



WIDEOKLIP W SIECI NOWEJ HUMANISTYKI. PRZYSZYNEK DO BADAŃ Z ZAKRESU ANTROPOLOGII TELEDYSKOWEGO AKTORSTWA

The videoclip in the network of new humanities: A contribution to research in the field of anthropology of music video acting

Streszczenie

Artykuł *Wideoklip w sieci nowej humanistyki. Przyczynek do badań z zakresu antropologii teledyskowego aktorstwa* jest szkicem, w którym autor zwraca uwagę na niewykorzystany potencjał badań nad współczesnym wideoklipem. Propozycja krytycznej refleksji nad teledyskiem z perspektywy nowej humanistyki i antropologii aktorstwa jest jednym z możliwych badawczych tropów. Autor zauważa w badaniach nad wideoklipem w polskiej literaturze naukowej wyraźną lukę, sugerując, że będący gatunkiem stale ewoluującym, związanym silną relacją z technologicznym postępem teledysk jest wciąż ważną i trwale obecną we współczesnym pejzażu kulturowym formą sztuki audiowizualnej. Autor sugeruje możliwe tropy komparatystyczne, zwraca uwagę na występowanie licznych intertekstów pozwalających teledysk analizować w odniesieniu do innych tekstów kultury czy dziedzin sztuki. Przywołując teorię „muzycznej osoby”, zwraca także uwagę na problematykę tożsamości bohaterów teledyskowych miniatur.

Słowa kluczowe: wideoklip, teledysk, nowa humanistyka, antropologia aktorstwa, persona muzyczna

Abstract

The article “The videoclip in the network of new humanities: A contribution to research in the field of anthropology of music video acting” is a sketch in which the author draws attention to the untapped potential of research on contemporary music videos. The proposal of a critical reflection on the music video from the perspective of the new humanities and anthropology of acting is one of the possible research leads. The author notes a clear gap in the research on music videos in Polish academic literature, suggesting that being a constantly evolving genre, closely related to technological progress, music videos are still an important and permanently present form of audiovisual art in the contemporary cultural landscape.

The author suggests possible comparative paths and draws attention to the existence of numerous intertexts that allow the music video to be analyzed in relation to other cultural texts or fields of art. Recalling the theory of the "musical persona", he also draws attention to the issue of the identity of the characters in music video miniatures.

Keywords: video clip, music video, new humanities, anthropology of acting, musical persona

Poddawany wielokontekstowym badaniom wideoklip doczekał się kilkunastu prób klasyfikacji, wnikliwego opisu elementów składających się na jego poetykę, monografii poświęconych jego rozmaitym aspektom, wciąż jednak możemy znaleźć na polu krytycznych refleksji nad tym gatunkiem obszary słabo bądź w ogóle nieeksploatowane – moglibyśmy powiedzieć wideoklipowe *terra incognita*. Takim zaciemnionym miejscem na mapie badań nad teledyskiem¹ jest chociażby antropologiczne ujęcie aktorskiej sfery klipowych miniatur oraz potencjał tychże w badaniach z zakresu nowej humanistyki. Artykuł ten jest ledwie szkicem, propozycją, punktem wyjścia do dalszych poszukiwań, wszak zarysowana w tych kilku akapitach problematyka wykracza dalece poza ramy pojedynczego, choćby obszernego tekstu.

Niemożliwa do skatalogowania mnogość teledyskowych form, a co za tym idzie, wariantów uczestnictwa i tożsamości samych bohaterów teledyskowych fabuł, domaga się przynajmniej ogólnej próby uporządkowania. Jeśli konwencja danego klipu zakłada uczestnictwo w nim artystów, których piosenkę rzeczony klip promuje, stają się oni – przynajmniej na czas trwania teledysku – aktorami. Wcielają się w rozmaite role, przyjmują zestaw cech fikcyjnego bohatera, który nierzadko pełni rolę artystycznego alter ego, awatara faktycznego wykonawcy. Tego typu strategie uprawiali bądź nadal uprawiają między innymi David Bowie, Alice Cooper, Eminem (Slim Shady), Herman Blount, szerzej znany jako Sun Ra, przybysz z Saturna, parający się kosmicznym, awangardowym jazzem, czy członkowie takich grup jak Slipknot, Batushka lub Ghost². Z uwagi na to moglibyśmy przyjąć, że muzycy, pełniący w teledyskach rolę aktorów-amatorów, stają się jednocześnie uosobieniem słowno-muzycznej osoby – wirtualnego podmiotu lirycznego wykonywanej piosenki. Teoria muzycznej osoby budzi jednak wiele kontrowersji. Zakłada ona istnienie „wymyślanego podmiotu będącego nośnikiem emocji muzycznych i pośrednikiem między kompozytorem/wykonawcą a odbiorcą” (Kolinek-Siechowicz, 2015, s. 237). *Per analogiam* osobę muzyczną moglibyśmy porównać więc do bohatera literackiego, z którym możemy, choć nie musimy, się utożsamiać, aby lepiej zrozumieć jego stan emocjonalny, zachowania czy wybory. Przeciwnicy omawianej teorii nie zgadzają się z uzależnianiem (prawidłowego) odczytania ekspresji utworu od istnienia domniemanej, ich zdaniem, osoby muzycznej, której przeżycia i emocje są nadpisywane

