- Jones Orlando, 2013, *Very interesting article over at the thegeekiary about TV shows and their use of social media to engage the fandom*, <http://theorlandojones.tumblr.com/post/-64992821505/has-teen-wolf-social-media-lost-its-edge> [dostęp: 14.7.2014].
- Kelly Caitlin, 2013, „*Supernatural*” star Misha Collins calls the show „graciously misogynistic”, <http://www.hypable.com/2013/05/14/supernatural-misha-collins-misogyny/> [dostęp: 20.07.2014].
- lyric, 2006, „*Supernatural*” Fans and the Series’ Female Characters: A Love-Hate Relationship, <http://www.winchesterbros.com/site/index.php/articles/512-supernatural-fans-and-the-series-female-characters> [dostęp: 15.07.2014].
- Major Małgorzata, Bucknall-Hołyńska Justyna, red., 2014, *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji*, Gdańsk.
- Mayerowitz Scott, 2007, ‘Nutty’ „*Jericho*” Fans Make CBS Reconsider Canceling Show, <http://abcnews.go.com/Business/FunMoney/-story?id=3214156> [dostęp: 13.07.2014].
- Pantozzi Jill, 2012, *Things We Saw Today: Steven Moffat Deleted His Twitter Account*, <http://www.themarysue.com/things-we-saw-today-104/> [dostęp: 14.07.2014].
- Roswell Fan Campaigns, 2002, <http://www.roswelloracle.com/campaigns.html> [dostęp: 14.07.2014].
- SBG, 2006, „*Supernatural*”: No Girls Allowed?, <http://thehathorlegacy.com/supernatural-no-girls-allowed/> [dostęp: 20.07.2014].
- Urban Dictionary, 2014, *hasło: troll*, <http://www.urbandictionary.com/> [dostęp: 14.07.2014].
- Votta Rae, 2013, „*Sleepy Hollow*”’s Orlando Jones on the Mysterious Captain Irving and Engaging With Fans, <http://www.vulture.com/2013/11/orlando-jones-on-sleepy-hollow-and-fandom.html> [dostęp: 14.07.2014].
- Włodarczyk Agata, Tymińska Marta, 2012, *Fan fiction – literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum”, nr 11(18), s. 90–111.

Patrycja Włodek

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Seriale nowej generacji a konwencje filmowe

Abstrakt:

Nadużyciem byłoby stwierdzenie, że gatunek zamiera w kinie głównego nurtu, jednak zauważalnymi procesami stają się: znaczny spadek popularności wielu gatunków fundujących kinematografię amerykańską (w tym musicalu, filmu wojennego, a przede wszystkim westernu) oraz nasilająca się gatunkowa hybrydowość kina głównego nurtu. Odrodzenie gatunków nastąpiło w serialach nowej generacji, choć bowiem i ich twórcom nie od dziś właściwe było operowanie popularnymi konwencjami, to jednak nie były one „wydarzeniami” tej skali (oraz jakości). Najważniejsze jednak, że autorzy post-soap nie idą ustalonymi telewizyjnymi torami, lecz niejako rozsadzają konwencje, wykorzystując je analogicznie do tego, co proponowali twórcy filmowi okresu kontestacji, czyli do podważania reguł gatunkowych, do demitologizowania bądź wydobywania na powierzchnię subwersywnych treści o krytycznym potencjale. Tym samym seriale nowej generacji przejmują rolę obserwatora i krytyka świata, coraz skuteczniej rugując z niej współczesne kino.

Słowa kluczowe:

seriale nowej generacji, gatunek, konwencja, telewizja jakościowa, western, dramat gangsterski, melodramat rodzinny

Kino a telewizja

W rzeczywistości medialnej, w której producentami i/lub nadawcami treści są także Netflix (platforma streamingowa *on demand*) i Amazon (największa internetowa księgarnia na świecie), a tradycyjna telewizja nieuchronnie staje się tylko jedną z możliwości odbioru, ścisłe definicje i rozróżnienia często przestają się sprawdzać. Również te wynikające z pierwotnie odmiennej specyfiki poszczególnych mediów – z czego zresztą zarządzcy stacji doskonale zdają sobie sprawę (tezę tę potwierdza wprowadzenie technologii VOD). Obserwowane współcześnie

konwergencja, ufilmowanie telewizji oraz utelewizyjnienie filmu są bowiem faktem i występują na kilku płaszczyznach.

Pierwszą z nich jest produkcja. Mimo że w telewizji, przy realizacji neoseriali, zachowuje ona swoją specyfikę (*showrunner* i *writers room*), rosnące budżety (kolejne pobijane rekordy: *Lost – zagubieni* [2004–2010]; *Zakazane imperium* [2010–2014], *Terranova* [2011]), a także scenograficzna i kostiumowa wystawność (*Dynastia Tudorów* [2007–2010], *Rodzina Borgiów* [2011–2013], *Gra o tron* [2011–]) zbliżają ją do kina. Drugi obszar to praktyki odbiorcze, które – w dobie platform streamingowych, dostępności, wydań na dvd oraz *binge-watching* – upodabniają się do siebie. Następuje więc „wymieszanie porządków dyspozytywnych” (Gwóźdź 2003: 68). Trzecim aspektem – obejmującym zresztą dwa poprzednie – jest przynależność każdego produktu współczesnej kultury popularnej do modelu otwartego/seryjnego. Zabiegi takie, jak otwarte zakończenia, cliffhangery, serie filmowe (sequele, prequele, sagi etc.), podobnie jak realizowanie filmów inspirowanych serialami (np. *Aniołki Charliego* [*Charlie's Angels*, 2000, reż. McG]); *Aniołki Charliego 2: zawrotna szybkość* [*Charlie's Angels: Full Throttle*, 2003, reż. McG]), dominują obecnie w kinie głównego nurtu. Z drugiej strony, twórcy neoseriali chętnie sięgają do już sprawdzonych w filmach fabularnych konwencji i rozwiązań. Jednym z nowszych przykładów jest produkcja HBO *Detektyw* (2014–), w którym zarzucono podział na *showrunnera* i scenarzystów oraz model pracy oparty na wielu reżyserach, powierzając całość Nicowi Pizzolatto oraz Cary'emu Joji Fukunadze. Można wskazać kilka innych takich przypadków, jak chociażby *Miasteczko Twin Peaks* (1990) Davida Lyncha bądź *Mildred Pierce* (2011) Todda Haynesa.

Ponadto dla wielu widzów seriale nowej generacji są jak wielogodzinne filmy, mające sporo przewag nad produkcjami kinowymi, w tym jedną najbardziej zasadniczą. Jest nią metraż dopuszczający niewycinanie tego, co w wypadku filmu niechybnie wylądowałoby na podłodze montażowni. Za tym zaś idzie większa swoboda twórcza, pozwalająca (przynajmniej w niektórych sytuacjach) na dowolną eksplorację rozmaitych serialowych przestrzeni, poczynając od rozlicznych wątków fabularnych, poprzez złożoną narrację, a kończąc na nieporównywalnie wielu w stosunku do kina postaciach i relacjach między nimi.

Jest to jeden z elementów, który pozwala – z uwzględnieniem specyfiki zarówno medium telewizyjnego, jak i badań medioznawczych – na zestawienie neoseriali i pełnometrażowych filmów kinowych (nie tylko z głównego nurtu) oraz na zastanowienie się nad dynamiką ich wzajemnych wpływów.

Zjawiska te są dostrzegane zarówno intuicyjnie, jak i w toku analiz dokonywanych przez współczesnych badaczy filmu, telewizji i seriali nowej generacji. Podobnie jak praktycy i przedstawiciele branży – stacji telewizyjnych oraz innych producentów/nadawców treści (Netflix, Amazon Studios) – w poszukiwaniu metafor, porównań i punktów odniesienia oscylują oni między literaturą (od tragedii antycznej, aż po XIX-wieczną powieść realistyczną) a kinem. Odnoszą się do nich nie tylko opisy cech neoseriali – takie jak rozmach, wielowątkowość, narracyjna złożoność, posługiwanie się antybohaterami bądź komentowanie trudnej rzeczywistości społecznej – ale także praktyki odbiorcze. Tu można wspomnieć *binge-watching*, czyli oglądanie wielu odcinków pod rząd, naprzeciw czemu wyszedł Netflix udostępniając w momencie premiery całe sezony produkowanych przez siebie *House of Cards* (2012–) i *Orange Is the New Black* (2013–).

Szeroko rozumiane powieściowość i filmowość – „zmiana w strategiach odbioru i rozwinięcie tradycyjnej telewizyjnej formy w coś, co można nazwać »megafilmem«” (Dymek 2014: 66) – są więc kategoriami stosowanymi do opisu zjawisk zachodzących na wszystkich poziomach funkcjonowania neoseriali: poczynając od narodzin koncepcji i pracy *showrunnera* dowodzącego *writers room*, poprzez konstruowanie diegezy i jej poszczególne elementy, aż po odbiór. Sprawiają także, że i kino, i telewizja zaczynają wykraczać poza ścisłe ramy medium, a tradycyjne definicje, które je oddzielały, w coraz większym stopniu tracą moc opisową i wyjaśniającą.

Rob Sorcher (zarządzający w stacji AMC) i Christina Wayne (producentka w AMC) wypowiedali się o produkcji serialu *Mad Men* (2007–2015) w następujący sposób:

Scenariusz był tak naprawdę listą tego, co chcieliśmy oglądać w telewizji, a były to godzinne dramaty. Chcieliśmy, by były bardziej filmowe i opowiedziane w powieściowy sposób – w powolnym tempie, ze stopniowym rozwojem akcji i wydarzeń (Martin 2013: 255).

