

REDAKCJA
DAWID KOBYLAŃSKI

LUBELSKIE SEMINARIUM HUMANISTYCZNE

MATERIAŁY
Z OGÓLNOPOLSKIEJ
KONFERENCJI NAUKOWEJ

(I EDYCJA)

TOM III

ARCHAEOGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

LUBELSKIE SEMINARIUM HUMANISTYCZNE
MATERIAŁY
Z OGÓLNOPOLSKIEJ KONFERENCJI NAUKOWEJ
(I EDYCJA)

TOM III

REDAKCJA
DAWID KOBYLAŃSKI

REDAKCJA
DAWID KOBYLAŃSKI

LUBELSKIE SEMINARIUM HUMANISTYCZNE

MATERIAŁY
Z OGÓLNOPOLSKIEJ
KONFERENCJI NAUKOWEJ

(I EDYCJA)

TOM III

ARCHAEGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

KOMITET REDAKCYJNY:

DAWID KOBYLAŃSKI (PRZEWODNICZĄCY)
PIOTR BIAŁKOWSKI
ALEKSANDRA BOGUSZ
ALEKSANDRA JUSIAK
MICHAŁ KONDRAK
MAGDA ZALEWSKA

REDAKCJA TECHNICZNA:

MATEUSZ KOSZELUK
BEATA CHMIELEWSKA

RECENZENCI:

DR HAB. MAŁGORZATA RZESZUTKO, PROF. UMCS
DR EWA BULISZ
DR MAGDALENA GRABIAS
DR BEATA MAKSYMIAK-PACEK
DR MICHAŁ STACHURSKI,

KOREKTA REDAKTORSKA, SKŁAD I PROJEKT OKŁADKI

KAROL ŁUKOMIAK

© COPYRIGHT BY AUTHORS & ARCHAEGRAPH

ISBN: 978-83-67959-11-7

WYDANIE PUBLIKACJI ZOSTAŁO DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW
KONKURSU GRANTOWEGO SAMORZĄDU STUDENTÓW
UNIWERSYTETU MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ

WERSJA ELEKTRONICZNA DOSTĘPNA NA STRONIE INTERNETOWEJ WYDAWCY:
www.archaeograph.pl

ARCHAEGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

ŁÓDŹ, WRZESIEŃ 2023

SPIS TREŚCI

Nurt teratologiczny w polskim plakacie teatralnym	7
(Katarzyna Górowska)	
Analiza wybranych postaci kobiecych i ich ewolucja w kinie Pedro Almodovara	31
(Julia Śliwak)	
Feministyczne badania nad muzyką i ich polska perspektywa	43
(Piotr Sieńko)	
Rola przestrzeni w odbiorze dzieła filmowego	63
(Mikołaj Drzymalski)	
Przygoda na Mariensztacie, czyli musical w socrealistycznym wydaniu? O modyfikacjach konwencji gatunków filmowych dla potrzeb propagandowych	75
(Patrycja Ucieklak)	
Sztuka wizualna w literaturze staronordyckiej na tle antyku	93
(Mikołaj Drzymalski)	
Analiza porównawcza i jakościowa okładek tygodnika „Newsweek” w aspekcie językowym i wizualnym	107
(Maciej Prokop)	
Gwiazda na okładce, czyli zasada autorytetu	123
(Magda Zalewska)	
Ilościowe przemiany zapowiedzi prasowej w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019	133
(Jakub Waśko)	
Mitologizacja i demitologizacja polityków partii ekstremistycznych i radykalnych w memach internetowych	147
(Pola Daniel)	
Telewizyjny pasek informacyjny. Rozważania terminologiczne	179
(Dawid Kobylański)	

Lampedusa jako miejsce spotkania z Innym. O trudzie nawiązania międzykulturowego dialogu na przykładzie reportażu radiowego Anny Dudzińskiej	195
(Katarzyna Nakonieczna)	
(Un)dead Stereotypes: An Analysis of the (De)evolution of the Supernatural Creature Archetypes in the iZombie Television Series	207
(Oskar Zasada)	
Gry komputerowe inspirowane zaświatami wikingów	221
(Malwina Wojtala)	

Katarzyna Górowska

Akademia Tarnowska

ORCID: 0000-0003-1245-9049

e-mail: kgorowska@yahoo.pl

Nurt teratologiczny w polskim plakacie teatralnym

Streszczenie: Artykuł jest w dużej części oparty o tekst dysertacji autorki pt. *Mieczysław Górowski (1941-2011) – artysta alternatywny* napisanej pod kierunkiem prof. dr. hab. Lechosława Lameńskiego. Autorka definiuje pojęcia takie jak: *plakat teatralny*, *teratologia* w oparciu o twórczość Mieczysława Górowskiego. Opierając się na wiedzy nigdzie niepublikowanej, bo mieszczącej się w archiwum prywatnym artysty, przedstawia fragmenty notatek dotyczące jego idei pracy. Autorka dokonuje skromnego, ale reprezentatywnego doboru prac Górowskiego, wpisujących się w nurt teratologiczny, który jest motywem przewodnim artykułu.

Słowa kluczowe: plakat teatralny, teratologia, Mieczysław Górowski, malarskość, realizm fantastyczny

WSTĘP. PLAKAT I JEGO JĘZYK

Plakat z definicji jest gatunkiem grafiki użytkowej spełniającym funkcję informacji, reklamy albo propagandy. To sztuka interdyscyplinarna łącząca w sobie m.in.: malarstwo, grafikę, fotografię oraz typografię; ma z założenia zawierać syntetyczne i klarowne ujęcie myśli oraz „ma stanowić odbicie tego wszystkiego, co się zmienia, odbicie bieżącej chwili” [Mroszczak 1966]. Wynika z tego, że powinnością grafika plakacisty jest operowanie mocnym i czytelnym obrazem. Plakat zachowujący się wyzywająco sam narzuca się naszej uwadze w sposób przypadkowy i bezwiedny. Obraz musi być na tyle mocny,

by skłonił odbiorcę do poświęcenia mu uwagi, do zastanowienia się nad formą, ale i treścią. Aleksander Wallis we wstępie do katalogu Biennale Plakatu Polskiego w 1968 r. napisał, że „plakat jest ulicznikiem” [Wallis 1968], który najlepiej czuje się rozwieszony na murze. Przywołując słowa Józefa Mroszczaka to „twór [...] – może oddziaływać ściśle użytkową wartością swoich treści reklamowych lub wybitną wartością artystyczną wywołującą określone wrażenia estetyczne” [Mroszczak 1966].

Warto podkreślić zwłaszcza trzy cechy plakatu: wartość artystyczna, wartość użytkowa i lapidarność ujęcia pozwalająca na jego szybki odbiór. Jest pewnego rodzaju zwiastunem – ma wzbudzać oczekiwania, zaintrygować jako „mieszkaniec” przede wszystkim ulicy. Plakat posługuje się językiem symbolicznym, o czym pisze Janina Więckowska-Lazar w swoim artykule *Symboliczny język plakatu* [1993: 47-50]. Autorka określa plakat jako „fakt wizualny”, będący zestawieniem „różnych kodów i uniwersów znaczeń” [Więckowska-Lazar 1993: 47] oraz informacji i struktury. Wskazuje, że na wybrzmienie treści plakatu, obok rozmaitych znaczeń, składają się rytmy i podziały płaszczyzny, elementy malarskie, graficzne, a także jakości typograficzne i poligraficzne. To, co tworzy nierozzerwalną całość, to idee, informacje oraz elementy strukturalne. To wszystko kształtuje symbolikę sztuki plakatu [Górowska 2002].

Ponieważ język formułuje nasz obraz świata i niejednokrotnie nasze postrzeżenie, należy postawić pytania: czym jest język? Jak był i jest definiowany? Teorii na ten temat jest kilka, między innymi teoria Ferdinanda de Saussurea, która mówi, że jedną z „cech języka jest to, że stanowi on system znaków bez odniesienia materialnego do tego, co mają za zadanie oznaczać” [1961: 78]. Definicja Sapira wskazuje: „język jest czysto ludzkim i nieinstynktownym sposobem komunikowania myśli, uczuć, pożądań przy pomocy systemu świadomie produkowanych symboli” [2013: 20].

Należy również zastanowić się nad wykorzystaniem terminu „języka” w sztukach wizualnych, w tym plakatu. Claude Lévi-Strauss stwierdza: „wszelka sztuka jest językiem [...] wszystkie środki stojące do dyspozycji artysty stanowią jednocześnie znaki [...] funkcja dzieła sztuki polega na oznaczaniu przedmiotu, na zbudowaniu znaczącego związku z przedmiotem” [Charobonnier 1968: 102].

W 1966 r. w Warszawie w ramach I Międzynarodowego Biennale Plakatu odbyło się sympozjum naukowe, w którym wzięło udział wielu znawców sztuki plakatu: artystów, krytyków sztuki, kolekcjonerów, a także przedstawicieli agencji reklamowych. Dyskutowali między innymi na temat funkcji

i tworzenia języka plakatu. Jan Lenica mówił o jego działaniu wizualnym i intelektualnym. Swój referat zakończył stwierdzeniem:

Znalezienie złotego środka między tymi dwoma funkcjami jest niestannym celem poszukiwań i sztuka plakatu zbliża tutaj chyba najbardziej do jazzu; wszystko polega na umiejętności zagrania cudzego tematu „po swojemu” [...] zagrania go tak, aby podstawowy motyw wyczuć można było uchem, aby równocześnie zatapiał się w muzyce, ginał, powracał, przetwarzał się, przechodził w inne tonacje, barwy dźwięku [...] bo co tu ukrywać, plakat musi śpiewać: i na pytanie co ważniejsze: oko czy mózg, odpowiadam – ucho. Najważniejsze jest ucho [*Symposium 66...*: 19].

Czy rzeczywiście ważniejsze od oka jest ucho? A co z obrazem? Kolor? W symposium wziął udział również Karl Gerstner, który przedstawił zagadnienie działania plakatu. Stwierdził: „plakat przemawia za pomocą obrazu, słowo jest jedynie uzupełnieniem”¹. Poza tym barwa i kolor oddziałują też na psychikę ludzką, „znalazły swój wyraz w kulturze i w sztuce dawnych epok, przede wszystkim w tak zwanej symbolice barw. C. G. Jung stworzył pojęcie archetypu, elementu podświadomości ludzkiej. Symbolika barw wg Junga nie we wszystkich swych przejawach jest tylko konwencją danej epoki historycznej, lecz wywodzi się ze skojarzeń archetypicznych. Niektóre barwy były i są stale kojarzone z pewnymi treściami psychologicznymi: „czerwień – z emocją, namiętnością, siłą witalną, błękit – z intelektem, duchowością, kontemplacją” [Rzepińska 1983: 58]. O oddziaływaniu koloru pisał również Wassily Kandinsky w książce *O duchowości w sztuce* [Kandinsky 1966]. Zauważył on różnicę między oddziaływaniem czysto fizycznym a działaniem natury psychicznej. Dowodzi, że kolor wpływa na całe ludzkie ciało i dusze, wywołując określone skojarzenia i mnogość doznań. Kandinsky stwierdził: „kolor jest klawiszem. Oko młoteczką. Duch zaś wielostrunnym instrumentem” [Kandinsky 1966: 66-67]. Malarz podkreślał, że forma może istnieć samodzielnie, ale „koloru nie można rozprzestrzeniać bez granic” [Kandinsky 1966: 67]. Chcąc zmaterializować barwę, należy ją ograniczyć na płaszczyźnie, nadając jej formę. Ponieważ forma jest traktowana jako twór duchowy, wartość koloru zostaje podkreślona i ograniczona jest właśnie formą. Plakat

¹ Skrót referatu i komunikatów wygłoszonych na Symposium Naukowym na temat „Obraz w środowisku urbanistycznym”, które odbyło się w dn. 13-15.06.1966 r. w ramach I Międzynarodowego Biennale Plakatu w Warszawie. Referat wygłosił między innymi Karl Gerstner, artysta, grafik, projektant, Współwłaściciel Agencji reklamowej Gerstner, Gredinger, Kuter AG z Bazylei, autor książki *Die neue Graphik, Programme Entwerfen*, wykładowca komunikacji wizualnej w USA, Muzeum Plakatu w Wilanowie.

to sztuka wizualna posługująca się własnym symbolicznym językiem. Wobec tego należy zdefiniować pojęcie „symbolu” i określić różnice względem znaku. Większość badaczy uznaje, że pojęcie znaku jest szersze od pojęcia symbolu. Mieczysław Wallis różnicuje te pojęcia pisząc: „symbole mogą wywoływać w pewnym odbiorcy myśli o przedmiotach innych niż one same, nie na podstawie podobieństwa i nie na podstawie pewnych, często dalekich i trudno uchwytnych analogii działających nieraz nie tyle na intelekt, co na uczucie” [Wallis 1961: 37-38].

Według Emanuela Tessuro najbardziej interesującym aspektem języka plakatu jest metafora, która jest „najbardziej pomysłową, dowcipną, najbardziej osobliwą i zadziwiającą, najweselszą i najużyteczniejszą, najwymowniejszą i najpłodniejszą zdolnością umysłu ludzkiego” [Tessuro 1965: 424; za: Tatariewicz 1967: 450].

W sztuce plakatu, w języku, którym się posługuje dominuje metafora, której różne formy są wyrazem osobowości twórcy. Istotnym aspektem są współczesne uniwersum społeczne i cywilizacja. „Metafora intelektualna, poetycka, liryczna, o cechach ludycznych, przenośnie mowy potocznej, codziennej – interwencje dynamiczne i emocjonalne. Innym elementem w procesie twórczym plakatu, w konkretyzacji jego idei i kształtu jest tak zwany pomysł, dowcip. Terminy te są o tyle żywe i obiegowe w języku autorów plakatu, że bez pomysłu, dowcipu i pointy, a więc ciętości, celności w oznaczeniu idei i kształtu nie zrodzi się plakat, dzieło sztuki” [Więckowska-Lazar 1993: 50].

PLAKAT TEATRALNY

Z założenia plakat teatralny powinien dawać szybką i skuteczną informację, poruszać wyobraźnię, wdzierać się w świadomość widza po to, by go doprowadzić na widownię teatru. Ten typ plakatu niejednokrotnie traktowany jest jako synonim przedstawienia, jego integralna część. Jest to związane z tym, że teatr reprezentuje sztukę wysoką postrzeganą jako ekskluzywną. Jego elitarność wynika z żywego kontaktu widza z aktorem, możliwości obserwowania aktora, jego gry na scenie, ale także poprzez specyficzną atmosferę miejsca i wydarzenia. Widz staje się częścią spektaklu poprzez interakcję, budowanie relacji z przedstawieniem poprzez działania aktora i reżysera. Ryszard Otręba zauważył, że teatr i plakat posiadają wspólną cechę – posługują się słowem i obrazem [Otręba 2000: 17]. Plakat teatralny można również potraktować jako swoistą scenę, aczkolwiek sprowadzoną do dwóch wymiarów arkusza papieru. Staje się sceną jednego aktora – grafika plakacisty i nieograniczonej

widowni – każdego, kto z dziełem ma styczność. Po zejściu przedstawienia ze sceny plakat rozpoczyna swoje nowe, drugie życie, nierzadko stając się eksponatem galeryjno-muzealnym albo częścią prywatnej kolekcji. Z całą pewnością wyraża ideę zapisaną w tekście literackim, stającym się podstawą sztuki, która jest ograniczona regułą miejsca, czasu i akcji. Sztuka teatralna zapisana literą czy zagrana na deskach teatru staje się dziełem otwartym bowiem nieustannie może poddawać się rozmaitym interpretacjom, eksponowaniem innej optyki czy transformacjom. Ten rodzaj plakatu jest wyzwaniem wobec przechodnia, bowiem artysta stara się przedstawić na płaskiej powierzchni, co dzieje się w teatrze za pomocą gry słów, pomysłu emocji. Wykorzystuje skrót, syntezę tematu ograniczoną do kilku sekund percepcji. Z założenia plakat teatralny powinien być przekazem uniwersalnym mającym szansę poprzez wykorzystane środki artystycznego wyrazu stać się dziełem sztuki. Można postawić pytanie retoryczne: czym plakat jest dla teatru i czy teatr mógłby się bez niego obejść ograniczając do lakonicznej formy afisza? Z całą pewnością plakat wyraża pewną ideę tkwiącą w fenomenie sztuki teatralnej. Ideę, która w pierwotnym zamyśle była ograniczona regułą miejsca, czasu i akcji. Teatr jako pewne zdarzenie odbywa się w czasie i przestrzeni. Wynika z tego, że jego trwanie kłóci się z koncepcją statycznego obrazu. Poza tym sztuka dramatyczna pozostaje dziełem otwartym, poddaje się kolejnym interpretacjom, przesuwaniem akcentów czy transformacjom. Jednocześnie stanowi pewnego rodzaju ciągłość. Plakat teatralny nie stara się być ilustracją, epizodu sztuki, nie potrafi anegdoty wyrazić narracją. Raczej poszukuje pointy utworu ewokując klimat i atmosferę dzieła. Nie jest tylko reklamą spektaklu, a odznacza się swoistą poetyką kreującą symbole. Różni się od pozostałych rodzajów plakatu tym, że posiada wymiar intelektualny i kreatywny. Posiada szczególne miejsce pośród innych anonsów zapowiadających wydarzenia kulturalne. Przewrotnie można stwierdzić, że mimo swojej publicznej funkcji jest dziełem w swej istocie kameralnym. Anna Rutkiewicz wskazuje, że plakat teatralny żywi się teatrem, ale na pewno nie służy mu wprost [Rutkiewicz 1984: 21]. Ważną kwestią jest powtarzalność plakatu teatralnego. Wynika to z coraz nowszych interpretacji dramatu na scenie. Dla plakatu oznacza to wpisanie się w istniejący wcześniej ciąg ikonograficzny, co pozwala na późniejsze konfrontowanie ze sobą powstałych obrazów [Górowska 2021: 14-19].

Wśród starszego pokolenia wybitnych projektantów wymienia się m.in.: Henryka Tomaszewskiego, Wojciecha Fangora, Józefa Mroszczaka, Franciszka Starowieyskiego, do których w latach siedemdziesiątych dołączają młodszy twórcy. Z pośród nich można wymienić: Stasysa Eidrigevičiusa, Eugeniusza

Get Stankiewicza, Mieczysława Górowskiego, Lecha Majewskiego Władysława Plutę czy Mieczysława Wasilewskiego [Folga-Janiszewska, Majewski 2018: 322]. Różnorodność artystyczna, indywidualizm, który pozwala na stworzenie swojego własnego niepowtarzalnego, a przez to rozpoznawalnego stylu. Kształtują się różne tendencje: malarska, koloryzm, minimalizm, geometryzacja, a także teratologia.

TERATOLOGIA

„Teratologia” – słowo pochodzenia greckiego o dwóch znaczeniach:

1. „Znak, cud, cudowne zjawisko, zdumiewające, niezwykle zjawiska
2. Potworne zwierzę, poczwara, potwór, dziwołag, potworna istotna, osobliwy stwór” [Jurewicz 2018: 960].

Na pierwszy rzut oka te dwa znaczenia stoją na przeciwległych biegach pola semantycznego. Jednak po odniesieniu się do kontekstu, którym w tym przypadku jest plakat, stają się one sobie bliskie, stwarzając możliwość ich połączenia. Rzecz straszna, makabryczna jest zjawiskiem zdumiewającym i niezwykłym. Można również postawić pytanie, czy brzydotę, przez którą rozumiemy np. poczwarę należy traktować jako przeciwieństwo piękna? Wydaje się, że właściwą odpowiedź znajdziemy w Makbecie Williama Szekspira: „Szpetność upięknia, piękność szpeci” [Szekspir 2002: 3]. Jako pierwszy pojęcie „teratologia” w odniesieniu do nurtu metaforycznego w plakacie, który wykształcił się w latach sześćdziesiątych XX wieku, zastosował Raymond Vézina w publikacji *Mieczysław Górowski. Le Courant tératologique dans l'affiche polonaise* [Vézina 1992: 19] oraz w artykule *Nurt teratologiczny w polskim plakacie* [Vézina 1993: 48-50]. Zauważył on, że głębokie przeobrażenie w plakacie polskim rozpoczęło się wówczas, gdy w „projektach niektórych twórców pojawiły się czaszki, zdeformowane twarze, postacie o monstrialnej anatomii” [Vézina 1993: 48-50] (*Cena strachu* czy *Wizyta starszej pani* Jana Lenicy). Właśnie to zjawisko, które pojawiło się połowie lat pięćdziesiątych XX wieku nazwał teratologią. W tym czasie makabra była tak często wykorzystywana, że w pewnym sensie stała się synonimem polskiego plakatu, niekoniecznie teatralnego. Vézina wskazuje na Franciszka Starowieyskiego (*Taniec śmierci*, *Trzy kobiety*, *Salome*, *Czerwona magia*), prywatnie przyjaciela Mieczysława Górowskiego, który jako pierwszy w latach sześćdziesiątych na tak dużą skalę posługuje się makabrą i interesuje się tym wszystkim, co oddala się na tyle

od przyjętej ogólnie normy, że zaskakuje, wywołuje śmiech, współczucie, obrzydzenie lub niesmak.

FRANCISZEK STAROWIEYSKI

Franciszek Starowieyski był artystą o niewyczerpanej inwencji, ogromnych zasobach wyobraźni oraz nieokiełznanym temperamentem twórczym. Wyjątkowo umiejętnie dokonywał transformacji treści w znak bogaty w kontekst znaczeń i niejednokrotnie zrozumiał ją dopiero po obejrzeniu spektaklu. Dla Starowieyskiego inspiracją był element otaczającej nas rzeczywistości, które zestawia w niekonwencjonalny i zaskakujący sposób. Efektem takiego kompilowania przedmiotów jest powoływany przez niego nierealny znak. Ten kolekcjoner XVII-wiecznego rzemiosła artystycznego, staroci, atlasów anatomicznych projektuje obrazy przesycone aurą baroku, charakteryzujące się staranną kaligrafią, wirtuozerskim rysunkiem i „chirurgiczną” dokładnością.

Przystępując do pracy nad plakatem, piszę najpierw listę przedmiotów, uczuć, nastrojów itp. występujących w sztuce. Jest to rzecz trudna, gdyż trzeba wybrać jak w programowaniu dla komputera. Informacje zebrane przesyłam; następnego dnia próbuję najpierw rysować poszczególne przedmioty, symbole i znaki. To wszystko zestawiam, odrzucam rzeczy, których malowniczość mnie nie pociąga. Nie boję się elementów, symboli użytych, można je układać i rysować i użyć od nowa. Przeważnie po paru dniach takiej pracy odrzucam wszystko i znając temat robię na wycucie i nastrój. [...] Robiąc plakat teatralny czytam sztukę dokładnie i nieraz kilka razy. Pracuję bardzo długo, około dwóch tygodni. [...] trzeba szukać inspiracji. Jest to praca ciągła, idąca w trzech kierunkach: natura, dzieło, dusza [...] [Starowieyski 1972: 54].

Na początku lat 60. XX w. powstają jego pierwsze projekty plakatów teatralnych, w których uwidacznia się jego znajomość anatomii ludzkiej i zwierzęcej. Tworzy nowe, surrealistyczne postaci, które są wynikiem fuzji fragmentów ludzkiego ciała ze zwierzęcym. Jego prace są przepełnione grozą, makabrą, „piękną” brzydota i śmiercią, można jednak doszukać się w nich elementów czarnego humoru. Obok baroku czy manieryzmu inspirował się surrealizmem. Jest surrealistą, gdy bawi się w deformację i transformację, ale przede wszystkim, gdy dokonuje niespotykanych kompilacji. Starowieyski często w swoich pracach wykorzystuje motyw czaszki, z której czyni główny element obrazu i poddaje ją dalszym transformacjom. Plakaty z lat 60. i 70. zdradzają coraz większe zamiłowanie do makabry, trawestacji

ludzkiego i zwierzęcego szkieletu. Można przywołać jego plakatu do takich sztuk jak: *Wędrownka Mistrza Kościeja* czy *Czerwona Magia* M. de Ghelde-
rota. W obu obrazach ukazuje czaszkę z profilu. W tym pierwszym artysta
kompiluje fragment szkieletu ludzkiej głowy, do której podbródka dostawia
podbródek starszej osoby. Tłumaczy to treść sztuki, której akcja rozgrywa się
we Flandrii i łączy mistycyzm z karnawałowym błazeństwem. Czaszka jed-
nocześnie fascynuje i odpycha, wprowadza nastrój tajemnicy i niepewności.
Podbródek starszej osoby z mocno zarysowanymi na czerwono ustami odno-
si się do ust błazna. Drugi obraz to przedstawienie skompilowanej ludzkiej
czaszki z dziobem ptaka i wybranymi elementami ludzkiej twarzy. Po inte-
resujące rozwiązania sięga w swoich „czarno-białych plakatach”, m.in.: *Ta-
niec śmierci* A. Strindberga, *Wojna chłopska* J. Kofty, Lulu A. Berga, *Salome*
O. Wilde’a. Plakat, który zapoczątkowuje wspomnianą serię jest *Taniec śmierci*
ukazuje tańczącą parę bezrękich szkieletów. Ten z prawej ubrany w bia-
łą, długą suknię, która ma być niejako jego „kobietą skórą”. Jego kobiecość
podkreślona jest poprzez białe włosy oraz obnażone, pełne piersi. Szkielet po
lewej to wcielenie mężczyzny. Zamiast spodziewanej czaszki ludzkiej pojawia
się tak ulubiona przez Starowieyskiego czaszka ptaka z długim dziobem. Ta-
kie zestawienie powoduje, że taniec śmierci wydaje się być jeszcze bardziej
przerazający. Artysta tworząc tą pracę odnosi się do tradycyjnej interpretacji
obrazów przedstawiających taniec śmierci oraz wydaje się dosłownie interpre-
tować treść sztuki Strindberga. Pojęcie „tańca śmierci” przeważnie jest rozu-
miane bardzo szeroko i jest rozciągane na wszystkie przedstawienia, w których
tytułowa śmierć wchodzi w relacje z człowiekiem. W tym przypadku mamy
do czynienia z przedstawieniem o tradycyjną ikonografię, aczkolwiek strawe-
stowaną przez artystę ze względu na wykorzystanie dwóch szkieletów tańczą-
cych ze sobą. Taniec, najczęściej rozumiany jako dialog między zmarłym a ży-
wym, tu przedstawiony jest jako rozmowa zmarłych. Muzyka, znany symbol
znikomości i melancholii oraz ruch składają się na pojęcie „śmiertelnego tańca”
Starowieyski sięga do tradycyjnie pojmowanej ikonografii śmierci o motywów
wywodzących się bezpośrednio z baroku chociaż interpretuje je przewrotnie.
Do tematu *danse macabre* wyraźnie nawiązuje motyw wchodzenia upersonifi-
kowanej śmierci w rolę człowieka oraz sam motyw tańca. Artysta umiejętnie
zestawia obok siebie przeciwstawne znaki i emocje: szkielet – taniec, strach –
zabawa. Kościotrupy przedstawiają makabrę, tragedię, ich wygląd budzi odra-
zę, lęk, ale też komizm, zaś taniec odnosi się do dialogu oraz czynności, która
sprawia przyjemność. Ograniczona paleta barw pogłębia kontrast wspomnia-
nych znaków i emocji.

Innym, częstym motywem obrazów Starowieyskiego jest akt kobiecy. Pojawia się wielu jego pracach również tych, które wpisują się w nurt teratologiczny. Mają odstony subtelne i delikatne jak np. do sztuki Williama Szekspira *Jak Wam się podoba* czy *Leonce i Lena* Georga Büchnera. Pojawiają się również te zdecydowanie bardziej brutalne w swym wyrazie jak np. plakat do sztuki Bertolta Brechta *Matka Courage*. Starowieyski ukazał po prawej stronie obrazu popiersie starej kobiety, której twarz stanowi czaszka otulona kapturem. Uwagę zwracają, wysuwając się na pierwszy plan ogromne, obwisłe piersi oraz kolce. Przedstawienie wywołuje wrażenie odrazy, strachu, ale również intryguje. Efekt ten na pewno wzmacnia gruba kreska, a także wspomniany pierwszy plan obrazu. Historia, o której opowiada Brecht, a wizualizuje ją lapidarnie Starowieyski toczy się w czasie wojny 30-letniej. Główna bohaterka utworu – markietanka chce przeżyć wojnę tak by się na niej wzbogacić. Jednakże jej oczekiwania nie spełniają się bowiem traci nie tylko cały majątek a przede wszystkim trójkę dzieci. Mimo tak tragicznych wydarzeń Matka Courage nie potrafi ich właściwie ocenić i wyciągnąć wniosków. Starowieyski przywołał charakterystyczne dla siebie i nośne pod względem symbolicznym motywy: czaszka, nagie piersi, kolce. Co oczywiste, czaszka przywołuje widmo śmierci, co należy odnieść do czasu wojny oraz związanej z nią utraty wszystkiego. Piersi w odniesieniu do treści sztuki symbolizują matczyną troskę, ale również grzech lub skruchę [Kopaliński 1990: 311].

W plakacie do sztuki Edwarda Albee'go *Trzy wysokie kobiety* artysta przedstawia trzy kobiety o ptasich głowach. Znów pojawia się motyw ptaka, który jest pomocny w określeniu wieku poszczególnych dam. Poczynając od lewej: najjędrniejsze piersi, na których ukazana jest głowa pisklęcia, następnie po środku pokazany mamy duży, dojrzały biust i młodego ptaka, zaś na końcu obwisłe piersi, na których siedzi dojrzały osobnik. Takie przedstawienie jest metaforycznym przełożeniem treści sztuki, która opowiada o porach życia. Trzy kobiety są i nie są jedną osobą, bo pora życia każdej z nich jest inna, ale nieśmiertelność jest taka sama. Ich nieśmiertelność wywodzi się z sypialni, z kalendarzyka czy biologii. Płć prosi do tańca śmierć i widzi ją sama będąc nieśmiertelną. Plakat przemawia do widza dosadnym obrazem, eksponuje niemal „wylewając” poza ramy plakatu kobiece piersi a dopełnieniem niezwykłości dzieła są głowy ptaków.

Raymond Vézina stwierdził, że:

Franciszek Starowieyski z takim rozmachem wprowadza tematy makabry, że teratologia staje się synonimem polskiego plakatu w świecie. [...] Twórczość Franciszka Starowieyskiego staje się rodzajem lokomotywy i toruje polskiemu plakatowi drogę do wszystkich krajów, gdzie zaistniał design graficzny [Vézina 1993: 48].

Odnosząc się do powyższych słów nie sposób nie wskazać innych artystów średniego pokolenia reprezentujących Polską Szkołę Plakatu, których twórczość wpisuje się w tę konwencję to: Roman Kalarus (*Romeo i Julia*), Wiesław Wałkuski (*Danton, Ostatnie dni ludzkości*), Wiktor Sadowski (*Balkon*), Jerzy Czerniawski (*Main Kampf, Król Lear*), Stasys Eidrigėvičius (*Sen srebrny Salomei, Wujaszek Wania*) oraz Mieczysław Górowski.

MIECZYŚLAW GÓROWSKI

W archiwum domowym Mieczysława Górowskiego znajduje się wiele teczek, w których można znaleźć m.in. odręcznie zapisane aa kartkach pytania: *Dlaczego plakat? Jak robię plakat?*, ale także *Rady i sugestie* dla studentów. W uwagach dla młodych grafików wymienia najważniejszych dla niego artystów takich jak m.in.: Tadeusz Trepkowski czy Henryk Tomaszewski, najważniejsze imprezy artystyczne dotyczące plakatu, podkreśla odpowiedzialność artysty za swoją twórczość. Zresztą za ojców współczesnego plakatu polskiego Górowski słusznie uznawał Tadeusza Gronowskiego, Tadeusza Trepkowskiego, Romana Cieślewicza, Franciszka Starowieyskiego, Jana Lenicę, a nade wszystko Henryka Tomaszewskiego. Uważał, że właśnie oni doskonale rozumieli ogromną wartość plakatu i jego możliwości. Podkreślał, że Ci twórcy w sposób naturalny wypełniali plakat odpowiednią zawartością, treścią i konceptem, rekompensując wszelkie niedostatki technologiczne. Artysta podkreślał, że właśnie cechy takie jak: *poetyka, metaforyczność, pogłębianie treści z jednej strony, a z drugiej warsztat malarski, graficzny*, w każdym razie warsztat głównie manualny [Górowski, *Konspekt wykładu...*] zostały zauważone na świecie i nazwane „Polską Szkołą Plakatu”. Druga część konspektu to odpowiedź na pytanie *Jak robię plakat?* Górowski niezwykle konkretnie i lapidarnie zapisuje odpowiedź w kilku punktach od „danych” do „realizacji” [Górowski, *Konspekt wykładu...*].