¹ Terminy „wideoklip” i „teledysk” traktuję w tym tekście synonimicznie. Jednocześnie posługując się hasłem „wideoklip”, mam każdorazowo na myśli jedną z form jego realizacji, to jest „wideoklip muzyczny” (*music video*) – nazywany najczęściej w polskiej literaturze teledyskiem właśnie. Etymologię terminu „wideoklip” wyczerpująco wyjaśnia Urszula Jarecka: „Wideoklip to zrost dwóch słów: pochodzącego z łaciny *video* (widzę) i angielskiego wieloznacznego rzeczownika *clip*. *Clip* może być przyborem do łączenia rzeczy albo fragmentem większej całości – wycinkiem na przykład z filmu, czynnością łączenia lub cięcia – dopasowywania, jakiejś modyfikacji funkcjonalnej, przysposobienia, przystosowania, a także krótkim, szybkim ciosem i gwałtownym ruchem” (zob. Jarecka, 1999, s. 110). W takim ujęciu formę wideoklipu może mieć zarówno spot wyborczy, reklama czy czołówka programu telewizyjnego. Jest to termin bardziej pojemny niż teledysk, który implikuje połączenie ruchomego obrazu z muzyką, powstałe głównie w celach promocji piosenki.

² Parateatralne strategie są szczególnie popularne wśród twórców z kręgu szeroko pojętej muzyki metalowej. Artyści ci nierzadko traktują koncerty jako widowiska noszące znamiona rytuałów, stąd charakterystyczne przebrania, maski, rekwizyty itp.

w drodze subiektywnej interpretacji słuchacza. Stephen Davies uważa, że przyjęcie teorii osoby muzycznej doprowadziłoby do tego, że bez „wymyślenia” historii wyobrażonego bohatera utworu dane dzieło nie mogłoby stanowić dla nas źródła przeżyć emocjonalnych, które byłyby zrozumiałe jedynie przez pryzmat doświadczeń osoby (Davies, 2003, s. 153–168). Niesymultaniczność przeżycia muzycznego i procesu wyobrażania sobie narracji dotyczącej wyimaginowanej osoby, zdaniem Daviesa, dowodzi tego, że egzegeza i racjonalizowanie treści utworu dokonują się *post factum*, a zatem nie mają one wpływu na odbiorcę w trakcie samego aktu percepcji.

Teoria osoby muzycznej otwarta jest na interpretację, ma więc ona również swoich zwolenników. Przy jej stosowaniu należy jednak brać pod uwagę przynajmniej kilka zmiennych. Słusznie zauważa Karolina Kolinek-Siechowicz, że istotne jest to, jak i z wykorzystaniem którego z rodzajów i gatunków literackich zamierzamy personę kreować

To, czy miałyby być ona narratorem, podmiotem lirycznym lub jednym z aktorów, ma zasadnicze znaczenie – od razu nasuwa się bowiem pytanie, z którymi uczuciami miałyby się identyfikować słuchacz. Jeśli „narracja” jest pierwszoosobowa – łatwiej wyobrazić sobie, że słuchacz wczuwa się w emocje „opowiedziane” przez personę, jeżeli jednak mamy do czynienia z zapośredniczeniem emocji przez „muzycznego narratora”, zabieg taki wydaje się osłabiać bezpośredniość ekspresji utworu, sprawiając, że słuchacz może pozostać w stosunku do wyrażanych uczuć w pozycji biernego obserwatora, stając się najdalszym ogniwem w łańcuchu zapośredniczeń danej emocji (Kolinek-Siechowicz, 2015, s. 241).

Koniec końców to słuchacz, interpretator, podejmuje decyzje, czy, przyjmując wiarę w istnienie wirtualnej osoby muzycznej, cokolwiek zyskuje. Jak sugeruje Aaron Ridley, wszystko zależy od tego, czy odbiorca odnajduje w wyobrażeniu osoby „zamieszkującej” utwór korzyści na tyle duże, by mogło ono wzbogacić jego przeżycia związane z ekspresją muzyczną (Ridley, 2007, s. 130–146). O ile obligatoryjne stosowanie matrycy osoby muzycznej do interpretacji każdego utworu wydaje się dalece nierozsądne, to jednak istnieją nagrania, wobec których jej użycie jest jak najbardziej zasadne. Gdy słuchamy piosenki, reagujemy wyłącznie na bodźce słuchowe – słyszymy jedynie głos muzycznej osoby, cała reszta – to, co niewidoczne – pozostaje w sferze naszej wyobraźni. W przypadku wideoklipów ta sama muzyczna osoba zyskuje swoją fizyczną reprezentację, co wydatnie pomaga w interpretacji zgodnej z założeniami omawianej w tym miejscu teorii. Gdy widzimy Davida Bowiego w kostiumie Ziggy’ego Stardusta lub ucharakteryzowanego na niewidomego profetę z teledysku *Blackstar* (2015, reż. Johan Renck), przyjmujemy, że przemawia do nas nie David Bowie, a odgrywana przez niego postać. Bowie jest w tej materii szczególnie wdzięcznym przykładem, jako że wykreował kilka alter ego³, „stając się nimi” na czas promocji wydawnictwa, z którym były one związane. Manifestacją każdej z tych metamorfoz były wizerunkowe transformacje – kostiumy, zmiana koloru włosów i fryzury, a nawet sposobu bycia. Bez wątplenia więc Bowie, występujący w programie *TopPop* w roku 1974 (ryc. 1) z utworem *Rebel Rebel*, uosabia postać Halloween Jacka – awanturnika z charakterystyczną przepaską na oku i nastrozonymi pomarańczowymi włosami – powołanego do życia wraz z albumem *Diamond Dogs* (1974). Artysta pojawiał się w tym kostiumie w programach telewizyjnych, udzielał wywiadów jako fikcyjny bohater, dokonując całkowitej identyfikacji ze stworzoną przez siebie personą.