Poza kwestiami narracyjnymi i konstrukcyjnymi, podnoszonymi nie tylko przez twórców, ale i przez badaczy (takich, jak Jason Mittell (por. Mittell 2011)), kinowość neoseriali jest często przywoływana w kontekście ścieżki kariery ich autorów, którzy chcąc realizować się w kinematografii i pisząc scenariusze filmowe trafili na odpowiednią koniunkturę w telewizji (poczynając od lat 90. i HBO). W fazie realizacji serialu przenieśli więc uprzedni sposób myślenia na medium inne, ale dające warunki znacznie większej swobody.

Rodzina Soprano (1999–2007), produkcja HBO często uważana za jeden z wczesnych przykładów seriali nowej generacji, została pierwotnie pomyślana przez Davida Chase'a, jej twórcę i *showrunnera*, właśnie jako film. Chase miał zresztą taką strategię – pisał projekty, konspekty i scenariusze pilotowych odcinków zakładając, że zostaną odrzucone jako serial, ale przyjęte jako niskobudżetowy film telewizyjny, którego realizacja była jego ambicją. Tak miało być z *Rodziną Soprano*, a jednak decydenci HBO zaskoczyli go i zdecydowali się zainwestować w ryzykowny projekt (choć proces decyzyjny trwał kilka miesięcy) posługujący się – wypróbowaną już w kinie, ale jeszcze nie stosowaną w telewizji – figurą antybohatera. Jak zresztą głosi telewizyjna legenda, pomysł częściowo wziął się z pytania zadanego Chase'owi przez jednego z producentów: co sądzi o zrobieniu *Ojca chrzestnego* dla telewizji? (Martin 2013: 62). Znalazło to odbicie także wśród krytyków – *Rodzinę Soprano* niektórzy z nich postrzegają jako „kontynuację” zarówno nostalgicznego filmu Francisca Forda Coppoli (*The Godfather*, 1972), jak i dalece brutalniejszych i bardziej realistycznych *Chłopców z ferajny* (*Goodfellas*, 1990, reż. Martin Scorsese). Przede wszystkim jednak można ją traktować jako nawiązanie do „idei wielkich europejskich epei filmowych rozpisanych na kilka, kilkanaście godzin” (Dymek 2014: 67), takich jak *Sceny z życia rodzinnego* (*Scener ur ett äktenskap*, 1973) Ingmara Bergmana bądź *Berlin Alexanderplatz* (1980) Rainera Wernera Fassbindera.

Filmowa analogia ma sens także jeśli zwrócimy uwagę na całościową konstrukcję, na którą w gatunkowym filmie fabularnym będą się składać (w uproszczeniu) ekspozycja, rozwinięcie, perypetie, punkt zwrotny, zakończenie. Mówiąc o swojej produkcji – *Mad Men* – Matthew Weiner zwracał uwagę, że każdy

z odcinków jest tak naprawdę jednogodzinnym, cotygodniowym filmem, tyle że z narracją wykraczającą poza jego ramę.

Był on bliższy filmowi fabularnemu niż mogło się wydawać – dwugodzinny obraz najczęściej wymaga wprowadzenia, ekspozycji, charakterystyki postaci. Na początku każdego odcinka *Mad Men* ta część była już załatwiona – przez dwie, trzy lub kilkanaście wcześniejszych godzin (Martin 2013: 268).

HBO, producent *Rodziny Soprano*, nie nałożyło jednak na Chase'a ani na kolejnych *showrunnerów* (dobrym przykładem będzie David Simon i jego *Prawo ulicy* (2002–2008)) ograniczeń, z którymi zetknęliby się w Hollywood. Dopiero wycofane z produkcji *Deadwood* (2004–2006; po 3. sezonie) nieco ukróciło entuzjazm powszechnie panujący w stosunku do stacji, co w połowie dekady zostało jeszcze pogłębione przez decyzje o odrzuceniu propozycji takich, jak *Mad Men* i *Breaking Bad* (2008–2013; obie zostały przejęte przez AMC). Jak wspominał Chris Albrecht, jeden z dyrektorów HBO, w najlepszym okresie – w latach 90. i na początku dwutysięcznych,

nie było żadnej tajemniczej formuły, ale była ona dobra. Nie musieliśmy mieć standardowych dwudziestu dwóch odcinków w sezonie (...) nie usiłowaliśmy przewidzieć, czego chce publiczność, staraliśmy się nie mieszać w proces twórczy, nie stawialiśmy na projekt zbyt wielu pieniędzy. Wkrótce okazało się, że można w ten sposób osiągnąć i sukces artystyczny, i komercyjny (Martin 2013: 220).

Z pewnym uproszczeniem można więc stwierdzić, że te dwa elementy – swobodne sięganie do wzorców filmowych i warunki stworzone przez HBO, stację telewizyjną opartą na abonamencie a nie reklamodawcach – stały się fundamentem powstawania współczesnych dramatów jakościowych, definiowanych jako „serial (...) o określonej strukturze, spełniający określone wymogi odnośnie konkretnych cech” (Major 2014: 218), z których wiele to aspekty stylistyczne i realizacyjne (aktorstwo, muzyka, poetyka) kojarzone z filmem wysokobudżetowym. Znamienne zresztą, że kolejne odsłony telewizji jakościowej (lata 50., 80. i 90. XX wieku aż do teraz) często wiązane są właśnie z obecnością ludzi kina (w okresie tzw. pierwszego złotego wieku telewizji, w latach 50., w programach takich jak np.

Actor's Studio lub Studio One występowały największe gwiazdy ówczesnego Hollywood).

Konwencje gatunkowe w kinie

O konwencjach gatunkowych w filmie fabularnym napisano już bardzo wiele, ale w kontekście neoseriali istotnych wydaje się jedynie kilka kwestii. Pierwszą z nich jest rozróżnienie między gatunkiem jako „kategorią kulturową oraz medialną” (za: Twardoch 2014: 148) zbliżającą seriale nowej generacji do formuły filmowej, a telewizyjnym i bardziej hybrydycznym formatem, na który składałyby się określone i powtarzalne „konwencje, rozwiązania, schematy, cechy stylistyczne” (Twardoch 2014: 148). Drugi problem to traktowanie popularnych gatunków jako biegnących w oddawaniu norm i reguł społecznych oraz w metaforyzowaniu codzienności, związanych z nią oczekiwań, lęków i wyzwań. Dlatego właśnie kino gatunkowe, charakteryzujące się wyżej wymienionymi cechami, określane jest mianem

kulturowych metafor i psychicznych zwierciadeł różnych społeczności. Gatunki mówią do nas – widzów – jako całość, a przemawiają tak jak mity, których znaczenie (...) nie pokrywa się ze znaczeniem fabuł (...) lecz zawiera w samej strukturze opowiadań (Stachówna 2001: 16).

Kino głównego nurtu, *ex definitione* inkluzywne i adresowane do jak najszerszej publiczności, może być więc traktowane zarówno jako „komunikat, za którego pomocą wypowiada się zbiorowa, społeczna nieświadomość” (Stachówna 2001: 17), jak i odbicie (na poziomie fabuły, środków filmowych i/lub narracji) rzeczywistości, która tę nieświadomość formuje.

Jednocześnie wielu badaczy zauważa, że neoseriale pełnią współcześnie funkcję realizowaną przez fabularne filmy kinowe jeszcze w okresie tzw. nowej fali Hollywood/renesansu Hollywood (czyli kontestacyjnych lat 70.):

(d)ziś właśnie w serialach telewizyjnych poruszane są drażliwe społecznie tematy, to one często stają się „poligonem” stylistycznym, to w nich prezentowane są treści, które nie funkcjonują w szerokim obiegu kultury (Lewicki 2010: 37).

Dzieje się tak, między innymi, także ze względu na wykorzystywanie konwencji filmowych, które – traktowane ze swobodą i dezynwolturą za przyzwoleniem zarówno producentów,

jak i odbiorców – funkcjonują dwojako. Z jednej strony zaobserwować można ich pełne wykorzystanie – wypełnienie formuł, a wręcz ich zdecydowane poszerzenie; z drugiej – nadawanie im charakteru subwersywnego. Innymi słowy, jak niekiedy działo (dzieje) się w kinie, autorzy neoseriali podważają, krytykują i demitologizują dominujący system posługując się właściwymi mu narzędziami.

Odniesienie do sposobu funkcjonowania formuł gatunkowych lat 70. nie jest przypadkowe. W okresie kontestacji odrzucanie określonego modelu życia (*American way of life, pax Americana*, konsumeryzm, konserwatyzm ery Eisenhowera etc.) wiązało się także z negacją pewnych form, którymi posługiwała się kultura dominująca. W kinematografii był to „mainstream”, tak zwane kino klasyczne (według definicji Davida Bordwella, Janet Staiger i Kristin Thompson (Bordwell, Steiger, Thompson 2005: 548-606)). Termin ten oznacza określone cechy, takie jak: silna konwencjonalizacja (obejmująca także psychologię postaci), stabilny metraż, wyrazista fabuła z mocnym zamknięciem wszystkich wątków, powielanie stereotypów, przekaz ideologiczny zgodny z kulturą dominującą, silny ładunek emocjonalny, styl zerowy (czyli formalna przezroczystość).

Prymat takiego modelu został przełamany właśnie w latach 60. i 70. XX wieku, gdy filmy zaczęło kręcić młodsze pokolenie: krytycznie nastawieni reżyserzy proponujący nową estetykę i tematykę – często kontrowersyjną i nacechowaną społecznie, związaną z tytułami takimi, jak *Swobodny jeździec* (*Easy Rider*, 1969, reż. Dennis Hooper), *Absolwent* (*The Graduate*, 1967, reż. Mike Nichols), *Nocny kowboj* (*Midnight Cowboy*, 1969, reż. John Schlesinger), *Narkomani* (*The Panic in Needle Park*, 1971, reż. Jerry Schatzberg), *Strach na wróble* (*Scarecrow*, 1973, reż. Jerry Schatzberg). W tym okresie, w nowofalowej poetyce, zaczęto zwracać się także do tych grup odbiorczych, których problemy wcześniej były pomijane – szeroko rozumianych wykluczonych, np. Afroamerykanów i innych mniejszości etnicznych, kobiet, nastolatków (Klejsa 2008: 133). Choć klasyfikacja wielu z tych filmów była umowna (dramat, komediodramat etc.), to gatunki hollywoodzkie pełniły tu istotną rolę jako negatywny punkt odniesienia w demitologizacji zarówno amerykańskich ideologii, jak i narzędzi ich przekazywania, czyli samego modelu kina klasycznego.

