

Adam Mazurkiewicz

Uniwersytet Łódzki

Nowe formy quasi-literackie w kulturze popularnej. Rekonosans

Symboliczny przełom roku 1989 nie tylko przyniósł zmiany polityczne, lecz – co istotniejsze z perspektywy jednostki – usankcjonował prawnie wolnorynkowe tendencje w gospodarce. Jednocześnie zaś lata dziewięćdziesiąte XX wieku były czasem ekspansywnie rozwijających się technik komputerowych i rozwoju sieci internetowej¹. Oba te czynniki miały istotny wpływ na obecny kształt rodzimej kultury popularnej, która – uwolniona od presji ideologii – ujawniła swój ludyczny charakter, nader obficie czerpiąc ze wzorców zachodnich, udostępnionych rodzimemu odbiorcy dzięki licznym tłumaczeniom.

W obiegu popularnym – z uwagi na specyfikę kształtujących go uwarunkowań pozaartystycznych – najpełniej odzwierciedliła się nowa koncepcja konsumpcji. Według Tadeusza Sztuckiego współcześnie konsumpcja jest „nie tylko bezpośrednim aktem spożywania zaspokajającego indywidualną potrzebę, lecz także skomplikowanym procesem postaw i działań, tworzących zachowania konsumpcyjne ludzi przez podejmowanie samodzielnej działalności przedsiębiorczej oraz wykonywanie pracy dla uzyskania środków umożliwiających coraz lepszą i satysfakcjonującą konsumpcję”².

Innymi słowy, współczesny konsument nie jest bezrefleksyjnym odbiorcą dóbr kultury. Przeciwnie – wprowadzenie na rynek polski pierwszych magneto-

¹ Rozwój mediów, zwłaszcza zaś mediów elektronicznych, jako katalizatora zachowań zmierzających do przejęcia roli autora, akcentuje Alicja Baluch. Pisze ona: „rozwój mediów spowodował, że zamknięty dotąd w sobie czytelnik stał się aktywnym odbiorcą sztuki: plastycznej, filmowej, gier planszowych i komputerowych, uczestnikiem wspólnych śpiewów z wieloksięgu Tolkiena, współtwórcą »fanzimów«” (A. Baluch, *Książka jest światem. O literaturze dla dzieci małych oraz dla dzieci starszych i nastolatków*, Kraków 2005, s. 128).

² T. Sztucki, *Encyklopedia marketingu. Definicje. Zasady. Metody*, Warszawa 1998, s. 140.

widów, rozwój telewizji satelitarnej, wolnorynkowa konkurencja i stymulowane przez nią reklamy to przykładowe zjawiska, które przyczyniły się do poszerzenia asortymentu towarów i usług pierwszej potrzeby.

Jednocześnie zaś odbiorca staje się twórcą, dostosowując to, co standardowe, do własnych, indywidualnych potrzeb i oczekiwań. Postawę taką, której wyznacznikiem stało się zatarcie granic między oferującym produkty lub usługi a ich odbiorcą, Alvin Toffler definiował jako „prosumpcję”. Mianem tym określał on zachowania konsumenckie, zmierzające do przejęcia części kompetencji producentów tak, by finalny produkt rynkowy był zgodny nie tyle ze standardowym wzorcem, ile raczej z oczekiwaniami nabywcy. Toffler definiował „prosumpcję” jako zachowanie, które „zwiększa zaangażowanie konsumenta w spełnianie zadań poprzednio wykonywanych dla niego przez kogoś innego”³. Odbiorca, przejmując kompetencje wytwórców, musiał tym samym przejąć (przynajmniej w pewnym zakresie) ich umiejętności niezbędne do uczestniczenia w procesie produkcji. Możliwość dookreślenia finalnych cech produktu związana jest wszak z poznaniem – w stopniu uzależnionym od stopnia zaangażowania we współudział w tworzeniu produktu – niezbędnych technologii i nabycia koniecznych umiejętności, co w ostateczności wpływa na postać rynku⁴. Stąd zapewne taką popularnością cieszą się współcześnie poradniki typu „zrób to sam”⁵.

Termin „prosumpcja” pierwotnie zarezerwowany był dla charakterystyki zachowań związanych z życiem codziennym jednostki (czy też raczej z jego sferą odnoszącą się do likwidacji skutków awarii sprzętu AGD). Nie można jednak zapominać, iż Toffler swą koncepcję ogłosił w 1980 r., kiedy zjawiska charak-

³ A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, Warszawa 1997, s. 415. Por. definicję „prosumenta” zamieszczoną na stronie internetowej „MediaRun.pl. Wszystko o mediach”: „Prosument to aktywny, wymagający konsument. Posiada wiele informacji na temat interesujących go marek. Jest świadom praw marketingu i zasad komunikacji reklamowej. Interesuje się tym, jak marka powstaje, kto za nią stoi. Oczekuje coraz bardziej personalizowanych produktów, wie, ile jest gotów zapłacić za oczekiwaną wartość. Chce również mieć możliwość wpływu na produkt, który wybiera. Prosument nie chce czuć się tylko elementem planu marketingowego – pragnie być traktowany jako konkretna, jedyna w swoim rodzaju osoba” (http://old.mediarun.pl/dictionary.php?term_id=394, hasło: *Prosument*, 14.05.2008).

⁴ Ową konsekwencję, wypływającą z immanentnych cech prosumpcji, akcentuje Barry Smart, według którego „prosumption is regenerated and this has consequences for the exchange mechanism of the market predicated on the split between production and consumption” (B. Smart, *Modern Conditions, Postmodern Controversies*, New York 1992, s. 79).

⁵ Teresa Hołówka we wspomnieniach ze swego pobytu w USA odnotowuje, że poradniki to najczęściej wypożyczany typ książek w rejonowych bibliotekach. Podając się za socjologa, usiłowała dowiedzieć się, co czyta przeciętny mieszkaniec prowincjonalnej Ameryki. W odpowiedzi na to pytanie jej rozmówczyni wymieniła następujące tytuły: *Jak wyremontować dom*, *Postaw sobie horoskop*, *Co robić z dzieckiem chorowitym*, *Proste naprawy w łazience i kuchni*, *Biodynamiczne uwalnianie się od stresów*, *Podatki, które może płacisz niepotrzebnie* (T. Hołówka, *Delicje ciotki Dee*, Warszawa 1990, s. 46). Ową tendencję do samodzielnego rozwiązywania problemów związanych z codziennym funkcjonowaniem można uznać za wyraz postawy, którą Toffler określa mianem „prosumenckiej”.

terystyczne dla współczesnej kultury i mentalności dopiero się krystalizowały. Należy o tym pamiętać tym bardziej, że zachowania określane jako „prosumpcyjne” można współcześnie odnaleźć również w działaniach związanych z uczestnictwem jednostki w kulturze. Co wydaje się bowiem istotne, wśród przyczyn popularności zachowań „prosumenckich” Toffler wymienia m.in. związaną z rozwojem cywilizacji technicznej zwiększoną ilość wolnego czasu, przeznaczonego nie na zabezpieczenie bytu materialnego jednostki, lecz na potrzeby wyższe⁶.

Tendencja, by klienta uczynić jednocześnie wytwórcą, zdaje się zaprzeczeniem podstawowej idei kapitalizmu, w którym – jak zauważał Adam Smith – specjalizacja i podział pracy stanowią najistotniejsze osiągnięcie. Pisał on: „Największy rozwój sił produkcyjnych pracy i przeważna część umiejętności, sprawności i znanstwa, z jakim kieruje się pracą lub jakie się w pracę wkłada, są, jak się wydaje, rezultatem podziału pracy”⁷. Jednakże konsumentom kultury – zwłaszcza zaś tym, którzy uczestniczą w jej obiegach alternatywnych lub undergroundowym – twórcy nie zawsze mogą zaoferować takie teksty kultury, jakich by oni oczekiwali. Toteż nierzadko zdarza się, iż to odbiorcy stają się dostarczycielami oczekiwanej przez siebie rozrywki⁸. Powstaje wówczas sytuacja, którą można uznać za analogiczną do analizowanego przez Tofflera boomu na poradniki samopomocy i doradców serwisowych: odbiorcy dóbr kulturowych stają się ich twórcami bądź współtwórcami (uwaga ta dotyczy nie tylko odbiorców kultury alternatywnej). Umożliwia im to szybka komunikacja za pomocą internetu, który obecnie zastępuje bardziej tradycyjne środki łączności: pocztę, telefon, łączność radiową (tzw. CB-radio). Jednocześnie zaś sieć internetowa to nie tylko medium informa-

⁶ Zob. A. Toffler, *Trzecia fala...*, s. 417. Oczywiście przełom lat 70. i 80. XX wieku to czas refleksji teoretycznej nad zjawiskiem, którego przejawów można upatrywać dużo wcześniej. W Tofflerowskim rozumieniu zachowaniem „prosumpcyjnym” są wszak np. wykreje dołączane od 1950 r. do niemieckiego magazynu mody „Burda Moden” (oraz jego tematycznych edycji „Burda Spezial”). Ponadto godna uwagi wydaje się wypowiedź Piotra Płoszajskiego, zdaniem którego zachowania określane w *Trzeciej fali* mianem „prosumenckich” są znamienne dla gospodarki sprzed rewolucji technologicznej. W wywiadzie udzielonym Tadeuszowi Barzdo mówi on: „Jak sama nazwa wskazuje, prosumpcja oznacza połączenie świata produkcji ze światem konsumpcji. Tak naprawdę, z wyjątkiem ostatnich 100 lat, prosumpcja była dominującym modelem gospodarki. Wokulski znał swoich klientów i wiedział, co kupują dzisiaj i co mogą kupić jutro. Podobnie producenci, którzy robili buty dla określonych klientów. To był klasyczny model prosumpcyjny, gdzie istniała bardzo ścisła relacja producenta z konsumentem. Rewolucja przemysłowa zrodziła masową produkcję, która wymaga masowej sprzedaży, co rozerwało te dwa światy” (Klienci decydują o przyszłości firm i nowej gospodarki, http://www.sgh.waw.pl/ogolnounczelniarne/biip/media/prasa/prasa_archiwum_2006/atomnewsitem.2006-11-13.8842796509). Poruszane tu kwestie wykraczają jednakże dalece poza temat szkicu, toteż zostają w nim jedynie zasygnalizowane.

⁷ A. Smith, *Badania nad naturą i przyczynami bogactwa narodów*, przeł. O. Einfeld, S. Wolff, Warszawa 1954, s. 9.

⁸ Jak zauważa Brian L. Ott, „Prosumption is not exclusive and interpretive activity, however. In some cases, viewers and fans literally produce their own cultural products to be consumed by other fans” (B.L. Ott, *The Small Screen: How Television Equips Us to Live in the Information Age*, Malden 2007, s. 101).

cji i tekstów kultury, lecz – przede wszystkim – przestrzeń, w której owe teksty powstają i funkcjonują (nierzadko bowiem dzieje się tak, iż nie są one dostępne w innej niż elektroniczna postaci). Jak zauważa Will Brooker na marginesie refleksji nad wybranymi filmami (serią *Obcy*, filmem *Blade Runner* Ridleya Scotta oraz serialami *Star Trek* i *Miasteczko Twin Peaks*), które zapoczątkowały pewne zjawiska kulturowe, sieć internetowa oferuje obecnie możliwości niedostępne za pośrednictwem innych mediów⁹.

Istotnie, w odpowiedzi na potrzeby miłośników różnych tekstów kultury powstały fora internetowe, witryny i strony gromadzące ich amatorów. Poszukujący zaś „współmiłośników” owych zjawisk, współtworzących dzisiejszą kulturę popularną, mają do swej dyspozycji wirtualne narzędzia umożliwiające sprawną i skuteczną komunikację.

Co istotne, wraz z rozwojem sieci internetowej wzrasta nie tylko wachlarz oferowanych w fantomatycznym świecie usług. Powszechna dostępność technologii komputerowej sprawia, iż obecnie każdy dysponujący odpowiednim sprzętem może stać się członkiem ponadnarodowej społeczności, funkcjonującej w przestrzeni *virtual reality*. Może w niej pracować oraz – przede wszystkim – bawić się. Jeśli zaś zechce współtworzyć fikcyjne światy, służą temu strony miłośników różnych tekstów kultury (gier komputerowych, seriali, filmów). Staje się wówczas „prosumentem” kultury, bowiem nie tylko korzysta z gotowych, stworzonych dlań tekstów, lecz współtworzy je. Czyni to w dwojaki sposób.

Pierwszy z nich wykorzystuje mechanizmy tożsame z regułami charakterystycznymi dla Tofflerowskiej „prosumpcji”. Wszak odpowiedzią rynku na zapotrzebowanie na *hardware* i *software* dostosowane do potrzeb jednostkowego użytkownika stał się rozwój półproduktów; swoistych komponentów, dzięki którym odbiorca może nie tylko nakręcić osobiście film, lecz również skomponować utwór muzyczny¹⁰. Może też – jako miłośnik gry *Neuroshima* – opracować podręcznik tzw. kampanii lub pojedynczy scenariusz fabularny własnego pomysłu, korzystając z gotowych szablonów edytorskich w taki sposób, by jego wytwór nie różnił się wizualnie od wydania profesjonalnego, dostępnego w sprzedaży. Aby mógł to osiągnąć, na portalu zrzeszającym miłośników tej gry został udostępniony niezbędny zestaw czcionek i szablonów dokumentów. Do takiego postępowania zachęcają sami twórcy zestawu, piszący: „Niezbędnik twórców fanowskich dodatków. Zbiór rzeczy potrzebnych do złożenia dodatku o iden-

⁹ Brooker pisze: „[...] from the frequent reference on Internet boards both to print magazines – invaluable as sources for interviews, rumours and photographs – and to panel groups at conventions it is clear that, to an extent at least, the same people are participating in all three forms of fandom, with the platform offered by the Net – in its combination of immediacy and interactivity with a relative permanence and textual »status« – falling somewhere between the two poles of printed word and face-to-face contact” (W. Brooker, *Internet Fandom and the Continuing Narratives of Star Wars, Blade Runner and Alien*, [w:] *Alien Zone II: The Spaces of Science-Fiction Cinema*, red. A. Kuhn, London–New York 1999, s. 56).

