



Wydawnictwo
Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego
w Olsztynie

**media
kultura
komunikacja
społeczna**

**11/1
2015**

Tytuł kwartalnika w języku angielskim: „Media – Culture – Social Communication”

Rada Naukowa

Zbigniew Anculewicz (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski),
Irena B. Czajkowska (Uniwersytet Opolski), Bernadetta Darska (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski),
Marek Haltof (Northern Michigan University), Maria Hołubowicz (Université Stendhal – Grenoble),
Henryka Ilgiewicz (Instytut Badań Kultury Litwy), Jurij Władimirowicz Kostjaszow
(Bałtycki Federalny Uniwersytet im. E. Kanta), Andrzej C. Leszczyński (Uniwersytet Gdański),
Walery Pisarek (Uniwersytet Jagielloński), Małgorzata Radkiewicz (Uniwersytet Jagielloński),
Agata Zawiszewska (Uniwersytet Szczeciński),
Dorota Zaworska-Nikoniuk (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski)

Redakcja

Andrzej Staniszewski (redaktor naczelny)
Miłosz Babecki (zastępca redaktora naczelnego)
Mariola Marczak (zastępca redaktora naczelnego)
Urszula Doliwa (redaktor)
Marta Więckiewicz (sekretarz redakcji)
Elżbieta Pietraszkiewicz (redaktor językowy tekstów polskojęzycznych)
Ian Transue dla Lingua Lab (redaktor językowy tekstów angielskojęzycznych)

Zbiorcza lista recenzentów zostanie zamieszczona w ostatnim numerze roku 2015
(przepraszamy za omyłkowe umieszczenie nazwisk recenzentów w nr. MKKS 10/1, 10/2)

Adres redakcji

„Media – Kultura – Komunikacja Społeczna”
Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski
ul. Kurta Orbitza 1
10-725 Olsztyn
strona internetowa pisma: <http://www.uwm.edu.pl/mkks>

Redakcja informuje, że wersją pierwotną czasopisma jest wydanie papierowe

Projekt okładki
Maria Fafińska

Redakcja wydawnicza
Elżbieta Pietraszkiewicz

ISSN 1734–3801

© Copyright by Wydawnictwo UWM • Olsztyn 2015

Wydawnictwo UWM
ul. Jana Heweliusza 14, 10-718 Olsztyn
tel. 89 523 36 61, fax 89 523 34 38
www.uwm.edu.pl/wydawnictwo/
e-mail: wydawca@uwm.edu.pl

Nakład egz. 100, ark. wyd. 8,25; ark. druk. 7,0
Druk: Zakład Poligraficzny UWM w Olsztynie, zam. 470

Spis treści

Mariola Marczak	
Wprowadzenie.....	5

Media wizualne. Szkice, analizy, konteksty

Klaudia Koniecko	
Spółczesność i mass media. Wybrane aspekty badań socjologicznych.....	11
Sławomir Wasiński	
Wspomnienia jak spadające krople deszczu. Cechy i tematy twórczości	
Isao Takahaty.....	25
Artur Piskorz	
„Bujający w obłokach fantasta” – Henryk Szaro i jego <i>Mocny człowiek</i>	41
Ireneusz Skupień	
Postmodernizm a historyczność. <i>Hudsucker Proxy</i> braci Coen.....	51
Dominika Kozera	
Wirtualna Alicja – historia <i>Alicji w Krainie Czarów</i> napisana na nowo.....	71
Ewa Popiel-Rzucidło	
Telewizyjne metamorfozy a kultura ryzyka. Socjologiczny portret uczestniczek <i>makeover shows</i>	85

Recenzje i sprawozdania

Agnieszka Wrońska	
Refleksje po lekturze książki <i>Autorytaryzm a brzytwa Ockhama</i>	103
Autorzy.....	109

Mariola Marczak

Wprowadzenie Introduction

Bieżący numer olsztyńskiego kwartalnika wypełniają niemal w całości studia nad mediami audiowizualnymi, przy czym kinu – najstarszemu z nich – poświęciliśmy najwięcej miejsca. Tom otwiera socjologiczna analiza literatury medioznawczej. Klaudia Koniecko referuje wyniki swoich „badań nad badaniami”, dzięki którym poznajemy skalę zainteresowania socjologów mediami jako przedmiotem naukowych eksploracji, preferowane przez nich metody badawcze, a także – co chyba najważniejsze – rodzaj i zakres podejmowanych problemów. Autorka porównuje też zakresy zainteresowań naukowców zachodnich oraz polskich i konstatuje, że w Polsce dominują wciąż prace o charakterze ogólnym, teoretycznym, Zachód zaś zajmuje się częściej konkretnymi zjawiskami i zmianami zachodzącymi w samych mediach bądź w obrębie społeczeństwa pod wpływem mediów masowych. We wstępie, który ma charakter historycznego studium nad badaniami mediów oraz stanowi skrótowe repetytorium ustaleń i sporów terminologicznych, autorka pisze o kinie jako instytucji społeczno-kulturowej inicjującej nowy typ medialnie zapośredniczonej wizualnej komunikacji, a zarazem „prawdziwy” początek komunikacji masowej nowego typu (*modern mass-media communication*), toteż w dalszej części naszego pisma prezentujemy studia, szkice i analizy filmu i telewizji, a także badanie zachowań odbiorców telewizyjnych, traktując film nie tylko jako dzieło sztuki, przedmiot kulturowy, ale też jako środek i narzędzie artystycznej oraz kulturowej (często międzykulturowej) komunikacji.

Lektura zamieszczonych w piśmie tekstów uzmysławia, że międzykulturowość bywa często intermedialnością, gdyż badacze mediów obserwują zarówno komunikację między ośrodkami jednego poziomu, między różnorodnymi kulturami narodowymi, etnicznymi, między kulturami wyrosłymi z rozmaitych tradycji religijnych, ale także – coraz częściej – w stratyfikacji pionowej, np. między kulturą elitarną, wysoką a kulturą popularną czy między tradycyjnymi kulturami narodowymi (kultura Japonii, polska kultura narodowa II Rzeczypospolitej) a zglobalizowaną i umasowioną w dużym stopniu kulturą popularną, reprezentowaną w pracach naszych autorów przez wczesny okres rozwoju kinematografii („*Mocny człowiek*” Henryka Szaro), współczesne gry wideo (*Wirtualna Alicja – historia „Alicji w Krainie Czarów” napisana na nowo* Dominiki Kozery) czy telewizję (*Telewizyjne metamorfozy a kultura ryzyka. Socjologiczny portret uczestniczek makeover show* Ewy Popiel-Rzucidło).

Tego rodzaju wgląd w kino, które jest sztuką, kulturą i zjawiskiem społecznym, a zarazem narzędziem refleksji nad sztuką, kulturą, społeczeństwem i narzędziem dyskursu wewnątrzspołecznego, wewnątrznarodowego (np. między-pokoleniowego, historycznego, społecznego, estetycznego, politycznego)

międzykulturowego, transnarodowego (kwestie estetyk, nurtów kulturowych, politycznych i historycznych rozliczeń, ale też inspiracji, nawiązań), przynoszą kolejne artykuły zamieszczone w niniejszym zeszycie. Artur Piskorz analizuje przedwojenny film Henryka Szaro pt. *Mocny człowiek*. Sławomir Wasiński pisze na temat twórczości Isao Takahaty – twórcy japońskiego filmu animowanego, adaptatora mang i powieści, autora słynnego *Grobowca świetlików*. Ireneusz Skupień natomiast w kontekście twórczości braci Coen trafnie stawia kwestię historyczności jako komponentu postmodernistycznych dzieł kultury, w których „mamy do czynienia zarówno z bezpośrednim doświadczaniem historyczności (jako próbą rekonstrukcji przeszłości), jak i z użyciem historii jako parawanu, za którym skrywa się dyskurs dotyczący współczesnego świata”. Cytat ten dobrze ilustruje kwestię udziału i roli mediów (w tym przypadku konkretnego wizualnego medium) w szeroko rozumianym interkulturowym oraz intrakulturowym dyskursie. Podobnie analiza Wasińskiego z całą przejrzystością pokazuje twórczość Takahaty jako rodzaj „wypowiedzi” na ważne społecznie tematy, za sprawą odniesień do realnej rzeczywistości Japonii czy to w aspekcie historycznym, czy społecznym, czy psychologiczno-obyczajowym, bez względu na to, czy reżyser-animator korzysta z konwencji realistycznej czy też nie. Wizualne bogactwo animacji Takahaty i jego antropomorfizm uzmysławiają, że potencjał semiotyczny tkwi nie tylko w narracyjności filmu jako sztuki, ale co najmniej w tym samym stopniu w jego obrazowości, która jest źródłem „doświadczenia estetycznego”, a zarazem środkiem przekazu, a zatem esej o sztuce wybitnego animatora japońskiego przypomina, że film jest sztuką i jednocześnie wizualnym medium.

Z kolei adaptacja pierwszej części trylogii Stanisława Przybyszewskiego pt. *Mocny człowiek* została zaprezentowana przez Artura Piskorza jako głos w ważnej filozoficzno-światopoglądowej dyskusji na temat etycznych źródeł sztuki, w tym odpowiedzialności lub nie artysty za to, skąd czerpie inspiracje. Dekonstrukcja zabiegów adaptatorskich pozwala dostrzec w filmie przedwojennego reżysera wypowiedź na temat pewnego zjawiska społecznego, charakterystycznego nie tylko dla okresu 20-lecia międzywojennego, kiedy film powstawał, ale także współczesności. Artysta-celebryta, artysta-oszust aspirujący do grona elit nie za sprawą odpowiedzialności za zbiorowość i własnego w nią wkładu, ale z racji „sprytu”, „pragmatyczności” i braku skrupułów jest, niestety, typową postacią dla okresu społeczno-politycznych przemian. Nakreślony mocną kreską na ekranie, dzięki wyrazistej estetyce Henryka Szaro, staje się ewidentnie elementem opisu rzeczywistości współczesnej reżyserowi, a zarazem elementem dyskursu między epokami i może stać się punktem wyjścia do pogłębionej refleksji nad rzeczywistością, w której obecnie żyjemy. Ten typ filmoznawczej analizy ukazuje wszechstronność poznawczą filmu jako źródła kulturowego, historycznego, jak również socjologicznego.

W podobny typ badań wpisuje się analiza filmu *Hudsucker Proxy* braci Coen. Ireneusz Skupień ukazuje historyczność jako ważny komponent postmodernistycznej estetyki oraz twierdzi, iż korzystanie z tradycji przez tę formację ma charakter ambiwalentny, jest swoistą afirmacją *à rebours*, gdyż

wskazuje na funkcjonalną wartość „zużytych” motywów, a tym samym na tradycję i historię jako niewyczerpany magazyn *ready-mades* globalnej kultury.

Adaptacja dwóch książek Lewisa Carrolla o *Alicji w Krainie Czarów* na gry wideo została zaprezentowana przez Dominikę Kozyrę jako rodzaj transkulturowej komunikacji. Zdaniem autorki konwergencja mediów dokonująca się za sprawą „nowego życia” starej narracji umożliwia medialnie zapośredniczony międzykulturowy dialog nie tylko między dawną kulturą słowa a obecną kulturą obrazu, ale także dawnymi czytelnikami-odbiorcami a obecnymi odbiorcami-użytkownikami, co owocuje nowymi „zasobami semantycznymi” i wielką „kulturową aktywnością” klasycznego tekstu.

Blok analiz i szkiców bieżącego numeru „Mediów – Kultury – Komunikacji Społecznej” zamykamy artykułem, który jest klasycznym przykładem socjologicznych badań nad mediami. Tekst Ewy Popiel-Rzucidło łączy bowiem w sobie potrójną perspektywę metodologiczną: badanie zawartości przekazu, analizę postaw i celów nadawcy medialnego komunikatu, jak też analizę motywacji uczestników programu telewizyjnego. Złożona metoda pozwoliła autorce na osiągnięcie zaskakujących poznawczo oraz istotnych społecznie rezultatów, przecząc tym samym tezie postawionej przez Klaudię Koniecko, iż polscy badacze nie zajmują się konkretnymi zjawiskami czy tendencjami społecznymi. Mając na uwadze fakt, iż analiza Koniecko miała charakter statystyczny i zwróciła naszą uwagę na pewną tendencję, możemy stwierdzić, że publikowany tekst Popiel-Rzucidło może być potraktowany jako symptom zmiany w polskich badaniach nad mediami, zmiany świadczącej o przechodzeniu od badań teoretycznych do studiów nad konkretnymi zjawiskami albo też jako próba równoważenia jednych przez drugie. W każdym razie oba te artykuły polecamy uwadze czytelników jako obraz postaw badaczy mediów najmłodszego pokolenia.

Zachęcając do lektury całego numeru, zwracamy także uwagę na recenzję książki Piotra Radkiewicza, *Autorytaryzm a brzytwa Ockhama* autorstwa Agnieszki Wrońskiej.

Media wizualne. Szkice, analizy, konteksty

Klaudia Koniecko

Społeczeństwo i mass media. Wybrane aspekty badań socjologicznych

Słowa kluczowe: socjologia, badania, tendencje, media masowe, czasopisma naukowe

Keywords: sociology, research, trends, mass media, academic journals

Hegemonia mediów masowych

Media masowe dominują na rynku medialnym. Pomimo przypisywanych im dyskusyjnych właściwości, jak ujednolicanie gustów, miałość i bezwartościowość prezentowanych treści, to one docierają do największej liczby odbiorców. Telewizja, prasa, radio, Internet – wszystkie media, zarówno komercyjne, jak i niekomercyjne, chcą mieć jak największy zasięg. Na pytanie, czy w dobie szybkiego rozwoju technologii, coraz lepszych możliwości komunikowania się, interaktywności i multimedialności istnieją media niemasowe, trudno jednoznacznie odpowiedzieć. Najprostszą drogą byłoby przytoczenie cech mediów masowych, a następnie odnalezienie mediów o przeciwnych właściwościach. Można by zatem wymienić gazetki i radiowęzły szkolne, lokalne stacje radiowe i telewizyjne, gazety o małym zasięgu, efemeryczne radiostacje internetowe, czyli środki przekazu, które nie spełniają większości cech mediów masowych – ich zasięg ogranicza się tylko do lokalnej grupy odbiorców. Pojęcie mediów masowych jest dziś tak powszechne, że zaczęto utożsamiać je po prostu z mediami. Na popularnym portalu Wikipedia.pl, który jest również pewnego rodzaju medium społecznościowym o zasięgu masowym, pod hasłem *media* znajdujemy definicję mediów masowych¹, podczas gdy te dwa pojęcia zdecydowanie się przecież różnią.

Tomasz Goban-Klas powtarza za McLuhanem, że pierwszym medium komunikowania masowego była prasa, a dopóki była jedynym środkiem przekazu docierającym do masowego odbiorcy, dopóty teorie komunikowania opierały się na jej właściwościach i właściwie były z nimi identyfikowane – nikt się wtedy nie zastanawiał nad masowością mediów drukowanych. W latach czterdziestych, jak uważa McLuhan, w Stanach Zjednoczonych po raz pierwszy użyto sformułowania *mass media*, czyli „środki masowego przekazu”, co wiązało się z powstaniem telewizji, która odmieniła kierunek rozwoju rynku medialnego². Goban-Klas zastanawia się nad cechami mediów masowych, które odróżniają

¹ Hasło *media*, [online] <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Media>>, dostęp: 15.03.2014.

² T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2006, s. 110.

je od innych mediów. Za bezsprzeczne uważa wykorzystanie „skomplikowanych środków technicznych”, które jednocześnie są niezbędne i niewystarczające, by zaszła komunikacja masowa. Jej warunkami są „z jednej strony publiczny (otwarty) charakter przekazu, z drugiej masowy – rzeczywistość lub potencjalnie – odbiór”³. Kolejne cechy komunikowania masowego to: jednokierunkowość (choć w kontekście multimedialności i interaktywności komunikowania tendencja ta uległa zmianie⁴), niesymetryczność (jeden nadawca, wielu odbiorców), masowość produkcji i dystrybucji przekazów (w obrębie organizacji – nadawców zbiorowych, skupiających wokół siebie podwykonawców z różnych dziedzin), periodiczność i schematyczność (dzięki którym odbiorca może się zorientować, w jakim miejscu znaleźć poszukiwaną informację, a jednocześnie przyzwyczajają się do ustalonego porządku)⁵. Wyżej wymienione cechy mogą się odnosić do różnych rodzajów mediów – różnice pomiędzy nimi a mediami masowymi, jak podkreśla Goban-Klas, to zasięg, regularność, ujednolicenie, wpływ, jaki wywierają na społeczeństwo poprzez popularyzację określonych zestawów zachowań i idei, a także możliwość kontroli⁶ i ukierunkowywania ich na określoną tematykę. Można zatem stwierdzić, że media masowe to media, które korzystają z technicznych środków przekazu, tworzone są przez nadawcę zbiorowego zrzeszonego w jedną organizację, odbierane przez masowego odbiorcę, o dużym zasięgu i wpływie na kształtowanie społeczeństwa masowego, wzorów jego zachowań i poglądów.

Struktura publiczności

Media opierają swoje funkcjonowanie na odbiorcach. Bez nich nie zachodzi podstawowy proces komunikacji: nadawca – przekaz – odbiorca. Zasadne jest badanie struktury publiczności mediów masowych pod kątem socjologicznym zarówno przez twórców treści, czyli wydawców, producentów i dziennikarzy, jak i przez specjalistów nauki o mediach, socjologów i pracowników naukowych związanych z tymi dziedzinami. Do określenia cech charakterystycznych odbiorców mediów masowych, tudzież udzielenia odpowiedzi na pytania, czy są rzeczywistość podatni na wpływ mediów i niezbyt skłonni obiektywnego oceniań otrzymanych treści, przydatna wydaje się być metodologia badań socjologicznych w projektowaniu badań mediów masowych.

Podstawowym elementem łączącym mass media i socjologię jest społeczeństwo masowe. Goban-Klas mówi o jego początkach mających związek z pierwszymi popularnymi mediami – kinem i filmem, zanim jeszcze społeczeństwo

³ Tamże, s. 111.

⁴ Media tradycyjne coraz częściej również stawiają na interaktywność i kontakt z odbiorcami. Do takich działań można zaliczyć m.in. VOD – *video on demand* (telewizję na życzenie), audycje i programy typu phone-in czy nawet profile mediów na portalach społecznościowych.

⁵ T. Goban-Klas, dz. cyt., s. 112.

⁶ Tamże, s. 113.

to zostało nazwane i zbadane⁷. Pojęcie „masa” miało i właściwie do dziś ma konotacje negatywne – to tłum nieróżniących się niczym ludzi, o narzuconych z góry poglądach i wzorcach zachowań, niepotrafiących odróżnić treści o dużej wadze od tych o znikomej wartości. Teoria społeczeństwa masowego zakłada istnienie właśnie masy ludzi o konkretnych cechach. Należą do nich m.in. centralizacja mediów, kontrolowanie i manipulowanie odbiorcami poprzez przekazywane treści⁸, atomizacja⁹ publiczności, bierność, negatywne oddziaływanie industrializacji i urbanizacji, mechaniczny tryb pracy czy rozpad tradycyjnych struktur społecznych. Badanie społeczeństwa masowego za pomocą metod socjologicznych może odsłonić jego dodatkowe bądź zupełnie inne cechy, szczególnie w erze ciągłego rozwoju technologii, postępującej cyfryzacji mediów i wzrostu znaczenia komunikacji społecznej.

Stanisław Jędrzejewski we wstępie do książki *Nowe media a praktyki komunikacyjne* podkreśla: „podczas gdy w mediach tradycyjnych przekaz był dostarczany masowej publiczności bez jej udziału, w przypadku nowych mediów najważniejszym elementem jest interaktywność i czynne uczestnictwo w działaniach społeczności internetowej”¹⁰. Przy projektowaniu badań należy wziąć pod uwagę również internautów, którzy nie należą do biernych odbiorców – to aktywni działacze, świadomi uczestnicy, niejednokrotnie sami tworzący treści medialne i pozostający w ścisłej relacji z audytorium. Kazimierz Krzysztofek uważa nawet, że nowe media można określić jako intruzyjne, ponieważ „są pierwszą generacją mediów, która może *wchodzić z butami* w życie jednostki, monitorując jej relacje społeczne, pozbawiając intymności”¹¹. W przypadku projektowania badania, które miałyby obrazować wybrane medium masowe jako całość w sposób kompletny, należy wziąć pod uwagę również jego oddziaływanie w Internecie.

Konwergencja, mediamorfoza i cyfryzacja

Uczestnicy aktu komunikacyjnego w mediach masowych współcześnie nie posiadają cech społeczeństwa masowego z XX wieku. Jerzy Mikułowski Pomorski uważa, że „znajdujemy się na przecięciu działania czynników, które utrudniają utrzymywanie się związku autentyczności między komunikacją a życiem społecznym [...]. Wyszliśmy właśnie z okresu, gdy początkowo zdeintegrowane społeczeństwo przemysłowe, składające się w większości z przybyszów,

⁷ Tamże, s. 120.

⁸ Tamże, s. 121.

⁹ Według *Słownika Języka Polskiego PWN* atomizacja to rozdrobnienie lub rozpad czegoś na drobne cząsteczki, tu: podział społeczeństwa ze względu na alienację jednostek.

¹⁰ S. Jędrzejewski, *Wstęp*, w: K. Pokorna-Ignatowicz, S. Jędrzejewski, J. Bierówka (red.), *Nowe media a praktyki komunikacyjne*, Kraków 2013, s. 7.

¹¹ K. Krzysztofek, *Nowe media totalne – intruz w naszych domach*, w: K. Pokorna-Ignatowicz, S. Jędrzejewski, J. Bierówka (red.), *Nowe media a praktyki komunikacyjne*, Kraków 2013, s. 16.

przyjmowało w sposób narzucony formy i treści komunikacji w postaci mediów masowych i ich treści¹². Obecnie wskutek zmian technologicznych, przenosin aktów komunikacji na platformy telekomunikacyjne, internetowe, przekształceń społeczeństwa masowego i informacyjnego zmieniają się definicje mediów, jakie znaliśmy do tej pory. Spory prowadzone przez badaczy nad zasadnością stosowania terminu „nowe media”, próby analizy mediów społecznościowych, których cechy są kwestionowane ze względu na indywidualną kreację uczestnika aktów komunikacyjnych, a nie właściwej treści przekazywanej informacji, szeroko dyskutowane zjawisko konwergencji mediów – to kwestie utrudniające prowadzenie badań socjologicznych. Co istotne – także wyniki badań struktury odbiorców szybko tracą na aktualności.

W tym miejscu należałoby wspomnieć, że nie sposób jednoznacznie podzielić badań nad mediami masowymi na analizę prasy, telewizji, radia i Internetu. Wskutek zmian technologicznych, cyfryzacji i informatyzacji produkcji przekazów medialnych granice tych mediów zaczęły się zacierać. Konwergencja, czyli przenikanie się (łac. *convergere* – zbierać się, upodabniać się), jak pisze Andrzej Adamski, nie obejmuje swym zasięgiem tylko mediów tradycyjnych, ale również obszary kultury czy telekomunikacji¹³. Przygotowując się do badań konkretnego rodzaju medium, trzeba wziąć pod uwagę aspekty metodologii badań innych mediów – inaczej badanie będzie niekompletne, a jego wyniki dalekie od prawidłowych.

Organizatorzy V Ogólnopolskiej Konferencji Metodologicznej Medioznawców podkreślają, powołując się na dr. Karola Jakubowicza, iż „coraz częściej konwergencja wiąże się z dematerializacją, czyli oderwaniem się mediów od swoich tradycyjnych nośników”¹⁴ i na równi z konwergencją stawiają mediamorfozę oraz cyfryzację. „O zjawiskach mediamorfoz medialnych nie sposób dzisiaj mówić bez uwzględnienia cyfryzacji. Ta zaś – jak zauważa Jakubowicz – stanowi przyczynę konwergencji i stopniowo przekształca wszystkie media elektroniczne w tzw. nowe media, które są multimedialne, interaktywne, hipertekstualne i intertekstualne, modularne, warianty, transkodowalne, podlegające automatyzacji oraz potencjalnie nieliniarne”¹⁵. Konwergencja, mediamorfoza i cyfryzacja nadają dotychczasowym, tradycyjnym mediom szeregu nowych cech, których uwzględnienie w badaniach społecznych jest równie ważne, co podstawowe elementy badań. Należałoby się zastanowić, czy ma się zamiar badać właśnie te podstawowe aspekty mediów, czy raczej powinno się skupić na nowych cechach, wywołujących zmiany w społeczeństwie medialnym, i badać właśnie te zmiany.

¹² J. Mikułowski Pomorski, *Jak narody porozumiewają się ze sobą w komunikacji międzykulturowej i komunikowaniu medialnym*, Kraków 2007, s. 13.

¹³ A. Adamski, *Media w analogowym i CYFROWYM świecie. Wpływ rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa 2012, s. 157.

¹⁴ Zob. <www.id.uw.edu.pl/dzialy/badania/strona/v-okmm>, dostęp: 15.03.2014.

¹⁵ Tamże.

Tendencje w badaniach socjologicznych

Wojciech Sitek w pracy pt. *Między rynkiem a civil society* pisze: „zapewnienie wysokiej jakości badań socjologicznych wymaga zawsze inteligentnego połączenia wiedzy teoretycznej z umiejętnościami praktycznymi i odpowiedniego dostosowania umiejętności do konkretnego celu badawczego”¹⁶. Poszukując odpowiedzi na pytania, w jaki sposób dzisiaj socjologowie badają mass media, w jakim celu to robią i jakich używają do tego metod, postanowiłam prześledzić najnowsze tendencje badawcze w publikacjach na temat badań społecznych nad mediami. W tym celu sięgnęłam do prac typu peer-review, czyli recenzowanych, wydanych w języku polskim i angielskim od początku 2013 do kwietnia 2014 roku. Ze względu na stale rosnącą liczbę tytułów w języku angielskim trudno obecnie wybrać reprezentatywne wydawnictwa. Posłużyłam się zatem rankingiem czasopism zamieszczonym na stronie Journal-ranking.com, w którym uwzględniono 138 pism angielskojęzycznych z różnych części świata oraz podano przykładową listą socjologicznych czasopism akademickich, udostępnioną przez angielską wersję Wikipedii. Skorzystałam również z baz danych umieszczonych na stronach Dmoz.org i Esf.edu. Po przeanalizowaniu tytułów tekstów pod kątem przydatności danych publikacji do badania zdecydowałam się na wydawnictwa w części powiązane z kulturą, gdyż istniało prawdopodobieństwo na znalezienie w danym tomie socjologicznych badań nad mediami.

Ostatecznie wybrałam 152 artykuły, z których 48 wydanych zostało w Polsce. Pochodziły one z 26 tomów pięciu wybranych czasopism akademickich. Analizę oparłam głównie na treści abstraktów (82% materiału badawczego) oraz na pełnych tekstach artykułów udostępnionych na stronach wydawnictw (12%). Podczas wybierania czasopism do badań istotne były następujące aspekty:

- aktualna strona internetowa (badacza zajmującego się mediami internetowymi zaskakiwać może fakt, jak niewiele czasopism akademickich aktualizuje na bieżąco swoje strony internetowe);
- bezpośredni dostęp do abstraktów i słów kluczowych artykułów od początku 2013 do kwietnia 2014 roku, czyli 16 miesięcy (stosunkowo krótki zakres czasowy badań ma swoje uzasadnienie w próbie uzyskania podobnego w objętości materiału ze wszystkich czasopism, z których najnowsze zaczęło ukazywać się na początku 2013 roku),
- tematyka socjologiczno-kulturalno-medioznawcza.

Jako pierwsze do badania zostało włączone czasopismo „Cultural Sociology” (w dalszej części artykułu określane skrótem CS), kwartalnik wydawany od marca 2007 roku przez Brytyjskie Towarzystwo Socjologiczne, następnie „American Journal of Cultural Sociology” (AJCS), które powstało na początku 2013 roku, ukazuje się co 4 miesiące i anonsuje się jako „forum dla wielu głosów zaangażowanych w badania nad współczesną socjologią kulturową”¹⁷.

¹⁶ W. Sitek, *Między rynkiem a civil society. Konteksty badań socjologicznych*, Warszawa 2007, s. 178.

¹⁷ Zob. [online] <www.palgrave-journals.com/ajcs/about.html>, dostęp: 25.04.2014.

Jako trzecie do próby badawczej włączone zostało ukazujące się 8 razy w roku międzynarodowe czasopismo „Media, Culture & Society” (MCS), którego pierwszy numer pojawił się już w 1979 roku. Wszystkie trzy czasopisma łączy ciągłość wydawnicza oraz aktualność stron internetowych, na których zawartości w głównej mierze opierały się prezentowane poniżej badania. By porównać tendencje i metody badań socjologicznych zastosowanych do analiz mediów masowych (lub które to media służyły jako źródło informacji w badaniu np. cech pewnej społeczności odbiorców) w akademickich publikacjach angielsko- i polskojęzycznych, pod uwagę wzięłam również najważniejsze polskie wydawnictwa: „Studia Socjologiczne” Uniwersytetu Warszawskiego i Polskiej Akademii Nauk oraz „Palimpsest” Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie.

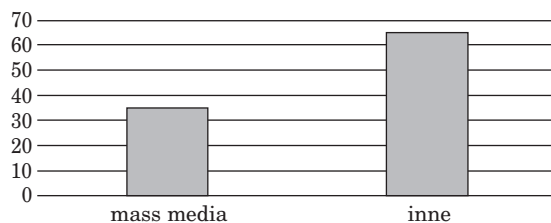
By właściwie dobrać słowa kluczowe, które posłużyły do wyodrębnienia artykułów dotyczących mass mediów, skorzystałam z definicji, którą przytoczyłam na wcześniejszych stronach artykułu. W skład listy początkowo weszły: *media*, *mass media*, *radio*, *internet*, *television*, a po analizie słów-kluczy zamieszczanych pod abstraktami dodane zostały: *social media*, *programs*, *newspaper*, *film*, *Facebook*, *online*, *web*, *journalism*, przy czym niektóre z nich, m.in. *online* i *journalism* musiały występować w towarzystwie innych słów, które nadawały im charakter masowości, np. *web journalism*, *online news* itd. Każdy z artykułów opisany musiał być jednym bądź więcej pojęciem z wymienionych powyżej – musiały one pojawić się w abstrakcie, wskazując na występowanie tematyki mass mediów i elementów z nimi powiązanych w treści artykułu, bądź pojawić się w jego tytule.

Media, do których odnosiły się badania lub na których się opierały, musiały się charakteryzować cechami mediów masowych: globalnym zasięgiem, popularnością, docieraniem do masowego odbiorcy. Z tego powodu podczas researchu odrzucony został m.in. artykuł Jane Stewart zamieszczony w „Cultural Sociology”, w którym autorka analizowała wpływ filmu dokumentalnego *Black Sea Files* (2005) Ursuli Biemann na poszerzenie wiedzy społeczeństwa na temat przemysłu olejowego na Kaukazie. Film umieszczony został na kanale Youtube, ale w ciągu 19 miesięcy od publikacji został wyświetlony zaledwie 759 razy¹⁸, więc zasada masowego zasięgu nie została zachowana. Podobnie stało się z tekstem *Feminist publicist strategies: Women’s NGOs’ media activism and television journalism in Serbia and Croatia* Daniki Minić, już ze względu na skrót NGO w tytule jednoznacznie wskazującym na społeczny i lokalny zasięg treści. Różnice pomiędzy mediami a mediami masowymi są coraz trudniejsze do uchwycenia, więc jako tradycyjne zostały potraktowane te, których tematyka jednoznacznie wskazywała na niewielki zasięg (czyli wyżej wymienione dwa artykuły). Ten wynik bezspornie wskazuje na preferowanie środków masowego przekazu w socjologicznych badaniach mediów.

¹⁸ Dane pochodzą z 23 kwietnia 2014, godz. 20.35.

Wyniki badań

Artykuły wybrane do materiału badawczego zostały posegregowane w arkuszu kalkulacyjnym Excel w tabeli i opisane pod kątem sześciu aspektów: autora/autorów, tytułu, numeru tomu/daty wydania, słów kluczowych, użytej metody badawczej oraz roli, w jakiej występowały w danym artykule mass media (rys. 1). Jeżeli w artykule bądź jego skrócie nie pojawiło się żadne z wyselekcjonowanych słów kluczowych wskazujących na tematykę mediów masowych, dalsze pola nie były wypełniane. W ten sposób liczba przydatnych w badaniu artykułów zawężała się do 54.



Rys. 1. Częstotliwość (w %) podejmowania tematyki mass mediów w pięciu wybranych czasopiśmiech socjologicznych („Cultural Sociology”, „American Journal of Cultural Sociology”, „Media, Culture & Society”, „Studia Socjologiczne”, „Palimpsest”)

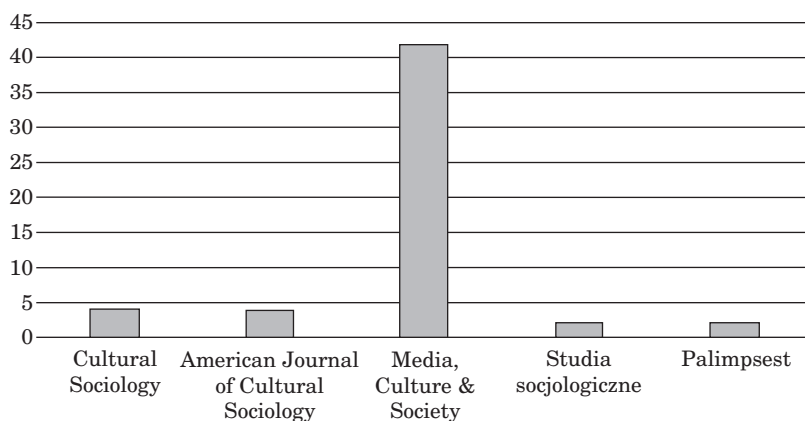
Źródło: badania własne

Niektórych danych nie udało się uzyskać, szczególnie w przypadku analizy opartej na abstrakcie, ze względu na brak informacji na dany temat w skrócie artykułu. Te pola w arkuszu programu Excel zostały pozostawione puste bądź z wpisanym prawdopodobnie użytym m.in. narzędziem badawczym opatrzonym znakiem zapytania.

Najczęściej tematykę mediów masowych podejmowano w „Media, Culture & Society” – jedynym międzynarodowym czasopiśmie ze słowem „media” w tytule ujętym w wykazach czasopism socjologicznych, z których korzystałam przy projektowaniu badania. To właśnie artykuły w nim zamieszczone, jak widać na poniższym wykresie, stanowiły trzon analiz – w 42 przypadkach na 50 tekstów przedmiotem badań społecznych były właśnie mass media. Po 4 artykuły o takiej tematyce zostały opublikowane w „Cultural Sociology” i „American Journal of Cultural Sociology”, a w polskich wydawnictwach znalazły się po 2 teksty, co wskazuje na wyraźnie mniejsze zainteresowanie polskich socjologów taką tematyką, choć różnica ta nie jest znaczna (rys. 2).

W ponad połowie przypadków, czyli 28 razy, badacze korzystali z metody badawczej *case study*. Zrobiła to na przykład Keren Tenenboim-Weinblatt w artykule *The management of visibility: media coverage of kidnapping and captivity cases around the world*¹⁹, która analizowała praktyki dziennikarskie

¹⁹ K. Tenenboim-Weinblatt, *The management of visibility: media coverage of kidnapping and captivity cases around the world*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/7/791.abstract>>, dostęp: 21.04.2014.



Rys. 2. Mass media jako przedmiot badań w pięciu wybranych czasopismach akademickich

Źródło: badania własne

towarzyszące ukazywaniu w mediach porwań na podstawie siedmiu przypadków uprowadzenia „kolumbijskich, francuskich, izraelskich i amerykańskich obywateli, którzy zostali wzięci do niewoli w XXI wieku”²⁰. *Case study* posłużył się również Jeffrey Guhin, który, aby opisać trzy spojrzenia na to, czy „ironia jest dobra dla Ameryki” i jej obywateli, zbadał m.in. program *The Daily Show with Jon Stewart*²¹. Można powiedzieć, że tendencje w socjologicznych badaniach mediów masowych koncentrują się w dużej mierze na opisywaniu i badaniu konkretnych przypadków – programów, audycji, stron internetowych, wydarzeń medialnych – by odpowiedzieć na pytania o nastroje ich odbiorców, strukturę publiczności bądź wpływ przekazu na kształtowanie się zarówno całego społeczeństwa, jak i jednostki.

Mniej popularną metodą badawczą, ale nadal znajdującą się w czołówce, jest *desk research*. Za jej pomocą Afonso de Albuquerque w artykule *Media / politics connections: beyond political parallelism* opisał powiązania pomiędzy mediami a polityką i zaproponował „zastosowanie nowych i bardziej globalnych form w badaniach nad komunikowaniem politycznym”²². Badacze wykonują również dość często (w przypadku tego badania 8 razy) analizę zawartości np. artykułu prasowego, by móc odpowiedzieć na pytania o charakter danego medium i wpływ jego cech na potencjalnych odbiorców.

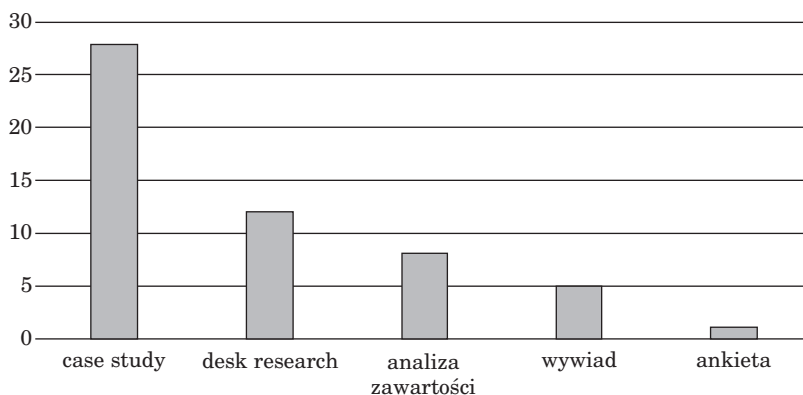
Wywiad, czyli metoda charakterystyczna dla badań socjologicznych, został wykorzystany 5 razy, głównie w badaniach prowadzonych wśród dziennikarzy, jak w artykule *Mediating orientation and self-expression in the world of*

²⁰ Tamże, tłumaczenie własne.

²¹ J. Guhin, *Is irony good for America? The threat of nihilism, the importance of romance, and the power of cultural forms*, [online] <<http://cus.sagepub.com/content/7/1/23.abstract>>, dostęp: 24.04.2014.