Istotny był między innymi tzw. western rewizjonistyczny/antyywestern rozbijający klasyczne konwencje poprzez – między innymi – brutalizację rzeczywistości przedstawionej (*Dzika banda* (*The Wild Bunch* 1969, reż. Sam Peckinpah)). Równie znacząca była jednak polemika z nimi, a także z utrwalonymi w przekazach kulturowych narracjami historycznymi (mity związane ze zdobywaniem Dzikiego Zachodu). W tych filmach następuje więc „aksjologiczne odwrócenie – dotychczasowi antybohaterowie stają się protagonistami, których nie sposób jednoznacznie potępić”, a żądnymi krwi „barbarzyńcami okazują się nie czerwonoskórzy, lecz biali” (Klejsa 2008: 145). Podobnie – na przekór propagandzie Hollywood lat wcześniejszych (dodać należy, że przynajmniej częściowo narzuconej przez rząd w Waszyngtonie) – zaczęły funkcjonować filmy wojenne: *Łowca jeleni* (*The Deer Hunter*, 1978, reż. Michael Cimino), *Czas apokalipsy* (*Apocalypse Now!*, 1979, reż. Francis Ford Coppola); dramaty rodzinne: *Absolwent* (*The Graduate*, 1967, reż. Mike Nichols), *Alicja już tu nie mieszka* (*Alice Doesn't Live Here Anymore*, 1974, reż. Martin Scorsese) i inne. Odrzucono więc reguły kina klasycznego i gatunków regresywnych oraz właściwy im i pogardzany przez kontrkulturę eskapizm, a ich tematy i konwencje poddano rewizji.

Gatunek w serialach nowej generacji

Podobieństwa między tymi strategiami a obecnością *genre* w neoserialach są liczne. Z jednej strony zauważyć można powracanie do tych gatunków, które – mimo długiej i bogatej historii – straciły nieco na popularności na dużych ekranach (dotyczy to przede wszystkim westernu reaktywowanego w *Deadwood*, *Hell on Wheels* (2011–) i *Justified. Bez przebaczenia* (2010–), ale też musicalu, np. w *Glee* (2009–). Z drugiej, nigdy nie jest to proste sięgnięcie do przeszłości – także telewizyjnej, w której gatunek był obecny tak samo, jak w kinie (np. *Bonanza* [1959–1973]; jej wczesne odcinki realizował Robert Altman) – a raczej wypełnianie znanych konwencji innymi treściami. Takimi, które były nie do przyjęcia na wcześniejszych etapach rozwoju medium (choćby ze względu na oczekiwania reklamodawców, na które skarżył się wspomniany Altman).

Przez 25 lat telewizji reklamy były religią. Innymi słowy – nie wolno było obrazić sponsora. Dlatego pewne elementy musiały

być stonowane bądź eliminowane. Nowa rzeczywistość telewizji (kablowej) zniszczyła to podejście do konwencji wprowadzając w jej miejsce antywersje w każdej formie. Historia (*Story*) mogła rozwijać się samoistnie, na własnych warunkach, w oderwaniu od jakichkolwiek oczekiwań. Wszystkie konwencje poddano dekonstrukcji (Martin 2013: 93).

Inne sposoby finansowania, np. abonament, który dał początek współcześnie rozumianej telewizji jakościowej, przyniosły też potrzebę – i możliwość – eksperymentu, zerwania z oczekiwaniami i przyzwyczajeniami widzów. Podobnie jak za czasów kontestacji, choć z innych powodów, w dążeniu do tego celu także sięgnięto do gatunków. Tu bowiem nawyki odbiorcze są najsilniejsze, co wynika wręcz z ich definicji (zwłaszcza tych regresywnych) oraz założenia, że produkt ma być adresowany do konserwatywnych odbiorców pożądanego „innego takiego samego”. Na tym polu najłatwiej więc eksperymentować, szokować i zaskoczyć, a jednocześnie – mając do dyspozycji kilka do kilkudziesięciu godzin – zrealizować wreszcie to, co w kinie po prostu nie jest możliwe, czyli spójną opowieść z (prawie) nieograniczonym metrażem.

Gatunek filmowy jest więc obecny w neoserialach, ale w specyficzny sposób – jako rozwinięcie i antywersja jednocześnie. Na przykładzie kilku najpopularniejszych konwencji wybieranych przez twórców można prześledzić najczęstsze strategie, choć – rzecz jasna – nie będzie problemem wskazanie seriali (także nowej generacji), które posługują się tymi formułami w bardziej tradycyjny sposób (w odniesieniu zarówno do historii filmu, jak i telewizji).

Wśród najczęstszych zabiegów twórczych można wymienić: odwracanie konwencji przez wprowadzanie antygwiazdorstwa i antybohaterów (wzorem kontestacji, która zapoczątkowała te kategorie w kinie); rewizję historii, zwłaszcza w antywesternach, ale też pogłębione ukazywanie przeszłości historycznej z jej daleko idącą złożonością (seriale HBO *Rzym* [2005–2007] i *John Adams* [2008]); dekonstrukcję kulturowych mitów w kostiumie dramatu/melodramatu rodzinnego (*Mad Men*, *Mildred Pierce*, *Masters of Sex* [2013–]); rewizję samych formuł (także w odniesieniu do oczekiwań i przyzwyczajzeń odbiorczych, jak często dzieje się w kryminale – w *Dochodzeniu* [2011–2013], *Tajemnicach Laketop* [2013], *Upadku* [2013–]) oraz ich

poszerzanie o elementy należące do fabuły, ale już nie do konwencji, a więc najczęściej pomijane w sjużecie; „urealnianie” problemów społecznych, czego dobrym przykładem może być dramat więzienny tradycyjnie postrzegany jako metafora (*Oz* [1997–2003], *Orange Is the New Black*).

Antybohater

Antybohater stał się swego rodzaju znakiem firmowym neoseriali. Jest to postać negatywna, a w najlepszym razie nie zabiegająca o sympatię widzów, najczęściej budząca ambiwalentne i niejednorodne uczucia, w toku rozwoju fabuły popełniająca zbrodnie i przestępstwa bądź łamiąca nakazy moralności i etyki. W połączeniu z antygwiazdorstwem wprowadzenie antybohatera stało się równoznaczne z prawie całkowitym odcięciem od klasycznego modelu konstruowania produkcji fabularnej, w której istotnym wymogiem była możliwość utożsamienia się z protagonistą⁹.

O ile w wypadku Tony’ego Soprano (James Gandolfini) decydenci HBO wykazywali ostrożność i czujność, obawiając się, że amerykańska publiczność nie zechce „zaprosić” do swych domów gangstera, który od razu w 1. serii z zimną krwią morduje inną postać, o tyle wraz z kolejnymi neoserialami obawy te coraz bardziej malały. Taka postać stała się wręcz punktem obowiązkowym. Tony Soprano, Al Swearengen (Ian McShane; *Deadwood*), Nucky Thompson (Steve Buscemi, *Zakazane imperium*), Walter White (Brian Cranston; *Breaking Bad*), Patty Hewes (Glenn Close; *Układy* [2007–2012]), Dexter (Michael C. Hall; *Dexter* [2006–2013]), Frank Underwood (Kevin Spacey; *House of Cards*) nie cofają się przed niczym w drodze do celu.

Do tej kategorii możemy jednak zaliczyć także Dona Drapera (Jon Hamm; *Mad Men*), Stellę Gibson (Gillian Anderson; *Upadek*), a nawet Alicię Florrick (Julianna Margulies; *Żona idealna* [2009–]), postaci zdecydowanie bardziej sympatyczne bądź nie przekraczające granic prawa, ale już nie idealizowane, wewnętrznie skomplikowane i wplecione w złożone relacje, a przede wszystkim niespełniające założonych z góry perswa-

⁹ Antygwiazdorstwo rozumiem nie tylko jako naturalne, realistyczne i (w odniesieniu do telewizji) jakościowe aktorstwo, ale także zrywanie z określonymi kanonami wyglądu dopuszczające do pierwszego planu aktorów „charakterystycznych”.

zyjno-dydaktycznych nakazów właściwych części telewizji niejakościowej¹⁰. Wręcz przeciwnie – ponieważ ich działaniami nie kierują wskaźniki sympatii, żadna z tych postaci (ani też drugoplanowych ze wspomnianych seriali) nie oferuje obowiązkowego w tradycyjnym gatunkowym kinie, a zwłaszcza telewizji, łatwego utożsamienia z bohaterem.

Film gangsterski

Doskonałym przykładem zarówno na obecność antybohatera, jak i na poddawanie reguł gatunkowych rewizji jest dramat gangsterski. Niezależnie, czy w kostiumie współczesnym (*Rodzina Soprano*), czy historycznym (*Zakazane imperium*), twórcy – wzorem raczej Martina Scorsese (zaangażowanego zresztą w produkcję *Zakazanego imperium*) niż Francisca Forda Coppoli i Sergio Leone nostalgizujących i mitologizujących lata 30. – wracają niejako do korzeni, stawiając na realizm wczesnego kina gangsterskiego. W obu serialach konwencje gatunkowe – a zarazem świat przedstawiony – zostają radykalnie poszerzone, przede wszystkim o dodatkowe wątki i postacie, które nie mieszczą się w ograniczonym metrażu filmu kinowego. Jak wspomina jeden ze scenarzystów *Rodziny Soprano*, późniejszy *showrunner Mad Men*, Matthew Weiner,

w pierwszym sezonie czuliśmy się dosłownie jak wyrzuceni z samolotu w każdym odcinku. Cały czas towarzyszyło nam wrażenie przegapienia jakiegoś fragmentu – „Wszyscy zdają się znać tego człowieka. Czy ja go znam? Czy on się pojawił w zeszłym tygodniu?” Nie – postaci znają tego człowieka, ponieważ mają życie poza widzami (Martin 2013: 269).