¹⁰ Zob. M. Krajewski, *Kultura kultury popularnej*, Poznań 2003, s. 88–89.

tycznym wyglądzie co podręczniki do *Neuroshimy*. W zestawie można znaleźć wszystkie czcionki, podległy czy potrzebne do budowy *layoutu* obrazki. Jeśli chcesz, żeby twoje dzieło wyglądało jak najprawdziwszy dodatek, to potrzebujesz właśnie tego!”¹¹

W ten sposób zostaje zaspokojone zapotrzebowanie na określone urządzenia (tj. *hardware*) i programy umożliwiające zrealizowanie planów artystycznych (tj. *software*). Co istotne, stworzone dzięki nim produkty kulturowe – pośrednio – kreują rynek potrzeb, które zaspokajane są dzięki nowym wersjom urządzeń i oprogramowania¹². Powstaje jednak w ten sposób sytuacja „kulturowego nadmiaru”, w której technika nie wypiera kultury, lecz powiela jej teksty, stawiając konsumenta w sytuacji, gdy nie może on dokonać wyboru ze względu na zbyt wiele oferowanych mu możliwości¹³. W sytuacji, gdy podaż kulturowych produktów przewyższa znacznie popyt na nie, powstaje „biały szum”, w którym nikną interesujące propozycje artystyczne. To zaś, do czego dociera przeciętny użytkownik internetu, wydaje się ujednoczone i podporządkowane czasowym modom¹⁴. Andrew Keen nie waha się poddać ostremu (choć, biorąc pod uwagę jej dość często wątpliwe walory, sprawiedliwemu) osądowi amatorskiej twórczości publikowanej w sieci internetowej. W przestrzeni wirtualnej można dziś – według niego – znaleźć wszystko, „począwszy od głupiego politycznego komentarza, poprzez nienadające się do oglądania domowe filmy wideo, żenująco amatorską muzykę, a skończywszy na wierszach, recenzjach, esejach i powieściach, których nie da się czytać”¹⁵. Uznając słuszność opinii Keena, należy jednakże zadać sobie pytanie o przyczyny, dla których internet stał się przestrzenią dominacji artystycznej tandety nad estetycznym eksperymentem. O tym, iż medium to może spełniać również rolę przewodnika po najnowszych trendach kulturowych, świadczy choćby przykład *cybercouture*, tj. nurtu w modzie inspirowanego technologiami komputerowymi i oddającego na tkaninie fakturę wzorowaną na układach sca-

¹¹ Zob. <http://www.xroads.pl/download/neuroshima/?q=download%2Fneuroshima>.

¹² Jak zauważa Aaron Barlow: „[...] technological possibilities have progressed to the point where film and video, as well as fiction, can be used to create significant fan art. DVDs are becoming a part of this, both as a source for material that may be manipulated into new art and as a means of distribution, circumventing proprietary controls appearing on the Internet. The use of the moving image in fan art, however, is still in its infancy, to a look back at fan fiction can be instructive, showing what might come to pass with the newer forms of fan art” (A. Barlow, *The DVD Revolution: Movies, Culture and Technology*, Westport 2005, s. 56–57).

¹³ Zob. R. Kapuściński, *Lapidarium III*, [w:] idem, *Lapidaria*, Warszawa 2007, s. 370: „Technika niszczy kulturę w inny sposób, niż przypuszczano. Sądzono, że technika kulturę wyprze, zajmie jej miejsce. Tymczasem stało się odwrotnie – technika dała kulturze zbyt dużo miejsca, powieliła w nieskończoność obrazy, dźwięki i słowa. Odbiorca kultury, jej konsument, stanął wobec problemu nadmiaru, wobec trudności wyboru, przysgniotła go obfitość, oszołomiła ilość”.

¹⁴ Zob. na ten temat: A. Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007; C. Stoll, *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*, przeł. T. Hornowski, Poznań 2000.

¹⁵ A. Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę...*, s. 26.

lonych¹⁶. Pia Myrvold – czołowa propagatorka mody inspirowanej technologią komputerową – jest zaangażowana w internetowy projekt „Cybercouture” (www.cybercouture.com), będący zarówno wirtualnym archiwum jej kolekcji mody, jak i laboratorium dla młodych projektantów, zainteresowanych sztuką związaną z nowymi mediami.

Nieco rzadziej można zaobserwować drugi typ postaw wobec możliwości oferowanych przez współczesną konsumpcję. Cechuje go stawianie siebie w podwójnej roli – nadawcy i odbiorcy tekstu kultury. Owa postawa wpłynęła na stworzenie szczególnego zjawiska z pogranicza sztuki i zachowań mogących być uznanymi za przestępcze. Mam tu na myśli amatorskie tłumaczenia – pierwotnie wykorzystywane do translacji najczęściej nielegalnych („pirackich”) wersji filmów, dostępnych za pomocą Internetu – tzw. fansuby. Termin ten jest skrótem określenia *fanatic subtitles*, które można tłumaczyć jako „napisy stworzone przez miłośników”¹⁷. Obecnie wykorzystywane są one niekiedy do tłumaczeń filmów przez legalnie działające firmy wydawnicze i traktowane jako element podnoszący atrakcyjność oferowanego produktu; tak postąpił wydawca serialu *Ghost in the Shell*, który oprócz oficjalnego tłumaczenia autorstwa Piotra Skotnickiego umieścił redagowaną przezeń wersję „fansubową” autorstwa Seweryna „Freemana” Pazdeja. Podobnie wybór polskiej wersji napisów mają odbiorcy innych japońskich animacji, np. *Akira* i *Blood: the Last Vampire*.

Innym zjawiskiem, pokrewnym fansubom, są tzw. skanlacje (słowo to ma źródłosłów w angielskim leksemie *scanlation*). Polegają one – tak jak pierwotnie fansuby – na uprzywilejowaniu szerszemu gronu odbiorców komiksów z kręgu popkultury japońskiej. Skanlacje tworzy się, skanując oryginalne strony komiksów i zastępując kwestie wygłaszane przez bohaterów po japońsku językiem kraju, w którym owa skanlacja ma się ukazać¹⁸.

¹⁶ Szerzej zob.: B. Quinn, *Techno Fashion*, Oxford–New York 2002, s. 77 („cyberspace is an intangible construction that identifies a horizon of contemporary thought, but in another it is regarded as a »real« space on the fringe of mainstream culture. It is here that fashion is becoming directly aligned with information technology, visual representations and interactivity, creating a fashion ethos known as »Cybercouture«”).

¹⁷ Oczywiście nie można zapominać, iż pierwotnie funkcjonowanie fansubów związane było z popytem na trudno dostępne w latach osiemdziesiątych XX wieku w USA japońskie filmy animowane. Zainteresowane nimi kręgi miłośników, wywodzących się głównie ze środowiska uczelnianego, decydowały się na translację, by rozpropagować owe produkcje, niemające swego odpowiednika w ówczesnej animacji zachodniej. Od samego też nieomal początku twórcy fansubów starali się, by tworzone przez nich napisy nie tylko umożliwiały zrozumienie dialogów, lecz – przede wszystkim – pomagały w zrozumieniu filmu (stąd często oprócz tłumaczenia dialogów dodawano przypisy, wyjaśniające sens japońskich kolokwializmów, aluzji i idiomów). Fansuby w czasach przed rozpowszechnieniem się internetu, będącego współcześnie najważniejszym medium ich wymiany, rozprowadzono głównie pocztą, zaś handlowanie nimi uznawano za patologię społeczną (więcej zob. www.wikipedia.pl.Fansuby).

¹⁸ Dodajmy, iż obecnie popularne jest też zastępowanie wcześniejszych skanlacji (głównie angielskich) innym językiem (np. polskim). Warto jednak zauważyć, iż takie rozwiązanie może wiązać

Jak zauważają autorzy hasła w internetowej encyklopedii Wikipedia, skanlacje – mimo iż nie są legalne z punktu widzenia praw autorskich – nie podlegają sankcjom prawnym. Dotychczas nie zdarzyło się bowiem, aby wydawnictwo mające tytuł własności danego komiksu było zainteresowane procesem sądowym z osobą wykonującą i udostępniającą skanlacje. Co więcej, wydawnictwa traktują skanlacje na terenie innych krajów najczęściej jako specyficzne akcje promocyjne swoich tytułów. Według niepisanego kodeksu, który stosuje większość grup skanlujących, jeśli jakieś rodzime wydawnictwo zakupi licencję umożliwiającą edycję danego komiksu na terenie kraju, to tłumaczący przerywa skanlacje, niezależnie od tego, czy została ona ukończona, czy nie, sam zaś skanlowany komiks zostaje wycofany z nielegalnej dystrybucji¹⁹.

Fansuby i skanlacje to zapewne najbardziej oczywiste przykłady zachowań „prosumpcyjnych”. Warto jednak zwrócić uwagę nie tylko na nie, są to bowiem zjawiska kulturowo niesamodzielne, funkcjonujące na prawach tłumaczeń tekstów kultury z jednego na inny język. Mogą wprawdzie stanowić interesujący – zwłaszcza dla socjologa i historyka kultury – dowód na homogenizację współczesnej kultury, w której coraz mniej tekstów pozostaje kulturowo nieprzekładalnych, niemniej nie są to jedyne przykłady zjawiska „prosumpcji” we współczesnej kulturze.

Swoistą granicą zakreślającą obszar zarezerwowany dotychczas na mocy tradycji dla literatury są zjawiska nienależące ani do literatury, ani do innych tekstów kultury. Mają one istotny wpływ na powstającą dziś literaturę popularną. Jakkolwiek bowiem współczesna kultura popularna postrzegana jest jako ikoniczna, wiele zachowań prosumenckich wywodzi się z Galaktyki Gutenberga. Toteż poświęcę im szczególną uwagę. Zjawiska te ponadto uświadamiają pozornie jedynie oczywisty fakt, iż kultura (nie tylko współczesna, choć na jej przykładzie najwyraźniej to widać) stanowi całość i wszelkie jej badania muszą brać pod uwagę ową intermedialną jej specyfikę. W przeciwnym razie niezrozumiałą będzie fenomen pewnych zjawisk, dla których opisu wciąż nie ma języka naukowego, wychodzącego naprzeciw potrzebom nauki. Byłby on więc z jednej strony pozbawiony manieryzmu znamiennego dla niefachowej krytyki miłośników owych zjawisk, z drugiej jednak – uwzględniałby ich specyfikę, nie usiłując sprowadzić ich do zjawisk opisywanych *per analogiam*. Jest to zadanie tym trudniejsze, że nie ma w rodzimej refleksji kulturoznawczej zbyt wielu prac, mogących służyć orientacji w poruszanych tu zagadnieniach. Szczególna rola w poznawaniu tej

się jednak z pewnymi – niekiedy dość istotnymi dla fabuły i sensu komiksu – nieprawidłowościami. Angielskie tłumaczenie nie musi wszak być wierne japońskiemu oryginałowi, a w trakcie przekładu z angielskiego na polski tłumacz może dokonywać kolejnych zmian, przez co tekst jeszcze bardziej odbiega od oryginału. Wiele grup skanlujących w Polsce i w innych krajach nie tłumaczy też japońskich onomatopei ze względu na brak niezbędnych kompetencji językowych, skupiając się jedynie na werbalnych wypowiedziach bohaterów (szerzej zob.: www.wikipedia.pl/Skanlacja).

¹⁹ Zob.: www.wikipedia.pl/Skanlacja.

kulturowej *terrae incognitae* przypada rocznikowi Uniwersytetu Wrocławskiego – „Literaturze i Kulturze Popularnej”. Zawarte na kartach jego poszczególnych numerów rozprawy, szkice, komunikaty dają zainteresowanym orientację w licznych problemach związanych ze zjawiskami kultury popularnej w szerokim ujęciu, genologicznym, historycznym, socjologicznym. Powstaje też coraz więcej rozpraw dotyczących zagadnień z kręgu kultury popularnej.

Relatywnie najbardziej szczegółowo spośród nowych tekstów kultury rozpoznane i opracowane zostały gry RPG²⁰. Można je oczywiście traktować jako zjawisko quasi-literackie, jednakże należy pamiętać przy tym o prymarnej ich funkcji, tj. o tym, iż pierwiastek literacki podporządkowany został w nich wymogom gry. Toteż nie one będą obiektem zainteresowania autora w niniejszym szkicu. Nie oznacza to, że należałoby je pomijać, stanowią bowiem istotny element współczesnej kultury popularnej. Poza tym to pod wpływem *Role Playing Games* rozwijały się inne formy quasi-literackie, stanowiące obiekt zainteresowania w niniejszym szkicu. Mam tu na myśli następujące zjawiska:

- nowelizacje;
- cykle towarzyszące;
- fanfiki.

Poniżej omówię je kolejno. Warto jednakże już teraz zaznaczyć, iż pisząc o formach quasi-literackich obecnych we współczesnej kulturze popularnej, należy rozdzielić, niekiedy arbitralnie, charakterystyczne dlań zjawiska. Rzadko bowiem występują one w postaci modelowej. Najczęściej w obiegu kulturowym pojawiają się ich hybrydy, łączące cechy różnych tekstów kultury, stanowiące wariacje bądź też wtórne realizacje pierwotnych koncepcji. Należy również pamiętać, iż nie są to jedyne przejawy postaw „prosumpcyjnych” we współczesnej kulturze (na stronach internetowych równie wiele jest komiksów i filmów, pojawiają się też słuchowiska radiowe). Wymienione tu teksty kultury będą przywoływane kontekstowo. Nie oznacza to oczywiście ich dezawuowania na rzecz sztuki słowa. Jeśli jednak jako temat szkicu obrano twórczość literacką, uczyniono to w przekonaniu, iż to w niej przede wszystkim skupiają się tendencje, które można zaobserwować we współczesnej kulturze.

²⁰ Zob. np.: Profesor Wilczur [?; pseud.], *Gry fabularne*, „Złoty Smok” 1995, nr 4, s. 73–75; V. Raymond [?; pseud.], *Prehistoria RPG*, „Magia i Miecz” 1995, nr 10, s. 46–49; R. Gałęcki, *Narodziny storrytellingu*, „Magia i Miecz” 1996, nr 1, s. 26–31; *Słowniczek*, [w:] *Kompendium 2*, Warszawa 1997, s. 334 [seria: Kompendium Wiedzy „Secret Service”]; S. Kurek-Kokocińska, *Kultura coraz bardziej popularna: gry fabularne*, „Literatura i Kultura Popularna” VII, red. T. Żabski, Wrocław 1998, s. 171–180; J.Z. Lichański, *Dzikie Pola – polska wersja Role Playing Games*, „Literatura i Kultura Popularna” VIII, red. T. Żabski, Wrocław 1999, s. 21–32; E. Rudolf, *Role Playing Games – między literaturą a grą towarzyską*, „Literatura i Kultura Popularna” XII, red. T. Żabski, Wrocław 2002, s. 61–70; J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004; A. Baluch, *op. cit.*, s. 128–130; K. Górski, *Związki literatury fantasy i gier fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” XIII, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 133–148; F. Haka, *Happeningi fantastyczne, czyli rzecz o grach fabularnych*, „Czas Fantastyki” 2008, nr 4, s. 3–6.