I tak wymienia układ poziomy, odręczny tekst nazywany „pisanką”, który dodatkowo personalizuje plakat, pięć kolorów, a także eliminację cięć

pionowych i poziomych, zasadę, że tekst nie może przecinać obrazu, wprowadzenie czterech układów tekst – obraz, *nieobojętność!*, przez którą rozumie brak ograniczeń w doborze środków wyrazu, *byle plakat był dobry!* [Górowski, *Konspekt wykładu...*], różne techniki dla makiety: przestrzenne, collage, rysunki, malarstwo, fotografie i w końcu *dadaistyczne metody: zeszyt obok łóżka* [Górowski, *Konspekt wykładu...*]. Trzecia część to wspomniane rady i sugestie. Górowski jasno określa, że współpraca pomiędzy zamawiającym a artystą bywa trudna, ponieważ wymogi tego pierwszego są – jak to określa – *twarde*. Uważa, że nie należy się dziwić, gdyż zleceniodawcy widzą plakat tylko na ulicy i zwykle boją się odważyć na śmiałe rozwiązania artystyczne. Dlatego według Górowskiego tak ważna jest współpraca oparta na dyplomacji, podaniu wielu możliwości rozwiązań formalnych i artystycznych tak, by zamawiający miał wybór, bardzo istotne jest zaufanie, a to konstruuje się m.in. w oparciu o dossier artysty. Jak szczegółowo wyglądał proces powstawania plakatu u Górowskiego? Krzysztof Dydo wspominał, że Górowski po otrzymaniu tematu pracy, od razu biegł do biblioteki pożyczyć tekst sztuki: „jeśli długo nie pojawiał się, wiedziałem, że siedzi albo w bibliotece, zbierając materiał do pracy, czytając tekst sztuki lub scenariusz, albo jest już w swojej pracowni i działa. Mietek wszystko robił własnoręcznie. Przecież on nie korzystał z komputera!” [*Informacje uzyskane podczas rozmowy...*].

Artysta notował skojarzenia, wybierał hasła najbardziej adekwatne do zagadnienia, osoby czy sztuki. Mówił: „plakat to kwintesencja, jest tym, co charakteryzuje w sposób najkrótszy, ale dosadny. Ja robię małe szkice; mam taki zeszyt i tam rysuję, notuję, jak najwięcej. To jest taka moja zasada” [*Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...*].

W swojej pracy twórczej i dydaktycznej zawsze podkreślał znaczenie szkicownika i wykonywanych szkiców. Uznawał niemal jak Dominique Ingres, którego niezwykle cenił, że linia, a tym samym rysunek jest najważniejszy. Poza oczywistym znaczeniem, szkicowanie nie pozwala na rozleniwienie w poszukiwaniu skojarzeń, właściwej formy.

Kiedy już na nic innego nie mogę wpaść, sam wybieram sobie spośród powstałych, według mnie najlepsze i robię koło nich krzyżyk. Ja osobiście przyzwyczałem się do robienia projektów o wymiarach kartki pocztowej, dlatego, że w czasach, gdy nie było jeszcze komputerów, wysyłałem projekt do innego miasta za pośrednictwem poczty [*Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...*].

Górowski malował szkice na formacie kartki pocztowej. On sam wskazywał na namacalność i tradycyjność sposobu pracy, odrzucając wszystkie nowinki technologiczne. Górowski poszukiwał i wymyślał różne narzędzia, sposoby na jak najcelniejsze wyrażenie swojego artystycznego zamysłu. Wykorzystywał odwzorowania różnych tekstur – m.in. słoju drewna, piasku. Tak wspominał:

Kiedyś potrzebowałem do *Policjantów* Mrożka trzy zardzewiałe kłódki, ale w żaden sposób nie mogłem ich znaleźć, żeby je sfotografować. Wpadłem na pomysł, żeby wziąć ze złomu zardzewiałą blachę i na tej blasze narysować, zostawiając potrzebne miejsca z rdzą, a jedynie tło zmieniając. Wtedy z tła, które nie jest zardzewiałe, wyjdą te zardzewiałe kłódki. To był początek okresu, który ewoluował przez wszystkie te różne techniki, aż do dziś [Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...]:

Górowski używał różnych materiałów: deski, płótna, tektur. Żeby uzyskać faktury, wykonywał narzuty z piasku czy mąki, po których rysował i malował. Chwalił sobie tę technikę, ponieważ uzyskiwał efekt wibracji lub rastra. W momencie, gdy pojawił się skaner, musiał dostosować swoje narzędzia i technikę. Wymyślił sobie narzędzie, które pozwalało na uzyskanie odpowiedniej faktury i modelunku:

Jest to gumka do mazania, na którą jest nałożony kawałek gąbki a na to gaza opatrunkowa. W wyniku tego powstaje taka pieczętka – tamponik. Nabieram delikatnie na niego rozrobioną wcześniej na palcu farbę i ją rozprowadzam różnie, układając na powierzchni, modelując [Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...].

Górowski projektując, a właściwie malując plakaty, stosował ograniczoną paletę barw, ciepłe, bliskie kolorom ziemi, czyli ugier, brąz, zielen, czern i zgaszoną czerwień. To była jego podstawa. Czasami stosował niebieskość ultramarynowo–kobaltową. Od 1978 r. obrazy dopełniał odręcznym liternictwem – pisał swoim charakterem pisma. Często podkreślał, że miałby kłopot ze stworzeniem czegoś innego. Oczywiście zdarzały się odstępstwa, ale wtedy używał czcionki starej maszyny do pisania. Projektując, troszczył się o odbiorcę, o to, by jego praca była atrakcyjna i czytelna. Co ważne, projekty musiały odpowiadać jego malarskiej wyobraźni i artystycznemu zamysłowi. Nie potrafił działać wbrew sobie. Jego plakatowe obrazy musiały być absolutnie spójne z nim jako Człowiekiem, Artystą i Projektantem.

Górowski podkreślał, że chce zatrzymać uwagę przechodnia obrazem, mniej tekstem².

Górowski zajmował się głównie plakatem kulturalnym, zwłaszcza teatralnym. Podkreślał, że synonimem teatru jest artyzm: jest to w całej okazałości sztuka, od gry aktorów, bo aktorzy też sami sobą są tworzywem, od tego, co robi z nimi reżyser, scenograf, po budowę całej scenografii, która jest umowna. Tutaj mówi się skrótami i dlatego cały teatr jest tak fascynujący [Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...].

Dla Górowskiego plakat teatralny jest kwintesencją przedsięwzięcia teatralnego, bo zachęca oraz na zawsze pozostaje realny i niezmienny. On sam, jak mawiał, tworzył „teatrzyk plakatowy, gdzie, to, co stanowi kurtynę jest u mnie papierem plakatu, za kurtyną stoją aktorzy, a u mnie też jest ktoś lub nawet ja sam. W teatrze jest widownia, tu zaś widzami są wszyscy ci, którzy stoją przed plakatem i go oglądają” [Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...].

W połowie lat siedemdziesiątych Mieczysław Górowski rozpoczyna współpracę z Teatrem im. Juliusza Słowackiego w Krakowie pod dyrekcją Krystyny Skuszanki³. Był to w Teatrze czas wyjątkowych premier i wyjątkowych ludzi. Skuszanka zaproponowała klasyczny repertuar traktujący o moralnych aspektach władzy, polityki i społeczeństwa. Wraz z mężem Jerzym Krasowskim, który pełnił funkcję dyrektora artystycznego, wprowadziła nowy język inscenizacji, operujący plastycznym skrótem, umownością i nowoczesnymi rozwiązaniami formalnymi. Artysta wspominał:

Pracowałem przez dłuższy czas z panią Skuszanką. To były początki mojego teatralnego zaangażowania. Ona mi zapowiadała, że przygotowywana jest taka a taka sztuka, dawała teksty i opowiadała, kto będzie robił scenografię, w jakim kierunku pójdzie, jakie są jego pomysły, jakie będzie oświetlenie, nastrój [Hołobut 2009: 13].

Górowski miał wówczas możliwość prezentowania swoich prac niemal nieustannie. W jednym z wywiadów mówił: „Od trzech lat zajmuję się wyłącznie plakatem teatralnym: jestem związany z Teatrem im. Słowackiego, a ten ma wyznaczone miejsce do prezentacji plansz na Plantach” [Bętkowska 1977: 12].

² Fragment wypowiedzi Mieczysława Górowskiego w filmie *Mieczysław Górowski w reżyserii Raymonda Véziny*, który powstał na UQAM w 1993 roku (Service de l'audiovisuel de l'UQAM).

³ Krystyna Skuszanka (1924-2011) – reżyser teatralny, dyrektorka teatrów, pedagog Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej w Krakowie.

Traktował to jako permanentną wystawę. Jednak początek współpracy wiązał się z tym, że Górowski zaproponował w kilku teatrach, że zrobi do aktualnie planowanej premiery plakat bez żadnego honorarium. Krystyna Skuszancka przychylnie odniosła się do tego pomysłu. W 1973 r. odbyła się jedna z najgłośniejszych polskich premier teatralnych, *Lilla Weneda* Juliusza Słowackiego w interpretacji i reżyserii Krystyny Skuszancki. W „Trybunie Ludu” z 1973 r. ukazała się krótka, niezbyt pochlebna recenzja tej sztuki, która rozpoczyna się następująco:

Krystyna Skuszancka, reżyser przedstawienia i autor układu tekstu, ważyła się na zabieg nie lada. Przeniosła akcję *Lilli Wenedy* z czasów prehistorycznych w wiek XIX i umiejscowiła ją w paryskim salonie literackim. Aluzje i metafory, które Słowacki ukrył w prehistorycznych szatach Wenedów i Lechitów, nabierają w tej interpretacji bezpośredniej wymowy, krzyczą, atakują, stają się bardziej dynamiczne i agresywne. To, co było u Słowackiego tylko niedomówieniem, tu staje się oskarżeniem, to co było poetycką figurą, staje się publicystyczną diatrybą [Szydłowski 1973].

Mimo niepochlebnej dalszej części tekstu, mamy tu wzmiankę o niebywałej odwadze reżyserki. Jak wypowiedział się na ten temat Górowski w swoim projekcie plakatu? Wertykalny format wypełnia właściwie fragment przyłbicy i tors postaci w zbroi rycerskiej, która na wysokości nałokcicy owinięta jest złotym, mocnym łańcuchem. Postać monumentalna, niemieszcząca się w kadrze, muskularna, co zostało jeszcze spotęgowane twardym rysunkiem, żelazną zbroją, geometrią. Nieruchoma, ogromna postać rycerza ujęta stoicko, schowana pod zbroją, spętana łańcuchem to nawiązanie wprost do tekstu Słowackiego – czyli do obecnego w utworze motywu spętania jednym łańcuchem rycerzy Wenedów. Ukazana pojedyncza postać może być każdym z Wenedów albo też tytułową Lillą Wenedą, która oddając życie, ma nadzieję ocalić królestwo, co niestety nie spełnia się. Górowski biorąc pod uwagę tekst sztuki, nową interpretację wprowadzoną przez Skuszanckę tak pełną aluzji do ówczesnego systemu i moralności, pod postacią niemego, niezindywidualizowanego rycerza ukrył całe ówczesne społeczeństwo zamknięte w żelaznym pudełeczku totalitaryzmu i dodatkowo spętane mocnymi łańcuchami, uniemożliwiającymi jakiegokolwiek działanie.

W tym samym roku Górowski wykonał plakat do sztuki *Ijon*, Eurypidesa w przekładzie Jerzego Łanowskiego i w reżyserii Marcela Kochańczyka. Plakat powstał na kilka miesięcy przed prapremierą, która odbyła się 13 czerwca 1976 r. Można określić, że projekt Górowskiego był dopełnieniem wizualnej

części całego wydarzenia. Plakat został nagrodzony I nagrodą w konkursie „Plakat Roku”, którą było Stypendium Rządu Francuskiego w Paryżu. Stypendium pomogło artyście to w krystalizacji jego zainteresowań, a także zdobyciu kolejnych wyróżnień. Górowski zaprojektował plakat, wykorzystując fotografię popękane go odlewu męskich stóp wyłaniających się z chropowatego kamiennego bloku. Obraz wprost przywodzi na myśl mocną i rzeźbiarską sztukę starożytniej Grecji. W kwestii interpretacji: Górowski przedstawił ukrytego, oddanego, ale uratowanego tytułowego bohatera dramatu.

W tym czasie artysta wykonał ogromną liczbę plakatów dla Teatru Słowackiego w Krakowie, proponując nietypowe, a przez to ciekawe rozwiązania formalne. Należy wymienić plakaty do spektakli: „Sprawa Dantona” Stanisławy Przybyszewskiej w reżyserii Jerzego Krasowskiego, w którym głowa tytułowego Dantona zastąpiona została czerwonymi płomieniami kontrastującymi z szarym, wysokim kołnierzem i czarnym tłem obrazu, czy *Ułani* Jarosława Marka Rymkiewicza, w którym Górowski zastosował ciekawe rozwiązanie perspektywy żabiej i maksymalnych skrótów perspektywicznych w ukazaniu monstrualnego w wielkości barokowego putta, któremu pozostałe putta nakładają na głowę czapkę ułańską i wręczają szablę.

Również w 1976 r. powstał obraz do *Rzeźni* Sławomira Mrożka w reżyserii i scenografii debiutującego wówczas Krystiana Lupa. Lupa wspomina, że w trakcie studiów na Państwowej Wyższej Szkole Teatralnej zetknął się między innymi z Jerzym Krasowskim – fachowcem nietuzinkowym, który: „mawiał, że bardzo się boi o mój rozwój” [2017: 105]. Lupa zaraz dodaje: „ale byłem wtedy pieszczoszkiem Skuszanki”, prywatnie – żony Krasowskiego [2017: 105]. To oczywiście ułatwiło jego debiut na nowej scenie Teatru im. Juliusza Słowackiego, Miniatura. Dyrektor Krystyna Skuszanka sama to miejsce wymyśliła, wcześniej był tu prawdopodobnie magazyn teatralny. Pomyśłodawczyni miała wielkie plany, które potem się nie ziściły, ale początek był obiecujący. Górowski zaprojektował plakat utrzymany w kolorze sepii, przedstawiający rozbite wzdłuż skrzypce zawieszane na hakach i łańcuchach rzeźniczych, a to wszystko na tle obłoków. Kompozycja, którą stworzył plakacista jest metaforycznym ujęciem wypowiedzianych słów przez głównego bohatera sztuki Mrożka, Skrzypka: „Jeżeli oddałem się sztuce, to tylko dlatego, że ona wydawała mi się prawdą [...] Tymczasem sztuka okazała się krucha, znikoma, śmiertelna, czyli prawdą nie jest. Wiec, jeśli w sztuce nie było prawdy, to ja odrzucam sztukę i prawdy poszukam w czymś innym” [Mrożek 1975: 55-56].

Artysta zaprojektował dwa kolejne plakaty, znakomite, zwłaszcza w aspekcie formy. W pierwszym z nich, w obrazie do spektaklu Jean'a Molière,

czyli zmowa świętoszków Michała Bułhakowa całe pole wypełnił przerażającymi, czarnymi sowami ze świecącymi oczami, co wzbudza asocjacje z obrazem Bronisława Zelka do filmu *Ptaki* Alfreda Hitchcocka. Drugi plakat, przygotowany z myślą o tragifarsie *Moralność Pani Dulskiej* Gabrieli Zapolskiej, przedstawia zdjęcie kobiety w czerwonej, koronkowej sukni, odsłaniającej plecy i szczupłe ramiona. Jej głowa została zastąpiona przekwitłym mniszkiem lekarskim, popularnie zwanym dmuchawcem. Chwył ten zaburza konwencję realistyczną. Plakat, jak sądzę, przedstawia nie tylko tytułową Anielę Dulską, ale także każdą z osób, reprezentujących dulszczyznę.

Kolejne plakaty Górowski tworzył po mistrzowsku. To z jednej strony czas poszukiwania formy poprzez różnorakie eksperymenty z narzędziami, techniką, a z drugiej – coraz większa świadomość i przemyślany koncept artystyczny. Przełomową pracą okazało się dzieło stworzone do sztuki *Policjanci* Sławomira Mrożka w reżyserii Jerzego Kossowskiego, granej na stworzonej przez Krystynę Skuszanek scenie Miniatura. Górowski projektując ten plakat, chciał posłużyć się fotografią wybranego atrybutu, który przyłożył do tekstu sztuki. Jak sam opowiadał w wywiadach, długo nie mógł znaleźć odpowiedniej kłódki, która według niego nadawałaby się do wykorzystania. Ostatecznie posłużył się fakturą znalezionej kawałka metalu. Górowski znalazł na złomie zardzewiałą blachę, na której narysował główny motyw plakatu [Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim...]. Stworzył obraz zamkniętych ze sobą trzech kłódek wprost odnoszących się do miejsca więzienia, policji i policjantów oraz sądów. Ten plakat to również jego komentarz do sytuacji politycznej w ówczesnej Polsce, to odwołanie się do zasad totalitaryzmu, terroru działającego w imię zasady, że paragraf na człowieka zawsze się znajdzie, także odniesienie do zamknięcia i odcięcia od świata Polski i każdego jej obywatela. Górowski podkreślał, że tworzenie plakatów o tematyce społeczno-politycznej to:

szalenie trudna sprawa, aby za pośrednictwem trafnego użycia skrótu graficznego, przekazać ważne treści. Ten typ plakatu musi przemawiać do wszystkich, musi się posługiwać uniwersalnym językiem graficznym. Ale też musi być oszczędny w formie. Choć to ostatnie nie jest regułą – weźmy dla przykładu niektóre plakaty japońskich posługujących się wręcz... narracją – ot, zestaw wielu zdarzeń odczytywanych kolejno pozwala wyrobić sobie zdanie o całości sygnalizowanego problemu [Bętkowska 1977: 12].

Plakat do sztuki Leona Kruczkowskiego *Pierwszy dzień wolności* w reżyserii Ewy Kutryś. Spektakl mający swoją premierę z początkiem marca 1980 r.,

nie doczekał się dobrych recenzji. Krytycy ocenili interpretację i reżyserię Kurtyś jako szkolną i sztampową. Nie ma potrzeby przywoływać treści sztuki, żeby zrozumieć symbolikę obrazu, który do sztuki stworzył Mieczysław Górowski. Znamienne czarne tło odwołujące się do trudnej obozowej historii, z której wyłania się twarz zasłaniająca dłonią oczy przed oslepiającym je światłem. To wprost kojarzy się z nadzieją i z przyszłością. W portrecie postaci umieszczonej na plakacie można dopatrzyć się twarzy wspomnianego już tutaj Romana Achta z Miłkowej. Dla Górowskiego był to plakat z aluzją polityczną, czytelnej, gdy weźmiemy pod uwagę czas, w jakim powstał, czyli w przededniu stanu wojennego: „Ja nawet nazwałem te plakaty aluzjami politycznymi. Tu mieszczą się „Pierwszy dzień wolności” [Hołobut 2009: 36]. Artysta użył bardzo prostego i zwykłego gestu, ale jednocześnie mocno symbolicznego – światła jako wolności. W programie spektaklu znalazły się słowa napisane przez Leona Kruczkowskiego o wolności właśnie, tym bardziej istotne, że powstały w obozie w 1940 r.:

Wszystko przemawia za tym, że dzień, do którego tak bardzo tęsknimy, nie wydaje się bliskim. Lecz może dlatego będzie inaczej? Żyjemy w czasach najbardziej zdumiewających niespodzianek, rozwój zdarzeń przekreśla wszystkie rachuby i przewidywania, więc uzbrojeni w cierpliwość, nie wyrzekajmy się myśli o najdziwniejszych możliwościach, ukrytych w łonie czasu [Kruczkowski 1980].

21 marca 1980 r. na scenie Miniatura Teatru Słowackiego odbyła się kolejna premiera z aluzją polityczną – *Odejście głodomora* Tadeusza Różewicza w reżyserii Jacka Buncha.

Prawzorem Głodomora był Franz Kafka. Różewicz rozpoznał rysy pisarza w bohaterze opowiadania *Głodomór* – istocie dziwnej, przerażonej własną cielesnością, wyobcowanej z biologicznej materii życia, wraz z jej odstręczającymi koniecznościami: jedzenia, wydalania i rozmnażania. Kafkowski odmieniec nie pościł dla umartwienia, jego głód nie był gestem buntu ani manifestem, lecz odruchem anorektycznym. Głodował, bo bądź nie potrafił, bądź nie mógł smakować przyjemności ciała. Ów osobniczy defekt czynił go outsiderem, dziwakiem, niezdołnym do życia we wspólnocie i niepojętym nawet dla bliskich mu ludzi [Kowalska 2015].

W *Odejściu Głodomora* główny bohater jest performerem, artystą głodnym sukcesu, który został zamknięty w klatce i wystawiony na pokaz podczas czterdziestodniowego postu. Górowski ponownie maluje postać, która

wyłania się z czarnego tła. Tym razem jest to postać tytułowego głodomora z siatką nałożoną na głowie, którą mocno naciąga dłońmi. Do tego plakatu pozował mu portier z gmachu Akademii przy ulicy Smoleńsk. Co ważne, to w tym plakacie po raz pierwszy pojawiają się odręczne napisy artysty, a sam plakat otwiera zupełnie nowy, zdecydowanie bardziej dojrzały rozdział w jego twórczości. Praca była reprodukowana w najważniejszych magazynach o dizajnie – „Graphis” 1983, nr 226, „Projekt” 1988, nr 3 czy „Creation” 1990, nr 4. Istotny dla powstania i interpretacji plakatu jest również kontekst polityczny – czas Solidarności w Polsce. Tego typu prace jak *Odejscie głodomora* przekraczały okoliczności spektaklu teatralnego stając się obrazami uniwersalnymi, zdecydowanie wykraczającymi poza ramy miejsca i czasu.

W dalszej kolejności Górowski rozpoczął współpracę z Teatrem im. Ludwika Solskiego w Tarnowie. Wówczas dyrektorem Teatru był Ryszard Smożewski, a kierownikiem literackim Andrzej Jakimiec, za czasów, których tarnowska instytucja przeżywała jeden z najlepszych okresów w swoim istnieniu. Liczne premiery, nowa scena, nowe inicjatywy artystyczne, które przyczyniły się do wyjścia tego miejsca z szuflady prowincjonalizmu i mocnego zaznaczenia na polskiej mapie teatralnej, czego konsekwencją były prestiżowe nagrody oraz pojawienie się na deskach teatru wybitnych twórców. W czasie stanu wojennego, w 1982 r., Mieczysław Górowski wykonał jeden z najlepszych i najbardziej rozpoznawalnych na świecie obrazów do sztuki *Policja* Sławomira Mrożka. Plakat został nagrodzony pierwszą nagrodą na 3. Międzynarodowym Biennale Plakatu Zaproszonego w Colorado w Fort Collins w 1983 r., a także otrzymał wyróżnienie Klubu Kolekcjonerów Plakatu w Poznaniu w 1988 r. Najważniejsze magazyny o sztuce i dizajnie, jak: „Graphis” 1984, nr 229, „Creation” 1990, nr 4 czy „Projekt” 1988, nr 3 reprodukowały nagrodzony plakat rozpisując się o twórcy. Na wertykalnym polu obrazowym utrzymanym w brązach, artysta przedstawił twarz mężczyzny, który poprzez oczy, uszy i usta ma przeciągnięty gruby sznur, zawiązany na wielki supeł tuż pod brodą. Akcja dramatu Mrożka rozgrywa się w „doskonałym” państwie, funkcjonującym dzięki „doskonałej” policji. To państwo, którego nie można skrytykować. Wszyscy jego mieszkańcy muszą wyrażać absolutny entuzjazm wobec panującego w nim systemu. Górowski przedstawił przeciętnego obywatela idealnego państwa, który – co prawda – próbuje coś wypowiedzieć, wykrzyknąć, ale zostaje uciszony przewleczonym przez niego sznurem. Nie można usłyszeć, zobaczyć czy wypowiedzieć czegoś, co jest niedozwolone w tym miejscu. W przeciwnym razie grozi śmierć, którą Górowski ukazał symbolicznie pokaznym supełem. Sam artysta zaliczał ten plakat do

aluzyjnych politycznie, mimo że w sztuce Mrożka takiego dramatu politycznego nie ma. Mówił:

Natomiast tu, w Polsce, sytuacja była bardzo napięta, to był właściwie okres stanu wojennego. Rozgrywka między milicją reprezentującą władzę a społeczeństwem była dramatyczna. Panowała potworna nienawiść, bo policja była nie po to, żeby bronić społeczeństwa, tylko broniła władzy przed społeczeństwem. To paradoks. Stąd zniewalanie ludzi, którzy, jak gdyby – a priori byli uważani za niebezpiecznych. Dużo było aresztowań. Poza tym nie wolno było wyrażać myśli, organizować wieców, pisać. To jest symbolizowane jako zamknięcie człowieka od wewnątrz, odcięcie zmysłów. Odcięcie zmysłu wzroku, zmysłu słuchu i mowy. To ta wewnętrzna pętla przepleciona przez organy percepcji i zakończenia pętłą pod brodą, która jakby dociska. Ten człowiek nie ma szansy, żeby cokolwiek od siebie powiedzieć. To jest anatomicznie patrząc, coś nieprawdopodobnie dramatycznego. Ale na szczęście tylko na plakacie [...] [Hołobut 2009: 35].

Jest to brutalny plakat, który wzbudzał skrajne emocje – od zachwyty po przerażenie. Górowski zauważa, że w wyborze środków artystycznego wyrazu ważny jest kontekst miejsca, mentalności i warunków społeczno-historyczno-politycznych. Według niego ten plakat nie zostałby wydrukowany np. we Francji, ponieważ odstraszałby Francuzów, którzy wolą piękną i „falszaniastą” formę. Plakat do *Policji* niespodziewanie otrzymał zgodę ówczesnej cenzury na druk, ale nie na rozwieszenie na ulicy, tylko na pokaz we foyer teatru. Artysta musiał się na takie rozwiązanie zgodzić, ale zabawne było to, że krakowski cenzor poza protokołem oficjalnego spotkania poprosił o kilka egzemplarzy plakatu, gdy będą gotowe. Górowski wielokrotnie podkreślał, że plakat nie może być obojętny, bo wówczas jest tylko kawałkiem kartki. Plakat do *Policji* wywoływał skrajne emocje. W wywiadach wspominał: „Dostałem nawet kilka opinii, że ktoś tego plakatu nienawidzi. To bardzo dobrze” [Perlez 1998: 34]. Tak różny odbiór tej pracy był dla Górowskiego niezwykle satysfakcjonujący. Innym obrazem, w którym pojawia się motyw dziurawionej twarzy jest plakat do dramatu „Intryga i miłość” F. Schillera. W 1983 r. odbyła się premiera spektaklu *Intryga i miłość* Friedricha Schillera w reżyserii Stanisława Wieszczyckiego. Spektakl doczekał się dobrych recenzji między innymi Krzysztofa Nowaka, który krótko nakreślił historię mezaliansu zawartą w tekście powstałym w 1784 r. [Nowak 1983: 3]. Górowski przedstawił na plakacie twarze kochanków połączonych pełzającym węzłem. Cała dramaturgia obrazu zawiera się w bezwzględnym sposobie, w jaki wąż wbija się w twarz kobiety, a następnie przepelzając, przedostaje się do twarzy mężczyzny, by w rezultacie

znaleźć ujście w jego skroni. Wąż jest tutaj nieprzypadkowym motywem, jego znaczenie bowiem ma wymiar symboliczny. Główne cechy węża determinują jego sens. Pierre Teillard nazywa go mianem „zwierzęciem o magnetycznej sile” [Karas 2012; de Chardin 1987], ponieważ pełza i dusi swymi opłotami. Takie ujęcie oznacza siłę, jest groźny, ucieleśnia zło natury. Wyraźny jest związek z zasadą żeńską, jest symbolem zła bądź też stanowi wyraz formy ataku. Taka symbolika byłaby kompatybilna z treścią sztuki. To kobieta według ojca bohatera jest winna ich miłości, czegoś złego, bo prowadzi do mezaliansu społecznego. To może również tłumaczyć, że na plakacie Górowskiego wąż rozpoczyna swoją wędrówkę właśnie od kobiety, wskazując osobę rzekomo winną całej tragedii.

ZAKOŃCZENIE

Każdy jego plakat, który wykonał dla teatru, ale nie tylko, był wzbogacony nim samym – jego postrzeganiem świata, jego filozofią świata i jego wartościami. Jeżeli całościowo popatrzymy na plakaty, które wówczas stworzył, stanie się klarowne, że dla Górowskiego najważniejsze i kluczowe było ukazanie bohatera – człowieka. To on – człowiek jest dla artysty największą motywacją zarówno w sensie twórczym, jak i ludzkim. Psychologia interesowała Górowskiego od zawsze. Podczas studiów w krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych, artysta uczestniczył w zajęciach z psychologii na Uniwersytecie Jagiellońskim. Jego wieloletni przyjaciel Zbigniew Ryn uważał, że zainteresowanie psychologią wynika z naturalnej potrzeby artysty. Podkreślał, że o ile zawodowy psycholog czy psychiatra posługuje się słowem i leczy nim, o tyle artysta wykonuje to samo za pomocą obrazu. W 1997 r. Ryn pisał:

Profesor Mieczysław Górowski pogłębił swój wrodzony talent psychologiczny dwuletnimi studiami psychologii w ramach przygotowania pedagogicznego. Tę wrażliwość, a może nadwrażliwość na stany ludzkiego ducha, widać niemal w każdej pracy Górowskiego. Fenomeny psychologiczne, a także psychopatologiczne wyraża Górowski nie słowem, lecz OBRAZEM, a więc formą, kompozycją i kolorem. Są to złożone i tajemnicze stany ludzkiej duszy [*Zdzisław Jan Ryn, maszynopis...*].

Górowski swobodnie porusza się między codziennością a teatrem. Psychiatra podkreślał, że każda praca artysty jest „SENTENCJĄ, pewnym skrótem myślowym” [*Zdzisław Jan Ryn, maszynopis...*], wynikiem głębokich przemyśleń, oscyluje wokół człowieka i wartości. W swojej twórczości dotyka

ważnych zagadnień dotyczących wolności, człowieczeństwa, uczciwości, rzetelności i pozostania w prawdzie. W celu wyeksponowania postaci danej sztuki, a także wiążącej się z tym jej atmosfery, artysta ogranicza środki artystycznego wyrazu oraz ilość elementów kompozycyjnych. Górowski nie rozprasza uwagi widza nawet używanym fontem. Ewidentnie stawia na wyrazistą, aczkolwiek syntetyczną formę, co w żaden sposób nie ujmuje jego zaangażowania emocjonalnego Dla niego to podstawa twórczości. Również wartością jego plakatów jest stworzony przez niego warsztat. Analizując pod tym kątem jego prace można zauważyć, jak ewoluuje, jak transformuje, eksperymentuje, poszukuje wciąż nowych rozwiązań. I tak początkowo stosował metodę prósznienia, uzyskując efekty światłocieniowe. Później interesował się fotografią, którą przeniósł do plakatu aranżując jego scenografię. Następnie skupił się na naturalnym materiale, który analizował i z pieczołowitością przenosił na płaszczyznę plakatu. To oczywiście początek jego eksperymentów technicznych. Nie zamykał się. Cały czas szukał [Mrowczyk 2017: 338].

BIBLIOGRAFIA

- Bętkowska T., 1977, *Mam trochę szczęścia...*, „Gazeta Południowa”, nr 171.
- Charobonnier G., 1968, *Rozmowy z Claude Levi-Straussem*, tłum. J. Trznadel, Warszawa.
- de Chardin P. T., 1987, *Moja wizja świata*, wybrał i przeł. M. Tazbir, Warszawa.
- de Saussure F., 1961, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, tłum. K. Kasprzyk, Warszawa.
- Folga-Janiszewska D., Majewski L., 2018, *Oto sztuka plakatu*, Olszanica.
- Górowska K., 2002, *Nurt teratologiczny w polskim plakacie teatralnym II połowy XX wieku*, praca magisterska, promotor: prof. dr hab. Tomasz Gryglewicz, Instytut Historii Sztuki, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, egzemplarz własny.
- Górowska K., 2020, *Mieczysław Górowski (1941-2011) – artysta alternatywny*, rozprawa doktorska, promotor: prof. dr hab. Lechosław Lameński, Wydział Nauk Humanistycznych, Instytut Nauk o Sztuce, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lublin, egzemplarz własny.
- Hołobut A., 2009, *Drzwi do plakatu. Mieczysław Górowski rozmawia z Agatą Hołobut*, Kraków.
- Jurewicz O., 2018, *Słownik grecko-polski*, Warszawa.
- Kandinsky W., 1966, *O duchowości w sztuce*, tłum. S. Fijałkowski, Łódź.
- Karas M., 2012, *Historiozofia Teilharda de Chardin wobec tradycji chrześcijańskiej*, Kraków.