²² A. de Albuquerque, *Media / politics connections: beyond political parallelism*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/6/742.abstract>>, dostęp: 27.04.2014.

consumption: Australian and German lifestyle journalists' professional views. 89 dziennikarzy wzięło udział w wywiadzie pogłębionym, którego wyniki miały dać odpowiedź na pytanie, w jaki sposób dziennikarze angażują się w „proces wpływania na autoekspresję odbiorców, ich tożsamość i zachowania konsumpcyjne”. W 3 przypadkach na 5 był to *in-depth interview*, czyli wywiad pogłębiony. Metodę ankiety zastosowano jeden raz (rys. 3).



Rys. 3. Metody badawcze zastosowane w analizowanych artykułach
Źródło: badania własne

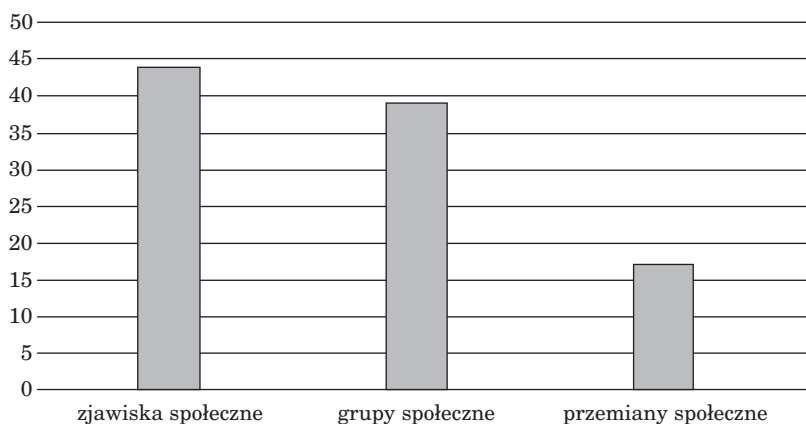
Wśród poruszanej przez badaczy tematyki dominowały dwa przedmioty badań: zjawiska społeczne i działalność konkretnych grup społecznych (odpowiednio 44 i 39%). Autorzy artykułów podejmowali próby interpretacji i wyjaśnienia procesów spowodowanych przez funkcjonowanie mediów masowych. Jakie były to zjawiska? W tekście *The „social tsunami”: Media coverage of child abuse in Malaysia’s English-language newspapers in 2010* Sara Niner, Yarina Ahmad i Denise Cuthbert, opierając się na relacjach z mediów, opisały zjawisko przemocy wobec dzieci i jej obraz w angielskojęzycznych gazetach w Malezji²³. Pod hasłem „You have one identity”²⁴ podjęta została próba zanalizowania tendencji społecznej rozwijającej się na portalach społecznościowych i branżowych: kreowania swojego wizerunku przez użytkowników Internetu. Dzięki coraz to nowszym kanałom komunikacji wirtualnej internauta otrzymuje niezliczoną liczbę narzędzi służących do komunikacji na różnych płaszczyznach życia społecznego: począwszy od kontaktów międzyludzkich, prywatnych, skończywszy na projektowaniu i budowaniu swojej kariery oraz zdobywaniu kontaktów zawodowych. Uczestnik takiej wielopoziomowej komunikacji może właściwie stworzyć siebie „od nowa”, co z punktu widzenia badań

²³ S. Niner, Y. Ahmad, D. Cuthbert, *The “social tsunami”: Media coverage of child abuse in Malaysia’s English-language newspapers in 2010*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/4/435.abstract>>, dostęp: 26.04.2014.

²⁴ J. van Dijck, *“You have one identity”: performing the self on Facebook and LinkedIn*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/2/199.short?rss=1&ssource=mfr>>, dostęp: 24.04.2014.

socjologicznych jest jednym z ważniejszych zjawisk społecznych wywołanych przez powstanie m.in. portali społecznościowych.

Działalność konkretnych grup społecznych również była szeroko opisywana przez autorów wybranych artykułów. Koncentrowano się m.in. na mniejszościach narodowych (np. na wpływie telewizji na wiejską społeczność emigrantów w Chinach²⁵), blogerach²⁶, społeczności LGBT²⁷ czy feministkach²⁸, badając ich aktywność w różnego rodzaju mediach masowych – telewizji, prasie czy Internecie oraz charakteryzując wizerunek tych grup kreowany w przekazach informacyjnych. Zdecydowanie rzadziej podejmowano tematykę przemian społecznych (9%), a w jej ramach badano np. transformację społeczeństwa lokalnego na przykładzie rosnącej popularności regionalnych telewizyjnych serwisów informacyjnych²⁹ (rys. 4).



Rys. 4. Przedmiot badań w artykułach podejmujących tematykę mass mediów (w %)

Źródło: badania własne

²⁵ Y. Yuan, *Acquiring, positioning and connecting: the materiality of television and the politics of mobility in a Chinese rural migrant community*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/36/3/336.short>>, dostęp: 25.04.2014.

²⁶ K. Chadha, *Muslim bloggers in Germany: an emerging counterpublic*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/8/926.abstract>>, dostęp: 26.04.2014.

²⁷ C.R. Reyes Soriano, *Constructing collectivity in diversity: online political mobilization of a national LGBT political party*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/36/1/20.abstract>>, dostęp: 24.04.2014.

²⁸ D. Minić, *Feminist publicist strategies: Women's NGOs' media activism and television journalism in Serbia and Croatia*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/36/2/133.short>>, dostęp: 24.04.2014.

²⁹ C.L. Higgins-Dobney, G. Sussman, *The growth of TV news, the demise of the journalism profession*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/7/847.abstract>>, dostęp: 26.04.2014.

Podsumowanie

Analiza 152 abstraktów i artykułów miała na celu zwrócenie uwagi na pojawiające się tendencje w badaniach socjologicznych ukierunkowanych na mass media. Ta niewielka próba badawcza może nie być wystarczająca, aby wyciągnąć jednoznaczne wnioski dające się ekstrapolować na całość metod badawczych stosowanych współcześnie przez socjologów, ale dzięki jej analizie można podjąć próbę wskazania głównych kierunków badań mediów masowych. Wnioskiem, który nasunął się jako pierwszy po zgromadzeniu informacji w bazie danych, była widoczna różnica pomiędzy obco- a polskojęzycznymi wydawnictwami w kwestii doboru tematyki do publikacji. Tematy artykułów w wydawnictwach obcych są rozproszone na różne elementy nauk socjologicznych i medialnych, skupiają się na interpretacji przypadków praktycznych, np. wywiady pogłębione przeprowadzone z niemieckimi blogerami muzułmanami ukazują tę nową grupę jako „wschodzącą kontrspołeczność” stojącą w opozycji do zastanej opinii publicznej, która wkrótce może stać się wpływowa³⁰. Natomiast badania polskie oscylują jeszcze głównie wokół tematów teoretycznych, opierając się na literaturze i rozważaniach koncepcyjnych, takich jak analizowanie trendów w wirtualnej komunikacji czy obserwacja społeczeństwa „skazanego na media”.

W jaki sposób w badaniach socjologicznych badacze wykorzystywali mass media? W pierwszym przypadku media masowe służyły jako źródło wiedzy na temat ludzkich zachowań i komunikacji w społeczeństwie, były środkiem do uzyskania odpowiedzi na zadane przez naukowca pytanie. Badano wówczas zawartość np. artykułów i recenzji prasowych, tytułów filmów, wyniki w wyszukiwarkach, poszczególne przypadki np. w artykule Annemarie Kersten i Marca Verboorda *Dimensions of conventionality and innovation in film: The cultural classification of blockbusters, award winners, and critics' favourites*³¹ zbadano tytuły filmów z 2007 roku, które odniosły największy sukces, aby ukazać różnicowanie w produkcji filmowej. W ten sposób wykorzystano media w 25 z 54 analizowanych artykułów. W drugim przypadku mass media były głównym przedmiotem badań – badaczy interesowało uzyskanie odpowiedzi na pytania konkretnie ich dotyczące, ich powstawania, rozwijania się, współpracy z innymi mediami bądź ich wpływu na jakość społeczeństwa. Przykładem takiej analizy jest tekst Ronalda N. Jacobsa i Nickie Michaud Wild *A cultural sociology of „The Daily Show” and „The Colbert Report”*³², który bada komentarze na temat satyrycznych programów politycznych „The Daily Show”

³⁰ K. Chadha, *Muslim bloggers in Germany: an emerging counterpublic*, [online] <<http://mcs.sagepub.com/content/35/8/926.abstract>>, dostęp: 26.04.2014.

³¹ A. Kersten, M. Verboord, *Dimensions of conventionality and innovation in film: The cultural classification of blockbusters, award winners, and critics' favourites*, [online] <<http://cus.sagepub.com/content/8/1/3.abstract>>, dostęp: 26.0.2014.

³² R.N. Jacobs, N.M. Wild, *A cultural sociology of “The Daily Show” and “The Colbert Report”*, [online] <<http://www.palgrave-journals.com/ajcs/journal/v1/n1/abs/ajcs20127a.html>>, dostęp: 25.04.2014.

i „The Colbet Report” na łamach dzienników „New York Times” i „Washington Post”. Różnica pomiędzy artykułami, w których mass media są źródłem informacji i w których same są przedmiotem badań, nie jest duża, więc można uznać, że tendencja w tym aspekcie badań socjologicznych nad mediami masowymi jest równomierna.

Niniejsza próba scharakteryzowania nurtów występujących w socjologicznych badaniach mediów objęła zaledwie 16 miesięcy i 26 tomów czasopism. Media masowe ewoluują jednak tak szybko i nieustannie, że prawdopodobnie zanalizowany okres ukazał metody ich badań w dość wąskiej perspektywie. Materiał badawczy w kolejnych projektach można by było uzupełnić o następne tytuły czasopism, które być może pojawiły się na rynku już w momencie powstawania tego tekstu, i systematycznie dodawać do bazy danych kolejne artykuły, by zachować jej ciągłość. Nieocenionym źródłem materiału badawczego również mogłyby się okazać publikacje pokonferencyjne z zakresu medioznawstwa i badań nad społeczeństwem.

W końcu głównym motorem napędowym mediów masowych jest publiczność, bez której środki przekazu nie miałyby racji bytu. Media istnieją dla ludzi, bez względu na to, jaki mają na nich wpływ, bez względu na intencje wydawców i producentów, bez względu na prawdziwość przekazywanych w nich treści. „Nowe media nie są pomostem między człowiekiem a naturą; są naturą” – powiedział Marshall McLuhan.

Opierając się na wynikach badań przedstawionych w powyższym artykule, można podjąć próbę wskazania kierunku, w którym podążać będą socjologiczne badania nad mediami. Są one przecież jednym z najlepszych obecnie źródeł wiedzy na temat ewolucji człowieka w odbiorcę, a społeczeństwa w społeczeństwo wirtualne. 35% artykułów zebranych z kilku publikacji akademickich oscylowało wokół mass mediów – nie wydaje się to dużą liczbą, dopóki się nie weźmie pod uwagę szerokości zakresu tematyki, jaką zajmują się badania socjologiczne, a ponad połowa tekstów obejmowała studia przypadków, czyli analizy konkretnych, już występujących zjawisk, badanie zmian zachodzących w społeczeństwie, badanie grup społecznych związanych z mediami czy innowacyjnych sposobów komunikacji. Można zatem przypuszczać, że tendencje te będą rosnać wraz z rozwijaniem się nowych technologii przekazu informacji, bez których nie wyobrażamy sobie dziś życia.

Bibliografia

- Adamski A., *Media w analogowym i CYFROWYM świecie. Wpływ rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa 2012.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2006.
- Krzysztofek K., *Nowe media totalne – intruz w naszych domach*, w: K. Pokorna-Ignatowicz, S. Jędrzejewski, J. Bierówka (red.), *Nowe media a praktyki komunikacyjne*, Kraków 2013.
- Mikułowski Pomorski J., *Jak narody porozumiewają się ze sobą w komunikacji międzykulturowej i komunikowaniu medialnym*, Kraków 2007.
- Sitek W., *Między rynkiem a civil society. Konteksty badań socjologicznych*, Warszawa 2007.

Streszczenie

Media stały się masowe. Ich praktycznie nieograniczony zasięg, w głównej mierze dzięki możliwościom Internetu, sprawił, że mogą trafiać ze swoim przekazem do niepoliczalnej liczby odbiorców. To właśnie dzięki publiczności media te rozwijają się w określonym kierunku. Czy badacze zajmujący się poznawaniem struktury społeczeństwa, jego funkcjonowaniem i zmianami w nim zachodzącymi interesują się zawartością mediów i tym, jak wpływają one na odbiorców? W artykule podjęto próbę odpowiedzi na pytania, czy mass media są badane w kontekście socjologicznym, a jeśli tak, to jakie metodologie są do tego wykorzystywane. Na podstawie wybranych angielsko- i polskojęzycznych naukowych czasopism socjologicznych zanalizowano i opisano tendencje metodologiczne w socjologicznych badaniach mediów masowych.

Summary

Society and the mass media. Selected aspects of sociological research

The media became the mass media. Thanks to their virtually unlimited range, which is made possible largely by the Internet, they may communicate their message to a countless number of recipients. Actually, the media can develop in a certain direction thanks to the audience. Are researchers looking into the structure of society, its functioning and changes within it interested in the content of the media and their influence on recipients? This article is an attempt to answer the question whether mass media are examined in the sociological context and, if yes, what methodologies are used by researchers. This research is based on selected articles from peer-reviewed Polish and English academic sociological journals.

Sławomir Wasiński

Wspomnienia jak spadające krople deszczu. Cechy i tematy twórczości Isao Takahaty

Słowa kluczowe: Isao Takahata, Studio Ghibli, realizm, pamięć, anime

Key words: Isao Takahata, Studio Ghibli, actuality, memory, anime

Studio Ghibli po niemal trzech dekadach od momentu powołania go do życia zyskało niezwykłą popularność i stało się rozpoznawalne na całym świecie. To japońskie studio animacji założone w 1985 roku przez dwóch przyjaciół – Hayao Miyazakiego i Isao Takahatę – przez lata kompletowało wybitnie utalentowanych artystów, by stworzyć zespół zdolny przelać każdą, nawet najbardziej skomplikowaną wizję reżysera na papier i pokazać ją publiczności. Dzięki takim aspiracjom rynek i charakter japońskiej animacji uległy transformacji, a objawiało się to m.in. w sposobie podejścia do tworzonych dzieł. Wzmoczone zaangażowanie, dbałość o najmniejsze detale, chęć wywołania u widza jak największego odczucia realności lub przeciwnie: potrzeba „zanurzenia” go w świat absolutnie fantastyczny – wszystkie te elementy sprawiły, że prace nad pełnometrażowymi produkcjami anime (które zaczęły również powstawać w większej ilości) trwają po kilka lat. Podobnie rzecz ma się z dziełami dwóch czołowych twórców Studia Ghibli, jak również z filmami ich współpracowników, przygotowywanymi równie pieczołowicie.

Twórczość Studia Ghibli zbudowana została na wielowymiarowych opozycjach. Pojawiają się one w niemal każdej warstwie, począwszy od płaszczyzny wewnątrztekstowej (gdzie np. duże miasta zestawiane są z wiejskimi krajobrazami), poprzez elementy projektowania, takie jak chociażby liczba detali (niezwykła pieczołowitość teł i postaci w *Powrocie do marzeń* oraz zredukowanie detali w *Księżniczce Mononoke*), na samej technice skończywszy (*Rodzinka Yamadów* tworzona w technice cyfrowej w odróżnieniu od innych dzieł studia). Jednak fundamentalna różnica ukazuje się dopiero w podejściu Isao Takahaty i Hayao Miyazakiego do kreowanego świata. Właściwie dostrzega to Toshio Suzuki – długoletni współpracownik i producent w Studiu Ghibli:

Animowany bądź nie, film dzieli się na te dwa typy. Przedstawia także to, czego nikt wcześniej nie widział – to jeden z rodzajów tworzonych filmów. Drugi przedstawia to, co znają wszyscy. To właśnie jest olbrzymia różnica między dwoma artystami. Miyazaki chce pokazać publiczności coś, czego nigdy nie widziała, kiedy Takahata przedstawia coś znanego, pozwalając nam zdobyć nowego rodzaju postrzeżenie na sposób, w jaki przeżywamy swoje życie¹.

¹ Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur). W samym filmie pojawia się alternatywny

Suzuki dokonuje zatem podziału i przyporządkowania każdemu z twórców właściwego dla niego rodzaju świata. To Hayao Miyazaki będzie tym, który dzięki swej niepohamowanej fantazji stworzy światy pełne demonów, potworów, niezwykłych miejsc i zdarzeń. W tych przepełnionych niezwykłością miejscach będą musiały odnaleźć się jego bohaterki (w filmach Miyazakiego zazwyczaj protagonistkami są młode dziewczyny). Isao Takahata zafascynuje się natomiast światem realnym i ukazywaniem swego rodzaju nostalgii życia codziennego. Jego bohaterowie (bardziej zróżnicowani niż u Miyazakiego) zostaną zmuszeni do podejmowania trudnych, życiowych wyborów, równocześnie otrzymają szansę na zanurzenie w odmętach własnej pamięci, na symboliczną podróż do wspomnień czasu nazbyt szybko minionego. Na wizję świata obu artystów wpływa również ich odrębne podejście do sposobu wykonywanej pracy. Zwraca na to uwagę Yasuo Ōtsuka, animator pracujący w Studiu Ghibli:

Miyazaki pracuje bardzo dużo. [...] To pracowitość pozwala ukazać w pełni jego talent. Takahata również wielce się stara. Prowadzi badania. Czyta wszystko pilnie i dokładnie analizuje. Zawsze stara się uczyć².

W eseju tym zamierzam przyjrzeć się twórczej drodze Isao Takahaty oraz uwidocznic procesy kształtowania się jego obsesji, stale powracających tematów i motywów, wyrażanych w każdym aspekcie poszczególnych dzieł. Ich specyfika, czyli powolne tempo historii, kontemplacja realnego świata, a także kalejdoskop wspomnień pragnących być na zawsze zapamiętanymi – wszystko to wpłynęło na fakt, że Takahata stał się artystą mniej rozpoznawalnym od Hayao Miyazakiego. Skłania to do tym pełniejszego zgłębienia jego twórczości.

Bez wątpienia ten japoński reżyser może pochwalić się zarówno ciekawym początkiem kariery, jak i późniejszymi wyborami oraz zaskakującymi, nawet dla niego samego, decyzjami, które miały kapitalne znaczenie w wyborze dalszego kierunku twórczości. W ten sposób sam Takahata wspomina tamte czasy:

Rozważając charakterystyczne cechy animacji, byłem zdecydowanie zainteresowany tworzeniem fantasy. W zasadzie, to właśnie skłoniło mnie do pracy w branży. W *Heidi* i następnych projektach, głównie seriach telewizyjnych, odkryłem w sobie przyjemność z przedstawiania codziennego życia. Kiedy z Miyazakiem zaczęliśmy pracować oddzielnie, ponieważ jest tak dobry i uzdolniony w tworzeniu fantastycznych światów, zdecydowałem, chyba podświadomie, stworzyć coś innego. Rozumiem przez to radzenie sobie ze zwykłymi sprawami, które odnajduję w życiu każdego dnia [...]³.

Zainteresowanie Takahaty fantastyką uwidocznilo się w latach 60., czyli w czasie powstawania nie tylko seriali anime w jego reżyserii, ale również pełnometrażowego debiutu z 1968 roku – *Księżę Słońca. Wielka przygoda Horusa*. Zanim jednak przejdę do filmów długich, zwrócę uwagę na seriale telewizyjne, które w dokonaniach Isao Takahaty są niezwykle istotne.

tytuł angielski *Ghibli – The Miyazaki Temple*, czyli *Ghibli – świątynia Miyazakiego*. Wszystkie cytaty, jeśli nie jest zapisane inaczej, zostały przedstawione w tłumaczeniu własnym.

² Tamże.

³ Tamże.

Serie telewizyjne

Ten japoński twórca jest autorem wielu zróżnicowanych tematycznie serii animowanych. Nie będę opisywał ich wszystkich, natomiast wybrałem te najbardziej warte uwagi w kontekście procesu kreowania się wewnętrznego świata artysty. Spójność wizji przyszlých, długometrażowych animacji, kształtowała się przez wiele lat podczas pracy nad serialami.

W przeciwieństwie do Hayao Miyazakiego, jego długoletni przyjaciel Isao Takahata umieszcza swoje historie głęboko w rzeczywistości. Podczas gdy w wielu dziełach Miyazakiego świat rzeczywisty stanowi zaledwie fasadę, pewną ramę okalającą fantastyczne światy, u Takahaty opowieści są osadzone w świecie realnym i to nawet w przypadku historii zawierających elementy fantastyczne. Niech za przykład posłuży jedna z pierwszych produkcji telewizyjnych reżysera pt. *Kitarō z cmentarza* (*GeGeGe no Kitarō*, 1968–1969)⁴.

Serial ten opowiada o przygodach tytułowego Kitarō, ducha chłopca mieszkającego na cmentarzu z innymi yōkai⁵. Zostaje tutaj dokonany najprostszy z możliwych podziałów na dobre i złe yōkai. Kitarō wraz ze swoim ojcem, który przybrał formę chodzącej gałki ocznej (*Medama-oyaji*), stoją po stronie dobra, a ich celem jest obrona ludzi przed wybrykami złych duchów. Ojciec głównego bohatera ma ogromną wiedzę na temat demonów, co okazuje się niezwykle pomocne. W potyczkach z nimi towarzyszy Kitarō jeszcze postać budząca ambiwalentne uczucia – Nezumi Otoko to półczłowiek, półyōkai o wyglądzie szczura. Często pomaga chłopcu i jego ojcu, jednak nie zawaha się ich zdradzić, jeśli będzie mógł zarobić na tym trochę pieniędzy. Niemal każda opowieść rozpoczyna się i kończy w obrębie jednego odcinka, jedynie kilkakrotnie Kitarō popada w tak duże kłopoty, że historia zostaje opowiedziana w dwóch częściach.

Rzeczą znaną w *Kitarō z cmentarza* będzie połączenie dwóch światów – fantastycznego i rzeczywistego. Całość rozgrywa się w rzeczywistości dostępnej dla ludzi (jeśli potrzebują pomocy Kitarō, mogą napisać do niego list i zostawić w skrzynce pocztowej umieszczonej niedaleko cmentarza), przez co również często popadają w kłopoty. Bohaterowie fantastyczni, czyli duchy i zjawy, „służą” postaciom realnym – ludziom w rozwiązywaniu ich najrozmaitszych, często prozaicznych problemów. Odnalezienie zaginionej córki, pomoc w wygranu meczu baseballowego, odszukanie małego poletka ryżowego, gdzie w spokoju mógłby żyć jeden z duchów, nie niepokojąc więcej ludzi... wiele podobnych „misji”, które Kitarō wraz z przyjaciółmi będzie wypełniał, udowadnia nadrzędność świata rzeczywistego w stosunku do tego wyobrazonego.

Między długoterminowymi projektami Isao Takahata znalazł czas na wyreżyserowanie dwóch krótkometrażowych animacji traktujących o małej dziewczynce i dwóch pandach. *Panda Kopanda* (*Panda! Go Panda! – Panda*

⁴ Polski tytuł podaję jako dosłowne tłumaczenie oryginalnego tytułu japońskiej mangi – *Hakaba no Kitarō*. W wersji angielskiej brzmiałoby to w ten sposób: *Kitarō of the Graveyard*.

⁵ Yōkai to ogólna nazwa wszelkich mitycznych stworzeń, duchów i demonów występujących w japońskiej mitologii.

Family) z 1972 roku idealnie wpasowała się w realne i nagłośnione w mediach wydarzenie – właśnie pod koniec tego roku ogłoszono, iż chińskie władze podarują te zwierzęta Japonii w ramach „dyplomacji pandy”. Wspomniana inicjatywa polegała na tym, że Chiny wręczyły parę pand innym krajom jako prezent dyplomatyczny. Pierwsza część filmu opowiada o losach dziewczynki imieniem Mimiko. Jej babcia wyjeżdża do Nagasaki na nabożeństwa żałobne za dziadka i dziewczyna zostaje sama w domu. Mimiko jest zaradna i pełna życia, potrafi cieszyć się każdą chwilą. Jej ogromna radość nie zna końca, kiedy blisko swojego domu znajduje małą pandę (Pan-chan). Niedługo potem przybywa także ojciec malca, ogromna panda (Papanda). Kiedy dziewczynka opowiada Papandzie, że nie ma rodziców, ten pragnie zostać jej ojcem. W mgnieniu oka cała trójka się zaprzyjaźnia i od tego czasu postanawiają także wspólnie zamieszkać.

Nadawanie zwierzętom cech ludzkich, czyli antropomorfizacja, jest częstym motywem w twórczości Takahaty. W anime *Panda Kopanda* po raz pierwszy jednak pojawia się z pełną mocą. Przedstawiono w nim świat, w którym na porządku dziennym są zwierzęta potrafiące mówić (co nie we wszystkich produkcjach, nawet tego reżysera, jest takie oczywiste). Antropomorfizm zostaje spleciony z rzeczywistością codziennych obowiązków. Widać to wyraźnie w scenach kiedy Pan-chan pomaga Mimi w pracach domowych lub może wynikać to z faktu, że Papanda jako ojciec dziewczynki musi chodzić do pracy, a za otrzymane wynagrodzenie kupuje jej prezenty. Po pewnym czasie okazuje się, że pandy uciekły z zoo, do którego zostają odesłane. Jednak, jak sugeruje część druga, pandy pracują w zoo, ale mieszkają na stałe z Mimi.

Panda Kopanda – Deszczowy dzień w cyrku (*Panda Kopanda amefuri sākasu no maki; Panda Kopanda Rainy Day Circus*, 1973) to druga część przygód rodziny pand i ich przyjaciółki. Dwóch mężczyzn tropiących małego tygrysa, który zbiegł z cyrku, trafia do domu Mimiko. Nie zastają tam nikogo, nigdzie nie ma również ich zguby. Kiedy Mimi wraz z pandami wracają do domu, wystraszeni mężczyźni uciekają w popłochu. Wkrótce okazuje się, że ktoś korzysta z rzeczy należących do Pan-chana. Tajemniczym gościem jest mały tygrysek – Tora-chan. Cyrk właśnie zagościł w mieście, ale z powodu pogarszających się warunków pogodowych zwierzęta znajdują się w niebezpieczeństwie, z którego ocalić będą je mogły tylko Mimi i Papanda.

Podejście do ukazywania rzeczywistości w obu tych krótkich animacjach jest nieco odmienne niż w przypadku seriali Takahaty. W *Panda Kopanda – Deszczowy dzień w cyrku* okolicę, w tym dom Mimiko, zalewa powódź. Nie mówi się jednak o żadnych negatywnych skutkach. Powódź jest czymś pozytywnym, ponieważ pomaga w rozkwicie i regeneracji lasu bambusowego, a Papanda będzie mógł łowić ryby z okna na piętrze. Przyjęcie takiej strategii portretowania rzeczywistości informuje najmłodszych widzów o istnieniu pewnych problemów czy zagrożeń, jednak nie pokazuje ich skutków. Zachęca zatem rodzica do dialogu z dzieckiem, które jako ciekawe świata najpewniej zapragnie wyjaśnień. Wydaje się, iż Takahata wybrał właściwą strategię edukowania najmłodszych.

Heidi, dziewczyna Alp (*Arupusu no Shōjo Haiji; Heidi, Girl of the Alps*, 1974)⁶ była produkcją, po której nazywanie Isao Takahaty „chodzącą logiką”⁷ stało się jak najbardziej uzasadnione. Serial ten jest niezwykle ważny na tle innych dokonań artysty i zapoczątkowuje przemiany w procesie twórczym reżysera. Seria ta pełni prekursorską rolę w obraniu kierunku całkowicie ku portretowaniu świata rzeczywistego oraz ukazywania codziennych spraw. *Heidi, dziewczyna Alp* (w Polsce znana pod tytułem *Heidi*) to adaptacja szwedzkiej powieści autorstwa Johanny Spyri. Podobnie jak reszta opisywanych tu seriali animowanych, także ten należy do serii World Masterpiece Theater, która w latach 1969–1997 przybliżyła japońskiej publiczności klasyczne opowiadania lub książki (ich bohaterami byli m.in. Piotruś Pan, Tomek Sawyer czy Lassie).

Tytułowa Heidi urodziła się w Dörfli, wiosce leżącej u podnóża Alp Szwajcarskich. Jednak cały czas wychowywała się pod okiem ciotki Dette, która opiekowała się dziewczynką po śmierci jej rodziców. Ciotka po otrzymaniu dobrze płatnej pracy decyduje się na wyjazd do Frankfurtu, ale nie może zabrać tam Heidi. Musi ją zatem odesłać w rodzinne strony pod opiekę dziadka, który mieszka w górach samotnie, z dala od ludzi i jest uważany za osobę surową. Przybycie Heidi zmienia wszystko, a kilka lat mija bardzo szybko. Pewnego dnia Dette wraca, by zabrać ze sobą dziewczynę do Frankfurtu...

W *Heidi, dziewczynie Alp* Isao Takahata pieczołowicie stara się odmalować obraz życia mieszkańców wsi oraz surowe warunki panujące na alpejskich szczytach. Uwagę skupia na dwóch najważniejszych zjawiskach: obserwacji czynności dnia codziennego i kontemplacji natury. Heidi wraz z nieco od niej starszym Piotrem wypasa kozy, uczy się je doić, poznaje tajniki wyrobu sera. Wszystkie te zadania dają jej możliwość obcowania z naturą. Takahata stwarza zatem odbiorcy sposobność wielokrotnego i precyzyjnego przyglądania się naturze: zmiennym warunkom pogodowym, malowniczym zachodom słońca rzucającym na góry kolorowe poświaty. Pojawia się tu również narrator wszechwiedzący, udzielający informacji o upływie czasu (np. jak długo Heidi mieszka w Alpach), mijających porach roku czy też o życiu wewnętrznym bohaterów, ich rozterkach i radościach. Ilekroć reżyser adaptuje powieść lub jej fragment, zawsze stara się być wierny oryginałowi. Dlatego nie mogło zabraknąć opozycji (pojawiającej się po raz pierwszy, ale nie ostatni) wieś – miasto. Zaczyna się ona zarysowywać nieco przed połową serialu, kiedy Heidi zostaje zabrana przez ciotkę do Frankfurtu, by towarzyszyć tam swojej przyszłej przyjaciółce, niepełnosprawnej Klarze. Betonowa klatka w jakiej umieszczono „dziewczynę Alp” wzmaga jej tęsknotę za ogromnymi przestrzeniami i zielonymi łąkami. Tęsknotę tak wielką, że zrobi wszystko, by choć na chwilę poczuć się jak w domu, np. spróbuje wejść na najwyższą wieżę w mieście w nadziei, że zobaczy zaśnieżone szczyty gór.

⁶ Za produkcję tegoż serialu odpowiadało Studio Zuiyo Eizo, dzisiaj znane jako Studio Nippon Animation.

⁷ Por. [online] <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html>, dostęp: 28.06.2013. Wywiad przeprowadziła Rika Ishii.

Kolejny animowany serial w reżyserii Takahaty ze Studia Nippon Animation odniósł ogromny sukces nie tylko w Japonii, ale także w wielu innych krajach (również w Ameryce Południowej, gdzie rozgrywa się część historii). Tym razem artysta sięgnął po jeden z fragmentów powieści *Serce (Cuore)* pióra Edmondo De Amicisa, zatytułowany *Z Apenin do Andów (From the Apennines to the Andes)*. Dzięki takiemu wyborowi powstał serial pt. *3000 mil w poszukiwaniu matki (Haha o Tazunete Sanzenri; 3000 Leagues in Search of Mother, 1976)*. Miejszem akcji jest włoskie miasto portowe Genua w latach 80. XIX wieku (okres kryzysu), historia zaś przedstawia życie rodziny Rossich widziane oczyma najmłodszego z jej członków, kilkuletniego chłopca imieniem Marco. Jego ojciec Pietro prowadzi klinikę dla ubogich. Zaciągnął pożyczkę, po czym został oszukany i stracił wszystkie pieniądze. By wyjść z długów, matka Marca, Anna, postanawia wyjechać do pracy do Argentyny. Tonio (starszy brat) i Marco nie są zadowoleni z takiego stanu rzeczy. Po pewnym czasie przestają docierać do nich listy od matki. Mijają kolejne dni, a Marco coraz bardziej się niepokoi. W końcu postanawia wyruszyć w pełną przygodę i niebezpieczną podróż do Argentyny, by odnaleźć matkę i bezpiecznie sprowadzić ją do domu.

W serii *3000 mil w poszukiwaniu matki* można odszukać kilka interesujących elementów charakterystycznych dla Takahaty. Jego pociąg do portretowania natury uwidacznia się nie tylko w *Heidi, dziewczynie Alp*, ale także w pozostałych opisywanych tu serialach. Motyw podróży przyniósł w tej kwestii wiele możliwości. Jedną z nich było ukazanie siły żywiołów, takich jak woda i wiatr, co najlepiej widać w scenach, gdy statek, na pokładzie którego znajdują się Marco i Amedeo (niewielka małpka, nieodłączny towarzysz podróży chłopca), zostaje zaatakowany przez gwałtowny i niszczycielki sztorm. Prócz siły natury Isao Takahata potrafi zachwycać się jej pięknem, np. podczas podróży Marca przez argentyńską pampę. Kraina pokryta wieloma gatunkami roślin i upraw rolniczych została odmalowana jako surowa, dzika i niebezpieczna. Trop ten prowadzi do wspomianej wcześniej opozycji ukazywania terenów wiejskich i miejskich. W opowieści o Marco realizuje się ona w nieco odmienny sposób. Miasto urasta tu bowiem do rangi bohatera – Isao Takahata z detalami odwzorowuje wygląd starych uliczek Genui, dzięki czemu widz po pewnym czasie oswaja się z przestrzenią, której kreacja nie jest pozorna. Powtarzalność elementów pozwala na wytworzenie wyobrażonego planu miasta. Sytuacja wygląda podobnie w przypadku argentyńskich miast odwiedzanych przez chłopca.

W serii o przygodach Marca powraca pewnego rodzaju „fantastyczna sfera”. Podobnie jak w *Heidi, dziewczynie Alp*, objawia się ona za sprawą sennych marzeń lub fantazjowaniem na jawie. W obu tych serialach wizje to skutek pragnień i lęków bohaterów. U Heidi zaczynają się one pojawiać, gdy dziewczynka wprowadza się do ogromnego domu we Frankfurcie. Podczas nauki np. litery zamieniają się w galopujące zwierzęta, na grzbiecie których stoi Heidi mknąca przez szerokie, górskie krajobrazy. Z kolei Marco lęka się o swoją mamę i doświadcza koszmarów sennych pogłębiających jego niepokój. Są one

oczywiście zrealizowane wedle „logiki snu”, dlatego można uznać te fragmenty za elementy fantastyczne.

Ostatnią serią, jakiej przyjrzyć się bliżej, będzie wyprodukowana przez Studio Nippon Animation i wyemitowana w 1979 roku *Ania z Zielonego Wzgórza* (*Akage no An; Anne of Green Gables*). Historia została oparta na motywach powieści pod tym samym tytułem autorstwa Lucy Maud Montgomery. Akcja zostaje osadzona w realiach dziewiętnastowiecznej kanadyjskiej wsi Avonlea usytuowanej na Wyspie Księcia Edwarda. Przyjeżdża tam jedenastoletnia Ania Shirley, sierota, wysłana do rodzeństwa Maryli i Mateusza Cuthbertów chcących zaadoptować dziecko. Szybko okazuje się, że Ania trafiła tam w wyniku nieporozumienia. Starsze już rodzeństwo zamierzało adoptować chłopaka, który mógłby pomagać Mateuszowi w pracach przy gospodarstwie. Mimo pomyłki dziewczyna została w domu na Zielonym Wzgórzu, zmieniając tym samym życie Cuthbertów na zawsze.

Na pozór *Heidi*, *dziewczyna Alp* i *Ania z Zielonego Wzgórza* są bliźniaczo podobnymi animacjami. Wskazują na to obie płaszczyzny: tematyczna i realizacyjna. Mimo to pojawiają się pewne znaczące różnice warte zgłębienia. Można śmiało powiedzieć, że to właśnie ta ostatnia seria jest najbardziej „żywa”, gdyż podczas oglądania płynnie zmienia się jej charakter. Należy zatem wyróżnić dwie części wyraźnie dzielące ten projekt. W pierwszej części Ania ma ciekawy zwyczaj nazywania rzeczy na nowo (np. przekształcania nazw jezior) lub nadawania imion rzeczom, które ich nie mają (np. kwiatom). Wszystkie te nazwy są piękniejsze, bardziej poetyckie i romantyczne. Nawyk ten stanowi jeden z przykładów wyobraźni Ani, która odgrywa tu niezwykle istotną rolę. To inny rodzaj fantazji niż ten przynależący do Heidi i Marca. Ci ostatni marzyli/śnili o rzeczach utraconych, Ania zaś fantazjuje o tym, czego nigdy nie miała, a co w tej chwili stało się jej udziałem. Jej nieujarzmiona egzaltacja wskazuje na pewną świadomość tego, że to, czego aktualnie doświadcza, przemienie bezpowrotnie. Wyobraźnia Ani zostaje także skontrastowana z postacią Maryli – kobiety praktycznej, twardo stąpającej po ziemi i znającej realia życia. Wspomniana afektacja uczuć stanowi preludium do drugiej części serii, gdzie Ania jest nieco starsza i inaczej postrzega świat. Prócz stałego zainteresowania sprawami życia codziennego, pojawiają się tematy dojrzewania, dorosłości i przemijania. Po tym, jak serial zmienia swoją specyfikę, wyobraźnię Ani „zastępuje” świadomość nieuniknionych zmian. Pojawiają się także wspomnienia będące słodkim powrotem do przeszłości, w której wszystko wydawało się tak bardzo odległe.

Isao Takahata swoją karierę rozpoczynał w Studiu Toei Animation, pracując przy wielu seriach telewizyjnych. Tam również powstał jego pełnometrażowy debiut.

Księżę Słońca: Wielka przygoda Horusa

Animacja ta stanowi wyjątkowy przykład twórczości reżysera z co najmniej dwóch powodów. *Księżę Słońca: Wielka przygoda Horusa* (*Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken; Horus: Prince of the Sun*, 1968) był debiutem Takahaty, mającym wytyczać jego dalszą drogę artystyczną – tak przynajmniej wydawało się wówczas także samemu twórcy. Drugim, istotniejszym powodem jest to, że historia Horusa była w pełni fantastyczną produkcją i jak się później okazało, jedyną w karierze japońskiego reżysera.