Nowelizacja, czyli z ekranu na papier

Wprawdzie w rodzimej twórczości nie ma zbyt wielu utworów stanowiących nowelizacje, jednak mechanizm regulujący ich powstawanie mogliśmy przyswoić sobie, obserwując przekłady towarzyszące lub też – co było w Polsce sytuacją częstszą – wchodzące po premierze filmu lub gry. Warto dodać, iż teksty te korespondują ze sobą w przestrzeni intertekstualnej i intermedialnej. Jako przykład takich relacji można przywołać opowiadanie Artura C. Clarke’a *The Sentinel*, powstałe na konkurs ogłoszony w 1948 r. przez stację BBC. W 1951 r. zostało ono opublikowane pt. *Sentinel of Eternity* w antologii *10 Story Fantasy*²¹. W 1968 r. na podstawie tego opowiadania Clarke wspólnie ze Stanleyem Kubrickiem napisali scenariusz filmu *2001: Odyseja kosmiczna*, a jednocześnie Clarke opublikował powieść pod tym samym tytułem. Powodzenie filmu zadecydowało nie tylko o kontynuacjach kinowych i literackich, lecz również o wydawaniu przez „Marvel Comics” między grudniem 1976 a wrześniem 1977 r. cyklu dziesięciu komiksów Jacka Kirby’ego, Mike’a Roneya oraz George’a Roussosa pod wspólnym tytułem *2001: A Space Odyssey*.

Innym przykładem „dialogu” mediów są losy *Who goes there?* Dona A. Stuarta (właśc. Johna W. Campbella) z 1938 r.²² Mikropowieść ta w 1951 r. została sfilmowana przez Christiana Nyby’ego i Howarda Hawksa jako *The Thing from Another World*. W 1982 r. John Carpenter wyreżyserował *remake* tego filmu, *The Thing*, w którym wykorzystał sceny z *The Thing from Another World*, wplatając je w fabułę jako nagranie wideo dokonane przez norweską ekspedycję. Jednocześnie z filmem Carpentera Alan Dean Foster opublikował powieść *The Thing*, zaś na fali niesłabnącego zainteresowania w 2002 r. ukazała się gra komputerowa utrzymana w konwencji *survival horror* (tj. nurtu gier komputerowych, w których gracz ma za zadanie utrzymać przy życiu kierowaną przez siebie postać wbrew niesprzyjającym okolicznościom); jej fabuła osnuta była wokół losów jednego z bohaterów filmu, R.J. MacReady’ego²³.

Przywołane tu pokrótce przykłady intermedialnych nawiązań uświadamiają, w jaki sposób funkcjonują mechanizmy prowadzące niekiedy do powstania zjawiska określanego mianem systemu rozrywkowego. Sieć intermedialnych uobecnień postaci bądź wątków pozwala na odnajdywanie ich w różnych tekstach kultury²⁴.

²¹ *10 Story Fantasy*, red. D.A. Wollheim, New York 1951, nr 1 [spring], polski przekład M. Cegieli, [w:] *Droga do science fiction. Od Heinleina do dzisiaj*, red. J. Gunn, Warszawa 1987, t. 3, cz. 1, s. 177–185.

²² D.A. Stuart [właśc. J.W. Campbell], *Who goes there?*, „Astounding Science-Fiction” 1938, [August], s. 60–99.

²³ A. Curtis, *The Thing*, 2002, Computer Artworks.

²⁴ Na temat systemu rozrywkowego zob.: M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991,

Jedną z najwcześniej spolszczonych nowelizacji była powieść Alana Deana Fostera *Obcy*, oparta na kinowym przeboju Ridleya Scotta. Jej pierwszemu wydaniu, w 1982 r., towarzyszył znikomy oddźwięk, głównie dlatego, iż publikację wypuścił w małej liczbie egzemplarzy warszawski Staromiejski Dom Kultury ZSMP „Groteka” z adnotacją „do użytku wewnętrznego”, tj. dla miłośników fantastyki zrzeszonych w tamtejszym „Sfan-Clubie”²⁵. Swoisty boom na nowelizacje rozpoczęła dopiero czwarta część cyklu o przygodach Ripley, ostatniej członkini załogi gwiazdowego frachtowca „Nostromo”²⁶. Do tego czasu odbiorcy mogli nie tylko zapoznać się z pozostałymi częściami cyklu *Obcy*, lecz również z innymi nowelizacjami Fostera: *Rzeczy*, według filmu w reżyserii Johna Carpentera, oraz *Star Trek. Dziennik pokładowy nr 1*, opartego na serialu telewizyjnym o tym samym tytule²⁷.

Obecnie, prócz nowelizacji filmów, można zaobserwować tendencję do tworzenia powieści rozgrywających się w wirtualnych światach gier komputerowych. Tak dzieje się np. w wypadku gier z cyklu „Diablo” (*Diablo; Diablo: Hellfire; Diablo 2; Diablo: Pan Zniszczenia*)²⁸ oraz „Lara Croft: Tomb Raider”.

W interesującej sytuacji intermedialnej znajduje się zwłaszcza druga z przywołanych tu gier. Lara Croft, będąca pierwotnie bohaterką gier komputerowych, edytowanych od 1996 r. przez Core Desing, a później Crystal Dynamics (wszystkie gry opublikowane zostały również przez Eidos Interactive, posiadające prawa do znaku handlowego oraz postaci), zyskała popularność również jako protagonistka filmów osnutych wokół wątków z gier (nie są one ekranizacją określonej części, raczej kinową impresją na temat całości). W 2001 r. na ekranach kin pojawił się obraz *Lara Croft: Tomb Raider*, zaś w 2003 *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*. Filmom tym, przyjętym z mieszanymi uczuciami przez miłośników pierwowzoru²⁹, towarzyszyły publikacje powieści Dave’a A. Sterna *Lara*

s. 122–123. Dodam, iż system rozrywkowy łączy z adaptacją aktualizacją pewnych stałych elementów (najczęściej bohaterów) w różnych mediach kultury. To właśnie dzięki nim system rozpoznawany jest jako całość. Jako przykład systemu rozrywkowego Beata Szeliga podaje teksty kultury, których bohaterem jest Batman (B. Szeliga, *Batmania – komiks, kino, literatura*, „Literatura i Kultura Popularna” VII..., s. 103–120).

²⁵ Druga edycja tej powieści, wraz z jej dalszymi częściami, ukazała się w 1992 r. nakładem Wydawnictwa Alfa (przeł. J. Kraśko).

²⁶ A.C. Crispin, *Obcy: przebudzenie*, przeł. R.P. Lipski, Warszawa 1998.

²⁷ A.D. Foster, *Rzecz*, przeł. R.P. Lipski, Warszawa 1994; idem, *Star Trek. Dziennik pokładowy nr 1*, przeł. R. Rogala, Poznań 1995.

²⁸ W skład cyklu powieści inspirowanych grą *Diablo* wchodzi następujące utwory: *Dziedzictwo krwi* (przeł. M. Studniarek, Warszawa 2001); *Królestwo cienia* (przeł. A. Studniarek-Więch, Warszawa 2003); *Pajęczy księżyc* (przeł. G. Komerski, Warszawa 2006) Richarda A. Knaaka oraz *Czarna droga* Mela Odoma (przeł. A. Studniarek-Więch, Warszawa 2002).

²⁹ Wypowiadający się na internetowym forum miłośników kina, „Filmweb”, nie szczędzili sarkastycznych uwag. Jeden z nich o *Larze Croft: Tomb Raider* napisał: „Bez polotu. Ani to Indiana Jones, ani to wciaga, ani to śmieszny... tylko na Angelinę można popatrzeć” (Zygryd666 [?], *Angelina — genialna Lara. Film dno*, <http://www.filmweb.pl/topic/939923/undefined>). O drugiej części przygód Croft można przeczytać: „film słaby mogli go lepiej dopracować trochę się wynudziłem jak go oglądałem” (piotrus17, *cienizna*, <http://www.filmweb.pl/topic/1015038/cienizna.html>).

Croft: Tomb Raider, *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*³⁰ oraz adresowanej głównie do młodszego czytelnika powieści autorstwa Nancy Krulik *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*³¹. Prócz wymienionych tu utworów ukazały się też numery tematyczne komikсового magazynu „TM Semic – wydanie specjalne” (2001, nr 3, oraz 2002, nr 1). Biorąc pod uwagę, iż żadna z powieści nie jest *sensu stricto* nowelizacją gry, należy zadać pytanie o pierwowzór literackich wizji: czy są nią gry, czy też może filmy, same będące również adaptacją (do powieści Krulik dołączono wkładkę z ośmioma fotosami z filmu). Pomijając nikłe walory artystyczne zarówno filmów, jak i powieści, należy zwrócić uwagę na szeroką ofertę rynkową produktów towarzyszących edycji kolejnych części gier opowiadających o przygodach Lary Croft.

Obecność utworów literackich inspirowanych rozgrywkami w przestrzeni wirtualnej zdaje się potwierdzać prawidłowość zauważoną przez George’a Skirrowa, iż przemysł gier komputerowych nie tyle dąży do akcentowania autonomii, ile przywołuje teksty kultury popularnej, zarazem odświeżając ich znaczenie. Dzięki temu – mimo iż ich autorzy sięgają do skonwencjonalizowanych schematów fabularnych – zdają się wyrastać z ducha czasu³².

Za zjawisko pograniczne, usytuowane między nowelizacją a parafrazą danego tekstu kultury, należy uznać opowieść, która – nie odwołując się wprost (tj. nie przekładając wiernie fabuły gry na język literatury) – koresponduje, jak

³⁰ D.A. Stern, *Lara Croft: Tomb Raider*, przeł. W. Nowakowski, Warszawa 2001; idem, *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*, przeł. J. Załuska, Warszawa 2003. Na stronie internetowej, skupiającej miłośników przygód Lary Croft, można przeczytać o powieściach tych następujące opinie: „Powieść Dave’a Sterna nie jest żadnym arcydziełem, ponadto jak na książkę napisaną na podstawie scenariusza, wypada średnio. Mimo iż fabuła dotyczy tego, co mogliśmy zobaczyć na ekranach kin czy telewizorów, autor dodał kilka ciekawych aluzji powiązanych z grą *Tomb Raider 1*, *TR2* czy też *TR: The Last Revelation*. Niektóre nawiązania są jednak komiczne, jak np. spotkanie brata Marca Bartoliego w Wenecji, którego znamy z *Tomb Raidera 2*. Stern skorzystał również z wyciętych scen z filmu, które mogliśmy zobaczyć na DVD. Rozbudował je, a niektóre sceny filmowe nieco zmienił. Całość prezentuje się dobrze, choć lektura ta starczy nam jedynie na jeden wieczór. Jeśli chodzi o tłumaczenie polskie, jest ono poprawne, brak większych wpadek” (o *Lara Croft: Tomb Raider*); „Książka o wyprawie Lary, mającej na celu odnalezienie miejsca zwanego »kolebką życia« oraz uchronienie znajdującej się tam legendarnej Puszczy Pandory przed niepowołanymi rękoma, niestety nie zachwyca czytelnika i jest słabym odwzorowaniem średniego filmu. Kilka powiązań z grą, jak chociażby pojawiające się nazwiska Eckhardta czy Von Croya, nie wystarczyły, by zadowolić czytelnika. Historia przedstawiona jest drętwą i nudną, ciekawe dialogi pojawiające się w filmie zostały trochę zmienione, dobiega fatalne tłumaczenie Jolanty Załuskiej. Być może powieść byłaby ciekawsza gdyby inny tłumacz dokonał przekładu, być może dorównałaby swej poprzedniczce zrodzonej z pióra Sterna. Książka zdecydowanie nie jest na jeden wieczór, można się z nią męczyć przez wiele tygodni. Zdecydowanie nie polecamy” (o *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*). Opinie cytowane ze stron: <http://www.laracroft.pl/books/books4.htm>, <http://www.laracroft.pl/books/books6.htm>.

³¹ N. Krulik, *Lara Croft: Tomb Raider – Kolebka Życia*, przeł. K. Brzozowski, Warszawa 2003.

³² Zob. G. Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, przeł. A. Kołodyński, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 264.

w wypadku prezentowanych wyżej opowieści Sterna i Krulik o przygodach Lary Croft, z treścią komputerowej rozgrywki. Jako przykład takich utworów przywołam dwie nowele Roberta J. Szmidta: *Alpha-Team* oraz *Cichą Górę*.

Pierwsza z nich prezentuje losy drużyny zawodowych morderców, strzegących wybrzeży Australii przed nielegalnymi imigrantami z rejonów świata objętych skażeniem epidemiologicznym. Wykorzystany pomysł sugeruje związki utworu z popularną w kręgach miłośników fantastyki grą komputerową *Resident Evil* (notabene, jest to również ulubiona gra bohaterów opowieści) oraz zrealizowanym na jej podstawie filmem. Opowiadanie Szmidta to jednak bardziej parafraza niż nowelizacja tej gry: Szmidt, tak jak twórcy gry oraz zrealizowanego na jej podstawie dwuczęściowego filmu, sięga po motyw spisku, umożliwiającego zachowanie badań w tajemnicy³³. W utworze Szmidta przygody tytułowej drużyny, przemierzającej świat opanowany przez śmiertcionośny wirus, stają się pretekstem do snucia wciągającej i sprawnej warsztatowo, choć mało ambitnej literacko opowieści, adresowanej przede wszystkim do miłośników owej gry.

Podobnie *Cichą Górę* można odczytywać jako nowelizację innego przeboju na rynku gier komputerowych – cyklu „Silent Hill”. W tym jednak przypadku merkantylność motywacji przyświecających autorowi jest jeszcze wyraźniejsza: czas publikacji noweli zbiega się z kinową premierą ekranizacji owej gry. Szmidt jednakże rezygnuje z zachowania realiów oryginalnego świata gry, sytuując akcję opowieści w bliżej nieokreślonym rejonie wschodniej Polski.

Brak rodzimej tradycji tworzenia systemu rozrywkowego (jego istotną częścią są literackie adaptacje filmów) wpłynął na znikome zainteresowanie polskich twórców możliwością tworzenia nowelizacji kinowych przebojów, mimo ich sporej poczytności. Być może fakt ten miał w latach dziewięćdziesiątych XX wieku (a wówczas nowelizacje przeżywały swój „złoty wiek”) związek z ówczesnym kryzysem polskiej twórczości popularnej, niezdolnej do konfrontacji z zachodnią produkcją tego typu. Należy pamiętać, iż lata dziewięćdziesiąte, zwłaszcza zaś początek dekady, to okres dominacji przekładów (głównie anglojęzycznych) i powolnych narodzin rodzimej twórczości popularnej. Wyraźniej pokazuje to poniższe zestawienie z rynku książki fantastycznej:

Rok	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Literatura polska	29	35	15	13	15	22	26	27	15	28
Przekłady	105	140	132	195	271	209	214	223	241	239

Oprac. na podstawie raportów Wojciecha Sedeńki dla miesięcznika „Nowa Fantastyka”.