Ta wielowątkowość i narracyjna płynność stają się jeszcze bardziej zauważalne w *Zakazanym imperium*, nieodżegnującym się od tradycyjnej formuły właściwie każdego filmu gangsterskiego, pokazującej wzlot i upadek bohatera. W serialu rozwija się ona przez całe pięć sezonów, realizowana w powolnym tempie uwzględniającym nawet poboczne i epizodyczne postaci. Innymi słowy, konstrukcja nie została oparta na zasadach rządzących serialami niejakościowymi – nie jest to *plot-driven story*,

¹⁰ Jest to zabieg częsty w proceduralach policyjnych i sądowych mających służyć jako swego rodzaju przestroga i nauka, że zbrodnia nie popłaca, zawsze zostaje odkryta i ukarana, jak jest w *CSI, Bez śladu* (2002-2009) bądź *Dowodach zbrodni* (2003-2010).

lecz *character-driven story*¹¹, czego przykładem może być trzecioplanowa postać Richarda Harrowa (Jack Huston). W filmie taki bohater – pomocniczy, oscylujący przez większość czasu na marginesie głównego wątku i niewywierający na niego istotnego wpływu – nie zaistniałby i nie miałby szans zapisać się w świadomości widzów. Tu natomiast zyskuje autonomię i głos w ramach narracji, a jego wątek jest konsekwentnie prowadzony przez cztery sezony stając się jednym z najbardziej dramatycznych w całej produkcji. Najlepszym tego dowodem jest sytuacja z 2. sezonu, gdy – nie katalizując żadnych wydarzeń posuwających akcję do przodu – Richard samotnie błąka się po lesie rozważając popełnienie samobójstwa, co zajmuje zasadniczą część odcinka.

Western

Jeszcze dalej w demitologizowaniu zarówno historii, jak i pewnych grup społecznych idą serialowe neowesterny, zwłaszcza, że ich twórcy często koncentrują się właśnie na tym aspekcie – dekonstrukcji narracji historycznych i filmowych. Nie jest to przypadek, ponieważ to właśnie western, poczynając od swych narodzin równoległych powstaniu kina, przeszedł wśród konwencji filmowych jedną z największych ewolucji, ściśle przylegającą zresztą do przemian ideologicznych i światopoglądowych, jakie następowały w Stanach Zjednoczonych. Ten jeden z nielicznych czysto amerykańskich gatunków (innym jest film gangsterski), z jednej strony wynikał wprost z amerykańskiego doświadczenia (historii i przestrzeni), z drugiej – został „powołany” także po to, by je mitologizować i przetwarzać dla celów ideologiczno-propagandowych.

Szczególnie istotny był pod tym względem stereotypowy obraz Indian, stanowiących w większości westernów realizowanych w pierwszych dekadach Hollywood niebezpieczne tło, najczęściej anonimowe i przeciwstawione idealizowanym białym. Doskonałym przykładem jest klasyczny pod każdym względem *Dyliżans* (*Stagecoach*, 1939, reż. John Ford)). Wizerunek ten zaczął ulegać zmianie w latach 60. i 70., gdy – pod wpływem wyda-

¹¹ Model pierwszy koncentruje się na schematycznej fabule i stałym bohaterze. W drugim wzorcu istotna jest nie tyle (często pretekstowa) fabuła, ile rozbudowane tło społeczne, postaci i ich psychologicznie pogłębione motywacje.

rzeń tych dekad (kontestacja, zabójstwa polityczne, wojna w Wietnamie) oraz narastających „kontrkulturowych fascynacji obrzędowością Indian oraz formułowanych przez społeczności rdzennych Amerykanów żądań zadośćuczynienia historycznym krzywdom” (Klejsa 2008: 145) – zaczęły się pojawiać antywesterny. Najślynniejsze z nich – *Mały wielki człowiek* (*Little Big Men*, 1970, reż. Arthur Penn) i *Niebieski żołnierz* (*Soldier Blue*, 1970, reż. Ralph Nelson) – demaskowały „rasistowską interpretację historii Ameryki” (Klejsa 2008: 144). Inne – jak niezwykle jak na tamte czasy brutalna *Dzika banda* – były metaforami „czegoś innego”, najczęściej przemocy wietnamskiej.

Tym samym tropem zmierzają twórcy niektórych serialowych antywesternów, zwłaszcza wspomnianych *Deadwood* i *Hell on Wheels*, gdzie do demitologizacji znanej z kina okresu kontestacji dodano elementy dekonstrukcji samej historii. A raczej – zawarto w nich refleksje o historii jako narracji poddanej działaniu ideologii i presji różnego rodzaju interesów, tak partykularnych, jak i politycznych. Szczególnie ironicznie kwestia ta została potraktowana w *Deadwood*, którego twórca i *showrunner*, David Milch, podążył śladem czołowego burzyciela amerykańskich mitów, Roberta Altmana, i jego filmu *Buffalo Bill i Indianie* (*Buffalo Bill and the Indians*, 1976)¹². W pierwszych odcinkach *Deadwood* zostaje bowiem wprowadzona historyczna postać „Dzikiego” Billa Hickocka (Keith Carradine) – obok Jesse’ego Jamesa, Buffalo Billa i kilku innych, jednego z tych bohaterów, którzy zasiedli w westernowym panteonie i stali się częścią amerykańskiej mitologii. Pojawia się on w tytułowym *Deadwood* jednak tylko po to, by (zgodnie z prawdą historyczną) niedługo potem zginąć – już w 4. odcinku. Ironia polega przede wszystkim na tym, że Bill Hickock zostaje wprowadzony jako modelowy protagonista – wyrazisty, charyzmatyczny, stający po właściwej stronie – po czym tradycyjne oczekiwania, jakie taka ekspozycja mogła wywołać, zostają rozbite. Demitologizacja Dzikiego Zachodu – nie tylko w kwestii Indian, ale też odromantyczniania każdego aspektu granicznego życia – następuje więc także po-

¹² Współcześnie podejście to można odnaleźć u Andrew Dominika w *Zabójstwie Jesse’ego Jamesa przez tchórzliwego Roberta Forda* (*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*, 2007).

przez eliminację przekształconych przez ideologię w mit i legendę postaci historycznych, mających znaczenie symboliczne.

Inaczej niż w klasycznych westernach zostaje też pokazana druga postać autentyczna, czyli Calamity Jane (Robin Weigert) – aseksualna, zmaskulinizowana i zakompleksiona, jakże inna niż Jean Arthur (*Niezwyciężony Bill* [*The Plainsman*, 1936, reż. Cecil B. de Mille]) bądź Doris Day (*Calamity Jane*, 1953, reż. David Butler). Prawdę o ówczesnej rzeczywistości, ale też refleksję o historii jako konstrukcie, wnoszą do fabuły postaci fikcyjne, z demonicznym antybohaterem, Alem Swearengenem na czele.

Nie było niespodzianką, że kolejny produkt HBO był westernem. W końcu, tak samo jak autorzy z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, także rewolucja telewizyjna odwracała klasyczne amerykańskie narracje – opowieść o wyrzutkach, dramat rodzinny, policyjny etc. W swej brutalnej, brudnej rewizji protoamerykańskich mitów pogranicza, *Deadwood* szło drogą wyznaczoną przez tradycję *Dzikiej bandy* Sama Peckinpaha i *McCabe'a i pani Miller* (1971, *McCabe & Mrs. Miller*) Roberta Altmana (Martin 2013: 188).

Podobnie jest w *Hell on Wheels*, którego niektórzy bohaterowie także są autentyczni (Thomas Durant, Olive Oatsman – serialowa Eva [Robin McLeavy]), a temat to budowa kolei transkontynentalnej, co wymagało – między innymi – stałego przesuwania granicy na zachód. Tu, oprócz najczęściej nieobecnego w westernach problematyzowania kwestii rasowych (związanych nie tylko z Indianami, wielka ekspansja na Dzikie Zachód nastąpiła wszak po klęsce Południa w wojnie secesyjnej), pojawia się znamienna scena po napadzie Indian na białych osadników. Jest ona istotna ze względu na legendę i ideologię Dzikiego Zachodu, ale też sposób ich pokazywania w kinie (i innych mediach). Wraz z zarządcą kolei, Thomasem Durantem (Colm Meaney), na miejsce masakry przybywa fotograf. Zanim jednak dostanie pozwolenie na robienie zdjęć, Durant garściami zbiera strzały porzucane na ziemi i wbija je w ciała ofiar. Dopiero wówczas wyraża zgodę na zdjęcia oraz artykuł prasowy o odpowiednio dramatycznej treści, przekonujący do kontynuowania prowadzonej polityki ekspansji. Konieczność niesienia kaganka postępu i misji cywilizacyjnej służąca interesom kolei (ale także osobistym Duranta) zostaje więc fałszywie spotęgowana, a czę-

ściowo nieprawdziwa narracja uruchomiona, zapisana na kliszy i papierze, a później – wraz z narodzinami westernu – przeniesiona na ekrany pierwszych kin. Także *Deadwood*, już w pierwszym odcinku, wskazuje na to, jak biali manipulowali lękiem związanym z Indianami. Co szczególnie istotne, oba seriale czynią to jednak bez ahistorycznego idealizowania rdzennych Amerykanów, czyli nie powielają schematu ustanowionego we współczesnym kinie przez *Tańczącego z wilkami* (*Dances With Wolves*, 1990, reż. Kevin Costner).