Opowieść zabiera widzów do pokrytej grubą warstwą śniegu Skandynawii dawnej epoki. W chwili gdy ojciec Horusa jest bliski śmierci, decyduje się powierzyć chłopcu sekret jego pochodzenia. Informacje te zmieniają życie Horusa, który dodatkowo bierze na siebie odpowiedzialność za wypełnienie ostatniej woli ojca. Jest nią powrót do rodzinnych stron i pomoc ludziom zagrożonym przez wszechwładnego czarownika Grunwalda. Chłopiec wraz z napotkanymi po drodze towarzyszami, będzie musiał odnaleźć w sobie moc by stawić czoła siłom zła.

Yasuo Ōtsuka pracował w Studiu Toei Doga od początku jego założenia i jako szanowany twórca miał wpływ na wiele decyzji tam podejmowanych. To za jego sprawą po raz pierwszy powierzono Takahacie stanowisko reżysera tego pełnometrażowego projektu.

Dla kreatywnych jednostek pracujących w studiu *Księżę Słońca: Wielka przygoda Horusa* dostarczał idealnej sposobności do rozwinięcia ich skrzydeł i wykorzystania medium do produkcji czegoś dla szerszego grona odbiorców. Niestety, ten ulubiony projekt wkrótce przestał być należycie kontrolowany, w rezultacie potrzebowano trzech lat by go ukończyć, pierwotnie przeznaczony czas wynosił osiem miesięcy⁸.

W filmie bez większych problemów można odszukać charakterystyczne cechy gatunku fantasy, ale i tak pierwsza produkcja Takahaty okazała się porażką finansową, przez co reżyser został pozbawiony stanowiska osoby odpowiedzialnej za produkcje pełnometrażowe, musiał także borykać się z kłopotami w czasie planowania kolejnego projektu. Oczywiście stało się dla niego, że nie będzie w stanie realizować swojej pasji w tak niesprzyjającym środowisku. Istotne jednak staje się przesłanie historii. Takahata w dość zawołowany sposób ukazuje, że słabi poprzez zjednoczenie mogą coś osiągnąć. W tym kontekście można odnaleźć w przygodach Horusa pewne podłoże polityczne. Ukryte zostają tu wydarzenia z lat 1967–1968, kiedy to przez wiele państw świata, w tym również przez Japonię, przetoczyły się fale protestów. Twórcy ówczesnej generacji popierali studenckie wystąpienia, stąd ich zaangażowanie w ukazywanie wydarzeń politycznych. Zauważa to również Toshio Suzuki⁹,

⁸ T. Mes, J. Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley – California 2005, s. 125.

⁹ Zob. film dokumentalny pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur).

idąc w swoich interpretacjach o krok dalej. Wskazuje na istnienie podtekstów odnoszących się do wojny wietnamskiej, która w czasie premiery filmu trwała już od dawna. Potrzeba zjednoczenia w czasach zmian udzieliła się również artystom, dlatego praca nad animacją w wieloosobowym zespole przybrała dodatkowy i wielce istotny charakter.

Chie Rozrabiaka

Kolejne anime przedstawia losy dziesięcioletniej dziewczynki. Jej rodzice żyją od niedawna w separacji, jednak Chie nie traci ducha, wprost przeciwnie, stara się pomagać ojcu w prowadzeniu niewielkiego baru w Osace. Jej ojciec ma talent do wplątywania się we wszelkie możliwe kłopoty, nie inaczej jest i tym razem. By odzyskać swoje pieniądze, gangsterzy odwiedzą bar, w którym przez większość czasu pracuje Chie (ojciec akurat „załatwia sprawy”). Rozliczne kłopoty nie przeszkadzają dziewczynce spotykać się po kryjomu z matką i cieszyć szczęśliwymi momentami.

Chie Rozrabiaka (*Jarinko Chie; Chie the Brat*) miała swoją premierę w 1981 roku. Isao Takahata zaadaptował mangę autorstwa Etsumi Harukiego pod tym samym tytułem ukazującą się w latach 1978–1997. Od momentu powstania tego filmu główną obsesją Takahaty stanie się przenoszenie rzeczywistości w świat animacji. Reżyser za sprawą *Chie Rozrabiaki*, daje poznać się jako wnikliwy i spostrzegawczy obserwator. Dostrzega nie tylko ludzi i miejsca, takie jak coraz cichsze ulice Osaki krótko po zmierzchu, gwar ludzi przy straganach i w małych barach, blask świateł padających na ulice wieczorową porą czy cmentarz owiewany lekkimi podmuchami powietrza. Potrafi również uwiecznić emocje, którymi emanują bohaterowie powołani przez niego do życia. W równie przekonujący sposób udało się oddać klimat panujący w drugiej połowie lat 60. epoki Shōwa (1926–1989)¹⁰.

Opowieść o kanałach w Yanagawa

Wspomnieć należy także o filmie, który jest swego rodzaju licencją poetycką w twórczości Isao Takahaty. *Opowieść o kanałach w Yanagawa* (*Yanagawa Horiwari Monogatari; The Story of Yanagawa's Canals*, 1987) to pierwsza produkcja tego twórcy po tym, jak wraz z Hayao Miyazakim powołali do życia Studio Ghibli. I nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że *Opowieść...* nie jest filmem animowanym, a dokumentalnym. To uświadamia, w jak wielkim stopniu Takahata pragnie portretować rzeczywistość. Na początku jednak plan był inny. Reżyser pragnął stworzyć anime zawierające

¹⁰ Historia opowiedziana w anime dzieje się pod koniec 1967 roku, na co wskazywałaby data premiery filmu *Syn Godzilli* (*Kaijū-tō no kessen: Gajira no musuko*, reż. Jun Fukuda). Chie wybiera się wraz z mamą na ten film do kina.

ekologiczne przesłanie. Historia ludzi walczących o renowację kanałów i utrzymanie ich w nienagannym stanie wydawała się interesującym punktem wyjścia do animowanej opowieści. Wizyta artysty na miejscu zmieniła wszystko. Historia miasta i ludzi żyjących w nim od lat, jego ulotne piękno i wiekowy urok sprawiły, że postanowił stworzyć dokumentalny portret tego miejsca. W trzygodzinnej opowieści Isao Takahata zebrał wspomnienia i emocje o miejscu i czasie. Pamięć ta została uwieczniona na taśmie filmowej, a jedyne, czego można żałować, to fakt, że reżyser nie decyduje się na częstsze używanie tej formy wypowiedzi.

Grobowiec świetlików

Według amerykańskiego krytyka Rogera Eberta *Grobowiec świetlików* (*Hotaru no haka; Grave of the Fireflies*, 1988) – najbardziej znana produkcja Isao Takahaty zarówno na świecie, jak i w Polsce – jest jednym z najwspanialszych wojennych filmów w historii¹¹. Opowieść oparta na autobiograficznej książce Akiyuki Nosaki jawi się jako niezwykle smutna, tym bardziej że czternastoletni Seita i jego czteroletnia siostra Setsuko doświadczają piekła II wojny światowej. Po stracie matki przemierzają zrujnowane, stale jeszcze bombardowane miasto Kobe, by odnaleźć miejsce, w którym będą mieli szansę przetrwać. Niestety los jest dla nich okrutny, a ciotka (jedyna nadal żyjąca krewna) zamiast pomocy okazuje im tylko niechęć. Rodzeństwo boryka się z brakiem jedzenia i bezpiecznego schronienia, a przy tym codziennie napotyka nowe okrucieństwa wojny. Jednak w krótkim czasie ich tułaczka, podobnie jak wojna, dobiegnie końca.

Reżyser, rozpoczynając pracę nad *Grobowcem świetlików*, miał zaplanowany konkretny kierunek wizji artystycznej tego anime. W obrazie dotkniętego wojną świata pojawia się pewien dysonans poznawczy, o którym Takahata mówi w taki sposób:

Grobowiec świetlików może wyglądać realistycznie. Ale obrazki, które rysowałem w wybranej przez siebie technice, nie są bliskie tak zwanemu „realizmowi”. Są dalekie od tego, co – jak sądzę – ludzie Zachodu nazwaliby realizmem. Jednak brak wystarczającego stopnia realizmu jest dla nich [obrazków – dop. S.W.] ważny. Dzięki temu wyrażają bardziej efektywnie odczucia rzeczywistości. Zamiast zrobienia realistycznego obrazu w konkretny sposób, sprawą istotniejszą jest stworzenie tych uczuć¹².

Choć niektóre ze scen wyglądają realistycznie (np. sekwencja otwierająca film, w której na stacji dworca kolejowego umiera Seita), strategia przyjęta przez artystę jest widoczna właśnie w sposobie obrazowania, w warstwie

¹¹ Zob. R. Ebert, *Grave of the Fireflies*, [online] <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>>, dostęp: 26.06.2013.

¹² Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Ghibli – tajemnica Miyazakiego* (*Ghibli et le mystère Miyazaki*, 2005, reż. Yves Montmayeur).

wizualnej dzieła. Interesującym przykładem może być scena wypuszczenia świetlików do schronu będącego tymczasowym domem rodzeństwa. Owady mają za zadanie oświetlać ciemne pomieszczenie. W tej i podobnych scenach pojawia się pewnego rodzaju „wygładzenie” obrazu, swoiste „rozmycie” świetlnych elementów. Każdy, kto będąc dzieckiem próbował łapać świetliki, zdaje sobie sprawę np. z faktu, że aura światła roztaczająca się wokół nich przybiera niewielkie rozmiary. Przeważnie nie zwraca się uwagi na pojedyncze ekranowe elementy, ale wciąż stanowi to dowód braku realizmu. Dzięki takiemu zabiegowi widz musi do pewnego stopnia polegać na własnym doświadczeniu obcowania ze światem. Wywołanie odpowiednich uczuć wymaga zatem określonej kompetencji widza. „Dopowiadając” sobie nie w pełni realistyczne obrazy, odbiorca utwierdza się w ich realistycznym charakterze, bardziej je c z u j ą c niż w i d z ą c. Takie podejście do obrazów zawartych w *Grobowcu świetlików* jest gwarancją wielkich emocji, których rzesze miłośników anime doświadczyły, oglądając tę gorzką historię.

Myślenie o animacji (nie tylko japońskiej) w kategoriach opowieści, bajek dla dzieci, jest w wielu krajach i kulturach zakorzenione stosunkowo mocno. Specyfika tego medium niesie ze sobą skojarzenia „nieprawdziwości” ilustrowanych przez siebie historii. Jednak twórcy tacy jak Isao Takahata i wielu mu podobnych, np. Masaki Mori – reżyser *Bosonogiego Gena* (*Hadashi no Gen; Barefoot Gen*, 1983), udowadniają z nadzwyczajnym skutkiem, że anime może łączyć się z poważnymi i istotnymi opowieściami. Może także ukazywać wydarzenia historyczne, prawdziwe historie, tak jak czyni to w przypadku *Grobowca świetlików*. Mariaż anime z historią skutkuje zazwyczaj ukazaniem Japonii i losów jej mieszkańców podczas i po II wojnie światowej. Punktem kulminacyjnym staje się zrzucenie przez Amerykanów bomby atomowej na Hiroszimę i Nagasaki. W tym kontekście wizerunek Japończyków jest zazwyczaj jednoznaczny – ukazuje się ich jako niewinnych i pokrzywdzonych. Nie inaczej rzecz przedstawia się w *Grobowcu świetlików*. Susan Napier w ten sposób pisze o filmie oraz o „ofiarach historii”:

Skupione na połowie lat 40. dwa filmy [*Grobowiec świetlików* oraz *Bosonogi Gen* – dop. S.W.] wpasowują się w wizję ofiar historii w pewien oczywisty sposób. Po pierwsze, filmy wywołują nieskomplikowaną reakcję szczerego współczucia części widzów poprzez skupienie na niewinnym dziecku załamany wojennymi zniszczeniami. Dwaj krytycy anime tak podsumowali wrażenia po filmie: „Szczepnie, to niemożliwe oglądać tę produkcję [*Grobowiec świetlików*] bez doświadczenia emocjonalnego wycieńczenia”. Użycie zazwyczaj realistycznej konwencji [...] i prostolinijnej struktury narracyjnej również pomaga widzowi w identyfikacji z przepełnionymi smutkiem historiami na ekranie¹³.

Susan Napier, porównując obrazy Takahaty i Moriego, podkreśla kilkakrotnie, że w przypadku *Bosonogiego Gena* wizerunek ofiar historii osiąga się m.in. poprzez zamierzone przemilczenie działań Japończyków na terenie innych państwa azjatyckich. Warto jednak podkreślić, że strategia przyjęta

¹³ S.J. Napier, *Anime from “Akira” to “Howl’s Moving Castle”*, New York 2005, s. 218–219.

przez reżysera jest jednym z możliwych rozwiązań, ponieważ w mandze pt. *Bosonogi Gen*, której twórcą jest Keiji Nakazawa, autor otwarcie mówi o bestialstwie, jakiego dopuściły się wojska japońskie. Paradoksalnie, ujawnienie wszystkich faktów nie godzi w wizerunek Japończyków jako ofiar historii, a dodatkowo go wzmacnia. Dzieje się tak za sprawą niemożności wpływania na rozkazy cesarza Hirohito, w związku z czym obywatele są nie tylko pokrzywdzeni przez historię, ale również przez własnego cesarza, którego niewłaściwe decyzje spowodowały taki stan rzeczy.

Wracając jeszcze na moment do kwestii techniki obrazowania rzeczywistości wyniszczonej konfliktem zbrojnym w Japonii, amerykańska badaczka postrzega *Grobowiec świetlików* jako „naturalistyczny”, przypisując mu równocześnie „realistyczną grafikę”¹⁴. Jest to interesujące z tego względu, że stanowi do pewnego stopnia zaprzeczenie tezy samego reżysera na temat postrzegania przez „ludzi Zachodu” jego dzieła, wedle której kanony obrazowania, jakich użył podczas stworzenia tej opowieści, w niczym nie przypominają „realizmu” (w jeszcze większym stopniu dla obserwatorów z drugiego końca globu).

Powrót do marzeń

Esencję swego stylu Isao Takahata zawarł w kameralnym i naturalistycznym *Powrocie do marzeń* (*Omohide Poro Poro; Only Yesterday*, 1991)¹⁵. Anime to zostało oparte na serii komiksów Hotaru Okamoto i Yuuko Tone. Czas wydarzeń w mandze przypada na późne lata 60., kiedy Taeko jest jeszcze dzieckiem. W swoim dziele Takahata postanawia przedstawić bohaterkę jako 27-letnią urzędniczkę pracującą w Tokio. Taeko to kobieta w pewnym sensie zagubiona, odczuwa niezadowolenie z wykonywanej pracy i z miejsca, w którym żyje. W zatłoczonej i wiecznie niespokojnej stolicy czuje się nieszczęśliwa, a jednym z jej ulubionych zajęć staje się przywoływanie wspomnień z dzieciństwa. Zmęczona miastem decyduje się na wyjazd do krewnych mieszkających na wsi. Dla reżysera wybór odpowiedniego miejsca miał ogromne znaczenie dla przedstawienia losów dorosłej Taeko. Tak wspomina to producent Toshio Suzuki:

Tak naprawdę rodzinną prefekturą Ogi [Kazuo Oga jest artystą odpowiedzialnym za tworzenie tła – dop. S.W.] jest Akita [Północna Japonia – dop. S.W.]. Takahata chciał więc ulokować wydarzenia w Akicie. Ale by poprowadzić opowieść, musieliśmy znaleźć specjalny, lokalny produkt. Coś charakterystycznego, co nadawałoby się do animacji. Po długich poszukiwaniach odkryliśmy krokoszki barwierskie [kwiaty wykorzystywane m.in. jako barwnik – dop. S.W.]. Akita nie miała niczego, co mogłoby z nimi rywalizować. Takahata postanowił zatem umieścić opowieść w Yamagacie¹⁶.

¹⁴ Zob. tamże, s. 219, 222.

¹⁵ Dosłowne tłumaczenie z japońskiego brzmi: *Wspomnienia jak spadające krople deszczu*.

¹⁶ Cytat pochodzi z filmu dokumentalnego pt. *Oga Kazuo Exhibition: Ghibli No Eshokunin – The One Who Painted Totoro's Forest* (2007, reż. Maiko Yahata). Dokument poświęcony jest osobie Kazuo Ogi. Nazywany „rzemieślnikiem obrazu” Oga tworzy tła do wielu produkcji

Podróż po ukrytych, dalekich miejscach pamięci trwa również w chwili, gdy Taeko mierza pociągami do Yamagaty. Niepohamowane strumienie obrazów wciąż niknących i pojawiających się niespodziewanie wprawiają ją w radość, czasem budzą uśpiony od lat ból. Widok powoli zachodzącego słońca, polnych dróg smaganych wiatrem czy ludzi spacerujących w otoczeniu natury wzmagają nostalgię życia codziennego, udowadniając jednocześnie widzowi mistrzostwo, jakie osiągnął Takahata w niemal fotograficznym opisie rzeczywistości. By osiągnąć taki efekt, zespół musiał włożyć ogrom pracy w projekt reżysera, który tak opowiada o początkowych założeniach:

W *Powrocie do marzeń* nie próbowałem stworzyć jakiegoś fantastycznego świata. Bohaterka udaje się w podróż na japońską wieś i jest głęboko poruszona przez tamtejsze środowisko. Musiałem wywołać takie same reakcje u publiczności. Poprosiłem Ogę o pomoc w stworzeniu właściwych tła. Od początku chciałem, by widownia poczuła się tak, jakby rzeczywiście wkroczyła w to naturalne środowisko¹⁷.

Efekt wspomniany przez Isao Takahatę mógł zostać osiągnięty za sprawą ogromnej liczby detali, które Oga zamieścił na swoich tłach¹⁸. Pod tym względem *Powrót do marzeń* jest najbardziej dopracowanym i złożonym filmem Takahaty i jednym z najbogatszych w detale w całej historii Studia Ghibli. Temat pamięci – tak często wracający w dziełach reżysera – tu ma znaczenie szczególne. Oddziałuje zarówno na bohaterkę, jak i widzów. Ci ostatni otrzymują możliwość obudzenia własnych wspomnień, często przecież tożsamyh z doświadczeniami Taeko. Ona zaś dzięki wspomnieniom przeszłości będzie w stanie spojrzeć w przyszłość malującą się w niezwykle ciepłych barwach.

Szopy w natarciu & Gauche Wiolonczelista

Motywy łączącym oba te dzieła jest głęboka fascynacja reżysera zjawiskiem antropomorfizmu. Postacie zwierząt zostały obdarzone ludzkimi cechami i „odgrywiają” ich zachowania. W *Gauche Wiolonczeliście* (*Sero Hiki no Gōshu; Gauche the Cellist*, 1982), animacji powstałej na podstawie krótkiego opowiadania Kenji Miyazawy, tytułowego artystę przechodzącego kryzys twórczy odwiedzają zwierzęta. Każde z nich podsuwa mu pomysły w postaci prostych utworów, by Gauche odnalazł inspirację i rozwinął swój talent. Wkrótce wiolonczelista odzyskuje dawne umiejętności i zdolność tworzenia. *Szopy w natarciu* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko; Pom Poko*, 1994) to z kolei historia o perypetiach tanuki (zwierzęta wyglądem przypominają szopy, w Polsce

Studia Ghibli, a wystawa jego prac odbyła się w lecie 2007 roku w Muzeum Sztuki Współczesnej w Tokio.

¹⁷ Cytat pochodzi z jednego z dodatków zamieszczonych na płycie z ww. filmem dokumentalnym.

¹⁸ Około 650 prac Kazuo Ogi zostało zamieszczonych jako dodatki na płycie z ww. filmem dokumentalnym.

nazywane są jenotami) zamieszkujących wiejski dystrykt Tama Hills położony niedaleko Tokio. Na wieść, iż ludzie planują postawić tam osiedle mieszkaniowe, tanuki postanawiają zjednoczyć swe siły. Mają również ukryty atut. Według japońskich legend posiadają umiejętność transformacji w dowolnie wybraną rzecz. W obronie swego domu z pewnością wykorzystają tę przewagę niejednokrotnie. Takahata pragnął przedstawić historię o zwierzętach ulegających transformacji:

To temat bliski memu sercu. Opowieści o przemianach *tanuki* często pojawiają się w japońskiej tradycji, ale uważa się je za głupotę i nikt nie ma odwagi się nimi zająć. Przypnę, że kiedy pierwszy raz zobaczyłem prawdziwego szopa, byłem oczarowany – baśnie wydawały mi się znacznie bardziej interesujące. Aby ukazać metamorfozę *tanuki* w czasach współczesnych, inspirowałem się wszystkimi możliwymi postaciami: prawdziwym zwierzęciem, jego formą pojawiającą się w mangach i wyobrażeniem z drzeworytów *ukiyo-e* – na przykład z mang Sugiury Shigeru i *tanuki* Kuniyoshiego. Jeśli chodzi o *yōkai*, „pożyczyłem” postacię ze zwojów o *Nocnym pochodzie stu demonów* oraz z drzeworytów Hokusai i Kuniyoshiego¹⁹.

Motywy antropomorficzne wykorzystane w obu dziełach przywodzą na myśl emaki, czyli ilustrowane zwoje z Japonii z okresów Heian i Kamakura. Isao Takahata upatruje korzeni nie tylko anime, ale również mangi właśnie w tych zwojach. Udowadnia istnienie elementów „kinowości” (*eigateki*) i „animacyjności” (*animeteki*). Podobieństwo wynika ze sposobu, w jaki ogląda się zwoje – rozwija się je stopniowo, odkrywając kolejne sceny w nich zawarte. Dzięki temu patrzący ma wrażenie ciągłości wydarzeń i upływu czasu²⁰. Isao Takahata pisze również o tym w swojej pracy teoretycznej wydanej w 1999 roku, pod długim tytułem: *Anime w XII wieku. Elementy XII-wiecznych zwojów malarskich zaklasyfikowanych jako skarb narodowy przypominające filmy i kreskówki* (*Jūni seiki no animēshon, kokuhō emakimono ni miru eigateki animateki naru mono*).

W *Szopach w natarciu*, prócz stałego portretowania środowiska naturalnego, pojawia się komentarz na temat jego degradacji. Miasto rozrasta się i wdziera na tereny mu przyległe – w efekcie zlesiony obszar Tama niszczone jest coraz wyraźniej. Współpracujący przy tym projekcie Takahata i Oga chcieli ukazać ten stan, skupiając się na zwierzętach. Działania *tanuki* służą powstrzymaniu nieuniknionego rozrostu miasta i nieprzerwanej działalności człowieka. Podmiejski krajobraz nieustannie się zmienia, a Takahata, przyglądając się przyrodzie, uchwycił charakter przemian i przemijanie, wywołujące tęsknotę za czasem, który był.

¹⁹ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 233–234.

²⁰ Zob. T. Lamarre, *The Anime Machine. The Media Theory of Animation*, Minneapolis 2009, s. 13.

Rodzinka Yamadów

Takashi to pan domu, który jest mocno zapracowany i jeszcze mocniej zmęczony. Jego żona Matsuko próbuje utrzymać dom w czystości i resztę rodziny w ryzach, co jest niezwykle trudnym zadaniem. Noboru, ich syn, wszedł właśnie w wiek, w którym jego największym pragnieniem są inni, lepsi rodzice. Shige to babcia wygrywająca swoim sprytem wszystko, a nadto potrafi przygotować lepszy obiad od Matsuko. Pies Pochi zaś udaje, że nic go nie obchodzi. Mała Nonoko, córka Yamadów, będzie przewodnikiem po świecie *Rodzinki Yamadów* (*Hōhokeyo Tonari no Yamada-kun; My Neighbors the Yamadas*, 1999).

Kolejny film Isao Takahaty jest jednocześnie pierwszym w dorobku Studia Ghibli, który został w całości animowany techniką cyfrową. W tym projekcie artysta pragnął zachować jego lekki charakter – podobnie jak w mandze zatytułowanej *Nono-chan* (1991–1997) autorstwa Hisaichiego Ishii, na której wzorował się podczas prac nad filmem. Przedstawiane scenki rodzajowe z życia zwyczajnej rodziny mieszczańskich cechują się niewymuszoną żartobliwością, a miejscami nawet ironią. Takahata posłużył się tu prostą kreską, zredukował detale do minimum, a także zrezygnował z tła. W zależności od kontekstu rolę komentarza lub wprowadzenia w sytuację pełnią w *Rodzince Yamadów* haiku (krótkie utwory poetyckie) największych poetów epoki Edo. Formą i treścią w stopniu najwyższym korespondują one ze specyfiką dzieła Takahaty. Wizualna „surowość” kontrastuje z pełnią życia zawartą w opowiedzianej historii. Bohaterowie w swoim zachowaniu są nad wyraz „ludscy”, przeżywają wzloty i upadki, doceniając małe szczęścia przydarzające się im gdzieś niespodziewanie w czasie gonitwy przez życie. Takahata mówił o pierwszeństwie wywoływania w widzach uczucia realności nad kreowaniem realistycznych obrazów. *Rodzinka Yamadów* znakomicie spełnia ten postulat, pokazując jedynie symbolami pełnię sensu życia.

Anime nośnikiem rzeczywistości

Twórczość Isao Takahaty skłania do zadania sobie pytanie, czy anime może służyć do pokazywania rzeczywistości, świata realnego i wydarzeń, które miały w nim miejsce? Animacja pozwala twórcy na absolutną kontrolę, na wytworzenie świata od podstaw w dowolnym kształcie. Stosują ją studia na całym świecie, a najlepszym przykładem może być Disney Studios. Strategia Takahaty ze Studia Ghibli jest zgoła inna. Stara się on przenosić rzeczywistość w świat animacji, dzięki czemu publiczność może odczuwać większe zaangażowanie oraz doświadczać pewnego poczucia realności. Nawet jeśli obrazy nie bywają realistyczne, przeważnie udaje się odnaleźć w sobie uczucia, o których wywołanie reżyser tak zabiega. Animacja może lepiej ukazać rzeczywistość od oka kamery dzięki wspomnieniom twórców o czasach, których już nie ma i których

nie można w żaden sposób odtworzyć. Dzięki takiemu podejściu rzeczywistość zapośredniczona przez nieregularną sieć pamięci może stać się tą najbardziej kompletną. Tą najbardziej prawdziwą...

Filozofia animacji Isao Takahaty pozwala jego bohaterom na wspomnienia, które są jak spadające krople deszczu. Znikają powoli, bledną i wysychają w naszej pamięci, jednak każdy kolejny deszcz może wywołać nowe wspomnienia lub ożywić te już dawno przez nas zapomniane.

Bibliografia

- Ebert R., [online] <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>>, dostęp: 26.06.2013.
- Ishii R., [online] <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html>, dostęp: 28.06.2013.
- Koyama-Richard B., *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008.
- Lamarre T., *The Anime Machine. The Media Theory of Animation*, Minneapolis 2009.
- Mes T., Sharp J., *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley – California 2005.
- Napier S.J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York 2005.

Streszczenie

Celem niniejszego eseju jest przedstawienie postaci Isao Takahaty – wciąż mało znanego w Polsce twórcy anime. Po krótkim wstępie charakteryzującym Studio Ghibli, którego Takahata jest współzałożycielem, następuje opis jego twórczości. Zachowanie chronologii (począwszy od seriali telewizyjnych, poprzez początkowe próby w pełnym metrażu, aż po późne prace) służy ukazaniu, jak główne tematy i obsesje Takahaty ewoluowały na przestrzeni lat. Każda z części eseju udowadnia, że na twórczość reżysera składają się stale powracające cechy dzieł, takie jak np. realistyczny świat, trudy codziennego życia, naturalistyczne spojrzenie. W tle zawsze obecna jest pamięć – potrzebna twórcy, by kreować możliwie najprawdziwsze światy, zaś jego bohaterom, by je uwiarygodnić.

Summary

Memories like falling raindrops. Features and themes in Isao Takahata's works

The Japanese Ghibli Studio has entertained its international audience with animation masterpieces for almost three decades. Imaginary universes created by artists, heroic deeds and the strangest characters as well as realistic everyday stories make film lovers wait impatiently for each Studio's new release. This essay presents the works of Isao Takahata – an artist that is still known to few people in Poland. The use of the chronological order helps to depict the evolution of main themes and obsessions in Takahata's works. Each part of the essay proves how consistent his work is and depicts its recurring features such as the realistic world or everyday problems.

Artur Piskorz

„Bujający w obłokach fantasta” – Henryk Szaro i jego *Mocny człowiek*

Słowa kluczowe: Henryk Szaro, *Mocny człowiek*, przedwojenne kino polskie, Stanisław Przybyszewski, adaptacja

Key words: Henryk Szaro, *A Strong Man*, pre-war Polish cinema, Stanisław Przybyszewski, adaptation

W październiku 1929 roku odbyła się premiera *Mocnego człowieka* w reżyserii Henryka Szaro. Film spotkał się z życzliwym przyjęciem ze strony ówczesnej krytyki. Niestety, kiedy w 1945 roku opadał wojenny kurz, okazało się, że w zgłiszczach archiwów na terenie Polski nie zachowała się ani jedna kopia dzieła. Uznano je wówczas za zaginione. Stan taki trwał do roku 1997, kiedy niespodziewanie w Królewskim Archiwum Filmowym w Brukseli natrafiono na taśmy z *Mocnym człowiekiem*, co zresztą może wskazywać na to, że film był rozpowszechniany także poza granicami Polski. Dzięki międzynarodowej dystrybucji można go oglądać i dzisiaj.

Wyjątek potwierdzający regułę?

Film Henryka Szaro świadczy o tym, iż przed wybuchem drugiej wojny światowej kinematografii polskiej udawało się wznieść ponad sztaampę i tuzinkowość; że nie zadowalała się produkowaniem niewysmakowanych dzieł opiewających romanse i sercowe perypetie bohaterów niezmiennie wywodzących się z wyższych sfer. Wszak przed wojną kinematografia polska tkwiła w układzie produkcyjnym zorientowanym na promowanie twórczości wybitnie komercyjnej, niekoniecznie zainteresowanym artystycznym wymiarem dzieła. Henryk Finkelstein, szef wytwórni filmowej Sfinks, uważał, iż „ci, którzy twierdzą, że należy robić filmy artystyczne, są szaleńcami nie liczącymi się ze specyficznymi warunkami produkcji; ci zaś, którzy głoszą, że można w Polsce zrobić film artystyczny, to po prostu bujający w obłokach fantastyki. Rozpowszechniają oni szkodliwe teorie, bo z gruntu fałszywe”¹. Chciałoby się rzec, że *Mocny człowiek* to dzieło takich właśnie „bujających w obłokach fantastów”, a przy tym interesujący przykład produktu swej epoki, wpisującego się w panującą wówczas modę na ekranizację dzieł klasyków.

¹ W. Banaszekiewicz, W. Witczak, *Historia filmu polskiego*, t. 1: 1895–1929, Warszawa 1989, s. 211.

Marek Kochanowski w eseju zatytułowanym *Modernizacje „Mocnego człowieka”* omawia trzy aspekty literackiego pierwowzoru poddane tytułowemu procesowi modernizacji na potrzeby filmowej wersji. Podkreśla znacznie większe, w stosunku do powieściowego oryginału, nasycenie filmowej dramaturgii melodramatyzmem oraz zredukowanie większości odniesień do polskiej rzeczywistości. Choć akcja filmu rozgrywa się w Warszawie, to stolica pełni w niej raczej funkcję symboliczną – wielkiego miasta. Drugim aspektem jest zmiana narracyjnego punktu ciężkości filmu. Jak pisze Kochanowski, „głównym tematem filmu, w przeciwieństwie do problematyki, jaka się pojawia w powieści, nie jest sztuka, lecz żądza pieniędzy, władzy i sławy oraz zagubionej jednostki w wielkiej metropolii. Sztuka jest bowiem dla filmowego Bieleckiego tylko sposobem na wyjście z biedy, temat artystowski został zredukowany na rzecz oglądu społecznego”². Przestrzeń staje się ostatnią kategorią modernizacji filmu w stosunku do powieści. Warszawskie ulice zostają uwspółcześnione i wypełnione atrybutami nowoczesności, jak liczne samochody czy migające neony. Szczęśliwie autor nie wpada przy okazji w koleinę krytyki piętnującej redukcyjny charakter filmowego scenariusza w stosunku do powieściowej trylogii Przybyszewskiego. Zestawiając dzieło literackie z filmowym, eksponuje głównie te aspekty obu utworów, które uległy modyfikacjom w procesie adaptacji.

Poniższe uwagi, w uzupełnieniu rozważań Marka Kochanowskiego, koncentrują się na opisie samego dzieła filmowego jako bytu autonomicznego bez odnoszenia się do jego literackiego pierwowzoru. W polu zainteresowania znajduje się sposób, w jaki reżyser przekłada powieść na filmową historię, jakimi filmowymi środkami się posługuje i na ile w swych działaniach pozostaje innowacyjny i co sprawia, że *Mocny człowiek* autorstwa „bujających w obłokach fantastów” imponuje po latach swą innowacyjnością formy i uniwersalizmem przekazu.

Autorzy

Scenariusz *Mocnego człowieka* oparty został na powieści Stanisława Przybyszewskiego wydanej jeszcze przed wybuchem pierwszej wojny światowej. Jej kolejne tomy: *Mocny człowiek*, *Wyzwolenie*, *Święty gaj* ukazywały się w latach 1911–1913. Niespełna półtorej dekady później po trylogię upomniało się kino. Na potrzeby ekranu dzieło poddano liftingowi i nakręcono film, który, będąc zakorzeniony w realiach epoki, aspirował do poziomu uniwersalnej przypowieści.

Henryk Szaro (rocznik 1900) to jeden z najważniejszych twórców przedwojennego kina w Polsce. Po ukończeniu gimnazjum w Saratowie rozpoczął

² M. Kochanowski, *Modernizacje mocnego człowieka* („Mocny człowiek” Stanisława Przybyszewskiego i Henryka Szaro, s. 325, [online] <https://www.academia.edu/3859772/Modernizacje_mocnego_czlowieka_Mocny_czlowiek_Stanislaw_Przybyszewskiego_i_Henryka_Szaro>, dostęp: 8.07.2014.

studia w Instytucie Inżynierów Komunikacji w Piotrogradzie, a także w szkole działającej przy Teatrze Aleksandryjskim. Szaro utrzymywał, że był także uczniem Wsiewołoda Meyerholda. Informacja o tyle istotna, że to Meyerhold jako pierwszy podjął się ekranizacji powieści Przybyszewskiego. Film ów ostatecznie nie wszedł na ekrany, a powodem miał być nieudany montaż³. W roku 1924 Szaro przyjechał z Berlina do Polski i zamieszkał w Warszawie. Był autorem kilkunastu filmów fabularnych, z których większość do dzisiaj się nie zachowała. W 1942 roku zginął zastrzelony przez Niemców.

Reżyser podjął się napisania scenariusza wraz z Jerzym Braunem – pisarzem, redaktorem i wydawcą wychodzącej w Krakowie „Gazety Literackiej”, zaś całość opracował pod względem literackim Andrzej Strug, również pisarz, publicysta i działacz polityczny, który w wywiadach dla prasy przyznawał, że w filmie „chodziło o rzucenie bohatera na tło współczesności, zmodernizowanie jego psychiki, pozbawienie go demonizmu”⁴. O ile w swej powieści Przybyszewski skupił się przede wszystkim na jednostce, o tyle film Szaro wyeksponował również wątki społeczne, na tle których główny bohater urasta do roli machera z artystycznymi ambicjami, pełniącego rolę przewodnika po piekle, czy raczej piekielku, towarzyskiej socjety.

Akcja filmu rozgrywa się w Warszawie dwudziestolecia międzywojennego. Dziennikarz Henryk Bielecki (Grzegorz Chmara) marzy o napisaniu literackiego dzieła mogącego przynieść sławę i pieniądze. Odkrywszy, że jego przyjaciel, Jerzy Górski (Artur Socha), ukończył właśnie powieść, podstępem przyczynia się do jego śmierci i przywłaszcza sobie rękopis utworu. Przypadkowym świadkiem zajścia jest Łucja (Agnes Kuck), kochanka Bieleckiego, którą ten przekonuje, że robi to dla niej w imię miłości. Książka odnosi sukces, przed modnym autorem otwierają się salony, przychodzą upragnione pieniądze i sława. Pisarz wdaje się w romans z Niną (Maria Majdrowicz), żoną przyjaciela, jednocześnie zaniedbując Łucję. Narastający między nimi konflikt postanawia rozwiązać, pozbywając się niewygodnej byłej kochanki. W trakcie premiery spektaklu opartego na przywłaszczonej powieści Bielecki zostaje jednak zde-maskowany. Zdesperowany chwyta za pistolet i na oczach zebranych popełnia samobójstwo.

Bohaterowie

Aktorska obsada była jednym z filarów sukcesu filmu. Bielecki w interpretacji Chmary to nie tylko zepsuta, skorumpowana i bezwzględna postać dla sukcesu gotowa posunąć się do morderstwa. Bohater ma w sobie również jakiś rys słabości, desperacji, wręcz melancholii. Aktor przyznawał, że postać Bieleckiego widział nieco inaczej, niż Przybyszewski: „jestem zdania,

³ G. Matuszek, *Stanisław Przybyszewski – pisarz nowoczesny. Eseje i proza – próba monografii*, Kraków 2008, s. 297.

⁴ W. Banaszkiewicz, W. Witeczak, dz. cyt., s. 229.

że demonizm tej postaci jest dziedzictwem okresu nietzscheańskiego, które zostało już za nami. Pragnę tę postać bardziej przybliżyć do życia⁵. I tak Szaro ukazuje metamorfozę skromnego dziennikarza w celebrytę, człowieka niemogącego żyć bez poklasku innych, dla którego przekleństwem jest bycie częścią szarego tłumu. Artystowska postawa Bieleckiego ufundowana jest na próżności żadnej uwielbienia widowni i uznania ze strony „towarzystwa”, co przekłada się na finansowy sukces. Im bardziej Bielecki ulega swoim pragnieniom i namiętnościom, tym bardziej atmosfera filmu robi się mroczna i przynębiająca, rodząca wrażenie „nurzenia się” w otchłani duszy osoby ogarniętej przemożną żądzą materialnego i towarzyskiego sukcesu. Bielecki stawia się obok możnych tego świata, pragnie żyć jak oni, cieszyć się ich przywilejami.

Łucja, kochanka Bieleckiego, jest postacią tragiczną, rozdartą między uczuciem i lojalnością a poczuciem przyzwoitości. Pomimo świadomości przyczyny samobójstwa Górskiego, czyli *de facto* jego zabójstwa przez Bieleckiego, początkowo ulega presji i zagłusza wyrzuty sumienia, stając się współniczką popełnionej zbrodni. Lecz jej poświęcenie trwa jedynie do momentu, kiedy uwaga Bieleckiego nie skieruje się ku innej kobiecie. Nina, dama z wyższych sfer, najpierw z rezerwą odnosi się do zalotów Bieleckiego („Zapomina pan, że jestem mężatką”). Gdy jednak okaże się, że mąż zdradza ją z teatralną aktorką, ona także zapomina o noszonej na palcu obrączce.