- Lupa K., Maciejewski Ł., 2017, *Między kryzysami*, [w:] K. Lupa, Ł. Maciejewski, *Koniec świata wartości*, Łódź.
- Mrowczyk J. (red.), 2017, *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, Kraków.
- Mrozek S., 1975, *Rzeźnia. Słuchowisko w czterech częściach*, [w:] S. Mrozek, *Utory sceniczne nowe*, Kraków.
- Nowak K., 1983, *Klasyczne gry namiętności*, „Dziennik Polski”, nr 83.
- Otręba R., 2000, *Moje ABC....*, [w:] *Polski plakat teatralny 1899-1999*, red. K. Dydo, Kraków, s. 17.
- Perlez J., 1998, *Mieczysław Górowski. Handmade defiance*, „Graphis”, nr 316.
- Rutkiewicz A., 1984, *Plakat teatralny?*, „Teatr”, nr 7.
- Rzepińska M., 1983, *Historia koloru*, Kraków.
- Sapir E., 2013, *Wprowadzenie do badań nad mową*, tłum. M. Buchta, Kraków.
- Starowieyski F., 1972, *Franciszek Starowieyski o sobie samym*, „Projekt”, nr 1.
- Szekspir W., 2002, *Makbet*, tłum. S. Barańczak, Kraków.
- Tatarkiewicz W., 1967, *Estetyka nowożytna*, Wrocław-Warszawa-Kraków.
- Tessauro E., 1965, *Cannocchiale Aristotelico*, wyd. I, Wenecja.
- Vézina R., 1992, *Mieczysław Górowski. Le Courant tératologique dans l'affiche polonaise*, Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Vézina R., 1993, *Nurt teratologiczny w plakacie polskim*, „Art. & Business”, nr 7/8.
- Wallis M., 1961, *Świat sztuki i świat znaków*, „Estetyka”, r. 2.
- Więckowska-Lazar J., 1993, *Symboliczny język plakatu*, [w:] *100 lat polskiej sztuki plakatu*, red. K. Dydo, Kraków.

Źródła internetowe:

- Kowalska J., 2015, *Performance głodu*, <http://teatralny.pl/recenzje/performans-gلودu,1286.html> [dostęp: 18.11.2019].
- Kruczkowski L., 1980, *Pierwszy dzień wolności. Korespondencja obozowa 1940 rok*, [w:] *Program premiery spektaklu w Teatrze Juliusza Słowackiego w Krakowie*, http://old.e-teatr.pl/pl/programy/2013_12/54399/pierwszy_dzien_wolnoscii__teatr_im_slowackiego_krakow_1980.pdf [dostęp: 17.11.2019].
- Szydłowski R., 1973, *Lilla Weneda w interpretacji Skuszanki*, „Trybuna Ludu”, nr 336, <http://www.encyklopediateatru.pl/artykuly/143866/lilla-weneda-w-interpretacji-skuszanki>, [dostęp: 24.11.2018].

Katalogi wystaw:

- Symposium 66*, [w:] Józef Mroszczak, *I Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie*, Warszawa 1968.
- Dokumentacja obrad sympozjum zorganizowanego z okazji I Międzynarodowego Biennale Plakatu w Warszawie*, red. M. Matusińska, Warszawa 1966.

Górowska K., 2021, *Plakat. Scena plakatu*, [w:] *Konfrontacje plakatu studenckiego. 21.02.2020-18.03.2020*, Tarnów.

Mroszczak J., 1966, *Wstęp*, [w:] *I Międzynarodowe Biennale Plakatu Polskiego*, Warszawa.

Wallis A., 1968, *Wstęp*, [w:] *Biennale Plakatu Polskiego*, Katowice.

Archiwalia:

Wywiad z Prof. Mieczysławem Górowskim, wydruk komputerowy, bez daty, b.n.s., archiwum domowe artysty.

Górowski M., konspekt wykładu sporządzony odręcznie, archiwum domowe artysty.

Zdzisław Jan Ryn, maszynopis datowany: Kraków, 11 czerwca 1997, archiwum domowe artysty.

Filmy:

Mieczysław Górowski w reżyserii Raymonda Véziny, 1993 (Service de l'audiovisuel de l'UQAM).

Inne:

Informacje uzyskane podczas rozmowy z panem Krzysztofem Dydo, właścicielem Galerii Plakatu w Krakowie, kolekcjonerem plakatów, przyjacielem i współpracownikiem Mieczysława Górowskiego, 8.06.2020.

The teratological movement in Polish theatre poster

Summary: The article is largely based on the text of the author's dissertation entitled *Mieczysław Górowski (1941-2011) – alteranative artist* written under the supervision of Professor Lechośław Lameński. The author defines concepts such as the *theatre poster*, *the convention of teratology*, based on Mieczysław Górowski's work. Drawing on knowledge that is nowhere to be found, because it is contained in the artist's private archive, she presents excerpts from her notes on his idea of work. The author makes a modest but representative selection of Górowski's works that fit into the theatrical trend, which is the leitmotif of the text.

Keywords: theatre poster, teratology, Mieczysław Górowski, painterliness, fantastic realism

Julia Śliwak

Uniwersytet Gdański

ORCID: 0009-0001-3465-4569

e-mail: j.sliwak.283@studms.ug.edu.pl

Analiza wybranych postaci kobiecych i ich ewolucja w kinie Pedro Almodovara

Streszczenie: Temat kobiet oraz ich postrzeganie przez społeczeństwo jest obecnie niezmiernie istotny. W czasach powszechnej tolerancji, ta grupa społeczna nadal doświadcza dyskryminacji i stygmatyzacji. Wraz z upływem czasu wizja kobiety ulegała i cały czas ulega przemianom, na które wpływają wydarzenia historyczne, a także aspekt społeczny i kulturowy. W tym artykule chciałabym skupić się na zmianach jakie zaszły w postrzeganiu kobiet przez społeczeństwo hiszpańskie i które można zauważyć w filmografii Pedro Almodovara. Przy pomocy analizy porównawczej wybranych postaci wykreowanych przez hiszpańskiego „reżysera kobiet” postaram się pokazać dwa skrajne obrazy, jakie kreuje on w swojej twórczości odzwierciedlając przy tym hiszpańską rzeczywistość. Na koniec spróbuję odpowiedzieć na pytanie czy można przełamać stereotypy i mówić o całkowitej niezależności kobiet.

Słowa kluczowe: kobiety, feminizm, kino, społeczeństwo

WSTĘP

XXI wiek to czas powszechnej tolerancji i akceptacji. Mimo to, dzisiejsze społeczeństwo wydaje się być nadal przywiązane do tradycyjnych wzorców. Z jednej strony możemy zauważyć wszechobecny rozwój na niemal każdej płaszczyźnie naszego życia, z drugiej jednak nadal pozostajemy zafascynowani w kwestiach społecznych. Chociaż czasy sufrażystek już dawno minęły,

to kobiety na całym świecie toczą walkę nie tylko o podstawowe prawa, ale również o wolność od przestarzałych wzorców i krzywdzących stereotypów. Przez wiele lat rola kobiety ograniczała się do roli opiekunki ogniska domowego czego skutki możemy nadal obserwować w dzisiejszych czasach, choć w znacznie mniejszym stopniu niż kilkaset lat wcześniej. Przełom wieku XVIII i XIX jest często uznawany za triumf wolności i równości. Mimo to, zarówno *Kodeks Napoleona* jak i *Deklaracja Praw Człowieka i Obywatela* wykluczały kobiety z prawa do wolności, którą dokumenty te stawiały na pierwszym miejscu. Dopiero w XX wieku, obywatelki państw europejskich zaczęły co raz głośniej i odważniej żądać uznania swoich praw. Wraz z upływem lat, coraz więcej krajów uznawało wolność kobiet, w tym także Hiszpania, chociaż nastąpiło to dopiero w roku 1931 wraz z ustanowieniem Konstytucji Republikańskiej. Jednak wolność Hiszpanek nie trwała długo, bowiem straciły prawa wraz z końcem wojny domowej oraz początkiem dyktatury generała Francisco Franco, a odzyskały je dopiero w roku 1975. Końcówka XX wieku to czas niezwykle istotny, jeśli chodzi o kształtowanie się nowej Hiszpanii. Wszelobocna radość, doprowadziła do otwarcia się na wpływy ze świata zewnętrznego oraz akceptacji mniejszości. Wówczas miało miejsce zderzenie tradycyjnych wzorców promowanych przez dyktaturę z tymi, które dopiero się kształtowały. Te dylematy, a także kwestię postrzegania oraz funkcjonowania kobiet w społeczeństwie przedstawia w swojej twórczości hiszpański reżyser Pedro Almodovar. Pomimo tego, że jego filmografia opiera się głównie na hiszpańskich realiach, to wartości jakie prezentuje oraz tematy jakie porusza mają wymiar uniwersalny.

KOBIETY W SPOŁECZEŃSTWIE

W XX wieku nastąpił przełom, jeśli chodzi o postrzeganie płci, różnice między nimi, a także jaki wpływ mają na funkcjonowanie w społeczeństwie i kulturze. Amerykańska antropolożka Margaret Mead zauważyła, że: „pozycja i funkcje pełnione przez jednostkę w społeczeństwie nie wynikają z samych jej cech biologicznych, lecz z określonych oczekiwań i wyobrażeń, które zostały związane z jej płciowością” [Burzyńska, Markowski 2006: 443], co można uznać za początek badań genderowych w naukach humanistycznych. Nie można mówić więc tylko o płci biologicznej (*sex*), należy wyróżnić również płć kulturową (*gender*), wykształconą na drodze uwarunkowań społecznych związanych z płcią biologiczną, która niejako wyznacza funkcje oraz status jednostki w społeczeństwie. Badania genderowe zostały rozpowszechnione

w dużej mierze przez ruch feministyczny. Wcześniej, zajmowano się głównie pojęciem 'kobiety' oraz 'kobiecości', a dopiero w latach 70. XX wieku zwrócono uwagę jaki wpływ mają na nie społeczeństwo i kultura.

Przez lata utrwalił się obraz kobiety jako żony, matki oraz opiekunki ogniska domowego i z całą pewnością można stwierdzić, że mówimy tutaj o płci ukształtowanej przez normy oraz uwarunkowania społeczne. To samo dotyczy się stereotypów, które słownik PWN definiuje jako „funkcjonujące w świadomości społecznej uproszczone i zabarwione wartościująco obrazy rzeczywistości” [SJP PWN]. Obecnie, kobiety muszą mierzyć się ze stereotypami dotyczącymi ich wyglądu, umiejętności analitycznych oraz zdolności do pracy, a nawet kondycji psychicznej. Co więcej, stereotypy były i nadal są wykorzystywane oraz propagowane w sztuce oraz środkach masowego przekazu.

SYTUACJA Kobiet W HISZPANII XX WIEKU

Wiek XX to czas niezwykle burzliwy, naznaczony wielokrotnymi i radykalnymi zmianami, które miały wpływ na sytuacje kobiet w Hiszpanii. Ich sytuacja nie różniła się zbytnio w porównaniu z innymi państwami, jednak wszelkie zmiany docierały z opóźnieniem z uwagi na dominację Kościoła Katolickiego oraz promowanych przez państwo tradycyjnych wartości. II Republika to czas zmian politycznych, ekonomicznych i społecznych, które doprowadziły do stworzenia nowej mentalności oraz uznana praw kobiet. Jednakże, okres prosperity nie trwał długo i zakończył się wraz w roku 1936. Podczas Wojny Domowej, kobiety nie zajmowały się jednak domem, a przyjęły zadania określane jako „męskie” – walczyły na froncie, pracowały w fabrykach oraz przy naprawach pojazdów. Hiszpańska Wojna Domowa zakończyła się sukcesem partii konserwatywnej, a co za tym idzie nastąpił powrót do wartości opartych na wierze katolickiej i tradycji. Sytuację kobiet w okresie dyktatury idealnie odzwierciedla *Podręcznik dobrej żony* stworzony przez Kobięcą Sekcję Falangi, który nakazywał im posłuszeństwo wobec męża, nakreślał rolę w rodzinie oraz gloryfikował ignorancję względem ich potrzeb. Znalazły się w nim takie zasady jak:

1. Zawsze czekaj na niego z jego ulubionym daniem;
2. Odpocznij na 5 minut przed jego przyjazdem, żeby zastał Cię w zadbaną, przecież spędził cały dzień w pracy oglądając tylko mężczyzn;
3. Bądź łagodna i intrygująca -jednym z Twoich obowiązków jest odwrócenie jego uwagi od nużącego dnia w pracy;

4. Posprzątaj w domu – musi pozostać nieskazitelnie czysty;
5. Spraw, żeby poczuł się jak w raju – dbanie o jego wygodę da Ci ogromną satysfakcję;
6. Przygotuj dzieci na jego powrót przecież są jego oczkiem w głowie;
7. Zminimalizuj hałas – pomyśl o tym, z jakim hałasem musiał zmierzyć się podczas długiego dnia w pracy;
8. Pokaż, że jesteś szczęśliwa, żeby zrekompensować mu jego codzienne wysiłki;
9. Wysłuchaj go – nawet jeśli masz mu milion rzeczy do powiedzenia, nie są tak ważne jak to, co on chce powiedzieć;
10. Wczuj się w jego sytuację – nie narzekaj, gdy wraca do domu późno, gdy wychodzi rozerwać się bez Ciebie albo gdy nie wraca na całą noc;
11. Nie narzekaj – nie zajmuj jego głowy nic nieznaczącymi problemami [Primo de Rivera 1953].

Podręcznik dobrej żony kończył się zdaniem, które można uznać za podsumowanie jak były postrzegane hiszpańskie kobiety przez 36 lat – „Dobra żona zawsze wie, gdzie jej miejsce”. Sytuacja kobiet uległa poprawie dopiero pod koniec XX wieku wraz z uchwaleniem Konstytucji z roku 1977.

POSTMODERNIZM I MADRYCKA MOVIDA

Rok 1975 uznawany jest za rok przełomowy w historii Hiszpanii. Był to koniec dyktatury, otwarcie się na wpływy świata zewnętrznego, a także początek transformacji ustrojowej. Wraz ze śmiercią „caudillo” łączy się też kolejne zjawisko. Powszechna radość z wolności oraz otwarcie się kraju na wpływy ze świata zewnętrznego doprowadziły do liberalizacji na wielu płaszczyznach życia w postaci ruchu kontrkulturowego jakim była Madrycka Movida. Zmiany zaszły nie tylko w kulturze i sztuce, ale również w życiu społecznym. Wówczas zwrócono uwagę na wszelkie mniejszości zarówno te narodowe i etniczne takie jak Kraj Basków, ale również zaakceptowano społeczność LGBTQ+ oraz kobiety, które nieograniczone przez żadnego mężczyznę, zaczęły czerpać z życia pełnymi garściami oraz rozwijały się na płaszczyźnie zawodowej.

W książce *Madrycka Movida jako ruch kontrkulturowy*, Weronika Bryll-Roman nazywa członków movidy „pionierami hiszpańskiego postmodernizmu” [Bryl-Roman 2008: 101] i nie ma żadnej wątpliwości, że jest to słuszna uwaga. Postmodernizm można określić jako ruch społeczny, kulturalny i filozoficzny, który charakteryzuje się zerwaniem z ideałami modernizmu, głównie z tym co racjonalne. To czas wolności artystycznej, triumfu środków

masowego przekazu oraz dominacji kultury popularnej i konsumpcjonizmu. Jednym z głównych celów sztuki stała się prowokacja i zwrócenie uwagi odbiorców na tematy, które wcześniej znajdowały się na marginesie.

REŻYSER KOBIEC

Jednym z najbardziej znanych przedstawicieli postmodernizmu i Madryckiej Mowidy jest Pedro Almodóvar. Ceniony na całym świecie reżyser, w swojej twórczości przedstawia hiszpańską rzeczywistość, jednak poruszone problemy mają wymiar uniwersalny co pozwala widzom utożsamić się z bohaterami, a także zmusza do refleksji nad tematami tabu. Jego twórczość jest mieszanką różnych form artystycznych, a jego filmy zyskały miano 'almodrama' z uwagi na połączenie cech komedii romantycznej i melodramatu. Oryginalność dzieł zapewnia również zastosowanie *kampu*, którego mianem określana jest kategoria stylistyczna nadająca wartość, temu co jest w złym guście a także nienaturalne i wyolbrzymione. Innymi słowy, *kamp* to nic innego jak świadomy *kicz*. Charakterystyczna dla twórczości hiszpańskiego reżysera jest również opozycja tradycji i nowoczesności, wsi i miasta, przeszłości i teraźniejszości co daje możliwość krytycznej analizy społeczeństwa. Jednak Almodóvar znany jest głównie jako reżyser kobiet, ponieważ z niezwykłą precyzją potrafi pokazać ich świat z towarzyszącymi im emocjami i problemami. W swojej twórczości zrywa on z tradycyjnym modelem kobiety promowanym przez dyktaturę. Wykreowane przez niego postaci kobiece są silne, niezależne, chcą podejmować własne decyzje, a także wspierają się wzajemnie dzięki czemu są w stanie pokonywać wszelkie przeciwności losu. Warto dodać, że udział mężczyzn w filmografii Almodóvara jest znacznie ograniczony lub zostali oni przedstawieni na przekór charakterystycznym modelom społecznym celem podkreślenia negatywnych konstruktywów społecznych. Twórczość Almodóvara to wachlarz portretów matek, córek, singielek, prostytutek, gospodyń domowych, kobiet tradycyjnych i nowoczesnych. To, co je łączy, to siła do podejmowania własnych decyzji, ale również samotność, która jest konsekwencją niezależności. Warto również dodać, że kobiety u Almodóvara nie ograniczają się tylko do bohaterki filmowych. Charakterystycznym elementem kreacji artystycznej tego hiszpańskiego reżysera są również aktorki, które wcielają się w postaci. Do grupy „chicas de Almodóvar”, czyli dosłownie „dziewczyny Almodóvara” należą takie aktorki jak Carmen Maura, Victoria Abril, Cecilia Roth, Rossy de la Palma, czy Penelope Cruz.

PEPI, LUCI, BOM I INNE DZIEWCZYNY Z ULICY

Pepi, Luci, Bom i inne dziewczyny z ulicy (1980) to pierwszy film długometrażowy Pedro Almodovara, w którym bardzo widoczny jest wpływ Madryckiej Mowidy. Jest to historia trzech kobiet, których losy połączyła chęć zemsty. Film rozpoczyna się od sceny gwałtu na głównej bohaterce – Pepi (Carmen Maura), jednak nie zamierza ona zamykać się w sobie i rozpaczać, wręcz przeciwnie, chce walczyć o swoją godność. Już od tej pierwszej sceny można zauważać, że będziemy mieli do czynienia z dotychczas niespotykaną postawą kobiet. Pepi jest kobietą niezależną i wyzwoloną, mieszka sama i chce sama decydować o swoim losie. Nie godzi się też na wszelkie nadużycia ze strony mężczyzn. Postać Bom (Olvido Gara), skłonnej do wszelkiego rodzaju perwersji reprezentuje maskulinizacji, tego co kobiece. W prześmiewczy sposób zwraca również uwagę na negatywne cechy, które społeczeństwo narzuca mężczyznom takie jak siła czy dominacja. Przeciwnością dwóch poprzednich bohaterek jest Luci (Eva Siva), która wydaje się spełniać wszystkie przykazania z *Podręcznika dobrej żony*. Jednak kobieta ma też swoje drugie oblicze – chce od swojego związku czegoś więcej. Szukając spełnienia, posłuszna z pozoru kobieta okłamuje męża i wchodzi w masochistyczną relację z Bom, ponieważ potrzebuje być od kogoś zależna. Można powiedzieć, że jest to kobieta, która próbuje zmienić swój los na własną rękę i osiąga sukces bowiem pod koniec filmu wraca do męża, który w końcu spełnił jej oczekiwania bijąc ją do nieprzytomności. Cała sytuacja podkreśla, że decyzja o niezależności niesie za sobą ryzyko wykluczenia. W filmie, reżyser poddaje próbie pokazać jak krzywdzący jest stereotyp postrzegania kobiet jako „płci pięknej”. W tym celu włącza do fabuły ekscentryczny konkurs „Erekcje generalne”, mający na celu wysmianie idei klasycznych konkursów piękności postrzeganych jako uprzedmiotowienie kobiet.

KOBIETY NA SKRAJU ZAŁAMANIA NERWOWEGO

Pedro Almodovar poddaje analizie nie tylko zachowania, ale również psychikę kobiet. Z tych właśnie obserwacji powstał film *Kobiety na skraju załamania nerwowego* (1988), który opowiada historię porzuconej przez partnera Pepy (Carmen Marua), uwikłanej w zamach terrorystyczny Candeli [Maria Barranco], pseudo feministki Pauliny Morales (Kiti Manver) oraz przepełnionej chęcią zemsty Lucii (Julieta Serranp). Można powiedzieć, że wszystkie te kobiety osiągnęły w pewien sposób sukces – Pepa pracuje jako aktorka

dubbingowa, Candela przeprowadziła się do miasta i pracuje jako modelka, a Paulina realizuje się jako prawniczka. Mimo wszystko ich szczęście determinuje obecność mężczyzny – w tym przypadku, Ivana (Fernando Guillén). W filmie, mężczyźni zostali przedstawieni w opozycji do charakterystycznej postawy „macho”, co jest przyczyną załamania nerwowego u kobiet. Główna bohaterka, Pepa jest kobietą niezależną, która pracuje na własny rachunek i jest w stanie sama się utrzymać. Mimo to, utrata ukochanego doprowadza ją do rozpacz, a nawet frustracji, która rozwija się w trakcie filmu wraz z bezskutecznymi próbami dodzwonienia się do ukochanego. Tak samo dzieje się w przypadku Lucii, która z powodu odrzucenia trafia do szpitala psychiatrycznego. Skolei Candela, jak sama przyznaje była zbyt łatwowierna i wchodziła w relacje z mężczyznami, którzy decydowali o jej życiu. Pod koniec filmu, bohaterki jednoczą się przezwyciężając tym samym swoje słabości i pokazując, że szczęście kobiety nie zależy od żadnego mężczyzny.

WSZYSTKO O MOJEJ MATCE

Wszystko o mojej matce (1999) to film o zupełnie innym charakterze, który można scharakteryzować jako bardziej dojrzały i z całą pewnością znacznie oddalony od wpływu Madryckiej Mowidy. Almodovar skupia się w nim przede wszystkim na pokazaniu kobiety jako matki. Od wieków za podstawową rolę kobietą uznawana jest opieka i wychowanie dzieci. Rola, która na początku stawiała pozycję kobiety wyżej niż mężczyzny, uwięziła ją w przestrzeni domowej i sprawiła, że męskie zadania zostały uznane za ważniejsze. W filmie Almodovara rola matki nie ogranicza się tylko do jednego modelu, który od wieków promuje się jako jedyny właściwy. Wręcz przeciwnie, reżyser kreuje postaci matki samotnej, rodzonej, adopcyjnej, a nawet transseksualnej. Ponownie spotykamy się ze światem kobiet, z całą panoramą ich uczuć, emocji, a także problemów w którym mężczyźni wydają się być nieobecni. Manuela (Cecilia Roth) to samotna matka i pielęgniarka, której partner okazał się być transwestytą. Przeprowadziła się do Madrytu i próbuje zacząć życie od nowa, budując nową rodzinę, która daleka jest od tradycyjnego modelu. Jej życie zmienia się o 180 stopni, kiedy umiera jej ukochany syn Esteban (Eloy Azorín). Wówczas decyduje wrócić do Barcelony i odszukać jego ojca. Tam zostaje otoczona przez kobiety, które mają swój sposób na życie i nie boją się przeciwstawić normom społecznym. Transseksualna Agrado (Antonia San Juan) poświęciła wszystkie siły i zasoby, żeby stać się lepszą wersją samej siebie. Nie boi się mówić o swojej orientacji, a także drodze, którą przeszła, aby stać

się kobietą. Wszystkie postaci kobiece wykreowane na potrzeby tego filmu są więc samotne i wykluczone, ponieważ taka jest cena za wolność.

VOLVER

Obraz kobiety, jaki przedstawia w swojej twórczości Pedro Almodovar ewoluuje, jednak pewne schematy pozostają niezmiennie. Tak jak w poprzednich filmach, życie bohaterek *Volver* (2006) jest naznaczone przez decyzje mężczyzn. Jednak, mówimy już o kobietach niezwykle silnych, które są w stanie przejąć inicjatywę i walczyć o siebie. Kluczową postacią jest tu Raimunda (Penelope Cruz), która zamienia się w główną żywicielkę rodziny, przejmując tym samym obowiązki przypisane mężczyźnie. Jest kobietą przedsiębiorczą i kreatywną, która nie boi się wyzwiań. Jej przeszłość, również jest znacząca – bowiem miała w sobie siłę by wyprowadzić się z domu i uciec od ojca, który ją zgwałcił. Równie silna jest jej córka zarazem – Paula (Yohana Cabo), która zabija swojego oprawcę i tym samym nie dopuszcza do tego, żeby podzielić los swojej matki. Przeciwnieństwem głównej bohaterki jest jej siostra Sole (Lola Dueñas), która odczuwa pewnego rodzaju nostalgię za rodzinną wsią, gdzie kobiety są niewinne, posłuszne i brak im pewności do decydowania o sobie. Duże znaczenie ma tu również postać Irene (Carmen Maura), która uciekła się do symulacji śmierci i zdecydowała się na życie w postaci ducha, żeby chronić swój honor, co tylko pokazuje jej siłę do walki o samą siebie i sprzeciwienie się niesprawiedliwości. Bohaterki *Volver* to kobiety, które mają dość siły, żeby przetrwać najcięższe sytuacje dzięki wsparciu jakie wzajemnie sobie okazują.

MATKI RÓWNOLEGŁE

Najnowszy film hiszpańskiego reżysera znów obraca się wokół kobiet i znów na pierwszy plan wyłania się postać matki. Jednak w porównaniu do wcześniejszej twórczości Almodovara, postacie kobiece są tu najbardziej niezależne. Cała fabuła skupia się na życiu dwóch całkowicie różnych kobiet wywodzących się z całkowicie innych środowisk i znajdujących się na różnych etapach życia, których drogi spotykają się na porodówce. Po przelotnym romansie, pracująca jako fotograf Janis (Penelope Cruz) decyduje o byciu samotną matką, tak jak zdecydowały się na to jej babcia i matka. Jest to jej własna decyzja, o której informuje ojca dziecka i nie przyjmuje do wiadomości jego zdania, nie decyduje się także na aborcję, którą proponuje mężczyzna.

Ponadto, udaje jej się pogodzić pracę zawodową z samotnym wychowywaniem dziecka. Skolei Ana (Milena Smith) to zgwałcona nastolatka, kompletnie nieprzygotowana do roli matki. W jej przypadku, macierzyństwo i strata córki sprawiają, że z ograniczonej przez apodyktycznych rodziców nastolatki staje się dojrzałą kobietą, która bierze życie w swoje ręce. Macierzyństwo sprawia, że obie bohaterki zmieniają się, stają się pewniejsze siebie i mają więcej siły do walki z przeciwnościami losu. W filmie *Matki równoległe* (2021) jest jeszcze jedna ważna postać kobieca, naznaczona piętnem przeszłości. Chodzi o matkę Any, która po wielu latach zdecydowała się w końcu spełnić swoje marzenie o zostaniu aktorką, którego nie mogła zrealizować wcześniej, ponieważ jak wyznaje w rozmowie z Janis została zmuszona do ślubu i podporządkowania swojego życia rodzinie. Po latach decyduje się skorzystać z okazji, którą daje jej życie nie patrząc na innych. Decyduje się nawet zostawić córkę w najtrudniejszym dla niej momencie, czyli kiedy ta zostaje nastoletnią matką. Postawa matki Any może być odebrana zarówno pozytywnie, jak i negatywnie. Niektórzy stwierdzą, że postąpiła ona egoistycznie, natomiast inni dostrzegą w jej decyzji chęć bycia wzorem dla Any oraz pokazania jej, żeby walczyła o siebie. Historie trzech bohaterek najnowszej produkcji Almodovara dają nadzieję, że społeczeństwo jest gotowe na nowy model kobiety i zdaje się akceptować jej niezależność.

PODSUMOWANIE

Twórczość filmowa Pedro Almodovara oferuje bogaty zasób tematów społecznych, a także stanowi skrupulatną analizę społeczeństwa, stawiając w centrum zainteresowań kobiety. W tym celu przeciwstawia tradycję i nowoczesność zwracając szczególną uwagę na przełom, jaki miał miejsce w Hiszpanii po śmierci generała Francisco Franco. Wówczas, hiszpańskie społeczeństwo weszło w etap zmiany, a także z chęcią adaptowało zagraniczne wpływy co doprowadziło również do zmiany modelu kobiety. Reżyser perfekcyjnie pokazuje sytuację w jakiej znajduje się połowa społeczeństwa, a także potrafi wejść w kobiecy umysł i poddać analizie towarzyszące kobietom emocje i zmartwienia. Podsumowując, bohaterki Almodovara to przede wszystkim kobiety niezależne i w pewien sposób wykluczone ze społeczeństwa a także znajdujące się na jego marginesie. Ewolują wraz z hiszpańskim społeczeństwem a także w trakcie samego filmu. Co więcej reżyser przedstawia postaci kobiece jako swego rodzaju karykaturę rzeczywistości dzięki czemu skutecznie zwraca uwagę na problemy mniejszości. Wraz z upływem czasu jego bohaterki

zyskują co raz większą autonomię jednak zawsze pozostają zależne od mężczyzn. W połowie XX wieku Simone de Beauvoir napisała słowa, które pomimo upływu tylu lat nadal mogą stanowić opis dzisiejszego świata:

nie można jednak sądzić, że prawo do głosu i praca dają całkowitą emancypację: praca nie jest dziś wolnością. Struktura społeczna nie została znacząco zmieniona przez przemiany kobiecej sytuacji. Świat, od zawsze należący do mężczyzn, wciąż utrzymuje formę, jaką mu nadali [Frankowska 2020].

Pomimo to, twórczość Pedro Almodovara a także wydarzenia mające miejsce w obecnym czasie, dają nadzieję na to, że kobietom uda uwolnić się od stygmatyzacji, a społeczeństwo uzna je za równe mężczyznom.

BIBLIOGRAFIA

- Bryll-Roman, W., 2008, *Madrycka Movida jako ruch kontrkulturowy*, Poznań.
- Burzyńska A, Markowski M. P., 2006, *XIII. Gender i queer*, [w:] A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie Literatury XX wieku*, Kraków, s. 443.
- Citko K., 2007, *Duchowy kryzys bolesnej samotności: Kobiety na skraju załamania nerwowego, Kwiat mego sekretu, Volver – siła emocji negatywnych, emocje kobiece*, [w:] K. Citko, *Filmowy świat Pedra Almodóvara. Uniwersum emocji*, Białystok, s. 341-403.
- Mazierska E., 2007, *Słoneczne kino Almodóvara*, Gdańsk
- Poyato Sánchez P., 2015, *El cine de Almodovar. Poética de lo «trans»*, Sevilla.
- Strauss F., 2003, *Almodovar. Rozmowy*, tł. O. Hedemann, Izabelin.
- Wójtewicz A., 2017, *Kobiety w przestrzeni dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. Rekapitulacja*, Toruń.

Źródła internetowe:

- Frankowska A., 2020, *10 cytatów inspirujących kobiet, które nie bały się mówić o sile płci przeciwnej!*, <https://viva.pl/styl-zycia/10-cytatow-inspirujacych-kobiet-ktore-nie-baly-sie-mowic-o-sile-plci-przeciwnej-35405-r3/> [dostęp: 19.11.2022].
- Primo de Rivera P., 1953, *“Guía de la buena esposa: 11 reglas para mantener a tu marido feliz”*, <https://www.chicagotribune.com/hoy/ct-hoy-8035814-la-paradoja-de-la-guia-de-la-buena-esposa-fotos-photogallery.html> [dostęp: 02.11.2022].

Analysis of selected female characters and their evolution in Pedro Almodovar's cinema

Summary: The topic of the women and how they are perceived by society is extremely relevant nowadays. In times of widespread tolerance and acceptance of all kinds of differences, this social group still experiences discrimination and stigmatisation. Over the years, the vision of women has changed and is still changing as it is influenced by historical events as well as social and cultural aspects. In this article, I would like to focus on the changes in Spanish society's perception of women that can be seen in Pedro Almodovar's filmography. By means of a comparative analysis of selected characters created by the Spanish 'women's director', I will try to show the two extreme images he creates in his work reflecting the Spanish reality. Finally, I will try to answer the question of whether it is possible to break stereotypes and speak of women's total independence.

Słowa kluczowe: kobiety, feminizm, kino, społeczeństwo

Piotr Sieńko

Uniwersytet WSB Merito Bydgoszcz

ORCID: 0000-0003-0041-7757

e-mail: piotr.sienko@bydgoszcz.merito.pl

Feministyczne badania nad muzyką i ich polska perspektywa

Streszczenie: Niniejszy artykuł poświęcono perspektywie feministycznej w badaniach nad utworami współczesnych polskich artystek zaangażowanych w wyzwolenie kobiet. W tym celu zdefiniowano i scharakteryzowane podstawowe pojęcia, które pozwalają na prowadzenie badań w zakresie krytyki feministycznej. Pokróćce odniesiono się do historycznego statusu Polek i ich aktywności literackiej. Przypomniano także przełomowy esej Héléne Cixous, co podkreśliło jego wagę dla teorii feministycznych i pozwoliło na dalsze rozważania w interesującej nas tutaj perspektywie. Powołano się również na inne autorki myśli zachodniej, które wpłynęły na rozwój badań krytycznoliterackich, jak chociażby Virginię Woolf. Te rozważania skierowały mnie do pojęcia sztuki kobiet i scharakteryzowania przyjmowania niemęskocentrycznej perspektywy w badaniach nad twórczością muzyczną. W artykule zaznaczono też, że działalność artystek nierzadko wiązała się z aktywizmem ulicznym i innymi formami sprzeciwu wobec ucisku kobiet. Zarysowano także podstawowe koncepcje i narzędzia badawcze w krytyce feministycznej, przydatne w interpretacjach tekstów artystek zaangażowanych w dążenia emancypacyjne. Wreszcie scharakteryzowano twórczość wybranych polskich twórczyń, gdzie prócz krótkiego opisu ich działalności, skupiono się na uchwytceniu różnorodności reprezentowanej przez autorki.