³³ Wątek spisku korporacyjnego nabiera szczególnego znaczenia dla fabuły drugiej części filmu. W *Resident Evil 2: Apokalipsa* zarządzający Umbrella Corporation nie wahają się zażegnać groźby epidemii za pomocą broni nuklearnej. W spreparowanych później na potrzeby opinii publicznej wyjaśnieniach przedstawiciele korporacji stwierdzają, że przyczyną zagłady Raccoon City była awaria pobliskiej elektrowni atomowej. W utworze Szmidta spisek ma na celu doprowadzenie do śmierci ludności cywilnej po to, by mogło odrodzić się Imperium Brytyjskie.

Cykl towarzyszący, czyli gdy jeden tekst kultury przestaje (odbiorcy) wystarczać

Mianem „cykli towarzyszących” będę określać krótsze i dłuższe formy literackie, których akcja dzieje się w obrębie świata przedstawionego w tekście kultury innym niż literatura. Najczęściej są to opowieści umieszczane w realiach gier komputerowych, choć istnieją też cykle rozbudowujące światy filmowe. Znamionnym ich przykładem są powieści, których akcja rozgrywa się w uniwersum *Gwiezdných Wojen*. Początkowo trzy powieści stanowiły nowelizację filmowej trylogii George’a Lucasa, jednak gdy ta odniosła artystyczny (i komercyjny) sukces, powstały cykle rozwijające epizody nie tylko z filmów, lecz również z ich nowelizacji. Obecnie w Polsce dostępne są 62 [*sic!*] tomy powieści i krótkich form narracyjnych tworzących autonomiczne fabularnie cykle, 15 albumów, jeden słownik, kilkanaście komiksów, gry komputerowe i gry przeznaczone dla użytkowników telefonii komórkowej (jedna z nich, *Lego Star Wars*, utrzymana jest w stylistyce klocków lego) oraz sześć filmów, których akcja rozgrywa się w świecie *Gwiezdných Wojen*. Już powyższe zestawienie, jakkolwiek skrótowe i nieroszczące sobie pretensji do kompletności, uświadamia, jak bardzo rozbudowany został pierwotny pomysł Lucasa.

W przypadku cykli towarzyszących osadzanych w realiach gier wchodzące w ich skład utwory niejednokrotnie są – jak np. w wypadku *Baldurs Gate* – dołączane do gier RPG jako swoiste gadżety, mające zwiększyć atrakcyjność towaru, by skłonić do jego zakupu. Pełnią one wówczas – z punktu widzenia marketingowego – rolę analogiczną do breloczków reklamowych i podkładek pod mysz komputerową oraz koszulek dołączanych do innych gier (np. *Gothic*). Kiedy indziej, jak w wypadku cyklu gier „Diablo”, powieści są wprawdzie reklamowane jako rozgrywające się w świecie gry, lecz stanowią osobny produkt handlowy.

Nierzadko też gra i cykl towarzyszący istnieją niejako niezależnie, wzajemnie się dopełniając w ramach jednego systemu rozrywkowego. Utwory beletrystyczne: *Opowieści z Dzikich Pól*, *Wilcze gniazdo* i *Bohun* Jacka Komudy bądź tom jego esejów historycznych *Warchoły i pijanice, czyli poczet hultajów z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej* mogą stanowić uzupełnienie gry fabularnej *Dziki Pola*, mogą jednak być czytane niezależnie od owej gry, a nawet bez świadomości jej istnienia. Nie jest to zresztą cecha znamionna jedynie dla cyklu towarzyszącego: przywołane wyżej quasi-nowelizacje gier, dokonane przez Roberta J. Szmidta (*Alpha-Team* i *Cicha Góra*), można wszak czytać również bez odwołań do źródeł inspiracji autora, choć oczywiście taka lektura zubaża lekturowe sensory.

Fanfik, czyli „zrób to sam” albo „miłośniku, do dzieła...”

Fanfik to zjawisko literackie (choć nie tylko, bowiem są nim również inne teksty kultury, głównie komiks) stanowiące modelowy wręcz przejaw aktualizacji w ramach kultury założeń Tofflerowskiej „prosumpcji”.

Określenie „fanfik” można tłumaczyć jako *fanatic fiction*, czyli literacka fikcja tworzona przez amatorów. Jest to – w myśl definicji – tekst literacki napisany (głównie w celach rozrywkowych) przez miłośników danego utworu, filmu itd.³⁴ Tak też definiuje ten termin Aaron Peckham, według którego fanfik to „short for »fanfiction«. A story written by a fan of a particular art (movie, book, TV show, video, game, etc.) about the characters and world in that series, usually without the original creator’s permission”³⁵.

Autorami fanfików są przede wszystkim pisarze niezawodowi³⁶. Jeśli zaś, jak w wypadku Ewy Białołęckiej, uznanej pisarki *fantasy*, zarabiają oni piórem, fanfiki tworzą nie kierując się względami merkantylnymi; wspomniana pisarka to (jedna z wielu) twórczyni opowieści osadzonych w świecie stworzonym przez Joanne Rowling na potrzeby cyklu powieści o nastoletnim czarodzieju, Harrym Potterze³⁷.

³⁴ Zob. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Fanfik>.

³⁵ A. Peckham, *Urban Dictionary: Fularious Street Slang Defined*, Kansas City 2005, s. 28, hasło: *Fanfic*. Por. definicję fanfika Lindy Green, traktującej to zjawisko w kategoriach gatunku znamiennego dla internetowej komunikacji: „Fan fiction is a genre of writing popular in the online community. [...] Fanfic is often based on books but can also be created from movies, cartoons, or television shows. Fan fiction often differs greatly from the original works including cross-overs with other works. Fan fiction takes many forms including short stories, plays, interactive events (such as round robins) and poetry” (L. Green, *Entering Potter’s World: A Guide for Fanfiction Writers*, b.m.w. [wydawca Lulu.com] 2006, s. 11). Propozycje – zarówno Peckhama, jak i Green – interesujące, ale niejasne terminologicznie. Ze względu na kontekst wypowiedzi należałoby tu raczej mówić o utożsamianiu fanfika bardziej ze „zjawiskiem” niż „gatunkiem”. W tym sensie termin ten obejmowałby zarówno amatorską twórczość literacką (czyli to, co *ex definitio* jest fanfikiem), jak i wykorzystującą inne media: np. amatorskie komiksy, obrazy (tzw. fanarty), fanedity, ale też – jak się wydaje – w obręb zjawisk opisywanych pojęciem fanfik w rozumieniu przywoływanych tu badaczy powinny wchodzić fansuby i skanlacje zajmujące wszak dość istotne miejsce w internetowej komunikacji.

³⁶ Pojęcie „pisarza niezawodowego” jest na tyle mgliste znaczeniowo, że wymaga doprecyzowania. Mianem tym będę określać pisarzy amatorów, tworzących „z potrzeby serca” i publikujących w sieci internetowej bądź rozpowszechniających wydawane własnym kosztem utwory na zasadzie *non-profit*. Jednocześnie zaś nie są to twórcy biorący udział w konkursach literackich, choć bywają stowarzyszeni w grupach poetyckich. Pisarzy niezawodowych można uznać za grafomanów, w XIX-wiecznym rozumieniu tego terminu, odwołującym się do etymologii pojęcia, tj. „miłośników pisania” (w tym sensie termin „grafoman” nie jest zabarwiony pejoratywnie, co więcej – zaakcentowane zostają szlachetne pobudki kierujące grafomanem, jako tworzącym bezinteresownie).

³⁷ Swoje utwory Białołęcka podpisuje pseudonimem „Torój”. Aby jednak nie pozostawiać wątpliwości co do autorstwa owych opowieści, na stronie internetowej „FanFiction.Net” przedsta-

Wypadek zawodowego pisarza – tworzącego „z potrzeby serca” dzieła, które pozostają poza sferą jego zainteresowań zarobkowych – komplikuje się, gdy dochodzi do sytuacji, w której wykorzystuje on swój talent, poddany presji rynku. Jak bowiem inaczej niż względami merkantylnymi wytłumaczyć decyzję o kontynuacji niezwykle popularnej serii przygód o muzealniku-detektywie, Tomaszu N.N. – Panu Samochodziku? Zapoczątkowana przez Zbigniewa Nienackiego *Uroczyskiem* (1957), została arbitralną decyzją autora zakończona w 1985 r. powieścią *Pan Samochodzik i człowiek z UFO*. W latach dziewięćdziesiątych Nienacki powrócił do postaci Tomasza N.N., pisząc *Nieuchwytnego kolekcjonera*. Prace nad tą powieścią oraz kontynuację przygód Pana Samochodzika przerwała śmierć autora w 1994 r., a *Nieuchwytnego kolekcjonera* dokończył, zgodnie z wolą zmarłego, Jerzy Ignaciuk. On też pod pseudonimem „Jerzy Szumski” opublikował zmodernizowaną wersję innej powieści Nienackiego, *Zabójstwa Herakliusza Pronobisa*³⁸, jako *Testament rycerza Jędrzeja* (1997). Po śmierci Ignaciuka w 2000 r. opowieści o przygodach Pana Samochodzika kontynuowało kilkunastu twórców, m.in. Andrzej Pilipiuk (jako „Tomasz Olszakowski”), „Sebastian Miernicki” (właśc. Sebastian Mirzyński), Arkadiusz Niemirski. Ostatni dotychczas – 96. – tom serii, *Toruńska tajemnica* Marka Żelecha, ukazał się w 2008 r.³⁹

Wielość autorstwa i taka różnorodność koncepcji modernizacji świata przedstawionego serii, by była ona atrakcyjna również dla dzisiejszych nastolatków, spowodowały, iż wielu twórców rezygnowało z wehikułu, jakim poruszał się Tomasz N.N. w powieściach Nienackiego; zyskał on również sojusznika w walce z przestępczością – byłego komandosa i zarazem historyka sztuki, Pawła Dańca. Decyzje te, różnie oceniane przez miłośników prozy Nienackiego, przyczyniły się do metamorfozy pierwotnej koncepcji serii, stając się zarazem cennym dla socjologa kultury świadectwem przemian społecznych (dość wspomnieć, iż archaiczny wehikuł zastąpiono nowoczesnym jeepem grand cherokee, zwanym Rosynantem, co spotkało się z krytyką miłośników serii⁴⁰).

wia się w następujący sposób: „Mam 35 lat, mieszkam w Polsce, na Wybrzeżu. Stan posiadania: jeden mąż, jeden rudy kot, jeden komputer i około tysiąca książek :-). Jestem pisarką, witalorką i snaperką (niekoniecznie w tej kolejności)” (<http://www.fanfiction.net/u/584806/>).

³⁸ Powieść ta ukazywała się w odcinkach w miesięczniku „Odgłosy” w 1958 r. (nr 1–9, 11–12).

³⁹ Prócz oficjalnie opublikowanych powieści, w Internecie dostępne są utwory amatorów, udostępnione na (<http://pansamochodzik.ok1.pl/viewtopic.php?t=157&postdays=0&postorder=asc&start=0>), stronie miłośników przygód Pana Samochodzika. W przeciwieństwie do twórczości Olszakowskiego i innych pisarzy kontynuujących serię przygód Tomasza N.N. w porozumieniu z wydawnictwem „Warmia” (będącym depozytariuszem praw autorskich do tej postaci), są to fanfiki.

⁴⁰ Dla przykładu: „pan Tomasz wziął swój przydomek od oryginalnego wehikułu, Szumski bezlitośnie zniszczył ów pojazd, wybaczenie ale jeep cherokee, czy co tam, to strata klimatu, skończyły się drwiny itp.” (RudyCzosneczek [?], <http://www.forumksiadzki.pl/topics28/seria-pan-samochodzik-z-nienacki-vt66,30.htm>).

Podobne jest „życie pośmiertne” literackich postaci, które stały się ikonami kultury (agenta 007 z powieści Iana Fleminga, Conana z utworów Roberta E. Howarda bądź Sherlocka Holmesa, znanego z prozy Arthura Conan Doyle’a⁴¹). O istnieniu zapotrzebowania na taką, dość mało ambitną artystycznie, lecz poczytną literaturę świadczą nie tylko nakłady owych kontynuacji, lecz również liczne grono naśladowców. Nie wahają się oni niekiedy – jak w wypadku powieści *Conan i Pani Śmierć* (1992) – przybierać dla uwiarygodnienia anglosaskiego pseudonimu (autorem jest Jacek Piekara, podpisujący się jako Jack de Craft). Pisarze ci wykorzystują cechujący literaturę popularną schematyzm rozwiązań do tworzenia opowieści, które – mimo iż zdają się nowe – w istocie polegają na rekombinowaniu znanych odbiorcy wątków. Ujednolicenie modelu fabularnego jest zarazem odpowiedzią na oczekiwania czytelników. Hanna Mikuła, rozważając przyczyny nieustającej popularności kolejnych opowieści o perypetiach agenta 007, zauważa: „autor stosuje opisy, które pozwalają bezbłędnie oceniać postacie – złe charakteryzują się cechami negatywnymi, dobre natomiast [...] posiadają zalety i wzbudzają sympatię. Skomplikowanie współczesnego świata, niełatwe do rozwiązania problemy wpływają negatywnie na każdego człowieka. Prostota, jasne określanie »dobrego« i »złego« oraz zwycięstwo tego pierwszego są niewątpliwie atrakcyjne dla odbiorców, także i dzisiaj”⁴². Z kolei o Howardiańskim protagoniście autorka hasła w *Słowniku literatury popularnej* pisze: „saga o Conanie do dzisiaj fascynuje czytelników. Słabi, pełni lęku i niepewności, odnajdujemy w silnym barbarzyń-

⁴¹ Z wymienionych tu postaci zwłaszcza Holmes doczekał się wielu kontynuacji w literaturze popularnej okresu międzywojennego. Zjawisko funkcjonowania „szerloków” wnikliwie analizuje Janusz Dunin w pracy *Papierowy bandyta. Książka kramarska i brukowa w Polsce* (Łódź 1974, s. 222–225). Zob. też: *Słownik literatury popularnej*, s. 81. Postać detektywa pojawia się jednakże nie tylko w utworach tożsamych genologicznie z pierwowzorem. Neil Gaiman uczynił Holmesa bohaterem opowiadania kryminalno-fantastycznego, osadzając akcję w świecie przedstawionym inspirowanym prozą Howarda Phillipsa Lovecrafta (*Studium w szkarlacie*, przeł. P. Braiter, „Nowa Fantastyka” 2006, nr 4). Utwór, w tytule odwołujący się do pierwszego utworu Conan Doyle’a, w którym pojawiają się Holmes i Watson (tj. *Studium w szkarlacie* z 1887 r.), jest grą z czytelnikiem, obliczoną na jego znajomość tej opowieści. Zaproponowana przez Gaimana transgresja genologiczna może stanowić dowód nie tylko na żywotność zainteresowania postacią Holmesa, traktowaną jako ikona kultury, lecz również na podatność zaproponowanej przez Arthura Conan Doyle’a formuły powieści detektywistycznej na modyfikacje. Tym bardziej że Holmes to bohater uwikłany współcześnie nie tylko w sieć intertekstu, lecz również powiązania intermedialne. Powstają jednakże filmy opowiadające o jego perypetiach, niemające jako podstawy scenariusza odwołań do twórczości Conan Doyle’a (np. *Piramida strachu*, 1985, opowiadająca o młodości latych Holmesa, oraz *Sherlock Holmes Returns*, 1993, w którym tytułowy protagonista budzi się z hibernacji we współczesności widza, by stoczyć bój z potomkiem profesora Moriarty’ego). W mniej lub bardziej zakamuflowany sposób postać genialnego detektywa przywołują również twórcy komiksów, np. Grzegorz Janusz i Krzysztof Gawronkiewicz w dylogii *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona* (cz. 1: *Esencja*, Warszawa 2005; cz. 2: *Romantyzm*, Warszawa 2007).