Dramat rodzinny

Kostium gatunku służy też wydobywaniu na powierzchnię subwersywnych treści o potencjale krytycznym, kryjących się przede wszystkim w środkach filmowych i stylu. Także w tym wypadku twórcy neoseriali idą szlakami przetartymi przez kino – poczynając od autorów wybranych melodramatów rodzinnych z lat 50., zwłaszcza Douglasa Sirka, aż po krytyczne retro XXI wieku, by wymienić tylko *Daleko od nieba* (*Far From Heaven*, 2002, reż. Todd Haynes), *Godziny* (*The Hours*, 2002, reż. Stephen Daldry) i *Drogę do szczęścia* (*Revolutionary Road*, 2008, reż. Sam Mendes). Twórcy tych filmów przejmują od wspomnianego Douglasa Sirka strategię posługiwania się stylem (Todd Haynes wprost, ponieważ jego film jest remake’iem *Wszystko, na co niebo zezwala* (*All That Heaven Allows*, 1955)).

Analogicznie dzieje się także w neoserialach sięgających po kostium melodramatu rodzinnego, czyli *Mildred Pierce*, *Mad Men* i *Masters of Sex*. Przede wszystkim – przez silną stylizację i konwencje gatunkową – „udają” one, że „przynależą do sfery modelu dominującego”; lecz treść, jaką są wypełnione, jednoznacznie lokuje je w „sferze filmu progresywnego” (Pitrus 2006: 127). Stylistyczny nadmiar, wrażenie przesytu i estetycznego ekscesu, niewątpliwie i w sposób całkowicie zamierzony prowadzą do fetyszyzacji (por. Dymek 2014) i na metapoziomie są świadomym nawiązaniem do klasycznych melodramatów. Nie jest przypadkiem, że wszyscy wspomniani twórcy odwołują się akurat do kina „ostatniej epoki amerykańskiej niewinności” (symbolicznie zakończonej w 1963 roku zabójstwem Kennedy’ego), czyli lat 50. i związanego z nimi konserwatywnego projektu społeczno-ekonomiczno-politycznego (z wyjątkiem *Mildred Pierce*, której akcja toczy się w latach 30., w okresie wiel-

kiego kryzysu). To właśnie wówczas ukształtował się „znormalizowany” system, tak krytykowany przez kontrkulturę, czyli *American way of life*: seryjne domy na przedmieściach (Levit-town), duże auta, telewizja jako symbol masowej rozrywki, ustabilizowanie mentalności korporacyjnej (przysłowiowi „mężczyźni w szarych, flanelowych garniturach”), fast-foody i supermarkety jako symbol konsumeryzmu.

O ile jednak te same zabiegi formalno-fabularne – stylizacja i przywoływanie ikon epoki (Jamesonowska „estetyczna kolonizacja” przeszłości w filmach nostalgicznych [Jameson 1988: 76]) – jeszcze w erze Reagana, czyli zachowawczych latach 80., służyły mitologizacji i utrwalaniu jednoznacznego, konserwatywnego (i pozytywnie waloryzowanego) wizerunku epoki lat 50. (na przykład *Powrót do przyszłości* [*Back To the Future*, 1985, reż. Robert Zemeckis], *Peggy Sue wyszła za mąż* [*Peggy Sue Got Married*, 1986, reż. Francis Ford Coppola]), o tyle w neoserialach (i współczesnym kinie) silna stylizacja jest wykorzystywana subwersywnie. Nie służy już konserwatywnemu przesłaniu i zaspokajaniu tęsknoty za mityczną, „najszcześniejszą epoką”, lecz zdecydowanemu, a wręcz radykalnemu poszerzeniu krytyki obecnej już w melodramatach rodzinnych z lat 50. (choćby tych w reżyserii Sirka) i wskazaniu, że nigdy nie było czegoś takiego, jak „amerykańska niewinność”. Wspomniane dzieła, zwożdżąc nostalgicznym sztafażem, w warstwie fabularnej i znaczeniowej wydobywają bowiem spod lśniącej powierzchni rasizm, seksizm, dyskryminację i patriarchalną hierarchię społeczną fundujące ten porządek.

Kryminał

O ile w przypadku dramatu gangsterskiego, rodzinnego i westernu dekonstrukcja – znaczeń, ideologii, mitów – dokonywana jest przy jak najpełniejszym użyciu konwencji gatunkowych, o tyle w neoserialach kryminalnych wybory twórców bywają wymierzone w same konwencje. Zamiast przyległości pojawia się więc strategia „wbrew”, czego przykłady można znaleźć w *Dochodzeniu*, *Tajemnicach Laketop* bądź *Upadku*. W wypadku pierwszego i trzeciego (a także kilku innych, np. *Sherlocka* [2010–]) gra z gatunkiem wiąże się z immanentną cechą neoseriali, jaką jest swobodne opowiadanie (*flexi-narrative*) rozciągające się na więcej niż jeden sezon oraz wprowadzanie *cliffhange-*

rów, co w tym wypadku powoduje odwlekanie rozwiązania zagadki (zabieg budzący mieszane uczucia i kontrowersje, czego dowiodły reakcje widzów na finał 1. sezonu *Dochodzenia*, w którym nie została wyjaśniona tajemnica śmierci Rosie Larssen [Katie Findlay]).

Szczególnym wypadkiem są natomiast *Tajemnice Laketop*, w których równie istotne – o ile nie istotniejsze – jak sama sprawa kryminalna okazuje się konstruowanie nieco ponadrealnego świata przedstawionego, całkowicie przynależącego do twórczego uniwersum Jane Campion. Odbywa się to w sposób przywodzący na myśl *Miasteczko Twin Peaks* Davida Lyncha, bowiem Campion w ogóle nie przejmuje się wymogami gatunku i konwencjami, „porzucając” np. zagubioną bohaterkę, której poszukiwanie teoretycznie stanowi oś akcji, na kilka odcinków (a w ramach diegezy na kilka miesięcy). Twórcy przenoszą uwagę widza i ciężar fabuły na inne elementy, w tym dominujący, metaforyzowany na wielu poziomach temat wojny genderowej toczącej się w nowozelandzkim Laketop między kobietami – pod wodzą charyzmatycznej GJ (Holly Hunter) – a mężczyznami, którym (jedynie pozornie) przewodzi Matta (Peter Mullan) – dziki, patriarchalny macho.

* * *

Stosując strategie wcześniej obecne w świecie filmu, ale podchodząc do nich ze swobodą i dezynwolturą zapewnioną im przez telewizyjno-internetową (czyli producencko-nadawczą) infrastrukturę, twórcy seriali nowej generacji wykorzystują tradycyjne gatunki, konwencje i formy kinowe bawiąc się nimi, rozbijając je i podważając, a przede wszystkim przejmując rolę obserwatora i krytyka świata oraz coraz skuteczniej rugując z niej współczesne kino, zwłaszcza głównego nurtu.

Bibliografia:

- Bordwell David, Staiger Janet, Thompson Kristin, 2005, *The Classical Hollywood Cinema, Film Style & Mode of Production to 1960*, London.
- Dymek Jakub, 2014, *Serial fetyszystyczny? Fetysze w „Mad Men”*, w: *Władcy torrentów. Wokół zaangażowanego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 63–86.

- Gwóźdź Andrzej, 2003, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków.
- Jameson Fredric, 1988, *Postmodernizm albo kulturowa logika późnego kapitalizmu*, tłum. Krzysztof Malita, „Pismo Literacko-Artystyczne”, nr 4, s. 64–95.
- Klejsa Konrad, 2008, *Filmowe oblicza kontestacji*, Warszawa.
- Lewicki Arkadiusz, 2011, *Od House’a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław.
- Major Małgorzata, 2014, *Kto się boi telewizji jakościowej? Przypadek serialu „The Fall”*, w: *Władcy torrentów. Wokół zaangażowanego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 217–227.
- Martin Brett, 2013, *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: From „The Sopranos” and „The Wire” to „Mad Men” and „Breaking Bad”*, New York.
- Mittell Jason, 2011, *Złożoność narracyjna we współczesnej telewizji amerykańskiej*, tłum. Dariusz Kuźma, w: *Zmierzch telewizji. Przemiany medium*, red. Tomasz Bielak, Mirosław Filiciak, Grzegorz Ptaszek, Warszawa, s. 151–179.
- Pitrus Andrzej, 2006, *Dotykając lustra. Melodramaty Douglasa Sirka*, Kraków.
- Stachówna Grażyna, 2001, *Niedole miłowania. Ideologia i perswazja w melodramatach filmowych*, Kraków.
- Twardoch Ewelina, 2014, *Śmierć i dziewczyna. O nieoczywistej metafizyce zbrodni w serialach inspirowanych „Miasteczkiem Twin Peaks”*, w: *Władcy torrentów. Wokół zaangażowanego modelu telewizji*, red. Małgorzata Major, Justyna Bucknall-Hołyńska, Gdańsk, s. 147–158.

Piotr Przytuła

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Gra o tron

- rzeczywistość odbita w smoczej łusce

Abstrakt:

Gra o tron to jeden z najważniejszych współczesnych przykładów jakościowego serialu nowej generacji. Oparta na bestsellerowej sadze Geорга R.R. Martina seria charakteryzuje się niestandardowym typem prowadzenia narracji, a przede wszystkim ambiwalentnymi moralnie postaciami o pogłębionych rysach psychologicznych. Realistycznie nakreślony świat i bohaterowie sprzyjają analizom serialu pod kątem kategorii władzy, polityki oraz wykluczenia. Moim celem będzie zatem wyodrębnienie możliwych ścieżek interpretacyjnych, począwszy od wątków apokaliptycznych, poprzez kategorię Innego, aż po odczytanie *Gry o tron* przez pryzmat makiawelizmu.