Słowa kluczowe: sztuka kobiet, feminizm, krytyka feministyczna, artystka muzyka zaangażowana

WPROWADZENIE

Nieuwzględnianie kobiecych dokonań, wykreślanie kobiet z historii świata ma swoją bogatą tradycję. Z pewnością udałoby się wymienić wiele

czynników, powodujących ten stan rzeczy. Natomiast tym najbardziej ogólnym, spajającym wszystkie jego składowe, jest patriarchalny system władzy. Oparto go na wyższości mężczyzn nad kobietami, którzy mogą kontrolować ich płodność, a patriarchalna kultura charakteryzuje się m.in. deprecjonowaniem i marginalizowaniem doświadczeń kobiet oraz przyzwoleniem na przemoc wobec nich [Czarnaacka 2014]. Dzięki temu dla mężczyzn zarezerwowano sferę publiczną, czyli miejsce pozwalające na wyrażanie siebie, przedstawianie swoich myśli, odkrywanie przekonań, uczenie się poprzez intelektualne starcia. Brak dostępu do tej przestrzeni spowodował wykluczenie kobiet, a jak wskazuje Edwin Ardener – „kobiety tworzą grupę pozbawioną głosu, niemą” [Showalter 1993].

Warto więc odwołać się do jednej z podstawowych maksym feminizmu radykalnego – „prywatne jest polityczne/publiczne” [Heywood 2007]. Kulturowany przez wieki tradycyjny model rodziny stanowił niepodważalne prawo akceptowalne przez lwią część społeczeństwa. Kobiety więc wpełniono do sfery prywatnej i narzucono im męskocentryczną perspektywę, wobec której ich obowiązki związane były z codzienną, niezauważalną, niepłatną pracą domową. Nie było w niej miejsca na doksztalcanie się, realizowanie swoich pasji, marzeń. Obwarowania legislacyjne w tej materii mówiły dość jednoznacznie, że kobieta nie dorównuje intelektualnie mężczyźnie. Ponadto w nienaukowy sposób tłumaczono, że prawo do kształcenia się jest im po prostu niepotrzebne. W związku z tym samo określenie kobieta, kobiecość itp. sugeruje pewne skojarzenia, iż mówimy o czymś/kimś mniej ważnym. Jednak w latach 60. w przestrzeni akademickiej coraz mocniej postulowało się prowadzenie badań, które miałyby włączyć w badania perspektywę kobiet [Bieńkowska 2011]. Celem przyjęcia nowej optyki była próba przededefiniowania patriarchalnej kultury. Mimo to ustalenia myślicielek zajmujących się tym nurtem wykazują jednoznacznie, że słuszna praca ruchów kobiecych nie zawsze przynosi zamierzony efekt, a nierzadko progresywne zmiany obarczone są *backlashem* [Faludi 2013].

Przyglądając się debacie publicznej, politycznej czy performansom artystycznym, ale przede wszystkim sytuacji kobiet polskich, uznałem za potrzebne sprawdzenie położenia kobiet-twórczyń. Bowiem jak powszechnie wiadomo sztuka daje nieograniczone możliwości w wyrażaniu siebie, pragnień, marzeń. Wobec powyższego staje się zasadne postawienie pytania czy szanse na to są równe dla wszystkich, bez różnicy płci.

RÓŻNE DROGI DO WYZWOLENIA

Polki wypracowały sobie prawa wyborcze w 1918 roku [Ustawa 1921], a pierwsze kobiety pojawiły się na Uniwersytecie Jagiellońskim w 1894 roku [Kolbuszewska 2017]. Praca polskich emancypantek pozwoliła kobietom stosunkowo szybko względem innych krajów uczęszczać do szkół, zdobywać wykształcenie czy stopnie naukowe. Jednak nie rozwiązało to wszystkich problemów. Tutaj jako przykład może posłużyć to, że nadal nie pozwalano im na pewne zachowania w miejscach publicznych, które zarezerwowano dla mężczyzn. Jedną z pisarek, która postulowała poluzowanie obyczajów i dążenie do emancypacji była Kazimiera Bujwidowa. Działaczka w 1909 roku opublikowała *Czy kobieta powinna mieć te same prawa, co mężczyzna?*. W broszurze sporządziła m.in. spis maksym, którymi jej zdaniem powinna kierować się „Każda uświadomiona kobieta”. Wymieniono tam, chociażby całkowite równouprawnienie płci, zniesienie barier wykluczających perspektywę kobiet w przestrzeni publicznej, a także podniesiono kwestie ekonomiczne [Bujwidowa 1909].

Powyższe objaśnienia pokrótce tłumaczą, dlaczego kobiety nie dysponowały narzędziami do swobodnego tworzenia sztuki. Jednak trzeba przypomnieć, że najpewniej zdarzały się przypadki, że publikowały one nawet w wiekach dawnych. Część badaczek twierdzi, że już w średniowieczu możemy odnotować przypadek kobiecego pisarstwa – drugą połowę XI wieku wskazuje się jako datę napisania modlitewnika Gertrudy Mieszkówny [Borkowska, Czermińska, Phillips 2000]. Nie świadczy to jednak, że twórczość kobiet możemy uznać za wystarczająco dowartościowaną. Do wyżej wspomnianych już nierówności w obszarze edukacji, ekonomii czy dostępu do kultury, trzeba dodać tradycyjny podział na role społeczno-kulturowych, który w gorszej pozycji stawia kobiety. Dlatego też zaczęto szukać odpowiednich sposobów na umiejętne wyrażanie siebie, zaprezentowanie autorskiej, kobiecej perspektywy. Jedną z najciekawszych strategii zaproponowała francuska filozofka Hélène Cixous:

Będę mówić o pisarstwie kobiecym [...] Chodzi o to żeby kobieta wreszcie siebie napisała: musi zacząć pisać o kobiecie i wprowadzić kobiety w świat pisma, z którego zostały wyparte z taką samą gwałtownością, jak i z odczuwania swoich ciał; z tych samych powodów, tym samym prawem i w tym samym śmiertelnościowym celu. Kobieta musi sama, własnym wysiłkiem, wstąpić w tekst – jak w świat i w historię [Cixous 1993: 147].

Można stwierdzić, że esej z 1975 roku miał na celu otwarcie nowego nurtu w sztuce kobiet ogólnie. Autorka pragnie odciąć się od męskocentrycznej optyki, uznanej za racjonalną i obiektywną. W jej miejsce proponuje alternatywy, nienormatywny świat kobiecych emocji, pragnień, dokonań i przeżyć, które miałyby być wyrażane poprzez użycie pióra. Ponadto w tekście postulowała wyrwanie się ze ścisłych ram gatunkowych, ograniczeń i skupienie się na szczęściu i dostarczaniu pozytywnej energii sobie i czytelnikom. Cixous, korzystając z figury tytułowej Meduzy, zobrazowała męski strach przed otwarciem się na kobiecość oraz siłę z nią związaną. Zauważyć też należy kolejną kwestię, w której model zaproponowany przez francuską feministkę odróżnił się od uznanego za normatywny. Poniekąd Cixous nie chciała dzielić twórczyń i twórców pod względem płci biologicznej. Domagała się bowiem wędrówki po warstwach ludzkiej psychiki oraz przyzwolenia na przewrotne podejście do sztuki [Nasiłowska 2014].

Przytoczony wyżej manifest otworzył nową drogę do uwolnienia emocji kobiet. Pokazał także nurt myślenia, dzięki któremu wskazano artystkom możliwość wyzwolenia się z „pozieleniałych średniowiecznych kajdan ascetyzmu” [Nałkowska 1907]. Natomiast postać badaczki spowodowała, że myśl feministyczną zaczęto uwzględniać jako propozycję naukową [Szopa 2017]. Tego faktu nie powinno jednak wiązać się z końcem mizoginistycznego podejścia do studiów kobiecych czy dylematów teoretycznych. Dlatego też pisząc o krytyce feministycznej trzeba wyróżnić podejście ginokrytyczne, bowiem skupia się ono na kwestiach tożsamościowych. W związku z tym ta optyka za główny cel ustanowiła poszukiwanie autorek nieodkrytych, zapomnianych, a ponadto interpretacje dzieł z perspektywy uwzględniającej problemy kobiet [Tarkowski 2014].

Mimo to, że na przestrzeni dziejów ruchy kobiece organizowały się z różnym natężeniem, a kobiety mówiąc najogólniej, zdobywały kolejne prawa, to nadal nie o przeorganizowano systemu na bardziej sprawiedliwy i dostępny dla grup marginalizowanych. Feministki wielokrotnie podkreślały, iż ewolucja legislacyjna nie zapewniła rzeczywistej izonomii [Bednarczyk 2013]. Poza tym błędne metodologicznie byłoby założenie, że każda postępową zmianą prawną wpłynie niezwłocznie i pozytywnie na kwestie obyczajowe, kulturowe czy światopoglądowe.

Odwzorowaniem opisanego powyżej modelu społecznego wykluczenia jest sztuka kobiet. Mimo że prąd emancypacyjny w wiekach XIX i XX był coraz silniejszy, to różnice, takie jak brak reprezentacji kobiet w gremiach decyzyjnych, niesłyszalność kobiecej perspektywy w debacie publicznej [Janion

2003], czy wreszcie feminizacja biedy [Desperak, Rek-Woźniak 2014] stanowiły zaporę, której prawo nie było w stanie przezwyciężyć. Virginia Woolf uznała, że dla kobiety-pisarki najistotniejszym elementem wpływającym bezpośrednio na jej niezależność twórczą okazuje się ostatni z wymienionych problemów. Autorka w eseju *Własny Pokój* podejmuje tematykę pisarstwa kobiecego i analizuje je z kilku perspektyw: historycznej, społecznej, psychologicznej. Dochodzi w nim do wniosków, że samostanowienie w zakresie finansów jest ważniejsza od praw wyborczych kobiet. Biorąc pod uwagę podejmowaną tu kwestię uprawiania sztuki przez kobiety, Angielka argumentuje, że pisarki nie mogą pozwolić sobie na pełną swobodę, autonomię przez brak dóbr materialnych. Natomiast samo próba podjęcia tworzenia kultury przez kobietę skazuje je na ostracyzm społeczny i kpinę ze strony krytyków literackich, profesorów czy biskupów [Gajewska 2014]. Pisarka w jednym z fragmentów zaznaczyła:

[...] wartości istotne dla kobiet bynajmniej nie pokrywają się z tymi, którym rangę ważności nadała płęć przeciwna. Rzecz, sama w sobie, naturalna. Niemiej jednak, w rzeczywistości panują wartości męskie. Z grubsza mówiąc, sport i futbol uchodzą za rzeczy „ważne”, zaś upodobanie do strojów i mód uważane jest za „głupstwo”. I ten układ wartości nieuchronnie przenika z życia do literatury. Krytyk uznaje książkę za ważną, ponieważ książka traktuje o wojnie. Inną natomiast określa mianem błahej, ponieważ opowiada o przeżyciach kobiet [...] [Woolf 2002: 93].

FEMINISTYCZNA PERSPEKTYWA BADAWCZA

Na lata 60. datuje się powstanie krytyki feministycznej, a badaczki od początku współpracowały z ruchami kobiecymi. Nurt ten do reinterpretowania świata podchodzi interdyscyplinarnie i zajmuje się takimi pojęciami jak płęć społeczno-kulturowa (gender) oraz seksualność, co ważne nie wyklucza tekstów mężczyzn [Filipowicz 2001]. Na przestrzeni lat myśl feministyczna ewoluowała i oprócz takich pojęć jak: polityka seksualna czy ginokrytyka możemy wyróżnić inne dziedziny z zakresu szeroko pojętej sztuki, jak chociażby teatr, media, film. Ponadto feminizm otworzył się także na inne różnice, a nie jak dawniej tylko płciowe. Badaczki zajęły się więc kwestiami związanymi z klasą, rasą, religią, etnicznością itd. [Kłosińska 2014]. Wobec tego widzimy, że zaproponowana metoda wychodzi poza granice tradycyjnego uprawiania nauki. Różnorodność w formie badań nad sztuką w ujęciu

feministycznym obrazuje wielogatunkowość i kreatywność, którą niesie za sobą omawiana optyka. Fakt ten uwypuklają naukowczynie i większość z nich jest zgodna co do tego, że nie powinno się narzucać jednego sposobu uprawiania badań krytycznych. Feministyczna historia sztuki wzięła się więc m.in. z niezgody na dyskryminację i marginalizowanie dorobku artystycznego kobiet [Kowalczyk 2014].

Sztuka kobiet, by wreszcie oddać jej należne miejsce, potrzebowała realnego buntu. Organizacji zabiegającej o widzialność artystek, która wskazywałaby fallogocentryzm. To pojęcie według Filipa Pierzchalskiego oznacza:

ukrytą u podstawy kultury uniwersalizację tego, co męskie, stłumienie kobiecego głosu, reprezentacji, istnienia. [...] stanowi rdzeń współczesnej kultury, gdzie praktyki kulturowe „wtłaczają” kobiety w dane ramy oraz rytuały postępowania, postrzegania życia; gdzie nie ma możliwości wyjścia „poza” określony wzorzec kulturowy; gdzie to, co „kobiece” w patriarchalnym rozumieniu jest tak silnie zakorzenione w społeczeństwie, że staje się jedynym miarodajnym wyznacznikiem dla całej zbiorowości [Pierzchalski 2011: 29].

Ponadto miała ona uwypuklać inne, dotychczas skutecznie zagłuszone podejście do problemów społecznych; więc ten termin jest niebywale istotny, jeżeli chcemy nieco szerzej zapoznać się ze sztuką kobiet, a szczególnie z twórczością muzyczek.

FEMINIZM, SZTUKA, AKTYWIZM

Na lata 60. XX wieku datuje się utworzenie ruchu, który ideały feministyczne wyrażał poprzez sztukę [Pierzchalski 2011]. Zespoły muzyczne z nim się identyfikujące w swych założeniach miały nie tylko doprowadzenie do uwytatnienia kobiecej perspektywy, zaprezentowania różnych form kobiecości czy doświadczeń wiążących się z byciem kobietą. Feministki walczące o możliwość artystycznego wyrażania chciały zrewolucjonizować świata sztuki [Dziamski 1995]. Zakładano, że realizacja celu będzie możliwa poprzez przekształcenie relacji na linii sztuka-społeczeństwo, a więc dążono do zmiany jej definicji i w ten sposób chciano wypracować nowe pojęcie sztuki. Działanie miało swój szerszy kontekst, bowiem głównym pragnieniem aktywistek była feministyczna rewolucja. Miała ona doprowadzić do podniesienia poziomu świadomości kobiet i ewolucji ruchów kobiecych. Z pewnością lata 60. i podejmowanie inicjatyw równościowych w tym okresie zapoczątkowały pewną przemianę oraz stanowiły fundament dla dalszych działań prokobietczych

w zakresie sztuki [Dziamski 1995]. Ten prąd emancypacyjny miał przynajmniej jeden spójny argument – zgadzał się, że droga ku równouprawnieniu musi wiązać się z reorganizacją powszechnych wzorców kulturowych. Dlatego też organizacje działające na rzecz praw kobiet podnosiły różnorodną tematykę. Ruch Wyzwolenia Kobiet podejmował m.in. kwestię osób nieheteronormatywnych, Radykalne Kobiety przeciwstawiały się wyborom Miss Ameryka, natomiast Czarownice w swoich manifestach mówił o niezwykłości kobiet i tym, że konserwatywne role nie pozwalają na wyzwolenie, swobodę ludzi – również mężczyzn [Jawłowska 1975].

Wobec powyższego warto wyróżnić grupę Women Artists in Revolution (W.A.R.), założoną w 1969 roku przez Nancy Spero i Juliett Gordon. Działalność kobiet utożsamia się z feminizmem radykalnym, przeciwstawiały się one dyskryminacji ze względu na płeć w sztuce. Aktywistki zorganizowały demonstrację, podczas której okupowały muzeum w trakcie otwierania ekspozycji oraz rozrzuciły nieugotowane jajka i opakowania tampaxów. Jednym z żądań było zwiększenie liczby kobiet do 50% w przeglądzie sztuki amerykańskiej – Whitney Museum. Postulat nie został zrealizowany, natomiast udało się doprowadzić do zwiększenia udziału kobiet z 5% do około 20% podczas następnej ekspozycji. Zdaniem Luccy Lippard większym sukcesem niż przytoczone statystyki było pochylenie się nad problemem wykluczania kobiet-artystek. Opisana demonstracja to początek ulicznych działań na rzecz wyzwolenia twórczyni sztuki. Podjęły one m.in. takie czynności jak: sprzeciw w związku z nieuwzględnieniem kobiet w pokazie „Art and Technology” w 1970 roku, w 1971 roku odbyła się pikiet w Waszyngtonie, gdzie na wystawie w Corcoran Gallery uczestniczyło 22. mężczyzn i ani jedna kobieta, a rok później Museum of Modern Art musiało mierzyć się z atakami feministek [Dziamski 1995].

Jak już zostało wspomniane ruch kobiecy, w tym artystyczny to twór niejednorodny [Ślęczka 1999], co pozwala na uchwycenie różnorodnych form ucisku. Dlatego też dyskryminacja ze względu na płeć czy orientację psychoseksualną nie były jedynymi przesłankami do społecznego zaangażowania artystek. Omawiany okres to także czas buntu osób czarnoskórych. W tę kwestię angażowała się, chociażby Nina Simone. Artystka w swoich utworach podkreślała różnice rasowe, ale także uwydatniała problem kobiet, biedy i systemowego ucisku [Pierzchalski 2012]. W jednej z piosenek, o jednoznacznym tytule – *Mississippi Goddam*, opowiada o doświadczeniach osób czarnoskórych i stanowczo krytykuje stany, w których panuje wszechobecny rasizm [Jaczyński 2015]. W analizach zaznacza się, że za narodziny W.A.R.

oraz demonstrację w Whitney Museum uważa się datę powstania sztuki feministycznej [Dziamski 1995].

TEORETYCZNE FUNDAMENTY KRYTYKI FEMINISTYCZNEJ

Prócz obszarów już poruszonych, jak np. wykreślanie kobiet-twórczyń, a zatem ich doświadczeń i perspektyw, warto uwypuklić uprzedmiotowienie kobiety-modelki, muzy, czy pierwowzoru. Mam na myśli kobiece akty. Badaczki feministyczne wykazały, że nierzadko stanowiły one wyraz pogardy i szowinizmu względem kobiet. Tę optykę nazwano „estetyczną męską ideologią”, która kobietę poddaje ocenie wobec „męskich wzorców piękna” [Pierchalski 2011]. Krytyczki sztuki zajęły się uwydatnieniem tego, że hegemonia mężczyzn to pewna nieprzerwana tradycja obecna w dziejach kultury od zarańcia dziejów. W starożytności akt stanowił rodzaj sztuki zarezerwowany dla mężczyzn. To ich ciała przedstawiano i uwypuklano w ten sposób ideał boga, herosa czy obrońcy. Kobieta widziana jako istotę słabą, a jej ciało uznano za powłóczyście i jednorodne. Jednak warto uwydatnić, że nie tylko w czasach dawnych akt stanowił rodzaj sztuki wykluczającej. Jedną z pierwszych artystek, która przeciwstawiła się tzw. zakazowi spojrzenia była Artemisia Gentileschi, a twórcynie feministyczne podjęły ten temat szerzej dopiero w latach 70. [Kowalczyk 2014]. W związku z tym trzeba odwołać się do Cornellii Klinger. Filozofka, analizując męską hegemonię, wykazała trzy podstawowe elementy:

- sztuka przedstawia fakty znane i akceptowane przez społeczeństwo, co ich powoduje uniwersalizację. Historia opowiada jedynie męskocentryczną optykę, co wpływa także na naukę;
- patriarchalna kultura wymazująca tematy ważne dla kobiet przyczyniła się do rozpowszechnienia fallogocentryzmu. Uważa się bowiem, że termin „człowiek” to określenie neutralne płciowo, które uwzględnia wszystkie płcie. Jednak poprzez przedstawienie jedynie mężczyzny doświadczeń, powoduje egocentryczny osąd estetyczny, w którym za podmiot uznano mężczyzn;
- „koncepcja geniuszu” odnosząca się do tego, że wszystko, co związane z władzą w zakresie sztuki utożsamiano z mężczyzną (producentem, wytwórcą). Artystę-mężczyznę identyfikowano z równoznacznikiem doskonałości i mistrzostwa, natomiast kobietę i jej sztukę odczytywano jako pewien odtwórczy i nieoryginalny element [Pierchalski 2011].

Patriarchalna kultura powoduje, że wraz z naszym ciałem zostajemy zdefiniowani jako ludzie – płeć, rasa, seksualność i inne podziały. Umieszczono nas więc w relacji władzy, gdzie silny wpływ na nasze położenie w hierarchii społecznej ma cielesność, która świadczy o ludzkiej tożsamości. Mamy więc do czynienia z „mechanizmem zniewalania ciał” [Kowalczyk 2002]. Ten problem podjął Michel Foucault, szeroko opisując strategie przejmowania kontroli nad ciałem:

Może być uzyskane bezpośrednio, fizycznie, przez użycie siły przeciw sile, dotyczyć elementów fizycznych, ale jednak nie być gwałtem. Może być zamierzone, zorganizowane, technicznie przemyślane, może być subtelne, nie odwoływać się do broni ani terroru, a jednak mieć charakter fizyczny [Kowalczyk 2002 16].

Fundamentem poskramiania, osławiania czy przygłuszania jest spojrzenie – dzięki niemu jednostka zostaje opanowana i nie wiadomo, w którym momencie staje się zakładniczką systemu [Kowalczyk 2002]. W takim ujęciu męski wzrok może spowodować poczucie dyskomfortu, strachu, a nawet stanowić usankcjonowanie patriarchalnej władzy [Kłosińska 1999].

Z pewnością pojawienie się i zaistnienie w szerszym odbiorze sztuki krytycznej, w tym feministycznej, spowodowało otwarcie na wartości inne niż walory estetyczne. Artystki coraz śmielej poruszały tematykę społeczną, co łączy się z pytaniami o tożsamość i podnoszenie sfer tabu. Dzięki takim zabiegom oddalono się od formułowania wizerunków uniwersalnych. Działania feministek doprowadziły do tego, że sztuka stała się niejednoznaczna, dopuszczono więc do różnorodności jej interpretowania. Tradycyjna krytyka sztuki nie dopuszczała części dzieł – nie uznawała ich za warte pochylecia się nad nimi, a także poprzez odejście od zwyczajowych analiz zwrócono uwagę na wytwory kultury popularnej: filmy, programy telewizyjne. Warto zaznaczyć, że „nowe otwarcie” umożliwiło interpretację kanonu z innej optyki, bowiem zaczęto zadawać pytania o kulturę [Kowalczyk 2002]. Izabela Kowalczyk powiązała narodziny sztuki krytycznej z początkiem dyskusji na temat dziedzin, które wykluczały system władzy:

[...] to, co istnieje poza normą, co przeczy powszechnie uznanym wzorcom i podważa zasady porządku społecznego zostaje albo włączone w dyskurs wiedzy i patologii, albo też zepchnięte w sferę milczenia. Władza marginalizuje i spycha w obszar prywatny to wszystko, co odbiega od społecznie akceptowalnych norm i podziałów [Kowalczyk 2002: 24].

Przy czym „systemu władzy” nie należy rozumieć tylko poprzez władzę polityczną jako taką. Władza znaczy tutaj także stereotypy, wzorce kulturowe – choć często wszystkie te czynniki łączą się ze sobą. Aby całościowo opisać dominację, należy także odwołać się do religii, która wyznacza, decyduje o zakazach oraz tworzy społeczne podziały, ustanawia granice. Opisane mechanizmy zazwyczaj odnoszą się do ludzkiego ciała, co rzutuje na system języka oraz powoduje odrzucenie inności [Kowalczyk 2002].

Ciało stanowi jeden z ważniejszych terminów w teorii feministycznej ogólnej i co ciekawe podejście do ciała kobiecego ewoluowało na przestrzeni wieków, ale to nie zawsze artystki decydowały o tym, w jakim kierunku powinny iść jego interpretacje [Świerkosz 2008]. Wobec tego badaczki feministyczne uznały, że stanowi ono pewną utopię, mit, wytwór patriarchalnego społeczeństwa. Ponadto już w starożytności istniało silne powiązanie ciała kobiecego z możliwościami prokreacyjnymi. Sądzono, że funkcjonuje w nim samoistne zwierzę – macica, która powodowała histerię. W związku z tym uważano je za niekształtne. Jeżeli mowa o biologii, to warto wyróżnić miesiączkę. Nauczano bowiem, że menstruacja coś obrzydliwego, co może spowodować niebezpieczeństwo. Wobec tego ciekawe okazuje się, że wręcz przeciwnie wartościowano spermę [Bakke 2014]. Nie dziwi więc, że artystki, pisarki, malarki i inne twórczynie sztuki w swych pracach odwołują się do tejże tematyki, nierzadko rozprawiając się z kulturowymi mitami i odczytując symbole na nowo [Andrea F. De Carlo 2017].

Problematykę dotyczącą cielesności omawia także Magdalena Środa, chociaż robi to z nieco innej perspektywy. Filozofka zaznacza, że „cielesność jest w tej kulturze najważniejszą determinantą kobiety” [Środa 2009]. Z pewnością ta diagnoza niewiele różni się od przytoczonych już myśli innych autorek. Natomiast filozofka zwraca uwagę na inne implikacje związane z byciem kobietą. Mianowicie szeroko pisze o wycisku reprodukcyjnym jako jedynej możliwej drodze do przetrwania gatunku ludzkiego. Ponadto interpretuje to, w jaki sposób kultura wykorzystuje wizerunek kobiety i wyróżnia:

- obraz kobiety jako laleczki – nie tylko w rozumieniu ideału piękna, młodej istoty z odsłoniętymi pięknymi pośladkami, biustem itd., podaje przykłady reklam, które wprost opisują kobietę jako zabawkę;
- drugim typem kobiety jest „istota domowa” – ten model charakterystyczny dla osoby, która potrafi poradzić sobie z „kobiecyymi” obowiązkami (pranie, gotowanie, sprzątanie itd.), natomiast jeżeli potrzebuje pomocy np. przy naprawie pralki niezbędna staje się pomoc eksperta, którym zazwyczaj jest mężczyzna;

- ostatni model to obraz kobiety spełnionej – matka, bizneswomen, z perfekcyjną sylwetką. Jak sądzi badaczka, przez taki wizerunek kobiety również ocenia się ją przez pryzmat wyglądu. Na zasadzie, że jeżeli marzysz o karierze, najpierw skup się na obowiązkach domowych i zadbaniu o idealny wygląd [Środa 2009].

TEKST JAKO FORMA SPRZECIWU

Wobec powyższego widzimy, że teksty kultury stały się nie tylko sztuką rozumianą tradycyjnie. Części z nich nie można już interpretować bez szerszego kontekstu społeczno-politycznego, bowiem niektóre artystki zwróciły się ku rozumieniu twórczości jako pewnych form manifestu. Różnice pomiędzy tymi dwoma podejściami zaczęły być coraz mniej widoczne. Sprawia to wrażenie, że nowe sposoby uprawiania sztuki stały się coraz bardziej powszechne i akceptowalne. Niestabilna sytuacja społeczna związana z nierównościami ekonomicznymi, wzmożonymi działaniami wojennymi i innymi kryzysami, spowodowała inspirację w twórczości artystek zaangażowanych. Wdrożyły one strategię „walki słowem”, czyli pisania protest songów, dzięki którym sprzeciwiały się różnorodnie rozumianym niesprawiedliwościom [Pierzchalski 2011].

W latach 60. i 70. muzyka stała się fundamentem, na którym środowiska prokobiece budowały swój kapitał. Artystki korzystały z zagadnień wypracowanych przez teoretyczki feministyczne, jak np. *Mistyka kobiecości* Betty Friedan czy nieco później *Przymusowa heteroseksualność a egzystencja lesbijska* (1980 r.) Adrienne Rich. Odwoływano się także do trudności spotykających kobiet na co dzień: nieodpłatność pracy domowej, „szklany sufit”, nierówności społeczno-ekonomiczne, czy wreszcie kwestie dotyczące praw reprodukcyjnych, takich jak brak dostępu do legalnej aborcji oraz antykoncepcji, a także braku poczucia bezpieczeństwa w miejscach publicznych [Marcus 2022].

Zaangażowanie artystek i nowy sposób uprawiania sztuki wpłynęły także na rynek muzyczny. Taki stan rzeczy sprzyjał procesowi otwierania się wydawnictw na innowacyjne postawy autorek, ale też spowodował pojawienie się takich oficyn, jak chociażby Famme Records, które umożliwiły promocję idei feministycznych [Pierzchalski 2011]. Warto wskazać jeden z powodów wzrostu popularności twórczości artystek. Zdecydowały się one skorzystać ze swoich codziennych doświadczeń, o których wspomniano wyżej. Dzięki temu zabiegowi udało się im stworzyć więź z innymi obywatelkami świata, bowiem w dużej mierze poruszały problematykę ponadnarodową.

Dzięki temu twórczynie nawiązujące do „spraw kobiet” realizowały jeden z najważniejszych postulatów ruchów feministycznych, czyli siostrzeństwo. Idea, którą silnie akcentowano w drugiej fali feminizmu, polega na wspólnotowości i solidarności kobiet. Warto odnotować, że nie tylko muzyczki podnoszą kwestię kobiecej więzi, bowiem z tą myślą identyfikują się również inne artystki, jak chociażby kuratorki. Za jedną z nich można uznać Joannę Sokołowską, która zaprezentowała wystawę *Wszyscy ludzie będą siostrami* w łódzkim Muzeum Sztuk [Borys 2015].

Filip Pierzchalski zaznacza, że muzyka feministyczna różni się w treściach oraz uwydatnia, że nie można jej utożsamiać z konkretnym gatunkiem. Zaistniała więc w urozmaiconych kategoriach i nie zawsze jako następstwo aktywizmu. Badacz wymieniając ikony i matki orientacji feministycznej w muzyce, wyróżnia m.in. Judy Collins, Patti Simth, Janis Joplin czy Helen Reddy. Jednak często zdarzało się, że ten rodzaj twórczości wiązał się z poruszaniem kwestii społecznych. W 1991 roku odbył się pierwszy koncert o nazwie „Rock for Choice”, w ten sposób gwiazdy manifestowały poparcie dostępu do legalnej aborcji [Pierzchalski 2011].

Wspomniano już o trudnościach na jakie narażone były kobiety w obszarze edukacji. Jednak starania artystek w postaci coraz odważniejszych projektów, trwająca nadal zmagania aktywistek w obszarze praw kobiet i naukowe poczynania badaczek w zakresie teorii feministycznych, odniosły pożądany przez nie skutek. Mianowicie uznano za konieczne zaprezentowanie pomysłu, w jaki sposób analizować, interpretować czy konstruować myśli na temat kobiet-muzyczek i ich twórczości. Poruszoną problematykę przez lata pomijano, bowiem dopiero w 1988 roku Amerykańskie Towarzystwo Muzykologiczne poświęciło swe obrady muzyce kobiet [Kizińska 2013]. Wobec tego główną tematyką podczas zgromadzenia okazała się problematyka płci społeczno-kulturowej i wkluczenie tej perspektywy do badań nad muzyką i jej historią, stawiając tę kategorię w sercu rozważań [Kizińska 2012]. Za fundamentalne założenia muzykologii feministycznej/ genderowej uznano:

- zbadanie kanonu;
- popularyzację i dowartościowanie muzyki tworzonej przez kobiety;
- uwzględnienie kobiecej biografii w badaniach;
- korzystanie z kategorii płci społeczno-kulturowej oraz pochylenie się nad tematyką socjalizacji;
- analiza nieuwzględniania/wykluczania kobiet, walka ze stereotypami płciowymi;

- refleksja nad problemami innych grup uciskanych, np. osób nieheteronormatywnych;
- zbadanie funkcji kobiet w przemyśle muzycznym [Kizińska 2012].

Karolina Kizińska, jeszcze pod nazwiskiem Szymańska, podjęła się także próby zdefiniowania muzykologii feministycznej i wyjaśnia, że:

Muzykologia feministyczna bada relacje między społeczną sytuacją kobiet a ich udziałem i rolą w kulturze muzycznej. Dyscyplina ta skupia się na odzyskiwaniu kobiecych kompozycji muzycznych, postrzegając muzykę jako produkt jak i twórcę genderowego porządku społecznego [Szymańska 2011: 165].

Dzięki stwierdzeniom badaczki możliwe staje się uporządkowanie dociekań oraz wypunktowanie najistotniejszych zadań feminizmu w muzykologii, ale też uwypuklenie ich związku z badaniami literaturoznawczymi oraz innymi dyscyplinami nauki. Wobec wyżej zaprezentowanej kwerendy, gdzie opisano część koncepcji mieszczących się w optyce badań krytycznych, widzimy, że cele, które stawiane są przed tymi obszarami, stanowią wręcz synonimiczną grupę zainteresowań naukowych.