⁴² H. Mikuła, *Szpiewanie Jamesa Bonda. Z zagadnień poetyki powieści szpiegowskiej*, „Literatura i Kultura Popularna” V, red. T. Żabski, Wrocław 1996, s. 132.

cy to, o czym nieświadomie marzymy⁴³. W obu wypadkach opowieści te zdają się pełnić funkcję terapeutyczną, zbliżoną do spełnianej przez baśnie.

Przywołane tu kontynuacje serii – mimo iż motywowane względami merkantylnymi – są reprezentatywne dla mechanizmów twórczości rządzących zjawiskiem faników (uzmysławiają też zakorzenienie takiej twórczości w tradycji literatury popularnej, wyzyskującej literackie mody do tworzenia tyleż wtórnych, co poszukiwanych przez czytelników realizacji pierwotnych koncepcji). Zarówno w wypadku pisanych dla zarobku kontynuacji opowieści o Panu Samochodziku, Jamesie Bondzie, jak i faników autor nie jest już odbiorcą, lecz użytkownikiem, tworzącym z dostarczonych „elementów” własny tekst tak, jak dzieje się to w przypadku tzw. literatury ergotycznej, której finalnym etapem jest cybertekst⁴⁴. Twór taki, złożony z „tekstonów”, tj. dowolnie złożonych elementów fabularnych, dopiero oczekiwałby uporządkowania, które nadałoby mu sens⁴⁵.

Powód, dla którego amatorzy tworzą faniki, można by zawrzeć w uwadze Paula E. Willisa, według którego konsumenci współczesnej kultury popularnej poszukują zachęty i możliwości samorealizacji nie po to, by ograniczyć się do oferowanych im produktów, lecz aby dzięki nim rozwijać się i doskonalić⁴⁶. Co więcej, współczesny rozwój mediów elektronicznych i ich powszechna dostępność sprawiają, iż można obecnie mówić również o zjawisku „faneditów”, tj. filmów montowanych w amatorski sposób z fragmentów oryginalnych produkcji (samo określenie wywodzi się z angielskiego określenia *fanatic edition*)⁴⁷.

⁴³ *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 57.

⁴⁴ Zob.: E.J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*, Baltimore 1997, s. 1–23. Píše on: „Cybertext« is a neologism derive from Norbert Wiener’s book [...] called »Cybernetics« [...]. The concept of cybertext focused on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cyber-text also performs in an extranoematic sense” (s. 1). Aarseth, w nieco żartobliwym tonie, podaje „przepis” na taką powieść: „The formula was simple: take a popular fiction genre, for example, the detective novel, create a background story (the more stereotypical the better, since the players would need less initiation), create a map for the player to move around in, objects to manipulate, characters to interact with, a plot tree of graph with several outcomes, depending on the player’s previous decisions, and add descriptions, dialogue, error messages, and a vocabulary for the player. This literary database is accessed via a subprogram called a »parser« that interprets the player’s input commands [...]. Once an action has been identified, the program changes the database and displays a message about the outcome until the player quits the game, wins, or »dies« and must start again” (s. 101).

⁴⁵ Jak zauważa Arno Scharl, komentujący koncepcję Aarsetha, definiuje on tekstony jako „an arbitrarily long string of graphemes (letters) being identified by its relation to the other units as constrained and separated by the conventions or mechanisms of their mother text” (A. Scharl, *Evolutionary Web Development*, New York 2000, s. 22).

⁴⁶ Zob. P. Willis, *Common Culture: Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young*, London 1990, s. 160.

⁴⁷ Na temat faneditów zob. A. Grzegorzczak, *Zmontuj sobie film*, „Nowa Fantastyka” 2007, nr 3, s. 70–71. Podobnie jak tworzenie filmów, możliwe jest współcześnie – dzięki licznym pro-

Coraz powszechniejsze stają się też oryginalne (choć koncepcyjnie zakorzenione w tekstach kultury, które zyskały rozgłos i odniosły sukces rynkowy) filmy kręcone przez amatorów, docelowo dostosowane do wymagań Internetu (produkcje te można znaleźć na stronach gromadzących amatorów X Muzy, np. szorty.pl). Najbardziej ambitnym pod względem koncepcyjnym i organizacyjnym zdaje się projekt sieciowego serialu *Żulich*, utrzymanego w tonacji fantastyki katastroficznej i w prześmiewczy sposób przywołującego motyw fabularne znane z filmów ukazujących „mroki przyszłości”⁴⁸.

Umiejscowienie fabuły w realiach świata przedstawionego, które powielają przestrzeń pierwotnego tekstu kultury, zmusza do podjęcia kwestii oryginalności dzieła jako wyznacznika jego oceny estetycznej. Jednakże, aby zrozumieć fanfik, trzeba znać pierwowzór, z którego czerpali autorzy, będący miłośnikami danej serii.

Fanfiki najczęściej ogłaszane są w Internecie oraz w fanzinach – magazynach i gazetach literackich, tworzonych amatorsko i wydawanych *non-profit* przez zwolenników danego utworu, serii lub autora. Ich autorzy prowadzą też często tzw. blogi (dzienniki publikowane w sieci), w których umieszczają owe opowieści. Za swoistą cechę omawianego tu zjawiska należy uznać tendencję do tworzenia serii utworów. Twórcy fanfików nie działają w pojedynkę, lecz starają się znaleźć podobnych sobie miłośników danych dzieł, a swe opowiadania grupują w cykle. Publikowane w ich ramach utwory łączą się z sobą fabularnie bądź postacią głównego bohatera⁴⁹. Ze względu na reprezentowaną przez utwory poetykę fanfiki można podzielić na cztery rodzaje:

- **Alternatywne.** Jediną cechą wspólną ze źródłowym tekstem kultury (filmem, książką) są najczęściej główni bohaterowie. Autor fanfika wprowadza wówczas istotną zmianę na początku historii, co całkowicie zmienia fabułę i kształtuje ją zupełnie inaczej niż w pierwotnej, oryginalnej wersji. Dość często są to parodie znanych tekstów kultury. Prześmiewczy charakter takich utworów nie wyklucza uznania dla oryginału. Co więcej – jest swoistym hołdem złożonym twórcom (utwory chybione są wszak najczęściej przemilczane lub mogą być negatywnie recenzowane na specjalistycznych forach, np. www.animerecenzje.pl lub www.biblionetka.pl).

Za przykład parodystycznego nawiązania do wysoko cenionego przez czytelników cyklu powieści Terry’ego Pratchetta, którego akcja rozgrywa się w Świe-

gramom komputerowym (np. „e-Jay Music” lub „Rzeźnik MPEG-ów”) – komponowanie muzyki (głównie należącej do nurtu techno i hip-hopu) z gotowych komponentów, umieszczonych na wielu stronach internetowych.

⁴⁸ Pierwszy sezon tego serialu jest nieodpłatnie dostępny na: <http://www.zulich.pl/odcinki>.

⁴⁹ Jako przykład takiego postępowania przytoczę ogłoszenie skierowane do miłośników jednego z japońskich seriali, *Slayers*: „Jeśli masz jakiś ciekawy fanfik to proszę o przysyłanie na go-han_girl@interia.pl. Dzieło powinno dotyczyć *Slayers* oraz być w formacie txt. To ułatwia nam pracę ☺. Wielkie dzięki” (<http://www.fanslayers.friko.pl/>).

cie Dysku, można uznać miniaturę Radosława Rybaka *Ponury kosiarz*. Treścią utworu są rozważania tytułowego bohatera, jednakże – przeciwnie do Pratchetta – autor *Ponurego kosiarza* trywializuje podjęty temat: „Czy w wyobrazeniach współczesnych ludzi śmierć zamiast kosi nosi na ramieniu kosiarkę do trawy? Nie. Kosiarki nie dźwiga się na ramieniu. Co najwyżej można ją ciągnąć albo posuwać. To zależy od seksualnych upodobań konającego”⁵⁰.

• **Kontynuacje.** Dotyczą one dalszych losów bohaterów (bądź – rzadziej – wcześniejszych, np. w wypadku cyklu o przygodach Harry’ego Pottera są to opowiadania o jego rodzicach z czasów ich wczesnej młodości). Jako przykład tego typu fanfika przywołam *Przypadkową podróż* Marcina Celmera. Akcja utworu rozgrywa się w uniwersum stworzonym przez autorów gry fabularnej *Warhammer*. Bohaterami noweli są, zaczerpnięci z opowiadań Williama Kinga, Felix Jaeger i Gottrek Gurrison (w twórczości Kinga nosi on nazwisko Gurnisson). Celmer multiplikuje zagrożenia, którym bohaterowie stawiają czoła, zaś opisy potyczek zdają się rozsadać strukturę fabuły, dzieląc utwór na odrębne części. Jako przykład przywołam dwa z nich. Pierwszy autorstwa Williama Kinga, drugi – Celmera:

1. [Jaeger] zrobił unik przed pierwszym ciosem i sparował drugi. Szczyrzyły na niego zęby dwa szkielety. Płatnął jednego z nich w nogę. Szkielet upadł, gdy ostrze przecięło mu kolano. Felix walczył prawie mechanicznie, z umysłem odretwiąłym z przerażenia. Przeskoczył nad ciosem zadany mu przez leżącego na ziemi kościotrupa, a potem złamał mu obcasem kręgosłup. Z drugim walczył, aż pociął go na kawałki⁵¹;

2. Jeden ze szkieletów wziął zamach, aby wbić ostrze w ciało krasnoluda, a dwa pozostałe przycisnęły go do podłogi, unieruchamiając ręce. Dla siły krasnoluda nie stanowiło to większego problemu, lecz najpierw musiał uniknąć ostrza miecza. Podziękował w myślach krasnoludzkim bogom za nieskrępowane nogi. Szybkim ruchem kopnął szkielet, całkowicie roztrzaskując kości w okolicy kolana. Kościotrup ze stłumionym hukiem przewrócił się na ziemię. Teraz Gottrek miał szansę się uwolnić. Szkielety nie posiadały wielkiej siły. Jednym solidnym szarpnięciem uwolnił się z uścisku kościanych rąk i skoczył w kierunku łóżka. Topór leżał po jego prawej stronie. Uśmiech zauważalny na twarzy krasnoluda zdradzał, iż teraz będzie nie do zatrzymania. Jednym ruchem złapał śmiercionośną broń i rzucił się na przeciwników. Każda rozumna istota powinna się bać szarżującego krasnoluda, jednak szkielety do takich nie należały⁵².

Lektura obu fragmentów uzmysławia, iż Celmer – pragnąc naśladować pierwowzór – nie waha się przed multiplikacją niebezpieczeństw, czyhających na wędrowców. Stąd w jego utworze sytuacja napadniętego ukazana jest jako bardziej rozpaczliwa niż ta, w jakiej znalazł się Jaeger w *Wilczych jeźdźcach* Kinga⁵³.

⁵⁰ R. Rybak, *Ponury kosiarz*, „The Valetz Magazine” 2000, nr 2, [www.http://magazine.valetz.art.pl/2000/12/ascii/33.html](http://magazine.valetz.art.pl/2000/12/ascii/33.html).

⁵¹ W. King, *Wilczy jeźdźcy*, [w:] *Jeźdźcy wilków*, red. D. Pringle, przeł. S. Kędziński, Sulejówek b.d.w., s. 38–39.

⁵² M. Celmer, *Przypadkowa podróż*, <http://strony.wp.pl/wp/s-f/warhammer.html>.

⁵³ Dodajmy, iż niekiedy pragnienie uatrakcyjnienia fabuły fanfika zyskuje niezamierzenie groteskowy wydźwięk, gdy jego autor miesza styl naśladowany z potocznym. W *Przypadkowej*

Jednakże, dzięki nakreśleniu grozy owej sytuacji, twórca ma możliwość ukazania sprawności i pomysłowości protagonisty, a tym samym zwiększa podziw odbiorcy dla czynów opisywanej postaci, będący zapewne refleksem fascynacji przygodami Gottreka samego autora⁵⁴. Przytoczony tu przykład amatorskiej twórczości uzmysławia, w jakim stopniu jest ona wtórna wobec pierwowzoru. Utwory te, najczęściej o wątpliwych walorach artystycznych, głównie powielają schematy znane czytelnikowi z lektury opowieści stanowiących punkt odniesienia dla piszących „z potrzeby serca”.

- **Rozwijające wątki poboczne**, pozostające marginalnymi w utworze, w oparciu o który powstał dany fanfik. Utwory, których autorzy sięgają po wątki poboczne, mają cechy zbliżone do fanfików o charakterze kontynuacji. Różnią się jednak od nich głębszym zagnieżdżeniem w świecie przedstawionym pierwowzoru. Wynika to z ich charakteru. Nie są one bowiem swobodną impresją na temat dalszych losów protagonisty (którego dzieje zostały w oryginalnym autorskim zamyśle ograniczone czasowo lub przestrzennie), lecz innym rozłożeniem akcentów fabularnych. W pierwotnym utworze są wszak zdarzenia potraktowane marginalnie, nierzadko jako tzw. mikronarracje retardacyjne⁵⁵. Stanowią one punkt wyjścia dla fabularnie autonomicznych opowieści, które rozwijają owe mikronarracje, czyniąc z nich osobne utwory.