Słowa kluczowe:

antybohater, Inny, makiawelizm, polityka, władza, wykluczenie

Moralitet w odcinkach

Seriale są współczesnymi odpowiednikami wielkich XIX-wiecznych powieści – tezę tę zdaje się potwierdzać legion odbiorców, przedkładających przyjemność audiowizualną nad doznanie czytelnicze. W przeciwieństwie do synekdochicznego z gruntu kina, pojemna forma serialu nie boi się opowiadania wielowątkowych narracji rodem z kart opasłych modernistycznych ksiąg. To nie w filmie kinowym, z racji ograniczonej długości niezdołnym nieraz pochylić się nad złożonością postaci, „[a] dopiero w opowieści wystarczająco rozbudowanej i wyzwolonej ze ścisłego algorytmu intrygi widz gubi się w nurcie życia tak samo, jak bohaterowie” (Dukaj 2012: 36).

W batalii o rząd dusz „duży” ekran ustępuje temu „mniejszemu” także pod względem arsenału podejmowanych wątków. „Dziś to właśnie w serialach telewizyjnych poruszane są drażliwe społecznie tematy, to one często stają się »poligonem« stylistycznym, to w nich prezentowane są treści, które nie funkcjonują

w szerokim obiegu za sprawą filmów kinowych” (Lewicki 2011: 34). Podczas gdy X muza musi stale dostosowywać się do szerokiej publiczności (szczególnie do widza młodego), produkcje telewizyjne, zwłaszcza te należące do komercyjnych stacji, nie muszą podporządkowywać się żadnym kategoriom wiekowym. Dlatego na ekranie nigdy nie zabraknie łamania tabu, nienormatywności, skandalu czy przemocy.

Zacytowany wcześniej Jacek Dukaj, miłośnik serialu *Breaking Bad*, przypuszczalnie również dotknięty syndromem nałogowego oglądania, upatruje przyczyny popularności seriali nowej generacji w ich podobieństwie do średniowiecznego moralitetu. Według pisarza klasyczny schemat tego gatunku, gdzie losy bohatera podzielone są na pięć etapów (stan łaski, pokusa, upadek, pokuta, zbawienie), we współczesnych serialowych realizacjach zostaje ograniczony do pierwszych trzech stadiów (Dukaj 2012: 36). Nie ma tu zatem miejsca na klasyczny *happy end*, a przed bohaterami pozostaje jedynie perspektywa coraz bolesniejszej klęski.

Cecha ta, obok niezwyklej erupcji popularności antybohaterów, stanowi podwaliny tego, co nazywamy fenomenem współczesnych seriali, czyli, najogólniej mówiąc, produkcji zrywających z (widoczną szczególnie w Hollywood) tyranią kategorii wiekowych oraz zasadą polaryzacji bohaterów masowej wyobraźni na tych jednoznacznie dobrych i złych. Odkąd bowiem na ekranach telewizorów pojawili się Gregory House i Dexter Morgan, moralna ambiwalencja wysunęła się na czoło listy cech, którymi winien charakteryzować się przyszły ulubieniec widowni. A ta z kolei żądała ciągłego przesuwania i tak już cienkiej granicy między tym, co zabronione a tym, co społecznie akceptowalne. W końcu, w walce o duszę bohatera zwyciężać zaczęła jego mroczna strona, skutkując pojawieniem się Waltera White’a, Franka Underwooda i Hannibala Lectera.

Fenomen *Gry o tron*

Biorąc pod uwagę wymienione wyżej kategorie, jedną z najpełniejszych serialowych realizacji nowego wzorca telewizyjnego widowiska jest także emitowana od 2011 roku przez stację HBO *Gra o tron*. Stworzona przez Davida Benioffa i Daniela Breta Weissa seria hołduje bowiem zarówno modzie na niejednoznacznych bohaterów i realistyczne przedstawianie rzeczywistości

(polegające np. na odsłanianiu kulisów polityki i władzy), jak i, znamiennej dla twórców współczesnych formatów telewizyjnych, odwadze w podejmowaniu kontrowersyjnych tematów, przeznaczonych raczej dla dojrzałych widzów. Do tego dodać można jeszcze hollywoodzki niemal rozmach produkcji (nie bez powodu *Gra o tron* będzie pierwszym serialem wyświetlanym w kinach IMAX) i rezonans w środowisku internetowym, objawiający się chociażby ogromną liczbą serialowych memów i kultowych sentencji. To wszystko sprawia, że uniwersum *Pieśni Lodu i Ognia* jest jednym z najbardziej rozbudowanych współczesnych przedsięwzięć transmedialnych (Jenkins 2007: 25), w skład którego, obok książek i serialu, wchodzi komiksy, gry planszowe i karciane, gry komputerowe, a nawet książki kulinarne.

Trzeba jednak jasno stwierdzić, że za fenomenem serialu stoi oczywiście jego znakomity literacki pierwowzór, przyciągający czytelników już od niemal dwudziestu lat. Tworząc *Pieśń Lodu i Ognia*, George R. R. Martin zerwał z potolkienowskim paradygmatem wysokiej fantazy, przepełnionej magią, heroicznymi czynami i, przede wszystkim, wyraźnymi dychotomiami, niosącymi jednoznaczne przesłania moralne. Zamiast tego pisarz powołał do życia brutalny świat, nasączony przemocą i seksem, pozbawiony rycerskiego etosu i miotany wojnami o władzę. Już nawet na poziomie inspiracji da się zauważyć dążenie autora do maksymalnego realizmu kreowanego uniwersum. Martin, w przeciwieństwie do Tolkiena, nie wzorował się na staroangielskich poematach heroicznym (takich jak *Beowulf*), lecz na krwawych wydarzeniach z dziejów Europy – w poszczególnych tomach odnajdziemy przecież echa Wojny Dwóch Róż między rodami Lancasterów i Yorków, a także wojny domowej w Anglii i despotycznych rządów Karola I Stuarta.

Nawiązania do faktów historycznych, realizm ludzkich motywacji i zachowań oraz, dodatkowo, redukcja elementów baśniowości dały czytelnikom świat boleśnie realny, chociaż ciągle silnie realizujący wyznaczniki gatunku. Prawdziwym *novum*, swoistym znakiem rozpoznawczym George'a Martina stał się jednak sposób konstruowania fabuły i reguły prowadzenia bohaterów, których pisarz upodobał sobie maltretować i uśmiercać. Gdy myślimy, że oto autor przedstawił nam pierwszoplanową postać powieści, w najmniej spodziewanym momencie zostaje ona zgła-

dzona niczym inni mało znaczący bohaterowie dalszych planów. Nikt w świecie *Gry o tron* nie może czuć się bezpiecznie, a zwłaszcza te postaci, które zdążyliśmy obdarzyć największą sympatią. Przejawia się w tym wielki kunszt pisarski, albo, jak woła niektórzy, złośliwość Martina, przysparzająca mu tyle samo zwolenników, co wrogów.

Wszystkie te elementy „zadziały” również w serialu, który przyczynił się (co symptomatyczne dla kultury obrazkowej) do renesansu książek Martina, dotąd nie figurujących raczej na pierwszych miejscach list bestsellerów. Wyniki oglądalności 1. sezonu przerosły oczekiwania twórców, a stacja telewizyjna zaplanowała osiem sezonów serii. Czai się tutaj oczywiście niebezpieczeństwo związane z tempem postawiania kolejnych książek (codziennością życia pisarza stały się listy od czytelników ponagłujące go do szybszej pracy) – serial powoli „dogania” przecież powieściowy rozwój wypadków, a kolejne tomy zawieszono w majaczącej w oddali potencjalności. Wiele spekuluje się też o wieku i stanie zdrowia Martina, który, jeżeli nie zwiększy tempa prac, może umrzeć przed ukończeniem sagi. Warto dodać, że pisarz zastrzegł sobie, iż *Pieśń Lodu i Ognia* po jego odejściu nie będzie kontynuowana. Oficjalnie wiadomo jednak, że, w całej ufności dla twórców serialu, autor zdradził im zakończenie powieści. Paradoksalnie, ze względu na wcześniejsze niezbyt udane kontakty Martina z przedstawicielami świata filmu i telewizji (jego projekty zazwyczaj nie były ekranizowane), twórca postanowił, że jego następne dzieło będzie tak złożone i wielowątkowe, iż nikt nie będzie w stanie go sfilmować.

Interpretacje

Porzucając na chwilę kontekst okołoserialowy, warto zastanowić się nad możliwymi odczytaniem *Gry o tron*, która, przejmując najlepsze cechy literackiej fantastyki, operuje metaforą i symbolem, pozwalając widzowi na interpretacje serialu na różnych poziomach. W pierwszej kolejności będzie to zatem, niczym *House of Cards* w quasi-średniowiecznym kostiumie, opowieść o bezpardonowej walce o władzę i prawdziwej, brutalnej twarzy polityki. „W grze o tron zwycięża się albo umiera” – innej opcji nie ma. Analizując motywacje i czyny serialowych bohaterów, można dojść do wniosku, że cel uświęca środki – dla korony można zrzucić chłopca z wieży, urządzić rzeź noworodków, otruć poprzed-

niego władcę, oddać siostrę w ręce barbarzyńców w zamian za ich wsparcie militarne, uciec się do magii.