NA ZAKOŃCZENIE – PRZEGLĄD MUZYKI POLSKIEJ

O polskich artystkach, które poprzez swoje projekty muzyczne propagują feministyczne wartości możemy mówić od dość niedawna. Mimo to twórczości Polek znajdują się pojedyncze utwory, które utożsamia się z omawianym nurtem. Poza tym sporządzając tę kwerendę chciałbym uniknąć syndromu „zerwanej genealogii”, czyli odcinania się od dorobku poprzedniczek [Grabowska 2018]. Wśród nich wyróżnia się m.in. *Lepszy model* Katarzyny Klich, *Filozofia małżeńska* Hanny Banaszak, czy *Wyrzucić mężczyzn* Katarzyny Groniec. Jednak dopiero w 2004 roku powstał debiutancki album *Chodź zobacz* girlsbandu Mass Kotki. W ich twórczości odnajdujemy mnóstwo odnośników do filozofii feministycznej oraz problematyki ciała. *Sukisukom* z 2005 roku to pierwsza i jedyna płyta zespołu Duldung, w którego skład wchodziły: Katarzyna Bratkowska, Claudia Snochowska-Gonzalez i Anna Zawadzka. Co ciekawe wszystkie z wymienionych w jakiś sposób współtworzą polską myśl feministyczną, angażując się w nią poprzez działania aktywistyczne, literackie bądź/i naukowe. Artystki skupiały się na krytyce systemu i zagrzewaniu kobiet do walki z różnymi formami ucisku. Stereotypom płciowym przeciwstawiało się Pogotowie Seksualne. Zespół zadebiutował płytą *Na sygnale*,

którą wydano w 2008 roku. Ostatnim przykładem z tego okresu są Rajstopy Heleny. W 2010 roku girlsband opublikował utwór *Parytety* o charakterze komentarzu politycznego popierającego ustawę Kongresu Kobiet. Na takie stwierdzenie pozwala nam treść piosenki oraz jej tytuł.

Dzięki skonstruowanym przez badaczki podstawom metodologicznym służącym m.in. (re)interpretowaniu twórczości muzyczek możliwe staje się spisanie pewnych propozycji polskich artystek zaangażowanych w kwestie społeczne. Sporządzoną listę traktować należy jednak jako niezamkniętą propozycję. Po pierwsze nie zaprezentowano tutaj szczegółowej analizy tekstów. Po drugie uwypuklić trzeba, że aktualnie mamy do czynienia z coraz większą aktywnością wydawniczą ze strony artystek, dla których wartości emancypacyjne stanowią istotę ich twórczości.

Z pewnością za ważną i zajmującą można uznać działalność muzyczną Natalii Przybysz. Artystka właściwie od początku swojej działalności odwołuje się do wartości feministycznych. W 2003 roku opublikowano album *Sila sióstr*, który Przybysz skomponowała wraz ze swoją siostrą Pauliną Przybysz pod szyldem Sisters. Omawiana artystka właściwie we wszystkich solowych płytach manifestuje niezgodę wobec patriarchalnego systemu. Optyka przyjęta w artykule pozwala na wyróżnienia jeszcze dwóch utworów. Autorka w *Nie jestem Twoją Laleczką* podejmuje się krytyki dotyczącej narzucania na kobiety obowiązków domowych. Natomiast singiel *Przez sen* odwołuje się do restrykcyjnego polskiego prawa antyaborcyjnego. Stanowi on przykład silnego zaangażowania społecznego w Czarny Protest, a autorka utwór poświęciła opowiedzenie o swojej aborcji [Sieńko 2018].

Kolejną artystką, która niewątpliwie zasługuje na wyróżnienie jest Maria Sadowska. Można by powiedzieć o niej, że to człowiek odrodzenia, bowiem realizuje autorskie projekty muzyczne i reżyserskie. Autorka ma świadomość, że bez pracy jej prababek nie mogłaby realizować swoich pasji, co uwypukla w niemal wszystkich projektach. Realizatorką dwóch filmów prokobiecych – *Dnia kobiet* oraz *Sztuki kochania. Historii Michaliny Wiśtockiej*. Przy okazji pierwszego z nich artystka wydała płytę o takim samym tytule, w której odwołuje się do twórczyń nurtu feministycznego jak np. Simone de Beauvoir czy Barbary Kruger. W innym utworze – *Pole walki* obrazuje legislacyjną, kulturową poddańczość kobiet odnosząc się do ograniczeń w zakresie praw reprodukcyjnych [Sieńko 2021].

Zaproponowanie jedynie powyższych przykłady twórczości artystek zaangażowanych w kwestię emancypacji mogłoby pozostawić mylne wrażenie, że tylko część popularnych artystek interesuje się prawami kobiet. Wobec

tego należy uzmysłowić, że zdecydowanie bardziej bezpośrednia i radykalna wydaje się być twórczość zaproponowana przez „nowe pokolenie”. Żelazne Waginy przedstawiają narodziny gatunku muzycznego, nazwały go punk-lat-te. Artystki nie ukrywają swego zaangażowania w sprawy społeczne. Co więcej, uwypuklenie swojego stanowiska staje się ich głównym atutem, a także drogą artystyczną przez nie wyznaczoną. W swoim pierwszym singlu śpiewają: „precz od naszych macic, precz od naszych serc! Gwałciciele, gwałciciele, idźcie modlić się w kościele”. Widzimy więc, że bezpośrednio uderzają w kolejną instytucję władzy, jak określiłaby to Kowalczyk, czyli organizację religijną [Sieńko 2018]. Ponadto Żelazne Waginy zagrzewały osoby manifestujące i popierające projekt ustawy o prawach kobiet i świadomym rodzicielstwie Komitetu Ustawodawczego „Ratujmy Kobiety”, który zakładał m.in. liberalizację ustawy antyaborcyjnej [Projekt ustawy 2017]. „Nowe pokolenie” reprezentuje także Gang Śródmieście. Ich premierowy utwór *Discopolka* to manifest wyzwolonej Polki. Świadomej, czytanej, niezgadzającej się na tradycyjny podział na role społeczno-kulturowe. W rozumowaniu członkiń girlsbandu kobiety nie chcą już funkcjonować jako „kury domowe”, a dążą do realizowania swoich pasji i są gotowe walczyć o swoje prawa. Tutaj ciekawe staje się, że, jak twierdzą autorki, teksty zamieszczone na płycie *Feminopolo* napisano w swoistej interakcji ze słuchaczkami, które mailowo opowiadają im swoje historie. Dzięki temu girlsband buduje więź z odbiorczyniami i pozwala na wymianę doświadczeń, co tworzyć może atmosferę poczucia bezpieczeństwa i „swojskości” [Kraskowska 2000].

Zaprezentowane powyżej piosenki to oczywiście niejedynie przejawy zaangażowania społecznego polskich artystek. W tym artykule dokonano pewnego przeglądu utworów, a ich wybór stanowił moją decyzję. Jednak trzeba uwypuklić, że starałem się pokrótce scharakteryzować twórczość, tych najbardziej wyrazistych i uznanych autorek. Wśród kobiet, u których można zauważyć krzewienie, rozpowszechnianie wartości feministycznych wyróżnić należy Reni Jusis. Artystka w piosence *Bejbi Siter* mierzy się z mitem Matki Polki oraz przełamującą stereotypy Maję Koman. Mimo to, że ostatnia z wymienionych neguje potrzebę istnienia ruchów kobiecych w czasach współczesnych i zdecydowanie odcina się od aksjomatów teraźniejszego feminizmu, to jednak jej teksty wyrażają wartości emancypacyjne [Maja Koman, *7 pytań o...*].

Kończąc, pragnę przytoczyć ostatnią ilustrację tego, że polska sztuka kobiet przechodzi metamorfozę. Pokazuje to twórczość raperek, których pole do walki uznaje się za najtrudniejsze, bowiem zakorzeniona marginalizacja kobiet i postępujący seksizm stanowią pewne podwaliny tej kultury [Struzik

2011]. Twórczynie coraz częściej i chętniej manifestują potrzebę raperskiej sztuki kobiet, przełamują stereotypy, odważnie afirmując słuszność uwzględnienia kobiecej perspektywy w tym gatunku. Warto więc przytoczyć jedną z najnowszych inicjatyw. Podjęły ją Wdowa, Ryfa i Rena, a swój projekt nazwały symbolicznie – WRR. Dzięki takim działaniom artystki zapewniają sobie widzialność, co biorąc pod uwagę lekceważący stosunek do sztuki kobiet w obszarze edukacji ukazany w *Gender w podręcznikach*, ma niezwykle istotne znaczenie:

Na 530 pokazywanych indywidualnie postaci tylko 77 to kobiety. W tym rzeczywistych/historycznych postaci płci żeńskiej jest 50 w porównaniu do 397 mężczyzn. Rodzaj żeński został zaś w podręcznikach użyty zaledwie 34 razy na 333 użycia rodzaju męskiego. Liczebność danych związana z przedstawianiem niepełnosprawności była tak mała, że kategoria ta została wyłączona z analizy ilościowej (sic!) [Kizińska 2016: 230].

BIBLIOGRAFIA

- Bakke M., 2014, *Ciało*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 73-76.
- Bednarczyk B., 2013, *Europejska strategia antydyskryminacyjna w XXI wieku – regres czy postęp?*, [w:] *Dylematy strategiczne XXI wieku Księga Jubileuszowa dedykowana Profesorowi Michałowi Chorośnickiemu z okazji czterdziestolecia pracy naukowej*, red. R. Kłosowicz, B. Szlachta, J. J. Węc, Kraków, s. 187-198.
- Bieńkowska M., 2011, *Gender i wielokulturowość*, „Pogranicze. Studia społeczne”, t. XVIII, s. 26-44.
- Borkowska G., Czermińska M., Phillips U., 2000, *Pisarki polskie od średniowiecza do współczesności: przewodnik*, Gdańsk.
- Bujwidowa K., 1909, *Czy kobieta powinna mieć te same prawa, co mężczyzna?*, Kraków.
- Cixous H., 1993, *Śmiech meduzy*, przeł. A. Nasiłowska, „Teksty Drugie”, nr 4/5/6 (22/23/24), s. 147-166.
- Czarnacka A., 2014, *Patriarchat*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 369-371.
- De Carlo A., 2017, *Ecce femina – podróż do źródła kobiecości. Wokół krwi menstruacyjnej we współczesnej literaturze polskiej na podstawie wybranych przykładów – Izabeli Filipiak i Olgi Tokarczuk*, „Postscriptum Polonistyczne”, nr 2 (20), s. 119-131.

- Desperak I., Rek-Woźniak M., 2014, *Feminizacja biedy (ubóstwo)*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 141-144.
- Dziamiński G., 1995, *Awangarda po awangardzie. Od neoawangardy do postmodernizmu*. Poznań.
- Faludi S., 2013, *Reakcja. Niewypowiedziana wojna przeciw kobietom*, przeł. A. Dzierzowska. Warszawa.
- Filipowicz H., 2001, *Przeciw „literaturze kobiecej”*, [w:] *Ciało i tekst. Feminizm w literaturoznawstwie – antologia szkiców*, red. A. Nasiłowska, Warszawa, s. 222-234.
- Gajewska A., 2014, *Własny pokój*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 573-575.
- Grabowska M., 2018, *Zerwana genealogia. Działalność społeczna i polityczna kobiet po 1945 roku a współczesny polski ruch kobiecy*, Warszawa.
- Jaczyński M., 2015, *Muzyka soul – geneza, historia, uwarunkowania społeczno-kulturowe oraz rodzaje inspiracji tym stylem w twórczości rodzimej*, „Kwartalnik Młodych Muzykologów UJ”, nr 24 (1), s. 46-68.
- Janion M., 2003, *Wstęp. Amerykanka w Polsce*, [w:] S. Penn, *Podziemie kobiet*, przeł. H. Jankowska, Warszawa.
- Jawłowska A., 1975, *Drogi kontrkultury*. Warszawa.
- Kizińska K., 2012, *Gender a kultury muzyczne – kulturoznawcze spojrzenie na badania etnomuzykologiczne i historyczne*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 4 (14), s. 382-390.
- Kizińska K., 2013, *Rola płci kulturowej w badaniach muzykologicznych – zarys pola badawczego muzykologii feministycznej*, „Kultura i Edukacja”, nr 1 (94), s. 22-41.
- Kłosińska K., 1999, *Ciało, ubranie, pożądanie o wczesnych powieściach Gabrieli Zapolskiej*, Kraków.
- Kłosińska K., 2014, *Feministyczna krytyka literacka*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 137-141.
- Kolbuszewska J., 2017, *Polki na uniwersytetach – trudne początki*, „Sensus Historiae”, nr 1, s. 35-53.
- Kowalczyk I., 2002, *Ciało i władza: polska sztuka krytyczna lat 90*. Warszawa.
- Kowalczyk I., 2014, *Akt*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 30-32.
- Kowalczyk I., 2014, *Feministyczna historia sztuki*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czeczot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 134-137.

- Kraskowska E., 2000, *O tak zwanej „kobiecości” jako konwencji literackiej*, [w:] *Krytyka feministyczna. Siostra teorii i historii literatury*, red. G. Borkowskiej, L. Sikorskiej, Warszawa, s. 200-212.
- Marcus S., 2002, *Do przodu dziewczyny! Prawdziwa rewolucja Riot Grrrl*, przeł. A. Wojtasik, Wołowiec.
- Nałkowska Z., 1907, *Uwagi o etycznych zadaniach ruchu kobiecego. Przemówienie wygłoszone na Zjeździe Kobiet*, [w:] *Chcemy całego życia. Antologia polskich tekstów feministycznych z lat 1870-1939*, red. A. Górnicka-Boratyńska, Warszawa, s. 298-304.
- Nasiłowska A., 2014, *Śmiech Meduzy*, [w:] *Encyklopedia gender. Płeć w kulturze*, red. M. Rudaś-Grodzka, K. Nadana-Sokołowska, A. Mrozik, K. Szczuka, K. Czezcot, B. Smoleń, A. Nasiłowska, E. Serafin, A. Wróbel, Warszawa, s. 528.
- Pierzchalski F., 2011, *Polityczność polskiej muzyki feministycznej*, [w:] *Feminizm po polsku*, red. F. Pierzchalski, K. Smyczyńska, E. M. Szatlach, K. Gębarowska, Warszawa, s. 19-75.
- Pierzchalski F., 2012, *Nine Simone – gniew i duma jako narzędzie walki z rasizmem w USA w latach 60. XX wieku*, [w:] *Sztuka i polityka. Muzyka popularna*, red. M. Jeziński, Ł. Wojtkowski, Toruń, s. 177-197.
- Showalter E., 1993, *Krytyka feministyczna na bezdrożach. Pluralizm a krytyka feministyczna*, przeł. I. Kalinowska-Blackwood, „Teksty Drugie”, nr 4/5/6 (22/23/24), s. 115-146.
- Sieńko P., 2018, *Polityczny aspekt samostanowienia – muzyczny przekaz kobiet*, „Heteroglossia – studia kulturoznawczo-filologiczne”, nr 8, s. 151-168.
- Sieńko P., 2021, *„Gdzie jest moja rewolucja?” – świat oczami artystki. O twórczości Marii Sadowskiej*, „Kultura i Wartości”, nr 31, s. 125-149.
- Struzik J., 2011, *Konstrukt gender w polskiej kulturze hip-hop*, [w:] *Kalejdoskop Genderowy. W drodze do poznania płci społeczno-kulturowej w Polsce*, red. K. Slany, B. Kowalskiej, M. Ślusarczyk, Kraków, s. 323-366.
- Szopa K., 2017, *„Nieziszczone narodziny”. Cixous i Irigaray, czyli kobiety z Czarnego Kontynentu*, „Postscriptum Polonistyczne”, nr 2 (20), s. 11-27.
- Szymańska K., 2011, *Wpływ feminizmu na muzykologię – women's studies, gender i kobiety w muzyce*, [w:] *Uniwersyteckie gry – czy płeć ma znaczenie? Wybrane dyskursy społeczno-edukacyjne*, red. M. Grochalska, W. Sawczuk, Toruń, s. 164-171.
- Ślęczka K., 1999, *Feminizm. Ideologie i koncepcje współczesnego feminizmu*, Katowice.
- Środa M., 2009, *Kobiety i władza*. Warszawa.
- Świerkosz M., 2008, *Feminizm korporalny w badaniach literackich. Próba wyjścia poza metaforykę cielesności*, „Teksty Drugie”, nr 1-2, s. 75-95.
- Tarkowski K., 2016, *Polskie literaturoznawstwo ujmowane przez pryzmat stanowiska Stanleya Fisha*, „Przestrzenie Teorii”, nr 25, s. 349-360.
- Woolf V., 2002, *Własny pokój*, przeł. E. Kraskowska, Warszawa.

Źródła internetowe:

Borys M., 2015, *Tkaczki siostrzeństwa „Wszyscy ludzie będą siostrami”*, „Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej”, nr 10, <http://www.pismowidok.org/index.php/one/article/view/297/569> [dostęp: 7.05.2023].

Kizińska K., 2015, Muzyka – raport przedmiotowy, [w:] *Gender w podręcznikach Projekt badawczy. Raport*, t. 3, red. I. Chmura-Rutkowska, M. Duda, M. Mazurek, A. Sołtysiak-Łuczak, Poznań, s. 231-239, <http://gender-podreczniki.home.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2015/09/Gender-w-podr%C4%99cznikach.-Raport-Tom-3.pdf> [dostęp: 7.05.2023].

Koman M., 2018, *7 pytań o...*, <http://onepoznan.pl/maja-koman-7-pytan-o/> [dostęp: 7.05.2023].

Inne:

Komitet Inicjatywy Ustawodawczej Ratujmy Kobiety 2017, projekt ustawy z 06.2017 r. o prawach kobiet i świadomym rodzicielstwie.

Ustawa z 17.03.1921 roku Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej (Dz.U. R.P. z dnia 1 czerwca 1921 r.).

Feminist music research and its polish perspective

Summary: This article is devoted to the feminist perspective in the study of the works of contemporary Polish artists involved in women's liberation. To this end, the basic concepts that allow for research in feminist criticism are defined and characterised. Brief reference was made to the historical status of Polish women and their literary activity. Hélène Cixous's landmark essay was also recalled, highlighting its importance for feminist theory and allowing for further consideration in the perspective of interest here. Other female authors of Western thought who have influenced the development of critical literary studies, such as Virginia Woolf, were also referenced. These considerations directed me to the notion of women's art and the characterisation of the adoption of a non-masculine-centric perspective in the study of musical creativity. The article also points out that the work of women artists was often associated with street activism and other forms of resistance to women's oppression. It also outlines basic concepts and research tools in feminist criticism that are useful in interpreting the texts of female artists engaged in emancipatory aspirations. Finally, the work of selected Polish women artists is characterised, where, in addition to a brief description of their activities, the focus is on capturing the diversity represented by the authors.

Keywords: women's art, feminism, feminist criticism, committed music artist

Mikołaj Drzymalski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

ORCID: 0000-0002-8398-8397

e-mail: mikolaj.drzymalski.20@gmail.com

Rola przestrzeni w odbiorze dzieła filmowego

Streszczenie: Centralnym tematem, który został podjęty w tej pracy dotyczy przestrzeni jako aktywnego czynnika, mogącego brać udział w percepcji widza. W pierwszej kolejności przeanalizowany został sposób, w jakim obraz filmowy oddziałuje na odbiorcę, a w konsekwencji znaczenie otoczenia w tym kontekście. Ponadto uwzględniona została rola otoczenia w kształtowaniu odczuć widza i zasadność uwzględniania otoczenia w krytyce filmowej lub jakiegokolwiek formie dzielenia się doświadczeniem z oglądania filmu.

Słowa kluczowe: film, przestrzeń, percepcja

Kulturą filmową można nazywać oddziaływanie filmu na odbiorców — uczestników kultury filmowej [Koniczna 2004: 67]. Oddziaływanie to, może jednak następować nie tylko za pośrednictwem obrazu, który oglądamy czy medium, z którego korzystamy, a cały kontekst miejsca, w którym się znajdujemy. Istotność montażu, muzyki czy światła w produkcji filmowej nie budzi najmniejszej wątpliwości i ma ścisły związek z wpływem na odczucia odbiorcy [Bordwell, Thompson 2010: 60-342], jednak temat zewnętrznego oddziaływania nie wydaje się aż tak oczywisty w literaturze. Praca ta skupia się, więc przede wszystkim na roli przestrzeni w odbiorze dzieła filmowego, ale również aspektach percepcyjnych i medialnych w perspektywie wielu autorów, których znajomość pomóc może dobitniej zrozumieć główny temat pracy.

Wyczerpujące zbadanie omawianej materii wymaga perspektywy interdyscyplinarnej, a w konsekwencji gruntownego zapoznaniem się z pracami

nie tylko filmoznawców, ale również historyków sztuki, którzy żywo interesują się omawianymi zagadnieniami. Łączność historii sztuki i kina omówił już doskonale François Albera, który w swoim artykule *Studia nad kinem a historia sztuki*, pisze o badaniu związków między sztukami plastycznymi a kinem, ikonografii, przedstawianiu sztuki lub historii sztuki w filmach czy wykorzystaniu „metody kinematograficznej” w Atlasie Mnemosyne, przez Aby Warburga. Zwraca także uwagę na tak ważnych badaczy jak m.in. Rudolf Arnheim, który udowodnił, „[...] że percepcja obrazu najpierw rejestruje całość, a także reaguje na ruchy bardziej przypadkowe [...]” [Albera 2020: 237-276]. W tej pracy natomiast problem ujęty jest ze stanowczo innej perspektywy niż przez Albera, uwzględniając nie wątki plastyczne a dość uniwersalne badania i analizy dotyczące percepcji, wrażeń i przestrzeni, wypracowane współczesnych historyków sztuki jak m.in. Hans Belting czy Georges Didi-Huberman.

OBRAZOWY TRANS I PRZESTRZEŃ W PERSPEKTYWIE BADACZY

Kino stanowi typową heterotopię w wymiarze uchwyconym przez Michela Foucault, który określał w ten sposób miejsce mogące wprowadzać w stan nieumiejscowienia, bez geograficznych oznaczeń, w którym następuje zerwanie z tradycyjnym czasem. Heterotopia zamyka w sobie wszystkie odmiany smaku, pokazuje różne okresy historyczne oraz stanowi przy tym formę powszechnego archiwum. Wejście do niej wymaga wykonania konkretnych czynności, które tworzą wrażenie wyjątkowości. Foucault pisząc, że heterotopia może przedstawiać w jednym realnym miejscu niekompatybilne ze sobą miejsca i przestrzenie pośrednio odnosi się do kina [Foucault 2005: 120-125]. Kino to jakby świątynia, do której idzie się w konkretnym celu, gdzie otoczenie i inne osoby lub cały wystrój, ubiór towarzyszących nam osób przedstawienia wpływa na odbiór dzieła. Nie tylko miejsce, w którym się znajdujemy jest ważne dla odbiorcy, ale też miejsce, w którym znajduje się dana postać – np. dla widza ważne jest, czy korespondencja wojenna odbywa się faktycznie z tła wojny i działa to na niego [Belting 2012: 79-80]. Wierne odtwarzanie kostiumów i historycznych zależności, by uwiarygodnić pokazywaną historię ma pomóc widzowi zatracić się w przedstawieniu [Rejniak-Majewska 2022: 58].

Z takim pojmowaniem myśli Foucault zgadzał się Belting, podkreślając ponadto wyjątkowość miejsca, jakie organizuje kino w świadomości ludzkiej oraz utratę przez widza poczucia rzeczywistości i czasu w sali kinowej podczas seansu. Według niego człowiek nie jest zarządcą swoich obrazów a „miejscem

obrazów”, które okupują jego ciało, będąc wydawanym na ich łup. Autor ten porównuje proces odbioru dzieła filmowego do halucynacji lub snu, w którym widz zasiadający w fotelu sali kinowej, zostaje wydany na łup obrazom, których nie może kontrolować, nawet, gdy medium filmowe dzięki technicznej animacji wytwarza ulotne wrażenie, że obraz jest wytwarzany w umyśle odbiorcy a mentalne obrazy widza zlewają się z techniczną fikcją. Podczas projekcji w ciemnej sali kinowej, kolektywne przeżycie zmienia się w indywidualny ogląd widza, który mimo obecności w ludzkiej wspólnoty, pozostaje wyalienowany. Kino unicestwiać ma według niego wszelką relację między widzem i otoczeniem widowni, tworząc fikcję miejsca lub nieumiejscowienia, przez którą widz zostaje odrzucony do siebie i swoich obrazów. Podczas odbioru filmu, przestrzeń poza ekranem traci znaczenie dla widza, tworząc klatkę percepcji i wyobraźni [Belting 2012: 13, 95-98]. Widz może się spotykać w kinie również z zaburzeniem poczucia czasu, które wpływa na zaburzenie poczucie przestrzeni, czyli cały „krajobraz przestrzeni” [Wimmer 2012: 302]. Na akt percepcji z całą pewnością mogą wpływać inni widzowie w kinie. Nie tylko samo ich otoczenie oraz ilość, ale również ich aktywne reakcje potrafią silnie dotykać innych w ciemności sali kinowej. Kino więc zbliża widza do pozycji śniącego jak żadne inne medium „osłabiając przytomność” [Metz 1982: 106-107].

Nośnikiem obrazu, który zapewnia mu powierzchnie jest medium a to, co medium przedstawia ugruntowuje akt percepcji. Uwzględnianie relacji obrazu, medium i widza daje według Beltinga najpełniejsze zrozumienie problemu, a rozpatrywanie obrazu w odosobnieniu od medium jest błędem. Zobaczony obraz poddawane są osobistej cenzurze widza, na które wpływ mają prywatne i kolektywne doświadczenia oraz wyobrażenia. Obrazy zobaczone zajmują następnie miejsce w naszej pamięci – miejscu naturalnego i wewnętrznego miejsca obrazowego. Swoją koncepcję Belting nazywa antropologiczną, ponieważ obraz jest czymś więcej niż tylko wytworem percepcji – jest wynikiem osobowej lub kolektywnej symbolizacji. Obraz konstituuje się, gdy jest ożywiany w umyśle widza będąc przy tym oddzielany w wyobraźni od medium-nośnika. Medium staje się wtedy przezroczyste, a obraz uwalniany jest z więzów medium. Z tego powodu doświadczenia i obrazy w kinie niekiedy trudno oddzielić od samych wyświetlanego obrazu w nim i łączą się w jedno doświadczenie, gdy opowiadamy o nim [Belting 2012: 12, 26, 28, 39, 88-89].

Rolę przestrzeni podkreśla również eksperyment Hiroshiego Sugimoto, który w ramach performansu wyświetlał film w postaci czystego, bijącego światła w pustych salach kinowych. Ślady obrazów natomiast ukazywały się

na ścianach oraz elementach wyposażenia. Akcja dzieje się, więc jakby symbolicznie poza percepcją widza i ze strumieniami światła przenikającymi sale kinową, których widzowie nie zauważają. Utożsamia to według Beltinga fakt, że publiczność kinowa zapomina o miejscu, w którym się znajduje i sali kinowej, która paradoksalnie została wzniesiona dla celów percepcyjnych [Belting 2012: 98-100]. Miejsce, w którym podczas eksperymentu wyświetlane są filmy blaknie, a nowe życie zyskuje przestrzeń filmowa. To przestrzeń właśnie staje się oknem na świat i obrazem, który uświadamia aspekty medialności [Reade 2017].

Ważny wkład w badanie percepcji widza ma też teoria lustra Lacana, zaadoptowana przez myślicieli teorii kina. Wcześni lacanowscy teoretycy kina, wykorzystujący teorie psychoanalityczne, postrzegali widza w kinie jako czerpiącego poczucie władzy z zajmowanej przez siebie pozycji, jako odbiorca – podobnie dziecko patrzące w lustro. To powtarzanie fazy lustra dostarcza widzowi przyjemności, przewyciężając poczucie braku w istniejącym świecie oraz rozpoznając siebie w podmiotach filmu. Widzowie w dogodnych dla siebie warunkach ciemności, ekranu i projektującego światła odtwarzają sytuację zaistniałą podczas pierwotnego odczucia związanego ze stadium lustra. Filmy stwarzają metaforyczną przestrzeń, w której wpasowują się widzowie – mogą to robić w nieskończenie różnorodny sposób. Ponadto, według tej teorii, spojrzenie to nie wzrok widza skierowany na ekran, a sposób, w jaki widz zostaje uwzględniony przez film. Tedd McGowan omawiając ten temat, porównuje seans filmowy do sesji psychoanalitycznej – bezrefleksyjność w momencie sesji staje się stanem idealnym, co pozwala na swobodny proces produkcji skojarzeń. Porównuje dalej filmowe spojrzenie do interpretacji prowadzonej przez analityka podczas sesji, które wymaga mimo wszystko zaangażowania widza. Podczas obydwu czynności widz może doznać zakłóceń. Z drugiej strony widz może od początku kontemplować logikę filmu i analizować wszelkie błędy – podkreśla to tak bardzo, jaką świadomość jest zaporą dla realnego. Ponadto twierdzi, że film oferuje odbiorcy złudzenia podobne do snu, gdzie mimowolnie akceptujemy zastane wydarzenia. Sen jednak wyłącza możliwość logicznego myślenia – widz podczas niego jest zaślepiony i ze zmarginalizowaną świadomością. Analogicznie dzieje się podczas oglądania filmu [McGowan 2008: 16-17, 25-27, 33-34, 36; Lacan 1978: 75].

Można też odnieść tę myśl szerzej do Heideggerowskiego terminu obecności, – gdy patrzymy na obraz analizujemy go oraz możemy obrać dowolne perspektywy, w przypadku narzędzia natomiast, gdy wykorzystujemy go w praktyce, używamy podświadomie i nie zastanawiamy się nad nimi, podobnie jak

nad krzesłem, który nas utrzymuje – stają się panoramiczną przezornością (*die Umsicht*). Heidegger domagał się powrócenia do takiego, pierwszego doświadczenia rzeczywistości. Rzeczywistość nie miała dla niego formy substancjalnej, a kryła się pod taką rutyną codzienności. Przestrzeń jawi się tutaj jako właśnie *die Umsicht*. [Rymkiewicz 2011: 645-649].

Innym ważnym badaczem, uwzględniającym analizowany przeze mnie temat w pracy jest Wolfgang Kemp, który opracował metodę estetyczno-recepcyjną, pytającą o rolę widza w dziele sztuki oraz stworzył koncepcję widza implikowanego, uwzględniającą funkcję widza w dziele – twórczość i widz spotykają się w konkretnych warunkach i szerokim kontekście. Dokonał ponadto rozdzielenia między zewnętrznymi warunkami dostępu oraz wewnętrznymi przesłankami recepcji, z których zewnętrzne uwzględniają kontekst miejsca, w jakim znajduje się dzieło oraz z myślą, o którym dzieło zostało stworzone (np. architekturę dla dzieła sztuki), przesłanki społeczno-artystyczne (jak rytuały kultu lub odbioru sztuki) czy antropogeniczne – uwzględniające predyspozycje widzów. Czynniki te występując jednak poza strukturą obrazu, wpływają na nią tylko pośrednio i funkcjonalnie. Sytuacja ma się inaczej przy wewnętrznych przesłankach recepcji, mniej istotnych w tej pracy, które badają sposób wzajemnego powiązania elementów w dziele (system przedstawienia) i sposób powiązania dzieła z widzem (system prezentacji). Ważne jest, więc podczas analizy dzieła metodą Kempa uwzględnienie kontekstu dzieła, z myślą, o którym dzieło powstało – gdzie dzieło się znajduje, do jakiej przestrzeni zostało stworzone oraz jaką pełni funkcję w kontekście miejsce. Jest to forma przestrzennego zaaranżowania, czyli sposobu, w jaki konstytuuje zewnętrzną przestrzeń i sytuuje widzów. Dzieło prowadzi dialog z otoczeniem i widzami by się komunikować. Estetyka recepcji stara się o umieszczenie dzieła w pierwotny kontekst miejsca – tak jak średniowieczny lub nowożytny obraz powinien być analizowany przez pryzmat kontekstu miejsca i funkcji, w której funkcjonował, dzieło filmowe powinno być analizowane przez kontekst miejsca, w którym było wyświetlane i je oglądaliśmy. Sztuka należy do środków komunikacji międzyludzkiej i tak jak wg Kempa wszelka komunikacja wymaga uwzględnienia kontekstu [Kemp 2009: 139-145].