³ Ziggy Stardust (*The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders From Mars*, 1972), Aladdin Sane (*Aladdin Sane*, 1973), Halloween Jack (*Diamond Dogs*, 1974), The Thin White Duke (*Station to Station*, 1976), The Blind Prophet (★, 2016). Sam David Bowie jest zresztą alter ego Davida Roberta Jonesa, bo tak właściwie nazywał się artysta. Na temat artystycznych metamorfoz Bowiego zob. Pick, 2020, s. 78–83.



Ryc. 1. Bowie jako Halloween Jack w programie *TopPop* (1974)

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=Vy-rvsHsi1o>.

Podobnej analizie moglibyśmy poddać przypadek Kinga Diamonda (właśc. Kim Benedix Petersen), heavymetalowego wokalisty, który stosując tak zwany *corpse painting*⁴, od lat występuje na scenie w roli przypominającej kogoś w rodzaju upiornego iluzjonisty. Na jego wizerunek składają się: czarny cylinder, długi czarny płaszcz, statyw do mikrofonu stworzony z połączonych ze sobą na kształt krzyża kości piszczelowej i udowej oraz przede wszystkim czarno-biały makijaż podkreślający oczy i usta wokalisty. King Diamond a Kim Benedix Petersen to dwie różne postacie, do tego stopnia, że pozbawiony makijażu artysta bywa nierozpoznawany przez swoich słuchaczy. Zastosowanie teorii muzycznej osoby w przypadku tego typu wykonawców wydaje się uzasadnione; jest ona wówczas interpretacyjną maską (gr. *prosōpon*, łac. *persona*), która pozwala zrozumieć czy zracjonalizować treść utworu muzycznego. Warstwa wizualna, a więc sam teledysk, pomaga zatrzeć granicę między tym, co rzeczywiste, i wyobrażone. Chociaż zdajemy sobie sprawę z tego, że David Bowie, King Diamond, Alice Cooper czy Eminem to tylko artyści wcielający się w jakąś rolę; i tak jak Sylvester Stallone nie jest na co dzień Johnem Rambo, a Daniel Craig – agentem specjalnym Jamesem Bondem, tak i oni w życiu osobistym są zupełnie kimś innym, przyjmujemy jednak pewną umowną konwencję, która pozwala koegzystować twórcy i jego kreacji na tych samych zasadach. Stosując teorię muzycznej osoby, niejako zakładamy soczewki, przez które patrzymy na świat teledysku (czy szerzej – sztuki), świadomi jego ułudy, jednocześnie dopuszczając, że jest to rodzaj alternatywnego uniwersum, równie realnego co świat rzeczywisty.

Rozważania nad koncepcją muzycznej osoby kierują nasze myśli w kierunku psychologii analitycznej i filozofii. Ewolucyjny charakter wideoklipu – szczególnie jego najnowocześniejszych interaktywnych form – wpisuje ten gatunek w łańcuch technologicznych przemian, za sprawą których dokonują się widoczne zmiany w zakresie komunikacji, prezentacji oraz przechowywania (archiwizacji) treści. Jeśli komputer uznajemy za jedną ze Stieglerowskich materialno-technicznych protez, których sednem jest przekraczanie własnego bycia ku śmierci w celu istnienia poza uwarunkowaniami czysto biologicznymi, to wideoklip, będąc współczesnym nowomiedialnym tekstem kultury, może być tej protezy treścią. Francuski filozof Bernard Stiegler pojmuje człowieka jako istotę techniczną, przy jednoczesnym założeniu, że technologia/technika nie degeneruje, lecz konstytuuje człowieka (Stiegler, 1998, s. 93; tłum. polskie za: Duda, 2022). Co istotne, wśród wytwarzanych przez ludzkość protez Stieglera interesują szczególnie media odpowiadające, jego zdaniem, za uzewnętrznienie

⁴ *Corpse painting* – rodzaj czarno-białego makijażu, szczególnie rozpowszechniony wśród grup muzycznych z gatunku *black metal*. Makijaż ma zarówno potęgować mroczne przesłanie utworów, jak i wrażenie tajemniczości danego wykonawcy. Stosowany głównie na twarzy, ponadto na ramionach i torsie (zob. Till, 2010, s. 126).

oraz materializację pamięci zbiorowej. Filozof dzieli pamięć na epigenetyczną, genetyczną i epifylogenetyczną. Dwa pierwsze typy przypisuje domenę życia biologicznego – pamięć genetyczna zapisana w komórkach żywego organizmu pozwala trwać gatunkowi mimo śmiertelności pojedynczych osobników, pamięć epigenetyczna „umiera” wraz ze śmiercią jednostki. Z punktu widzenia niniejszych rozważań interesuje nas jednak przede wszystkim pamięć epifylogenetyczna, która według założeń Stieglera umożliwia akumulację wiedzy poza organizmem biologicznym i „składowanie” jej w materii nieorganicznej. Jak tłumaczy sam filozof:

Jeśli jednostka jest zorganizowaną materią organiczną, to jej relacja ze środowiskiem (ogólnie z materią organiczną lub nieorganiczną), gdy w grę wchodzi pytanie „kto”, zostaje zapośredniczona przez zorganizowaną, ale nieorganiczną materię poznawczego instrumentarium, narzędzia z jego rolą instrukcyjną (jako instrumentu), czyli z „co”. Dzieje się to w takim sensie, że „co” wynajduje „kto” na tyle, na ile samo zostaje przez nie wynalezione (Stiegler, 1998, s. 93).