W przeciwieństwie do Niny jej mąż nie uprawia gry pozorów. Ligęza (Julian Krzewiński) to utytułowany i ustosunkowany znajomy Bieleckiego z przeszłości. Salonowy lew, epatujący posiadaniem majątkiem i piękną żoną, cynik o gładkich manierach skrywających moralną degrengoladę. Inaczej niż pisarz Jerzy Górski – pełna tragizmu i udręczenia postać pogrążona w narkotykowym nałogu, utalentowany artysta bezsilny wobec własnej słabości. Prawdziwy autor powieści okazuje się ledwie morfinistą, który swoje natchnienie okupuje wstrzykiwaniem sobie coraz większych dawek.

Sceny z życia

„Nie ma złych ani dobrych ludzi. Dusza człowieka sięga od jednego bieguna do drugiego – wszystko się w niej mieści, wszelkie załżki zła i zbrodni spoczywają obok tych, z których wykwitają najszlachetniejsze porywy i najwznioślejsze cnoty” uważał Przybyszewski⁶. W swoim filmie Szaro dopowiada: w międzyludzkich relacjach istnieje jedynie cieniutka warstewka konwensu, skrywająca otchłan prawdziwych emocji i realnych motywów działań człowieka, które najczęściej pozostają sprzeczne z tymi, jakie narzuca społeczna konwencja. Motywy, którymi kierują się w swoim postępowaniu bohaterowie,

⁵ Repozytorium cyfrowe Filмотeki Narodowej, [online] <<http://www.repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/5272>>, dostęp: 8.07.2014.

⁶ M. Wyka, *Przybyszewski – powieściopisarz*, w: *Stanisław Przybyszewski. W 50-lecie zgonu pisarza*, red. H. Filipkowska, Wrocław 1982, s. 70.

odzwierciedlają chwiejność ich charakterów, gdyż decyzje, które podejmują, wynikają jedynie z doraźnych interesów.

Bielecki przyczynia się do śmierci przyjaciela, bo nadarza się taka okazja. Porzucą Łucję, gdy staje ona na przeszkodzie w kolejnym romansie. Łucja nie zawiadamia policji o przestępstwie, a przeciwnie – pomaga kochankowi tuszować zbrodnię, gdyż i ona czerpie z niej profity. Zmienia zdanie dopiero wtedy, kiedy Bielecki ją porzucą, a następnie próbuje utopić. Jej spóźnione wyrzuty sumienia to w istocie forma zemsty. Nina wydaje się nieprzystępna do chwili wyjścia na jaw romansu jej męża. Wówczas okazuje się, że najprostszym sposobem odegrania się na nim jest natychmiastowe oddanie się Bieleckiemu. Ligęza z kolei udaje kochającego męża, chociaż od dawna zdradza żonę z aktorką mającą zagrać główną rolę w sztuce teatralnej opartej na powieści Bieleckiego. Dla tego ostatniego romans zamożnego przyjaciela zwyczajnie usprawiedliwia zaloty do jego pięknej żony. Koło się zamyka. Jednostkowe zepsucie jest wynikiem społecznego przyzwolenia, gdyż stanowi ono powszechną, chociaż kamuflowaną normę. W efekcie nikt nie budzi sympatii, nikt nie jest przyzwoity, nikt nie jest bez winy. Upadek moralności i zasad są wszechobecne.

Towarzyski awans Bieleckiego odbywa się etapami. Ilustrują go sceny symbolicznie ukazujące przemiany, jakie przechodzi i podkreślające ewolucję statusu społecznego bohatera. Pierwsza z nich to wizyta w lokalu, gdzie porównuje on pity przez siebie alkohol z tym, którym raczy się bawiące się obok „lepsze” towarzystwo. Konstatując mizериę swego skromnego życia, stara się zatrzeć przygnębiające myśli i sięga po gazetę. Artykuł o artystycznym sukcesie powieści E.M. Remarque’a *Na Zachodzie bez zmian* i półmilionowym nakładzie powieści wywołują w Bieleckim jedynie dwa skojarzenia: „sława” i „pieniądze”. Ich sumą jest upragniony „sukces” gwarantujący społeczny status i przynoszący respekt.

Wręcz groteskowy charakter ma – odbywające się w dwóch odsłonach – spotkanie Bieleckiego z wydawcą. W trakcie pierwszego pisarz zjawia się z rękopisem rzekomo swojej powieści. Właściciel domu wydawniczego (grany przez Aleksandra Zelwerowicza) to karykatura biznesmana. Przyjmuje pisarza, okazując mu lekceważenie, rozmawia nie wyciągając cygara z ust nad talerzem pełnym jedzenia. Bielecki, owszem, może wydać swoją książkę, ale za własne pieniądze. Kiedy jednak powieść odnosi sukces, Bielecki okazuje się mile widzianym gościem, dla którego drzwi do gabinetu wydawcy pozostają „zawsze otwarte”. To przez te drzwi wejdzie on na salony.

Spółeczny awans pisarza poszerza perspektywę spojrzenia: na scenę wkraczają osoby z wyższych sfer, z klasy, do której aspirował. Modny literat spędza teraz czas na światowych rozrywkach, bierze udział w przyjęciach i rautach, ogląda wyścigi konne, poznaje osoby z towarzystwa. Ma poczucie spełnienia, chociaż obraz jego społecznego awansu zamazuje delikatna nuta ironii. Bielecki czuje, że nie jest z tego świata, ale to nie przeszkadza mu błyskawicznie wejść w nową rolę. Ostatecznie przebył bardzo długą drogę od samotnego picia taniego alkoholu przy kawiarnianym stoliku do brylowania na salonach.

Bielecki w swym bezwzględnym dążeniu do celu przyznaje sobie prawo do wielkości, a jako (częściowo tylko spełniony) artysta także prawo do bycia lepszym. Własne aspiracje mają usprawiedliwić przekonanie, że sukces mu się należy, a wraz z nim życie na odpowiednim poziomie. Bielecki – jak głosi jeden z napisów w filmie – „dla sławy gotów popełnić zbrodnię”. Przyczyniając się do śmierci swego przyjaciela i przywłaszczając sobie jego utwór, zawiera symboliczny pakt z diabłem. Zaprzeda je swą duszę dla sławy, by osiągnąć upragnioną nieśmiertelność. Motyw faustowski współgra tutaj z filozofią autora literackiego pierwowzoru filmu.

Przesłanie

Stanisław Przybyszewski – „mocny człowiek” modernizmu, *enfant terrible* Młodej Polski – w zbiorowej świadomości zapisał się zarówno burzliwą biografią, będącą ciągiem skandali i kontrowersji, jak i poglądami na temat sztuki i roli artysty. Pisząc swoją trylogię, miał świadomość tego, że musi zadowolić gusta różnej publiczności⁷. Stąd sama powieść nie stroni od wątków melodramatyczno-romansowych, jednocześnie przemycając między wierszami filozoficzne poglądy autora, znane z jego wcześniejszego manifestu propagującego ideę sztukę dla sztuki.

W swoim artystycznym manifestie zatytułowanym *Confiteor* Przybyszewski pisał, że sztuka „nie zna [...] żadnych zasad czy to moralnych, czy społecznych, [...] nie ma żadnego celu, jest celem sama w sobie, [...] bo jest odbiciem absolutu – duszy. Tak pojęta sztuka staje się najwyższą religią, a kapłanem jej jest artysta”⁸. Pisarstwo Przybyszewskiego, w tym *Mocny człowiek*, daje świadectwo tej filozofii, zaś sam autor tyleż pozostawał pod wpływem myślowych trendów epoki, co z nimi polemizował: „Sztuka w naszym pojęciu nie jest ani »piękno«, ani *ein Teil der Erkenntniss*, jak ją Schopenhauer nazywa, nie uznajemy również żadnej z tych bezlicznych formułek, jakie estetycy stawiali, począwszy od Platona, aż do starczych niedorzeczności Tołstoja”⁹.

W powieści Przybyszewskiego, chociaż pisanej w pewnej kontrze do filozofii Schopenhauera czy Nietzschego, odbijają się echem filozoficzne rozważania zaczerpnięte z kart ich dzieł. Jak choćby słowa Schopenhauera o ucieczce przed udręką codziennej egzystencji, czy to przez odrzucenie wszelkich potrzeb, pragnień i oczekiwań wobec świata, czy to przez oddanie się kontemplacji dzieł sztuki i odnalezienie się w swoistej nirwanie estetycznej. O ile pragnienie ucieczki od udręki życia codziennego jest filmowemu bohaterowi nieobce, o tyle jej wcielenie w czyn przybiera zupełnie inną formę. Bielecki nie ma ani zamiaru, ani ochoty rezygnować ze swych pragnień i potrzeb. Przeciwnie.

⁷ M. Kochanowski, dz. cyt., s. 320.

⁸ *Confiteor* S. Przybyszewskiego ukazał się oryginalnie 10 stycznia 1899 roku na łamach krakowskiego „Życia”, [online] <<http://literat.ug.edu.pl/stachp/001.htm>>, dostęp 8.07.2014.

⁹ Tamże.

Szara rzeczywistość nabiera barw nie poprzez oddanie się kontemplacji dzieł sztuki, ale poprzez jej używanie i konsumpcję. A to prowadzi do katastrofy.

Bielecki przyjmuje artystowską postawę z pretensjami do wybitności i zapewne z ochotą cytowałby wyimki z manifestu Przybyszewskiego mówiące o tym, iż „[...] artysta stoi ponad życiem, ponad światem, jest Panem Panów niekieleżnany żadnym prawem, nieograniczany żadną siłą ludzką. Jest on zarówno święty i czysty, czy odtwarza największe zbrodnie, odkrywa najwstrętniejsze brudy, czy gdy oczy w niebo wbija i światłość Boga przenika”¹⁰. Tyle że na artystę Bielecki nominuje sam siebie, a pretekstem jest zawłaszczenie cudzego dzieła i wydanie go pod swoim nazwiskiem. W tej sytuacji łatwo pogardzać zbiorowością i postrzegać siebie jako kogoś innego, lepszego, wystającego ponad szary tłum. To myślenie życzeniowe podszyte arogancją, to *übermensch* dla mas.

Z *Confiteoru* wynika, że „jednostka twórcza to [...] osobowość pełna pesymizmu i niewiary, poczucia ograniczenia i przymusu, poszukująca dróg wyjścia z tej sytuacji, szukająca zapomnienia w zmysłowym użyciu. Za swą wyjątkowość, przymioty będące impulsami doskonalenia gatunku ludzkiego, indywidualum ludzkie płaci wyobcowaniem i zaturą”¹¹. Swym zachowaniem Bielecki przeczy jednak takiej postawie. Nie on jeden. W *Mocnym człowieku* na próżno szukać jednoznacznie pozytywnej postaci. Rezygnacja Szaro z pokazywania rzeczywistości w cukierkowych kolorach miała zapewne równoważyć (nadmernie) melodramatyczną tonację niektórych scen. Jednak duch pesymizmu i rezygnacji zaciążył nad całością.

Styl

Mroczność historii znajduje swe przełożenie w sposobie jej filmowej realizacji. Szaro pragnął, aby aktorzy grali z maksymalną powściągliwością, zaś to, co rozgrywa się w ich wnętrzu, znajdowało swe odzwierciedlenie w warstwie wizualnej. Jak podkreślał twórca, w ten oto „sposób stany psychiczne bohaterów, ich namiętności i uczucia znajdują ścisły odpowiednik w świecie zewnętrznym, w przyrodzie, która jak gdyby z nimi kocha, rozpacza, pogrąża się w smutku lub raduje się”¹².

Giovanni Vitrotti swoimi zdjęciami nie tylko kreuje posępny nastrój opowiadanej historii, ale także znakomicie chwyta klimat epoki. W pamięć zapada sekwencja otwierająca film, która ukazuje tak różną od współczesnej panoramę przedwojennej Warszawy. Odnosi się wrażenie, że wielkomiejskość stolicy, będąca wynikiem kumulacji kolejnych etapów jej rozwoju, ma charakter organiczny, tworząc wrażenie historycznej ciągłości, nawet jeśli eleganckie kwartały

¹⁰ Tamże.

¹¹ A. Makowiecki, *Młoda Polska*. Warszawa 1987, s. 24.

¹² Repozytorium cyfrowe Filмотeki Narodowej, [online] <<http://www.repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/5272>>, dostęp: 8.07.2014.

miasta, zaludnione przez bogate mieszczaństwo, sąsiadują z zapuszczonymi kamienicami zamieszkałymi przez biedotę.

Równocześnie Warszawa pozbawiona zostaje swoich cech dystynktywnych i sprowadzona do roli znaku, symbolu miasta jako takiego. Z jednej strony twórcy podkreślają jego metropolitalny charakter, eksponując industrialne elementy krajobrazu (most, barki na Wiśle), a z drugiej ukazują rytm życia ulicy, wykorzystując podwójną, czy potrójną ekspozycję dynamizującą ekranowe „dzianie się”, sugerując fascynację mechanicznością wielkomiejskiego życia z widokiem tłumów przechodniów pośród pędzących samochodów. Równomierne migotanie neonów, jednostajnie tykające zegary, stukot dorożek po ulicznym bruku, praca maszyny drukarskiej... Miasto, maszyna, mechanizacja. Rozdrżanie światła ulicznych latarni nieznacznie tylko rozświetlające mroki nocy czy wnętrza restauracji i nocnych klubów pełne ludzi, papierosowego dymu, muzyki i wyzywających tancerek – wszystko to potęguje wrażenie wielkomiejskiego chaosu, generując poczucie swoistej „piekielności” miejsca. Obok nich sąsiadują sceny rozgrywające się w półmroku lub ostrym świetle dnia kontrastującym z mrokiem wnętrza, jak choćby w scenie samobójstwa Górskiego.

Konstruowaną w taki sposób przestrzeń metropolii reżyser zderza z tym, co znajduje się poza nią. W scenie wyprawy Bieleckiego i Niny za miasto otaczająca ich wiejska przyroda zmienia się w obrazowy ekwiwalent targających bohaterami namiętności: falujące łany zbóż, pędzące po niebie chmury, wiatr rozwiewający długie włosy bohaterki. Spacer zakończony pośród ruin jakiejś budowli nasuwa skojarzenia z gotyckimi klimatami, aurą niesamowitości i niezwykłości. Jeśli miasto oznacza mroczną i bezduszną pułapkę, zmieniając się w oazę zła, to natura staje się ekwiwalentem burzliwych, pierwotnych emocji, której gwałtowność odpowiada sile namiętności kochanków. Dosłowność tej symboliki ociera się chwilami o kicz, jak choćby w sekwencji uwiedzenia Niny przez Bieleckiego. W rozgrywającej się w willi za miastem scenie ciągi obrazów rozszalałej przyrody stają się zbyt dosłownym ekwiwalentem rozwichrzonych emocji bohaterów.

Symbolicznego znaczenia można także dopatrywać się w strojach bohaterów. Bielecki przez cały czas nosi się na czarno, co zapewne sugeruje jego związek z ciemnymi mocami. Owa czerń kontrastuje z bielą strojów Łucji i Niny. Owa sugestia „niewinności” obu kobiet jest podszyta ironią, gdyż żadna z nich nie jest przecież bez skazy. W *Mocnym człowieku* uproszczony podział na dobrych i złych nie ma ostatecznie racji bytu.

Gra symbolami sięga kulminacji w finałowej sekwencji filmu. W atmosferze niesamowitości i dziwności trwa premierowe przedstawienie sztuki Bieleckiego. Podkreślają ją stroje i gra aktorów. Gdy opada kurtyna, rozlegają się oklaski i okrzyki wzywające autora. Na scenie pojawia się Bielecki i wówczas zostaje zdemaskowany. Dokonuje publicznego wyznania winy, przyznaje się do kradzieży powieści i na oczach widowni popełnia samobójstwo. Obojętny tłum staje się świadkiem gestu rozpaczyny jednostki na symbolicznej scenie życia. Dokonując publicznych egzorcyzmów toczących jego duszę i sumienie demonów, Bielecki w jednej chwili z mocnego człowieka zamienia się w słabeusza

zdołnego jedynie do wykonania rozpaczliwego aktu samounicestwienia. Jednak finałowa scena ekspiacji bohatera i jego żalu za popełnione czyny pojawia się niczym *deus ex machina*, trąci sztucznością, sprawia wrażenie, jakby twórcy pragnęli przynajmniej końcówkę filmu doprawić szczyptą optymizmu.

Dzieje się to zgodnie z zamierzeniami Andrzeja Struga, którego intencją było pozbawienie Bieleckiego blasków demoniczności. Pisarz pragnął nadać tej postaci bardziej ludzki charakter „i jego nierealne nieco mroki duchowe rozświetlić temi promieniami skruchy, zwątpień, wzlotów i nadziei, które nie są obce najgorszym nawet szelmom”¹³. Zamiar udał się jedynie po części. Bo jeśli nawet ekranowy Bielecki nie epatuje swym demonizmem w takim stopniu, jak to ma miejsce w powieści, to jednocześnie wkraczając na ścieżkę zła, konsekwentnie nią podąża. Jego samobójczy akt jest mniej stopniu logicznym następstwem wydarzeń, a bardziej ukłonem w stronę publiczności.

Klasyk

Henrykowi Szaro, wbrew cytowanej na wstępie opinii Henryka Finkelsteina, udało się zrealizować film na europejskim poziomie i udowodnić, że determinacja w połączeniu z talentem są w stanie przebić się przez mur sztampy i schematu. Mimo poczynionych koncesji na rzecz publiczności, *Mocny człowiek* pozostaje utworem oddającym zarówno nastrój i charakter swej epoki, jak i wznoszącym się do poziomu dzieła uniwersalnego, którego przekaz nie stracił swej mocy. Natomiast „bujający w obłokach fantastyki” pokazali, iż można było w przedwojennej Polsce nakręcić film oparty na narodowej literaturze, który znajdzie swoją publiczność także poza granicami kraju.

Bibliografia

- Banaszkiewicz W., Witeczak W., *Historia filmu polskiego*, t. 1: 1895–1929, Warszawa 1989.
- Kochanowski M., *Modernizacje mocnego człowieka („Mocny człowiek” Stanisława Przybyszewskiego i Henryka Szaro*, [online] <https://www.academia.edu/3859772/Modernizacje_mocnego_czlowieka_Mocny_czlowiek_Stanislaw_Przybyszewskiego_i_Henryka_Szaro_>, dostęp: 8.07.2014.
- Makowiecki A. *Młoda Polska*, Warszawa 1987.
- Matuszek G., *Stanisław Przybyszewski – pisarz nowoczesny. Eseje i proza – próba monografii*, Kraków 2008.
- Repozytorium cyfrowe Filмотeki Narodowej [online] <<http://www.repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/5272>>, dostęp: 8.07.2014.
- Wyka M. *Przybyszewski – powieściopisarz w: Stanisław Przybyszewski. W 50-lecie zgonu pisarza*, red. H. Filipkowska. Wrocław 1982.

¹³ Wkładka do wydania filmu na DVD. Vision 2005.

Streszczenie

Szkic analizuje fenomen filmu *Mocny człowiek* Henryka Szaro. Autor koncentruje się na tych cechach dzieła, które przyczyniły się do jego krytycznego sukcesu w chwili powstania oraz stanowią o jego atrakcyjności dla współczesnego widza. Podstawowa teza tekstu mówi, że utwór powstał niejako wbrew panującej w przedwojennym kinie polskim tendencji do kręcenia dzieł błahych i tuzinkowych. Autor podkreśla fakt, że reżyserowi udało się zrealizować obraz, który nie tylko oddaje ducha epoki czasu międzywojnia, ale również wznosi się do poziomu uniwersalnej opowieści o namiętnościach targających ludzką duszę.

Summary

„A Woolgatherer” – Henryk Szaro and *A Strong Man*

This paper analyses the phenomenon of Henryk Szaro's film *A Strong Man*. The author focuses on the features of the work which contributed to its critical success when it was made and are regarded as attractive by present-day spectators. The general assumption of the text claims that the film was produced somewhat contrary to the prevailing tendency in the pre-war Polish cinema to make trivial and frivolous films. The author stresses the fact that the director managed to come up with a film that not only captures the spirit of the era of the interwar years, but also rises to the level of a universal story of passions tormenting human soul.

Ireneusz Skupień

Postmodernizm a historyczność. *Hudsucker Proxy* braci Coen

Słowa kluczowe: postmodernizm, gatunek, narracja, historyczność, historia, realizm

Key words: post-modernism, genre, narration, historicity, history, realism

Historia jako zabawa, maska i źródło znaczeń

Zagadnienie doświadczania historyczności w tekstach postmodernistycznych otwiera nieustannie kolejne pola sporów badawczych i interpretacyjnych. Relacja pomiędzy „tekstem” a „światem” stała się kluczowa dla koncepcji kanadyjskiej badaczki Lindy Hutcheon, która w swoich pracach konsekwentnie rozwija tezę o możliwości otwierania się tekstów postmodernistycznych na kategorię historyczności¹. Teza ta sytuuje się w poprzek potocznego rozumienia powyższej relacji, według którego poruszanie się wyłącznie w obrębie tekstu uniemożliwia generowanie znaczeń poza tekst wychodzących. Kino braci Coen jest niezwykle wdzięcznym obszarem do prześledzenia wzajemnego splotu zależności pomiędzy kategoriami postmodernizmu a historyczności. Zwłaszcza że w ich filmach mamy do czynienia zarówno z bezpośrednim doświadczaniem historyczności (jako próbą rekonstrukcji przeszłości), jak i z użyciem historii jako parawanu, za którym skrywa się dyskurs dotyczący współczesnego świata.

Przynależność filmowego uniwersum braci Coen do estetyki postmodernizmu manifestuje się najsilniej poprzez wykorzystywanie historycznie ukształtowanych wzorców gatunkowych. O większości z nich trudno się wypowiadać, używając wyłącznie językowej kliszy określającej owe wzorce jako „gatunki skostniałe”, ewentualnie „gatunki martwe”. Wręcz przeciwnie: film *noir*, western i film gangsterski, czyli Coenowski *background*, są formami odnawiającymi się cyklicznie – i to zarówno w wersji naiwnej, czystej i nieprzetworzonej, nastawionej na *mainstreamowy* odbiór, jak i w wydaniu bardziej wyrafinowanym, skierowanym do *arthousowej* publiczności. W tym drugim przypadku filmy, czerpiąc z tradycyjnych wzorców, coraz częściej wykorzystują zasadę podwójnego kodowania, która okazuje się niezwykle skuteczną formą komunikacji z coraz bardziej heterogeniczną publicznością. Coenowie są niekwestionowanymi mistrzami w stosowaniu tej reguły. Semantyczna rozwartość ich filmów, wynikająca ze strategii podwójnego kodowania, powoduje, że funkcjonują we współczesnym obiegu filmowym jako twórcy niezwykle atrakcyjni, a ich

¹ L. Hutcheon, *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, w: *Postmodernizm*, red. R. Nycz, tłum. J. Margański, Kraków 1997.

filmy bywają w równym stopniu admiirowane przez popcornową publiczność multipleksów, jak przez zarażonych wirusem kinofilii bardziej wybrednych odbiorców.

W filmografii Coenów pojawiają się jednakże pozycje nawiązujące do nurtów w kinie amerykańskim, które wydawały się być już *passé* i funkcjonować na zasadzie zamkniętego rozdziału. Najbardziej reprezentatywnym filmem staje się w powyższym kontekście *Hudsucker Proxy* (The Hudsucker Proxy, 1994). Odkurza on kilka nieco zapomnianych już zjawisk, które najpełniej rozwinęły się w kinie hollywoodzkim w latach trzydziestych i czterdziestych XX wieku. Zjawiska te odwołują się do różnych poziomów „filmowego życia”: kontekstu historyczno-politycznego (kino *New Dealu*), gatunku filmowego (*screwball comedy*), zamkniętej artystycznej biografii (Preston Sturges), a nawet formułowanych *ex post* definicji (*comedy of remarriage*) z dorobku historyków kina².

Hudsucker Proxy można opisywać w kategoriach wzorcowego modelu, wpiśniętego możliwość odmiennych recepcji dzieła w swoją świadomie realizowaną strategię artystyczną. Mamy więc na jednym biegunie obraz, który spełnia wszystkie warunki kina eskapistycznego i kompensacyjnego. Za taką formę pracy filmu odpowiadają przede wszystkim czytelne odniesienia do tradycji gatunkowej, schematyczna i nieskomplikowana fabuła, silne nasycenie elementami komicznymi oraz gwiazdorska obsada. Na przeciwnym biegunie znajdują się rozwiązania stylistyczne, intertekstualne oraz umożliwiające otwarcie tekstu postmodernistycznego na kategorię historyczności.

Dla dotychczasowych fanów twórczości Coenów ich piąty film był sporym rozczarowaniem. Kiedy prześledzi się okoliczności powstania i premiery *Hudsucker Proxy*, to widać wyraźnie, że pozatekstowy aspekt filmu nosi ślady rysu i pęknięć. Scenariusz został napisany przez braci wspólnie z Samem Raimim w 1985 roku, czyli tuż po zrealizowaniu debiutu *Śmiertelnie proste* (Blood Simple, 1984). Długa zwłoka z jego przeniesieniem na ekran spowodowana była głównie względami budżetowymi. Reżyserskiemu duetowi zarzucano koniunkturalizm, kolportując opinie, że odnoszący sukces (po czterech świetnie przyjętych filmach), dobrze rokujący twórcy wpadli w macki grubych ryb filmowego biznesu. Oczywiście Coenowie zdyskontowali skutecznie swoje dotychczasowe osiągnięcia, ale *Hudsucker Proxy* już od fazy pomysłu i scenariusza miał wyglądać w sposób bardzo zbliżony do swego ostatecznego kształtu (z uwzględnieniem nieuchronnych kompromisów ze studiem oraz zrealizowaniem sugestii dotyczących gwiazdorskiej obsady). Nie byłoby tego filmu bez dużego budżetu. W ogromnej mierze jest to zasługa jego producenta Joela Silvera. Dwadzieścia pięć milionów dolarów (Josh Levine podaje, że kwota mogła sięgnąć nawet czterdziestu milionów³) potrzebne było Coenom przede wszystkim do urzeczywistnienia artystycznej wizji filmowego miasta. Sporo środków pochłonęły oczywiście gąże aktorskie. Jest to też pierwszy film amerykańskich

² Zob. S. Cavell, *Pursuits of happiness. The Hollywood comedy of remarriage*, Harvard 1981.

³ J. Levine, *The story of two American filmmakers*, Toronto, Ontario 2000, s. 108.

reżyserów, w którym na taką skalę wykorzystano efekty specjalne. Pomimo tego wszystkiego *Hudsucker Proxy* okazał się komercyjną porażką (zaledwie trzy miliony dolarów wpływu), a dotychczasowi admiratorzy (znamiennie, że film miał swoją premierę w styczniu 1994 roku podczas festiwalu Sundance) poczuli się zawiedzeni⁴. Warto jednak pamiętać, iż kontekst produkcyjny jest nierzadko tą sferą dzieła, na którą jego twórcy nie mają całkowitego wpływu. W efekcie model funkcjonowania filmu w przestrzeni odbiorczej często uniezależnia się od wcześniej zaprojektowanych intencji autorskich.

W *Hudsucker Proxy* niezwykle interesujący jest margines, na którym ujawniają się z jednej strony elementy samoświadomej strategii autorskiej, z drugiej zaś autonomia samego tekstu filmowego. Samoświadomość twórcza jest z pewnością tą cechą, której braciom Coen nie brakuje. Wszystkie ich dokonania są efektem niezwykle starannej i przemyślanej filmowo wizji. W obrazach reżyserów *Fargo* nie ma miejsca na przypadkowe elementy, ich struktura jest już gotowa przed przystąpieniem do realizacji zdjęć. W tym sensie źródła niepowodzenia *Hudsucker Proxy* można interpretować w nieco odmienny sposób. Jest to bowiem pierwszy film Coenów, który w tak ostentacyjny sposób problematyzuje przywołaną wcześniej opozycję pomiędzy eskapistyczną funkcją dzieła filmowego a jego funkcją znaczeniową. Wcześniejsze filmy nie były wprawdzie pozbawione całkowicie tego dualizmu, ale w przypadku ich piątego dzieła cecha ta zmanifestowała się najpełniej, na co niewątpliwie wpłynęło tak mocne uruchomienie jego komercyjnego potencjału (wysoki budżet, inscenizacyjny rozmach, gwiazdorzy w obsadzie).

Jeśli założymy, że przyczyna niepowodzenia *Hudsucker Proxy* leżała m.in. w nadmiernym poddaniu się rygorom filmowej konfekcji, to argument ten można łatwo zbić, odwołując się do kontekstu historycznego. Sięganie do tradycji gatunkowych oraz historycznego potencjału kina jest cechą konstytutywną twórczości braci Coen. To ten element strategii podwójnego kodowania, który odpowiada za jej popularny wymiar. Dla widza – zwłaszcza amerykańskiego – czytelne staje się odwoływanie do tradycji kina lat trzydziestych i czterdziestych. Nieprzypadkowo za najbardziej komercyjne filmy Coenów uważa się te, które wprost do tej tradycji się odwołują; poza *Hudsucker Proxy* są to: *Bracie gdzie jesteś* (*O Brother Where Art Thou*, 2000) oraz *Okrucieństwo nie do przyjęcia* (*Intolerable Cruelty*, 2003).

Gatunkowe cytaty – ucieczka od czy do historii?

Kolejnym zjawiskiem odpowiadającym za popularny charakter *Hudsucker Proxy* jest gatunkowe nawiązanie do *screwball comedy*. Z tym, że wysoki stopień zindywidualizowania autorskiej wypowiedzi w tym filmie uniemożliwia

⁴ Zob.: E. Robson, *From "The Hudsucker Proxy" to "Fargo". A different concept, a different kind of film*, "Post Script. Essays in Film and the Humanities", Winter/Spring 2008, vol. 27, no. 2.

zaklasyfikowanie go do kina gatunkowego. Owo nawiązywanie nie jest niczym innym, jak kolejnym elementem postmodernistycznej strategii. W *Hudsucker Proxy* bracia Coen sięgają po zgrane gatunkowe karty, choć to tylko jedno z wielu tworzyw potrzebnych do skonstruowania swoistego filmowego brikolażu. O takim charakterze tego filmu decydują przede wszystkim relacje wewnątrztekstowe pomiędzy różnymi elementami jego struktury: w większym stopniu relacje między elementami struktury tematycznej, w mniejszym – fabularnej. Takie rozłożenie akcentów sprawia, iż nie można definiować *Hudsucker Proxy* jako filmu o miłości, a to wszak ten zakres tematyczny determinował rozumienie gatunku, jakim była *screwball comedy*. Kiedy spojrzymy chociażby na klasyka i pierwowzór gatunku, czyli film Franka Capry *Ich noce* (*It Happened One Night*, 1934), to zauważymy, że dominantą tematyczną tego filmu jest ewolucja relacji pomiędzy postaciami Ellie (Claudette Colbert) oraz Petera (Clark Gable). Pod powierzchnią naiwnej fabuły ukryte są oczywiście poważniejsze zagadnienia, jak np. kwestia tożsamości i wymienności ról płciowych i społecznych, ale są one tylko pochodną zasadniczego jądra tematycznego, czyli związku uczuciowego Ellie i Petera. W filmie Capry pojawiają się oczywiście tematy będące odbiciem swoich czasów i rzeczywistości społecznej (sprzyja temu zwłaszcza konwencja kina drogi, w naturalny sposób wyodrębiająca „zmysł obserwacyjny” tekstu filmowego), ale w strukturze tego dzieła są one usytuowane na drugim planie. Klarowna gradacja tematyczna jest więc tym, co odróżnia film Capry od filmu Coenów.

W *Hudsucker Proxy* wyrazisty temat przewodni zastąpiony został współistnieniem różnych zagadnień, z których historia miłosna Norville’a Barnes’a (Tim Robbins) oraz Amy Archer (Jennifer Jason Leigh) nie jest bynajmniej tym najistotniejszym. Coenowskie dekonstruowanie tradycji gatunkowej opiera się więc w tym przypadku na następującej strategii: dominantą tematyczną konstytuującą tekst-matrycę staje się tylko jednym z elementów dzieła wchodzącym w relacje z innymi elementami pola treści, z tym, że wszystkie cechy gatunkowe pierwowzoru zostają zachowane. Jak pisze Łukasz Plesnar: „Komedia tego typu koncentrują się najczęściej na jakimś niezwykłym z punktu widzenia życiowego prawdopodobieństwa zdarzeniu, które prowadzi do romansu, a nawet małżeństwa bohaterów. Mężczyzna i kobieta należą zawsze do odmiennych grup społecznych, różniąc się zamożnością, wykształceniem i stylem życia. Akcja pełna jest niespodziewanych zwrotów, sytuacji rodem z farsy i wizualnych gagów. Często obserwujemy odwrócenie tożsamości bohaterów, co prowadzi do licznych komplikacji i efektów komicznych”⁵. Spróbujmy skatalogować te cechy w filmie braci Coen.

Zasadniczą cechą wszystkich *screwball comedies* jest akcentowanie odmienności i różnic pomiędzy kobietą i mężczyzną. Najczęściej jest ona definiowana poprzez różne pochodzenie społeczne protagonistów (w *Ich nocach* Ellie jest córką multimilionera, Peter średnio zarabiającym dziennikarzem).

⁵ Ł. Plesnar, *Hollywood: pod znakiem Wielkiego Kryzysu*, w: *Historia kina*, t. 2: *Kino klasyczne*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2009, s. 100.

Nie inaczej jest u Coenów. Norville Barnes jest obcym, przybyszem w Nowym Jorku. Cecha ta jest sygnalizowana już w jednej z pierwszych scen przez przyjeżdżający na dworzec w Nowym Jorku autobus z tablicą informującą, że przybył on z Muncie, średniej wielkości miasta w stanie Indiana. Norville jest więc prowincjuszem. Uzdolnionym na miarę prowincjonalnej rzeczywistości, ale niepotrafiącym znaleźć posady odpowiedniej do swoich aspiracji i kwalifikacji. Przypatrujemy się więc jego usilnym próbom znalezienia pracy. Przypadek sprawia, że nasz bohater znajduje lichą posadę w sortowni korespondencji wielkiej korporacji Hudsuckera. Amy Archer na tym tle wydaje się osobą z zupełnie innej rzeczywistości. Organicznie wtopiona w wielkie miasto, z imponującym dorobkiem zawodowym (jest laureatką nagrody Pulitzera), pracuje aktualnie w wysokonakładowym dzienniku „The Manhattan Argus”. I nie jest w nim bynajmniej podrzędną dziennikarką, tylko jego najjaśniejszą świecą gwiazdą.

Różnice pomiędzy protagonistami są także bardzo wyraźne na płaszczyźnie charakterologicznej oraz na poziomie opisu postaci. Postać Norville’a Barnesesa wpisuje się ponadto w intertekstualny dialog z męskimi bohaterami filmów Franka Capry. Mam na myśli zwłaszcza postać Longfellowa Deedsa w kreacji Gary’ego Coopera z filmu *Pan z milionami* (*Mr. Deeds Goes To Town*, 1936) oraz Jeffersona Smitha w wykonaniu Jamesa Stewarta z filmu *Pan Smith jedzie do Waszyngtonu* (*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939). Nawiązywanie do tych postaci odbywa się nie tylko poprzez charakterystykę filmowych bohaterów, ale również poprzez dobór do głównej roli aktora łączącego w sobie podobne cechy aktorów filmów Capry. Rewersem tego intertekstualnego dialogu jest z pewnością konstrukcja postaci kobiecej i – ponownie – gra Coenów aktorskim wizerunkiem, tym razem Jennifer Jason Leigh, która w *Hudsucker Proxy* stylizowana jest na postaci kreowane przez Jean Arthur w obydwu przywoływanych filmach Capry, odpowiednio Babe Bennett i Clarissę Saunders (z tą pierwszą łączy ją ponadto to, iż obie są posiadaczkami Nagrody Pulitzera). Amy Archer jest ponadto biegunowo odmienna od Norville’a pod względem cech mentalnych. Przebojowa, asertywna, wygadana, wypowiadająca kaskady zdań z szybkością karabinu maszynowego. Zresztą sposób podawania niezwykle szybkich, błyskotliwych dialogów przypomina inne aktorskie ikony *screwball comedies*, czyli Rosalind Russell i Katharine Hepburn.

Z wymienionych przez Plesnara cech *screwball comedies* obecna w filmie Coenów jest również kwestia fałszywej tożsamości bohaterów, w tym przypadku Amy Archer, która podszywając się pod prostą dziewczynę z Muncie, zdobywa zaufanie Norville’a, zostaje następnie zatrudniona przez niego jako osobista asystentka, a wszystko po to, by mieć dostęp do materiałów. Ten wątek filmu jest zresztą zapożyczeniem fabularnym z *Pana z milionami*. Plesnar w swym tekście próbuje również określić *conditio sine qua non* tożsamości gatunkowej *screwball comedy*, który konstytuuje jej archetypiczny rdzeń. Píše: „Centralnym motywem wszystkich *screwball comedies* jest walka płci, a więc przeciwstawienie sobie pierwiastków męskiego i żeńskiego, z tym, że – w przeciwieństwie do innych gatunków filmowych – kobieta uzyskuje często

przewagę nad mężczyzną, dezorganizując jego uporządkowaną egzystencję”⁶. Nie inaczej jest u Coenów. Amy nie tyle dezorganizuje, ile raczej komplikuje życie Norville’a, gdyż uzmysławia on sobie, że poza karierą zawodową może się również zrealizować na płaszczyźnie uczuciowej. Natomiast w momencie zdemaskowania prawdziwej tożsamości Amy okazuje się, iż był permanentnie oszukiwany, co staje się przyczyną jego osobistego i zawodowego upadku. W porządku filmowego sjużetu Coenowie nie domykają jednak wątku Amy–Norville. Optymistyczne zakończenie i ponowne spotkanie głównej pary wzięte jest przez autorów w ewidentny nawias, gdyż rozgrywa się w sferze życzeniowej, już po interwencji anioła, mającej charakter rozwiązania typu *deus ex machina*. W przeciwieństwie do klasyków gatunku męsko-damska relacja nie wybrzmiewa więc należycie, przysłonięta przez rozwiązanie perypetii zawodowych głównego bohatera. Przywrócenie moralnego porządku poprzez zbalansowanie tej relacji w *Hudsucker Proxy* nie następuje. To zasadnicza różnica pomiędzy tym filmem a wzmiankowanymi dziełami Capry. Przywrócenie *status quo* w rozgrywkach płciowych było w kinie lat trzydziestych ekwiwalentem przywracania porządku w sferze społecznej i gospodarczej. Gatunek w ten sposób wpisywał się symbolicznie w politykę *New Dealu*, której głównym założeniem było przeciwieństwo opanowanie chaosu i przewyciężenie kryzysu. Nieznaczące przesunięcie akcentu w schemacie fabularnym *Hudsucker Proxy* zaburza strukturę dzieła, eksponując w planie treści przede wszystkim problem, który w punkcie wyjścia można zdefiniować jako relację: pracownik *versus* korporacja (lub – jak będę starał się dowieść w dalszej części tekstu – jednostka uwikłana w stosunki ekonomiczne swojej epoki).