Architektoniczne aspekty analizowanego tematu klaruje Marian Bernard Wimmer, którego osoba jest w kontekście tej pracy wybitnie ciekawa ze względu na naukowe zainteresowania. Według niego architektura wpływa bez przerwy na widza przez jej środki wyrazowe i już sama w sobie jest dziełem sztuki, nasuwając pewna refleksje i oddziałując emocjonalnie. Cała przestrzeń architektoniczna dociera do nas w ciemności, a nawet tworzywo, które go

otacza – kolorami (lub ich brakiem), ustawieniem siedzeń, wysokością, na jakiej się znajduje widz, itd. W kinie widz jest jakby wyjęty z koncepcji czasu. Architektura wpływa na te skojarzenia oraz wywołuje odpowiednie reakcje. Kino odwołuje się do naszych wspomnień czy skojarzeń wykreowanych w przedstawieniach kina w filmach. Architektura nie jest nigdy skończona, a ciągle buduje się w widzu, oddziałując na jego wyobraźnię. Architektura nie jest jednak przypadkowa i jest kierowana tak, by mogła być odbierana w swojej pełni i być sensownym układem ruchowym oraz napięć emocjonalnych. Perspektywę odbioru dzieła zmieniają zagadnienia społeczne, tło historyczne i obyczajowe, oraz elementy funkcyjne – miejsce widza, projektora, wystroju, pusta przestrzeń, brak okien [zob. Wimmer 2021: 241-243, 247-248]

Myśl wcześniej wspomnianych badaczy wydaje się dobrze współgrać z pisarstwem Ronalda Barthesa, który omawiał temat anonimowości, obcości i hipnotyczności, jakie doznaje się w kinie. Tego typu doznania niemożliwe są w domowym środowisku, bo jest zbyt znane. W kinie punkt ciężkości przenosi się na otoczenie i szerzej kinowy ogląd – sala, mrok, inni odbiorcy, promienie światła [Barthes 1993: 158-159]. Z tego powodu nie można porównywać doświadczenia kinowego, galeryjnego czy domowego. Temat przestrzeni w kontekście telewizji doskonale podsumowuje w swojej książce Andrzej Gwóźdź, według którego sztuka zyskała nową wartość przenośną oraz zmieniła się przez to ich odbiór dzięki rewolucji telewizyjnej lat trzydziestych i przywędrowaniu filmu do domowego zacisza. Telewizja znosić ma „imaginacyjną przestrzeń projekcji kinowej na rzecz przestrzeni domowego rytuału” – ekran kina skupia widza, czyniąc z niego punkt centralny, w przypadku telewizji natomiast stały jest tylko odbiornik, odbiorca zajmując jedno z wielu miejsc, patrząc na telewizor, który jest tylko jednym z wielu mebli stając się jedynie częścią wystroju, a relacja między nim a odbiorcą bardziej przypomina rozmowę [Gwóźdź 2002: 48-49, 53-54, 59, 61].

FIZYCZNE DOŚWIADCZANIE PRZESTRZENI I KONTEKSTU MIEJSCA W KINIE

Charakter społeczny i historyczny miejsca, w którym ogląda się film może zmieniać jego odbiór. Stworzenie kina w zamku mogłoby korespondować przez swoje przeszłe historyczne funkcje oraz wpływać na odbiór – charakter społeczny decyduje o funkcjonalności. Oglądanie filmu w domu nadaje dodatkowych wrażeń sensualnych, pozwalając na swobodę w przerwach czy przebywanie osób tylko nam znanych lub uświadamianie sobie budowy

dzieła dzięki dodatkom na płycie DVD/Blu-ray. Bogusław Skowronek uważa, że filmowe pokazy festiwalowe ze względu na swój charakter i formę mogą dawać inne wrażenia ze względu na ewentualną rozkosz i „świadomość uprawiania wyższej formy sztuki” – wynikać ma to według niego z kolektywnej celebracji filmowej erudycji w wybranym towarzystwie. Ten sam autor zwrócił uwagę na fizyczności aspektu widzenia w kinie 3D i 4D – w tego rodzaju kinie nie chodzi już tyle o omamienie widza, ale sprowadzenie jego wrażeń do aspektów fizycznych i w przypadku kina 4D stymulacji zmysłów zgodnie z wydarzeniami na ekranie. Muskanie widza kroplami wody ma w teorii kompletnie już zanurzyć go filmowej wizji, jednak jak słusznie zauważa Skowronek, ma to efekt zupełnie odwrotny. W tradycyjnym kinie takie emocjonalne zaangażowanie wynika przecież z tłumienia fizycznych zmysłów. Kina 3D i 4D tej iluzji kina, paradoksalnie pozbawiają dostarczając nierealistycznych doznań [Skowronek 2017: 192-196].

Fakt jednak, czy kina powinny dążyć do możliwego pogrążenia widza w transie, czy jednak starać się przywracać ich do rzeczywistości nie jest oczywiste. Prawdopodobnie najrozsądniejszym posunięciem jest dopasowanie funkcji filmu do pożądanego wrażenia, a nie ich globalizacja. Nie ma jednak jak na razie przykładów reżyserów, którzy tworzą film z myślą o oglądaniu go w sali kinowej na niewygodnych fotelach i przy zapalonym świetle. Pewnym konsensusem jest jednak wyżej wspomniane kino 4D, które niekiedy przywraca widza do rzeczywistego świata, co jak najbardziej może w przyszłości stać się częstszą i bardzo pożądaną wizją autorską.

Na przekór tego, stopień, w jakim film jest wciągający, czyli zatracający rzeczywistość u odbiorcy, stał się w recenzjach jednym z wielu określeń, będących wyznacznikiem, jakości filmu [Nicholas 2022]. Multipleksy coraz skuteczniej pomagają popaść w ten stan poprzez wcześniej wspomniane odpowiednie oświetlenie, udźwiękowienie, wygodne fotele czy multum innych aspektów. Doświadczenia są w sposób identyczny realizowane w kinach, przez standaryzację oraz globalizację, co wynika raczej z uniwersalnie działającego rozwiązania niezależnie od kultury.

Niektórzy badacze w tej hipnotyczności widzieli pewne zagrożenie. Jean-Louis Comolli pisał, że nowoczesne kino potrzebuje oświetlonych sal, a nie ciemności, które wyprowadzą z cienia aktora i widza, ustanawiając ich na równych zasadach. Takie kino daje większą kontrolę widzowi oraz co ważniejsze, pozwala na większą rolę świadomości [Comolli 1992: 210-215]. Według tej teorii kino ma być samoświadome i pozbyć się sztuczności, co staje się rzuconą rękawicą dla psychoanalitycznej teorii filmu. Istnieje ponadto

ciekawe społeczne zjawisko, polegające na aktywnej komunikacji międzyludzkiej, wynikającej z aktywnej roli innych widzów w postaci zachwyków, śmiechu czy krzyków podczas seansu filmowego. W ten sposób widzowie mogą współprzeżywać filmy.

Doskonałym przykładem świadomej próby dopasowania przestrzeni kina do tematyki filmu są m.in. Szczęki Stevena Spielberga, wyświetlane w kinie wodnym. Widzowie siedzący i leżący w pontonach na wodzie, znajdując się naprzeciw ekranu kinowego mieli okazję zetknąć się bezpośrednio z żywiołem, który był miejscem bytowania zdemonizowanych rekinów [Wood 2017]. Analogicznie ekscentryczne kina w najróżniejszy sposób wykorzystujące miejsce i przestrzeń można wymieniać długo, a można wśród nich wymienić kina plenerowe w amfiteatrach (np. wydarzenie film *on the rocks w Denver*, Colorado), na tle konkretnej architektury, kina samochodowe lub wewnątrz klasycyzujących teatrów i wielu innych miejsc. Również i w Polsce istnieją kreatywnie zagospodarowanych kinach np. na Zamku Książąt Pomorskich w Szczecinie czy kino w byłym zborze protestanckim w Nowym Mieście Lubawskim. Mimo wszystko przypadek wykorzystywania tych miejsc do wyświetlania sprecyzowanych filmów, mogących wykorzystać atmosferę miejsca i nasilić pewne doświadczenia, podobnie jak w powyższym akapicie, jest rzadkością. Miejsca mogą zawierać w sobie specyficzne historię, które się w nich wydarzyły i stają się przez to miejscem pamięci oraz kolektywnej świadomości [Belting 2012: 86-87].

W sztuce nowoczesnej, wszelkie medialności mogą trans-korespondować ze sobą – kino, telewizja i wirtualna rzeczywistość już teraz żywo istnieje w przestrzeni wystawienniczej. Widz w muzeum zazwyczaj nie jest umiejscowiony w jednym i stałym punkcie a zamiast tego je przemierza jako jeden z wielu przedstawień, a percepcyjnie odbiór jest bardziej urefleksyjniony – teoretycznie jesteśmy bardziej świadomi obecności niż w ciemnej sali kinowej. Mimo wszystko, nawet w takiej postaci, film odnajduje w muzeum swój nowy potencjał hipnotyczności, niezależnie od psychologicznych i fabularnych zagrywek [Rejniak-Majewska 2022: 39]. Mike Bal, podobnie jak wcześniejsi badacze odnoszący się do sali kinowej, takie uczestnictwo w galerijnym doświadczeniu w kontekście sztuki wideo porównuje do stanu snu i zawieszeniu poczucia czasu, które połączone jest z obecnością wewnątrz ekspozycyjnej przestrzeni [Bal 2009: 91-106]. Artyści potrafią nawet wykorzystywać odbiorcę jako centrum swojego dzieła w sztuce wideo, dosłownie konstytuując w nim go [Ivanova 2016: 45]. Bal wprost nazywa tworzenie wystawy reżyserowaniem, w wyniku którego przewidzieć trzeba miejsce widza,

jako aktywnego podmiotu, czyli aktora i współnarratora w dziele [Bal 2012: 109-110, 124]. Zdaniem Margaret Morse w przypadku instalacji artystycznej nie istnieje żadna granica, która oddziela widza od przestrzeni przedstawionej w przeciwieństwie do teatru i kinowej projekcji – widz staje się tu aktorem. W instalacji wideo nie ma żadnej odgórnej zasady konstrukcji, przez co widz wystawiony jest na niepewność [Morse 1990: 155-157].

Rejniak-Majewska w swoim artykule podaje przykład wystawy zrealizowanej przez Mike Bal i Michelle Williams Gamaker, gdzie to historia bohaterki, Emmy, podzielona została na osiem przestrzennych epizodów, wyświetlanych na dwiętnastu ekranach. Widz musiał wybrać oglądane przez siebie mikronarracje i oglądać w dowolnej kolejności. Patrząc sceny wybiórczo i tak łączył je w spójną całość. Zdaniem autorów wystawy, taki rozdrobniony układ daje widzowi nowe doznania i tworzy oczekiwane napięcie, gdzie widz intelektem musi dopełnić informacje. Achronologiczny układ pozwolił również na symultaniczne bycie widzem wielu pozornie przypadkowych wydarzeń [Rejniak-Majewska 2022: 47-48]. Tworzyło to zupełnie nowe doznanie wyjęte jakby z książki *Gra w klasy* [Cortázar: 1998], gdzie rozdziały również nie są ułożone chronologicznie. Ciekawą perspektywę opisała również Maria Popczyk, omawiając przemiany w myśleniu nad ekspozycją muzealną. W swoim artykule podaje m.in. wystawę Marcela Duchampa pt. „Mila sznurka”, w której autor wybitnie wręcz wykorzystuje całą przestrzeń muzeum. Jeszcze ciekawsze jest budowanie przestrzeni specjalnie dla konkretnych dzieł autora, np. Peter Blake dla Jacksona Pollocka [Popczyk 2005: 215-221].

PRZESTRZEŃ KINA W KRYTYCE FILMOWEJ – KONKLUZJE

Zapoznając się z perspektywą wielu omówionych badaczy można odnieść wrażenie, jakoby przestrzeń nie miała najmniejszego znaczenia, ponieważ mimowolnie widz doznaje uczucia odrealnienia. Paradoksalnie ich myśl prowadzi do wniosku, że to przestrzeń jest absolutnie kluczowa w tworzeniu klatki percepcji. Świetnie pracę tę podsumowuje myśl Didi-Huberman, który wskazywał na swoje prywatne odczucia opisując kontekst miejsca przy analizie fresków Fra Angelico namalowanych w latach 40. XV w. we florenckim klasztorze Świętego Marka. Artysta ten malował zaraz obok okna, a naprzeciw drzwi więc widz wchodzący do celi doznać mógł osłepienia o symbolicznym znaczeniu, a sam fresk przystosowany był do tego właśnie kontekstu miejsca i tej perspektywy. Bez uwzględnienia w krytyce tych właśnie wrażeń czy przestrzeni oraz analizy dzieł bez szerszego kontekstu, twórczość ta straciłaby

swoją niesłychaną wielkość. Tekst Didi-Huberman pokazuje istotę zawarcia przy analizowaniu obrazu swoich własnych doznań [Didi-Huberman 2011: 13-40]. Nie każdy jednak film i dzieło było stworzone z myślą o konkretnym miejscu lub odbiorcach i sens uwzględnienia swoich wrażeń z kontekstu miejsca staje pod znakiem zapytania, zwłaszcza w czasach globalizacji filmowych wrażeń. Aspekt ten zmienia się, jeśli uczestniczymy w odbiorze dzieła o kontekście wyjątkowym i przemyślanym – uwzględnienie wtedy własnych przemyśleń z doświadczeń przestrzeni (i nie tylko) staje się wręcz pożądane. Tradycyjna historia sztuki oraz krytyka filmowa, być może często skupiała się na bezemocjonalnym opisie dzieła sztuki, jednak mamy tu do czynienia z przekładaniem opisu i wrażeń z medium filmowego na inne, które wymaga zmierzenia się z trudnym tematem, „wrażenia niewyraźnego” oraz przełamaniu sacrum sztuki [Lisak-Gębała 2008:190].

Podsumowując jednak omawiane zagadnienia, stwierdzić trzeba, że potencjał drzemący w przestrzeni kina nadal pozostaje wykorzystany li tylko w nieznacznym stopniu. Artykuł ten miał za cel uświadomić istotę skądinąd przestrzeni i możliwości jej uwzględniania, nie tylko przez twórców, ale autonomicznie kina. W związku z tym nie można ignorować pewnego zagrożenia, płynącego z globalizacji i unifikacji multipleksów, a w konsekwencji, części doświadczeń z nich płynących. Docenić trzeba zarazem wszelkie próby tworzenia nowych doświadczeń filmowych, przez wielkie sieci kin oraz te lokalne, alternatywne i studyjne. Mimo teorii dotyczących hipnotyczności kina i pozornego unieważniania przestrzeni sali kinowej, zyskała ona w tej pracy nową wartość, którą nie tylko twórcy, ale bezpośrednio same kina mają okazję formować.

BIBLIOGRAFIA

- Albera F., 2020, *Studia nad kinem a historia sztuki*, tł. M. M. Grąbczewska, „Artium Quaestiones”, t. XXXI, red. A. Rąbalska, Poznań, s. 237-276.
- Bal M., 2009, *Setting the stage: the Subject Mise en Scene*, [w:] *The seductiveness of the intervall*, red. A. Serban, M. Duculescu, Stockholm, s. 91-106.
- Bal M., 2012, *Wystawa jako film*, tł. K. Kolenda, [w:] *Display. Strategie wystawiania*, red. M. Hussakowska, E. M. Tatar, Kraków, s. 105-131.
- Belting H., 2012, *Antropologia obrazu – szkice do nauki o obrazie*, tł. M. Bryl, Kraków.
- Bordwell D., Thompson K., 2010, *Sztuka filmowa*, tł. B. Rosińska, Warszawa.
- Bryl M., 1990, *Obraz i widz. O nowej książce Wolfganga Kempa*, „Artium Quaestiones”, t. 4, s. 140-151.

- Comolli J. L., 1992, *Notes new Spector*, [w:] *Cahiers du Cinema: 1960-1968 New Wave New Cinema Reevaluating Hollywood*, Cambridge-Massachusetts, s. 210-215.
- Cortázar J., 1998, *Gra w klasy*, tł. Z. Chądzyńska, Warszawa.
- Didi-Huberman G., 2011, *Przed obrazem: pytanie o cele historii sztuki*, tł. B. Brzezicka, Gdańsk.
- Foucault M., 2005, *Inne przestrzenie*, tł. A. Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie”, nr 6, s. 117-125
- Gwóźdź A., 2002, *Obrazy i rzeczy – film między mediami*, Kraków.
- Ivanova N., 2016, *Bruce Nauman and Dan Graham's Politics of Presencing: boredom exposing inauthenticity of 1960s-70s time-consciousness*, „Journal of Film and Video”, s. 35-50.
- Kemp W., 2009, *Dzieło sztuki i widz: metoda estetyczno-recepcyjna*, [w:] *Perspektywy współczesnej historii sztuki – Antologia przekładów*, „Artium Quaestiones”, red. M. Bryl, P. Juskiewicz, P. Piotrowski, W. Suchocki, tł. Mariusz Bryl, Poznań, s. 139-156.
- Konieczna E., 2004, *Pomiędzy kulturą medialną a filmową – szkic o znaczeniu kultury filmowej w humanistycznym rozwoju człowieka*, [w:] *Edukacja kulturalna – wybrane obszary*, red. K. Olbrycht, Katowice, s. 66-77.
- Lacan J., 1978, *The Four Fundamental Concepts of Psych-Analysis*, tł. A. Sheridan, New York.
- Lisiak-Gębla D., 2008, *Od zaniemówienia do wystowienia. Ekfrazja w eseistyce literackiej*, [w:] *Interakcje sztuk: literatura, malarstwo, ekfrazja*, red. D. Heck, Wrocław, s. 189-199.
- McGowan T., 2008, *Realne spojrzenie: Teoria filmu po Lacanie*, tł. K. Mikurda, Warszawa.
- Metz Ch., 1982, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington-Indianapolis.
- Morse M., 1990, *Video Installation art: The Body, the Image, and the Space-in-Between*, [w:] *Illuminating video: An essential Guide to Video Art*, red. D. Hall, S. J. Fifer, New York, s. 153-167.
- Popczyk M., 2005, *Sztuka w ryzach ekspozycji*, [w:] *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, red. M. Popczyk, Katowice, s. 215-221.
- Rejniak-Majewska A., 2022, *Film jako instalacja. Przestrzeń, narracja i afekt w ekspozycji Mieke Bal „Madame B.”*, „Artium Quaestiones”, t. XXXI, s. 39-66.
- Barthes R., 1993, *Wychodząc z kina*, tł. Ł. Demby, [w:] *Interpretacja dzieła filmowego – antologia przekładów*, red. W. Godzic, Kraków, s. 157-160.
- Rymkiewicz W., 2011, *Obecność: Komentarz do Heideggera*, [w:] *Nieświadomość i transcendencja: Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej*, red. J. Michalik, Warszawa, s. 645-649.

Skowronek B., 2017, *Poznawczy i emocjonalny odbiór filmu*, [w:] *Kino, film, psychologia*, red. A. Ogonowska, s. 187-197.

Wimmer M., 2021, *Przestrzeń jako tworzywo sztuki*, [w:] *Przestrzeń jako tworzywo sztuki*, red. A. Sumoryk, T. Załuski, Łódź, s. 230-418.

Źródła internetowe:

Nicholas B., 2022, *Claire Denis' new film is a romantic thriller that's beautifully made, writes Nicholas Barber – but its plot drifts in places*, <https://www.bbc.com/culture/article/20220525-the-stars-at-noon-review-a-beguiling-immersive-film> [dostęp: 20.11.2022].

Reade O., 2017, *Hiroshi Sugimoto's haunting photos of empty theaters*, <https://edition.cnn.com/style/article/hiroshi-sugimoto-theaters/index.html> [dostęp: 20.11.2022].

Wood M., 2017, *A Theater Is Screening Jaws From The Water, So Let Your Nightmares Begin July 01, 2017*, <https://www.cinemablend.com/news/1676360/a-theater-is-screening-jaws-from-the-water-so-let-your-nightmares-begin> [dostęp: 20.11.2022].

The role of space in the perception of a film work

Summary: The central theme that has been taken up in this work concerns space as an active factor that can participate in the viewer's perception. First, the way in which the film image affects the viewer and consequently, the importance of the environment in this context was analyzed. In addition, the role of the environment in shaping the viewer's feelings and the legitimacy of taking the environment into account in film criticism or any form of sharing the experience of watching a film were taken into account.

Keywords: film, space, perception

Patrycja Ucieklak

Uniwersytet Wrocławski

ORCID: 0000-0002-9858-6948

e-mail: ucieklakpatrycja@gmail.com

Przygoda na Mariensztacie, **czyli musical w socrealistycznym wydaniu?** **O modyfikacjach konwencji gatunków filmowych** **dla potrzeb propagandowych**

Streszczenie: Celem niniejszego artykułu jest spojrzenie na film Leonarda Buczkowskiego – *Przygoda na Mariensztacie* przez pryzmat ideologiczny oraz gatunkowy. Analiza kostiumu musicalowego, która odbywa się przy zastosowaniu metody Altmana stanowi przyczynek do rozważań dotyczących przyczyn jego wykorzystania przez propagandę socrealistyczną. Pracę – zgodnie z jedną z cech gatunkowych – charakteryzuje dualizm interpretacyjny konieczny do odkrycia wewnętrznych mechanizmów (na poziomie sztuki i doktryny).

Słowa kluczowe: propaganda, socrealizm, musical, Mariensztat, gatunek filmowy

*[Miłość] to jest taka prywatna inicjatywa,
która doskonale mieści się w naszych planach gospodarczych*

Henryk Tokarski, sekretarz POP PZPR¹

¹ Dosłowne przetoczenie cytatu wypowiedzianego przez odtwórcę roli sekretarza – Stanisława Winczewskiego, który pojawia się w 68 minucie filmu. Wszystkie umieszczone w tekście cytaty (bezpośrednio związane z *Przygodą*) zostały zaprezentowane w oryginalnym brzmieniu [Buczkowski 1953].

SŁOWEM WSTĘPU O DOMINUJĄCEJ ROLI KINA JAKO NAJWAŻNIEJSZEJ ZE SZTUK² W RODZIMYM SOCREALIZMIE

Zjawisko, które zdominowało polską kulturę w latach 1949-1955 stanowiło jedyną zgodną z oczekiwaniami partii postawę artystyczną, która opierała się przede wszystkim na niezwykle spłyconej, dychotomicznej kwalifikacji postaci sportretowanych pozytywnie lub negatywnie, spolaryzowanej wizji rzeczywistości oraz apoteozie tematyki związanej z pracą (całkowicie zniekształcającej jej prawdziwy obraz) [zob. Lubelski 2011: 957]. Jednak nie sposób pominąć istotnego faktu, iż doktryna socrealistyczna znalazła rzesze szczerych entuzjastów – mimo, że większość artystów podchodziła do niej z daleko idącym sceptycyzmem. Taki stan rzeczy wiązał się z traumatycznymi przeżyciami wojennymi oraz próbą adaptacji społeczeństwa do nowego porządku determinującego rzeczywistość, który zdawał się zapewniać obywatel(k)om namiastkę bezpieczeństwa i pozytywnie wpływać na ich dobrostan psychiczny. Jak nowy system oddziaływał na organizację przemysłu filmowego w PRL-u? Zgodnie z postulatami gospodarki centralnie planowanej regulacji podlegał także przemysł kinematograficzny – 1 stycznia 1952 roku powstał Centralny Urząd Kinematograficzny, a przez narzuconą odgórnie cenzurę zredukowana liczba produkcji w latach 1950-1954 wahała się od 4 do 5 filmów rocznie, które siłą rzeczy (zupełnie jak kino gatunkowe) stanowiły koherentną całość [zob. Lubelski 2011: 958]. Oś fabularną stanowił konflikt dobra (nowości utożsamianej z socjalizmem i świetlaną przyszłością państwa) ze złem (przeżytkiem zrównanym z archaicznym imperializmem „zgniłego” zachodu, symbolizującym widmo rychłej klęski gospodarczo-społecznej), a więc dychotomia sporu została uzależniona od soczewki politycznej – filmowe opowieści produkcyjne pozycjonowały bohaterów wedle typologicznego klucza „mistrza, adepta, satelity, wroga” [zob. Tomasik 2004: 222]. Warto w tym miejscu poddać analizie zestawienie statystyczne opracowane przez Janusza Gazdę. W latach 1945-1948 (przed dyktatem doktryny socrealistycznej) rodzimej publiczności umożliwiono zapoznanie się z amerykańskim przemysłem filmowym – na co wskazuje projekcja aż 33 dzieł w 1948 roku, aby na przestrzeni 1950-1953 ich liczbę zredukować do 0 [zob. Gazda 1993: 107]. Jednak nie sposób pominąć faktu, iż polska socrealistyczna kinematografia przejawiała zainteresowanie możliwością adaptacji kultury masowej w zgodzie z oczekiwaniami przekazu ideologicznego – co było motywowane znużeniem

² Parafraza słów Anatola Łunaczarskiego, którego stwierdzenie zostało niesłusznie przypisane Włodzimierzowi Leninowi [por. Ledóchowski 1990: 9-15].

ówczesnej widowni ujednoliconym repertuarem zorientowanym na tematykę produkcyjną oraz chęcią doświadczenia przezeń rozrywki [zob. Eisler 2014: 56]. Najlepszym dowodem potwierdzającym słuszność tej tezy jest powstanie pierwszego pełnometrażowego filmu barwnego w historii polskiego kina: *Przygody na Mariensztacie*³ – stanowiącej próbę transpozycji konwencji hollywoodzkiego musicalu na potrzeby socrealistycznej komedii muzycznej. Jednocześnie zaliczanej do grupy trzech najważniejszych socrealistycznych produkcji o zacięciu humorystycznym – obok *Sprawy do załatwienia* (1953, reż. Jan Fethke, Jan Rybkowski) oraz *Ireny do domu!* (1955, reż. Jan Fethke).

O SPECYFICE KLASYFIKACJI GATUNKÓW FILMOWYCH

Punktem wyjścia rozpoczynającym właściwy wywód będzie próba odpowiedzi na fundamentalne pytania postawione przez jednego z największych badaczy i teoretyków kina gatunkowego Ricka Altmana⁴: „Co to jest gatunek filmowy?”, „Jakie filmy należą do kina gatunkowego?” oraz „W jaki sposób możemy rozpoznać, do którego gatunku one należą?” [Altman 1984: 6]. Zdaniem amerykańskiego analityka kina gatunku (w tym klasycznego musicalu, którego popularność przypadała na lata 1929-1955)⁵, aby film mógł zostać zakwalifikowany jako „gatunkowy” muszą w nim zaistnieć charakterystyczne dlań cechy [zob. Altman 1987: 18-22]. Należą do nich następująco:

1. **dualizm**: uobecniający się pod postacią zestawienia dwójki bohaterów stanowiących odzwierciedlenie konfliktu zachodzącego na linii kultury i kontrkultury [zob. Altman 1987: 20]. Zadaniem dwoistości jest reprezentowanie oraz scalenie zakazanego z nakazanym, aby usprawiedliwić niedozwolone oraz ubogacić ukonstytuowane treści.

W *Przygodzie na Mariensztacie* binarność manifestuje się za pomocą postaci Hanny Ruczajówny (Lidia Korsakówna) – solistki zespołu świetlicowego pochodzącej ze wsi oraz Jana Szarlińskiego (Tadeusz Schmidt) – przodownika pracy wyrabiającego 312% normy w trójce murarskiej, który zamieszkuje Hotel Robotniczy w stolicy. W przedstawionym modelu opozycyjnym – w przeciwieństwie do ujęcia zależności obecnych w amerykańskiej kulturze opartej

³ Data premiery wspólnej realizacji Leonarda Buczkowskiego (reżyser) i Ludwika Starskiego (scenariusz) przypadła na dzień 25 stycznia 1954 [Zwierzchowski 2000: 35].

⁴ Altman publikował teksty posługując się różnymi imionami – w niniejszym artykule będą pojawiać się wymiennie stosowane personalia w odniesieniu do tego samego autora (Charles F. lub Rick), w zależności od przywoływanej publikacji.

⁵ Warto w tym miejscu zaznaczyć, że Altman dokonał modyfikacji klasyfikacji gatunkowej zastępując kryterium „nostalgiczności” – „intertekstualnością” (na poziomie nazewnictwa) [por. Altman 2012: 80-85].

na paradygmacie etyki protestanckiej⁶ – kobieta reprezentuje takie wartości jak: matriarchat (dążenie do emancypacji), nowoczesność (robotnica-przodowniczka pracy), rozrywka (artystka świetlicowego zespołu pieśni i tańca ludowego), peryferyjność („chłopskie” pochodzenie) oraz młodość (ze względu na widoczną między zakochanymi różnicę wieku), natomiast mężczyzna przynależy do sfery patriarchy (co uwidacznia się przede wszystkim, gdy ukochana podejmuje pracę u jego boku oraz podczas sprzeczki: jest podatny na sugestie majstra, krytycznie nastawiony do jej pracy, często unosi się dumą), która ma związek w jego zakorzenieniu w schematach dotyczących płci oraz tradycyjnego podziału ról (jako robotnik-przodownik pracy). Reprezentuje on także centrum (ze względu na miejsce zamieszkania oraz zarobkowania) oraz dojrzałość (w opozycji do młodzieńczego wieku Hanny). Akcja komedii muzycznej koncentruje się więc na zniwelowaniu różnic między parą murarzy, którzy w imię miłości postanawiają pogodzić się i wspólnymi siłami realizować systemowe postulaty. Symboliczne połączenie opozycji odbywa się przy akompaniamencie muzyki – *Cyraneczka, To idzie młodość, Jak przygoda to tylko w Warszawie* to cyklicznie pojawiające się piosenki, do których głosu użyła Hance, Irena Santor. Ruczajówna stanowi zaprzeczenie musicalowej kobiety w ujęciu amerykańskim, co oczywiście wiąże się z postulatami propagandowymi. Nie poświęca swojej kariery, aby spełniać się jako wzorcowa gospodyni domowa⁷ – wykazując zaangażowanie do pracy za pomocą kielni. Dosłowne rozumienie kostiumu gatunkowego jest niemożliwe, ponieważ zostało ono przesiane przez filtr cenzury i propagandy (co widać w idylliczno-estetycznej charakterystyce warunków panujących na budowie), przez co znacznie różni się od tradycyjnego podziału ról płciowych w kinie i mentalności amerykańskiej omawianego okresu. Najważniejsza jest podstawowa „esencja” cechująca konflikty interesów oraz postacie – Janek nie będzie „zawadiaką” nieustannie poszukującym rozrywki (przez co prowadzi osiadły tryb życia), a młoda dziewczyna, która dotychczas reprezentowała raczej „rozrywkowe” nastawienie poszukuje stabilizacji, kierowana wyższą koniecznością

⁶ Zdaniem Altmana kobieta to uosobienie proletariackiej moralności (stanowiąc personifikację wierności, ciepła domowego ogniska czy stabilizacji), a postać mężczyzny obrazuje wartości związane z rozrywkowym stylem życia (pragnienie przygód, quasi-hedonistyczne podejście do doznawania przyjemności), które uniemożliwiają mu kultywowanie tradycji. Konflikt na linii pracy i rozrywki jest fundamentalny, choć (jak podkreśla sam autor) istnieją odstępstwa od zarysowanego przezeń zakresu działania ról genderowych [zob. Altman 1987: 21].

⁷ Co uwidacznia się w scenie, w której Hanka wyjaśnia Katarzynie Ciepiewskiej (Wanda Bojarska) ogrom wysiłku związanego z prowadzeniem domu: „Uważa Panią za niewolnicę. Niby pracować nie pozwala, a jest jeszcze gorsza harówka od tego [wskazując na stół z przygotowanym obiadem] na świecie?” [Buczowski 1953].

(interesem partyjnym). Dojrzały mężczyzna, aby być w udanym związku jest zmuszony do porzucenia tradycjonalistycznego podejścia zgodnie z zaleceniami sukcesywnie realizowanego ustroju.

2. **powtarzalność:** cechuje się ubogą warstwą fabularną (widoczną zarówno na poziomie podstawowych relacji zachodzących między bohaterami, jak i w powielanych rozwiązaniach ikonograficzno-narracyjnych) [zob. Altman 1987: 21].

We wspomnianym filmie charakterystyczna dla gatunku musicalowego jest obecność sekwencji muzyczno-tanecznych (często utrzymywanych w stylistyce folkloru). Schemat narracyjny prezentuje się następująco: 1) zetknięcie się pary protagonistów po raz pierwszy (żartobliwa zaczepka Janka w stronę Hanki dotycząca lodów śmietankowych); 2) narodziny uczucia stanowiącego następstwo przypadkowego spotkania dwójki bohaterów (wspólny taniec na występach regionalnych zespołów świetlicowych na placu mariensztackim); 3) chwilowa rozłąka i wznowienie kontaktu (Hanna rozpoznaje mężczyznę na plakacie w parku, Janek mija zdenerwowaną kobietę na ulicy, podążając za nią doprowadza do spotkania na ruchomych schodach, wędrownka zakochanych ulicami stolicy, kameralne zbliżenie taneczne na placu mariensztackim zakończone pocałunkiem, wspólna praca na budowie); 4) wystąpienie sytuacji konfliktowej między parą murarzy (obniżenie wyników przodownika pracy, zazdrość o przyjaciela-brygadzystę, krytyka umiejętności murarskich Hanki, podatność na opinię majstra sugerującego negatywny wpływ obecności ukochanej na tempo realizacji zadań, brak porozumienia między protagonistami); 5) szczęśliwe zakończenie. Relacje między bohaterami nie zostają wystarczająco zgłębiane w trakcie trwania akcji – widz jest raczej obserwatorem ścieżki zawodowej młodej kobiety, która motywowana chęcią krzewienia nowego systemu marzy, by stać się jego aktywną uczestniczką, kształcąc się na murarkę.