To właśnie ten typ pamięci pozwala przezwyciężać uwarunkowania biologiczne, konsolidować i przekazywać doświadczenia bez względu na śmiertelność jednostki (Duda, 2022, s. 126). Stieglerowskie protezy, jak tłumaczy Szymon Wróbel, „funkcjonują jako materialne i znaczące ślady przeszłości oraz jako formy kolektywnej pamięci”, dodając: „To technika jest jej (pamięci) głównym nośnikiem. Odsyłanie i odracanie, a może nawet samo różnicowanie dokonują się dzięki technice. Dystynktywną cechą ludzi stanie się zdolność do zachowywania przeszłości w formie znaczeń osadzonych w materialności protez technicznych” (Wróbel, 2015). Sam Stiegler, wymieniając przykładowe, ewoluujące na przestrzeni wieków protezy (kamienny otoczek, drewniana noga, okulary, telewizor czy komputer), dostrzega pomiędzy nimi logiczne związki. Ich historyczna zmienność uzależniona jest od czterech podstawowych terminów określających szeroko rozumianą sferę techniki: *technics*, *technique*, *technology* i *technicity*. Pierwszy z nich odnosi się do ogólnego „zbioru wszystkich urządzeń, które wytworzył człowiek”, drugi określa „umiejętność, zdolność, sztukę (wytwarzania czegoś)” (Stiegler, 1998, s. 93), trzeci należy rozumieć jako „dyskurs opisujący i objaśniający ewolucję wyspecjalizowanych procedur i technik (*techniques*) albo całości technik, o ile tworzą one system: technologia (*technology*) jest w tym wypadku dyskursem dotyczącym ewolucji tego systemu” (Stiegler, 1998, s. 94), w końcu ostatni, tłumaczony jako „techniczność”, wprowadza się w celu odróżnienia techniki w sensie ogólnym (*technics*) od techniki w sensie szczególnym (*technique*), z adnotacją, że w znaczeniu potocznym technologię utożsamia się z technonauką (*technoscience*), czyli zaawansowaną fazą dyskursu techniczności, rozwijającą się od dziewiętnastowiecznej rewolucji przemysłowej i przeciwstawioną „tradycyjnym technikom przednaukowym” (Stiegler, 1998, s. 94). Mówiąc ogólnie, forma i zastosowanie ewoluujących na przestrzeni wieków materialno-technicznych protez jest wypadkową dostępnej w danym momencie historycznym technologii, wiedzy i umiejętności jednostki oraz zdolności ich praktycznego zastosowania.

Wideoklip zamieszczony w przestrzeni globalnej sieci www – w myśl zasady, która głosi, że „w internecie nic nie ginie” – staje się pozbawionym daty ważności, nieśmiertelnym nośnikiem pamięci, multimedialną pocztówką swoich czasów i jako taki „protetyzuje” rzeczywistość. We w pełni skomputeryzowanym środowisku teledysk ery YouTube’a mógłby – a właściwie powinien – znaleźć się w kręgu zainteresowań badaczy zajmujących się humanistyką cyfrową. Jest to stosunkowo młoda dziedzina sytuująca się na styku informatyki, designu i badań naukowych. W odróżnieniu od humanistyki komputerowej (*humanities computing*) znosi ona granice i w założeniu łączy zasoby oraz metody tradycyjnych dyscyplin humanistycznych (historii, filozofii, literaturoznawstwa, lingwistyki, historii sztuki, muzykologii czy kulturoznawstwa) z narzędziami cyfrowymi. W polskiej przestrzeni akademickiej humanistyka cyfrowa jako przedmiot dyskusji zaistniała oficjalnie po raz pierwszy w roku 2012,

kiedy to na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie zorganizowano konferencję *Zwrot cyfrowy w humanistyce*. Choć, jak zauważa Jan Kozłowski, już wcześniej, bo w roku 2009, zagadnienia z zakresu *digital humanities* podejmowane były przez rodzimych badaczy (vide konferencja *Wizualizacja wiedzy. Od Biblia Pauperum do hipertekstu* Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Muzeum Narodowego w Warszawie oraz Muzeum Uniwersytetu Jagiellońskiego) (Kozłowski, 2012).