W ten sposób dzieło Coenów ujawnia swoje inne, zaskakujące oblicze i wpisuje się w dyskurs na temat dwudziestowiecznej historii Stanów Zjednoczonych, ze szczególnym uwzględnieniem analizy mechanizmów różnych form kapitalistycznej gospodarki. *Hudsucker Proxy* realizuje więc model narracji historycznej. Jak pisze Linda Hutcheon: „Ostatecznie świat możemy poznawać (w przeciwieństwie do *doświadczania*) jedynie poprzez nasze opowiadania o nim (przeszłe i obecne) [...]. Teraźniejszość, podobnie jak przeszłość, nieuchronnie jest dla nas zawsze utekstowiona”⁷. Wspomniany model narracji Coenowie konstruują na kilku poziomach. Omówiłem już te z nich, które są odpowiedzialne za popularny charakter dzieła, z wyróżniającą się na tym poziomie próbą reinterpretacji wzoru gatunkowego. Eksploatacyjny potencjał tego wzoru (*screwball comedy*) okazuje się jednak niewystarczający w kontekście tego, o czym pisze Hutcheon, czyli poznawania poprzez opowiadanie. Po jakie inne narzędzia sięgają więc amerykańscy twórcy?

Jednym z istotniejszych jest sama narracja filmowa. Coenowie stosują jeden ze swoich ulubionych chwytów narracyjnych: wprowadzają narratora homodiegetycznego, którego horyzont poinformowania znacznie przewyższa horyzont poinformowania zarówno widza, jak i innych postaci filmowych.

⁶ Tamże, s. 100.

⁷ L. Hutcheon, dz. cyt., s. 388.

Jest on więc w zasadzie narratorem wszechwiedzącym. Nadają mu ponadto dodatkowe, specjalne uprawnienia, powodujące, że narrator w *Hudsucker Proxy* jest nie tylko opowiadaczem, ale prawdziwym *spiritus movens* świata przedstawionego. Jego siła sprawcza manifestuje się na dwóch poziomach: symbolicznym i diegetycznym. Czarnoskóry Moses (Bill Cobbs) jest korporacyjnym zegarmistrzem, konserwatorem rezydującym na samej górze, na ostatnim piętrze budynku Hudsucker Industries. Symboliczny status Mosesa można określić wielorako: jest on stróżem i panem czasu jednocześnie, jest figurą autora poprzez swoją wszechwiedzę, reżysera – przez możliwość aranżowania zdarzeń w świecie przedstawionym oraz przez to, że jego prerogatywy sięgają właśnie w obręb filmowej diegezy. Wszechwiedza Mosesa najpełniej manifestuje się w scenie, kiedy zdradza Amy kulisy filmowej intrygi. Zauważmy, że również to rozwiązanie wprowadzone zostaje na zasadzie *deus ex machina*. Amy, będąca szpiegiem wysokonakładowego dziennika, uparcie próbuje odkryć prawdziwe motywacje stojące za niejasnymi decyzjami zarządu. A ponieważ jest bystra, inteligentna i zdeterminowana, mogłaby dojść do prawdy na wiele sposobów. Skoro potrafiła odkryć tajny gabinet Sidneya Mussburgera, w którym tak naprawdę podejmowane są strategiczne decyzje dotyczące firmy, równie dobrze mogłaby natrafić na inne tropy (dokumenty, podsłuchane rozmowy, etc.). Zamiast takich lub podobnych rozwiązań filmowy tekst oferuje zabieg skrajnie antyrealistyczny – na drodze Amy staje Moses i opowiada *expressis verbis* o interesujących ją tropach i faktach. Na wątpliwości Amy dotyczące wiedzy swojego interlokutora ten po prostu odpowiada: „stary Moses wie wszystko”. Następnie opowiada jej o intrydze zarządu, która ma na celu spadek cen akcji, co więcej, Moses ma dar przewidywania przyszłości i prokuje, że patent Norville’a na *hula-hoop* okaże się marketingowym majstersztykiem. Rola Mosesa nie kończy się jednakże tylko na samym prowadzeniu opowieści. W kulminacyjnym punkcie fabuły, gdy Norville staje na gzymsie czterdziestego czwartego piętra budynku Hudsuckera, a następnie leci w dół po nieuchronną – wydawałoby się – śmierć, stary Moses wykracza poza swoje uprawnienia *stricte* narracyjne i staje się bezpośrednim podmiotem filmowych zdarzeń. Również w tym przypadku rozwiązanie to podstemplowane jest antyrealistyczną pieczęcią. O ile walka Mosesa z demonicznym Aloysiusem (Harry Bugin) o zatrzymanie mechanizmu zegara wpisuje się jeszcze w logikę starcia przeciwstawnych sił Dobra i Zła (a więc w pewną logikę konwencji filmowej), o tyle konsekwencje owego starcia, czyli zastygnięcie czasu w świecie przedstawionym i pojawienie się zmarłego Waringa Hudsuckera w anielskim wcieleniu, poza tę logikę całkowicie wykraczają.

Kwestionowanie realizmu, czyli historia ujęta w nawias

W ciekawym studium o *The Hudsucker Proxy* R. Burton Palmer obecne w tym filmie antyrealistyczne zabiegi umieszcza w kontekście anty-Arystotelesowskiej teorii dramatu Bertolta Brechta⁸. Przywołanie idei niemieckiego artysty i teoretyka oraz aplikowanie jej do twórczości amerykańskich reżyserów można by najprościej uznać za kolejny element postmodernistycznych technik. To oczywiście alibi dla sięgnięcia po teorię Brechta nie otwiera nam jednakże żadnego nowego pola interpretacyjnego, w tym ciągu myślowym każdy cytat czy nawiązanie funkcjonują ze sobą na równi i tak naprawdę nic nie znaczą. Podejrzliwość wobec brechtowskiego powinowactwa może wzmóc się jeszcze bardziej, jeśli zauważymy, że niektóre z zastosowanych w *Hudsucker Proxy* technik dystansacyjnych spełniają funkcje raczej ornamentacyjne niż znaczeniowótworcze. Egzemplifikacją tego niech będzie scena pierwszego spotkania Amy i Norville'a przy barowym kontuarze. Jest ona skomentowana przez siedzących po drugiej stronie baru nowojorskich taksówkarzy: Griera (Skipper Duke) i Levina (Jay Kapner). Komentarz ten tworzy odrębną narracyjnie opowieść; odbiorczy dystans buduje się zaś poprzez potraktowanie zachowań Amy i Norville'a w tej scenie jako archetypicznych i odindywidualizowanych. Opowieść Griera i Levina zaburza potoczność narracji, jest w niej obcą tkanką, oni dwaj zaś pełnią rolę brechtowskiego minichóru zakłócającego możliwość pełnego, emocjonalnego zaangażowania odbiorcy. Scena ta pełni jednak tylko funkcję filmowego żartu, jest gestem zręcznych prestidigitatorów wdzięczących się do widza swą umiejętnością zabawiania i trafnego doborowania kolejnych składników do swojego postmodernistycznego kociołka.

Są jednak w filmie braci Coen takie elementy o charakterze antyrealistycznym, w przypadku których trzymanie się brechtowskiego tropu może przynieść interesujący efekt interpretacyjny. Techniki dystansowania i odzierania odbiorcy z uczuciowego uczestnictwa w filmowej opowieści są konstruowane już na poziomie narracji. Nie może być inaczej, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę opisaną powyżej rolę Moseśa jako narratora filmu. Narracyjne efekty obcości niejednokrotnie krzyżują się z dystansującymi efektami wizualnymi. Są widoczne zwłaszcza w scenie zatrzymania czasu oraz późniejszej anielskiej interwencji. W klasycznym modelu opowiadania wszelkie obrazy wizyjne oraz mające charakter nadprzyrodzony podlegały procesom ścisłego oznaczania. Precyzja stawała się tym większa, im bardziej zaburzały one realistyczny porządek. Coenowie w zasadzie tylko raz skorzystali z takiego staroświeckiego zasygnalizowania przejścia montażowego w *Hudsucker Proxy* (delikatne zniekształcenie, falowanie obrazu) i to w scenie retrospekcji, gdy zwisający zza okna budynku korporacji Sidney Mussburger wspomina swoją wizytę u krawca. Obraz interwencji sił nadprzyrodzonych został z kolei arbitralnie wkompono-

⁸ R. Burton Palmer, *Classic Hollywood Redivivus. "The Hudsucker Proxy" and "O Brother, Where Art Thou?"*, w: *Contemporary film directors. Joel and Ethan Coen*, Urbana and Chicago, 2004, s. 140.

wany w tkankę dzieła, stanowiąc wyraźny oznacznik silnej samozwrotności tekstu filmowego. Dodatkowy kontekst dla tego rozwiązania stanowi fakt jego zapożyczenia z innego filmu Capry *To wspaniałe życie* (*It's a Wonderful Life*, 1946). W tym obrazie niedoszłemu samobójcy George'owi Baileyowi (James Stewart) anioł (Henry Travers) ukazuje alternatywną wizję rzeczywistości, z której główny bohater zostaje wymazany. Świat bliskich George'a emanuje wówczas duchową pustką i niespełnieniem – to nadrealne przedstawienie zafundowane mu przez wysłannika niebios odwołuje go od samobójstwa oraz pozwala dostrzec wartości życia. Efekt obcości wygenerowany zostaje więc w dwójnasób: poprzez samo zaburzenie realistycznego porządku oraz przez użycie bardzo czytelnego cytatu.

Zatrzymanie czasu przez Mosesa oraz anielska interwencja byłego prezesa firmy wyraźnie rozłamują *Hudsucker Proxy* na dwie części. Nawet jeśli założymy, że widz do momentu tych zdarzeń obcował z nierealnym, skonstruowanym i nieco baśniowym światem, to jednak logika tej rzeczywistości wykluczała interwencję elementów nadprzyrodzonych. Wprowadzenie rozwiązania *deus ex machina* daje motywację do dalszego rozwoju akcji. Ale biorąc pod uwagę charakter zdarzeń następujących po tej interwencji, można stwierdzić, że składają się one na coś w rodzaju fałszywego *happy endu*. Niebieski list w *Hudsucker Proxy* spełnia więc podobną funkcję jak spadek po umierającym w toalecie milionerze odziedziczony przez protagonistę *Portiera z hotelu Atlantic* (Der letzte Mann, 1924). Optymistyczne zakończenie spowodowane interwencją z zaświatów ukazuje w ten sposób swoją iluzoryczność i stanowi mocno ironiczną kodę filmu Coenów.

Kolejnym zabiegiem dystansacyjnym w filmie Coenów jest wykorzystanie technik paradokumentalnych w roli sekwencji montażowych opowiadających o ogromnym sukcesie komercyjnym, jakim było wprowadzenie na rynek *hula-hoop*. W klasycznym modelu wprowadzenie w przestrzeń narracji sekwencji montażowych wykorzystujących nagłówki gazet i zdjęcia dokumentalne nie było szczególnym odstępstwem od wzorca i przezroczystości dzieła. Tutaj jednak odbiorcę dystansuje czarno-biały charakter tej części filmu, który radykalnie kontrastuje z jego jak najbardziej kolorową resztą.

R. Burton Palmer, przywołując teorię Brechta, zwraca uwagę przede wszystkim na zagadnienie będące jej istotą – dzieło sztuki powinno wytrącać widza z komfortowej pozycji emocjonalnego zaangażowania, a następnie uruchomić w nim mechanizm intelektualnej refleksji⁹. *Hudsucker Proxy* pod grubą warstwą wizualnych fajerwerków i narracyjnych atrakcji otwiera się na możliwość takiej refleksji. Jest to kolejny film Coenów, w którym snują oni swoją opowieść o dwudziestowiecznej Ameryce. Realizują model narracji historycznej, wpisując się w postulowaną przez Hutcheon utekstowioną opowieść o przeszłości. Film, którego akcja rozgrywa się w końcu lat pięćdziesiątych, sięga po gatunek z lat trzydziestych, cytuje reżyserów tamtego okresu oraz inspirowane przez ówczesnymi kreacjami aktorskimi. By dobitniej wyeksponować

⁹ Tamże, s. 140.

ów dialog pomiędzy epokami i pokoleniami, stosuje anachronizmy w warstwie inscenizacyjnej: zapożycza się w innych czasach i wraca do punktu wyjścia. Taka struktura narracji powtarza się również na poziomie diegetycznym. Film zaczyna się 31 grudnia 1958 roku, następnie cofa się do wydarzeń sprzed miesiąca, by znów wrócić do znamiennych wydarzeń sylwestrowej nocy. Wizualnej repetycji poddana jest zresztą scena wchodzenia Norville'a na gzyms budynku Hudsuckera.

Historia opowiedziana w *Hudsucker Proxy* oparta jest więc w znacznej mierze na strukturze koła. Kolistość jest nie tylko sposobem prowadzenia narracji. Koło jest również najważniejszym *leitmotivem* wizualnym w tym filmie. Kołem jest potężny cyferblat górującego nad miastem korporacyjnego zegara. Koło odcisnięte na ogłoszeniu w gazecie zmienia bieg życia głównego bohatera. Wszystkie pomysły Barnesa są oparte na figurze koła: *hula-hoop*, słomka do drinków oraz *frisbee*. Kołem jest aureola świecąca nad głową zstępującego z niebios Waringa Hudsuckera. Idea kolistości jest nierozzerwalnie związana z ideą powtarzalności. O wielu powtarzalnych elementach wspominałem wcześniej. By domknąć ten wątek, chcę ponadto zwrócić uwagę na cytowane składniki dzieła znajdujące się w sferze filmowej *mise-en-scene*.

Hudsucker Proxy idzie w poprzek percepcyjnym nawykom widza, które denotują poszczególne elementy w kadrze jako przynależne konkretnie zdefiniowanej rzeczywistości pozatekstowej. W przedstawieniu świata oznaczonego czasowo jako rok 1958 znalazło się sporo składników z innej epoki. Na fakt ten zwraca uwagę R. Barton Palmer, akcentując zwłaszcza elementy związane z wyglądem postaci oraz stylem dekoracji wnętrz¹⁰. Dorzuciłbym jeszcze wygląd ulic, po których poruszają się bohaterowie oraz ogólny wizerunek miasta i korporacji Hudsuckera. Ronald Bergan, monografista twórczości braci Coen, klasyfikuje nawet poszczególne elementy świata przedstawionego, przyporządkowując je następującym po sobie dekadom: „budynki pochodzą z lat dwudziestych, ubrania z lat trzydziestych i czterdziestych, a umeblowanie z lat pięćdziesiątych”¹¹. Z kolei wygenerowany przez efekty komputerowe obraz Nowego Jorku jest efektem wizji twórczo zapłodnionej przez wyobraźnię ekspresjonistyczną. Odrealnione w ten sposób miasto staje się w większej mierze symbolem kapitalistycznej metropolii aniżeli konkretną przestrzenią urbanistyczną. Kilka jego ujęć jest zresztą wyraźnym cytatem wizualnym z klasycznego *Metropolis* Fritza Langa (*Metropolis*, 1926). Pikanterii temu zapożyczeniu dodaje fakt, że scenografowie filmu niemieckiego mistrza, tworząc filmowy kształt miasta-molocha, inspirowali się pejzażem nowojorskim¹². Mamy więc i w tym przypadku do czynienia z interesującą fluktuacją wpływów, z czymś na kształt sprzężenia zwrotnego, którego metaforę może stanowić geometryczna figura koła. W świecie amerykańskich twórców każda opowieść o przeszłości jest silnie utekstowiona.

¹⁰ Tamże, s. 138.

¹¹ R. Bergan, *The Coen Brothers*, London 2000, s. 151.

¹² A. Garbicz, J. Klinowski, *Kino, wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż pierwsza. 1913–1949. Wydanie poszerzone*, Kraków 2007, s. 120.

Ale cytowanie *Metropolis* odbywa się nie tylko w sferze *designu*. Coenowie z filmu Langa zaczępnęli również kluczowy dla dramaturgii swojego dzieła podział przestrzenny góra – dół. Tak jak w filmie z lat dwudziestych w mieście podziemnym żyją udęczeni i zniewoleni robotnicy, a na powierzchni klasa panów, tak w *Hudsucker Proxy* dół (najniższe piętra oraz podziemia budynku korporacji) zaludniony jest najmniej wykwalifikowanymi pracownikami, góra zaś to domena zarządu i prezesa. Ścieżka awansu lub degradacji w tym świecie symbolizowana jest przez jazdę windą, zaś upadek ostateczny związany jest z całkowitym unicestwieniem, które dokonuje się poprzez samobójczy skok z samej góry na sam dół.

Obraz korporacji oraz stosunków pracy, jakie w niej panują, również zaopóżyca się w magazynie historyczno-filmowej pamięci. To oczywiście Clair i Chaplin. System pracy oraz proces produkcji w korporacji Hudsuckera przypomina jak żywo obrazy z filmu *Niech żyje wolność* (*A nous la liberte*, 1931) René Claira. Ten film zainspirował z kolei Charliego Chaplina do realizacji *Dzisiejszych czasów* (*Modern Times*, 1936). Mechanizacja procesu produkcji w obu tych dziełach koresponduje ze sposobem, w jaki organizowany jest system pracy w korporacji Hudsuckera. Wystarczy przywołać miejsce, do którego trafia Norville tuż po swoim zatrudnieniu. Dystopijny obraz fabryki oraz zachowania pracujących w niej ludzi przywodzą na myśl teorie amerykańskiego inżyniera Frederica Taylora, autora *Zarządzania warsztatem wytwórczym* i *Zasad naukowego zarządzania*. Warunki pracy w Hudsucker Industries modelowo spełniają założenia taylorizmu. Nie dziwi więc, że emblematem prawidłowego i efektywnego procesu pracy staje się monstrualny zegar. Czas w świecie korporacji Hudsuckera jest miernikiem wydajności i narzędziem kontroli. Zarząd firmy wyznaje zasady taylorowskiego chronometrażu, czyli pomiaru czasu przy pomocy sekundomierzy. Spełnia on funkcję systemu normowania pracy i jest bezpośrednio powiązany z systemem wynagradzania robotników. Znakomitą ilustracją tego, jak to działa, jest scena minuty ciszy w fabryce po samobójczej śmierci Waringa Hudsuckera. Do tego rytualnego gestu oddania pośmiertnego hołdu prezesowi wzywa głos z fabrycznego radiowęzła. To słowa anonimowego spikera dyrygują zachowaniami pracowników, skracając ową minutę do kilku sekund oraz informując, że pieniądze za zmarnowany w ten sposób czas pracy zostaną im potrącone przy kolejnej wypłacie.

Taylorowskie metody organizacji pracy nie ograniczają się w filmie Coenów do roli wytrycha pokazującego mechanizm funkcjonowania fabryki. Wizualna efektywność tego świata – na poziomie emocjonalnego uczestnictwa widza – zdecydowanie nie koresponduje z możliwym antykorporacyjnym przesłaniem zawartym w filmowej wizji. W przywoływanych wcześniej filmach Capry każdy konflikt na tle klasowym pokazywany był w sposób realistyczny. Ten sposób obrazowania umożliwiał widzowi uczuciowe zaangażowanie po stronie klasy prześladowanej (abstrahuję tu oczywiście od postulowanych przez filmy Capry rozwiązań problemu konfliktu klasowego, który jest u niego tylko formą przejściowego zakłócenia w znakomicie funkcjonującym amerykańskim systemie demokratycznym). *Hudsucker Proxy* takiej możliwości nie oferuje.

Przedstawienie fabryki i panujących w niej relacji ma charakter antyrealistyczny; i znowu – efekty dystansowania widza rozsiane są pomiędzy stroną scenograficzną i inscenizacyjną filmu (efektowną, ale sztuczną) oraz zawarte w sposobie prowadzenia aktorów. Mechaniczność i nadekspresyjność gry aktorskiej motywowana jest z kolei charakterem świata przedstawionego.

W historii medium, jaką jest kino, techniki dystansacji widza służyły wielorakim celom. W głównej mierze ich rolą było zwracanie uwagi na samą pracę aparatu filmowego. Konsekwencją ich stosowania był również odmienny sposób recepcji filmu. Widz miał być raczej poznawczo sceptycznym świadkiem filmowego dyskursu niż zaangażowanym uczestnikiem fabularnej opowieści. Zasada podwójnego kodowania tekstu filmowego, której w swojej twórczości hołdują bracia Coen, ma wpływ także na postrzeganie przez widza użytych technik dystansacji w *Hudsucker Proxy*. Z jednej strony mogą się one w odbiorze filmu roztopić w przezroczystej formie, z drugiej zaś występować jako znaczące elementy krytycznego dyskursu filmowego. Sposób lektury tego filmu z pewnością umocowany jest w odmiennych i różnorodnych formach kompetencji kulturowych widza oraz w jego uwrażliwieniu na detale historyczne i niuanse narracyjne. Filmy Coenów wyróżniają się ogromną tolerancją na skrajnie różne formy odczytań, a z kolei ta ich cecha jest genetycznie wkomponowana w postmodernistyczną strategię podejścia do wypowiedzi artystycznej.

Historia jako fikcja, historia poprzez fikcję

Hudsucker Proxy jest kolejnym przykładem w filmografii amerykańskich twórców dowodzącym otwierania się tekstu postmodernistycznego na historię. Otwarcie to pozbawione jest naiwności i prostodusznego spojrzenia. Coenowie konsekwentnie realizują postulowany przez Lindę Hutcheon model czytania historii poprzez tropienie śladów obecności przeszłości.

Stoicy twierdzili, że świat jest wciąż na nowo odgrywanym spektaklem – za każdym razem w najdrobniejszym szczególe identycznym z poprzednim. Podobnie Coenowie w swym filmie zdają się dowodzić, że historia jest wciąż odnawiającym się cyklem. Szukaliśmy wcześniej śladów tej cyklicznej struktury w narracji, w pojawiających się motywach wizualnych, w intertekstualnych odniesieniach i w gatunkowych nawiązaniach. Spójrzmy obecnie na przejawianie się samej historii w tekście filmowym, czyli w fikcji.

„Formalne połączenie historii i fikcji poprzez wspólne mianowniki intertekstualności i narracyjności przedstawia się zwykle nie jako redukcję, jako kurczenie się zasięgu i znaczenia fikcji, ale raczej jako ich rozszerzanie się. Lub też, jeżeli jest ono rozumiane jako ograniczenie – sprowadzone do tego, co już ongiś opowiadane – dąży do przekształcenia w wartość najwyższą, jak to ma miejsce w pogańskiej wizji Lyotarda, gdzie nikt już nie potrafi niczego opowiedzieć jako pierwszy ani nawet być źródłem swego własnego opowiadania”¹³.

¹³ L. Hutcheon, dz. cyt., s. 390.

Coenowie wprowadzają historię w obręb filmowego tekstu głównie poprzez fikcję. Interpretacja przeszłości na podstawie porozrzucanych w tekście jej śladów uzależniona jest przede wszystkim od historyczno-filmowego doświadczenia i takiejże pamięci odbiorcy. W *Hudsucker Proxy* mamy do czynienia również z obecnością elementów denotowanych jako fakty historyczne będące częścią rzeczywistości pozatekstowej. Ich status – w procesie utekstowienia – staje się oczywiście natychmiast fikcyjny. Warto się przyjrzeć temu procesowi (oraz samym faktom) ze względu na to, że modelowo realizuje on postmodernistyczny sposób podejścia do interpretacji historii, która zawsze mediatyzowana jest poprzez narrację i fikcję.

Wspominałem wcześniej o zastosowanych technikach dokumentalnych obecnych w *Hudsucker Proxy*. Sekwencja montażowa pokazująca olbrzymi sukces wynalazku Norville'a Barnesa stylizowana jest na autentyczne zdjęcia z epoki lat pięćdziesiątych. Taka konwencja przedstawiania odsyła do modnego ostatnio w teoretycznej refleksji pojęcia *mockumentu*, czyli fikcji udającej dokumentalną prawdę albo inaczej – wykorzystania konwencji dokumentalnej dla wykreowania autorskiej, nieistniejącej rzeczywistości. W *Hudsucker Proxy* *mockument* pojawia się jako ówczesna kronika filmowa *Tidbits of Time*. Wiarygodność przedstawianych wydarzeń podkreślona jest przez głos narratora wypowiadający na wstępie coś w rodzaju dewizy prezentowanej kroniki. Narrator ten powiada: „oto najnowsze wiadomości ze świata, nam możesz zaufać”. W dalszej partii niby-dokumentalnego materiału pojawia się informacja o telefonie do Norville'a Barnesa, który wykonała „niezwykle ważna osoba”. Ranga tego zdarzenia ukazana jest poprzez wielką ekscytację dziennikarzy oraz najbliższego otoczenia Barnesa. W tym momencie w kronice pojawia się formalny zabieg podzielonego ekranu. W klasycznym kinie stosowano go zwykle dla ukazania dwóch rozmawiających ze sobą telefonicznie osób. Nie inaczej jest w tym przypadku. Z jednej strony ekranu widzimy łapiącego za telefon Barnesa, z drugiej pojawia się prezydent Eisenhower, który dzwoni do niego z gratulacjami za wynalezienie *hula-hoop*. Co istotne, postać Eisenhowera została przedstawiona na nieruchomej fotografii. Wybór ten wydaje się znaczący, trudno przypuszczać, aby w amerykańskich archiwach filmowych i telewizyjnych nie znalazło się ujęcie prezydenta rozmawiającego przez telefon, który był w latach pięćdziesiątych jednym z podstawowych narzędzi komunikacji oraz kształtowania wizerunku polityków. Użycie fotografii jest rozwiązaniem bardziej arbitralnym niż sięgnięcie po archiwalny materiał filmowy. W przypadku tego drugiego iluzja współuczestnictwa w domniemanej rozmowie Barnesa z Eisenhowerem byłaby dużo silniejsza. Obecność zdjęcia w tej scenie mocniej podkreśla jej umowność. Coenowie dekonstruują w ten sposób po raz kolejny (i to w obrębie mikrosegmentu tekstu filmowego) możliwość prowadzenia narracji historycznej bez różnorodnych form zapośredniczających. Sięgnięcie po formułę *mockumentu* ujawnia również manipulacyjny potencjał wzmiankowanych narracji oraz ich całkowitą niestabilność. Jesteśmy już bardzo blisko przywołanej przez Hutcheon „pogańskiej wizji” Lyotarda, w której nikt nie potrafi już niczego opowiedzieć jako pierwszy ani nawet być źródłem własnego

opowiadania. Postać Eisenhowera pojawi się zresztą w *Hudsucker Proxy* jeszcze raz. Ma to miejsce w momencie załamania kariery Norville'a, kiedy zostaje on oskarżony o kradzież pomysłu na *hula-hoop* i zwolniony z pracy w korporacji. Bliski obłędu błąka się po ulicach miasta. Podczas tej desperackiej wędrówki pod wpływem alkoholu doznaje omamów i halucynacji. Słyszy głos Eisenhowera, który z wyrzutem oznajmia mu, iż zawiódł się na nim nie tylko on sam, ale również jego małżonka oraz cały naród amerykański. W tej scenie arbitralność zastosowanego rozwiązania jest już całkowita – Eisenhower symbolizowany jest przez dwie łopoczące na wietrze flagi narodowe, które usytuowane są po przeciwnych stronach ekranu i „łapią w kleszcze” znajdującego się pomiędzy nimi Norville'a.

Interesującym elementem zaczerpniętym z rzeczywistości pozatekstowej jest w *Hudsucker Proxy* motyw bitnikowski – na pozór marginalny, ale znaczeniowo większy niż wynika to z ilości czasu poświęconego mu na ekranie. Królem bitnikowskiego mikroświata, ograniczającego się do podziemnego baru, jest Beatnik Barman (Steve Buscemi). Miejsce to pełni również funkcję centrum artystycznego, o czym informują porozwieszane na ścianach plakaty. Jeden z nich zapowiada spotkanie poetyckie. Na plakacie widnieją rzeczywiste nazwiska poetów będących luminarzami bitnikowskiej rewolucji: Ferlinghetti, Orlovsky oraz Snyder. Do knajpy bitników Norville trafia w momencie swojego życiowego i zawodowego kryzysu. Jest w niej jednak elementem obcym, barman symbolicznie odmówi mu nawet kieliszka martini. Świat korporacji Hudsuckera oraz świat uciekinierów wewnątrz amerykańskiej kultury (jak definiowali siebie bitnicy) nie łączy nic poza tym, że funkcjonują we wspólnej przestrzeni miasta.

Swoją opowieść o dwudziestowiecznej Ameryce bracia Coen rozpoczynają w roku 1958. Naprawdę rozpoczęli ją w roku 1984, gdy powstawał scenariusz filmu, którego realizacja rozpoczęła się prawie dziesięć lat później. Przeszłość w filmach Coenów jawi się jako funkcja zapośredniczającej pamięci zbiorowej i indywidualnej. Dopiero ta pamięć wyznacza filary, na których budowana jest narracja historyczna w filmowym świecie amerykańskich twórców. Z perspektywy końca dwudziestego wieku, korzystając z zasobów pamięci zamkniętej w niezliczonych, najczęściej sprzecznych wzajemnie narracjach o tamtym czasie, wybierają elementy najbardziej rozpoznawalne. Prezydent Dwight Eisenhower, jak prawie każdy amerykański przywódca w minionym wieku, stawał się synonimem swoich czasów. Formacja *beat generation* z kolei wydaje się najbardziej emblematycznym zjawiskiem kulturowym Ameryki drugiej połowy lat pięćdziesiątych. Kluczowy fabularnie gadżet, czyli *hula-hoop*, występujący w filmie Coenów jako metonimia kreowania dóbr na rynku w końcówce lat pięćdziesiątych, powtarza rzeczywisty przypadek, lekko tylko przesunięty w czasie. „Zabawa ta, choć znana już od bardzo dawna, została ponownie wylansowana, najpierw w USA, potem w Europie, w drugiej połowie lat pięćdziesiątych przez firmę Wham-O. Polietylen o nazwie handlowej Marlex, przerobiono na obręcz *hula-hoop*; promocją i sprzedażą zajęła się utworzona w 1948 firma zabawkarska Wham-O Manufacturing, która tylko w ciągu

sześciu miesięcy roku 1958 sprzedała w USA ponad 100 mln obręczy *hula-hoop*¹⁴. Jak widzimy, nawet perypetie samej Hudsucker Industries są zbliżone do opisanego szczęśliwego przypadku. Podobnie było z innym pomysłem Norville'a, czyli z *frisbee*. Ten latający dysk używany w sporcie i w rekreacji również jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Wham-O, a jego początki sięgają 1957 roku. Wynalazca *frisbee* – Walter F. Morrison – może być więc traktowany jako pierwowzór postaci Norville'a Barnesa.

Bracia Coen tworzą zręby swej opowieści w połowie lat osiemdziesiątych. W filmie amerykańskim obserwowaliśmy wtedy m.in. triumfalny pochód tzw. kina Nowej Przygody, wpisującego się w tendencje eskapistyczne, będące odpowiedzią na rosnące zmęczenie widzów społecznie zaangażowaną formułą kina. Dopowiedzmy, że zmęczenie to korespondowało z duchowym klimatem Ameryki czasów Ronalda Reagana, w których restytucja wartości konserwatywnych oraz prymat ekonomii w dyskursie publicznym (tzw. Reaganomika) były niewątpliwym odreagowaniem lat kontestacji i poszukiwań alternatywnych wzorów życia społecznego oraz odmiennych modeli kultury. Ten rodzaj napięcia dostrzec można również w *Hudsucker Proxy*. Film Coenów staje się w tym kontekście gorzką wypowiedzią na temat różnych form postaw eskapistycznych. Wybór bitników (co ciekawe, Barnes określa ich mianem *misfits*) jako jedynych reprezentantów potencjalnego sprzeciwu wobec wyjaławiającej duchowo kultury korporacyjnej jest bardzo znamienny. Wpływ tej formacji na postawy kontrkulturowe następnego pokolenia jest nie do przecenienia, ale jeśli przypomnimy sobie chociażby postać Jeffa Lebowskiego – weterana ruchu hipisowskiego – z filmu *Big Lebowski* (*The Big Lebowski*, 1998), to będziemy niedaleko stwierdzenia, że stosunek Coenów do owych postaw jest co najmniej ambiwalentny. Co znaczące, metonimią zachowań kontestacyjnych w *Hudsucker Proxy* są knajpa, barman i zabawa sylwestrowa. Pojawiają się więc tylko te elementy, które stanowią o swobodnym stylu bycia kontestatorów. Treści i przesłania (choćby zawarte w bitnikowskiej poezji), często zabarwione gorzkim rozrachunkiem z amerykańską demokracją i wymierzone w skostniały porządek społeczny, są tutaj nieobecne.

Wprowadzenie kontekstu bitników służy jeszcze jednemu celowi. Ich obecność wytwarza napięcie pomiędzy postawami indywidualistycznymi, którym hołdują, a postawami masowymi, które są nierozzerwalną częścią kultury korporacji Hudsuckera (oraz koncernu prasowego wydającego „The Manhattan Argus”). To napięcie zostało zresztą zdiagnozowane i opisane w niezwykle wpływowej w tamtym czasie publikacji Williama Whyte'a *The organization man*, wydanej po raz pierwszy w 1956 roku. Autor ów stawia tezę, że przeciętny Amerykanin w drugiej połowie lat pięćdziesiątych zdecydowanie preferował postawy kolektywistyczne, a nie indywidualistyczne¹⁵. Z drugiej strony Whyte dostrzegł niebezpieczeństwo z tego wynikające, zwłaszcza na polu zarządzania

¹⁴ Zob. [online] <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Hula-hoop>>, dostęp: 18.10.2013.

¹⁵ Zob.: W. H. Whyte, *The organization man*, Philadelphia, Pennsylvania 2002.

oraz w systemie korporacji, gdzie indywidualizm i kreatywność często dawały – jego zdaniem – lepsze wyniki.

Druga połowa lat pięćdziesiątych w Stanach Zjednoczonych sprzyjała kreowaniu postaw antyindywidualistycznych. Jak pisze historyk Hugh Brogan: „Ogólnie biorąc, czasy Eisenhowera stanowiły okres wygodnego letargu”¹⁶. Pragnienie świętego spokoju w tych latach było z pewnością elementem wpisanym w historyczną cykliczność i zmienność nastrojów społecznych. Nastąpiło wtedy konieczne odreagowanie po niezwykle burzliwych czasach. W społeczeństwie prym wiodła generacja, dla której kluczowym doświadczeniem była wciąż druga wojna światowa (nieprzypadkowo przeciw prezydenturę sprawował generał armii amerykańskiej). Początek lat pięćdziesiątych również nie należał do spokojnych ani na arenie międzynarodowej (konflikt koreański), ani w polityce wewnętrznej (rosnąca histeria antykomunistyczna, apogeum mccartyzmu). Na tym tle zwłaszcza druga kadencja Eisenhowera (a w tym czasie rozgrywa się przeciw akcja *Hudsucker Proxy*) gwarantowała prawdziwe społeczne odprężenie. Wtedy też najmocniej przejawiał się duch pokolenia nazwanego *Silent Generation*, urodzonego pomiędzy latami wielkiego kryzysu a drugą wojną światową. Pokolenie zmęczone historycznymi wstrząsami zaczęło hołdować postawom eskapistycznym. Na czele wyznawanych wartości lokowały się wtedy: kariera, rodzina, konsumpcja, i... właśnie święty spokój. Jest w filmie Coenów zresztą kapitalna scena obrazująca ów odwrót od zachowań dyktowanych Wielkimi Zobowiązaniami Społecznymi ku motywacjom czysto prywatnym. Mam na myśli jedyną skuteczną w *Hudsucker Proxy* próbę samobójczą samego prezesa korporacji. Motywacja jego postępuku na poziomie rozumienia działań postaci filmowych jest w pierwszej chwili dość niejasna. Wydaje się, że aktualnie urzędującego prezesa wielkiej korporacji do samobójczego skoku w czasie posiedzenia jej zarządu może pchnąć tylko i wyłącznie widmo bankructwa. Taki desperacki akt podyktowany był zazwyczaj poczuciem odpowiedzialności, honorowymi zobowiązaniami, w najgorszym razie następował pod wpływem grupowej presji. Scena, którą w kinie oglądaliśmy wielokrotnie, w *Hudsucker Proxy* wprowadza nas w konfuzję, gdyż skok Waringa Hudsuckera następuje w chwili prosperity, gdy ceny akcji osiągają największy w historii firmy poziom, a zarząd i udziałowcy już liczą w skupieniu swoje gigantyczne dywidendy. Jedyną odbiorczą hipotezą wyjaśniającą ten czyn może być podejrzenie Waringa Hudsuckera o jakiś rodzaj zaburzeń psychicznych. Tym większe nasze zaskoczenie, gdy w scenie z Waringiem jako aniołem dowiadujemy się, że motywacja samobójczego skoku była czysto osobista – bohater nie mógł się pogodzić z utraconą miłością.

Jednym z najważniejszych zjawisk ery Eisenhowera i *Silent Generation* był triumfalny pochód wszelkich form konsumeryzmu. Pisałem już, że najważniejszy symboliczny gadżet *Hudsucker Proxy*, czyli *hula-hoop* (ale również *frisbee* i słomka do drinków) pełni funkcję metonimii kreowania dóbr na rynku.

¹⁶ H. Brogan, *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, tłum. E. Macauley, Wrocław – Warszawa – Kraków 2004, s. 668.