Z punktu widzenia ideologicznego, kostium gatunkowy jest jedynie pretekstem dla przedstawienia zmagania młodej kobiety, która pragnie znaleźć się w ramionach ukochanego. O pozorności owego zamierzenia świadczy przede wszystkim życie Hanki przed ponownym spotkaniem Janka – po wyjeździe z Warszawy i powrocie do rodzinnych stron porzuca swoje dotychczasowe życie i przenosi się na stałe do stolicy, którą jest wyraźnie oczarowana. Poddaje się także sile perswazji propagandowego plakatu „Kobieto! Buduj Warszawę!”, który widzi zaraz po opuszczeniu pociągu. Jedyne informacje, które posiada na temat darzonego uczuciem mężczyzny to jego imię, przezwisko, wygląd, zawód oraz procentowy wynik, jaki osiąga we współzawodnictwie brygadzystów – co w dalszej części akcji umożliwi jej przypadkową identyfikację ukochanego,

gdy przegląda się w lusterku podczas spotkania ze współtowarzyszkami w parku. Zakochana kobieta skupia się na zdobywaniu kwalifikacji murarskich, pilnie uczestnicząc w zajęciach przysposabiających do przyszłego, wymarzonego zawodu. W okresie bezowocnych, dwumiesięcznych poszukiwań mężczyzny protagonistka całkowicie oddaje się pochłanianiu teoretycznych zagadnień związanych z murarstwem – to robotnice namawiają pełną pasji Hanne, aby nie zaprzestała dalszych poszukiwań, dzięki czemu szczęśliwie rozpoznaje Janka na plakacie propagandowym wychwalającym jego zasługi. Jej emancypacyjny zapal sprawdza ją do bloku budowlanego nr 12, którym kieruje majster Leon Ciepiewski (Adam Mikołajewski) będący „katalizatorem konfliktu”. Jest stanowczym przeciwnikiem obecności kobiet-murarek na budowie, o czym świadczą wygłaszane przez niego twierdzenia (o zabarwieniu humorystycznym)⁸. Teoretycznie kobietę motywuje chęć współpracy z Jankiem w jednej trójce murarskiej, co jednak wydaje się dla niej jedynie możliwością udowodnienia zatwardziałemu przełożonemu, dyrektorom oraz pozostałym współpracownikom, że mylą się nie doceniając zaangażowania kobiet, odejmując im przy tym należytych zasług. Oczywistym rozwiązaniem fabularnym jest zawodowe „zdegradowanie” Hanki z placu budowy pod nadzorem Ciepiewskiego do kobiecego bloku nr 7 – celowo separując ją od ukochanego, który znacznie obniżył swoje wyniki, tym samym spowalniając czas realizacji założeń mieszkalniczych. Nie sposób odmówić racji Dorocie Skotarczak, iż film opowiada historię związku pary murarzy, którzy podporządkowują całe osobiste życie, zawodowemu [Skotarczak 2004: 72].

3. **kumulatywność:** nagromadzenie powtarzających motywów, konfiguracji fabularnych [zob. Altman 1987: 21] – zastosowanie tzw. *stylu zerowego* (charakteryzującego się uporządkowaną akcją, jednoznacznością narracji, zrozumiałym dla odbiorcy przekazem oraz realizmem przedstawionych zdarzeń).

W *Przygodzie*, jak i w pozostałych filmach muzycznych znacznie ważniejszy od pojedynczych decyzji jednostek determinujących akcję, jest wynik ich działania, który bezpośrednio wpływa na zwieńczenie ekranizacji. Widz w produkcjach musicalowych zwraca uwagę na powielane motywy spotkań kochanków (przypadkowe, nieoczekiwane poznanie zwiastujące początek wielkiej miłości od pierwszego wejrzenia, pozorna niemożność odnalezienia ukochanej osoby rozwiązana przez zrządzenie losu) oraz występująca sytuacja konfliktowa, która przewidywalnie nie niesie za sobą widma ostatecznego

⁸ „Żadna baba (tfu) kobita nigdy nie będzie dobrym murarzem – ani siły ani rozumu jakiego potrzeba”; „Jeszcze się taka baba nie urodziła, żeby u mnie mogła pracować jako murarz”; „Chłop do kielni. Baba do patelni” [Buczowski 1953].

rozstania ze względu na potężną siłę uczuć pary. W celu ukonstytuowania logiczności występowania scen o zabarwieniu muzyczno-choreograficznym główną protagonistką jest śpiewaczka pieśni ludowych – Hanka, która stwarza poczucie naturalnego następstwa obecności owych partii. Dodatkowo, zbliżenia o charakterze pozytywnym zachodzące między zakochanymi (tj. walczyk towarzyszący bliższemu poznaniu, pierwszy wspólny spacer ulicami Warszawy po przypadkowym spotkaniu, taniec i śpiew w kameralnej atmosferze placu mariensztackiego zwieńczony pocałunkiem, który płoszy dziewczynę niczym bajkowego Kopciuszka oraz końcowe zbliżenie taneczne zwiastujące zażegnanie miłosnego sporu) zawsze odbywają się przy wsparciu diegetycznej muzyki (należącej do świata przedstawionego w akcji filmowej) oraz tanecznej sekwencji. Napięcie sytuacyjne lub konflikty nie są wsparte występami, ale pojawiają się w nich dźwięki pełniące funkcje resentymentu – linia melodyjna *Cyraneczki* powoduje irytację Janka (gdy została przez niego zasłyszana podczas pracy po rozłące zakochanych lub nucona przez jego najbliższego współtowarzysza). Piosenka może zawierać silny ładunek symboliczny, stanowiąc zapowiedź kiełkującego uczucia – dla murarza, który po raz pierwszy usłyszał ją z ust ukochanej, jest synonimem jej osoby, natomiast dla Hanny budzi skojarzenia ze stolicą (w głowie bohaterki następuje zmiana statusu pieśni z „wiejskiej” na „miejską”, po jej wykonaniu na koncercie, gdzie po raz pierwszy zatańczyła z Jankiem). Jest to utwór łączący w sobie elementy uczuciowe (quasi-rozrywkowe) z propagandowymi, o czym świadczy fragment: „Jadą maszyny, na nich dziewczyny, a każda jako chłopak [...] A mrygnę na niego, zaraz za mną pójdzie”.

Centralni protagoniści stronią również od bezpośredniej werbalizacji swoich stanów psychicznych przy akompaniamencie kroków tanecznych oraz muzyki – jedna z najbardziej „intymnych” scen koncentruje się wokół szlagieru o wymowie socrealistycznej, który nie wzmacnia romantycznej atmosfery: *Jak przygoda to tylko w Warszawie* – o czym świadczy charakterystyka postaci kobiecej w piosence:

Dziś rano twe dłonie dziewczęce mieszały i wapno i piach. Wieczorem olśnienie w kwicistej sukience, ładna jesteś jak, ładna jesteś jak...ach! [...] Jak przygoda, to tylko w Warszawie, w Warszawie, jak przygoda, to z panną taką jak ty! [...] A jak tańczyć, to tylko walczyka w Warszawie, a jak walczyk, to z panną taką jak ty! [Buczkowski 1953].

Pozornie mężczyzna komplementuje Hannę, jednak jest to w rzeczywistości apoteoza samego miasta – kobieta staje się atrakcyjniejsza, ponieważ jest mieszkanką Warszawy oraz ją współtworzy.

4. **przewidywalność:** będąca naturalną konsekwencją powtarzalności i kumulatywności, polegająca na rozwoju nieustannie powielanego i dobrze znanego wzorca fabularnego, co skutkuje brakiem poszukiwań nowych formuł gatunkowych [zob. Altman 1987: 21]. Według amerykańskiego badacza, przewidywalność jest warunkiem koniecznym, aby bezwzględnie spełnić oczekiwania widza, który kierując się chęcią sięgnięcia po znane konwencje gatunkowe, pożąda projekcji scen określonego rodzaju.

Z punktu widzenia kultury popularnej, *Przygoda* wykazuje znaczące podobieństwa do klasycznych musicali amerykańskich, w których akcja skupia się na dwójce skrajnie różnych od siebie bohaterów, którzy pomimo dzielących ich różnic ostatecznie wpadają sobie uroczyście w ramiona. Akcja filmu pomija opowiedzenie pełnej historii miłosnej w zamian skupiając się jedynie na najważniejszych punktach granicznych dla owej relacji (poznanie, ponowne przypadkowe spotkanie, konflikt oraz zapanowanie zgody między zakochanymi). Obywatele i obywatelki żyjący w realiach realizmu socjalistycznego zdawali sobie sprawę, że przeznaczeniem zakochanych jest miłość, która złagodzi zachodzące między nimi niesnaski. Innowacyjność filmu cieszącego się znaczną popularnością w czasach premiery – głównie ze względu na miano pierwszego filmu barwnego wykonanego przy zastosowaniu radzieckiej taśmy Sowkolor – została niejako przezwyciężona przez kontrolowane warunki „doznawania” przygody filmowej. Ówczesny widz zaznajomiony z nowym obrazem rzeczywistości, a także znaną formułą fabularną doświadcza ekscytacji w „eksplorowaniu” znanego mu środowiska – niejako fałszywie udając zaskoczenie, towarzyszące mu podczas oglądania dość przewidywalnych „zwrótów” akcji. Co wydaje się być niezwykle spójne z uwagą Piotra Śmiałowskiego, iż odbiór filmów socrealistycznych spotykał się raczej z obojętnością, a nie płomiennymi marzeniami o zaangażowaniu politycznym – widz niejako pozorował, że oglądana przez niego fabuła jest zgodna z rzeczywistością pozaekranową [zob. Śmiałowski 2013]. Zupełnie tak jak odbiorcy kina gatunkowego.

5. **nostalgiczność:** zapośredniczona w kulturze i historii, w której film został wytworzony [zob. Altman 1987: 21]. Stanowi mitologizację przeszłości i ma na celu odnowienie więzi między tradycją a współczesnością – dodatkowo stwarza wrażenie partycypacji odbiorcy w wydarzeniach o istotnym znaczeniu kulturowym. Jest wynikiem pragnienia eskapizmu widza, a także jego tęsknoty za młodością.

W *Przygodzie na Mariensztacie* charakterystycznym objawem resentymentu jest symboliczne odzyskanie dawnej tytułowej dzielnicy, niegdyś zamieszkaanej przez burżuazję dla realizacji czynu społecznego przez klasę robotniczą oraz przekształcenie Dawnego Pałacyku Bankiera w Dom Murarza – dokonane kobiecą ręką⁹. Młodość, która manifestuje się zwłaszcza pod postacią Ruczajówny jest wizualizacją nowego systemu odrzucającego przestarzałe poglądy – stanowiąc przykład do naśladowania przez innych obywateli. Dojrzały Janek jest pewnego rodzaju adeptem znajdującym się na styku dwóch światów – emancypacyjnego i tradycyjnego, który zmobilizowany do kreacji świata według propagowanej wizji nowego państwa jest w stanie przyłączyć się do reprezentowanych przez ukochaną postulatów. Natomiast znacznie starszy majster Ciepielewski stanowiący archetyp przedwojennego postrzegania świata określany przez sekretarza Tokarskiego mianem człowieka „wczorajszego”, jest w pewnym sensie wrogiem klasowym – o czym świadczy karykaturalne przedstawienie jego zachowań i przestarzałych poglądów, które do pewnego momentu były zgodnie podzielane także przez hydraulika-satelitę Władysława Dobrzyńca (Tadeusz Kondrat). Ostatecznie zostaje symbolicznie „zwalczony” sprzeciwem swoich współpracowników i zmuszony do „kapitulacji” (odrzućcia sprzecznych z socrealistycznym kanonem poglądów)¹⁰. Młode pokolenie doskonale zaadaptowało się do nowej rzeczywistości – przykładem, który dobrze ilustruje to zjawisko jest scena z chłopcem wytykającym rozmawiającym mężczyznom błąd w identyfikacji omawianej przez nich maszyny oraz piosenka *To idzie młodość* w początkowych sekwencjach filmu.

6. **symboliczność:** unaocznia się w dziele filmowym za pomocą wizualnych skrótów myślowych pozwalających na rozpoznanie przez widza konwencji i ram historycznych struktury fabularnej [zob. Altman 1987: 22].

Zgodnie z dominującym w latach 50. XX wieku propagandowym przekazem widzowie zażywali rozrywki w sposób kontrolowany. Oczywistym celem takiego stanu rzeczy było dostosowanie obrazów nowego systemu do konwencji komedii muzycznej, aby w przyjemny i bezkonfliktowy sposób zachęcić widza do uczestnictwa w socrealistycznym przedsięwzięciu. Tłem dla romantycznych wydarzeń jest znana widzowi rzeczywistość powojenna ukazywana przez pryzmat propagandy sukcesu socjalistycznego – dynamicznie

⁹ O czym świadczy deklaracja Hanny umieszczona w gazecie, która wypowiada się w imieniu wszystkich zaangażowanych murarek: „Dom Murarza stanie wysiłkiem wszystkich kobiet budownictwa warszawskiego z materiałów, które same zaoszczędzą w miejscach swojej stałej pracy”.

¹⁰ Szowinistyczne poglądy majstra deprecjonujące dokonania kobiet budzą opór Janka: „Przezytajcie sobie jak się te baby spisują. Jak Was to nie ruszy toście ani murarz ani Warszawiak”.

odbudowywana Warszawa, propagowanie ustroju stanowiącego przeciwieństwo kapitalizmu, gloryfikacja klasy robotniczej (aktywnie wspierającej krajową gospodarkę), masowe propagowanie rozwiązań socjalnych oraz przedsięwzięć realizowanych przez odgórnie planowany państwowy system gospodarczy, aktywizacja zawodowa kobiet mająca zapowiadać równościowe postulaty (w sektorach przemysłu wcześniej zarezerwowanych dla mężczyzn). Osadzenie w jej ramach historii dwójki zakochanych murarzy motywowanych szczerą chęcią realizacji założonych przez partię planów gospodarczych stanowi dla widza rodzaj przyjemnego przekazu podprogowego – łącząc tym samym „przyjemne” (rozrywkę) z „pożytecznym” (krzewienie propagandy).

7. **funkcjonalność:** jej celem jest przyniesienie satysfakcji widzowi, zaspokojenie jego pragnień wynikających z potrzeby rozrywki, a zarazem obrona jego *status quo* za pomocą odpowiedniego dostosowania obrazów świata przedstawionego na ekranie, aby w fikcyjny sposób ukonstytuować sprzeczności i problemy nie w pełni przepracowane przez społeczeństwo [zob. Altman 1987: 22]. Badacz podkreśla tutaj istotną rolę problematycznego społecznie zagadnienia, które poprzez ilustrację gatunkową w jakiś sposób zasługuje na publiczne wstawiennictwo – zwłaszcza w odniesieniu do polaryzacji ról genderowych.

Przygoda stanowi pierwszy polski film kolorowy, który wpisuje się w emancypacyjne założenia planu sześcioletniego – opowiadający o relacji dwójki ludzi ukazuje ich uczucie w sposób nienaturalny i niemożliwy do zaistnienia w rzeczywistości. Miłość zilustrowana przez Buczkowskiego i Starckiego jest przedstawiona w dość osobliwy i wypaczony sposób – kobieta pozornie kierowana uczuciem do murarza tak naprawdę jest motywowana chęcią zamieszkania w Warszawie i jej odbudowy po wojennej zawierusze. Odnalezienie ukochanego jest możliwe, dzięki upamiętnianiu wyników na monumentalnych plakatach. Gdy Janek nie staje w jej obronie podczas rozmowy w domu majstra (czemu przypadkowo przysłuchiwała się dziewczyna), nie poddaje się i osiąga znaczące wyniki w brygadzie kobiecej. Ostatecznie decyduje się samowolnie zabierać głos podczas uroczystości przyznawania kluczy do mieszkań zasłużonym ludziom pracy – robotnikom różnych profesji, literatom, urzędnikom oraz majster Anieli Rębaczowej (Barbara Rachwańska) – deklarując gotowość do wzniesienia „poważnego zobowiązania” przez robotnice, co czyni niejako w kontrze do krótkiego wystąpienia Szarlińskiego, zastępującego zawstydzonego nagrodą kolegę. Hanka jest przykładem kobiety nowoczesnej, która rozumie emancypacyjne postulaty, jednocześnie stanowiąc ich ucieleśnienie. Podczas, gdy mężczyzna próbuje zbliżyć się do dziewczyny

w celu ponownego nawiązania kontaktu (wydając się znacznie bardziej przygnębiony całym niefortunnym zajściem, o czym świadczy niezmiennosc wyników w rywalizacji zawodowej na stale utrzymującym się poziomie 238%, ciągła próba nawiązywania kontaktu z ukochaną oraz jego podły humor), Hanka jest zajęta pracą. Spostrzeżenie to doskonale obrazuje jej reakcja na karteczkę sporządzoną przez Janka z prośbą o spotkanie (podłożoną pod cegłę na wyciągu budowlanym) oraz życzliwą „intrygę” koleżanki-brygadzistki, która zmanipulowała słowa zakochanych (co było możliwe przez hałas maszyn i narzędzi) tak, aby oboje byli ukontentowani wzajemnymi przeprosinami i jak najszybciej wpadli sobie teatralnie w ramiona – spotykając się na prowizorycznych, drewnianych schodach. Warto zwrócić uwagę na sytuację z uroczystości inauguracyjnej w Domu Murarza – Janek próbuje nawiązać z ukochaną nic porozumienia poprzez kontakt wzrokowy, reagując gromkimi oklaskami na przemówienie Hanny, lecz jego entuzjazm spotyka się z beznamiętnym spojrzeniem dziewczyny motywowanej chęcią jak najlepszej prezentacji wspólnego dzieła towarzyszek. Ostateczne zakochani godzą się, gdy wspólnie naprawiają szkody wyrządzone przez niedopatrzenie hydraulika (i nieświadomość Hanka) – co następuje wraz ze zmianą postrzegania wszystkich sceptycznie nastawionych do nowoczesnych postulatów figur retorycznych, czego zwieńczeniem jest uroczysta potańcówka.

KONFLIKTOWA FORMUŁA GATUNKOWA MUSICALU

W teoretycznych rozważaniach dotyczących struktury musicalowej dominują tezy postulujące odczytywanie gatunku przez pryzmat opozycyjności. Zdaniem Andrzeja Pitrusa, za taki stan rzeczy odpowiada szczególnie podkreślana w tych filmach umowność, obnażająca zasady kierujące innymi gatunkami [zob. Pitrus 1998: 19]. Badacz rozróżnił dwie grupy spośród rozważań teoretycznych orbitujących wokół zagadnienia opozycyjnego charakteru musicalu – pierwsza związana z reprezentacją ilustrującą sposób, w jaki gatunek funkcjonuje i istnieje w przestrzeni filmowej, natomiast druga jest współzależna od sytuacji konfliktowych, które swoje odzwierciedlenie znajdują w uniwersum wykreowanym w przedstawieniu muzycznym. Zgodnie z postulatem badaczki Jane Feuer, ów antagonistyczny charakter manifestuje ontologiczną problematykę musicalu [zob. Feuer 1993: 1-23]. W rozdziale zatytułowanym *Mass Art as Folk Art* przyrównuje kulturę masową do jednej z wielu odsłon kultury ludowej – ze względu na entuzjazm, jaki wzbudza w widzu (co jest związane z identyfikacją samego odbiorcy z konwencją).

Zachwył jest spowodowany sposobem jej produkcji, który w możliwie najbardziej naturalny sposób odwołuje się do ekspresji samego obserwatora. W konsekwencji postulowana spontaniczność sekwencji muzyczno-tanecznych jest jedynie pozorna, co znajduje swoje odbicie w warunkach przemysłowo-technicznych, w jakich powstaje samo dzieło filmowe, które uniemożliwiają ich odtworzenie w musicalu. Szyfrowanie i zacieranie śladów środków produkcji, zdaniem Feuer jest emblematyczne dla układów choreograficznych sekwencji scenicznych ukazujących próby oraz występy. Są one bliższe wymiarowi tańca ludowego niż baletowego, ze względu na ekspresję tancerza, która pomija hieratycznie zabarwione figury. Jednocześnie w samym odbiorcy umacnia się przekonanie o zabawowym charakterze całego muzycznego przedsięwzięcia [por. Feuer 1981: 160-165].

Najważniejszym aspektem opozycyjnym dla niniejszej pracy jest konflikt manifestujący się na linii rozrywki i pracy, obecny w musicalu klasycznym (omówiony przy okazji altmanowskiego dualizmu). Pitrus postuluje dwupoziomowe ujęcie tego sporu – pozatekstowe (manifestujące się w sposobie realizacji samego filmu, finalnie odbieranego jako rozrywka) oraz przedstawieniowe (obecne we wzajemnych zestawieniach sekwencji scenicznych ze „spontanicznymi”) [zob. Pitrus 1998: 20]. Zdaniem Altmana ów polemiczny charakter jest fundamentalny dla postrzegania kultury amerykańskiej [zob. Altman 1989: 337]. Centralna opozycja, która zachodzi między pracą a zabawą jest pośrednio związana z szeregiem innych: kultura-natura, dzieciństwo-starość, miasto-prowincja. Związek miłosny jest jej symbolicznym pogodzeniem oraz jednoczesnym połączeniem – w rezultacie ma charakter terapeutyczno-rytualny, ponieważ godzi wewnętrzny konflikt. Altman przyrównał ową filmową sytuację do „pełnowartościowej alternatywny wydobywania złota” – wysuwając wniosek, iż muzyczne show dowodzi równowartości przyjemności czerpanej z rozrywki i satysfakcji płynącej z wykonywanej pracy [zob. Altman 1989: 342]. Klasyczny musical w swojej redukcji i dążeniu do rozwiązania problemów zyskuje nową odsłonę – zgodnie z mitologizującą musical myślą Altmana, ów gatunek definiuje społeczność przez pryzmat paradoksów przyczyniając się do ich postrzegania jako pożądane, choć wykluczające się [zob. Altman 1978: 14].

Polski autor, podkreśla afirmacyjny charakter gatunku, ponieważ sukces w ujęciu musicalowym nie jest uzależniony od wysiłku jednostki, lecz od kolektywnej pracy [zob. Pitrus 1998: 20]. Tym samym podporządkowuje się ogółowi, co znajduje odzwierciedlenie w teoretycznej możliwości partycypacji *porte-parole* widza w muzycznym pokazie. Wiesław Godzic, wskazując

na dualistyczny rdzeń musicalu zwraca uwagę na jego pierwotną cechę uniemożliwiającą konflikt zachodzący między jednostką a społeczeństwem, przez co stanowi wizualizację prawdopodobnej do zapanowania harmonii [zob. Godzic 1991: 155]. Wnioskując, że walor musicalowy przejawia się poprzez oportunistyczną konkluzję, iż człowiek może manifestować wewnętrzny wyraz poprzez ruch, kolektywną zabawę, natomiast społeczeństwo może stanowić kooperującą publiczność. Na istotną funkcję odbiorcy lub publiczności w kreowaniu wydarzeniowości musicalu zwraca uwagę także Feuer [zob. Feuer 1981: 166-168]. Jej teza odwołuje się do „mitu integracji”, który ma za zadanie wywołać w widzu pragnienie udziału w tworzeniu oglądanego dzieła [zob. Feuer 1981: 168]. „Odpowiedzialność” widza objawiająca się w aktywnym współtworzeniu wątku fabularnego komedii muzycznej jest postulowana również przez Jima Collinsa [zob. Collins 1981: 139]. Według uczonego, ten szczególnie rodzaj udziału odbiorcy przyczynia się do spełnienia fundamentalnej zasady gwarantującej powodzenie rozrywki (i wewnętrznego spełnienia gatunku).

To oczekiwanie partycypacji widza w musicalu oraz „pitrusowski” gwarant jego sukcesu, czyli kolektywne działanie można porównać do pragnień ówczesnej władzy do współtworzenia podwalin nowego, socjalistycznego państwa przez obywatel(k)i. Argumentem świadczącym o prawidłowości powyższej tezy jest uwaga Piotra Zwierzchowskiego, dotycząca charakterystyki kinematografii socrealizmu dedykowanej masowemu odbiorcy, doskonale zrozumianej przez producentów *Przygody* – bowiem problematyka ideologiczna została zaprezentowana zgodnie z estetycznymi oczekiwaniami widza, jednocześnie odwołując się do zapoznanych przez niego mechanizmów [zob. Zwierzchowski 2000: 37]. Autor wyróżnił w filmie dwa rodzaje wątków – ideologiczny (na atrakcyjność ukochanego głównej bohaterki wpływa jego rola przodownika pracy, wstawiennictwo Sekretarza Partii w sprawie planów budowlanych żeńskiego zespołu) oraz popkulturowy (m.in. komizm sytuacyjny związany z wędrownką hydraulika i majstra do gabinetu dyrektora naczelnej, ze względu na wszechobecne kobiety-pracownice) [zob. Zwierzchowski 2000: 37-38].

***PRZYGODA NA MARIENSZTACIE* JAKO OPOWIEŚĆ EMANCYPACYJNA**

Według polskiej badaczki, Ewy Toniak film stanowi „modelowy przykład socrealistycznej dyspozycji ról gender” [zob. Toniak 2008: 63].

Jej zdaniem, aktywność męskiego i żeńskiego grona jest od siebie wyraźnie odseparowana, zupełnie jak na emblematycznych dla socrealistycznego malarstwa płótnach Andrzeja Kobzdeja – *Podaj cegłę* oraz *Ceglarkach*. Wszelkie próby ich scalenia są z góry skazane na śmieszność i komizm wspólnych działań, czego dowodzi scena naprawy zniszczeń wyrządzonych przez uszkodzoną hydraulikę w Domu Murarza [zob. Toniak 2008: 64]. Uczona wskazuje tutaj na groteskę sytuacyjną spowodowaną ubiorem – kobiety w kombinezonach murarskich, mężczyźni sportretowani z miotłami. Podkreślając obecność hierarchii ról płci, wskazuje na dysproporcję w nagradzaniu kobiecych zasług – murarki z jednej strony znacznie lepiej radzą sobie w rywalizacji wyrabiając 325% normy, z drugiej to postać męska została dumnie upamiętniona w Domu Murarza. Badaczka zwraca jednak uwagę na aspekt emancypacyjny opowieści Buczkowskiego [zob. Toniak 2008: 65]. Główna bohaterka jako „przedsiębiorcza jednostka” porzuca dotychczasową egzystencję, aby poświęcić się odbudowie Warszawy, do czego zachęciły ją inne robotnice napotkane podczas samotnego zwiedzania stolicy. Przestrzeń kobieca została scharakteryzowana jako „utopijne siostrzeństwo” – bezinteresowne, pomocne i skore do współpracy. Ciekawym spostrzeżeniem jest zwrócenie uwagi na zgrupowanie postaci kobiecych, które podświadomie nie mogą uwolnić się spod kolektywnego wpływu, ponieważ potencjalne oddzielenie się „bardziej przedsiębiorczej” jednostki sprowadza na nią zagrożenie [zob. Toniak 2008: 66].

Dodatkowo, autorka demaskuje emancypacyjną „intrygę”, która w gruncie rzeczy koncentruje się na uczuciach młodej kobiety, która przeorganizowała swoje życie w imię miłości – a nie wyższej idei społecznej. Teza wiąże się ze stanowiskiem Elżbiety Ostrowskiej, która stwierdza, iż bohaterka filmu nurtu socrealistycznego jest predestynowana do odnalezienia szczęścia jedynie w objęciach partnera [zob. Ostrowska 2005: 212]. Godzic poddając psychoanalitycznemu spojrzeniu postać Hanki, chcącej w pewien sposób dorównać mężczyźnie stając się niejako hybrydyczną robotnicą, zauważa, że uwidacznia się w niej typowy syndrom wyparcia pożądania oraz próba identyfikacji swojej tożsamości płciowej powodowana mnogością pełnionych przez nią ról społecznych, które w rezultacie ulegają wzajemnemu wykluczeniu [zob. Godzic 1991: 120-128].

A jak było naprawdę z aktywizacją zawodową kobiet? Zgodnie z postulatami XIX-wiecznych socjalistów jak Karol Marks i Friedrich Engels, także realizm socjalistyczny w dychotomii płci upatrywał genezy konfliktu, przyczyniającej się ucisku klasowego. Zdaniem Engelsa, fundamentu owej opresji należy szukać w pozbawieniu kobiet możliwości uczestnictwa w produkcji,

zaś najważniejszym postulatem warunkującym ich wyzwolenie jest odnowienie kobiecej więzi z fabryką [zob. Engels 1949: 165]. Marks postulatów równościowych upatrywał w egalitarnym dostępie do produkcji (także pracy zarobkowej), podkreślając niebagatelną rolę przemysłu w procesie emancypacyjnym, ze względu na jego gospodarczą zdolność kreacji [zob. Wieruszewski 1975: 14]. W odniesieniu do klasycznej myśli marksistowskiej, August Bebel stwierdził, że nowe społeczeństwo będzie w stanie stworzyć kobiecie warunki umożliwiające jej niezależność, zarówno na poziomie społecznym (w tym uczuciowym), jak i ekonomicznym, zapewniające ochronę przed uciskiem oraz wyzyskiem – skutkujące zrównaniem kobiety z mężczyzną [zob. Bebel 1907: 298].

Postanowienia „sześciolatki” w zakresie „produktywizacji” kobiet (ze szczególnym uwzględnieniem lat 1950-1953) trafnie podsumowuje Natalia Jarska – wyróżniając trzy fundamentalne założenia: „wzrost zatrudnienia, angażowanie robotnic do pracy w «męskich» zawodach, a także ich awans zawodowy, będący podstawą awansu społecznego” [zob. Jarska 2015: 201]. Badaczka zauważa, że odgórnie narzucany system, zainspirowany rozwiązaniami radzieckimi stanowił zjawisko rewolucyjne – jednak podkreśla przy tym brak aspiracji do znoszenia tradycyjnej dyspozycji pracy według kryterium płci [zob. Jarska 2015: 202]. Droga kształtowania się polityki aktywizacji zawodowej była w rzeczywistości kręta i wyboista – największą do przewyżczenia przeszkodą było poddanie w wątpliwość zakorzenionych w świadomości społecznej przekonań dotyczących ról genderowych, czego motorem napędowym był nieufny stosunek do uprzywilejowania kobiet w sektorze ustawodawczym. Otoczenie było raczej negatywnie nastawione wobec robotnic zdobywających kwalifikacje w bardziej „męskich” zawodach, które wówczas zostały zepchnięte na margines, pozostając na styku wpływów obu płci jako „obca” figura retoryczna [zob. Tyrmand 1989: 193-194]. Paradoksalnie okres stalinizmu przyczynił się do pogorszenia warunków zatrudnienia robotnic, jednak jak zauważa Jarska – schyłek „sześciolatki” skutkowało podwojeniem liczby aktywnych zawodowo kobiet w stosunku do początku lat 50. (poza sektorem rolniczym) oraz zwiększeniem wśród nich zainteresowania kształceniem zawodowym [Jarska 2015: 203].

Film *Przygoda na Mariensztacie* stanowił wizualizację utopijnych wizji realizowania socrealistycznych postulatów, pod płaszczykiem promowania (zawodowego) równouprawnienia kobiet i mężczyzn. W rezultacie, zgodna z myślą partii, filmowa koncepcja Buczkowskiego przedstawiona na wielkim ekranie, zupełnie jak obrazy naczelnego malarza doby socrealizmu – Andrzeja

Kobzdeja, prezentują jedynie płonne, lecz niezrealizowane nadzieje. Pseudo-emancypacyjne poglądy „uwikłane” w konwencje musicalu nie spotkały się, jednak ze społeczną aprobatą, pomimo swej niezwykle rozrywkowej oprawy. Propagandowa zagadka została szybko rozwiązana przez rodzime audytorium, jakim było polskie społeczeństwo. Miłosna historia najbardziej zaktywizowanych zawodowo jednostek, Hanny Ruczajównej oraz Janka Szarlińskiego, osadzona (głównie) na placu budowy przy akompaniamencie muzyki ludowej przeplatanej z warkotem maszyn, nie zdołała zaczarować widzów, do tego stopnia, aby uwierzyli, iż fikcja ekranowa jest realna. Najlepszym potwierdzeniem tego stwierdzenia jest notatka Leopolda Tyrmanda w *Dzienniku 1954*:

[...] stały za mną dwa pierwowzory filmu pod nazwą *Przygoda na Mariensztacie*. Murarki, czyli panie zatrudnione w przemyśle budowlanym. Na ekranie wyglądały ładnie, choć niezachodnio, rzeško i jędrnie, nieco rzepiasto, pełnarękadupy, ale tak czyściutko i kolorowo, że tylko tulić i pieścić. Autentyki dziś za mną jakby różne od swej filmowej wersji [...] Wszyscy w sklepie, mężczyźni i kobiety, patrzyli na nie z szyderczą niechęcią. Że komunizm cofa koła historii wstecz w każdym zakresie, to jasne dla każdego, kto sobie tu pomieszka. Nigdzie chyba nie cofa ich tak daleko jak w sprawach płci. Pod śmiesznie zakłamanym hasłem „równouprawnienia” kobiety mija w szaleńczym tempie w tył wszystkie epoki rozwoju, zostawia hen za sobą erę niewolnictwa i z dumą łąduje w początkach *homo sapiens* na ziemi [Tyrmand 1989: 193-194].

BIBLIOGRAFIA

- Altman Ch. F., 1978, *The American Film Musical: Paradigmatic Structure and Mediatory Function*, „Wide Angle”, nr 2, z. 2, s. 10-17.
- Altman Ch. F., 1987: *W stronę teorii gatunku filmowego*, przeł. A. Helman, „Kino”, nr 6, s. 18-22.
- Altman R., 1984, *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*, „Cinema Journal”, nr 23, z. 3, s. 6-18.
- Altman R., 1987, *The American Film Musical*, Bloomington.
- Altman R., 2012, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka-Strączek, Warszawa.
- Bebel A., 1907: *Kobieta i socjalizm*, wyd. 2, Kraków.
- Collins J., 1981, *Toward Defining a Matrix of the Musical Comedy: The Place of the Spectator Within the Textual Mechanisms*, [w:] *Genre: The Musical; a Reader*, red. R. Altman, London, s. 134-146.
- Eisler J., 2014, *Przygoda na Mariensztacie*, „Biuletyn IPN”, nr 6, s. 56-58.

