

**Mariusz Kraska**

ORCID: 0000-0003-3797-2957

Uniwersytet Gdański

## Intertekstualność. Wersja pop

**Słowa kluczowe:** intertekstualność, popkultura, strategia tekstowa, doświadczenie estetyczne

**Keywords:** intertextuality, pop culture, textual strategy, aesthetic experience

Umberto Eco jako jeden z pierwszych w eseju *Innowacja w seryjności*, wbrew dominującej wówczas tradycji szkoły frankfurckiej, na nowo postawił kwestię schematyczności kultury popularnej, doszukując się w tej cesze przejawów kształtowania się „nowej wrażliwości estetycznej”<sup>1</sup>. Cenionemu semiotykowi problem ten musiał wydawać się o tyle istotny, że w 1985 roku, a więc ledwie po dwóch latach, na łamach „Daedalus” wrócił do niego w szkicu *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*<sup>2</sup>. Wrócił, w zasadzie powtarzając wcześniejsze rozpoznania i intuicje, które z dzisiejszej perspektywy wydają się zresztą w wielu miejscach zadziwiająco trafne. Włączając swoje wywody w teoretyczną dyskusję nad rolą repetycji w kulturze postmodernistycznej, Eco mocno zaznaczał, że dokonująca się estetyczna transformacja skutkuje większym zainteresowaniem tym, co już „zostało powiedziane i napisane”, dzięki czemu „najmniejsza zmiana albo forma powtórzenia *explicite* tego, co już znamy, wytwarza przyjemność tekstu”<sup>3</sup>.

Jak słusznie zauważa Maryla Hopfinger, u Eco ta „gra powtórzenia i innowacji [...] zdaje się prawidłowością, która daje się odszukać w różnych wymiarach

<sup>1</sup> U. Eco, *Innowacyjność w seryjności*, [w:] *idem, Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wąjs, Warszawa 2012, s. 191.

<sup>2</sup> U nas tekst ten jest dobrze znany i stosunkowo często komentowany. Zob. U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, przeł. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1–2.

<sup>3</sup> U. Eco, *Innowacyjność w seryjności*, s. 190.

kultury”<sup>4</sup>. Dla autora *Lector in fabula* estetyczna zasada powtórzenia nie stanowi więc *differentia specifica* wytworów kultury masowej. Po pierwsze dlatego, że związana z nią relacja podobieństwa i różnicy znamionuje równie dobrze sztukę klasyczną, jak i bardziej współczesne praktyki awangardowe. Po drugie, również z tego względu, iż jako taka zasada ta i wynikające z niej formalne chwytły i tekstowe operacje nie dostarczają żadnego jednoznacznego kryterium wartościowania. Krótko mówiąc: ich rezultatem może być banał, kicz, ale i dzieło totalnie subwersywne.

Trudno polemizować z tym stanowiskiem. Rozpoznana przez włoskiego badacza tendencja, kojarzona przede wszystkim na polu kultury masowej z ekspansją filmu i telewizji, z dzisiejszej perspektywy wydaje się jeszcze bardziej wyrazista, by nie rzec — wręcz oczywista. Narracja transmedialna, remiks, *mas-hup*, recykling, mem, internetowa pasta — te i inne pokrewne zjawiska oparte na transferach form i znaczeń pokazują nie tylko skalę i charakter opisywanych przez Eco przewartościowań, lecz także znamionują, że we współczesnej mediasferze praktyki właściwe sztuce wysokiej z nie mniejszym powodzeniem stosowane są w obiegu popkulturowym. Ale też odwrotnie: strategie i taktyki — jak do niedawna można było przypuszczać — odpowiednie wyłącznie dla wytworów kultury popularnej obecnie wykorzystywane są w odmiennych od ich rodzimego kontekstu sytuacjach i rolach.

Dotyczy to również zjawiska intertekstualności czy też — jak pisał Eco — dialogu intertekstualnego. Wspominając o nim jako jednym z typów powtórzenia, autor *Supermana w literaturze masowej* przekonywał bowiem, iż „konieczność wyjaśnienia konsekwencji estetycznych dialogiczności jest mniej nagląca, ponieważ samo pojęcie zostało wypracowane w obrębie refleksji — estetycznej i semiotycznej — o sztuce zwanej wysoką”<sup>5</sup>. I znów — przynajmniej na pierwszy rzut oka — wydaje się, że trudno tu oponować. Nie sposób przecież zaprzeczyć, że różne postaci przywołań, parodyjne zabiegi, przejawy intertekstualnej gry, w tym takie, które Eco nazywa „ironicznym cytowaniem toposu”, z formalnego punktu widzenia nie różnią się niczym od podobnych im chwytów stosowanych w wysoko artystycznym obiegu. Co najwyżej można dodać, że dziś pojawiają się z większą intensywnością i częstotliwością, co wszak nie uszło uwagi współczesnych badaczy.