W quasi-dokumentalnych materiałach, które pojawiają się na ekranie, widzimy również fascynację sprzętami gospodarstwa domowego. Bohaterowie żyją w czasach ekspansywnej reklamy: prasowej, radiowej i telewizyjnej, której celem jest często kreowanie sztucznego popytu. Świat korporacji *Hudsuckera* to świat nieustającej konsumpcji. Nawet jego rewers, czyli pojawiający się w filmie bitnicy, zredukowani zostali do wymiaru konsumpcyjno-barowego. Ekonomia tak naprawdę jest czynnikiem spajającym narrację oraz dokonane przez braci Coen wybory ikonograficzne, w których dominują nawiązania do czasów *New Dealu*. Pod powierzchnią estetyczności toczy się dyskurs, w którym spór toczą najważniejsze w dwudziestym wieku szkoły globalnej ekonomii. W tym kontekście znów istotny wydaje się moment tworzenia scenariusza *Hudsucker Proxy*. Początek lat osiemdziesiątych to całkowity krach ekonomii popytowej znaczonej nazwiskiem Johna Maynarda Keynesa. Kosztochłonna wojna w Wietnamie oraz kryzys energetyczny doprowadziły do zastoju gospodarczego, którego konsekwencją była recesja przy jednoczesnym wzroście inflacji. Do łask zaczynają wracać koncepcje neoklasyczne oparte na teorii Smitha. Triumfują ekonomiści spod znaku monetaryzmu i szkoły chicagowskiej. To ich teorie zdeterminują poglądy gospodarze czasów Reagana. Narracja historyczna w filmie Coenów zostaje poprzez ten aspekt uzupełniona o *glossę* ekonomiczną.

W *Hudsucker Proxy* Coenowie wyrażają przekonanie o możliwości wyjścia poza obręb fikcji i *de facto* uprawomocniają swoje autorskie podejście oraz usprawiedliwiają moralistyczne nastawienie, które jest tak bardzo nieoczywiste dla interpretatorów ich twórczości, definiujących ją tylko przez pojęciowy pryzmat „sztuki wyczerpania”. Postawa taka koresponduje z koncepcjami tych badaczy, którzy konsekwentnie ukazują możliwość doświadczania historyczności w tekstach postmodernistycznych. Pisze Linda Hutcheon: „Postmodernizm podejmując charakterystyczne dla siebie próby zachowania autonomii estetycznej wciąż jednak zwraca tekst ku »światu«, potwierdza i zarazem podważa formalistyczną wizję. Ale nie wymaga to powrotu do świata »zwykłej rzeczywistości«, jak dowodzili niektórzy, »świat«, w którym tekst sam się sytuje, jest »światem« dyskursu, »światem« tekstów i intertekstów. Ten »świat« łączy bezpośrednio więzy ze światem empirycznej rzeczywistości, ale on sam nie jest ową empiryczną rzeczywistością. Jest truizmem we współczesnej krytyce, że realizm stanowi w istocie zespół konwencji, że prezentacja rzeczywistości nie jest identyczna z samą rzeczywistością. Historiograficzna metapowieść kwestionuje zarówno każde naiwnie realistyczne pojęcie prezentacji, jak i wszelkie równie naiwne tekstualistyczne lub formalistyczne sądy o całkowitej separacji sztuki od świata”¹⁷.

¹⁷ L. Hutcheon, dz. cyt., s. 383.

Bibliografia

- Altman R., *Gatunki filmowe*, tłum. M. Zawadzka, Warszawa 2012.
- Bergan R., *The Coen brothers*, London 2000.
- Booker M. K., *Postmodern Hollywood. What's new in film and why it makes us feel so strange*, Westport Connecticut, London 2007.
- Brogan H., *Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki*, tłum. E. Macauley, Wrocław – Warszawa – Kraków 2004.
- Cavell S., *Pursuits of happiness. The Hollywood comedy of remarriage*, Harvard 1981.
- Ćwikiel A., *Metropolis albo z archiwum filmowej ikonografii*, w: *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2004.
- Garbicz A., Klinowski J., *Kino, wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż pierwsza. 1913–1949. Wydanie poszerzone*, Kraków 2007.
- Hutcheon L., *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, w: *Postmodernizm*, red. R. Nycz, Kraków 1997.
- Levine J., *The story of two American filmmakers*, Toronto, Ontario 2000.
- Palmer R. B., *Classic Hollywood Redivivus. "The Hudsucker Proxy" and "O Brother, Where Art Thou?"*, w: *Contemporary film directors. Joel and Ethan Coen*, Urbana and Chicago 2004.
- Plesnar Ł. A., *Hollywood: pod znakiem Wielkiego Kryzysu*, w: *Historia kina*, t. 2: *Kino klasyczne*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2011.
- Robson E., *From "The Hudsucker Proxy" to "Fargo". A different concept, a different kind of film*, "Post Script. Essays in Film and the Humanities" Winter/Spring 2008, vol. 27, no. 2.
- Whyte W. H., *The organization man*, Philadelphia, Pennsylvania 2002.
- Zyto K., *Joel i Ethan Coenowie – paradoksy podmiotu cynicznego*, w: *Mistrzowie kina amerykańskiego*, red. Ł. A. Plesnar, R. Syska, Kraków 2010.

Streszczenie

Na przykładzie filmu *Hudsucker Proxy* braci Joela i Ethana Coenów autor stara się udowodnić, iż teksty postmodernistyczne są otwarte na doświadczenie historyczności. Wychodzi przy tym poza tradycyjne umiejscawianie kina tych twórców w obrębie postmodernistycznego paradygmatu. Ukazuje – postulowaną przez kanadyjską badaczkę Lindę Hutcheon – podwójną możliwość otwierania się dzieła na kategorię historyczności: jako formę rekonstrukcji przeszłości, jego zwizualizowania na ekranie, tudzież użycie historii jako maski, z za której mówi się o problemach współczesnego świata. Strategia ta jest realizowana w *Hudsucker Proxy* na kilka sposobów: przez gatunkowe nawiązania i aluzje do kina lat trzydziestych i czterdziestych XX wieku, przez zabiegi kwestionujące realizm oraz przez bezpośrednie przedstawienie konkretnego okresu historycznego (druga połowa lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku). W centrum refleksji nad twórczością braci Coen staje zaś kwestia relacji między „tekstem” a „światem”.

Summary

Post-modernism and historicity.
***The Hudsucker Proxy* by Coen brothers**

The author of the article tries to prove that post-modernist texts are open to an experience of historicity. The analysed example is *The Hudsucker Proxy* by Joel and Ethan Coen. This text goes beyond the traditional classification of these filmmakers'

works within the post-modernist paradigm. It portrays the double possibility of opening of this work to the category of historicity that is claimed by the Canadian researcher Linda Hutcheon: it is a form of reconstruction of the past, visualisation of the work on the screen, and the use of history as a mask behind which problems of the modern world are discussed. That strategy is realised in *Hudsucker Proxy* in a few ways: through references and quotations to the cinema of the 1930s and 1940s, through interventions questioning realism and through the direct depiction of the specific historical period (the second half of the 1950s). The central topic of reflections on works of the Coen brothers is the relationship between “the text” and “the world”.

Dominika Kozera

Wirtualna Alicja – historia Alicji w Krainie Czarów napisana na nowo

Słowa kluczowe: *rewriting*, gra wideo, wirtualny, wersja, hipertekst, hipotekst

Key words: *rewriting*, video game, virtual, version, hypertext, hypotext

Chociaż *rewriting* nie jest wynalazkiem postmodernistycznym, przepisywanie na nowo historii już znanych przeżywa obecnie swój renesans. We współczesnej kulturze nastąpił wysyp utworów, które powracają w coraz to innym wydaniu (np. filmy *Maleficent*, *Hercules* czy *Into the woods*). Największą popularnością cieszy się oczywiście klasyka, która jak pisze David Cowart: „po prostu korzysta na byciu przywróconą pamięci czytelników”¹ (czy też widzów), jako że powinna być ona reinterpretowana dla każdej epoki na nowo. Inspirowanie się powstałymi już tekstami i ich postmodernistyczne odtworzenie wiąże się jednak z ryzykiem bycia mało oryginalnym – „zwyczajnym epigonem”². Poza tym symbiotyczna relacja między dziełem inspirowanym a tym, które inspiruje (hipertekstem a hipotekstem według nazewnictwa Gerarda Genetta)³, może zaszkodzić temu pierwszemu.

Ciekawym rozwiązaniem jest przełożenie klasyki na język wirtualny. Różnica wówczas nie leży wyłącznie w strukturze czy formie, ale też w idei, gdyż „granie w grę komputerową oferuje zmysłom większy zakres bodźców niż czytanie powieści czy oglądanie filmu”⁴. Z tego powodu łatwiej jest odciąć się od zależności przekładu (*guest text* według terminologii Cowarta), od jego hipotekstu (*host text*), jako że „poczucie sprawstwa, jakie gra daje jednostce wyrażającej swe znaczenia w działaniu, a nie tworzącej ich poprzez interpretację, przemawia za tym, że jest to inna jakość”⁵.

Tak dzieje się w przypadku alternatywnej wersji powieści *Alicja w Krainie Czarów* i *Po drugiej stronie lustra* autorstwa Lewisa Carrolla. Klasyki te zostają napisane zupełnie na nowo w formie przygodowych gier akcji zaprojek-

¹ D. Cowart, *Literary symbiosis: The reconfigured text in twentieth-century writing*, tłum. własne, Athens 2012, s. 10.

² Tamże.

³ „Ten typ relacji [...] nazywać będę hipertekstualnością. Rozumiem przez to każdą relację łączącą tekst B (który będę nazywał hipertekstem) z tekstem wcześniejszym A (który będę oczywiście nazywał hipotekstem), na który tekst B zostaje przeszczepiony w sposób nie mający nic wspólnego z komentarzem”. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, Kraków 1992, s. 322.

⁴ J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2006, s. 10.

⁵ Tamże, s. 131.

towanych przez Americana Jamesa McGee. *American McGee's Alice* i jej udany (a zarazem nieudany dla wielu) sequel *Alice: Madness Returns* jako wirtualna wariacja dzieł Carrolla przenosi oryginalne znaczenie tych hipotezów w inny wymiar. Wymiar niedostępny dla rewrityngu w postaci książki czy filmu. Nic w tym dziwnego, skoro „sensy generowane poprzez grę są odmienne niż sensy tworzone w procesie lektury”⁶.

Zaczytywanie się w historii Alicji przedstawionej w powieściach Carrolla jest oczywiście zajęciem absorbującym ze względu na podanie skomplikowanej fabuły w bardzo przystępny sposób. Należy jednak pamiętać, że tylko nieliczni zdołają błyskotliwie zbudować świat tej opowieści, bazując wyłącznie na utworze pisanym. Wszakże „czytanie to kognitywne budowanie znaczeń podczas spotkania z tekstem”⁷ i nie każdy ma takie same predyspozycje twórcze. Nie każdy również będzie w stanie samodzielnie wejść na wszystkie poziomy interpretacyjne powieści Carrolla. Przeniesienie Alicji w świat wirtualny pozwala na pobudzenie wyobraźni na innym szczeblu, ponieważ „gra pozwala nam aktywnie wyrażać znaczenia”⁸.

Najlepiej jest to widoczne na przykładzie – wprowadzonego przez Gerarda Genette’a – pojęcia fokalizacji, która odnosi się do punktu widzenia i wprowadza rozróżnienie na „tych, którzy widzą a tych, którzy mówią/działają”⁹. Podczas tradycyjnej lektury Alicji podział ten będzie oczywisty. W grze natomiast „obydwa rodzaje działań często łączą się w jedno”¹⁰, co jest typowe zwłaszcza dla drugiej części gry *Alice: Madness Returns*, gdzie gracz „nie tylko steruje postacią, ale i [...] kamerą”¹¹. Już od razu po intro można zdecydować, czy włączyć tryb pierwszoosobowy, czy podążać za Alicją niczym jej cień, który widzi wszystko i o wszystkim decyduje. Przełączenie kamer może nastąpić w dowolnym momencie, co umożliwi łączenie różnych punktów widzenia. To z kolei sprawia, że „gracz nie tylko ogląda wydarzenia jako widz [...], ale jest też aktorem (a raczej postacią zanurzoną w diegezie)”¹², co w końcu pozwala łączyć te „dwa poziomy jako świadomy uczestnik zdarzenia wizualnego”¹³.

Nie należy to do najłatwiejszych zadań podczas studiowania tekstu czytelnego. Doznania proponowane przez McGee są pod tym względem intensywniejsze, gdyż polegają na znanej zasadzie akcja–reakcja, która pobudza zaangażowanie gracza i podtrzymuje je cały czas na wysokim poziomie. W innym razie awatar zginie i trzeba będzie powtarzać daną przygodę od ostatniego punktu kontrolnego, co zwłaszcza na poziomie „Koszmar” może być dość frustrującym doświadczeniem. Takowym może być też samo zetknięcie się czytelnika traktującego dzieła Carrolla dosłownie i poważnie ze światem przedstawionym gry.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 91.

¹⁰ Tamże.

¹¹ Tamże, s. 90.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

Mroczny klimat – „chwilami mocno psychotyczny”¹⁴, biegająca z nożem Alicja w zakrwawionym białym fartuszkach oraz zmieniona fabuła mogą niektórym nie przypaść do gustu. Należy jednak pamiętać, że propozycja McGee to alternatywa ukazująca perypetie Alicji Liddell w innym świetle. Do gry wprowadzono wiele zmian, choć aluzje do hipotez i dialog z oryginalną wersją są bardzo wyraźne, co potwierdza, że idea rewingu została zachowana.

Pierwsze kroki Alicji w świecie gier wideo

Alicja w Krainie Czarów nie byłaby kompletną opowieścią transmedialną¹⁵, gdyby jej historia nie pojawiła się również pod postacią gry komputerowej. Osobą, która zrealizowała to dopełnienie, jest amerykański projektant gier komputerowych American James McGee. Przyczynił się on do powstania wielu znanych projektów, takich jak *Doom II: Hell on Earth*, *Quake*, *Quake II* czy *The Sims*. Zwłaszcza na podstawie pierwszych trzech tytułów można dostrzec jego zamiłowanie do psychodelicznych form i utrzymania mrocznej stylistyki. Stały się one notabene charakterystycznymi elementami twórczości amerykańskiego designera. W 1999 roku McGee zaczął pracować w Electronic Arts na stanowisku dyrektora kreatywnego¹⁶. Wówczas to po raz pierwszy sięgnął po powieści Lewisa Carrolla w celu utworzenia wirtualnej wersji przygód Alicji w Krainie Czarów, która została wydana w 2000 roku z przeznaczeniem dla platformy PC.

McGee, wykorzystując doświadczenie zdobyte podczas tworzenia wspomnianych wyżej tytułów, wymyślił grę na bazie silnika graficznego *Quake III: Arena* generującego obraz 3D w czasie rzeczywistym¹⁷. Zastosowanie takiej techniki umożliwia wyświetlanie obrazu jako trójwymiarowego i teksturowanego, co dla gracza oswajającego się ze światem przedstawionym gry ma niebagatelne znaczenie. Dzięki zaawansowanej oprawie graficznej gra jest bowiem bardziej realistyczna, co bezpośrednio przekłada się na intensywność zmagania gracza i jego/jej immersję w świat wirtualny. W trakcie analizy oprawy graficznej trzeba oczywiście pamiętać, że *American McGee's Alice* to gra z 2000 roku, więc nie można jej porównywać pod względem technicznym do symulacji rzeczywistości z np. *Skyrim* czy *Far Cry 3* z 2012/2013 roku. W przypadku realiów technologicznych przypadających na rok 2000 oferowa-

¹⁴ M. Nowicki, *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://www.gram.pl/artukul/2011/06/27/alice-madness-returns-recenzja.shtml>>, dostęp: 16.05.2015.

¹⁵ Pojęcie to (ang. *transmedia storytelling*) zostało wprowadzone przez amerykańskiego medjoznawcę Henry’ego Jenkinsa. Definiuje on opowieść transmedialną jako „wielowątkową i zróżnicowaną historię, która odślaniana jest na różnych platformach medialnych, przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w tworzenie i rozwijanie fikcyjnego świata”. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 260.

¹⁶ N. Shachtman, *The great American (McGee) game*, [online] <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2000/12/40726?currentPage=2>>, dostęp: 16.05.2015.

¹⁷ A. Orman, *American McGee's Alice – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/american-mcgee-s-alice,1565,1.html>>, dostęp: 16.05.2015.

na grafika w *American McGee's Alice* jest bardzo przyzwoita i „poraża swym pięknem i bogactwem detali”¹⁸.

Oprawa graficzna to jedno, a wykorzystanie jej do zbudowania niepowtarzalnej atmosfery to drugie. Śmiało można stwierdzić, że z biegiem lat i rozwojem możliwości w tej sferze *American McGee's Alice* trzyma się wyśmienicie, dorównując „klimatycznym potęgom” – takim tytułom jak *Gothic* czy *Planescape: Torment*. Powodem tego są nieszablonowe zastosowania graficzne. Przykładowo, w pewnym momencie gry „będziemy musieli się zmniejszyć, żebyśmy mogli kontynuować pogoń za królikiem (zupełnie jak w książce)”¹⁹. Świat wówczas widziany oczami Alicji „zza mlecznobiałej mgły” zmieni się nie do poznania w bezkresną przestrzeń z monstrualnymi roślinami i owadami. W innym miejscu natomiast ciężko będzie odróżnić podłogę od sufitu, ponieważ „otoczenie zmienia się w spiralę materii”²⁰. Zastosowanie takich zabiegów wzmacnia wrażenia gracza i utwierdza go w realizmie świata przedstawionego.

Obok grafiki najistotniejszymi komponentami każdej gry są rozgrywka i oczywiście fabuła. Ta druga decyduje tak naprawdę o sukcesie danej produkcji. McGee zapewne miał to na uwadze, nawiązując do świata przedstawionego dzieł Carrolla podczas tworzenia swojej wirtualnej wersji Alicji. Jak zauważa trafnie Alan Orman, McGee „czierpie z książki bardzo wiele”²¹. Wykorzystuje te same postacie czy wątki fabularne, nadając im oczywiście inny, mroczniejszy klimat. Możliwe jest to dzięki wprowadzeniu nowych rozwiązań podkreślających aspekty psychologiczne.

Alicja w pierwszej części gry traci rodziców i siostrę w wyniku pożaru, co sprawia, że załamuje się psychicznie i traci kontakt z rzeczywistością. Bohaterka przebywa w *Rutledge Asylum* – zakładzie psychiatrycznym, gdzie pod okiem doktora Hieronymousa Wilsona jest poddawana różnym terapiom, a ich dokładne rezultaty i przebieg choroby pacjentki opisane są w jego książeczce (ang. *casebook*). Z niej właśnie dowiadujemy się, że Alicja Liddell w wieku siedmiu lat była świadkiem tragicznego pożaru, który wybuchł w domu, i jest hospitalizowana od prawie 10 lat (wpisy są datowane na okres między 4 listopada 1864 a 24 sierpnia 1874 roku). Przeczytanie rejestru zapisów historii choroby Alicji wprowadzają gracza w fabułę i stanowią „niezły przedsmak dania głównego”²², które od samego początku emanuje swoim specyficznym klimatem.

W czasie swojego pobytu w szpitalu dziewczyna doświadcza silnych halucynacji. W jednej z nich widzi szaro-białego królika z odkształconymi wąsami i pożółkłymi zębami ubranego w czerwony frak, który krzyczy „Uratuj nas Alicjo!”. Intensywność doświadczenia powoduje, że bohaterka traci kontakt z rzeczywistością i podąża za nim do Krainy Czarów – całkowicie odmiennej od tej opisaney w książkach Carrolla. W grze jest to bowiem miejsce mroczne

¹⁸ Tamże.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

²² Tamże.

i upiorne, a napotkane wrogie postacie stanowią jej doskonale pod tym względem uzupełnienie. Utrzymanie takiego ponurego, miejscami straszego klimatu jest możliwe dzięki zaprezentowaniu głównej postaci jako osoby nie zrównoważonej psychicznie.

Umieszczenie awatara w zakładzie psychiatrycznym jest trafnym zabiegiem, jako że odbiorca nie wie do końca, czy wydarzenia są urojeniami Alicji, jej snem, czy dzieją się na jawie. Tak samo, jak stan psychiki bohaterki, tak i Kraina Czarów jest miejscem uszkodzonym, gdzie dominują mrok, sarkazm i nastrój grozy. Głównym zadaniem jest pokonanie Królowej Kier – bezlitosnej dyktatorki, która odpowiada za obecną kondycję krainy, będącej *de facto* odzwierciedleniem choroby psychicznej tytułowej bohaterki. Pokonanie Królowej to jedyny sposób, by odzyskać równowagę i wydostać się z zakładu dla obłąkanych. Zwycięstwo nie tylko uratuje zmagającą się z problemami dziewczynę, ale również ocali Krainę Czarów. Zadanie to nie należy jednak do najłatwiejszych, gdyż Alicja od pierwszego spotkania z Królową zauważa fizyczne podobieństwo okrutnej rywalki do swojej starszej siostry Lizzie, co oznacza także konfrontację z własnymi wspomnieniami.

Podczas podróży po Krainie Czarów bohaterka spotyka postacie znane z dzieł Carrolla. Niezwykle osobliwy jest jej główny sojusznik, czyli kot z Cheshire. W wirtualnej wersji jest on przedstawiony jako duży kocur wychudzony do tego stopnia, że widać mu kości, posiadający maniackalny, szeroki uśmiech uwidaczniający żółte zęby i okropnie długą szyję. Kot z Cheshire to przewodnik Alicji po Krainie Czarów, który dając wskazówki swojej podopiecznej, często ucieka się do niejasnych zagadek. Nosi on kolczyk w prawym uchu, a jego brudnoszara skóra pokryta tatuażami sprawia wrażenie niezdrowej i suchotniczej. Podobnie jak literacki pierwowzór, wirtualny kot z Cheshire potrafi być niewidzialny i można przywołać go w dowolnym momencie w celu wyjaśnienia bieżącej misji. Poza nim w grze pojawiają się też inne znajome postacie, takie jak Pan Gąsienica, Marcowy Zając, Popielica czy Księżna. Na szczególną uwagę zasługuje występujący jako szkielet Smok Jabberwock, który uosabia poczucie winy głównej bohaterki za śmierć jej rodziny (podczas walki w jego pieczarze Jabberwock oskarża dziewczynę o bierność w momencie, gdy wybuchł pożar). Nie zabrakło też monstrualnego z niezdrowo wyglądającą zieloną cerą Szalonego Kapelusznika, choć w tej wersji to psychopata wymyślający mechanizmy i tworzący urządzenia mechaniczne z wykorzystaniem elementów ludzkiego ciała. Ogólnie, „w grze pojawia się ponad 30 różnych postaci, z których większość jest bezpośrednio zaczerpnięta z pierwowzoru, pozostałe niewystępujące w książce także zostały stworzone na jej podstawie”²³. Dla napotkanych postaci trzeba wykonać poszczególne questy, co momentami przypomina konwencję RPG.

Wykorzystanie takiej techniki jest oczywiście celowe – gracz ma wykonać zadania, którym towarzyszy nie tylko skupienie, ale też zabawa. Tutaj

²³ *American McGee's Alice – recenzja gry*, [online] <<http://www.gryonline.pl/S020.asp?ID=227&STR=6>>, dostęp: 16.05.2015.

poczucie przyjemności „płynie w znacznej części ze sprawowania kontroli i silnie z nią związanego wrażenia *bycia tam*, pogłębianego właśnie poprzez związek między decyzjami podejmowanymi przez gracza a zachowaniami reprezentującej go postaci”²⁴. Przyjemność jest wzmocniona również przez doświadczenia sensoryczne. Specyficzna muzyka (autorstwa Chrisa Vrenna) typowa dla filmów grozy jest mocnym punktem gry – buduje „niepowtarzalny, mistyczny klimat”²⁵. Dzięki temu „lechtani cudowną muzyką, utożsamiamy się z bohaterką, wpadamy w głęboki trans i doznajemy tych samych uczuć, co nasza podopieczna”²⁶. Do wrażeń słuchowych, można dorzucić doznania płynące z rozgrywki.

American McGee's Alice to gra typu TPP (z ang. *third-person perspective*), w której gracz obserwuje świat przedstawiony zza pleców kierowanej bohaterki. Sterowanie awatarem w taki sposób daje grającemu możliwość zapoznania się ze światem przedstawionym, postaciami, jak też ułatwia obserwowanie własnych poczynań. Gracz musi stoczyć mnóstwo potyczek, niekiedy brutalnych i opartych na szybkim „koszeniu” przeciwników za pomocą efektywnych „finisherów” (specjalnych ruchów kończących pojedynki). Ten element rozgrywki został zaczerpnięty z gier typu *hack'n'slash* (z ang. *hack* – rąbać i *slash* – ciąć), w których „dominującą rolę w rozgrywce odgrywa zabijanie potworów, zdobywanie doświadczenia i rozbudowywanie statystyk postaci”²⁷. Przykładami są chociażby gry z serii *Diablo*, *Dungeon Siege*, *Loki* czy *Titan Quest*. Tak samo jak w przypadku ww. tytułów, podobnie i tu duże znaczenie ma taktyka walki z przeciwnikiem i wiążący się z nią dobór broni. Trzeba przyznać, że arsenał, którym dysponuje Alicja, jest niezwykle pomysłowy, zaczynając od Trupiego Koncerza (ang. *Vorpals Blade*) wyglądającego jak zakrwawiony nóż kuchenny przez rzucane walety (ang. *jacks*), które odbijają się od ściany i ranią wszystko co popadnie, a na różdżce lodu (ang. *icewand*) funkcjonującej zarazem jako miotacz lodu i broń defensywna skończywszy. Dodatkowo wprowadzono narzędzie walki o nazwie Laska Oka (ang. *Eyestaff*), której części zostały rozrzucone po całej Krainie Czarów. Zadaniem Alicji jest zebranie tych elementów w celu zdobycia formalnej władzy i pokonania złej Królowej.

W tym momencie warto podkreślić, że oprócz niezliczonych pojedynków, kolekcjonowanie zaczarowanych przedmiotów (lub ich fragmentów) odgrywa znaczącą rolę w odkrywaniu świata przedstawionego. Emblematy te są mniej lub bardziej powiązane z fabułą, jednakże same ich zbieranie wzbudza w grającym potrzebę eksploracji i kompletowania wyznaczonych zadań. Dzięki temu zabiegowi gracz nie tylko jest skupiony na zdobywaniu doświadczenia, ale też angażuje się w przedstawione wydarzenia, odrzucając irracjonalne elementy gry. Innymi słowy, w trakcie rozgrywki przeżywa, a nie chłodno kalkuluje. Z tego też powodu, istnienie pewnych mechanizmów – waletów, które odbijają

²⁴ M. Filiciak, dz. cyt., s. 89.

²⁵ A. Orman, dz. cyt.

²⁶ Tamże.

²⁷ Gry-Online, słownik gracza, [online], <<http://www.gry-online.pl/sownik-gracza-pojecie.asp?ID=103>>, dostęp: 16.05.2015.

się od ściany i ranią wyłącznie przeciwników bohaterki czy śmiertelności zegarka, który zamraża czas – nie zostaje poddane krytycznej analizie. Podobnym punktem spornym może okazać się rozgrywka na ostatnich poziomach gry, które przypominają wnętrze człowieka. Alicja przechodzi z lokacji przypominającej szyję do głowy, gdzie następuje konfrontacja z Królową Kier. Oczywiście, osadzenie ostatecznego pojedynku w takim miejscu podkreśla metaforyczne przesłanie walki – Alicja nie tylko zmagą się z Czerwoną Królową, ale też i z samą sobą. Co prawda, pokonanie Królowej, które stanowi niewytłumaczalne rozwiązanie wszystkich problemów, z jakimi zmagą się i bohaterka i Kraina Czarów, powinno zostać zakwestionowane przez grającego. Jednakże zafascynowany kończeniem rozgrywki gracz w trakcie walki nie będzie rozważał logiki stojącej za daną konfiguracją. Refleksje mogą przyjść później, po zakończeniu gry, przeciwnie do doświadczeń czytelnika, zwykle analizującego i wychwytyującego mankamenty fabuły w celu lepszego zrozumienia tekstu.

Dalsze losy cyfrowej Alicji

American McGee's Alice kończy się animacją, w której Kraina Czarów przemienia się w cudowne miejsce. Główna bohaterka spogląda na dwunasty rozdział książki Lewisa Carrolla pt. *Żyli długo i szczęśliwie*, zamyka ją i opuszcza teren zakładu psychiatrycznego, trzymając w jednej ręce walizkę, a w drugiej czarnego kota. Otwarte zakończenie umożliwiło wprowadzenie po jedenastu latach sequela opowiadającego o dalszych losach Alicji.

Po sukcesie, jaki odniosła pierwsza część gry, fani zaczęli wyczekiwać z niecierpliwością dalszego ciągu wirtualnej historii Alicji, zwłaszcza że plotki o jej powstaniu pojawiły się niedługo po wprowadzeniu *American McGee's Alice*. Jak twierdzi twórca tych gier, luksus słuchania opinii graczy przez 10 lat przyniósł ulepszenie systemu walki i pomógł zniwelować błędy, które pojawiły się w pierwszej części²⁸. W wywiadzie dla „The Guardian” McGee podkreślał, że podstawą *Alice: Madness Returns* jest narracja. Trudno się z nim nie zgodzić, gdyż i tym razem motywy odnoszące się do dzieł Carrolla zostają zgrabnie ze sobą połączone w nową całość, którą wiąże przemyślana fabuła.

Mimo upływu jedenastu lat od tragicznego pożaru, dziewiętnastoletnia Alice Liddell nadal obwinia się o śmierć swoich bliskich. Mieszka w sierocińcu zarządzanym przez psychiatrę Agnusa Bumby’ego, który wykorzystuje metodę hipnozy do wymazywania pamięci swoich podopiecznych. Prywatne seanse powodują, że Alicja traci większość wspomnień, jednakże męczą ją koszmarne halucynacje, a w snach powraca Kraina Czarów. Jest to rodzaj mechanizmu obronnego. Bohaterka ucieka zatem do magicznego świata, by odzyskać wspomnienia. Na miejscu dowiaduje się od swojego przewodnika, którym jest

²⁸ S. Boxer, *Alice: Madness Returns – American McGee goes back to Wonderland*, [online] <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/22/alice-madness-returns-american-mcgee>>, dostęp: 16.05.2015.

oczywiście kot z Cheshire, że Kraina została częściowo zdewastowana przez niszczycielską siłę Infernal Train.

Alicja spotyka postacie wprowadzone w pierwszej części gry, m.in. mądrego Pana Gąsienicę, Księżną, Popielnicę, Szalonego Kapelusznika, Marcowego Zająca z mechanicznymi nogami, który w *Alice: Madness Returns* pełni bardziej antagonistyczną rolę. Obok znanych, pojawiają się także nowe stworzenia, w tym liczni przeciwnicy. Znaczna część gry poświęcona jest walce z podrzędnymi wrogami, takimi jak Podstępne Ruiny, które są stertą rupieci składającą się z głów lalek i silników wytwarzających uciążliwe ilości smogu.

Głównym celem bohaterki jest uratowanie magicznego miejsca i pokonanie tajemniczego Lalkarza (ang. *Doll Maker*), który niszczy Krainę Czarów przy użyciu ognistej lokomotywy (Infernal Train) będącej zapowiedzią wprowadzenia ery industrialnej. Tak jak w poprzedniej części, podobnie i w tu główny boss²⁹ wykazuje zaskakujące podobieństwo do doktora – postaci ze świata, w którym Alicja żyje naprawdę. Lalkarz, który zamienia Szalone Dzieci w lalki, pełni zatem funkcję *alter ego* Angusa Bumby'ego wysługującego się znalezionymi sierotami. W ostatniej części gry okazuje się, że to właśnie on jest odpowiedzialny za pożar w domu rodziny Liddellów. Pokonanie go jest więc konieczne, by przywrócić ład nie tylko w Krainie Czarów, ale też by zrekonstruować traumatyczne przeżycia z dzieciństwa, które Alicja stłumiła, tudzież uwolnić się od poczucia winy za śmierć swoich bliskich.

Zanim dojdzie do ostatecznej rozgrywki, gracza czeka mnóstwo przygód, w tym walka z Szalonymi Filiżankami, monstrualnymi lalczkami czy Eyepotami – imbryczkami na trzech pająkowatych nogach, które traktują przeciwnika wrzątkiem. Można też wykorzystać wiele tajemnych przejść po użyciu eliksiru zmniejszającego bohaterkę. Alicja wędruje zatem po różnych poziomach – z cukierkowej scenerii przejdzie do postapokaliptycznego krajobrazu ze zniszczonymi drzewami, zawalonymi szybami kopalnianymi, ruinami, by później zagościć w mechanistycznej stylistyce z kołami zębatymi, śrubami i dźwigniami na pierwszym planie (coś na podobieństwo steampunku). „Každy rozdział to inna wizja, a więc inny design. Niektóre miejsca aż proszą się o krótki przystanek, zwłaszcza że widziane w różnych trybach wyglądają inaczej”³⁰.

Kontrast pomiędzy światem realnym a Krainą Czarów jest uderzający, co odróżnia sequel od pierwszej części gry. „Bohaterkę spotykamy w XIX-wiecznym Londynie, przedstawionym wręcz naturalistycznie – brudnym, ponurym, zadymionym i zamieszkałym przez równie odrażające karykatury ludzi”³¹. Alicja nosi podarte ubranie, a jej czarne włosy uwypuklają anemicznie bladą cerę. W świecie rzeczywistym bohaterka jest zaledwie cieniem snującym się po ulicach miasta. Nie radzi sobie ze światem, dlatego ucieka w fantazję, by znaleźć

²⁹ Nazwa używana przez graczy służąca do określenia silnych wrogów pojawiających się na zakończeniu danego etapu.

³⁰ *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.onet.pl/recenzje/alice-madness-returns/4pft7>>, dostęp: 16.05.2015.

³¹ Tamże.

w sobie siłę i odzyskać kontrolę nad własnym życiem. W Krainie Czarów zmienia się jej wygląd zewnętrzny – na każdym poziomie (jest 6 rozdziałów) Alicja ma inny strój, począwszy od niebiesko-białej sukienki w disneyowskim stylu z kokardką związaną w kształt czaszki poprzez królewski kostium szachowy na gotyckiej stylistyce skończywszy. Sama zmiana kostiumów świadczy o tym, iż twórcy gry zadbali o walory estetyczne. A tych nie brakuje, zwłaszcza jak zestawimy początkowe miejsce akcji z Doliną Łez, do której przenosi się bohaterka w pierwszym rozdziale. „Tam obskurne, szaro-czarne ulice, tu otwarte przestrzenie, egzotyczne rośliny i mnóstwo barw”³². Kraina Czarów jest tak cudowna, jak ta przedstawiana w powieściach Carrolla. Jedenastoletnia przepaść pomiędzy częściami wirtualnej Alicji zaznacza się dobitnie w szacie graficznej, która „zachwyca kolorystyką i artystem”³³.

Podobnie jest z trybem sterowania. W *Alice: Madness Returns* „typowo platformówkowe skakanie po niesamowitych konstrukcjach jest przyjemne, bo nie trzeba się zbytnio martwić o precyzję. To ważne, gdyż przy tak wielu platformach ustawianie się do każdego skoku zniszczyłoby zwyczajnie tempo gry i grywalność w ogóle”³⁴. Walka z przeciwnikami też jest ułatwiona poprzez wprowadzenie nowych broni. Do śmiertelnego ostrza (noża, z którym bohaterka nie może rozstać się od pierwszej części) zostają dodane: strzelająca pieprzniczka, działo czajniczkowe, konik rozbijający ściany, bomba zegarowa czy parasolka pełniąca funkcję tarczy. Szeroki wachlarz wyboru oręża wprowadza dużą różnorodność w walce, co urozmaica poszczególne rozgrywki i zapobiega monotoności w grze.

Nowością w sequele jest wprowadzenie trybu *madness*. Alicja podczas walki może bowiem wpaść w szal. Wtedy jest niepokonana, a walka przybiera zupełnie innego wymiaru – zmiana kolorystyki na styl noir z wyrazistą czerwienią na broni i fartuszkowi bohaterki robi wrażenie. Mistrzowskim zagranieniem jest „operowanie pewnymi symbolami, wykorzystywanie ich jako motywów dla kolejnych map i mieszanie z tymi, stworzonymi przez Lewisa Carrolla”³⁵. To jeden z mocniejszych punktów gry. Podobnie jest z pomysłem kolekcjonowania przedmiotów wywołujących utracone wspomnienia i motywem zbierania zębów, które są odpowiednikiem punktów doświadczenia i waluty.

Zdrowie Alicji jest pokazywane w postaci płatków róż, które też można zbierać, by zwiększyć szansę na wygrywanie pojedynków trudnych do przejścia za pierwszym razem. Pokonywanie niektórych przeciwników nie należy do najłatwiejszych i czasami trzeba się solidnie natrudzić, by odnieść zwycięstwo. Na szczęście nawet w wypadku porażki (która sama w sobie jest doświadczeniem frustrującym dla grającego), gdy bohaterka ginie, rozpada się na dziesiątki niebieskawych motylów, a gracz powraca na miejsce automatycznego zapisu. Ułatwia to rozgrywkę, gdyż można skupić się na samej przygodzie, a nie na ciągłym zapisywaniu gry.

³² Tamże.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ M. Nowicki, dz. cyt.

Wprowadzenie zmian kamery jest także zabiegiem ułatwiającym przejście gry. W dowolnym momencie można przestawić perspektywę z trzecioosobowej na pierwszoosobową i na odwrót. Taka możliwość wyboru daje graczowi poczucie siły sprawczej, jako że od jego/jej decyzji zależy, w jaki sposób wydarzenia opowieści zostaną przedstawione. Co więcej, przestawianie trybu trzecioosobowego na pierwszoosobowy wzmocni intensyfikację doświadczeń, gdyż świat przedstawiony jest widziany wówczas oczami bohaterki.

Niewątpliwie wrażenia uczestnika pogłębia muzyka podkreślająca oryginalny klimat *Alice: Madness Returns*. Według recenzenta omawianej gry: „Towarzyszące nam utwory są klimatyczne, stonowane, choć niepokojące i doskonale komponują się z bieżącą akcją. Podobnie jest z dźwiękami, które niewiarygodnie trafnie podkreślają mrok i spaczenie Wonderlandu”³⁶. Ponadto w ważniejszych momentach słychać dźwięk skrzypiec będący zarazem motywem przewodnim całej wirtualnej opowieści, który pozostaje z graczem na długo po wyłączeniu gry, tak jak zresztą było w pierwszej wersji Alicji.

Nowa Era

Obie gry autorstwa Americana McGee są przykładami dobrze przemyślanych rewrityngów. Ich nieszablonowa konwencja i walory audio-wizualne wzmocniają wrażenia odbiorcy, osadzając go tym samym w realizmie świata przedstawionego onirycznych gier. Realizm połączony z fantastyką i horrorem – tylko w wirtualnym świecie takie rozwiązanie może być ukazane na tyle atrakcyjnie dla konsumenta, by pozwolić mu zanurzyć się w innej rzeczywistości. Nie chodzi tu wyłącznie o ideę eskapizmu czy nastawienie na rozrywkę, choć wspomniane zjawiska są najczęściej wymienianymi przyczynami popularności tej formy medium.