Tej ostatniej w *Grze o tron* na pierwszy rzut oka nie widać – wydaje się wręcz, że poruszamy się po świecie, gdzie dawne praktyki magiczne przetrwały jedynie w opowieściach starej niani, a śladem obecności baśniowych stworzeń są smocze czaszki znajdujące się w Królewskiej Przystani. Pierwsze wrażenie zostaje jednak rozwiane z biegiem kolejnych odcinków. Sam Martin zwykł mówić, że z elementami fantastycznymi jest jak z solą – aby potrawa była zjadliwa, nie wolno z nią przesadzić. Dlatego też trudno oprzeć się wrażeniu, że w *Grze o tron* pierwiastki baśniowości służą nie tylko zadośćuczynieniu konwencji fantastycznej, ale przede wszystkim, na zasadzie kontrastu, podkreślić mają do bólu realistyczne postaci i zdarzenia. Tezę tę zresztą zdaje się popierać również Ignacy Karpowicz, twierdząc, że:

Twórcy *Gry o tron*, osadzając akcję w wymyślonej krainie Siedmiu Królestw, Wolnych Miast, równin Dothraków i świata za lodowym Murem, spłacili swój trybut u widza oczekującego fikcyjności właśnie fikcyjnym miejscem akcji. Innymi słowy – akcja dzieje się w krainie fantasy, i to dzięki temu krainę tę fikcyjną wolno było zaludnić pełnokrwistymi bohaterami zachowującymi się jak... ludzie (Karpowicz 2012: 39).

Magia zatem ujawnia się w serialu nienachalnie – pulsuje pod powierzchnią zdarzeń, co jakiś czas ujawniając się, np. poprzez mistyczną więź dziecka z wilkorem, białe czardrzewa, ludzi zmieniających twarz niczym maskę i oczywiście pradawne zło czające się za Murem – Innych.

Poprzez wprowadzenie do powieściowego/serialowego świata nadciągających z Północy Białych Wędrowców, nieumarłych o niejasnej proweniencji, George Martin (a za nim twórcy serialu) wykorzystał zakorzenione w zbiorowej świadomości ludzi XXI wieku poczucie schyłkowości i wpisał się w niezwykle żywy nurt apokaliptyczny.

Apokaliptyczna groza i lodowa zagłada, jaką przynoszą ze sobą Inni, narasta od prologu po ostatnie sekwencje powieści i staje się w istocie – najpierw skrytym, potem już najzupełniej jawnym – mechanizmem napędzającym drastyczne przemiany powieściowego świata. (Mikołajko 2011: 7)

Zajęci toceniem krwawych wojen mieszkańcy Siedmiu Królestw bagatelizują zagrożenie ze strony Innych, podobnie, jak

my, zajęci sprawami codzienności, traktujemy proroctwa o końcu świata (bez znaczenia czy będzie to Janowa apokalipsa czy nuklearna zagłada) niczym mrzonki szalonego wróżbity, które, nawet jeżeli prawdziwe, są tylko mającą w oddali potencjalnością, która przecież i tak nie wydarzy się „za naszych czasów”.

Jednak nie tylko metafora końca świata przewija się przez karty powieści i serialowe odcinki. Końcem, który wydaje się znacznie bliższy bohaterom *Gry o tron* jest schyłek etosu rycerskiego. Upatruję w tym kolejnego elementu polemiki Martina ze schematem wypracowanym przez Tolkiena – we *Władcy Pierścieni* na echa chwalebnych czynów rycerskich natknąć można się w każdym zakątku Śródziemia, natomiast w *Pieśni Lodu i Ognia* stary kodeks jest domeną zamierzchłej przeszłości (lub nawet rzeczywistością alternatywną), fenomenem, który nie przystaje do brutalnych czasów współczesnych, zbiorem zasad, który przetrwał chyba jedynie w wyobrażeniach Sansy, rozkochanej w romantycznych opowieściach o turniejach, szlachetnych rycerzach i damach dworu. Zamiast tego, dominującym paradygmatem wydaje się być działanie niehonorowe, skrytobójcze, niezgodne z postulatem obrony słabszych i nie uznające zwierzchności. W Westeros lojalność wydaje się bowiem kwestią rozpatrywaną jedynie w kategoriach merkantylnych, lecz nawet ten, który sownie wynagradza swoich popleczników, nie może być pewien ich całkowitego oddania.

Co ciekawe, George Martin dołożył znacznie więcej starań, aby mit rycerski zdyskredytować, zredefiniować bądź całkowicie odwrócić. Po pierwsze, (i nie należy tutaj przypisywać pisarzowi wielkiej odkrywczości): wprowadził wątek miłości homoseksualnej między Rycerzem Kwiatów – Lorasem Tyrellem i bratem króla Roberta, Renlym Baratheonem. Po drugie: osobą, która jako jedna z nielicznych niezmiennie stoi na straży kodeksu rycerskiego, wcielając go w życie chociażby lojalnością wobec suwerena (co w *Grze o tron* jest ewenementem) jest kobieta, Brienne z Tartu. Po trzecie: kwiat rycerstwa Siedmiu Królestw składa się raczej w większej części z „rycerzy” pokroju braci Clegane (Sandora zwanego „Ogarem” i Gregora – „Góry, która jeździ”), dla których jedynym słusznym algorytmem rycerskiego postępowania jest palenie i plądrowanie wiosek, dzieciobójstwo (zamordowanie syna rzeźnika przez Ogara) i skrajne nieposłuszeństwo. Repre-

zentowany przez nich kryzys rycerskich wartości zostaje zresztą wyartykułowany przez Sandora wprost:

Nie ma prawdziwych rycerzy, tak samo jak nie ma bogów. Ten, kto nie potrafi obronić się sam, powinien zginąć, aby zrobić miejsce tym, którzy to potrafią. Światem władają ostra stal i silne ręce. Nie wierz tym, którzy ci wmawiają, że jest inaczej.

Po czwarte: znamiona rycerskiej odwagi noszą w *Grze o tron* postaci najbardziej niepozorne – Aria i Brandon Stark, Tyrion Lannister czy młoda Daenerys Targarien – mimo ograniczeń i okropnych doświadczeń skłonni do wielkich czynów i poświęceń.

Władza i Wykluczenie

Opisane powyżej kategorie końca (końca świata – ewokowanego przez Innych, oraz końca kodeksu rycerskiego, reprezentowanego przez postaci zasiedlające Westeros) nie wyczerpują rzecz jasna puli możliwych odczytań serialu. Równie istotna w tym kontekście wydaje się być analiza pod kątem kategorii władzy (zarówno ziemskiej, jak i boskiej) oraz kategorii wykluczenia (jednej z najbardziej żywotnej w świecie *Gry o tron*, gdyż wynikającej z wielu powodów: np. pozycji społecznej, pochodzenia, wieku, płci, wyglądu, stanu zdrowia, profesji i wielu innych).

Kolejne sezony serialu umacniają potencjalnego widza w przekonaniu, że to nie bogactwa, lecz władza jest w Siedmiu Królestwach prawdziwym wyznacznikiem statusu. Być może popularność tej telewizyjnej superprodukcji polega właśnie na umiejętnym zarysowaniu przez twórców złożoności kategorii władzy jako głównego katalizatora zmian w serialowym świecie. W *Grze o tron* władza to nie tylko, posługując się terminologią wprowadzoną przez Mateusza Poradeckiego, kooperacja bądź rywalizacja poszczególnych jej pionów – świeckiego, religijnego i wojskowego (Poradecki 2010: 24-25). U Martina i twórców produkcji chodzi raczej o jej jednostkowy wymiar, pozwalający przyrzeć się najmniejszym nawet subtelnościom.

Nie ulega wątpliwości fakt, iż najcelniejsze definicje władzy wypowiadają, często w bardzo krótkich słowach, sami bohaterowie sagi. W pierwszej kolejności zatem „Władza to wiedza”¹ –

¹ Dylemat ten zdaje się zupełnie nie dotyczyć Cersei Lannister, która stwierdzenie Baelisha kontruje tezą znacznie prostsza: „Władza to władza”. Córka najpotężniejszego Lorda Siedmiu Królestw i żona Króla Westeros posiada bo-

słowa te wypowiedział w jednym z odcinków Petyr Baelish, zwany też Littlefingerem, doradca królów i członek Małej Rady, który, wykorzystując rozbudowaną sieć szpiegów i informatorów, potrafi dotrzeć do każdej niemal tajemnicy. Zdobyte informacje traktuje jako kartę przetargową w walce o utrzymanie swojej pozycji. Mimo iż nie pochodzi z bogatego rodu i nie posiada armii, dzięki pozyskanej wiedzy w sposób znaczący wpływa na losy Królestwa. O tym, że „słowa tną głębiej niż miecze”, wie doskonale także Lord Varys, stosujący podobną metodologię działania i niejako konkurujący z Littlefingerem na polu informacyjnej wojny. Naturę władzy wyjaśnia on z kolei zagadką:

Jest trzech ludzi, król, kapłan i bogacz, a między nimi prosty najemnik. Każdy z możliwych każe mu zabić pozostałych dwóch. Król argumentuje, że jest prawowitym władcą, kapłan powołuje się na bogów, bogacz obiecuje złoto. Kto przeżyje, kto zginie?

Varys nie udziela konkretnej odpowiedzi. Rozmowę z Tyriem kończy stwierdzeniem, że „władzę ma ten, kogo ludzie uznają za sprawującego władzę”, po chwili dodając: „Władza to cień na ścianie (...) A często zdarza się tak, że maleńki człowieczek rzuca olbrzymi cień”. Wyjaśnienie zagadki może być wiele lub, paradoksalnie, takowe w ogóle nie istnieje. Władzę może mieć bowiem zarówno prosty najemnik, który w tej sytuacji dokonuje wyboru, jednak każdy wybór uwikła go w stosunek poddaństwa wobec jednego z trzech ludzi, który w tym momencie władzę uzyska. Sednem wypowiedzi Varysa wydaje się jednak przekonanie, że władzę sprawować będzie osoba niepozorna, działająca z ukrycia, wymykająca się wszelkim podejrzeniom.