- **Rozwijające uniwersum świata utworu**. Od wydzielonych powyżej tę grupę fanfików odróżnia przywoływanie nie bohatera lub zdarzeń, lecz przestrzeni świata przedstawionego. Szczególnie popularne jest umieszczanie przestrzeni akcji w uniwersum *Władcy Pierścieni* Johna Ronalda Reuela Tolkiena i realiach świata stworzonego na potrzeby różnych gier fabularnych, np. *Warhammer* i *Warhammer 40 000*.

Podobnie jak w wypadku nowelizacji, ruch twórców fanfików pręźnie rozwijał się dotychczas przede wszystkim na Zachodzie⁵⁶. Wśród polskich użytkowni-

podróży w opisie jednej z licznych potyczek można przeczytać, iż „krasnolud, nie chcąc tracić czasu na obrót i cięcie, sprzedał złodziejowi najprostszego w świecie kopa w ryj”.

⁵⁴ Zarazem wytworzenie takiej więzi jest – w perspektywie marketingowej – niezbędne dla kontynuacji opowieści o przygodach danego bohatera (w tym wypadku Gottreka, jednak sygnalizowany tu mechanizm należy uznać – w odniesieniu do cykli w literaturze popularnej – za uniwersalny). Jeśliby bowiem odbiorcy nie zaakceptowali danej postaci, cykl opisujący jej przygody rychło zniknąłby z rynku w drodze „naturalnej selekcji”.

⁵⁵ Mianem tym Antoni Smuszkiewicz określa ciąg zdarzeń stanowiących zamkniętą fabularnie całość, zarazem jednak niemających istotnego wpływu na bieg akcji zarysowanej przez sekwencję główną. Ciąg taki opóźnia przebieg akcji zasadniczej dzięki wprowadzeniu zdarzeń o charakterze osobnej przygody, która staje się udziałem protagonisty lub postaci z jego najbliższego otoczenia (zob. A. Smuszkiewicz, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Wrocław 1980, s. 45).

⁵⁶ Najpopularniejszą anglojęzyczną witrynę z fanfikami można znaleźć pod adresem <http://www.fanfiction.net/>. Znajdują się tu m.in. odnośniki (tzw. linki) do stron gromadzących twórczość określonych pisarzy lub cykli. Np. zainteresowani powieścią *Dobry Omen* Terry’ego Pratchetta znajdą opowiadania umieszczone w jej świecie przedstawionym na stronie <http://www.fanfiction.net/1/1182/3/0/1/1/0/0/0/1/>, zaś zwolennicy wielotomowego cyklu opowieści rozgrywających się w uni-

ków Internetu zaczął zyskiwać popularność dopiero od niedawna, o czym może świadczyć brak polskiego odpowiednika angielskiego określenia. Rodzima twórczość inspirowana jest niemal wyłącznie teksami kultury pochodzącymi z anglojęzycznego obszaru kulturowego. Lektura amatorskich utworów, umieszczanych w sieci internetowej przez rodzimych twórców będących miłośnikami różnych serii, pozwala na wydzielenie opowieści reprezentujących następujące kręgi:

- **Rozgrywki *Role Playing Games***, tworzące różne systemy fabularne (zarówno w pierwotnej wersji podręcznikowej, jak i ich komputerowych odpowiednikach, tzw. cRPG). W ich wypadku twórczość amatorska najczęściej nie zawęża się do beletrystyki; równie często jak krótkie formy prozatorskie i mikropowieści można spotkać komiksy, a nawet słuchowiska radiowe. Najbardziej rozbudowanymi portalami gromadzącymi twórczość fanów są strony następujących gier: *Neuroshima*, cykl *Fallout* oraz *Cyberpunk 2020*. Twórczość fanowska, utrzymana w realiach światów przedstawionych gier, jest interesująca ze względu na zamieszczanie w Internecie – prócz beletrystyki – również scenariuszy różnych kampanii. Bywają one – jak w wypadku *Okreću widma Twilight_Wolfa* [?] lub *Cybernetycznych ciem na haju* auriego [?]⁵⁷ – rozbudowane w taki sposób, że zdają się tekstami utworów dramatycznych, gotowych do odegrania na scenie.

- **Cykl o przygodach Harry’ego Pottera**. Jest to przejaw szerszego zjawiska socjologicznego, określanego mianem „potteromanii”⁵⁸. Największe nasilenie nowych opowieści o uczniach Hogwartu można zaobserwować w czasie edycji kolejnego tomu sagi o młodocianym czarnoksiężniku. Sprzyja temu organizowana wówczas kampania medialna. Jej specyficzny charakter, dostosowany do nastroju lektury (sprzedaż zaczyna się zazwyczaj o północy, jedynie w wybranych księgarniach sieci EMPiK, o czym informują stosowne plakaty), daje poczucie uczestniczenia w niezwykłym „misterium konsumpcji”⁵⁹. Piszący

wersum Świata Dysku mogą je znaleźć na stronie <http://www.fanfiction.net/1/351/3/0/1/1/0/0/0/1/>. Główną wadą serwisu jest jednak to, że każdy może tam umieścić swoją pracę. W efekcie wiele utworów nie spełnia elementarnych wymogów literackich i ich lektura nie dostarcza żadnej satysfakcji estetycznej i intelektualnej. Tym niemniej teksty te, nawet jeśli są chybione artystycznie i myślowo, stanowią cenne świadectwo dla socjologa czytelnictwa.

⁵⁷ *Twilight_Wolf* [?], *Okreću widmo*, <http://neuroshima.elixir.int.pl/articles.php?id=640>; auri [?], *Cybernetyczne cmy na haju*, <http://elx.pl/download/neuroshima/cmy.pdf>.

⁵⁸ Określenie to, jakkolwiek mające charakter zmanierowanego neologizmu, zadomowiło się w rodzimej refleksji literaturoznawczej. Świadczyć może o tym jego wykorzystanie przez Annę Ciciak w szkicu poświęconym powieściom Rowling w kontekście ich wartości dydaktycznej – zob.: A. Ciciak, *Harry Potter a lektury szkolne. Uczeń w multimedialnej pajęczynie*, [w:] *Kanon i obrzeża*, red. I. Iwasiów, T. Czerska, Kraków 2005, s. 349–362. Na wstępie szkicu Ciciak pisze: „Potteryzm, potteromania, potterobiznes... to zaledwie początek całkiem sporej rodziny wyrazów utworzonej od nazwiska słynnego młodocianego czarodzieja” (s. 349).

⁵⁹ Notabene, niekiedy owa kampania zostaje zagrożona przez nielegalne publikowanie w sieci kolejnych tomów i ich tłumaczeń. Tak stało się w wypadku ostatniej części cyklu, *Harry Potter and the Deathly Hallows*. Jak zauważył przed premierą powieści Damian Kazak, „Nie pomogło 10 milionów funtów przeznaczone na utrzymanie w sekrecie losów Harry’ego Pottera. [...] Choć pre-

fanfiki osnute wokół przygód młodego czarodzieja z Hogwartu mają przeto – jak się wydaje – wrażenie pełniejszego uczestnictwa w lekturze opowieści Joanne K. Rowling.

- **Władca Pierścieni.** Należy jednak zaznaczyć, iż renesans zainteresowania przeżywa nie tyle oryginalne dzieło J.R.R. Tolkiena, ile raczej filmowa adaptacja powieści w reżyserii Petera Jacksona⁶⁰;

- **Filmy z serii „Gwiezdne Wojny”**, których kolejne części cieszą się nie słabnącym zainteresowaniem. W tym wypadku fanfiki również należy rozpatrywać w kontekście szerszym niż jedynie film, bowiem uniwersum *Star Wars* to rozbudowany system rozrywkowy, obejmujący zarówno twórczość amatorską, jak i cykle i subcykle tworzone przez profesjonalnych pisarzy. W tym więc wypadku należy odróżnić twórczość pisaną dla zarobku od opowieści amatorów zafascynowanych Lucasowskimi „awanturami w Kosmosie”.

- **Serial animowany *Dragon Ball***, będący pierwszą tak entuzjastycznie przyjętą w Polsce animowaną adaptacją (czyli *anime*) japońskiego komiksu (tzw. *mangi*). Opowieści o przygodach bohaterów tego filmu można znaleźć głównie na stronie adresowanej do wielbicieli japońskiego komiksu i animacji – <http://www.manga.gildia.pl/fanfiki/>. Obecnie wielbiciele owi kontynuują również inne serie, np. *Slayers*. Cykl *Dragon Ball* był jednak (zwłaszcza z punktu widzenia badacza recepcji wytworów japońskiej kultury popularnej na Zachodzie) istotny ze względu na uświadomienie miłośnikom *mangi* i *anime* potencjału tkwiącego w tych zjawiskach oraz – co istotniejsze – możliwości kulturowej translacji tekstu tak odległego od mentalności europocentrycznej. Dodajmy, iż trudności polegały nie tylko na tłumaczeniu z języka japońskiego, lecz – przede wszystkim – na takim przełożeniu niuansów kulturowych i obyczajowych, by stały się one zrozumiałe dla rodzimego odbiorcy, a jednocześnie nie zatraciły pierwotnego charakteru. Najbardziej wyrazistym problemem stały się trudności z adaptacją

miera książki *Harry Potter and the Deathly Hallows* zaplanowana jest na 21 lipca, w sieci już teraz są dostępne przygody Pottera sfotografowane strona po stronie. [...] Mimo wszelkich zabezpieczeń, najnowsze losy młodego czarodzieja poznają teraz miliony ludzi na całym świecie. A za sprawą przecieku długo planowana premiera książki może okazać się niewypałem” (<http://www.harrypotter.info.pl/look-showfull-1185051101---2.html>, 21.06.2007).

⁶⁰ O tym, jak rozbudowana może być strona zawierająca opowiadania miłośników trylogii filmowej Petera Jacksona, świadczy Wielka Biblioteka w Minas Tirith (<http://fanfiki.tolkien.com.pl/>), zawierająca „działy”, których nazwy oznaczają zarazem miejsce akcji (liczba w nawiasie kwadratowym wskazuje na liczbę opowiadań): Gondor [27]; Krainy elfów [30] (miejsce akcji obejmuje przestrzeń od Amanu po Szare Przystanie); Arnor [2] (opowieści rozgrywane się na terenie dawnego Arnoru, Cardolanu, Arthedainu i Rhudauru); Rohan [7] (opowiadania o dawnym Calenardhonie i jego mieszkańcach oraz Isengardzie); Eriador [4] (krainy Eriadoru w II Erze, oprócz Shire); Numenor [1] (historie opowiadające dzieje Numenoru, jego władców i mieszkańców z czasów przed Upadkiem); Rhovanion [1] (tereny Rhovanionu oraz Mirkwood, tj. Mrocznej Puszczy). Co więcej, mimo iż obecnie w Wielkiej Bibliotece w Minas Tirith nie ma opowieści, których akcja rozgrywała się w królestwach krasnoludów bądź Shire, przezornie pozostawiono oba działy, jakby zachęcając do osadzania fabuł opowieści również w tych krainach.

do polskiej mentalności dowcipów o dziewczęcej bieliznie, w oryginale niekiedy nader rubasznych. To, co Japończyk uznałby za zabawne (np. konstatacja Bulmy w jednym z tomów, iż nie założyła bielizny, co można było zauważyć, kiedy spełniła prośbę Starego Żółwia o pokazanie, co ma pod spódnicą), europejski czytelnik mógłby uznać za akcent pornograficzny o charakterze zbliżonym do pedofilii – tym bardziej, iż Bulma była nastolatką.

Szczególnie interesująca sytuacja – z punktu widzenia komunikacji literackiej – ma miejsce wówczas, gdy autor decyduje się kontynuować dzieło, a w tym samym czasie fani nie zaprzestają swej amatorskiej twórczości. Odbiorca może wówczas skonfrontować zamysł i jego realizację nie tylko w wykonaniu autora „oryginalnego”, lecz również jego naśladowców. Dotyczy to m.in. Harry’ego Pottera, który – prócz powieści autorstwa Rowling – ma kilka wersji poszczególnych tomów w Internecie.

Tkwiące potencjalnie w ruchu autorów fanfików możliwości zauważyło i wykorzystano wydawnictwo Runa, które – z okazji premiery powieści Ewy Białołęckiej *Naznaczeni błękitem* – zorganizowało konkurs literacki dla miłośników jej twórczości. Ogłoszenie, zamieszczone na stronie internetowej wydawnictwa i rozprowadzone przez samych użytkowników i zainteresowanych, można odnaleźć na wielu witrynach poświęconych amatorskiej twórczości. Przytaczamy je *in extenso* ze względu na specyficzny charakter owego anonsu:

NIEZWYKŁY KONKURS: Zmier się z bohaterami książek Ewy Białołęckiej

Niebawem premiera kolejnej powieści Ewy Białołęckiej – *Naznaczonych błękitem* – przedtem jednak organizujemy dla miłośników jej książek nietypowe spotkanie z lengorchiańskimi magami.

Zapraszamy do udziału w niecodziennym konkursie. Aby zdobyć nową książkę Ewy z autografem autorki, należy napisać krótki tekst, w którym wystąpią ulubieni bohaterowie lub jeden z bohaterów *Naznaczonych błękitem*, Kamienia na szczycie i Piołunu i miodu. Ale – UWAGA! – tym razem magowie opuszczają Lengorchię i świat fantasy, a tekst można napisać w dwóch konwencjach:

- grozy, czyli mroczny, wielkomijski świat wilkołaków i wampirów,
- SF, czyli obca inwazja z kosmosu.

W tekście muszą się znaleźć trzy wypowiedzi:

- To niemożliwe, talerze nie latają,
- Bardzo cię proszę, zostań moim wrogiem,
- Ta rzecz jest nieufna. Nie ufam jej.

Muszą się również pojawić co najmniej trzy z wymienionych poniżej elementów (użyte w sposób całkowicie dowolny):

owoce morza; feminizm; króliki; smoki (lub smok); farba olejna; lochy (lub locha); kubełek; wykałaczką; telewizja; czosnek.

Cała reszta zależy od autorów tekstów. Gatunek literacki jest zupełnie dowolny: dramat, komedia, tragedia, poemat (jeśli ktoś potrafi), kryminał, romans itd. Napisanie romansu grozy z królikiem w tle może być sporym wyzwaniem literackim...

Najzabawniejsze, najbardziej pomysłowe fanfiki zostaną opublikowane na stronie internetowej Agencji Wydawniczej RUNA, a oceniać będzie je sama Ewa Białołęcka. Nasz konkurs potrwa do końca października, a teksty należy nadsyłać pod adres: sekretarz_redakcji@runa.pl z tematem „Konkurs”.