Stechniczowany człowiek XXI wieku coraz częściej i w coraz większym stopniu przenosi swe życie do świata wirtualnego. Korzystając z cybernetycznych narzędzi, staje się e-obywatelem, jednym z ponad 5 mld⁵ autochtonów globalnej wioski pod wspólną, uniwersalną flagą www. Naszą rzeczywistość – nie tylko tę medialną – kształtują coraz bardziej zaawansowane technologie informatyczne i telekomunikacyjne. Jak za Lvem Manovichem powtarza Kozłowski: „Dźwięki i obrazy – nagrania dźwiękowe, fotografia, film, grafika – dawniej charakterystyczne dla różnych odrębnych środków przekazu, są dziś coraz powszechniej łączone ze sobą” (Kozłowski, 2012). Niekończący się cykl technologicznych przemian sprawia, że kultura z werbalnej, tworzonej przez pismo i druk, zmienia się w kształtowaną przez media kulturę audiowizualną. Wspomniany wyżej Manovich w książce *Software Takes Command* wielokrotnie postuluje się przykładami wideoklipów (*music videos*) w celu zobrazowania kolejnych skoków technologicznych, postępu immersyjności świata wirtualnego i technicznych możliwości samego oprogramowania służącego kreacji możliwie jak najbardziej wiernej rzeczywistości alternatywnej (Manovich, 2013, s. 163, 234, 254, 257, 278 n.)⁶. Współczesny wideoklip doskonale wpisuje się w cyfrową kulturę hipertekstu, która – co podkreśla Kozłowski – oznacza połączenia ze sobą nie tylko tekstów, ale także (różnych form) obrazów i dźwięków (Kozłowski, 2012). Wynika z tego, że środki przekazu nie tyle „przekazują”, ile tworzą interaktywne środowiska wiedzy oraz obszary indywidualnych poszukiwań (Kozłowski, 2012). Hipertekstualny charakter teledysków⁷ zdradza potencjał do badań przeprowadzanych w ramach humanistyki cyfrowej, tym bardziej że profil badacza zajmującego się tą gałęzią nauki (czy może raczej „nurtem badań”, jako że wciąż nie ma pełnej zgody w kwestii tego, do jakiej kategorii przynależy *digital humanities*) (Przastek-Samokowa, 2016, s. 82–93; Ucińska, 2017, s. 124–145) bliski jest perspektywie widza-uczestnika, konsumenta zaangażowanego, świadomego konieczności łączenia funkcji badacza (teoretyka) i odbiorcy (praktyka) wytworów kultury popularnej. Jak piszą Jan Kozłowski i Łukasz Bolikowski:

⁵ Najnowsze badania przeprowadzone przez agencje DataReportal, We Are Social i Meltwater mówią o tym, że obecnie już 5,44 mld osób posiada telefony komórkowe, z czego 5,16 mld to użytkownicy internetu, zob. *Internet i social media w 2023 – najnowsze statystyki* (2024).

⁶ Manovich opisuje nawet teledysk do utworu *You Might Think* grupy The Cars (1984, reż. Jeff Stein, Charlie Levi, Alex Weil) – jeden z pierwszych klipów wykorzystujących animację komputerową, historycznie pierwszy teledysk wyróżniony statuetką MTV Music Video Awards – podkreślając, że był on inspiracją dla dalszych eksperymentów i rozwoju technik animacyjnych, które dziś osiągnęły poziom pozwalający na zacieranie granic między światem realnym a wirtualnym. Zob. Manovich, 2013, s. 280–281.

⁷ Terminu „hipertekst” używam w tym miejscu w znaczeniu, jakie nadał mu Gérard Genette: „To [hipertekstualność] każda relacja łącząca tekst B (nazywany hipertekstem) z tekstem wcześniejszym A (nazywanym hipotekstem), na który tekst B zostaje przeszczepiony w sposób niemający nic wspólnego z komentarzem”. I dalej: „Tak więc hipertekstem nazywam każdy tekst derywowany z tekstu wcześniejszego przez transformację prostą [...] lub pośrednią, inaczej – naśladowanie” (Genette, 2014). Teledysk-hipertekst to grupa klipów, które przywołują inne teksty kultury i nierzadko wypracują na nice ich pierwotne znaczenia. Prezentują one rodzaj intertekstualnej gry poprzez cytowanie i parafrazowanie typowych dla świata popkultury klisz – zarówno innych utworów i wykonawców, jak i filmów, reklam, celebrytów, postaci ze świata mody itp.

Humaniści cyfrowi spełniają swoje powołanie, realizując projekty, najczęściej oparte na współpracy zespołowej i interaktywnej, łączące teksty z obrazem i dźwiękiem, grafiką i animacjami. Łącząc bardziej to, od czego chcą się odciąć (od liniowej kultury druku), niż to, do czego chcą dojść. Pokazując zastosowania nowych technik, czują się czasem bardziej spokrewnieni z awangardowymi artystami niż ze światem profesury. Bliżsi są też światu laików i amatorów, gdyż często korzystają z narzędzi cyfrowych w projektach społecznościowych nauki obywatelskiej (w Polsce np. ruch archiwów społecznych, za granicą np. projekt Ancient Life) (Bolikowski, Kozłowski, 2012, s. 182).