Za reprezentatywny przykład może tu posłużyć wydana po dwudziestu latach od swojej premiery klasyczna dla polskich filmoznawców monografia *Kino stylu zerowego* Mirosława Przyłipiaka. Jej autor we wstępie do drugiego wydania bez cienia kokieterii pisze o zaskoczeniu i obawach, jakie towarzyszyły mu po otrzymaniu propozycji ponownej edycji jego pracy. Źródłem tych wątpliwości — jak

---

<sup>4</sup> M. Hopfinger, *Powtórzenie wędrujące przez media*, [w:] *Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze*, red. A. Kisielewska, Kraków 2004, s. 13.

<sup>5</sup> U. Eco, *Innowacyjność w seryjności*, s. 185.

stwierdza — były ogromne zmiany, które „bodaj najbardziej [...] wpłynęły właściwie na kino, a właściwie szerzej — na całą kulturę i komunikację audiowizualną”<sup>6</sup>.

Co ciekawe jednak, w książce Przyłipiaka jedną z ilustracji dla tych kulturowych przeobrażeń jest osobny rozdział poświęcony analizie *Deadpoola* (reż. Tim Miller, USA 2016), a więc typowo komercyjnego filmu inspirowanego komiksową serią. Mianowicie dla gdańskiego filmoznawcy jawnie metafikcyjny obraz, pełen kierowanych wprost do widza komentarzy, a także intertekstualnych aluzji i odniesień pokazuje, że to, co

dotychczas było charakterystyczne dla niszowych nurtów kina artystycznego, uległo rozpowszechnieniu. Do niedawna bowiem to właśnie kino artystyczne zajmowało się grą cytatów i odwołań, komplikowało struktury narracyjne do granic zrozumiałości, niszczyło iluzję „czwartej ściany”, podejmowało tak skomplikowane tematy jak tożsamość<sup>7</sup>.

Ta ogólna konstatacja zdaje się korespondować — pozwólmy sobie na jeszcze jeden przykład — z innymi krytycznymi komentarzami, które towarzyszyły pewnemu spektakularnemu sukcesowi na rynku gier (nawiasem mówiąc, nieodległemu w czasie od premiery *Deadpoola*). Chodzi rzecz jasna o reakcje, z jakimi spotkała się trzecia odsłona *Wiedźmina* (*Wiedźmin 3: Dziki gon*, prod. CD Projekt Red, Polska 2015). Reakcje, na które składały się liczne i entuzjastyczne recenzje oraz komentarze odnoszące się nie tylko do typowych dla gier rodzajowych i gatunkowych kryteriów, takich jak na przykład *gameplay* czy grafika, lecz także podnoszące cechę innej miary: wysoce intertekstualny charakter tego tytułu. Element o tyle zauważalny, że na przykład analizujący *Wiedźmina 3* Rafał Kochanowicz postulował, aby z racji cechującej go „intertekstualnej kompilacji” określać ten tytuł mianem „cyfrowego centonu”<sup>8</sup>.

Rzecz jasna w tym zestawieniu nie jest istotne bezpośrednio porównanie hollywoodzkiego filmu ze szlagierową produkcją CD Projektu. Przypomnienie obu tytułów i towarzyszących im interpretacji służy jedynie jako pretekst do ponownego postawienia pytania o miejsce, status i funkcję intertekstualnych praktyk występujących w różnych obszarach kultury popularnej. Zasadniczo bowiem, podzielając wprawdzie opinie Przyłipiaka i Kochanowicza, nie mogę zarazem oprzeć się wrażeniu, że coś nam, badaczom, umyka, kiedy podejmujemy temat intertekstualności w wersji pop, że nazbyt pospiesznie podążamy za kategoriycznym rozstrzygnięciem Eco. Tak więc wątpliwe wydaje się przekonanie, że ktoś za nas teoretyczną lekcję odrobił, a teraz wystarczy jedynie stworzonego narzędzia używać. Przeciwnie — postulowałbym raczej, by na nowo postawić kwestię intertekstowości wytworów kultury popularnej.

Z czego bierze się to przeświadczenie? Sprawa jest złożona i trudno tu o jednoznaczne wyjaśnienie. Można zacząć od oczywistości. Kiedy Eco pisał o po-

<sup>6</sup> M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, Sopot 2016, s. 11–12.

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 289.

<sup>8</sup> Zob. R. Kochanowicz, *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością* (*Wiedźmin 3*), „Literatura i Kultura Popularna” 24, 2018, s. 318.

wtórzeńiu jako kategorii formalnej i estetycznej zarazem, nie mógł przypuszczać, że ekspansja nowych mediów, cyfrowy zwrot, jakiego doświadczyliśmy czy raczej doświadczamy, radykalnie wpłynie na rozumienie, czym stanie się kultura popularna. Jednocześnie w obu przywołanych pracach mimo wszystko zdawał się mieć świadomość kierunku, w którym ten proces będzie zmierzać. Nie tutaj więc widziałbym główną przyczynę czy przesłankę nowego otwarcia. Ważniejsze wydaje się to, jak autor *Lector in fabula* postrzega naturę intertekstualnego dialogu w jego wszelakich postaciach. Prezentowane przez niego przykłady, zaczerpnięte głównie z popularnych hollywoodzkich produkcji Stevena Spielberga — choć odmienne w szczególności i dokonanej przez badacza wykładni — łączy właściwie jedno. Fakt, iż opierają się na podstawowej zasadzie cytatu. To znaczy: że mamy tu do czynienia z nader ograniczonym sposobem identyfikowania intertekstualności jako nacechowanej właściwości konkretnego dzieła. W konsekwencji relacja ta właściwie zostaje ograniczona do świadomego i źródłowego odwołania, które w ten sposób może być traktowane jako „element budowy znaczeniowej tekstu”<sup>9</sup>.