Granie wiąże się jednak z bardziej skomplikowanym procesem poznawczym i twórczym, który ma również pewne podłoże psychologiczne. Wszakże chodzi o wcielenie się w inną postać, doświadczenie jej przygód i wyrażenie swojej osobowości poprzez sterowanie wybranym awatarem. Nawet jeśli jest on narzucony przez realia danej gry, to i tak gracz decyduje, czy wybierze dany tytuł, czy też nie. Właśnie ów wybór utwierdza w odbiorcy tego medium poczucie sprawstwa, które przejawia się w aktywnej partycypacji. Gra bowiem „wzywa nas do wzięcia w niej udziału, do podjęcia różnych czynności, które mają ją uruchomić, pozwolić opanować jej interfejs i kontrolery oraz nauczyć się zbioru zasad w trakcie rozgrywki”³⁷. Oznacza to, że gracz jest cały czas w trybie „on”, a obecność tej ciągłej aktywności i gotowości do działania powoduje, że cechy rzeczywistości wirtualnej są przyjmowane z mniejszym sceptycyzmem niż w przypadku konsumowania filmów czy książek.

³⁶ P. Borawski, *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/alice-madness-returns-recenzja,5240,3.html>>, dostęp: 16.05.2015.

³⁷ J. Dovey, H. Kennedy, dz. cyt., s. 10.

Uruchomienie historii Alicji na platformie wirtualnej sprzyja rozszerzeniu oryginalnej wersji o treści, których nie dałoby się przedstawić w formie papierowej czy filmowej ze względu na ich złożony charakter. Za przykład może służyć tu wykorzystanie sekwencji ruchowych w celu wprowadzenia wątków fabularnych. Bohaterka, by odzyskać utracone na skutek amnezji wspomnienia, musi zbierać fragmenty portretu swojej rodziny, co jest możliwe dzięki m.in. czasochłonnemu skakaniu po wielopoziomowych płytach, wędrowaniu po tajemnych przejściach, otwieraniu zaworów i manewrowaniu dźwigniami. Samo ukazywanie brakujących elementów w filmie mogłoby nastąpić nie więcej niż dwa, trzy razy, a w książce byłoby trudne do opisania. Do zadań o charakterze kolekcjonerskim dochodzi też rozwiązywanie wszelkiego rodzaju łamigłówek, które są łatwe do wychycenia podczas rozgrywki i zwiedzania świata gry. Niezwykle trudno byłoby je zaprezentować w formie innej niż wirtualna.

Przygody Alicji opowiedziane za pomocą gry komputerowej zyskują zatem nowy wymiar w sensie dosłownym i metaforycznym. Dosłownym, gdyż opowieść zostaje przeniesiona w świat wirtualny. Nadanie jej znaczeń odmiennych od oryginalnej wersji i popularyzacja jej treści stanowią metaforyczne dopełnienie tego przeniesienia. Zastosowany zabieg połączenia pomysłów Lewisa Carrolla z kreatywnymi rozwiązaniami zaproponowanymi przez McGee oraz zaprezentowanie perypetii znanych postaci w nowej fabule wzbogaca historię Alicji o kolejną interpretację, co zarazem utwierdza status tej opowieści jako narracji transmedialnej.

Pojawienie się wirtualnych reinterpretacji utworów Carrolla sygnalizuje nastanie nowej ery dla tych hipotez, jako że użytkownicy nowych mediów pragną uczestniczyć w renegocjacji znaczeń. Przekłady w postaci gier komputerowych dają taką możliwość, gdyż ich odbiorcy nie tylko w nieszablonowy sposób poznają perypetie Alicji Liddell, ale też aktywnie uczestniczą w zaprezentowanych w tej opowieści wydarzeniach. Aktywność graczy nie musi wyłącznie ograniczać się w tym przypadku do samego grania.

Istotna wydaje się też możliwość dzielenia się wrażeniami z innymi graczami dzięki różnego rodzaju poradnikom wideo, które są zamieszczane chociażby na serwisie YouTube. Z jednej strony stanowią one twórczy wkład gracza, który produkuje filmik, by pozwolić innym podziwiać swoje dokonania, z drugiej mają charakter komunikatu – ich zadaniem jest wszakże poinstruowanie mniej doświadczonych graczy jak przejść daną rozgrywkę. Solucje w formie wideo są więc niczym seria konwersacji pomiędzy poszczególnymi graczami, tym bardziej że każdy filmik można skomentować i dodać własne uwagi.

Przełożenie klasyki literackiej na język wirtualny jest ciekawym rozwiązaniem, jako że utworowi inspirowanemu łatwiej uniezależnić się od hipotez, co doskonale ilustrują gry *Americana McGee*. Należy tutaj zaznaczyć, że obie wirtualne wersje *Alicji w Krainie Czarów* i *Po drugiej stronie lustra* nie są pozbawione wad. Mają pewne mankamenty techniczne i kilka pomysłów nie zostało dostatecznie wyeksploatowanych. Pomimo jednak tych braków, są to przykłady bardzo dobrych współczesnych rewingów, które łączą nowatorskie

podejście do klasyki z pewnego rodzaju artyzmem. Ich pojawienie się sygnalizuje nastanie nowej ery. Ery, w której aktywny odbiorca tworzy opowieść poprzez partycypację w wydarzeniach. Uruchomienie powieści Carrolla na wirtualnej platformie sprawia, że historia Alicji jest współtworzona przez graczy uczestniczących w złożonym procesie renegocjacji znaczeń. Tutaj zasadnicze znaczenie ma odbiorca, gdyż gra „bez udziału gracza pozostaje tekstem potencjalnym, czekającym [jedynie] na aktualizację”³⁸.

Bibliografia

- Borawski P., *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/alice-madness-returns-recenzja,5240,3.html>>, dostęp: 16.05.2015.
- Boxer S., *Alice: Madness Returns – American McGee goes back to Wonderland*, [online] <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/22/alice-madness-returns-american-mcgee>>, dostęp: 16.05.2015.
- Cowart, D., *Literary Symbiosis: The Reconfigured Text in Twentieth-Century Writing*, Athens 2012.
- Dovey J., Kennedy H., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2006.
- Filiciak, M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*. Gdańsk 2013.
- Genette, G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, Kraków 1992.
- Nowicki, M., *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://www.gram.pl/arttykul/2011/06/27/alice-madness-returns-recenzja.shtml>>, dostęp: 16.05.2015.
- Orman, A., *American McGee's Alice – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/american-mcgee-s-alice,1565,1.html>>, dostęp: 16.05.2015.
- Shachtman, N., *The Great American (McGee) Game*, [online] <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2000/12/40726?currentPage=2>>, dostęp: 16.05.2015.

Streszczenie

Alicja w Krainie Czarów i jej kontynuacja *Po drugiej stronie lustra* doczekały się wielu alternatywnych wersji, jako że idea rewingingu od zawsze cieszyła się dużą popularnością. Ciekawym rozwiązaniem jest przełożenie klasyki Lewisa Carrolla na język wirtualny w formie przygodowych gier akcji: *American McGee's Alice* i *Alice: Madness Returns*. Różnica wówczas nie leży tylko w strukturze, ale także w idei, gdyż przeniesienie Alicji w świat gry pozwala na pobudzenie wyobraźni na innym szczeblu, niedostępnym dla wersji drukowanych czy filmowych. W tym miejscu należy skupić się na roli publiczności i miejscu odbiorcy w procesie konsumpcji wytworu kulturowego.

Celem niniejszego artykułu jest zbadanie niebezpieczeństw wynikających z zależności pomiędzy dziełem inspirowanym a tym, które inspiruje, jak też odpowiedź na pytanie, czy dotyczą one hipertekstów w postaci gier komputerowych. Analiza wirtualnych rewingingu pomoże ustalić, na ile zabieg zastosowany przez twórców wariacji dzieł Carrolla o takim charakterze jest udany i czemu służy przykład literatury na język wirtualny.

³⁸ M. Filiciak, dz. cyt., s. 89.

Summary

**Virtual Alice – the rewritten story
of *Alice’s Adventures in Wonderland***

Many alternative versions of *Alice’s Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* have already been created, since the idea of rewriting has been popular for ages. Thus, third-person action video games *American McGee’s Alice* and *Alice: Madness Returns* seem to be an interesting solution as they translate Lewis Carroll’s classic works into virtual language. They are different from other rewritings not only in the structure, but also in the conception, since the transition of Alice to the virtual world stimulates imagination on a different level – the one that is unachievable for both printed and film adaptations.

The aim of this paper is to examine dangers of the relationship between the work being a source of inspiration and the one that was inspired by it, and to determine whether those dangers are related to hypertexts in the form of video games. The analysis of virtual rewritings of Carroll’s works will help to determine to what extent the idea of creating such variations is successful and what the role of the translation of literature into virtual language.

Ewa Popiel-Rzucidło

Telewizyjne metamorfozy a kultura ryzyka. Socjologiczny portret uczestniczek *makeover shows*

Słowa kluczowe: metamorfoza, *makeover shows*, kapitał, zaufanie, ryzyko, refleksyjny projekt tożsamości

Key words: makeover shows, capitals, trust, risk, the reflexive project of the self

1. *Makeover show* a teorie społeczeństwa nowoczesnego

Doświadczona przez życie, zaniedbana do granic możliwości kobieta siedzi naprzeciwko chirurga plastycznego, z rosnącą ekscytacją i aprobatą kiwa głową, wysłuchując listy mankamentów swego ciała, które eksperci chcą poprawić. Obok obrazu wyłaniającego się z programów telewizyjnych o metamorfozach nie sposób przejść obojętnie. Sukces komercyjny *makeover shows* wskazuje jednak nie tylko na zainteresowanie ze strony odbiorcy komunikatów medialnych, ale także osób chętnych oddać swoje ciało w ręce chirurgów plastycznych i innych specjalistów od wizerunku¹.

Coraz nowsze pomysły na telewizyjne *show* oraz kolejne sezony popularnych formatów przyjmowane są przez masową publiczność z zainteresowaniem, a w rankingach oglądalności pozostawiają inne gatunki w tyle. Istotą *makeover show* jest radykalna przemiana wizerunku zwykłych ludzi, przeciętnych widzów, którzy otrzymali wielką szansę i pomoc ze strony „medialnych ekspertów”. Podkreślany do znudzenia schemat *before & after* opiera się głównie na emfazie odnoszonej do ekstremalności różnic w życiu bohaterów przed i po metamorfozie, dramatyzmu sytuacji uczestnika poszukującego pomocy i euforii po jej uzyskaniu.

Temat metamorfoz, choć medialnie wciąż nowy i dynamiczny, przez świat nauki podejmowany był nieraz. Rosnąca popularność *makeover shows* wśród widzów i kandydatów do programów znalazła odzwierciedlenie m.in. w badaniach brytyjskich i amerykańskich socjologów, w których można zauważyć dwa charakterystyczne kierunki. Pierwszy koncentruje się na opisie konsekwencji emocjonalnych i społecznych, które niesie ze sobą udział w programie. Relacjonowane i analizowane są zatem późniejsze losy bohaterek programów,

¹ Autorka niniejszej pracy swą uwagę koncentruje wyłącznie na pierwotnej wersji *makeover show*, opierającej się na przemianie sfery cielesnej uczestników (głównie kobiet), niezależnie od tego, czy metamorfoza ta dotyczy głębokiej ingerencji chirurgicznej, czy jedynie przemiany wizerunkowej, czyli sposobu ubierania, fryzury, makijażu oraz zabiegów estetycznych.

ze szczególnym uwzględnieniem problemów etycznych. Kwestie te podejmowane są zasadniczo w ramach dyskursu feministycznego i dotyczą kreowania stereotypu kobiecości w mediach². Drugi kierunek badań socjologicznych bierze pod uwagę odbiorców programów typu *makeover shows*³. W tym wypadku analizowane są nowe formy uzależnień, które powodować mogą niebezpieczne konsekwencje społeczne i psychologiczne, takie jak zniekształcone postrzeganie rzeczywistości, relacji społecznych i wizerunku samego siebie.

Oba te nurty, feministyczny i medjoznawczy, nie wyczerpują jednak moim zdaniem tematu. Istotą telewizyjnych metamorfoz i źródłem ich fenomenu wydają się bowiem nie tyle widzowie czy eksperci, ile uczestnicy decydujący się na radykalną przemianę i oddanie swojego ciała w ręce specjalistów. Kobiety zgłaszające się do *makeover shows*, opisywane pod różnym kątem przez socjologów, psychologów czy nawet środowisko medyczne⁴, w wyniku splotu różnych czynników do tej pory pozbawione były głosu. Ktoś inny opowiadał ich historię, która odbiorcom mogła wydawać się kompletna i wyczerpująca. Przed widzami za ich wizerunek odpowiedzialni są przecież reżyserzy, producenci, montażyści, kamerzyści i to ten obraz, wykreowany przez media, analizowany był dotychczas.

Nadrzędnym celem badań prezentowanych w niniejszej pracy było wysłuchanie narracji tożsamościowych kobiet-uczestniczek *makeover shows*. Pozwoliło to na odkrycie zaskakujących sprzeczności między ich wizerunkiem medialnym a faktycznymi motywacjami i tożsamością społeczną. Mechanizmy manipulacji podmiotów medialnych to tylko jeden z elementów tej zaskakującej dychotomii. Wątkiem nowym i niezwykle znamionym jest bowiem próba odniesienia zjawiska popularyzacji *makeover shows* do teorii opisujących społeczeństwo nowoczesne, w którym dominującą pozycję zajmuje podejmowanie ryzyka, a konkretnie do koncepcji Zygmunta Baumana, opisującego m.in. ponowoczesne wzory osobowości⁵ oraz Anthony'ego Giddensa, traktującego tożsamość jako projekt i podstawowe wyzwanie jednostki w „późnej nowoczesności”⁶. Obie te teorie łączy wspólny mianownik – podkreślanie roli niepewności w życiu współczesnego człowieka, wynikającej ze złożoności i nieciągłości życia indywidualnego i społecznego. Zdolność odnajdywania się w tej sytuacji stanowi swego rodzaju model oceniania kwalifikacji jednostki. Ponosi ona bowiem obecnie pełną odpowiedzialność za swoje wybory, a nieumiejętność dostosowania się do nowych warunków obniża jej wartość społeczną. Warunkiem

² C. J. Heyes, *Cosmetic surgery and the televisual makeover. A Foucauldian feminist reading*, „Feminist Media Studies” 2007, vol. 7, no. 1; S. Banet-Weiser, L. Portwood-Stacer, *“I just want to be me again!”. Beauty pageants, reality television and post-feminism*, London 2006.

³ A. Iggulden, *Addiction to TV makeover shows “can ruin lives”*, „The Telegraph” 2005.

⁴ W 2007 roku Amerykański Związek Chirurgów Plastycznych na czele z dr. Richardem D’Amico przygotował oficjalny protest przeciwko metodom stosowanym w programach o metamorfozach, wskazując na niebezpieczeństwa medyczne i nadużywanie technik chirurgicznych [online] <<https://www.youtube.com/watch?v=ytdIngiww0A>>, dostęp: 3.03.2014.

⁵ Z. Bauman, *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” 1993, nr 2 (129).

⁶ A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2001.

przetrwania staje się więc zdolność do podejmowania codziennego ryzyka. Jednostka dążąca do rozwoju i zyskania uznania społecznego, aby realizować skutecznie swoje role społeczne, jest zmuszona kontrolować wszystkie sfery swojego życia, nawet takie, które procesom kontroli wymykają się bezustannie. Jedną z nich, szczególnie niedającą się poskromić, jest oczywiście ludzka cielesność. Człowiek współczesny – pozbawiony uniwersalnych, jednolitych wzorców postępowania, tęskniący za poczuciem bezpieczeństwa – zmuszony jest wybierać ryzykowne drogi dojścia do uzyskania pozornego poczucia kontroli nad ową sferą. Z namnożonych opcji coraz częściej wybiera radykalną drogę przemiany, którą w swojej ekstremalnej postaci oferują właśnie *makeover shows*.

W tym miejscu warto zadać pytanie: jakie były motywacje kobiet zgłaszających się do telewizyjnych metamorfoz? czy decydującą rolę odegrała chęć racjonalnego kreowania tożsamości, czy też może szansa na uwolnienie się na chwilę od roli twórcy własnego życia? Zasadniczym celem prezentowanych badań było więc poddanie w wątpliwość wizerunku medialnego uczestniczek *makeover shows* poprzez konfrontację wyników analizy treści komunikatów medialnych i portretu kobiet stworzonego przez nie same. Poszczególne pytania badawcze, krążące wokół zagadnień motywacji, tożsamości, roli ryzyka w życiu badanych i prowokujące ostatecznie do pytania fundamentalnego: czy *makeover shows* są odpowiedzią na wyzwania społeczeństwa, w którym, jak pisał Beck, „stany wyjątkowe stają się normalnymi”⁷ – doprowadziły do zaskakujących odpowiedzi i wniosków, które opisane zostaną w niniejszym artykule.

2. Zagadnienia metodologiczne

Punktem wyjścia do podjęcia najważniejszych decyzji metodologicznych było określenie założeń ontologicznych i epistemologicznych dotyczących analizowanej rzeczywistości. Jako iż jedną z najistotniejszych kategorii w badaniach okazało się zagadnienie kreowania tożsamości i podmiotowości jednostek, zastosowano paradygmat interpretacyjny. Opisujący przez uczestniczki telewizyjnych metamorfoz świat społeczny to przecież rzeczywistość płynna, dynamiczna, wynikająca z twórczego potencjału aktorów społecznych, którzy swoim działaniom, interakcjom i przedmiotom przypisują określone znaczenia. W procesie konceptualizacji i operacjonalizacji należy zatem zachować odpowiedni dystans do ustalonych założeń, hipotez i metod oraz pamiętać o otwartości badawczej i elastyczności na niezbędne przeformułowania. Nie ma tu bowiem miejsca na matematyczne pomiary i twarde stawianie hipotez. Na etapie konceptualizacji badań wyartykułowane zostały pewne hipotezy i pytania badawcze, zrezygnowano jednak z precyzyjnego definiowania istotnych kategorii, aby zachować otwartość na taki świat społeczny, jaki opiszą respondenci.

⁷ U. Beck, *Spółczesność ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, tłum. S. Cieśla, Warszawa 2002, s. 33.

Konsekwencją przekonania, iż istotna w projekcie niewielka populacja jest stosunkowo trudna do zbadania, było założenie, iż trafność analizy może zagwarantować jedynie użycie technik jakościowych. Metodologia badań jakościowych umożliwiła rekonstrukcję zjawiska i świata społecznego z perspektywy badanych – od wewnątrz. Triangulacja danych (analiza danych zastanych, analiza treści oraz wywiadów) oraz technik analitycznych pozwoliła na dostrzeżenie sprzeczności w społecznym postrzeganiu i definiowaniu zjawiska telewizyjnych metamorfoz.

Eksplorację tematyki *makeover show* rozpoczęto od analizy treści, czyli poszukiwania odpowiedzi na pytanie: jak kształtowany jest dyskurs komunikatów medialnych dotyczących telewizyjnych metamorfoz, a więc jaki wizerunek uczestniczek *makeover shows* i samych programów kreują producenci. W tym celu przeprowadzono analizę zawartości ogłoszeń rekrutujących kobiety do *makeover shows*, artykułów na temat uczestniczek i przede wszystkim samych audycji. Punktem wyjścia było określenie, kto jest nadawcą komunikatu, kto odbiorcą, jaki jest jego cel i treść. Źródłem najbardziej interesujących wyników była jednak analiza warstwy semantycznej komunikatów medialnych. Stworzone zostały pola semantyczne (powtarzające się epitety, ekwiwalenty, synonimy, asocjacje) dla kluczowych kategorii pojawiających się w materiałach. Taka analiza pozwoliła na dotarcie do warstwy ukrytej treści komunikatów, a więc interpretacji, w jaki sposób producenci kreują wizerunek kobiet i samych *makeover shows*.

Trzon pracy to dziesięć wywiadów przeprowadzanych z kobietami, które uczestniczyły w jednym z *makeover shows* w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Na tym etapie projektu zastosowano dwie techniki badawcze: swobodny wywiad pogłębiony i wywiad narracyjny. W trakcie rozmów zachęcano respondentki do swobodnej narracji poprzez zadanie pytań inicjujących, a po zakończeniu wypowiedzi opisującej doświadczenie udziału w programie badanie kontynuowano za pomocą przygotowanego wcześniej narzędzia: scenariusza wywiadu zawierającego najważniejsze tropy i kategorie analityczne.

Podczas analizowania treści i materiałów pochodzących z wywiadów odwołano się do techniki wywodzącej się z teorii ugruntowanej, opierającej się na analizie kategoryjnej. Najpierw wybrano najistotniejsze aspekty związane z próbą odpowiedzi na postawione pytania badawcze (kategorie) i opisano ich cechy (własności kategorii oraz pojęcia uwrażliwiające, przybliżające do istoty zjawiska). Przy czym poszukiwano wspólnych właściwości, wątków, interpretacji, a implikacją tych działań było wyłonienie kategorii centralnej oraz określenie wzajemnych relacji między nią a kategoriami pobocznymi. Opisuując ww. zależności, udało się dotrzeć do sedna problemu, tworząc ostatecznie spójny portret uczestniczek *makeover shows*, ich motywacji i tożsamości społecznej.

3. Wizerunek uczestniczki *makeover show* kreowany przez producentów telewizyjnych

W celu opisanego wizerunku kobiet uczestniczących w telewizyjnych metamorfozach w taki sposób, jak go kreują media, przeprowadzono analizę warstwy semantycznej programów, ogłoszeń oraz artykułów. Stworzono zatem pola semantyczne dla pięciu kategorii kluczowych: metamorfoza, eksperci, motywacja oraz najważniejsze – uczestniczka przed i po przemianie. Do każdego pojęcia dobrano najczęściej pojawiające się w badanych materiałach wyrażenia, pozostające z kategoriami kluczowymi w relacji: epitetów, synonimów, asocjacji lub ekwiwalentów (rys. 1).



Rys. 1. Pola semantyczne kategorii kluczowych wykreowanego przez media wizerunku uczestniczek *makeover show*

Źródło: opracowanie własne.

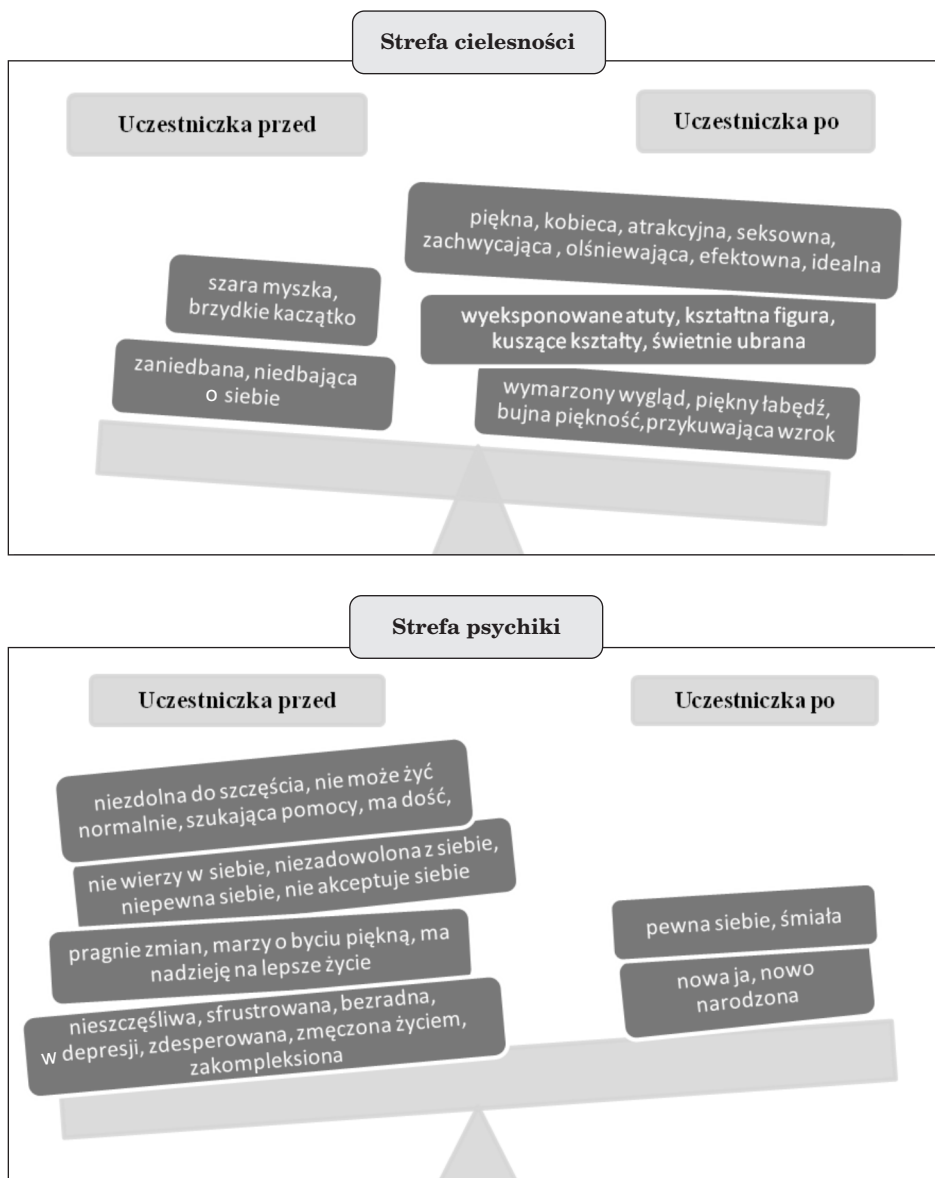
Analiza pola semantycznego kategorii „eksperci” wskazuje, iż wizerunek kreowany jest głównie za pomocą wyrażen podkreślających profesjonalizm, doświadczenie, wyjątkowe umiejętności. Specjaliści, którym uczestniczki mają bezwzględnie zaufać, to fachowcy oferujący pomoc w fizycznej transformacji i psychicznej przemianie w osoby pewne siebie, o wysokiej samoocenie. Podkreślanie profesjonalizmu stanowić ma tutaj gwarancję bezpieczeństwa i motywować do zrzeczenia się odpowiedzialności na rzecz ekspertów. Wyrażenia towarzyszące kategoriom „telewizyjna metamorfoza” oraz „motywacje” to określenia mające uwidocznic, jak wielką szansą, wręcz ostatnią deską ratunku jest *makeover show*. Program ma być odpowiedzią na wołanie o akceptację – odpowiedzią równoznaczną z całkowitą zmianą życia uczestniczek. Komunikaty medialne tworzone przez producentów określają *makeover show* jako

niepowtarzalną, jedyną w swoim rodzaju okazję do radykalnej poprawy egzystencji, w której pomoc mogą jedynie medialni eksperci. Uczestniczki powinny zdecydować się oddać swoje ciało w ręce telewizyjnych specjalistów, bo nie mają innego wyjścia, to dla nich jedyna opcja uniknięcia tragicznych konsekwencji życia w depresji, to znak stop dla frustracji, kompleksów i samotności.

Wyraźnie nakreślony obraz programu prowadzi nas do pytania: kim w takim razie jest kobieta, która ma zdecydować się na udział w telewizyjnej metamorfozie? Analizując warstwę semantyczną dwóch kategorii: „uczestniczka przed” i „uczestniczka po”, zauważyć można interesującą dysproporcję między określeniami odnoszącymi się do sfery cielesności oraz tymi dotyczącymi życia psychiczno-społecznego, stąd też graficzne przedstawienie pól semantycznych oparto na stworzeniu dwóch wag. Pierwsza dotyczy cielesności uczestniczek, druga – ich psychiki (rys. 2).

W polu semantycznych kategorii „uczestniczka przed metamorfozą” dominują określenia odnoszące się do sfery psychiki. Kobieta przed przemianą jest nieszczęśliwa, bezradna, zdesperowana. Jej nieatrakcyjny wygląd wpływa na niską samoocenę, powodując depresję i uniemożliwiając normalne życie. Analizowane treści właściwie zdominowane są przez wyrażenia sugerujące zły stan psychiczny bohaterki, które nie mają szansy na jego poprawę bez wsparcia ekspertów. Telewizyjna metamorfoza pozwoli im przemienić się w zupełnie nowe osoby, których opis pełen jest określeń wskazujących na atrakcyjność fizyczną – przemieniona kobieta będzie piękna, seksowna, zachwycająca, budząca podziw. Obserwujemy tutaj więc znamiennej zależność – piękno fizyczne oferowane przez media zapewni rozwiązanie problemów wewnętrznych. Depresja zostanie przekuta w atrakcyjność, a niezdolność do odczuwania szczęścia zniknie pod dotykiem telewizyjnej różdżki.

Wizerunek uczestniczek *makeover shows* kreowany przez producentów jest niezwykle konsekwentny. We wszystkich analizowanych materiałach kobiety zgłaszające się do programów opisywane są jako niezdolne do odnalezienia się w relacjach międzyludzkich, w relacji z samą sobą i w relacji ze swoim ciałem. Potencjalne uczestniczki potrzebują i poszukują pomocy. Zgłoszenie do programu jest jedynym wyjściem, szansą, na którą od dawna czekały. Powtarzające się we wszystkich analizowanych materiałach schematy implikują niezwykle jednorodny, ale także jednostronny wizerunek uczestniczek. Poddający się dyskursowi telewizyjnemu widz potrafi dokładnie określić tożsamość bohaterki i ufnie zawiera prawdziwości przemiany, która dokonała przy pomocy ekspertów. Konsekwencja producentów telewizyjnych może usuwać jakiegokolwiek trudności poznawcze i wskazywać właściwą drogę interpretacji historii prezentowanej w programie. Jednakże badaczka życia społecznego powinno to zainspirować do zakwestionowania kreowanego wizerunku. Właśnie ta wątpliwość sprawiła, iż w niniejszych badaniach zdecydowano się na oddanie głosu uczestniczkom *makeover show*. Głosu, który okazał się być doniosłym krzykiem sprzeciwu wobec obrazu stworzonego przez telewizyjnych producentów.



Rys. 2. Pola semantyczne kategorii odnoszących się do uczestniczek *makeover show* przed i po programie
 Źródło: opracowanie własne

4. Socjologiczny portret uczestniczek telewizyjnych metamorfoz zbudowany w oparciu o ich narracje tożsamościowe

Analiza wywiadów przeprowadzonych z uczestniczkami *makeover shows* pozwoliła dostrzec najważniejszy element łączący respondentki. Niezwykle wyraźnym punktem wspólnym była chęć oderwania się od wizerunku wykreowanego przez producentów telewizyjnych i przedstawienie faktycznych motywacji, dążeń, oczekiwań, a przede wszystkim roli, jaką metamorfoza pełniła w ich narracjach tożsamościowych. Niezależnie od różnicujących bohaterki historii życiowych, konkretnych uzasadnień zgłoszenia, efektów przemiany – uczestniczki *makeover show* więcej łączy niż dzieli.

„Dlaczego by nie spróbować...?” – motywacje i kategorie kapitału

Pierwszym z elementów wspólnych tworzących spójny portret uczestniczek telewizyjnych metamorfoz jest zagadnienie motywacji i kapitałów. W ich opowieściach głównym powodem podjęcia decyzji o zgłoszeniu do programu była bowiem chęć uzyskania konkretnych, racjonalnie oszacowanych korzyści związanych z pomnożeniem kapitału ekonomicznego, kulturowego, społecznego i ostatecznie – symbolicznego. Można powiedzieć, iż główną motywacją była chęć zainwestowania w swój wygląd, wykreowania wizerunku sugerującego duże możliwości finansowe i przynależność do wyższej klasy. Celem było tu więc pomnożenie swojego kapitału ekonomicznego i kulturowego, związanego z określonymi przymiotami ciała wskazującymi na styl życia charakterystyczny dla kobiet młodych, zamożnych, dynamicznych. Respondentki wielokrotnie podkreślały, iż przemiana pozwoliła im na odmłodzenie swojego wizerunku, oddanie charakteru, przebojowości, energii – właśnie poprzez poprawiony wygląd zewnętrzny.

Niezależnie od motywacji ekonomicznej, u większości respondentek pojawiły się także uzasadnienia o zgoła innej naturze. Twierdziły one, iż udział w telewizyjnej metamorfozie wydawał się im niepowtarzalną okazją wejścia w środowisko ludzi popularnych czy cenionych w swojej dziedzinie. Jeśli uznamy świat mediów, kamer i celebrytów za świat, do którego chcemy aspirować, a bez wątplenia część bohaterek wywiadów tak uważała, to mamy do czynienia z chęcią pomnożenia kapitału kulturowego. Motywacją kobiet było tutaj pragnienie dostania się, chociaż na chwilę, do hermetycznego środowiska, niedostępnego przeciętnym ludziom.

W tym miejscu pojawia się kolejny wspólny punkt w narracji uczestniczek *makeover show*. Pragnienie pokazania swojej wartości za pośrednictwem telewizji z wykorzystaniem możliwości poprawy wizerunku zewnętrznego wynikała także z chęci pomnożenia kapitału symbolicznego. Wzbudzenie podziwu, zyskanie uznania, wywołanie zazdrości to także mniej lub bardziej jawna motywacja. Uczestniczki mówiły: *Metamorfoza umocniła moje dość dobre zdanie o sobie [...] jeśli chodzi o pewność siebie, nigdy nie miałam z tym jakiś*

problemów, ale to jest tak, że jak dobrze wyglądasz, to lepiej Ci jest i ludzie Cię lepiej oceniają... [R9]⁸.

Wzięcie udziału w telewizyjnej metamorfozie z jej dobrymi i złymi stronami respondentki uzasadniały możliwością dokonania radykalnej przemiany, której efekt na pewno nie pozostanie niezauważony. Odizolowanie od otoczenia na czas programu wiązały więc z efektem zaskoczenia i wywołaniem większego wrażenia. Nie tylko powszechny podziw dla nowego wyglądu fizycznego bohaterki miał wpłynąć na podwyższenie statusu społecznego, ale także fakt znalezienia się po drugiej stronie ekranu umożliwił ich zdaniem uzyskanie swoistej przewagi i zdobycie prestiżu. Jedna z kobiet stwierdziła: *To jest też taka kwestia, że to jest telewizja i to też jakiś przyczynek do sławy, krótkiej może czasem dłuższej, ale zawsze jest się przynajmniej przez jakiś czas rozpoznawalnym – wydaje mi się, że w dzisiejszych czasach to jest fajne, bo ludzie tworzą jakąś taką szarą masę i przyjemnie na ich tle poczuć się czasem tak wyjątkowo...* [R7].

Pomnożenie poszczególnych kapitałów: ekonomicznego, kulturowego i społecznego pozwoliło bohaterkom dokonać ich konwersji w kapitał symboliczny. Uzyskane dobra materialne, wejście w świat mediów, nowe znajomości, poprawa wizerunku – wszystkie te elementy umożliwiły zdobycie uznania, podziwu, podnosząc jednocześnie status społeczny uczestniczek *makeover show*.

„Kompleksy... Jakie kompleksy?!” – kategoria cielesności

Pozostaje jednak pytanie: jakie miejsce w doświadczeniu bohaterki zajmuje w takim razie ciało? Analizowane programy opierają się przecież na drastycznej ingerencji w sferę fizyczną. Czy kobiety te rzeczywiście były pełne kompleksów, niepewne siebie i przekonane o niezliczonej ilości wad i usterek w swoim ciele?

Odpowiedzi na pytanie o podejmowane samodzielnie próby poprawy swojego wyglądu zewnętrznego potwierdzają tezę, iż respondentkom nie chodziło o konkretne problemy czy potrzeby związane z ciałem. Właściwie żadna z nich nie próbowała wcześniej zmieniać czegokolwiek w swoim wizerunku – podobało im się to, co widzą w lustrze. Co więcej, niezwykle istotne wydaje się podkreślenie, iż telewizyjna metamorfoza była dla nich przede wszystkim niespodziewaną i wyjątkową okazją do wykorzystania, a nie czymś, o czym wcześniej marzyły. Reakcją większości kobiet na pytanie: czy gdyby wygrały na loterii, to zdecydowałyby się na podobną metamorfozę? – była odpowiedź „nie”, z zaznaczeniem, że wołałyby wydać pieniądze na inne przedsięwzięcia.

Jak widać, potrzeba przemiany fizycznej nie zajmowała pierwszego miejsca na liście marzeń i priorytetów uczestniczek *makeover shows*, a telewizyjna metamorfoza stanowiła przede wszystkim okazję, z której postanowiły

⁸ Każdy cytat pochodzący z rozmów z respondentkami opatrzone został odpowiednim kodem odpowiadającym kolejności przeprowadzonych wywiadów.

skorzystać. Uważały, iż darmowa radykalna przemiana fizyczna w ekspresowym tempie, to przede wszystkim szansa na wywołanie efektu, wzbudzenie podziwu. Ciało było więc przede wszystkim instrumentem do osiągnięcia korzyści. Respondentki stwierdzały jednym głosem: *lepszyny wygląd to lepsze życie* [R2] i zakładały, że atrakcyjny wizerunek pozwoli im na skuteczniejsze i łatwiejsze realizowanie życiowych planów.

„Oddając swoje ciało w ręce obcych ludzi...” – kategoria zaufania

Świadomość, iż ciało dla badanych kobiet było właściwie wyłącznie instrumentem pozwalającym osiągnąć określone korzyści, a zgłoszenie do programu wynikało z niezależnych od kompleksów motywacji, nie zaspokaja jednak ciekawości badawczej dotyczącej powodów, dla których zdecydowały się zrzec odpowiedzialności za własne ciało i wizerunek zewnętrzny na rzecz ekspertów. Otóż w narracjach uczestniczek *makeover show* ważne miejsce zajęła kategoria zaufania do specjalistów – zaufania, przyjmującego jednak bardzo specyficzną formę.

Podstawowym założeniem związanym z rolą tej kategorii w doświadczeniu respondentek jest stwierdzenie, iż zaufanie nie jest przez nie rozumiane w sensie tradycyjnym – jako wartość sama w sobie, trwała relacja zbudowana na bazie głębokich więzi. Mamy tu raczej do czynienia z zaufaniem instrumentalnym, stanowiącym środek do osiągnięcia celu. Miało ono zadośćuczynić negatywnym stronom telewizyjnej metamorfozy. Jedna z respondentek stwierdziła: *Wolność wyboru i taka autonomia jest fajna, ale czasem może warto zaufać innym ludziom, żeby to oni wykreowali część twojego życia* [R1]. Inna wypowiedź świadcząca o tym, że zaufanie nie jest tu wartością autoteliczną, ale raczej wymuszoną normą postępowania, brzmi: *musiałam im zaufać, inaczej nie byłoby mowy o metamorfozie* [R10].