Przedmiotem badań humanistów cyfrowych są między innymi gry wideo, rzeczywistość rozszerzona (*augmented reality*), media społecznościowe, cyfrowe reprodukcje oraz remiksy „analogowych” tekstów kultury itp. Do takiego zestawu wideoklip muzyczny – współcześnie coraz częściej interaktywny, tworzony na wzór i podobieństwo gier komputerowych, otwarty na modyfikacje, a przede wszystkim uzależniony od nowomediального kontekstu – zdaje się pasować naturalnie. Wpisuje się on w łańcuch technologicznych i kulturowych przemian, za sprawą których tekstualny charakter świata uległ audiowizualnej modyfikacji, jaka przełamała hegemonię druku. Proces ten streszcza Andrzej Radomski, pisząc, że teksty (książki, czasopiśma, gazety, artykuły, listy itp.) stanowiły dominującą formę wypowiedzi oraz przedstawiania świata do początków XX wieku. Było to dodatkowo umotywowane filozoficzną koncepcją głoszącą, że świat (kultura) jest tekstem. Drukowanym tekstem starano się oddać wszystkie ludzkie doświadczenia rzeczywistości; a co ważniejsze, metodologia badań w zakresie humanistyki także była nastawiona głównie na wypracowanie reguł badania oraz interpretacji tekstów i tekstualnego świata. Sytuacja stopniowo ulegała zmianie, z biegiem lat zaczęły pojawiać się inne formy wypowiedzi (wyjątkiem była praktyka naukowa, w której nadal dominowały teksty), takie jak kino, radio, telewizja (określane dzisiaj jako tak zwane stare media), a pod koniec stulecia: gry, wideo, komputery PC, internet czy smartfony (nazywane nowymi mediami). „W ten sposób przekaz tekstualny stał się tylko jednym z wielu przekazników myśli i poglądów, a narracje tekstualne straciły monopol na prezentację wiedzy. Pojawiły się za to nowe typy narracji – zwane najczęściej multimedialnymi albo narracjami wizualnymi. Starają się one oddać nasze postrzeganie świata za pomocą obrazu (fotografii czy filmu), dźwięku, tekstu oraz mowy” – konkluduje Radomski (2015, s. 11). Muzyczny wideoklip prezentujący ów multimedialny wizualny typ narracji powinien znaleźć uznanie wśród badaczy zajmujących się humanistyką cyfrową. Zbadanie jego potencjału jako hipermedium na podstawie najbardziej współczesnych form teledyskowych realizacji mogłoby doprowadzić do interesujących wniosków. Tym bardziej że do tak pomyślanego zadania współczesny wideoklip predestynuje jego „internetowość”⁸, naturalne – zarówno od strony formalnej, jak i technologicznej – dążenie do wykorzystywania i łączenia najbardziej aktualnych nowomediálních narzędzi oraz technik, dzięki którym pozostaje on (wideoklip) wciąż istotnym, bo zdolnym do adaptacji do zmieniającego się krajobrazu medialnego, tekstem kultury.

Artykuł rozpocząłem sugestią, by pochylić się nad aktorską sferą teledysków. Kompleksowe studium nad tym zagadnieniem wykracza poza tematyczne ramy tego tekstu; jest to zadanie zasługujące na osobne książkowe opracowanie. Podjąć się go powinni, jak mińmam, antropolodzy kultury popularnej bądź – ściślej – antropolodzy aktorstwa. Proponując

⁸ „Internetowość” wideoklipu oznacza między innymi to, że współczesne teledyski tworzone są z uwzględnieniem estetyki sztuki internetu. Konkretnie sceny wybranych klipów kręcone są tak, jakby ich przeznaczeniem było stanie się gifem, odznaczają się silnie viralowym potencjałem, co pozwala im żyć własnym życiem i prowokuje internautów do tworzenia memów czy rozmaitych wideotrawestacji. Odbiorca ma narzędzia niezbędne do modyfikacji treści i formy teledysków, a ich autorzy zdają się wręcz zachęcać do wchodzenia w dialog i dowolnego ich remiksowania. W ten sposób o klipie *Telephone* (2010, reż. Jonas Åkerlund) duetu Lady Gaga, Beyoncé piszą Diane Railton i Paul Watson. Zob. Railton, Watson, 2011, s. 141.

ten, w mej ocenie godny naukowej refleksji, temat, chciałbym natomiast zwrócić uwagę na jeden z możliwych tropów komparatystycznych. Wspominałem już o aktorach-amatorach – roli, jaką przyjmują muzycy występujący w teledyskach. Jest to bodaj najczęstsza z sytuacji, o ile konwencja klipu zakłada uczestnictwo samych muzyków, wszak powszechnie jest także ograniczanie ich udziału do roli niewidzialnego narratora opowiadającego historię, którą odgrywają inni aktorzy (czasem także amatorzy). W tym miejscu dochodzimy do drugiej z możliwości, to jest zaangażowania profesjonalnych aktorów, dla których występ w wideoklipie jest jednym z wielu wpisów do zawodowego portfolio. Gary Oldman, Danny DeVito, George Clooney, Jason Statham, Agata Buzek, Marcin Dorociński czy Olga Bołądź – lista aktorów, jacy pojawili się na teledyskowym planie, jest długa⁹. Bywa, że są oni jedynymi aktorami (postaciami) występującymi w klipie – na przykład Christopher Walken w *Fatboy Slim – Weapon of Choice* (2001, reż. Spike Jonze), Daniel Olbrychski w *Zalewski – Polsko* (2017, reż. Przemysław Dziennis), Rosamund Pike w *Massive Attack feat. Young Fathers – Voodoo in My Blood* (2016, reż. Ligan Ledwidge) czy Kirsten Dunst w *R.E.M. – We All Go Back To Where We Belong* (2011, reż. Michael Stipe), zdecydowanie częściej towarzyszą im jednak inni aktorzy, statyści bądź sami muzycy – na przykład Janusz Chabior w *Pogodno – Magnes* (2010, reż. Krzysztof Skonieczny), Angelina Jolie w *KoRn – Did My Time* (2003, reż. Dave Meyers), Macaulay Culkin w *Father John Misty – Total Entertainment Forever* (2017, reż. Adam Green, Thomas Bayne, Toby Goodshank, Macaulay Culkin) czy ścigający się z awatarami muzyków¹⁰ zespołu Gorillaz Bruce Willis w *Gorillaz – Stylo* (2010, reż. Jamie Hewlett). Jeśli są to popularni, charakterystyczni aktorzy, powszechnie kojarzeni z dobrze znanymi w popkulturze rolami, stylem gry bądź określonym typem filmów, w jakich zwykli występować (na przykład Bruce Willis czy Jason Statham to przede wszystkim filmy akcji, Eddie Murphy i Zach Galifianakis – filmy komediowe, a tacy aktorzy jak Daniel Radcliffe czy Macaulay Culkin mimowolnie przywołują postaci, kolejno, Harry’ego Pottera oraz Kevina McCallistera), angażując ich, prowokujemy automatyczne skojarzenia czy nawet oczekiwania względem ich kreacji. Dlatego nie dziwi między innymi zakłopotanie Justina Biebera w klipie do piosenki *As Long As You Love Me* (2012, reż. Anthony Mandler), gdy przychodzi mu skonfrontować się z ojcem dziewczyny, którą kocha, a ojcem tym okazuje się aktor Michael Madsen, kojarzony głównie z ról bezwzględnych gangsterów w filmach Quentina Tarantino. Świadomy tych konotacji odbiorca rozumie powagę sytuacji, mimo iż zdaje sobie sprawę z tego, że jest to tylko poza, kolejna manifestacja roli „typowej” dla Madsena. Należy pamiętać, że oprócz dwóch wymienionych do tej pory grup, to jest aktorów-amatorów – zarówno tych, w których wcielają się sami muzycy, jak i wybranych w drodze castingu – oraz aktorów-profesjonalistów, istnieje też grupa artystów, którzy mają jednocześnie doświadczenie aktorskie i muzyczne. Do grona twórców będących zarówno muzykami, jak i aktorami należą chociażby David Bowie, Sting, Jared Leto, Jennifer Lopez, Lady Gaga, Janelle Monáe, Arkadiusz Jakubik, Paweł Domagała czy Piotr Rogucki. To również zdaje się pozostawać nie bez wpływu na recepcje tworzonej przez nich sztuki, w tym także wideoklipów – aktorska samoświadomość bez wątpienia wpływa na pracę na planie i choć bezzasadne byłoby wartościowanie teledysków z uwagi na aktorskie doświadczenie muzyków w nich występujących, jest to kolejna płaszczyzna komparacji dla zainteresowanego tematem badacza.