To semiotyczno-strukturalistyczne podejście, w którym akcentuje się pozycję autora, wiążąc *de facto* na wyłączność intertekstualność z intencjonalnym działaniem wytwórcy, może jednak okazać się anachroniczne i bezproduktywne przy opisie wielu współczesnych zjawisk, takich chociażby jak mem i inne tego rodzaju praktyki. Dlatego proponowałbym przyjęcie możliwie szerokiej<sup>10</sup> formuły pojmowania intertekstu, która obejmowałaby zarówno wytwórcze, jak i odbiorcze działania na tekście, tekstem i z tekstem. Przy czym nie chodziłoby tu wyłącznie o wskazanie na ontycznie nieusuwalny intertekstualny wymiar wszelkiego rodzaju tekstowych zjawisk. Bardziej atrakcyjne wydaje się przyjęcie założenia, że intertekstualność jest jakością czy wartością, która jest sprzężona z kulturowym otoczeniem. Za Ryszardem Nyczem przekonywałbym więc, że przy tak wyznaczonych granicach poetyka intertekstualna może stać się metodą lektury „zdolną do analitycznego obsługiwania aż trzech światów ludzkiego działania: świata sztuki, świata ludzkiego doświadczenia i świata wirtualnej cyberprzestrzeni”<sup>11</sup>, dzięki czemu otwierają się przed nią kulturowe i interdyscyplinarne perspektywy.

Polski literaturoznawca pisał ten tekst u progu XXI wieku i zapewne z myślą o XXI wieku, a przynajmniej jego pierwszych dekadach. Po latach można mieć jednak wątpliwości, czy rzeczywiście te perspektywy zostały w pełni wykorzystane, skoro w dziedzinie literaturoznawczych badań nie doczekaliśmy się (nie

<sup>9</sup> M. Głowiński, *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4, s. 82.

<sup>10</sup> O szerokim i węższym rozumieniu intertekstualności pisał między innymi Ryszard Nycz; zob. *idem*, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s. 60–61. Por. na ten temat również A. Hejmej, *Muzyka w literaturze. Perspektywy komparatystyki interdyscyplinarnej*, Kraków 2008, s. 13–36.

<sup>11</sup> R. Nycz, *Poetyka doświadczenia. Teoria — nowoczesność — literatura*, Warszawa 2012, s. 54. Pierwotnie tekst ten został opublikowany jako osobny artykuł. Por. *idem*, *Poetyka intertekstualna: tradycje i perspektywy*, „Kwartalnik Filozoficzny” 32, 2004, z. 3.

tylko zresztą w Polsce) ujęcia bardziej ogólnego, jak chociażby monografia Gramama Allena<sup>12</sup>; ujęcia, w którym na pierwszy plan wysunięto by całościowe pytanie o (ewentualną) *differentia specifica* intertekstualności w jej popkulturowych realizacjach. Ów grzech zaniedbania czy zaniechania okaże się jeszcze bardziej bolesny, jeśli porównamy, ile zrobiono na tym polu choćby w badaniach medio- i kulturoznawczych<sup>13</sup>.

Oczywiście artykuł ten nie ma ambicji zmazania tej przewiny. W swoich rozważaniach chciałbym raczej wskazać tylko (albo aż) kilka punktów, zasygnalizować parę problemów, z którymi — jak sądzę — poetyka intertekstualna koncentrująca się na popkulturze w jej terażniejszej postaci tak czy inaczej musi się zmierzyć. Innymi słowy celem jest tu określenie węzłowych problemów (nie twierdzą, że wszystkich), których określenie będzie podstawą ku temu, by raz jeszcze, na nowo, choć nie w ten sam sposób, zapytać o to, czy rzeczywiście możemy mówić o ukształtowaniu się nowej intertekstualnej wrażliwości estetycznej. Mając na względzie przede wszystkim kwestie ogólne, proponowałbym jednak przyjąć indukcyjną z natury taktykę umiarkowanego zasięgu, to jest wyjście od konkretnego studium przypadku.