Wiedząc, iż zaufanie respondentek do ekspertów nie wynika z osobistych więzi czy wspólnych doświadczeń, należy zadać pytanie: co było bazą deklarowanej postawy? Jednoznaczna odpowiedź przynoszą wypowiedzi bohaterek: *W 100% się oddałam i ufałam im, bo są specjalistami, zajmują się celebrytami* [R3]; *Decydując się na udział w programie, automatycznie im zaufałam, wierzyłam, że jeżeli organizuje to stacja nie jakaś „no name”, tylko TVN, to tego nie spartaczę, bo to nie jest im na rękę...* [R1]. Kobiety właściwie nie odczuwały potrzeby zdobywania informacji na temat specjalistów, w których ręce zdecydowały się oddać swoje ciało. Podstawą zaufania było tu przekonanie o profesjonalizmie wynikającym z określonej pozycji stacji telewizyjnej, jej możliwości finansowych, oglądalności, popularności ekspertów lub ich klientów. Zaufanie osobiste, oparte na jednostkowej relacji, jest tu zastępowane przez zaufanie pozycyjne, którego odbiorcą jest sam zawód czy stanowisko oraz zaufanie komercyjne wobec określonej marki (stacja telewizyjna)⁹.

⁹ P. Sztompka, *Zaufanie. Fundament społeczeństwa*, Kraków 2007, s. 326–327.

„To jest ryzykowna gra...” – ryzyko: wartość instrumentalna czy autoteliczna?

Wszystkie analizowane dotychczas kategorie: motywacje, obawy, zaufanie czy rola cielesności w narracjach respondentek oscylowały wokół jednego, podstawowego zagadnienia – kategorii ryzyka. W tym miejscu należy więc postawić fundamentalne dla pracy pytanie: czym jest ryzyko dla uczestniczek telewizyjnych metamorfoz?

Ryzyko w narracjach bohatererek definiowane jest jako niepewność co do efektów swoich działań, a konkretnie: rezultatu metamorfozy, sposobu przedstawienia respondentek w telewizji, możliwych komplikacji medycznych, reakcji otoczenia na przemianę. Najważniejszym wątkiem badań było jednak określenie, czym analizowane ryzyko dla nich jest i jakie miejsce zajmuje w ich życiu. W opowieściach kobiet ryzyko jest kategorią, wokół której krążą takie pojęcia jak: ekscytacja, adrenalina, przygoda, okazja do wykorzystania. Wszystkie opisywały swoją decyzję o udziale w programie, używając pytania retorycznego: *daczego by nie spróbować?*. Działania powiązane z ryzykiem są dla nich szansą, której nie chcą przegapić, doświadczeniem do kolekcjonowania. Ryzykowne decyzje nie wiążą się ze strachem, obawami, nie są czymś, czego starają się unikać. Przeciwnie, podejmowanie ryzyka jest dla nich przede wszystkim okazją pozwalającą uzyskać niezliczoną ilość korzyści – w różnych formach i postaciach. Ponadto większość respondentek nie uważała zgłoszenia do programu za największe ryzyko w swoim życiu. Jedna nawet stwierdziła: *udział w programie był jednym z wielu moich szaleństw, gdzieś obok sportów ekstremalnych i przeprowadzek* [R7].

Na podstawie analizy tej kategorii w narracjach bohatererek można stwierdzić, iż ryzyko jest dla nich zarówno wartością samą w sobie, jak i instrumentem. Z jednej strony podejmowanie ryzykownych decyzji to środek do osiągnięcia założonych korzyści ekonomicznych, społecznych, kulturowych czy symbolicznych. Ryzykując, jak twierdzą respondentki, mamy szansę na uzyskanie wymiernych efektów. Z drugiej zaś strony umiejętność podejmowania ryzyka sama w sobie jest wartością – cnotą cenioną społecznie, pewną predyspozycją świadczącą o odwadze, przebojowości, ambicji, podwyższającą prestiż i wywołującą podziw. Jak twierdzi jedna z badanych: *Lubię zmiany, lubię mieć poczucie, że jestem kowalem własnego losu, lubię mieć władzę nad swoimi decyzjami, poza tym podejmując ryzyko masz satysfakcję i możesz dużo zyskać, i jakąś akceptację i szacunek innych...* [R1]. Ryzyko jest dla bohatererek drogocenną wartością, bo wartością jest przygoda, kolekcjonowanie nowych doświadczeń i możliwość opowiadania o nich.

„Kim jestem...?” – ryzyko jako element projektu „tożsamość”

Dostrzeżenie znaczenia ryzyka w życiu badanych kobiet ma głębszy wymiar interpretacyjny – ryzyko nie jest bowiem tylko przypadkowym towarzyszem doświadczeń respondentek, ale raczej konstytutywnym elementem świadomie kreowanej przez nich tożsamości społecznej. Niesłuchanie wymowny wydaje się fakt, iż sposób kreowania wizerunku w ich przypadku był niezwykle świadomy – wykorzystwały swoje ciało jako instrument do osiągnięcia założonych korzyści, zgadzając się nawet na poważne ingerencje chirurgiczne. Udział w programie, jak też inne świadome decyzje podejmowane przez badane kobiety to wybory, które kształtują ich tożsamość. Respondentki mają świadomość niespotykanej wielości opcji i wiedzą, że wpłyną one na ich wizerunek. Wybierają więc świadomie, decydując o tym, jak będzie wyglądał ich spektakl, jakich narzędzi użyją i jak chcą zagrać swoją rolę. Dokonują oceny ryzyka, kreując swoją tożsamość w sposób refleksyjny, traktując ją – jak pisał Giddens – jako przedsięwzięcie refleksyjne¹⁰. Ryzyko w tym projekcie tożsamościowych jawi się nie tylko jako środek, instrument do osiągnięcia zysków, ale również wartość sama w sobie. Umiejętność podejmowania ryzyka, dokonywania zmian, ambicja, konkurencja są w oczach respondentek cechami godnymi uznania i cenionymi społecznie. Decydują się zatem tak kształtować spektakl, aby ich wizerunek był zgodny z tymi wartościami.

Dobierając słowa w swoich narracjach tożsamościowych, bohaterki wywiadów niezwykle często odwoływały się do cech charakteryzujących ponowoczesne typy osobowości¹¹, a niektóre ich wypowiedzi były wręcz mniej lub bardziej dosłowną parafrazą słów Zygmunta Bauman. Cechy włóczęgi, turysty czy gracza stanowią dominantą ich historii, a jednocześnie podstawę budowania wizerunku. Respondentki nie tylko opisują te cechy jako swoje; przede wszystkim prezentują je jako przymioty cenione społecznie, elementy wizerunku sprzyjające uznaniu i zwiększaniu kapitałów. Upatrują niezliczonej ilości szans w częstych, spontanicznych zmianach, a ich celem jest kolekcjonowanie wrażeń i doświadczeń, za pomocą których tworzą opowieści o sobie, akceptują reguły gry, na którą się w danym momencie zdecydowały, a podejmując działania, kalkulują zyski i straty, dążąc do osiągnięcia założonych korzyści. Udział w *makeover show* wiąże się więc z wysunięciem na pierwszy plan narracji predyspozycji osobowościowych związanych z tożsamością człowieka ponowoczesnego.

¹⁰ A. Giddens, dz. cyt., s. 8–9.

¹¹ Z. Bauman, dz. cyt.

Zestawienie wzorów osobowych człowieka ponowoczesnego wg Z. Baumana i wypowiedzi uczestniczek *makeover show*

Zygmunt Bauman – <i>Ponowoczesne wzory osobowe*</i>	Uczestniczki <i>makeover shows</i>
WŁÓCZEGA	
„Jawi się więc włóczędze świat, który przemierza jako zbiorowisko szans; każda szansa dobra, żadnej nie warto przegapić, spryt wymaga, by się schylić i podnieść ją, gdy się trafi”.	<i>Jestem osobą niespokojną [...] taką, że ciągle mnie do czegoś nowego ciągnie... [R7]</i> <i>Ja myślę, że trzeba ryzykować w życiu, bo ten, kto żyje tak raczej zachowawczo, może wiele szans i okazji przespać, i to życie mu tak ucieknie koło nosa... [R5]</i>
TURYSTA	
„Świat ma nam służyć do kolekcjonowania wrażeń; i tyle on wart, ile wrażeń dostarcza. Wszędzie, gdzie jesteśmy, jesteśmy przejazdem [...] Chwilowość jest ważna”.	<i>Wiedziałam, czego chce, zresztą ja zawsze wiem, czego chce i do tego dążę – zaczynam, kończę, biorę co moje i następne... [R10]</i>
GRACZ	
„Zasadą organizacyjną tego świata (jeśli w ogóle o zasadach tu mówić wolno) jest r y z y k o [...]. Nie zależy od gracza, jaką dostał kartę, ale od niego zależy, jak ją rozegra. Nie może gracz zwiększyć walorów, jakie mu przypadły w tasowaniu kart, ale może je lepiej lub gorzej wykorzystać”.	<i>Dusza hazardzisty w dzisiejszych czasach to jest coś na duży plus... Trzeba umieć łapać okazje i je dobrze wykorzystywać. [R1]</i> <i>Podjęmowanie ryzyka może przynieść korzyści, w końcu, kto nie ryzykuje, ten nie gra... [R7]</i> <i>To ryzyko każdy powinien umieć podjąć, jeżeli chce coś zyskać dobrego, fajnego... [R5]</i>

* Tamże, s. 7–31.

5. Ekstremalne metamorfozy jako epizody w życiu człowieka nowoczesnego

Dostrzeżenie roli ryzyka i traktowania tożsamości jako świadomie realizowanego projektu sprawia, iż fundamentalną kwestią podsumowującą cykl badań uczestniczek *makeover shows* staje się pytanie: jak odnieść teorię Giddensa o refleksyjnym, konsekwentnym projektowaniu tożsamości do faktu, iż życie bohaterek to ciąg bezustannych zmian, ryzykownych wyborów, koraż coraz to nowych przeżyć? Styl życia oparty nienasyceniu, kolekcjonowaniu nowych doświadczeń nie jest dziełem przypadkowych wyborów – przeciwnie – staje się atutem we współczesnym społeczeństwie. Traktowanie życia jak wędrówki w ponowoczesnej rzeczywistości nie spycha już na margines, a raczej popycha na wyższe stopnie drabiny społecznej. Podejmowanie ryzyka przestaje być nierozsądnym wybrykiem czy efektem konieczności, staje się umiejętnością, cnotą, która sama w sobie jest wartością, jak też instrumentem do osiągnięcia założonych korzyści.

Respondentki, wybierając określony styl życia, którego elementem był udział w *makeover show*, dokonują nieprzypadkowych wyborów, kreując swój wizerunek. Uczestnictwo w programie nie było bowiem punktem przełomowym w budowaniu ich tożsamości, nie oddzielało grubą kreską dwóch radykalnie

różnych narracji biograficznych. W przypadku badanych kobiet telewizyjna metamorfoza była przede wszystkim potwierdzeniem zaprojektowanego wizerunku, reprodukcją tożsamości. Wielość doświadczeń, narracja życia pełnego przygód, ekscytujących wydarzeń, codziennych metamorfoz to jej konstytutywne elementy. W swojej narracji tożsamościowej przyjmują cechy „włóczęgi”, „turysty”, „gracza” – robią to w sposób świadomy, wiedząc o tym, iż eksponowanie tych cech w działaniu może przynieść im korzyści. Punktem centralnym opowieści o sobie jest więc zmiana, ryzyko, nowość, ekscytujące doświadczenia i opowieści o nich. Kobiety te tworzą swój spektakl i kreują wizerunek w oparciu o atrybuty ponowoczesności.

Szybkość i płynność współczesnego świata okazuje się więc zarówno determinantą projektu tożsamości bohaterki, jak i implikacją ich wyborów. Przemiany społeczne towarzyszące przechodzeniu przez kolejne fazy globalizacji oraz przeobrażenie w sposobach kreowania tożsamości wydają się być procesami komplementarnymi. Z jednej strony, płynność i epizodyczność współczesnego świata implikuje wybory jednostek, rozwija w nich cechy „włóczęgi”, „turysty”, „gracza”, tworząc osobowość społeczną. Z drugiej zaś strony, projekty tożsamości aktorów kształtują życie społeczne i reprodukują kulturę, w której ryzyko staje się kategorią organizującą świat.

Bibliografia

- Banet-Weiser S., Portwood-Stacer L., *“I just want to be me again!”. Beauty pageants, reality television and post-feminism*, London 2006.
- Bauman Z., *Kultura w płynnej nowoczesności*, Warszawa 2011.
- Bauman Z., *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” 1993, nr 2(129).
- Bauman Z., *Tożsamość. Rozmowy z Benedetto Vecchim*, Gdańsk 2007.
- Beck U., *Spółczesność i ryzyko. W drodze do innej nowoczesności*, Warszawa 2002.
- Beck U., Giddens A., Lash S., *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*, Warszawa 2009.
- Bogunia-Borowska M., *Ekstremalne metamorfozy – projekt idealnego człowieka i perfekcyjnego życia w ponowoczesnym świecie*, „Kultura i Społeczeństwo” 2006, nr 4.
- Bourdieu P., *The forms of capital*, w: *Handbook of theory and research for sociology education*, red. J.G. Richardson, New York – Greenwood 1986.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2001.
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2011.
- Heyes C. J., *Cosmetic surgery and the televisual makeover. A Foucauldian feminist reading*, „Feminist Media Studies” 2007, vol. 7, no. 1.
- Iggulden A., *Addiction to TV makeover shows “can ruin lives”*, [online] <<http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1500797/Addiction-to-TV-makeover-shows-can-ruin-lives.html>>, dostęp: 03.03.2015.
- Konecki K., *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Warszawa 2000.
- Lisowska-Magdziarz M., *Analiza tekstu w dyskursie medialnym*, Kraków 2006.
- Robin R., *Badanie pól semantycznych: doświadczenia Ośrodka Leksykologii Politycznej w Saint-Cloud*, w: *Język i społeczeństwo*, red. M. Głowiński, Warszawa 1980.
- Springett H., *Why Is Makeover Television So Popular?*, [online] <http://issuu.com/hannahspringett/docs/hannahspringett_dissertation>, dostęp: 3.03.2015.
- Sztompka P., *Zaufanie. Fundament społeczeństwa*, Kraków 2007.
- Żakowski J., *Radykalne stadium nowoczesności. W szponach ryzyka – wywiad z Ulrichem Beckiem*, „Polityka” 2005, nr 25.

Streszczenie

Niegasnąca popularność programów telewizyjnych typu *makeover shows* skłania do rozważań nad ich rolą we współczesnym społeczeństwie. Autorka niniejszego artykułu podejmuje próbę skonfrontowania wykreowanego przez podmioty medialnego wizerunku uczestniczek telewizyjnych metamorfoz z socjologicznym portretem ich tożsamości, zbudowanym w oparciu o narracje badanych kobiet. Podjęte w pracy zagadnienia motywacji, cielesności, roli ryzyka i zaufania prowadzą do fundamentalnego pytania – czy *makeover shows* są oderwanym od rzeczywistości fenomenem kultury masowej, czy może raczej swego rodzaju odpowiedzią na wyzwania współczesnego społeczeństwa, w którym ryzyko i zmiana stają się kategoriami organizującymi życie jednostkowe i społeczne.

Summary

Makeover shows and risk culture. Sociological portrait of makeover show contestants

The unceasing popularity of makeover shows inspires us to ask questions about their place in present-day society. The aim of this paper is to confront the image of makeover show contestants created by the media and their sociological portrait based on their own narrations. The analysis of crucial problems such as motivation, carnality, or the role of risk and trust leads to the fundamental question: is the makeover show only a mass media phenomenon detached from reality, or maybe an answer to the challenges of the modern world, in which change and risk are the foundations of social and individual life?

Recenzje i sprawozdania

Agnieszka Wrońska

Refleksje po lekturze książki *Autorytaryzm a brzytwa Ockhama*

Reflections after reading the book *Authoritarianism and Occam's razor*

Piotr Radkiewicz, *Autorytaryzm a brzytwa Ockhama*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2012, ss. 274.

Słowa kluczowe: autorytaryzm, Radkiewicz, osobowość autorytarna, Adorno, etnocentryzm, tożsamość

Key words: authoritarianism, Radkiewicz, authoritarian personality, Adorno, ethnicity, identity

Przez pojęcie osobowości autorytarnej rozumie się obecnie – jak pisze Piotr Radkiewicz – „rodzaj osobowości, w którym jednostka wykazuje silne predyspozycje do akceptowania i podzielenia antydemokratycznych przekonań, uwidaczniających się w konserwatywnych poglądach i postawach, a także w postrzeganiu świata przez pryzmat stereotypów i schematycznego rozumowania. Dla osobowości autorytarnej charakterystyczna jest rezygnacja z własnej oceny zjawisk i podpieranie się autorytetem znanej osoby dla wyjaśnienia swoich poglądów i działania” (s. 10). Owa opisowa definicja dobrze pokazuje swoisty dla książki styl prowadzenia wywodu, charakteryzujący się nieśpieszną narracją, dokładnością, szczegółowością i zwyczajem szerokiego nakreślenia tła opisywanych koncepcji.

Badania nad osobowością autorytarną prowadził Theodor Adorno. To on stworzył w celu jej badania skalę F (od słowa faszyzm). Niedawno minęło 60 lat od publikacji jego słynnej pracy *Osobowość autorytarna*, w efekcie której konstrukt teoretyczny został przełożony na język empirii i wprowadzony do głównego nurtu badań społecznych.

Piotr Radkiewicz zrekonstruował w swojej książce rozwój teorii autorytaryzmu, uznając za jej symboliczny początek rok 1933, kiedy to dojście partii nazistowskiej do władzy w Niemczech zbiegło się z publikacją rozprawy Wilhelma Reicha *Psychologia mas wobec faszyzmu*. Autorytaryzm jako kategoria psychologiczna jest zatem niemal rówieśnikiem psychologii społecznej. Najsilniejsze związki łączą go jednak „z psychologią polityczną, która koncentruje się na odkrywaniu psychologicznych przyczyn różnych form zaangażowania

ludzi w sferę polityki oraz na poszukiwaniu mechanizmów psychologicznych pozwalających lepiej zrozumieć zjawiska i procesy o charakterze politycznym”. Celem Autora jest dotarcie do istoty pojęcia osobowości autorytarnej, a w rezultacie odarcie go z negatywnej wartościowości, umieszczenie w szerszym kontekście społeczno-politycznym i identyfikacja ideologicznego tła popularności tego pojęcia w psychologii. Radkiewicz ukazuje również, jak termin ten jest rozumiany przez współczesnych badaczy i jak jego dzisiejsze rozumienie przystaje do teoretycznego pierwowzoru. Jak twierdzi: „w ujęciu psychologicznym autorytaryzm jako forma sprawowania władzy politycznej jest ważny jedynie jako element kontekstu społeczno-historycznego, bez którego teoria osobowości autorytarnej najprawdopodobniej nigdy by nie powstała”.

Autorytaryzm a brzytwa Ockhama składa się z dwóch zasadniczych części – *Teorii autorytaryzmu* oraz *Badań nad modelem mentalności autorytarnej* będących samodzielnymi studiami Autora nad jednym z najważniejszych konstruktorów teoretycznych z zakresu nauk społecznych. Rozdziały noszą następujące tytuły: *Osobowość autorytarna: geneza teorii, model teoretyczny i krytyka; Współczesne teorie i badania. Autorytaryzm jako dyspozycja osobowości, wymiar ideologii i zjawisko wewnątrzgrupowe; Kowariancja składowych modelu mentalności autorytarnej i jej źródła; Relacje przyczynowe w obrębie modelu mentalności autorytarnej; Model mentalności autorytarnej a syndrom etnocentryczny; Czynniki ideologiczne. Co to takiego?; Dynamika reakcji autorytarnej* oraz *Podsumowanie części empirycznej. Najważniejsze wyniki i ich implikacje*. Łatwo zauważyć, iż Autor wybrał te zjawiska z najnowszej historii badań nad mentalnością autorytarną, które w sposób istotny wpłynęły na jej rozwój, ale również nakreśliły jego ramy oraz możliwe kierunki ewolucji. Przy okazji dokonał także bardzo starannej dokumentacji wydarzeń oraz przedstawił poglądy najważniejszych autorów koncepcji autorytaryzmu i teorii osobowości autorytarnej.

W pierwszej części Autor podkreślił, iż „pojęcie autorytaryzmu, które od co najmniej 60 lat należy do kanonu psychologii społecznej, nie posiada jednoznacznej i pełnej definicji, a ocena użyteczności tego konstruktu w dużym stopniu nie podlega obiektywnym regułom naukowej weryfikacji”. Pierwszą część pracy w zasadniczej części poświęconą została okresowi, który w teorii autorytaryzmu wyznaczają prace przedstawicieli szkoły frankfurckiej i który można określić mianem okresu założycielskiego. Autor w sposób syntetyczny omówił tu poglądy Wilhelma Reicha, Ericha Fromma, Abrahama Maslova. Ten ostatni nie zaliczany jest co prawda do przedstawicieli szkoły frankfurckiej, pozostawał jednak pod jej wpływem w okresie działalności Instytutu na Columbia University. Idee te znalazły pełne rozwinięcie w teorii osobowości autorytarnej autorstwa tzw. grupy z Berkeley, czyli grona badaczy skupionych wokół Theodora Adorno. Piotr Radkiewicz przywołuje wspomnianą teorię wraz ze studium empirycznym, w którym ją sformułowano, krytyczną analizą jej trafności, a także przedstawia niektóre wątki gwałtownych sporów intelektualnych, które wywołała publikacja *Osobowości autorytarnej* T. Adorno. Entuzjastyczne przyjęcie teorii – jak pisze Autor – „w połączenie z nie mniej gorącą

krytyką, zaowocowało licznymi propozycjami rewizji oryginału i udoskonalenia metody pomiaru. Przedmiotem sporu stało się psychoanalityczne podejście do źródeł autorytaryzmu, w którym szczególne znaczenie przypisywano wczesno-dziecięcym doświadczeniom związanym z rolą surowo karzącego ojca, brakiem miłości i represjonowaniem agresji”. Pojęcie autorytaryzmu zaczęto odnosić do sposobu widzenia świata, do postaw i przekonań wzajemnie ze sobą powiązanych, mających tendencję do współwystępowania, układających się w syndrom w postaci charakterystycznego typu mentalności. Można zatem powiedzieć, że „dla socjologów tak ujęty autorytaryzm leży na pograniczu osobowości, kultury i struktury społecznej” – co trafnie podkreśla Autor. Rozdział pierwszy kończy podsumowanie okresu założycielskiego, stanowiące jednocześnie punkt wyjścia do omówienia współczesnych koncepcji autorytaryzmu.

Druga część książki została poświęcona pracom badaczy, którzy w przekonaniu Autora wyznaczają dziś główne kierunki teoretyzowania w interesującej go dziedzinie. Rozdział rozpoczyna się od omówienia fundamentalnej rewizji teorii osobowości autorytarnej przeprowadzonej przez Roberta Altemeyera, którego prace Autor uznaje za symbol zerwania z tradycją. Zgodnie z jego definicją autorytaryzm to „psychologicznie spójny syndrom trzech składników: uległości, agresji i konwencjonalizmu. Altemeyer w efekcie wieloletnich badań doszedł do następującej charakterystyki osoby autorytarnej: jest to ktoś, kto bardzo łatwo podporządkowuje się społecznie usankcjonowanym autorytetom, atakuje innych w ich imieniu, a w swoim zachowaniu jest wysoce konwencjonalny”. Radkiewicz przytacza też niezwykle wpływową teorię dominacji społecznej Jima Sidaniusa i Felicii Prato, którzy traktują autorytaryzm jako „jeden z wymiarów osobowości człowieka i koncentrują się na percepcji świata społecznego w kategoriach hierarchii i siły, co dotyczy przede wszystkim dominacji międzygrupowej, a nie indywidualnej”. Autor zwrócił również uwagę na to, że „pod wpływem rozwijającej się dynamicznie od przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku teorii tożsamości społecznej niektórzy badacze zaczęli dostrzegać w autorytaryzmie dynamikę i potencjał zjawiska wewnątrzgrupowego, w dużym stopniu kształtowanego przez czynniki sytuacyjne”. Wydatnie przyczynił się do tego zdaniem Autora John Duckitt, który dokonał syntezy poglądów Altemeyera oraz Sidaniusa–Pratto w postaci modelu podwójnego procesu. Zwłaszcza ten ostatni wydaje się jednym z najbardziej eksponowanych przykładów obecnych perspektyw teoretycznych, gdzie zjawisko autorytaryzmu jest traktowane jako wymiar przekonań ideologicznych. „Autorytaryzm jest w nim formą ideologii wyznaczającej relacje wewnątrzgrupowe, polega na podporządkowaniu się grupowym autorytetom, a wszystkie jego osiowe komponenty dotyczą relacji jednostka–grupa; orientacja na dominację społeczną z kolei dotyczy indywidualnych postaw określających typ relacji, które powinny istnieć między grupą własną i grupą obcą”. Autor zauważa także, że „model podwójnego procesu prawdopodobnie najmocniej obnaża brak psychologicznego realizmu cechujący pierwotne ujęcie osobowości autorytarnej”. Rozdział ten kończy próba krytycznej analizy aktualnego stanu wiedzy. Autor zastanawia się, które z przywołanych teorii udzieliły

zadowolających odpowiedzi i przyczyniły się do rozwoju badań, a które wciąż takich odpowiedzi się domagają.

Zdaniem Radkiewicza, kluczem do wyjaśnienia fenomenu popularności tego konstruktów wydaje się zestawienie poglądów dość odległych od siebie badaczy: Oesterreicha i Altemeyera. Pierwszy jest przekonany, że „pomimo braku empirycznych sukcesów autorytaryzm jest konstruktorem ważnym, ponieważ pomaga wyjaśnić ludzką niedojrzałość wynikającą z tego, że jednostki w procesie rozwoju osobistego uczą się, jak pokonywać autorytarną reakcję poprzez formułowanie strategii radzenia sobie z rzeczywistością poprzez poszukiwanie bezpieczeństwa w reakcji na lęk i niepewność, a osobowość autorytarna wyłącza się w efekcie niezdolności do tworzenia takich indywidualnych strategii”. Dla drugiego z przywołanych badaczy autorytaryzm ma szczególne znaczenie polityczne, ponieważ tworzy klimat poparcia dla represywnych działań rządu. Jest to stan umysłu, chęć ujrzenia destrukcji demokratycznych instytucji. Autor wskazuje przy tym, że mamy tu do czynienia z ekspresją dwóch ukrytych założeń normatywnych dotyczących człowieka i otaczającego go świata. Pierwsze polega na „utożsamieniu stanu pierwotnej niedojrzałości z autorytaryzmem jako formą świadomości kontrolowanej przez zewnętrzne siły – społeczeństwo, kolektyw, grupę”. Konsekwencją tego jest indywidualizm – odkrywanie zindywidualizowanych form radzenia sobie z własnymi słabościami, lękami, a więc wewnątrzsterowność jako źródło dojrzałego człowieczeństwa. Co szczególnie interesujące dla czytelnika, Radkiewicz poddaje oba powyższe założenia w wątpliwość, uznając, że „nie dostrzega on fundamentalnej sprzeczności pomiędzy bezpieczeństwem i wolnością, ponadto nie uważa, że ludzie nie są antydemokratyczni, ponieważ nie tolerują postaw i zachowań niezgodnych z ich rozumieniem porządku społecznego, szczególnie przy wysokim poziomie poczucia zagrożenia”.

W podsumowaniu Autor proponuje własny model, składający się z najważniejszych elementów teorii przedstawionych w drugiej części pracy. Po pierwsze sądzi, że „wyjaśnienia natury i konsekwencji autorytaryzmu nie można zredukować do jednej domeny zjawisk psychicznych, a co za tym idzie, nie powinno podlegać także ograniczeniom przyjmowanym w tradycyjnych podziałach teoretycznych”. Po drugie badanie tego zjawiska nie powinno być motywowane zbyt wąsko zdefiniowanym celem poznawczym. Aktualnie cele te wyznaczają tylko i wyłącznie ideały liberalno-demokratycznej wizji systemu społecznego, z nietolerancją i dyskryminacją jako dwoma zjawiskami, których wyjaśnianie ukierunkowuje praktykę badawczą. Pierwotną podstawą i właściwym kontekstem refleksji nad autorytaryzmem psychologicznym zdaniem Autora „powinien być całokształt zjawisk kształtujących relacje jednostka–grupa”. Innymi słowy, odpowiedź na pytanie: „Dlaczego jest tak, jak jest?” wydaje się ciekawsza niż odpowiedź na pytanie: „Dlaczego nie jest tak, jak być powinno?”.

W dalszej części pracy Autor stara się zbudować teorię na temat teorii autorytaryzmu albo też propozycję przemyślenia na nowo jej sensu. Od momentu opublikowania *Osobowości autorytarnej* zarówno entuzjaści, jak i krytycy tej teorii są zgodni co do tego, że idea autorytaryzmu jest kluczem

do zrozumienia fenomenu etnocentryzmu. Termin „etnocentryzm”, wprowadzony przez W. G. Sumnera, oznacza taki pogląd na świat, według którego „własna kultura jest źródłem odniesienia do porównań z innymi grupami i narodami (defaworyzacja obcych)”. Różnice pomiędzy osobami etno- i nieetnocentrycznymi były podstawą hipotezy, że za gotowość do przyjmowania ideologii antydemokratycznych (etnocentrycznych) odpowiada właśnie osobowość autorytarna. Według Autora w powszechnym przekonaniu „cechy definicyjne autorytaryzmu wywierają decydujący wpływ na dążenie do obrony ustalonego porządku i agresję wobec wszystkich jednostek i grup, które faktycznie czy też rzekomo mogłyby ten porządek zburzyć”. W charakterze konkluzji można stwierdzić, że tak jak w sensie prawnopolitycznym antytezą demokracji jest totalitaryzm, tak w sensie psychospołecznym na poziomie realnego doświadczenia jednostek i grup społecznych funkcję tę spełnia szeroko rozumiany etnocentryzm. Ten zamysł badawczy stał się dla Autora podstawą kilkuletniego projektu empirycznego.

Celem wspomnianych badań było wykazanie psychologicznej rzeczywistości modelu mentalności autorytarnej, gdzie jego składowe łączą silne relacje współzależności. Zdaniem Autora „mentalność autorytarna jest zjawiskiem wielowymiarowym, łączącym różne obszary struktur psychicznych. Przejawia się ona na poziomie osobowości (konformizm społeczny), ideologii (prawicowy autorytaryzm) i postaw wewnątrzgrupowych (autorytaryzm grupowy), a pod wpływem czynników sytuacyjnych może być także źródłem reakcji autorytarnej”. Istotne jest również powszechne przekonanie, że „mentalność autorytarna współwystępuje z poczuciem zagrożenia społecznego, czyli taką formą przekonań, w której świat społeczny jest z natury niebezpieczny i wrogi. Zakładają one antagonistyczny charakter relacji międzyludzkich i wyraźną sprzeczność między interesami z natury egoistycznych osób i grup społecznych”. Z drugiej strony „taka darwinistyczna wizja świata jest niezwykle destruktywna z punktu widzenia interesu grupowego”. Jego zastosowanie godzi zdaniem Autora w samą istotę wspólnoty, której spójność i przetrwanie dają osobie autorytarnej poczucie przynależności i bezpieczeństwa.

Wyniki badań potwierdziły tezę, że prawicowy autorytaryzm jest *de facto* pojęciowym agregatem łączącym w sobie dwa wymiary: treści nacechowane prawicową ideologią oraz syndrom postaw reprezentujących autorytarny wzorzec norm wewnątrzgrupowych. Wyniki te pokazały także wyraźnie, że ten ostatni nie ma tak wielkiego negatywnego potencjału, jak się zazwyczaj uważa. „Autorytaryzm pozbawiony prawicowej ideologii wręcz nie sprzyja antagonistycznym postawom międzygrupowym, natomiast wchodzi w niezbyt silne, pozytywne związki z nacjonalizmem”. Co warte uwagi, empiryczna weryfikacja wykazała, że w odniesieniu do etnocentryzmu cały potencjał wyjaśniający koncepcję mentalności autorytarnej ogranicza się właściwie do wpływu ideologii prawicowej. Deficytowy rdzeń autorytaryzmu, zdaniem Autora książki, nie odgrywa w postawach etnocentrycznych praktycznie żadnej roli. Pogłębiona analiza pokazała, że „dużą rolę odgrywa tutaj tradycjonalistyczny konserwatyzm, wyrażający poglądy na sferę moralno-obyczajową głęboko osadzony

w doktrynie religii. Światopogląd tradycjonalistyczno-konserwatywny w dużej mierze odpowiada za negatywne związki prawicowego autorytaryzmu z postawami afirmującymi demokrację i niemal w całości za silne, pozytywne związki tego konstruktów z etnocentryzmem”.

Przedstawione badania potwierdziły, że idea osobowości autorytarnej, łączącej w jednym profilu psychologicznym skłonność do dominacji i do podporządkowania się, nie znajduje najmniejszego potwierdzenia w empirii. Orientacja na dominację społeczną i prawicowy autorytaryzm należą do dwóch różnych domen osobowości i wizji świata społecznego. Reakcja autorytarzna, zdaniem Radkiewicza, „skutkująca konsolidacją grupy wokół wewnątrzgrupowych norm i autorytetów, nie musi być efektem wzrostu poczucia grupowego zagrożenia. Może zostać wywołana również przez wzrost poczucia bezpieczeństwa i kolektywnej samooceny”.

Autorytaryzm a brzytwa Ockhama jest z pewnością książką wartą uwagi. Podstawową zaletą pracy jest różnorodność: teorii badawczych, punktów widzenia uczonych wywodzących się z różnych ośrodków i reprezentujących odmienne paradygmaty nauk społecznych, jak też aspektów opisywanego zjawiska. Solidne podstawy empiryczne przedstawionych badań zaowocowały powstaniem interesującej monografii, dotyczącej problemów często sobie nieświadomianych przez przeciętnego odbiorcę przekazów, ale jednak wywierających przemożny wpływ na funkcjonowanie społeczeństwa. Książka zawiera bardzo bogaty materiał zarówno historyczny, jak i faktograficzny, wieloaspektowo ukazujący istotę zjawiska i jego wpływ na życie społeczne, szczególnie w wymiarze politycznym i społecznym. Warto dodać, że sprawnie erudycyjnie napisaną, wypełnioną ciekawymi odniesieniami całość uzupełniają: zakończenie, obszerna bibliografia tematu i zagadnień pokrewnych, indeks przywołanych w tekście osób oraz kwestionariusze służące Autorowi do pomiaru skali autorytaryzmu w badaniach empirycznych.

Każdy aspekt prezentowanego problemu został omówiony niezwykle starannie, z użyciem naukowego aparatu (stan badań plus terminologia). To wszystko wskazuje na ogrom pracy włożonej w napisanie omawianej książki oraz na dokładność i metodyczność badacza. Reasumując, recenzowana praca jest z pewnością ciekawa pod względem poznawczym i wartościowym, a ponadto inspiruje do dalszych dyskusji naukowych. Warto ją uważnie przeczytać.

Autorzy

Klaudia Koniecko – mgr, doktorantka w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Warszawskiego-Mazurskiego w Olsztynie. Jej główne zainteresowania badawcze to nowe media i transformacja mediów pod wpływem Internetu. Obecnie pracuje nad redakcją pracy zbiorowej pt. *Blog, mem, media społecznościowe*.

Dominika Kozera – mgr, absolwentka filologii angielskiej oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej, doktorantka studiów neofilologicznych w zakresie literaturoznawstwa i kulturoznawstwa na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Interesuje się fantastyką postapokaliptyczną, filmoznawstwem oraz tematyką baśni i mitów w postmodernistycznym ujęciu, a także pojęciem opowieści transmedialnej.

Artur Piskorz – dr, filmoznawca, anglista, tłumacz, adiunkt na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, zafascynowany dziełami Stanleya Kubricka i współczesnym kinem brytyjskim. Obecnie przygotowuje monografię poświęconą twórczości Mike’a Leigh.

Ewa Popiel-Rzucidło – mgr, absolwentka Wydziału Filozoficznego na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie, doktorantka w Zakładzie Komunikacji Społecznej Instytutu Socjologii Uniwersytetu Jagiellońskiego, zainteresowana głównie teorią nowych mediów i kultury masowej. W pracy naukowej koncentruje się na współczesnych formach uczestnictwa w kulturze, przy czym szczególną wagę przywiązuje do perspektywy refleksyjnej i twórczej jednostki. Badania prowadzone w ramach pracy doktorskiej dotyczą zagadnienia kompetencji medialnej, analizowanej w kontekście możliwości awansu społecznego w kulturze 2.0.

Ireneusz Skupień – mgr, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego, mieszka i pracuje w Wodzisławiu Śląskim. Obecnie przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą twórczości Prestona Sturgesa.

Sławomir Wasiński – mgr, absolwent filmoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim, filmoznawca oraz krytyk filmowy specjalizujący się w kinematografii azjatyckiej, zainteresowany także kinem dokumentalnym, fantastyką, science fiction i horrorem. Publikował m.in. na portalach Filmweb, Stopklatka, 5kilo kultury, a także w czasopismach: „Litteraria Copernicana”, „EKRAŃ”, „Torii”, „Verte”, „Kontrast”. Jest redaktorem portalu Bad Taste, gdzie tworzy cykl zatytułowany *Fraktale Azji*. Autor książek pt. *O kinie wartościowym* (2010) oraz *Buntownik neonowego boga. O kinowej i telewizyjnej twórczości Tsai Ming-lianga* (2013). Obecnie pisze pracę doktorską na temat poetyki kina samurajskiego.

Agnieszka Wrońska – mgr, absolwentka europeistyki (spec. dyplomacja europejska) oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej (spec. dziennikarstwo online) na Wydziale Dziennikarstwa i Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego, doktorantka na kierunku: studia nad mediami i komunikacją społeczną. Od 2013 roku zawodowo związana z Grupą Bauer Media Polska.

Table of content

Mariola Marczak	
Introduction	5

Visual media. Essays, analysies, contexts

Klaudia Koniecko	
Society and the mass media. Selected aspects of sociological research.....	23
Sławomir Wasiński	
Memories like falling raindrops. Features and themes in Isao Takahata's works ...	40
Artur Piskorz	
„A Woolgatherer” – Henryk Szaro and <i>A Strong Man</i>	50
Ireneusz Skupień	
Post-modernism and historicity. <i>The Hudsucker Proxy</i> by Coen brothers	68
Dominika Kozera	
Virtual Alice – the rewritten story of <i>Alice's Adventures in Wonderland</i>	83
Ewa Popiel-Rzucidło	
Makeover shows and risk culture. Sociological portrait of <i>makeover show</i> contestants.....	99

Book reviews and reports

Agnieszka Wrońska	
Reflections after reading the book <i>Authoritarianism and Occam's razor</i>	103
Authors	109