⁹ Szeroka, aktualizowana na bieżąco lista aktorek i aktorów (także polskich) występujących w teledyskach znajduje się pod tym linkiem: <https://film.org.pl/wewn/aktorzy-w-teledyskach-lista-17000>.

¹⁰ To jeszcze jedna osobna kategoria. Animowane postaci będące awatarami muzyków czy też stworzonymi wyłącznie na potrzeby danego teledysku cyfrowymi bohaterami są szczególnym przypadkiem wideoklipowych „aktorów”.

Ciekawym przypadkiem jest naśladowanie w teledyskach przez muzyków (aktorów-amatorów) konkretnych scen z filmów bądź wybranych kreacji aktorskich. Tego typu meta-cytaty są jedną z form – bogato reprezentowanych w wielu wideoklipach – intertekstualnych nawiązań do innych tekstów kultury. Ambitnego zadania podjął się artysta The Weeknd (właśc. Abel Makkonen Tesfaye), który klipy do piosenek promujących jego czwarty solowy album *After Hours*, wydany w roku 2020, opatrzył mnóstwem bezpośrednich cytatów z filmowej klasyki. Odbiorca-kinoman w obrazkach towarzyszących utworom *Heartless* (2019, reż. Anton Tammi), *In Your Eyes* (2020, reż. Anton Tammi), *After Hours* (2020, reż. Anton Tammi), *Too Late* (2020, reż. Cliqua) czy *Save Your Tears* (2021, reż. Cliqua) rozpoznać powinien nawiązania do takich filmów, jak *Las Vegas Parano* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998, reż. Terry Gilliam), *Kasyno* (*Casino*, 1995, reż. Martin Scorsese), *Taksówkarz* (*Taxi Driver*, 1976, reż. Martin Scorsese), *Mroczny Rycerz* (*The Dark Knight*, 2008, reż. Christopher Nolan), *Oczy szeroko zamknięte* (*Eyes Wide Shut*, 1999, reż. Stanley Kubrick) czy *Rain Man* (1988, reż. Barry Levinson). The Weeknd, rekonstruuje niejednokrotnie kultowe sceny, imituje jednocześnie niemniej kultowe filmowe postaci. Wciela się w granego oryginalnie przez Johnny’ego Deppa ekscentrycznego dziennikarza Huntera Thompsona (*Las Vegas Parano*), odtwarza kreacje Jokera – zarówno w wersji Heatha Ledgera (*Mroczny Rycerz*), jak i Jacka Nicholsona (*Batman*, 1989, reż. Tim Burton) oraz Joaquina Phoenixa (*Joker*, 2019, reż. Todd Phillips) – Trvisa Bickle’a (*Taksówkarz*) czy Sama „Ace” Rothsteina (*Kasyno*), czyli jedne z najpopularniejszych ról Roberta DeNiro. Zbiór klipów promujących album *After Hours* składa się na stylistycznie spójny film krótkometrażowy będący serią cytatów z filmowego kanonu. W teledysku do *Heartless* (ryc. 2 i 3) migawki z *Las Vegas Parano* mieszają się ze scenami nawiązującymi do *Kasyna*, *Rain Mana* oraz filmów *Zostawić Las Vegas* (*Leaving Las Vegas*, 1995, reż. Mike Figgis) i *Po godzinach* (*After Hours*, 1985, reż. Martin Scorsese), a całość składa się na – o dziwo koherentny, przynajmniej jak na teledyskowe standardy – dokument narkotycznej nocnej wędrówki po ulicach i lokalach Las Vegas.