Mianowicie w 2015 roku jednym z głośniejszych wydarzeń na rynku książki stała się publikacja powieści Pauli Hawkins *Dziewczyna z pociągu*, utworu, który — jeśli wierzyć polskiej edycji Wikipedii — przez czternaście tygodni okupował pierwsze miejsce na liście bestsellerów „New York Timesa”<sup>14</sup>. W tym przypadku nie tyle jednak zajmuje mnie samo dzieło, ile sposób jego promocji, w Polsce mającej miejsce ponad pół roku po światowej premierze. Na pierwszej stronie okładki wydanej przez Świat Książki powieści pojawia się, sygnowana imieniem i nazwiskiem Stephena Kinga, charakterystyczna opinia: „Znakomity thriller. Nie mogłem się oderwać przez całą noc”<sup>15</sup>. Zdanie, które popularny twórca horrorów oryginalnie umieścił w swoim tweecie w styczniu 2015 roku<sup>16</sup>; opinia ta koresponduje z umieszczonym na tylnej stronie okładki blurbem składającym się między innymi jeszcze z trzech innych wypowiedzi:

<sup>12</sup> Zob. G. Allen, *Intertextuality*, London-New York 2003.

<sup>13</sup> Na myśl przychodzi tu zwłaszcza populizm kulturowy Johna Fiskego i jego teoria kultury popularnej jako dynamicznego obiegu znaków, tekstów i ich znaczeń produkowanych przez konsumentów. Autor *Television Culture*, pisząc bowiem o tak ważnym aspekcie swojej interpretacji, właściwie stale podkreśla, że cyrkulacja ta ma *stricte* intertekstualny charakter. Ważne przy tym jest i to, że owa relacja ma dla niego wielowymiarową postać i obejmuje zarówno odniesienia między poszczególnymi tekstami kultury (*primary texts*), medialnymi recenzjami i komentarzami na ich temat (*secondary texts*), jak i różnego rodzaju tekstowymi reakcjami konsumentów (*tertiary texts*). Zob. *idem*, *Television Culture*, New York 1987, s. 108.

<sup>14</sup> [https://pl.wikipedia.org/wiki/Dziewczyna\\_z\\_poci%C4%85gu\\_\(powie%C5%9B%C4%87\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Dziewczyna_z_poci%C4%85gu_(powie%C5%9B%C4%87)) (dostęp: 4.10.2019).

<sup>15</sup> P. Hawkins, *Dziewczyna z pociągu*, przeł. J. Kraśko, Warszawa 2015.

<sup>16</sup> <https://twitter.com/stephenking/status/559683663810797568> (dostęp: 18.09.2019).

1. Co 6 sekund ktoś w Stanach Zjednoczonych kupuje tę książkę.
2. Prawa filmowe sprzedano wytwórni Dreamworks.
3. Co za postaci, co za sytuacja, co za książka! To Alfred Hitchcock naszego pokolenia.

Przywołane tu stwierdzenia, zarówno w całości, jak i każde z osobna, w pełni korespondują z wyznacznikami zasadniczo nowego gatunku wypowiedzi, w jaki przekształciła się reklamowa notka, a więc ze zwięzłością, hiperbolicznością czy apologetycznością. Lecz również — *last but not least* — z intertekstowością. W tym sensie więc — po pierwsze — *casus* wydawniczej reklamy towarzyszącej publikacji *Dziewczyny z pociągu* jest wart zainteresowania nie ze względu na swoją wyjątkowość, ale przede wszystkim z racji reprezentowania cech jak najbardziej typowych. Po drugie — i ta uwaga ma tu pierwszorzędne znaczenie — wedle reguły *pars pro toto* proponuję trzy pierwsze jakości postrzegać równocześnie jako trzy wymiary, które eksponują swoisty status intertekstualnych połączeń, na jakie natrafimy na polu szeroko pojętej kultury popularnej.

W przypadku reklamowego opisu z okładki powieści Hawkins hiperboliczny aspekt ujawnia się oczywiście poprzez przywołanie postaci Stephena Kinga i Alfreda Hitchcocka, dwóch ikonicznych figur z obszaru popkultury. Przy czym sięgam tu po kategorię „ikoniczności” z powodu możliwości dwojakiego jej rozumienia. W rozpatrywanym kontekście liczy się bowiem to, że obaj twórcy są postaciami znanymi, rozpoznawalnymi — będącymi pewnymi wzorcami artystycznego i komercyjnego sukcesu. Ale nie mniej istotne jest to, że nazwisko zarówno Kinga, jak i Hitchcocka, właśnie ze względu na zajmowaną przez nich pozycję, w kulturowym obiegu funkcjonuje niczym ikona z teorii Charlesa S. Peirce’a, znak powstający na zasadzie metonimicznie ustanowionego podobieństwa czy przyległości, który oznacza nie tyle konkretną postać, tekst, ile zintegrowane z nimi wartości i cechy.

Czynnik intensywności, amplifikacyjny charakter blurba aktywizowany jest naturalnie również na inne sposoby. Wynika on wprost z eksponowanego w tym tekście sprzężenia doświadczenia czytania/konsumpcji z impulsem skrótu, przyspieszenia (co sześć sekund ktoś kupuje tę książkę), jak też łączy się z informacją o zakupie praw filmowych przez Dreamworks, hollywoodzki koncern medialny, w którego wypadku znów — jak przy Hitchcocku i Kingu — mamy do czynienia z zespoleniem źródłowej sygnatury z kulturową marką.