Objętość tekstów nie może przekroczyć 15 stron znormalizowanego manuskryptu (1800 znaków na stronie, czyli 27 000 znaków łącznie). Prosimy przesyłać je jako załączniki w formacie .txt lub .rtf.

Oceniamy tylko teksty podpisane imieniem i nazwiskiem. Prosimy również o podanie adresu pocztowego – inaczej nie będziemy wiedzieli, komu wysłać książkę!⁶¹

Konkurs ten, na co wskazują jego założenia, potraktowano nieco z dystansem, jako swoistą zabawę literacką. Mimo żartobliwej formuły przewidziano atrakcyjną (z punktu widzenia potencjalnych autorów fanfików) nagrodę. Warto zarazem zwrócić uwagę na fakt, iż zorganizowany przez wydawnictwo Runa konkurs jest elementem strategii marketingowej, związanej z promocją nowej książki Ewy Białołęckiej (organizatorzy nie kryją owej informacji, sygnalizując ją w pierwszym zdaniu reklamy). W tym sensie zgłoszone na konkurs fanfiki pełnią rolę analogiczną do skanlacji, jednocześnie zaś zatracają swój pierwotny, niedochodowy charakter. Nawet jeśli bowiem przyjąć, iż zwycięski autor nie uzyska honorarium przewidywanego prawem autorskim, jego utwór nie powstanie „z potrzeby serca”, lecz niejako na zamówienie. Innymi słowy, na kształt artystyczny autorskiej wizji wpływają w istotny sposób ograniczenia wynikające z warunków konkursu. Również celem publikacji fanfika jest w tym przypadku już nie sam druk opowiadania: staje się nim zwycięstwo w konkursie.

Osobnym problemem w związku z analizą fanfików jest traktowanie ich jako szczególnej aktualizacji zjawiska, które zwykło się określać mianem interakcyjności współczesnej kultury. W tym wypadku relacje zachodzą między twórcą (nazwijmy go „pierwotnym”) a jego epigonami. Jednakże interakcyjność może być również rozważana jako odpowiedź na lekturowe zapotrzebowanie młodych czytelników, należących do wyodrębnianego przez socjologów tzw. Pokolenia Y⁶².

⁶¹ Za: <http://www.forum.gildia.pl/viewtopic.php?t=6240&postdays=0&postorder=asc&start=75&sid=b18b5bc202416e7b573390a0ad90da38>, 15.04.2008.

⁶² Mianem „Pokolenia Y” bądź *Millennial Generation* (zob. S.B. Savage, S. Collins, B. Mayo, G. Cray, *Making Sense of Generation Y. The World View of 15–25-Year-Olds*, London 2006, s. 7) są w socjologii określani ludzie urodzeni między rokiem 1981 a 1995, dla których znamienity pozostaje aktywny odbiór tekstów kultury poprzez ich przekształcanie tak, by powstał rozbudowany „hipertekst konstrukcyjny” (zob. E. Wilk, *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Kraków 2000, s. 38–45). W afirmacyjny sposób o Pokoleniu Y piszą Bruce Tulgan i Carolyn A. Martin. Zarazem jednak wskazują na ambiwalencje w ocenie tego zjawiska. W mediach prezentowane jest ono jako „pokolenie stracone”: „Why is the media so worried about Generation Y? Gen Yers grew up amid the specters of crack cocaine, designer drugs, and the AIDS epidemic. As 8- to 14-year-olds, they saw graphic horrors of the L.A. riots following the Rodney King and the fiery end of the Branch Davidian standoff. They watched terrorism become a U.S. phenomenon with World Trade Center, Oklahoma City, and Atlanta Summer Olympics bombings. They were bombarded with violence-packed video games and sexually charged advertising, TV, and movies. Then, in the late '90s they were implicated as a disturbed and violent generation when the school shootings at Paducah, Littleton, Springfield, and Conyers grabbed the headlines” (B. Tulgan, C.A. Martin, *Managing Generation Y: Global Citizens Born in the Late*, Amherst 2001, s. 1–2). Sami autorzy, dostrzegając sygnalizowane przez media niebezpieczeństwa związane z Pokoleniem Y, wskazują jednocześnie na pozytywne aspekty tego zjawiska. Piszą: „We can describe Gen Yers in

Owo współtworzenie przez nadawcę pierwotnego (tj. autora konceptu fabularnego) i wtórnych (tj. inspirujących się lekturą ulubionych utworów) twórców określonego uniwersum świata przedstawionego to również specyficzny dialog z odbiorcą, będący przejawem – jak zauważa Dorota Chmielewska-Łuczak – „nie tylko doceniania jego potrzeb i preferencji, ale też zaproszeniem do wspólnego robienia tego, co obu stronom sprawia przyjemność, czyli obcowania ze słowem pisany⁶³”.

* * *

Prezentowane w niniejszym szkicu zjawiska quasi-literackie zmieniają w istotny sposób proces komunikacji literackiej. Ciąg linearny o charakterze procesualnym: nadawca–przekaz–odbiorca zostaje zastąpiony „ekstazą komunikacyjną” (określenie Jeana Baudrillarda). Ma ona charakter kołowy, gdyż – jak pisze Baudrillard – „nie przebiega już od jednego punktu do drugiego, lecz zakreśla koło, w którym nie sposób już odróżnić ani umiejscowić pozycji zajmowanych przez nadawcę i odbiorcę⁶⁴”.

Jest to swoisty paradoks kulturowy: wszak fanfiki (podobnie jak inne omawiane tu zjawiska) należą niewątpliwie do kultury popularnej. W tej – w myśl sugestii Mirosława Pęczaka – „komunikacja dominująca stoi [...] na straży konwencji społecznych i pretenduje do wyznaczania kierunku jej ewentualnych modyfikacji [...]. W procesach komunikacyjnych oznacza to – uznawać za naturalną nieprzekraczalność podziału na nadawców i odbiorców, twórców i publiczność, producentów i konsumentów⁶⁵”. Tymczasem przywoływane tu teksty kultury przełamują owe ograniczenia niejako *ex definitio*.

four positive ways as: a generation of new confidence, upbeat and full of self-esteem; the most education-minded generation in history; a generation paving the way to a more open, tolerant society; a generation leading a new wave of volunteerism” (*ibidem*, s. 4). Na temat Pokolenia Y zob. też: D. Rushkoff, *Children of Chaos. Surviving the end of the World as we know it*; <http://www.facing-thechallenge.org/rushkoff.htm>, 6.05.2008.

⁶³ D. Chmielewska-Łuczak, *Hic sunt leones: współczesna literatura fantastyczna dla dzieci*, [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007, s. 29.

⁶⁴ Za: M.P. Markowski, *Baudrillard: słownik*, [w:] J. Baudrillard, *Ameryka*, przeł. R. Lis, M.P. Markowski, Warszawa 1998, s. 173. Notabene, ów cyrkulacyjny charakter procesu komunikacji można odnieść nie tylko do omawianych tu okołoliterackich form w kulturze popularnej. Erazm Kuźma zwraca uwagę na komplikowanie się modeli graficznych, towarzyszących często pracom z zakresu komunikacji literackiej. Wynika ono – jego zdaniem – z „wpisywania w nie coraz większej liczby elementów i coraz wyraźniej rysującej się cyrkularności, autopojetyczności, zaznaczania sprzężenia zwrotnego [...]. Modele stają się stereometryczne i coraz częściej zaznaczają sprzężenie zwrotne między nadawcą a odbiorcą” (E. Kuźma, *Modele komunikacji literackiej we współczesnych doktrynach literaturoznawczych*, [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2002, s. 173–174).

⁶⁵ M. Pęczak, *Alternatywne komunikowanie*, [w:] *Spontaniczna kultura młodzieżowa, wybrane zjawiska*, red. J. Wertenstein-Żuławski, M. Pęczak, Wrocław 1991, s. 202.

Odbiorca, dotychczas pasywny, ograniczający się do lektury prezentowanego mu utworu, staje się w wypadku fanfików jednocześnie nadawcą. Badanie tekstów kultury staje się tym samym badaniem obu instancji procesu komunikacji (nadawcy i odbiorcy). Wszak, co zauważa Martin Barker, zakładając, że media tworzą dialog między tekstem i czytelnikiem, a zarazem czytelnikiem i autorem, niezbędna staje się refleksja nie tylko nad tekstem, lecz również obiema stronami owej „rozmowy”⁶⁶. Co więcej: jako czytelnik nowelizacji i cyklu towarzyszącego, konsument współczesnej kultury popularnej musi zapoznać się wcześniej z pomysłem źródłowym, a więc tym samym sięgnąć po tekst zapisany innym niż literatura kodem. W tym celu niezbędne staje się wyrobienie odmiennych kompetencji lekturowych, adekwatnych zarówno do kodu tekstu pierwotnego, jak i tekstów aktualizujących go w zmodyfikowany sposób.

Istotnej przemianie ulegają również kategorie niezbędne w akcie wartościowania tekstu kultury. Jeśli bowiem, jak w wypadku fanfików, oryginalność kreacji świata przedstawionego ustępuje przed sprawnością naśladownictwa, uznanie zyskuje nie ten twórca, który wprowadza innowacje, lecz ten, który gotowy jest do powielania sprawdzonych (artystycznie, ale i marketingowo⁶⁷) wzorców, postaci, schematów. Również w nowelizacjach i cyklach towarzyszących kategoria oryginalności zostaje pominięta w trakcie oceny dzieła literackiego – w tym wypadku nie liczy się bowiem, jak w fanfikach, świeżość pomysłu, lecz umiejętność wykorzystania i intermedialnej translacji gotowego tekstu kultury. Tym samym zaś swoistemu „rozmyciu aksjologicznemu” podlega również proces wartościowania.

Innym problemem, jaki może napotkać badacz owych form beletrystycznych, jest ustalenie autorstwa. Czy bowiem za twórcę należy uznać pomysłodawcę, czy też tego, który ów pomysł zrealizował? Czy autor fanfika popełnia artystyczne nadużycie, kreując opowieść osadzoną w realiach świata przedstawionego, którego nie jest twórcą, czy też jest to z artystycznego punktu widzenia dopuszczalne? Postawionych tu kwestii prawo nie jest zdolne rozstrzygnąć, bowiem – jak zaznaczyłem powyżej – fanfik to aktywność niedochodowa, rodzaj swoistego literackiego hobby, w związku z czym nie mamy w jego wypadku do czynienia z naruszeniem (w rozumieniu sądowniczym) praw autorskich, czyli plagiatem.

Teksty kultury popularnej, o czym wspomniano, tworzą coraz częściej system rozrywkowy, inspirując się same sobą. Jak zauważa Dariusz Wadowski, jedynym uprawomocnieniem tekstów kultury wchodzących w skład określonego systemu jest fakt, iż to, co stoi u jego początku (określona książka, film, komiks),

⁶⁶ Zob. M. Barker, *Comics: Ideology, Power and the Critics*, Manchester 1989, s. 261.

⁶⁷ O tym, jak istotną rolę pełni współcześnie promocja, przekonująco pisze Ryszard Kapuściński, według którego „już nie wystarczy, żeby rzecz stworzyć. Trzeba z tym utworem dotrzeć do odbiorcy, do widza, do czytelnika. Dawniej ci ostatni szukali dzieł i ich twórcy. Dziś autor musi szukać swoich odbiorców. W dobie obecnej sytuacja wymaga od twórcy zdwojonego wysiłku. Musi on być jednocześnie i wytwórcą, i akwizytorem” (idem, *Lapidarium II*, [w:] R. Kapuściński, *Lapidaria...*, s. 242).

stało się popularne⁶⁸. Czy nie jest to jednak uprawomocnienie nieoparte na żadnej podstawie aksjologicznej? Oczywiście postawiona tu wątpliwość nie zwalnia badacza z trudu refleksji naukowej. Jednakże w sytuacji, gdy tak różnorodne teksty kultury, jak np. film i literatura, wchodzą z sobą w rozmaite interakcje, konieczne jest podjęcie kwestii stosowanych do ich opisu metodologii. Najistotniejsza wydaje się sprawa wyznaczenia granicy badanego zjawiska. Jeśli bowiem komentator przywoływanych tu zjawisk ograniczyłby się jedynie do literatury, mogłyby umknąć mu istotne relacje między sztuką słowa a innymi mediami, kształtujące postać owych form literackich. Takie, nazwijmy je roboczo – „literaturocentryczne”, podejście zafałszowałyby dodatkowo obraz współczesnej kultury popularnej, na której kształt niebagatelny wpływ mają wszak media o charakterze ikonicznym (komiks, film). Postawie „literaturocentrycznej” można przeciwstawić stanowisko „kulturocentryczne”, bardziej przydatne do opisu różnych mediów kultury i ich wzajemnych powiązań. Niesie ono jednak z sobą pokusę „utopii interdyscyplinarności” (określenie Ryszarda Nycza) i związaną z nią skłonność do swobodnego sięgania po narzędzia, pojęcia i kategorie z kręgu różnych dyscyplin szeroko pojętej humanistyki, czego efektem jest nie tyle zintegrowanie wyników poznania, uzyskiwanych z różnych punktów widzenia, ile raczej pogłębianie się tendencji do rozproszenia dyskursu badawczego⁶⁹.

Kwestia metodologii ewokuje jeszcze jeden problem, który można by – za Jimem McGuiganem – określić jako „kulturowy populizm” (*cultural populism*). Mianem tym McGuigan nazywa częste wśród badaczy założenie, iż kulturowa praktyka przeciętnych konsumentów kultury popularnej ma większe znaczenie analityczne i polityczne niż analogiczna w wypadku odbiorców funkcjonujących w obiegu wysokim⁷⁰. Efektem takiego stanowiska jest często afirmacja kultury popularnej, wyrażająca się w bezrefleksyjnym sięganiu po modne metodologie (wywodzące się często z kręgu refleksji postmodernistycznej), niezależnie od tego, czy są one adekwatne do obiektu badań, czy też stanowią cel sam w sobie. Przy-

⁶⁸ D. Wadowski, *Konstrukty rzeczywistości a kultura popularna*, [w:] *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji*, red. M. Myrdzik, M. Karwatowska, Lublin 2005, s. 56.

⁶⁹ Zob. R. Nycz, *Kulturowa natura, słaby profesjonalizm. Kilka uwag o przedmiocie poznania literackiego i statusie dyskursu literaturoznawczego*, [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze...*, s. 367–368. O tym jednak, iż podejście kulturocentryczne może przynieść wartościowe poznawczo rezultaty, świadczy pierwszy w rodzimej humanistyce *Słownik literatury popularnej* (red. T. Żabski, Wrocław 1997; wyd. 2 rozszerzone – 2006).