Tego typu intertekstualne gry są ciekawe nie tylko z perspektywy komparatystycznej, mogącej służyć za materiał do badań – w tym przypadku – antropologom kultury popularnej i/lub aktorstwa, ale także z uwagi na potencjał analityczny wpisujący się w pole zainteresowań filmoznawców, medioznawców, literaturoznawców czy semiologów. Internet i serwisy takie jak YouTube ożywiły wideoklip, dając mu w pewnym sensie drugie życie i chroniąc przed



Ryc. 2. Filmowe nawiązania w teledysku *Heartless*. Kolejno: *Las Vegas Parano* (klatki 1 i 2), *Kasyno* i *Ucieczka z Las Vegas*

Źródło: <https://ktt2.com/every-film-reference-in-the-weeknds-after-hours-112041>.



Ryc. 3. Filmowe nawiązania w teledysku *Heartless*. Kolejno: *Rain Man*, *Las Vegas Parano*, *Kasyno* i *Po godzinach*

Źródło: <https://ktt2.com/every-film-reference-in-the-weeknds-after-hours-112041>.

zapowiadaną przez nieprzychylnych temu formatowi rychłą śmiercią, do której doprowadzić miał spadek popularności i programowe modyfikacje muzycznych stacji telewizyjnych. Teledysk ery YouTube'a otwiera przed nami nowe badawcze możliwości: wzbogacenie refleksji nad tym gatunkiem w zakresie badań nowej humanistyki czy antropologii aktorstwa jest tylko jednym z możliwych tropów. Wideoklip stale ewoluuje, będąc przy okazji beneficjentem technologicznych – a wraz z nimi także kulturowych – przemian. W polskiej literaturze naukowej, niestety, nie poświęca mu się dostatecznej uwagi, jak gdyby uznając, że po rewolucji, jaka dokonana się za sprawą MTV, przestał się on rozwijać, spowszedniał i tym samym stracił na atrakcyjności. Artykuł ten jest próbą zwrócenia uwagi na niewykorzystany potencjał badań nad wciąż ważnym, niezmiennie intrygującym i trwale obecnym we współczesnym pejzażu kulturowym formacie, jakim jest muzyczny wideoklip.

Bibliografia

- Bolikowski, Ł., Kozłowski, J. (2012, czerwiec). Ekspansywna hybryda: narodziny i dojrzewanie humanistyki cyfrowej. *Z Badań nad Książką i Księgozbiorami Historycznymi*, 6, 181–188.
- Davies, S. (2003). Contra Hypothetical Persona in Music. W S. Davies (Red.), *Themes in the Philosophy of Music* (s. 153–168). Oxford University Press.
- Duda, A. (2022, styczeń). Błąd Epimeteusza? Teatr w sieci technik i technologii. *Pamiętnik Teatralny*, 71, 121–137.
- Genette, G. (2014). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*. słowo/obraz terytoria.
- Internet i social media w 2023 – najnowsze statystyki (2024). Dostęp 27 lutego 2024 z <https://www.znajdzreklame.pl/blog/ebooki-i-raporty/internet-i-social-media-w-2023-najnowsze-statystyki/>.
- Jarecka, U. (1999). *Świat wideoklipu*. Oficyna Naukowa.

- Kolinek-Siechowicz, K. (2015). Od teorii muzycznej persony do muzycznego personalizmu. W A. Chęćka-Gotkowicz, M. Jabłoński (Red.), *Peter Kivy i jego filozofia muzyki* (s. 237–251). Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauki.
- Kozłowski, J. (2012, grudzień). Giez Sokratesa. Dostęp 27 lutego 2024 z <https://prenumeruj.forumakademickie.pl/fa/2012/12/giez-sokratesa/>.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.
- Pick, M. (2020). David Bowie: Dziennik artystycznych wcieleń. *Lizard*, 36, 78–83.
- Przastek-Samokowa, M. (2016, luty). Czym jest humanistyka cyfrowa? Pole semantyczne pojęcia (zarys). *Zagadnienia Informatyki Naukowej – Studia Informacyjne*, 54 (2/108), 82–93.
- Radomski, A. (2015, czerwiec). Humanistyka cyfrowa w praktyce – analiza i wizualizacja obrazów. *Roczniki Kulturoznawcze*, 6, 5–15.
- Railton, D., Watson, P. (2011). *Music Video and the Politics of Representation*. Edinburgh University Press.
- Ridley, A. (2007). Persona Sometimes Grata: On the Appreciation of Expressive Music. W K. Stock (Red.), *Philosophers on Music: Experience, Meaning and Work* (s. 130–146). Oxford University Press.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and Time*, t. 1: *The Fault of Epimetheus*. Stanford University Press.
- Till, R. (2010). *Pop Cult: Religion and Popular Music*. Continuum.
- Ucińska, J. (2017, styczeń). Humanistyka cyfrowa: problemy definiowania pojęcia. *Zagadnienia Informatyki Naukowej – Studia Informacyjne*, 55 (1/109), 124–145.
- Urbański, T. Aktorzy w teledyskach – lista. Dostęp z 27 lutego 2024 <https://film.org.pl/wewn/aktorzy-w-tele-dyskach-lista-17000>.
- Wróbel, S. (2015, lipiec–sierpień). Perpetuum mobile istoty śmiertelnie protetycznej. Dostęp 27 lutego 2024 z <https://www.miesiecznik.znak.com.pl/7222015szymon-wrobelperpetuum-mobile-istoty-smiertelnie-protetycznej/>.