Jak łatwo zauważyć, wszystkie te kulturowe synapsy w blurbie nie tyle wpływają na zaznaczanie różnicy, ile raczej definiują szczególny charakter, wartość i wyjątkowość promowanej powieści przez akcentowanie apologetycznego podobieństwa, przez wzmacnianie wrażenia *déjà lu* — jak powiedziałby Barthes — a więc tego, co już czytane, co już znane. W tym znaczeniu intertekstowość okazuje się materialnym wykładnikiem emocjonalnego i wartościującego zaangażowania, które tworzy rdzeń ludycznego przeżycia, właściwej kulturze popularnej ludycznej formy konsumpcji.

W pierwszej części prowadzonych tu rozważań dowodziłem, że dominujące w badaniach kultury popularnej (zwłaszcza w ich literaturoznawczej domenie) wąskie, osadzone w tradycji semiotyczno-strukturalnej rozumienie intertekstualności wymaga korekty. Teraz zakładam, że analizowany tu *casus* blurba pozwala na bardziej konstruktywne ujęcie tego problemu. Nawet jeśli wypada zgodzić się z zarzutem, że jest to przypadek nadzwyczajny, to wolno chyba sądzić, że jego wyjątkowość czy wręcz instrumentalny sposób wykorzystania jedynie w sposób bardziej przejrzysty, bardziej esencjonalny odsłaniają cechy popkulturowego intertekstu, które z mniejszą bądź większą wyrazistością odnajdziemy również gdzie indziej.

Na wstępie, stawiając pytanie o większą niż dotąd skalę wykorzystania poetyki intertekstualnej, sygnalizowałem też, iż w odniesieniu do kultury popularnej bardziej obiecujące wydają się rozstrzygnięcia formułowane ze stanowiska poststrukturalistycznego. Jedną z przesłanek przemawiającą za takim rozwiązaniem, która w tym kontekście pełni niejako funkcję argumentu z autorytetu, jest fakt, że właśnie prace Jacques'a Derridy czy Rolanda Barthes'a wpłynęły mniej lub bardziej bezpośrednio na autorów z kręgu *cultural studies*<sup>17</sup>. Grupę, która przecież miała znaczący udział w zwrocie, jaki się dokonał w badaniach kultury popularnej.

Jak można przypuszczać, ów wpływ wynikał z zasadniczego dla poststrukturalizmu założenia. Mianowicie z negacji źródłowego znaczenia, jego stabilizacji i porzucenia ich na rzecz „wolnej gry” — jak mówił Derrida w słynnym wykładzie wygłoszonym na Uniwersytecie im. Johna Hopkinsa — struktur i znaczeń<sup>18</sup>; gry, która z konieczności musi mieć naturę intertekstualną, skoro opiera się na przemieszczeniu, dyseminacji czy transfuzji znaków i przypisywanych im sensów. Postulowane przez poststrukturalistów decentracja czy destrukcja stabilnych struktur i systemów są również właściwym intertekstem dla wspomnianego już Fiskego, lecz ich dalszym echem jest także koncepcja kultury konwergencji Henry'ego Jenkinsa<sup>19</sup>.

Wszelako jakkolwiek nie sposób nie dostrzec tych zależności, warto podkreślić, iż w istocie mają one mimo wszystko ambiwalentny charakter. Chodzi o to, że u obu wymienionych ostatnio badaczy możemy dostrzec ślady niekonsekwencji, mniej widoczne u pierwszego, zdecydowanie bardziej rzucające się w oczy u Jenkinsa. Rzecz w tym, że choć autor *Television Culture* deklaruje w swojej teorii jej związki z szeroką formułą międzytekstowej dialogowości, a sygnałem tego są na przykład odniesienia do Bachtina jako prekursora tego ujęcia, to na

<sup>17</sup> Zob. na ten temat C. Barker, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, przeł. A. Sadza, Kraków 2005, s. 108.

<sup>18</sup> J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, przeł. W. Kalaga, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków 1996, s. 153.

<sup>19</sup> Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

poziomie konkretnych analiz Fiske zdaje się jednak opierać na restrykcyjnym czy redukcyjnym wręcz sposobie rozumienia intertekstualności jako pewnej strukturalnej cechy przypisanej jakiemuś obiektowi.

Tymczasem — powtórzmy — bardziej produktywna wydaje się perspektywa, wedle której pojęcie to okazuje się

nie tyle nazwą dla relacji między dziełem a określonymi wcześniejszymi tekstami, ile wskazaniem na uczestnictwo dzieła w pewnej przestrzeni wypowiedzeniowej i na jego odniesienia do kodów, które stanowią potencjalną formalizację tej przestrzeni<sup>20</sup>.