⁷⁰ Zob. J. McGuigan, *Cultural Populism*, London 1992, s. 4: „The usage, which best serves the purpose of my argument, however, is closer to the would-be neutrality of politic science than any of the cultural of politic discourses that are, I would argue, more often than not silently elitist. The following definition is the one that I propose. Cultural populism is the intellectual assumption, made by some students of popular culture, that the symbolic experiences and practices of ordinary people are more important analytically and politically than Culture with a capital C”. Poglądy McGuigana obszernie omawia Dominic Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W.J. Burszta, Poznań 1998, s. 202–203.

czyną, dla której badacze postępują w ten sposób, bywa niekiedy niemożność odgraniczenia „bycia fanem” od „bycia naukowcem”, co prowadzi, by przywołać słowa Piotra W. Kowalskiego, do „mieszania języka swoich klubowych fascynacji i komentarzy pisanych z naukowym sztafajem; zbyt często bowiem zdarza się, iż badacze występują w [...] tych rolach jednocześnie, nie zawsze umiając nie pisać dla fanzinów, albo przynajmniej – nie ogłaszać artykułów naukowych, w których wciąż jeszcze brzmią tony żarliwych dyskusji toczonych w kręgu wielbicieli”⁷¹.

Rozważając status omawianych powyżej zjawisk okołoliterackich, należy również zadać pytanie, jaką rolę mogą one pełnić (czy pełnią – to osobna kwestia) we współczesnej kulturze popularnej? W jakim stopniu współkształtują jej oblicze? Wreszcie, w jakich relacjach pozostają z tradycyjnie pojmowaną literaturą? Wydaje się, iż ze względu na charakter samej kultury popularnej, tworzonej *hic et nunc*, nie zdominują one rynku wydawniczego. Nie oznacza to jednak, by należało je lekceważyć. Skierowane do określonych kręgów odbiorców, cykle towarzyszące w coraz większym stopniu zaspokajają ich potrzeby kulturowe; podobnie nowelizacje „uzupełniają” obraz filmowy, zaś fanfiki zaspokajają niedosyt, jaki mogą odczuwać wielbiciele danej postaci, autora bądź tekstu kultury.

Miłośnicy określonych tekstów kultury, które stały się podstawą fanfików, tworzą – jak zauważa Joli Jenson – wspólnotę, której nie można zawęzić jedynie do „wspólnoty odbioru”⁷². Jenson proponuje owo „uczestnictwo w kulcie” tekstu kultury traktować jako aktywniejszy, niż w przypadku niezaangażowanych odbiorców, udział w kulturze⁷³. Tym samym miłośnicy i zarazem twórcy fanfików (Jenson wprawdzie nie przywołuje w swoim artykule takiego tekstu kultury, ja-

⁷¹ P. Kowalski, *Sporne problemy w badaniach literatury popularnej*, [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze...*, s. 332. Por. uwagi Henry’ego Jenkinsa na temat rozterek towarzyszących mu w trakcie pisania rozprawy poświęconej uczestnictwu fanów w kulturze: „As a fan, I feel that most previous academic accounts of fan culture are sensationalistic and foster misunderstandings about this subculture [...] As an academic, I am dismayed by general theories of television spectatorship that gave little attention to the specificity and complexity of the practices I experience as a fan” (H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York 1992, s. 7).

⁷² Pisze ona: „I believe what it means to be a fan should be explored in relation to the larger question of what it means to desire, cherish, seek, long, admire, envy, celebrate, protect, ally with others” (J. Jenson, *Phandom as Pathology: The Consequences of Characterisation*, [w:] *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L.A. Lewis, London 1992, s. 270).

⁷³ Por. uwagę Henry’ego Jenkinsa, według którego partycypacja fanów w kulturze prowadzi nie tylko do stworzenia nowego tekstu, lecz również nowej wspólnoty i nowej kultury (H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture...*, s. 46: „Fandom here becomes a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and new community”). Osobną kwestią jest, czy istotnie, jak sugeruje Jerzy Zygmunt Szeja, stale rosnąca potrzeba aktywnego udziału w kreacji to wyraz procesów demokratyzujących (zob. J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 25); tym bardziej że Teresa Walas nie waha się określać *Role Playing Games* mianem „szczególnej rozrywki o elitarnym charakterze, zjawiskiem więc dla dużego obszaru kultury raczej marginesowym” (T. Walas, *Dlaczego RPG?*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7–8, s. 3).

kim jest fanfik – pisze raczej o „kulturze fanów” – jednakże na jego przykładzie najwyraźniej widać postulatory badaczki) zostają wysoko waloryzowani jako zjawisko społeczne wnoszące nowe treści do kultury popularnej. Ich działalność zaś nie ogranicza się jedynie do inwariantnego powielania źródłowej koncepcji świata przedstawionego. Przykładem **twórczej** (nie zaś jedynie **odtwórczej**) działalności może być gra *Afterfall*, u której podstaw leży projekt amatorów-miłośników gier postapokaliptycznych. Obecnie pozostająca w stadium produkcji, będzie ona – jak piszą autorzy skupieni wokół strony producenta, Intoxicate Interactive – „jedną z najbardziej rozbudowanych gier cRPG [tj. komputerowych wersji gier RPG – przyp. A.M.] w historii”⁷⁴. Również wiele amatorsko zrealizowanych filmów to tyleż ambitne, co udane artystycznie produkcje, poruszające niejednokrotnie ważne problemy etyczne (przykładem *Moria* Jakuba Półtoraka [2008]⁷⁵).

Podobnie ambitne kulturowo są amatorskie słuchowiska radiowe, osnute wokół tematyki katastroficznej, zgromadzone przez twórców strony internetowej adresowanej do miłośników gry komputerowej *Fallout*: na uwagę zasługuje zwłaszcza cykl słuchowisk Adama Turczaka, inspirowanych następnymi częściami owej gry⁷⁶. Z kolei *Ostatnia niedziela* Szymona Karpierza to wizja pierwszych miesięcy po wojnie atomowej, kiedy początkowy chaos ustąpił miejsca próbom uporządkowania życia społecznego w świecie po kataklizmie⁷⁷. Realizm w słuchowisku tym uzyskany został dzięki wplataniu w fabułę nagrań stylizowanych na radiowy reportaż, przypadkowych odgłosów, strzępów meldunków oddziałów operacyjnych, odgłosów maszyn i urządzeń elektronicznych wspomagających grupy poszukiwawcze.

Wykorzystując możliwości tkwiące w nowych narzędziach powszechnie dostępnych w sieci, Karpierz stworzył słuchowisko technicznie nieodbiegające od profesjonalnych słuchowisk radiowych. Słuchowisko skierowane jest głównie do miłośników gry *Fallout*, może jednak dostarczyć estetycznej satysfakcji również osobom nieobeznanym z realiami rozgrywki. Do słuchowisk tych można odnieść uwagę Sławy Bardijewskiej, piszącej o rodzimym dramacie radiowym, iż „odznacza się on elastyczną formułą estetyczną, dopuszcza wielość konwencji i stylów, lekceważy rygorystycznie pojętą czystość rodzajów: nacechowany literacko – unieważnia w swoim obszarze kanony literackie prozy, wsparty na dramaturgii – odrzuca ostre rygory dramatu scenicznego, pozornie daleki od poezji – chętnie wkracza na tereny dla niej zastrzeżone [...]. Słuchowisko jest formą

⁷⁴ <http://community.afterfall.pl/index.php?act=ST&f=563&t=5739>

⁷⁵ Film jest dostępny na stronie http://www.opoka.tv/video/filmy/moria,mf,vid,fil,p_355.html.

⁷⁶ W skład cyklu wchodzi następujące słuchowiska: *Fallout – The Tribute*; *Fallout2 – The Tribute*; *Fallout Tactics – The Tribute*. Są one dostępne do odtworzenia na stronie http://www.fallout3.net/ie_index_f1.htm

⁷⁷ Słuchowisko dostępne jest pod adresem http://www.fallout3.net/ie_index_f3.htm, skąd można je nieodpłatnie pobrać.

bardziej otwartą ku rzeczywistości niż inne gatunki literackie i wrażliwszą od nich na współczesność”⁷⁸. W amatorskich realizacjach tej formy artystycznej ekspresji dominuje wprawdzie aspekt ludyczny (słuchowisko jest pretekstem do poszerzania oferowanego przez system rozrywkowy repertuaru tekstów kultury, u źródeł którego stała gra komputerowa, w tym wypadku *Fallout*), niemniej jednak po-brzmiewają w nich lęki związane z niekontrolowanym rozwojem technologicznym, mogącym doprowadzić do globalnego kataklizmu. W tym sensie słuchowiska – inspirowane światem przedstawionym gry – mają jako punkt odniesienia rzeczywistość odbiorcy.

Zaznaczmy jednak, iż mimo że stanowisko Jenson nie jest odosobnione (jej poglądy to w pewnym sensie rozwinięcie tez Willisa), trudno zgodzić się na traktowanie całości „kultury miłośników” w sposób tu zaproponowany, to znaczy jako aktywizację uczestnictwa w kulturze jej przeciętnego konsumenta (projekt *Afterfall* i słuchowiska radiowe to raczej wyjątek niż reguła w aktywności fanów). Oznaczałoby to bowiem zgodę na dowartościowanie najczęściej artystycznie miernych tekstów kultury, tworzonych przez amatorów-grafomanów, realizujących w ten sposób własne ambicje, niemożliwe (ze względu na istnienie cenzury wewnątrzredakcyjnej) do zaspokojenia w inny sposób. Jakość owej twórczości pozostawia wszak niejednokrotnie wiele do życzenia już na poziomie poprawności interpunkcyjnej i ortograficznej. Toteż nie powinna budzić zdziwienia deklaracja Jona Eleka z brytyjskiego wydawnictwa Penguin, który o uczestnikach eksperymentu przeprowadzonego w styczniu 2007 r. na uniwersytecie De Monford (polegał on tworzeniu powieści zbiorowo w sieci) pisał: „będę szczęśliwy tak długo, jak długo uda im się uniknąć czegoś w rodzaju roboty-zombie-mordercy-przeciwko-afrykańskim-wojownikom-ninja-w-kosmosie-opowiadane-przez-tia-rę-papieską”⁷⁹.

Słowa te należy uznać za nieco przesadne, bowiem w ramach amatorskiej twórczości publikowanej w sieci powstają utwory tyleż interesujące, co niekiedy satysfakcjonujące artystycznie. Nikną one jednakże w zalewie artystycznej tandety, jaką przepełnione są internetowe strony gromadzące twórczość amatorską.

Nie należy również zapominać o innym aspekcie poruszanego tu zagadnienia. Zjawiska będące wytworem „kultury fanów” mogą prowadzić do stworzenia nisz kulturowych interesujących dla wąskiego grona amatorów danego tekstu kultury. W efekcie owego rozwarstwienia kultura przestanie stanowić możliwą do ogarnięcia całość, a jej poszczególne przejawy staną się zrozumiałe jedynie dla wyspecjalizowanego grona odbiorców. Zjawisko „uniszowienia” kultury nie jest oczywiście nowe i znamienne jedynie dla jej współczesnej postaci, wystarczy wspomnieć rodzące się spontanicznie w latach dwudziestych i trzydziestych minionego wieku na terenie USA kluby miłośników *science fiction*. Podob-

⁷⁸ S. Bardijewska, *Muza bez legendy. Szkice o dramaturgii radiowej*, Warszawa 1978, s. 7.

⁷⁹ Wypowiedź Eleka cyt. za: A. Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę...*, s. 44.

nie jest nowym (w znaczeniu: dotychczas w kulturze nieobecnym) zjawiskiem tworzenie nowych opowieści o przygodach niegdysiejszych ikon kulturowych, bądź różnorodnie motywowany przekład intersemiotyczny (wszak już premiera *Metropolis* Fritza Langa [1927] była medialnie „przygotowywana” publikacją powieści Thei Gabriele von Harbou, ukazującej się od sierpnia 1926 roku w odcinkach na łamach pisma „Das Illustrierte Blatt”⁸⁰). Nigdy jednak wcześniej nie miało ono tak szerokiego zakresu ani też równie – jak dziś – znaczących konsekwencji. Nie można wszak zapominać o tym, iż jednostki korzystające z zestawów hobbistycznych mają swój udział w kreowaniu całościowego obrazu kultury popularnej, której twórcy odnaleźli w niej nowy rynek zbytu. Jednocześnie zaś – pod wpływem fanów-odbiorców – kultura zmienia się, dostosowując do ich oczekiwań⁸¹.

Jednakże sygnalizowany tu proces oznacza nie tylko subiektywizację odbioru. Co istotniejsze, postępowanie takie sprawia, że następuje – związana z postulatem samorealizacji – „demokratyzacja geniuszu”⁸². Afirmacja jednostki i jej przeżyć przyczynia się jednocześnie do aktywizacji odbiorcy jako tego, który – jak w wypadku „fanfików” – tworzy alternatywne sposoby użytkowania dóbr kulturowych w sposób inny, niż zakładali to producenci. To z kolei ma wpływ na działalność nadawców, kierujących się wymaganiami rynku. Ową rozbieżność między założonym a realnym sposobem korzystania z tekstu kultury można uznać za przejaw „semiotycznej partyzantki”⁸³.

Dlatego też warto, mimo „niszowego” charakteru omawianych tu zjawisk okołoliterackich, śledzić ich ewolucję. Mogą one bowiem w istoty sposób wpłynąć na kształt kultury w – być może już nieodległej – przyszłości.

⁸⁰ Szerzej zob.: T. Kłys, *Epoka doktora Mabuse. Nieme filmy Fritza Langa*, Łódź 2006, s. 249.

⁸¹ Jak zauważa John Fiske: „Fan culture is [...] related to the commercial interests of the culture industries. For the industries fans are an additional market that not only buys »spin-off« product, often in huge quantities, but also provides valuable free feedback on market trends and preferences” (J. Fiske, *Fans and Commercial (Popular) Culture*, [w:] *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media...*, s. 46–47). Również fanfiki bywają wprzęgane w mechanizmy komercyjne, o czym świadczy kampania reklamowa związana z publikacją w Polsce ostatniego tomu przygód Harry’ego Pottera (2008). W jej ramach wydana została ulotka reklamowa, imitująca znany z powieści dziennik „Prorok Codzienny”. Na łamach owej pseudo-gazety można przeczytać w dziale „Fanfik” opowiadanie Ewy Białołęckiej *Kolory Hogwartu*, osadzone w realiach świata powieści Rowling (zob. „Prorok Codzienny. Wydanie Specjalne”, styczeń 2008, s. 3).

⁸² Zob. D. Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, przeł. S. Amsterdamski, Warszawa 1998, s. 164–171.

⁸³ Określenie Johna Fiske’a, przywołane przez Jadwigę Puzyninę, *Kultura wysoka a kultura popularna – dziś*, [w:] *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji...*, s. 13.