O ile więc nie wiadomo do końca, kto tak naprawdę sprawuje władzę, o tyle wskazanie w *Grze o tron* postaci naznaczonych piętnem wykluczenia nie sprawia najmniejszego kłopotu. Kategorii tej podlegają bowiem niemal wszyscy ważniejsi bohaterowie. Nieślubny syn Eddarda Starka, John Snow, z powodu swojego pochodzenia znosi upokorzenia niemal do momentu wstąpienia do Nocnej Straży. Kaleki Brandon Stark, wraz z władzą w nogach utracił społeczny prestiż i możliwość dalszego uczestnictwa w grze o tron. Jego siostra – Sansa – zakochała się w księciu, który okazał się jej oprawcą. Theon Greyjoy – zakładnik Star-

wiem władzę nadaną jej z urzędu i jednym rozkazem decyduje o czyimś życiu lub śmierci.

ków (w rzeczywistości traktowany jak członek rodziny) – ciągle musi udowadniać, że jest prawdziwym mężczyzną, godnym miana Żelaznych Ludzi. Tyrion Lannister natomiast to karzeł, który musi żyć z oskarżeniami, że rodząc się doprowadził do śmierci swojej matki. Uważany przez rodzeństwo i ojca za niepełnowartościowego członka rodziny, walczy o akceptację i szacunek, podobnie zresztą jak dziesiątki innych postaci serialowo-książkowego uniwersum. To sprawia, że w *Grze o tron* Inni znajdują się po obydwu stronach Muru, z tym, że na Południu będzie to Inny w rozumieniu Lévinasowskim, czyli ten, który

nie jest tylko jakimś alter ego; jest on tym, czym ja nie jestem. Jest on tym nie z racji swego charakteru, lub swojej fizjonomii czy swojej psychiki, ale z racji samej swej inności. Jest on, na przykład, kimś słabym, nędzarzem, »wdową i sierotą«, podczas gdy ja jestem potężny (Lévinas 1999: 93).

Virtu i fortuna

Kolejne tropy interpretacyjne wiodą do Niccolò Machiavellego. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy George Martin inspirował się zawartymi w traktacie *Księżę* rozważaniami na temat władcy idealnego. Sądząc jednak po konstrukcji bohaterów, ich motywacjach i charakterystycznej dla nich ambiwalencji moralnej, istnieje duże prawdopodobieństwo, że tekst Machiavellego odcisnął znaczne piętno na losach Westeros.

Podobnego zdania są Henry Jacoby i William Irwin, autorzy wyboru tekstów *Gra o tron i filozofia*, którzy właśnie przez pryzmat *Księcia*, postanowili zinterpretować postępowanie poszczególnych bohaterów sagi, którzy w sposób mistrzowski posługują się siłą i sprytem, potrafiąc być lwem i lisem jednocześnie.

Dla Machiavellego, jasne było, że o powodzeniu bądź przegranej w walce, decydują głównie dwie siły: *virtu i fortuna*. „Virtu to umiejętności, które pozwalają przejąć władzę i utrzymać ją w rękach” (Schulzke 2013: 45), a więc, np. umiejętności strategiczne i militarne, ostrożność, spryt czy zdolność przewidywania. Pojęcie fortuny

najczęściej tłumaczy się jako „szczęście”. Do kategorii zdarzeń „fortunnych” trafiają wszelkie zdarzenia – dobre i złe – znajdujące się poza kontrolą człowieka. Mieszczą się zatem w tej grupie działania innych ludzi oraz klęski żywiołowe (Schulzke 2013: 46-47).

W zależności od tego, jak dużym współczynnikiem *virtu* i *fortuny* charakteryzuje się dana postać, będzie ona lepiej lub gorzej radzić sobie w walce o tron. Zgodnie z naukami Machiavellego, gdy sprzyja nam szczęście, nie musimy posiadać wysokiego współczynnika umiejętności. Trzeba jednak pamiętać, że fortuna jest kapryśna, i aby zniwelować jej wpływ na nasz los, trzeba uzbroić się w *virtu*. Idealną sytuacją dla potencjalnego władcy, byłoby zatem odznaczenie się równie wysokim poziomem obu czynników.

Taką zależność widać doskonale na przykładzie poszczególnych bohaterów *Gry o tron*. Osoby, wydawałoby się, najbardziej predestynowane do zdobycia władzy, odznaczające się wysokim *virtu*, z powodu braku odrobiny szczęścia (a przede wszystkim nietrafionych sojuszy i zaufania nieodpowiednim osobom) ponoszą ostatecznie klęskę. Zaliczają się do nich, np.: Ned Stark, Viserys Targarien, Robert Baratheon, Joffrey Baratheon i Robb Stark. Na przeciwnym biegunie znajdują się z kolei najdoskonalsze realizacje wzorca makiawelicznego: Tyrion Lannister, Petyr Baelish oraz Aria Stark, którzy, poza wyjątkowymi umiejętnościami militarnymi, posiadają zespół cech pozwalających im wyjść cało z każdej opresji. Brak zaufania do otoczenia, myślenie strategiczne, spryt i zdolność snucia intryg oraz umiejętne dobieranie przyjaciół, przy sprzyjającej dodatkowo fortunie, czynią ze wspomnianych bohaterów poważnych pretendentów do tronu. Na końcu stawki znajdują się Daenerys Targarien i John Snow. Oba współczynniki są dla nich równie łaskawe, potrafią dostosować się do każdej sytuacji, nie brakuje im umiejętności walki i niezłomnej woli. Daenerys posiada dodatkowo własną armię, która znacznie zwiększa jej szanse w starciu Królów.

Zakończenie

Podsumowując zawarte w niniejszym szkicu rozważania, warto jeszcze raz dokonać syntezy pojawiających się w serialu wątków, z których każdy generuje odmienne ścieżki interpretacyjne. Będzie *Gra o tron* zatem jednocześnie manifestem antywojennym (pokazującym bezsensowność wojny, dopuszczający jednak wojnę obronną), jak i antyrycerskim (rycerstwo nie spełnia tutaj bowiem swojej głównej roli – obrony słabszych). Poprzez obecność Innych możemy traktować ją jako serial o apokaliptycznym wydźwięku, stanowiący wyraz lęku przed globalną zagładą. Następnie, *Gra o tron* to opowiedziana zgodnie z zasadami fikcji literac-

kiej opowieść o ciemnej stronie polityki i władzy, a także ubrany w quasi-średniowieczny kostium traktat o wykluczeniu. Natomiast poprzez obecność silnych i zdeterminowanych kobiet, dekonstruujących patriarchalny porządek Westeros (takich, jak Daenerys, Catelyn Stark, Aria, Ygritte czy w końcu Cersei), seria przybiera także zabarwienie feministyczne.

Wielowątkowość i wieloaspektowość *Gry o tron*, którą mam nadzieję, udało mi się potwierdzić powyższymi analizami, sprawia, że dzieło Benioffa i Weissa traktować można jako jeden z najpełniejszych przykładów seriali nowej generacji oraz przedstawiciela tzw. telewizji jakościowej, łączącej np. „serialową telewizję z postmodernistycznym teatrem albo kinem artystycznym” (Feuer 2011: 127). Głęboki rys psychologiczny bohaterów i realistycznie nakreślony świat przedstawiony, w którym toczy się bezpardonowa wojna o władzę, sprzyja rozważaniom na temat zagadnień o charakterze moralnym i etycznym, dotyczących kwestii polityki i religii oraz szeroko rozumianego motywu Innego.

Bibliografia:

- Dukaj Jacek, 2012, *Pan Biały spada w ciemność*, „Filmowy. Magazyn do czytania”, nr 1, s. 32.
- Feuer Jane, 2011, *HBO i pojęcie telewizji jakościowej*, tłum. Mirosław Filiciak i in., w: *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, red. Tomasz Bielak, Mirosław Filiciak, Grzegorz Ptaszek, Warszawa, s. 127.
- Jenkins Henry, 2007, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa.
- Karpowicz Ignacy, 2012, *Sezon na krew*, „Filmowy. Magazyn do czytania”, nr 1, s. 39.
- Lévinas Emanuel, 1999, *Czas i to, co inne*, tłum. Jacek Migasiński, Kraków.
- Lewicki Arkadiusz, 2011, *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław.
- Mikołajko Zbigniew, 2011, *Ten świat to za mało*, „Książki. Magazyn do czytania”, nr 2, s. 7.
- Poradecki Mateusz, 2010, *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź.
- Schulzke Marcus, 2013, *Uczestnictwo w grze o tron: kilka lekcji od Machiavellego*, w: *Gra o tron i filozofia. Słowo tnie głębiej niż miecz*, tłum. Arkadiusz Romanek, red. Henry Jacoby, William Irwin, Gliwice, s. 45-47.

Trzecią i ostatnią część monografii pt. *Seriale w kontekście kulturowym* podzieliliśmy na trzy główne obszary tematyczne: gatunki, konwergencję i recepcję. Zależało nam na uchwyceniu specyficznego momentu, w jakim znajduje się obecnie telewizja. Postępującej hybrydyzacji seriali towarzyszą wszak coraz bardziej interaktywne formy recepcji, zintensyfikowane przez media społecznościowe i skrzętnie wykorzystywane przez producentów do tworzenia skuteczniejszych modeli komercyjnych oraz utrwalania nierównego układu sił między korporacjami i konsumentami. Chociaż autorzy tekstów w niniejszym tomie proponują rozmaite perspektywy badawcze w obrębie krańcowo odmiennych dyscyplin, od antropologii, psychologii i filmoznawstwa po językoznawstwo kognitywne, kulturoznawstwo czy studia nad komunikacją i fandomami, to niewątpliwie łączy ich przeświadczenie, że od kontekstu kulturowego, w którym funkcjonują dominujące i peryferyjne formy, narracje, ideologie i hierarchie wartości, nie ma ucieczki.