W definicji tej neuralgicznym miejscem jest fragment, w którym Jonathan Culler wiąże intertekstualność z formułą uczestnictwa w kreacji znakowego uniwersum złożonego z klisz, anonimowych formuł, cytatów, ale też przeświadczeń, wyobrażeń i sądów wpisanych w reguły językowego kodowania. W teorii amerykańskiego teoretyka owa sytuacja wytwarzania kulturowych przeświadczeń, zapisanych w pamięci języka, ma postać presuponowanej wiedzy, której posiadanie jest warunkiem koniecznym do bycia członkiem czy częścią określonej wspólnoty. Ale oprócz, a może raczej należałoby powiedzieć — wespół z tą integracyjną funkcją definicja Cullera wysuwa na plan pierwszy jeszcze jeden aspekt intertekstualności — jej performatywny walor czy aspekt, za którego sprawą można ją również potraktować jako reprezentację kulturowego doświadczenia, rejestrację wytwórczych i odbiorczych praktyk.

Jeśli więc wrócimy do przykładu blurba promującego *Dziewczynę z pociągu* i powziętej w związku z tym przez wydawcę intertekstualnej strategii perswazji, zauważymy, że wykazuje ona wiele symptomów tego, na co wskazuje Culler. Strategia ta opiera się bowiem na autotematycznej narracji, której przedmiotem jest domniemana wspólnota przedstawień, wartości i doświadczeń. Tak należy rozumieć kliszowe „nie mogłem się oderwać” Kinga, taką rolę odgrywają markery rozpoznania („znakomity thriller”, „Hitchcock naszego pokolenia”). W tym kontekście trzeba też widzieć wysuwany w blurbie na plan pierwszy temat medialnego transferu związanego z informacją o wykupieniu przez Dreamworks praw do zekranizowania powieści czy też przejęcie wypowiedzi Kinga, pierwotnie ułożonej — zapewne nieprzypadkowo — na społecznościowym portalu.

Podkreślam tu znaczenie autotematyczności i samozwrotności dlatego, że wydaje się ono wyróżnikiem, cechą szczególnie związaną z wytworami kultury popularnej, powodującą, iż ten obszar tekstów i różnego rodzajów praktyk obcowania z nimi można by określić mianem kultury *par excellence* intertekstualnej albo — posługując parafrazą znanego określenia Gérarda Genette’a — kulturą drugiego stopnia<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> J. Culler, *Presupozycje i intertekstualność*, przeł. K. Rosner, „Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3, s. 299.

<sup>21</sup> Zob. G. Genette, *Palimpsesty: literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich...*



Koncentrując się na samozwrotnym aspekcie popkulturowego intertekstu, można raz jeszcze użyć do tego celu blurba. Jako tekstowa formuła, integralnie sprzęgnięta z rynkowymi, komercyjnymi uwarunkowaniami książki, gatunek ten jest co najmniej paradoksalnym połączeniem cech genette'owskich pojęć paratekstualności<sup>22</sup>. Paradoksalność wynika tu z faktu, iż ten gatunkowy format zarówno skupia w sobie to, co wewnętrzne, immanentne, jednostkowe (paratekst bowiem z definicji, jak tytuł, przypis czy przedmowa, choć ma inny status niż pozostałe części dzieła, to mimo wszystko jest jego integralną częścią), jak i realizuje funkcję przypisaną w typologii francuskiego teoretyka przejawom meta-tekstualności. To znaczy, że pozornie jest reprezentacją odwołania do tego, co na zewnątrz, do tego, co inne. I w tym sensie znosi zasadniczą różnicę między swoim a obcym, dystansem a jego brakiem.

Niewykluczone, że ten ewidentnie marginalny przypadek odsłania w ten sposób jedną z fundamentalnych funkcji, jakie można przypisać intertekstualnym praktykom na polu popkultury. Mianowicie — po pierwsze — wskazuje na coś, o czym nie pisze Culler, ale też inni teoretycy intertekstualności: na fakt, iż popkulturowe uniwersum wypowiedzeniowe ma naturę agonu. Zachodzące w nim interakcje i transakcje opierają się przede wszystkim na dialektyce konfliktu, ambiwalencji podobieństwa i różnicy. Przedmiotem tej nieustannej rywalizacji jest konsument, widz, czytelnik, słuchacz, gracz czy użytkownik mediów społecznościowych, a wartością wymienną liczba wpisów pod tekstem, polubień, kliknięć określonego tytułu, tekstu czy zdjęcia, a może przede wszystkim decyzji o dalszym udostępnieniu treści, które sprawia, iż w takiej postaci zaciera się granica między podmiotem a przedmiotem, wytwórcą a konsumentem. Można przypuszczać, że idealna reprezentacja tak rozumianego intertekstualnego transferu jest wtedy, gdy my sami, jako fani czy inna kulturowa wspólnota, *de facto* stajemy się nosicielem szczególnego rodzaju medium, które zachęca do niepoahamowanego nawigowania w poszukiwaniu estetycznej przyjemności. Fundamentem tej gry, która niekoniecznie musi być swobodną zabawą, jak ujmował to Derrida, okazuje się więc nade wszystko funkcja fatyczna. Samozwrotność, zasada rozpoznawalności i pozostałe wykładniki intertekstualności, sprzyjające emocjonalnemu zaangażowaniu, inkluzji czy integracji z pozostałymi członkami określonych kulturowych wspólnot i łączącym ich obiektem zainteresowania, w tym kontekście działają niczym grecki symbolon — znak rozpoznawczy, za którego sprawą możemy zidentyfikować tożsamość kogoś, kto się nim posługuje, albo zweryfikować jego znajomość kolektywnych wartości i akceptowanych reguł współuczestnictwa w jakiejś kulturowej wspólnocie.

Jak sądzę, te ostatnie uwagi dają tym samym możliwość odmiennego spojrzenia na to, na co zwracali uwagę cytowani na początku tego tekstu Kochanowicz czy Przyłipiak. Mianowicie — dla przykładu — kiedy pierwszy z badaczy nie bez

<sup>22</sup> *Ibidem*, s. 320–321.

racji pisze, że druga część komputerowej wersji *Wiedźmina* „zapisła się w pamięci miłośników ze względu na wiele istotnych zapożyczeń, w tym nawiązań do znanych filozofów (na przykład Sørensa Kierkegaarda, Martina Heideggera)”<sup>23</sup>, to przypuszczalnie kieruje nim skądinąd słuszne przekonanie, że gra może być czymś więcej, że ma zdolność absorbowania „trochę bardziej pogłębionej problematyki”. Zarazem jednak motywowany tym celem nie dodaje, w jaki sposób i w jakim kontekście nazwiska obu filozofów zostają w grze przywołane. Tymczasem to właśnie wydaje się mieć kluczowe znaczenie dla zrozumienia funkcji, w jakiej zostają użyte.

Rzecz w tym, że zarówno „Kierkegaard”, jak i „Heidegger” w wiedźmińskim świecie gry są hasłem i właściwym na nie odzewem, które służą rozpoznaniu głównego bohatera i jego kompana Zoltana Chivaya przez grupę elfów-rebeliantów. Komentujący tę scenkę Piotr Kubiński tłumaczy za Charlesem Jencksem, że jest ona przykładem podwójnego kodowania<sup>24</sup>, i podkreśla, iż u jej podstaw tkwi założony komizm zrozumiały i dostępny tylko tym, którzy mają świadomość, kim byli obaj filozofowie. Ale i ten autor pomija istotny szczegół. To mianowicie, że wypowiedziane „filozoficzne” hasło bezpośrednio poprzedza bardziej ekspresywne i prozaiczne określenie: „ja pier...”, które jest integralnym ogniwem paronomastycznej zabawy, jaką na poziomie wysłowienia prowadzą autorzy gry.

Wszakże nie o językową grę chodzi mi w tym przypadku albo — żeby być bardziej precyzyjnym — nie tylko o nią. Filozoficzny intertekst, to, w jaki sposób jest użyty przez twórców cyfrowego *Wiedźmina*, nasuwa podejrzenie, że jest emanacją ogólniejszej zasady. Ujawnia się bowiem w wielu miejscach w dalece bardziej wyrafinowanej w tym względzie kolejnej części wiedźmińskiej sagi (przywołać by tu można choćby jedną z misji, w czasie której gracz będzie miał możliwość wysłuchania żakowskiej wykładni filozofii niejakiego Friedricha z Oxenfurtu). W istocie jest jednak symptomem karnawałowego, w rozumieniu bachtinowskim, stosunku do kultury wysokiej. Stosunku, który można by połączyć z regułą tawestacji, będącej jeszcze jednym wcieleniem agonistycznej intertekstualności. Wydaje się ona pojawiać na różnych polach i w zależności od konkretnego użycia z odmiennymi interpretacjami można tę tawestacyjną wrażliwość łączyć. Inaczej działa i zasadniczo innym celom służy, gdy nazwisko i wizerunek Chopina sygnuje wysokoprocentowy alkohol albo gdy postać Mozarta i jego muzyka są wykorzystywane w reklamie papieru toaletowego. Niemniej jednak cechą wspólną wszystkich tego rodzaju praktyk jest eksponowanie demarkacyjnej linii podziału sfery elitarnej kultury i realiów codziennego życia, innego stanu skupienia zjawisk z obszaru popkultury.

Pośrednio ta strategia jest również oznaką agresywnej ekspansywności tego sposobu wytwarzania, czytania i doświadczania intertekstualności, którego efek-

<sup>23</sup> R. Kochanowicz, *op. cit.*, s. 314.

<sup>24</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 107.

tem na podobieństwo symulakrycznej izolacji znaku od rzeczywistości jest nadanie autonomicznej wartości samemu procesowi cyrkulacji, tekstów, ich znaczeń, sygnatur, symboli oraz kolektywnych fantazmatów i stereotypów. Wydaje się to jeszcze jedną z postaci agonistycznego procesu, jakiego jesteśmy uczestnikami w naszej mediasferze. Procesu, w którym stawka w intertekstualnej grze wiąże się z fantazją o przejęciu kontroli.

Być może dobrą puentą w tym punkcie będzie jeszcze jedna anegdota, zapis pewnego semiotycznego doświadczenia i wrażenia, które stało się moim udziałem i w jakimś sensie jest pośrednim powodem powstania tego artykułu. Swój początek ta historia ma na jednym z większych i bardziej ruchliwych gdyńskich skrzyżowań, gdzie, stojąc w codziennym korku w drodze na uniwersytet, zwróciłem nagle uwagę na billboard reklamujący fryzjersko-kosmetyczny salon o znajomo brzmiącej nazwie „Elan Vital”. Właściwie nie wiem, czemu tak się stało. Nie przemawiały za tym zainteresowaniem ani jakiś szczególnie pomysł twórców reklamy, ani formalna atrakcyjność billboardu. Nic poza znużeniem oczekiwaniem na wydostanie się z korka. Nuda ta jednak zrodziła pytanie, na ile właściciele fryzjerskiego studia byli świadomi zapożyczenia, z którego skorzystali. To, czy w jakiś przewrotny sposób znaczenie tu miała bergsonowska sygnatura, kontekst filozoficznego dyskursu, czy też raczej *elan vital* w tym przypadku było już tylko kojarzonym z elitarnością, modą i elegancją przetworzonym prefabrykatem francuskości, kulturową konsumpcyjną kliszą. Przez moment miałem nawet zamiar znaleźć odpowiedź u źródła. Ale powstrzymało mnie to, na co natrafiłem w sieci, chcąc odszukać numer telefonu do właścicieli salonu. Internetowa strona innej firmy o tej samej nazwie, tym razem ulokowanej w Mielcu, która od 27 lat zajmuje się sprzedażą odzieży ochronnej. Przyznaję, iż uznałem to zdarzenie za istotny znak. Sygnał wskazujący, że być może dystans, jaki dzieli Gdynię od Mielca, salon kosmetyczny od firmy z branży BHP, jest najlepszą miarą skali trudności wyzwania, przed którym stajemy, chcąc na serio pytać o naturę intertekstualnych transferów we współczesnej popkulturze.

## Bibliografia

### Teksty źródłowe

Hawkins P., *Dziewczyna z pociągu*, przeł. J. Kraśko, Świat Książki, Warszawa 2016.

### Opracowania

Allen G., *Intertextuality*, Routledge, London-New York 2003.

Barker C., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, przeł. A Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.

Culler J., *Presupozycje i intertekstualność*, przeł. K. Rosner, „Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3.

- Derrida J., *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, przeł. W. Kalaga, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1996.
- Eco U., *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, przeł. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1–2.
- Eco U., *Innowacyjność w seryjności*, [w:] *idem, Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, W.A.B., Warszawa 2012.
- Fiske J., *Television Culture*, Routledge, New York 1987.
- Genette G., *Palimpsesty: literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1996.
- Głowiński M., *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4.
- Hejmej A., *Muzyka w literaturze. Perspektywy komparatystyki interdyscyplinarnej*, Kraków 2008.
- Hopfinger M., *Powtórzenie wędrujące przez media*, [w:] *Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze*, red. A. Kisielewska, Rabid, Kraków 2004.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Kochanowicz R., *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)*, „Literatura i Kultura Popularna” 24, 2018.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Nycz R., *Poetyka doświadczenia. Teoria — nowoczesność — literatura*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2012.
- Nycz R., *Poetyka intertekstualna: tradycje i perspektywy*, „Kwartalnik Filozoficzny” 32, 2004, z. 3.
- Nycz R., *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 1995.
- Przyłipiak M., *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, GWP, Sopot 2016.

## Filmografia

*Deadpool*, reż. T. Miller, USA 2016.

## Gry

*Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, prod. CD Projekt Red, 2011.

*Wiedźmin 3: Dziki gon*, prod. CD Projekt Red, 2015.

## Źródła internetowe

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Dziewczyna\\_z\\_poci%C4%85gu\\_\(powie%C5%9B%C4%87\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Dziewczyna_z_poci%C4%85gu_(powie%C5%9B%C4%87)).

<https://twitter.com/stephenking/status/559683663810797568>.

## Intertextuality: Pop culture version

### Summary

The concept of intertextuality used in the field of literary theory for the first time by Julia Kristeva seems to be (*nowadays*) a well-recognised category, though understood in different ways. Numerous interpretations of contemporary cultural phenomena testify to its attractiveness. However, the author of the article argues that in relation to popular literature and culture, a more theoretical approach to the place and status of this category is lacking. He argues that in this context intertextuality should be understood simultaneously as a strategy for producing texts and a specific model of reading. In this sense, it is an indication of formation based on the pleasure principle of a community of cultural representations, experiences and interpretations. However, this heterogeneous universe demonstrates that popular culture is agonist by nature, where the issue of emotional participation and recognition plays a key function.