- Engels F., 1949, *Pochodzenie rodziny, własności prywatnej i państwa*, Warszawa.
- Feuer J., 1981, *The Self-reflective Musical and the Myth of Entertainment*, [w:] *Genre: The Musical; a Reader*, red. R. Altman, London, s. 159-174.
- Feuer J., 1993, *The Hollywood Musical*, wyd. 2, Bloomington.
- Godzic W., 1991, *Film i psychoanaliza: problem widza*, Kraków.
- Jarska N., 2015: *Kobiety z marmuru. Robotnice w Polsce w latach 1945-1960*, Warszawa.
- Lubelski T., 2011, *Polska Szkoła Filmowa na tle rodzimego kina*, [w:] *Historia kina*, t. 2: *Kino klasyczne*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków, s. 935-992.
- Ledóchowski A., 1990, *Lenina Torf Story*, „Film na Świecie”, nr 374, s. 9-15.
- Ostrowska E., 2005, *Socrealistyczne maskarady patriarchy*, [w:] *Między słowem a obrazem. Księga pamiątkowa dla uczczenia jubileuszu Profesor Eweliny Nurczyńskiej-Fidelskiej*, red. M. Jakubowska, T. Kłys, B. Stolarska, Kraków, s. 205-212.
- Pitrus A., 1998, *Kino kultu*, Kraków.
- Skotarczak D., 2004, *Obraz społeczeństwa PRL w komedii filmowej*, Poznań.
- Tomasik W., 2004, *Proza narracyjna*, [w:] *Słownik realizmu socjalistycznego*, red. Z. Łapiński, W. Tomasik, Kraków.
- Toniak E., 2008, *Olbrzymki. Kobiety i socrealizm*, Kraków.
- Tyrmand L., 1989, *Dziennik 1954*, wyd. 1, Warszawa.
- Wieruszewski R., 1975, *Równość kobiet i mężczyzn w Polsce Ludowej*, Poznań.
- Zwierzchowski P., 2000, „Przygoda na Mariensztacie”, czyli socrealizm i kultura popularna, [w:] *Widziane po latach: analizy i interpretacje polskiego kina*, red. M. Hendrykowska, Poznań, s. 35-44.

Źródła internetowe:

- Śmiałowski P., 2013, *Miłość, seks i socrealizm*, <http://www.repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/8082> [dostęp: 10.11.2022].

Filmografia:

- Buczkowski L., *Przygoda na Mariensztacie*, Łódź, Wytwórnia Filmów Fabularnych, 1953.

***Przygoda na Mariensztacie, a socialist realist musical?*
Modifications of film genre conventions for propaganda purposes**

Summary: The main idea of the article is to focus on the film by Leonard Buczkowski – *Przygoda na Mariensztacie* (ang. *Adventure in Marienstadt*) from the ideological and genre point of view. The analysis of the musical convention was carried out in accordance with Atman's methodology and its attempt at definition concerns the reasons for using musical for the purposes of socialist realist propaganda. The thesis – in accordance with one of the characteristics of the genre – focusing on the dualism of interpretation, which is necessary to find the internal mechanism (on the basis of art and doctrine).

Keywords: propaganda, socrealism, musical, Marienstadt, film genre

Mikołaj Drzymalski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

ORCID: 0000-0002-8398-8397

e-mail: mikolaj.drzymalski.20@gmail.com

Sztuka wizualna w literaturze staronordyckiej na tle antyku

Streszczenie: Motyw ekfrazy, charakterystyczny dla świata antycznego rozwinął się również poza terenami byłego Imperium Rzymskiego. Najbardziej charakterystycznym jej uobecnieniem w postaci sztuki przedstawiającej w literaturze, jest opis tarczy, m.in. Achillesa, której analogiczny koncept znajduje się w poematach skaldycznych Ragnarsdrápa i Haustlǫng. Praca ta więc analizuje pochodzenie ekfrazy, jej przykłady oraz ewentualne wpływy, które mogły przeniknąć do średniowiecznej Skandynawii.

Słowa kluczowa: ekfaza, literatura staronordycka, Ragnarsdrápa, Haustlǫng, Húsdrápa

WPROWADZENIE DO TEMATU PRACY ORAZ ZJAWISKA EKFRAZY, W PRAKTYCE HISTORII SZTUKI

Historia sztuki tradycyjnie skupia się przede wszystkim na aspektach wizualnych, oddzielając się jako dziedzina naukowa od literaturoznawstwa. Przełamującym taki schemat przykładem jest jednak ekfaza, wymagająca dla pełnego zrozumienia interdyscyplinarnego podejścia, objawiającego się w tym przypadku znajomością perspektywy literaturoznawczej oraz historyczno-sztucznej. Mimo, że badanie ekfrazy wydaje się mocno aktualnym zagadnieniem, mało eksplorowanym tematem są pewne podobieństwa motywów

ekfrazy w literaturze staronordyckiej względem literatury antycznej. Praca ta skupia się więc nad stopniem i formą podobieństwa, ale też ewentualną możliwością wpływu – czy był w ogóle możliwy oraz czy pojawienie się ewentualnego podobieństwa wynika z naturalnych przepływów informacji. Zdaniem Stanisława Balbusa, jeśli badacz chce zajmować się relacją literatury i muzyki, musi być literauroznawcą oraz muzykologiem „przynajmniej po trochu” oraz analogicznie w przypadku połączenia innych dziedzin¹. Wskazuje też na pewien problem, niewielkiego poziomu zainteresowania interdyscyplinarnymi zagadnieniami w stosunku do literatury: „[...] nie znajduje wielu przykładów na to, by historycy sztuki albo muzykolodzy mieli ochotę zająć się na poważnie – naukowo – literaturą. Może to się zmienić” [Balbus 2004: 15].

Relacji międzytekstowych nie można jedynie ograniczyć do wewnątrz-literackich odniesień, ponieważ koniecznym jest zwracanie uwagi również na intersemiontyczne powiązania nawet z pozadyskursywnymi mediami (np. plastyka). Ponadto intertekstualność bynajmniej nie jest wyłączną cechą literatury [zob. Nycz 1998: 61]. Seweryna Wysłouch pisze, że kontekst plastyczny może być sugerowany przez utwór literacki lub nawet być wynikiem pomysłowości interpretatora, a ponadto wizualny obraz wdziera się do utworu od wewnątrz (poprzez język, który wyraża i przekształca doświadczenia zmysłowe) i od zewnątrz (jako kontekst kultury multimedialnej, w jakiej żyjemy) [zob. Wysłouch 2004: 19].

Sednem tej pracy jest w kontekście tych rozważań jest ekfaza, występująca staronordyckiej literaturze oraz zbadanie wpływów świata antycznego, przez występowanie między nimi pokrewnych motywów. Najważniejszym badaczem w ramach omawianego tematu jest Finnur Jónsson, który zebrał oraz opracował teksty źródłowe literatury staronordyckiej m.in. w *Den norsk-islandske skjaldedigtning* (1912). Drugą jest monumentalna seria opracowań literatury staronordyckiej *Skaldic Poetry of the Scandinavian Middle Ages* (2008-2017) redakcji Margaret Clunies Ross, wykorzystywanym przez m.in. *The Skaldic Project* [Net1]. Zwłaszcza ten ostatni, internetowy projekt jest interesujący, ze względu na zawarcie ogromnej i dobrze oznaczonej

¹ Stanisław Balbus uważa, że intersemiontyczność, interdyscyplinarność i komperatystyka są pojęciami ulotnymi w naukach humanistycznych. Intersemiontyczność jest synonimem komperatystyki zewnątrzliterackiej (pada też określenie międzyartystyczna a szerzej komperatystyka kulturowa). Komperatystyka ma już swoje korzenie w antyku, w przeciwieństwie do (strukturalnej) semiontyczności. Interdyscyplinarność autor nazywa „niezobowiązującym synonimem” intersemiontyczności i komperatystyki kulturowej. Pisząc o nich miał na myśli badanie wątków i motywów między sztukami [Balbus 2004: 11-15]. Temat ten rozszerza bardzo mocno Henryk Markiewicz [1996: 215-238].

bibliografii do każdej strofy omawianego w tej pracy tekstu, a ponadto wskazanie jego różnych opracowań w naukowej literaturze, które badacze mogą swobodnie weryfikować.

EKFRAZA W OKRESU ANTYKU

Ekfrazja nie zawsze była przekładaniem sztuki wizualnej na pisaną, ponieważ rodzić się mogła wyłącznie, jako medium literackie, bez przełożenia na faktyczne sztuki wizualne. Nie zmienia to jednak faktu, że człowiek jest sumą przeżyć i doznań, więc sztuka i myśl estetyczna, jaka otaczała w określonych czasach autora, wpływać mogła na jego opis. Przykładem takiego stanu rzeczy są podani niżej Homer oraz Hezjod, tworzący w okresie ok. VIII wiek p.n.e., czyli sztuki geometrycznej i orientalizującej, charakteryzującą się jeszcze ogromną umownością względem późniejszego paradygmatu *mimesis* [Boardman 2007: 9-17], w przeciwieństwie do Publiusza Wergiliusza Maro, tworzącego w krańcowej Republice Rzymskiej I w. p.n.e. i świadomości ogromnego dziedzictwa greckiego. W ten sam sposób Haakon Shetelig uważa, że artystyczne wzory wikingów w omówionym niżej poemacie Húsdrápa mają swoje pierwotne odzwierciedlenie w gobelinach z Oseberg [Shetelig 1931: 219-220] lub rzeźbionych panelach ściennych w Bjarnastaðahlíð, północnej Islandii [Schier 1976: 431-432].

Bezapelacyjnie najważniejszym oraz najsłynniejszym motywem ekfrazy dla historii sztuki jest obraz opisany na tarczy, przede wszystkim Achillesa, ale również Heraklesa, Eneasza i Hannibala, który znalazł się również w Skandynawii. Jaś Elsner zauważył, że w przypadku klasycznej ekfrazy Filostrata Starszego [Filostrat Starszy 2004] i Lucjusza Anneusza Seneka [Anneusz Seneka: 1989], opisywany obiekt „milczy oraz szybko zanika”. Dla starożytnych istotny był nie tylko charakter opisowy ekfrazy, ale też *enargeia*, jakość tego, co zostało ujęte, a w konsekwencji jej działanie na wyobraźnię – opisuje ona w słowach nie tylko obraz, ale też jest dialogiem między mówiącym a słuchaczem [zob. Elsner 2006: 68-69]. Ekfrazja opiera się na przedstawieniu obrazu przed oczami widza za pomocą opisu a jednocześnie stara się za wszelką cenę jako prymarny ustanowić sposób prezentacji przez narracje lub opis [Markowski 1999: 13]. Ekfrazja, jako osobny gatunek narodzić miał się w II w. n.e. a pierwszym zachowanym dziełem są *Obrazy* [Filostrat Starszy 2004], które są przewodnikiem i opisem dzieł po neapolitańskiej pinakotece [Dziadek 2006: 34-35; Popowski 2004: 32-33]. Ponadto Ekfrazja miała też być wynikiem rywalizacji pisarzy i artystów wizualnych w okresie drugiej

sofistyki, mając podkreślać wyższość „literackiego malarstwa” nad klasycznym [Dziadek 2006: 35].

Pochodzenie ekfrazy wiąże się przede wszystkim z retoryką i formami epideiktycznymi, a nie literaturą piękną [zob. Heck 2008: 177-178; zob. Dziadek 2006: 34]. Również James Francis za Ruthem Webbem podaje, że badacze XVIII i początku XIX w. przekształcili ekfrazę z techniki retorycznej w starożytny gatunek literacki, transformując żywy opis w opis sztuki [Francis 2009]. Nasunąć się może myśl, że ekfrazą nie powinno zajmować się przez pryzmat opisywanych przedmiotów, a może raczej sposobów opisu i emocji, jakie dostarcza. Być może w końcu podejście historyków sztuki, którzy patrzą na te dzieła przez pryzmat sztuki jest fundamentalnie błędne z racji na ich próby wielowymiarowego oddziaływania na widza, stawiając opis tylko z jeden z ważnych aspektów. Francis podaje, „że relacja między słowem a obrazem w antycznej ekfrazie jest od samego początku złożona i współzależna, prezentując wyrafinowaną refleksję nad koncepcją i procesem zarówno werbalnej, jak i wizualnej reprezentacji.” a stosunek słów do obrazów był pomyślany o wiele bardziej złożona niż prosta replikacja [Francis 2009: 3, 5]. Ekfrazą zawsze, więc powinna być badana w możliwie najszerszym kontekście. Dorota Heck zauważa, że: „Kondycja ekfrazy w poszczególnych ujęciach badawczych zależy od preferencji metodologicznych”, a więc inaczej ją rozumieją semionolodzy czy zwolennicy rekonstrukcji – ujęcie teoretycznoliterackie zawiera filozoficzny aspekt ekfrazy a kompendia retoryczne ujmuje ekfrazę, jako opis dzieła sztuki. Autorka zauważa też autorefleksyjny charakter ekfrazy, która usiłuje pokazać jakąś inną sztukę oraz przenika podział na sztuki naturalne oraz nienaturalne. Historycy sztuki natomiast według niej traktują ekfrazę, jako źródło na temat niezachowanych artefaktów. [zob. Heck 2008: 178-179].

LITERACKI OPIS OBRAZÓW NA TARCZY JAKO ISTOTNY MOTYW ANTYCZNY

Wspomniana wyżej najbardziej znana ekfrazą dla historii sztuki – opis tarczy Achillesa znajduje swój opis w Iliadzie Homera w księdze osiemnastej i wersach 473-608 [Homer 2022: 437-442]. Pokazuje ona mikrokosmos postrzegania sztuki przez antycznych oraz jej symboliczne znaczenie [Kotin 2001: 13]. Doczekała się licznych rekonstrukcji [Vail 2018] oraz stała się współcześnie inspiracją artystyczną [Auden: 1952].

Na samym początku tekstu Homer pisze, że „Pięć było szlaków kolistych na tarczy, a na nich Hefajstos z wielkim talentem i sztuką tworzył sceny niezwykle”. Wśród głównych motywów znajdowały się m.in. w środku ziemia, niebo z gwiazdami, Okean, słońce i księżyc w pełni. Dalej wydarzenia z dwóch miastach – lud pierwszego się bawił i sądził a drugi próbował obronić przed obcymi wojskami. Kolejny obraz przedstawia ciężko pracujących ludzi na polu dla swojego pana oraz dziedzica, który podaje im puchar wina, następnie żniwa i odpoczynek, pasące się woły, czterech pasterzy i scenę polowania wołów przez lwy. Były tu też pasące się owce oraz tańczących mężczyzn i kobiety. Okean natomiast otacza wokół całą tarczę [Homer 2022: 437-442]. Podobnie jak w późniejszych opisach, ekfrazą wydaje się jedynie pretekstem dla przedstawienia wydarzeń, w której autor stara wykazać się pewną wirtuozerią. Należy zastanowić się, co stało za wybraniem tarczy w tym i wszystkich kolejnych przypadkach. Tarcza jako broń o defensywnym charakterze i odpowiednim kształcie, w jakiś sposób wypełniała rolę jakiej oczekiwali od niej ci wszyscy pisarze. Jest to jednak też pole dla wysokiej spekulatywności i nadinterpretacji badaczy.

Podobny motyw znajduje się w eposie Tarcza, przypisywanym Hejzodowi, której opis zaczyna się od wersetu 139 i ma fragmenty zaczerpnięte z Iliady². Okrągła i stworzona z drogocennych materiałów przedstawiała pośrodku smoka, przerażającą bitwę, dwanaście głów węzów straszące ludzkie plemiona. Wśród innych głównych wątków były też m.in. stada lwów i odyńców mierzące się wzorkiem, walka zbrojnych noszących zbroje ze złota, szybkie konie Aresam, córkę Dzeusa Tritogeneję, chór z muzami z Pierii, port nad morzem z licznymi delfinami, bogato opisany jeździec Perseusz z tarczą, za którym pędziły równie bogato opisane Gorgony oraz miasto warowne z siedmioma złotymi ramami, przed którym toczą się walki, tańce, śpiewy czy wyścigi. Wokół okręgu płynął natomiast Okean, a nad nim łabędzie i ryby [Hezjod 1999: 91-101, 119-122].

Tarcza Eneasza opisana została przez Wergiliusza w eposie Eneida w księdze ósmej, wersetach 629–719. Została podarowana Eneaszowi przez jego matkę, Wenus, którą wykonał jej mąż, Wulkan. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich tarcz tutaj przedstawiona została przyszłość Rzymu, co tym bardziej podkreśla charakter okresu, w którym powstawała. Wśród głównych motywów pojawiają się tu ssący mleko wilczycy Romulus i Remus, porwanie Sabineki, ofiara z maciory dla Jowisza oraz Metta rozerwany przez konie,

² Por. werset 156–9 Tarczy do Iliady księgi osiemnastej, werset 535-538.

obleganie grodu przez Porsenna, Manliusz strzegący zamków i świątyń, atak galów, Katylna i Kato w Tartarze, morze i delfiny wokół tarczy, bitwa Attyjska oraz tryumf Augusta Cezara i Agryppy nad Antoniuszem i Kleopatrami [Wergiliusz Maro 2004: 261-266]. O ile poprzednie opisy pochodzą z VIII w. p.n.e., ten natomiast pochodzi z ok. I w. p.n.e. Na ich tle odróżnia go patrznie w przyszłość, podkreślający jedynie propagandowy charakter tej ekfrazy.

Ostatnią jest tarcza Hannibala wraz z całym rynsztunkiem, opisana w I w. n.e. przez Tiberiusa Catiusa Asconiusa Siliusa Italicusa w księdze II najdłuższego łacińskiego eposu okresu antyku – *Punica*. Było to „dzieło galicyjskich rzemieślników”, a na niej przedstawiona została historia Kartaginy aż do oblężenia Saguntum. Najpierw opisana jest młoda Kartagina podczas jej budowy przez Dydone, następnie schadzka kochanków, polujący myśliwi z psami, wypływająca flota Eneadów; ranna Dydona na płonącym stosie, nawołująca do zemsty. „Na innej części tarczy” modlący się i składający krwawą ofiarę Hannibal. Lewa strona tarczy była natomiast wypełniona spartańskimi wojownikami formie wysokiej płaskorzeźby. Obok scena z dzikimi zwierzętami ściganymi przez myśliwych i afrykańskie chaty wyrzeźbione w lśniącym metalu. „Na tarczy rzucało się w oczy Saguntum” na wzniesieniu, a po zewnętrznej krawędzi tarczy płynął Ebro. Był też Hannibal, który wzywał narody punickie do walki z Rzymem. [Sicilius Italicus 1927: 89-93].

EKFRAZA W LITERATURZE STARONORDYCKIEJ ORAZ JEJ KONTEKST HISTORYCZNY

Analogiczny motyw odnaleźć można w literaturze staroskandynawskiej, która jawi się, jako mikrokosmos i konglomerat sztuki, religii, języka, co podkreśla, że była to twórczość skierowana prymarnie do osób posługującym się tym samym kodem kulturowym i którym znane były zawarte w nich pewne motywy codziennego życia skandynawskiego [zob. Morawiec, Neubauer 2015: 7-8]. Postacie w sagach często nie są nazywane swoimi imionami a górnolotnymi określeniami, które wymagają znajomości ogromnego kontekstu, opracowanego i dyskutowanego już przez autorów. Ponadto teksty te zachowane zostały często fragmentarycznie, np. w *Eddzie* przez Snorriego Sturlusona. Okres tej północnej twórczości literackiej datuje się na czasy od IX do przełomu XIV i XV w. W XIV – XV w. w znacznym stopniu rodzime języki literackie ustępują łacinie a pod koniec tego okresu do pieśni ostatnich skalldów zaczęły przenikać motywy typowo chrześcijańskie [Krysztofiak, 2000: 11, 16-17, 23]. Zwłaszcza w początkowym okresie wybitnie silnie trwa sztuka

i myśl rodzima, z czasem ulegająca nawet niekiedy synkretyzacji i wpływom chrześcijańskim. Z tego powodu, gdy analizuje się ekfrazę, warto znać kontekst sztuki, tendencji artystycznych oraz myśli o sztuce, jaki wtedy istniał, jeśli takie w ogóle w danym okresie były.

Przechodząc jednak do *clou*, wcześniej wspomniane motywy odnajdujemy m.in. w *Ragnarsdrápa* – wierszu w *dróttkvætt* `rym rycerski` autorstwa norweskiego skalda Bragi Boddasona z IX w., na cześć wikinga Ragnara, który podarował mu tarczę – „Ræs gøfumk reiðar mána Ragnarr ok fjǫl sagna” [Jónsson 1908: 2]. Jak wiele innych wierszy zachowała się częściowo w Eddzie Snorriego Sturlusona, w drugiej jej części – *Skáldskaparmál*. Zdaniem Jónssona tarcza była podzielona na pola, które zawierały w sobie wybrane motywy [Jónsson 1920: 417].

Na początku poeta zwraca się bezpośrednio do Hrafnketilla i namawia go do wysłuchania jego wiersza, w którym będzie wychwalał pięknie pomalowaną tarczę i księcia – „Vilið heyra, Hrafnketill, hvé skalk leyfa blað ilja Þrúðar þjófs, hreingróit steini, ok þengil⁴.” [Jónsson 1908: 1]. Uwagi, co do kształtu tarczy daje drugi werset – „Nema svát enn mæri mǫgr Sigurðar vildi góð gjǫld ens gjalla hjóls Hǫgna meyjar, baugnafaðs”, w którym `baugnafaðr` wskazuje na analogię między tarczą a kołem. Ozdoba mogła być zarówno na umbo, czyli części środkowej tarczy, jej obramowaniem lub całością [Net2]. Inny ważny fragment mówi, że Ragnar dał autorowi tarczę, na której widać wiele legend – „Ragnarr gáfumk Ræs reiðar mána ok fjǫlð sagna”⁵ [Jónsson 1920: 417; Jónsson 1908: 2].

W pierwszej, właściwej części *Ragnarsdrápa* w wersetach 3-7, na tarczy przedstawiona została bitwa stoczona przez braci Hamðir i Sǫrli przeciwko królowi Jǫrmunrekkr, analogicznie jak w innym poemacie – *Hamðismál* [Orchard 1997: 129]. Ich celem była zemsta za śmierć siostry o imieniu Svanhildr, przez odcięcie rąk i stóp królowi [Jónsson 1908: 1-2; Jónsson 1920: 417-418; Sturluson 1995: 106]. W strofach 8-12, jako przedstawienie kolejnej części tarczy opisywany jest Król Heðinn, który porwał córkę króla Hǫgni, o imieniu Hildr, podczas gdy Hǫgni nie było w jego królestwie. Kiedy dowiedział się o swojej stracie, wyruszył on ze swoimi ludźmi w pościg za Heðinnem

³ Tł. duń. Jónssona: „Ragnar gav mig søkongens vognmâne [= skjold] og lange derpå afbildede sagn [Jónsson 1920: 417]”; tł. w Eddzie przez Anthony Faulkesa: „Ragnar gave me the Ræ’s chariot [ship] moon [shield] and a multitude of stories with it” [Sturluson 1995: 106].

⁴ Tł. ang. The Scaldic Project: „Do you wish, Hrafnketill, to hear how I shall praise the leaf of the footsoles of the thief of Þrúðr <goddess> [= Hrungrir > SHIELD], bright-planted with colour, and the prince?”

⁵ Tł. Duń. Jónssona: „Ragnar gav mig skjoldet med de mange sagn” [Jónsson 1908: 2].

i Hildrem, ostatecznie dostając się na wyspę. Hildir udała się do ojca i w pokucie w imieniu Heðinna zaoferowała mu naszynik, jednak mimo to doszło do walki a Hildir swoją magią przywracała zabitych do życia, gotowych stoczyć tę samą bitwę następnego ranka w nieskończoność [Net3; Jónsson 1908: 2-3]. Następnym fragmentem w strofie 13 przedstawia oranie ziemi uzyskanej od szwedzkiego króla Gylfi przez olbrzymkę Gefjon i jej woły [Orchard 1997: 129; Jónsson 1908: 3; Jónsson 1920: 418]. Jest to bardzo znany motyw skandynawski, który omawia powstawanie wyspy Zelandii, tutaj jednak potraktowany wyjątkowo skrótowo. Ostatnia część zawiera już klasycznie mitologiczny motyw walki Þórr `Thor` z wężem Midgardu [Orchard 1997: 129; Jónsson 1908: 3-4]. Prawdopodobnie były też inne fragmenty, m.in. zaginiona półstrofa opisywała, jak bóg Thor rzucił oczy giganta Þjazi w niebo i zamienił je w gwiazdy [Orchard 1997: 129].

Drugim poematem opisującym tarczę jest *Haustlöng* z IX w. autorstwa kolejnego norweskiego skalda, Thjóðólfr or Hvini [Orchard 1997: 25]. Tekst ten również został zachowany dzięki Sturlusonowi w części *Skáldskaparmál* w Eddzie.

W pierwszym wersecie bohater zastanawia się, jak może odwdziżyć się za piękną tarczę od Þórleifi – „Hvé skalk gótt at gjöldum, gunnveggjar brú leggja ... raddkleif at Þórleifi” – na której widzi trzy bóstwa (Óðinn `Odyna`, Loki, Hoëmir) i giganta Þjaza w niebezpiecznej sytuacji po jasno-wykończoczonej stronie tarczy: „Týframra sék tíva trygglaust of far þriggja á hreingöru hlýri Hildar fats ok Þjaza”⁶.

Właściwa akcja rozpoczyna się w drugim wersecie – Þjazi pojawia się w tej historii w postaci starego orła, który wylądował obok pieca ziemnego, do którego Asowie wkładali mięso – „Segjöldum fló sagna snótar ulfr at móti í gemlis ham gömlum glamma ófyrskömmu. Settisk örn, þars æsir ár-Gefnar

⁶ Tł. Eddy przez Faulkesa: „How can I provide a repayment for the war-wall-bridge [shield]? <1 received a well-decorated.. ..> voice-cliff [shield] from Thorleif. I can see the uncertain situation of three god-bold deities and Thiassi on the brightly-finished side of the battle-sheet [shield]” [Sturluson 1995: 86]. Tłumaczenie The Scaldic Project: „How can I provide ... good ... as recompense for the bridge of the battle-wall [SHIELD-WALL > SHIELD] ... voice-cliff [SHIELD] from Þorleifr. I see the insecure situation of three god-bold deities and Þjazi on the brightly made surface of the clothing of Hildir <valkyrie> [ARMOUR > SHIELD-FACE]” [net x1]. Jónsson podaje inaczej tekst źródłowy: „Hvé skalk ... [nogen ordfølge kan ikke opstilles]. Sék á hreingöru hlýri hildar fats trygglaust of far þriggja týframra tíva ok Þjasa”; I tłumaczy to na duński: „Hvorledes skal jeg besyngte Torleif, skjoldets giver (?). Jeg ser på det blanke skjolds rand tre kraftige guders og Tjatses svigfulde mellemværende” [Jónsson 1912: 14].

mar bôru — vasa byrgitýr bjarga bleyði vændr — á seyði”⁷ [Finnur 1912: 14; Net1]. Odyn zauważył, że podczas przygotowywania wołu na posiłek coś stawało na przeszkodzie: „Tormiðlaðr vas tívum talhreinn meðal beina; hvat kvað * hapta snytrir hjalmfaldinn því valda”. Okazało się, że Þjazi jest na drzewie i coś mówi a Loki jest do niego negatywnie ustosunkowany: „Margspakr of nam mæla môr valkastar bôru — vasat Hœnis vinr hônum hollr — af fornum þolli”⁸. [Net5]. Dzięki innym źródłom można podejrzewać, że Þjazi przeszkadzał im najprawdopodobniej za pomocą magii [Net6]. Ukradł on i zjadł w końcu ze stołu mięso, które Loki podzielił na rozkaz Odyna między towarzyszy. Loki przez to chciał go uderzyć laską, jednak został porwany i zmuszony do wydania mu dziewczyny, która знаła lekarstwo bogów na starość – „Sér það sagna hrœri sorgœran mey fœra, þás ellilyf ása, átrunnr Hymis, kunni”⁹. Loki wymusił, więc spotkanie Iðunn i Þjazi (4-9 werset) [zob. Jónsson 1912: 15; Sturluson 1995: 87]. Bugge Sophus dostrzegął w Iðunn i jej odmładzających jabłkach motywu antycznego lub irlandzkiego, nie znalazło to jednak potwierdzenia w dalszych badaniach Bernharda Maiera [Net7: 1-45, Maier 2000: 332-333]. W wersetach 10-13 mowa, o, że bez Iðunn wszyscy Asowie się zestarzeją i będą brzydzy – „Gerðusk allar áttir Ingvi-Freys at þingi (váru holdr) ok hárar (hamljót regin) gamlar”¹⁰ [Jónsson 1912: 16]

⁷ Tł. Eddy Faulkesa: „The lady-wolf [Thiassi] flew noisily to meet the commanders of the crew [the Æsir] no short time ago in an old old-one's [eagle's] form. Long ago the eagle alighted where the Æsir put their meat in an earth-oven” [Sturluson 1995: 86]. Wersja The Scalidic Project: „The wolf of the woman [= Þjazi] flew noisily no short time ago for a meeting with the commanders of the troops [= Æsir] in the old shape of an eagle. The eagle alighted where the Æsir were putting the horse of fruitfulness-Gefn [= Freyja] [= Gefjun <goddess> > OX] in an earth-oven” [Net4]. Jónsson podaje inaczej tekst źródłowy: „Snótar ulfr fló glammi fyr ó-skömmu at móti segjondum sagna í gömlum gemlis ham; qrn settisk ár, þars æsir bôru mat á seyði; bjarga Gefnar byrgi-Týr vasa bleyði vændr”. I tłumaczy na duń.: „Kvinderøveren fløj med vingesus (el. skrigende?) for lang tid siden imod skarens anførere i en gammel ørneham; ørnen satte sig fordums, hvor aserne havde sat deres mad over ilden; jætten kunde ikke beskyldes for fejhed” [Jónsson 1912: 14].

⁸ Tł. Eddy Faulkesa: „Middlingly free of deceit, he was a slow provider of service to the gods. The helmet-capped educator [Odin] of the fetters [gods] declared there was something behind it. The much-wise corpse-heap-wave-[blood]-gull [eagle] began to speak from an ancient fir. Haenir's friend [Loki] was not well disposed to him.” [Sturluson 1995: 86-87]. Jónsson przekłada na duński: „Den svigfulde var den, som hindrede måltidet for guderne; gudernes hjælpede anfører sagde, at der måtte være noget i vejen for det (at maden kogtes); den meget vidende ørn talte fra det gamle træ – Høners ven var ham ikke huld” [Jónsson 1912: 14-15].

⁹ Tł. Przez The scalidic project: „The kinsman of Hymir <giant> [GIANT = Þjazi] ordered the leader of the troops [= Loki], pain-crazed, to bring him the girl who knew the old-age medicine of the gods” [net4]. Tł. Jónssona na duń. „Hymirs ætling bød mændernes anfører, vanvittig af smerte, at bringe sig den mø, der forstod sig på asernes alderdomshelbredelse.” [Jónsson 1912: 16].

¹⁰ Tł. Eddy Faulkesa: „All Ingi-Freyr's kin [Æsir] became old and grey in their assembly; the powers were rather ugly in form” [Sturluson 1995: 88]. Tł. Jónssona na duń.: „Alle Ingvi Freys slægter, gamle og gråhårede – magterne var meget utækkelige af udseende – rådslog på tinge” [Jónsson 1912: 16].

„– więc bogowie zmuszają Lokiego do odzyskania Iðunn pod groźbą kary – „Þú skalt véltr, nema vélum” – vreiðr mælir svá – „leiðir munsterandi mæra mey aptr, Loki, hapta”¹¹. Loki ostatecznie odzyskał Iðunn przez podstęp, dzięki skrzydłom jastrzębia. Podkreślone również zostało, że wszystko zostało przedstawione na tarczy. W drugiej części tego tekstu – wersetach 14-20 – przedstawiona została podróż Thora wśród rozbrzmiewającego nieba oraz bezpośrednia walka z Jormungand „ogromny wąż opasujący Midgard” [Jónsson 1912: 16-18].

Ostatnim przykładem ekfrazy jest *Húsdrápa* z końca X w. autorstwa Islandczyka, Úlfa Uggasona, która opisuje sceny mitologiczne przedstawione na ścianach sali biesiadnej Óláfr „pái” Hǫskuldsson na Islandii. Ciężko tu szukać wyraźnych analogii, jednak jest to warta uwagi, ostatnia znana ekfaza skandynawska. Właściwy opis sali zaczyna się w wersecie drugim, gdzie dość lakonicznie opowiada o konflikcie Lokiego z Heimdallrem. Wersety 3-6 opisują złowienie węża Miðgarðsormr przez Thora, wpatrywanie się w niego i walkę. W ten sposób sala otrzymała dekorację wewnątrz – „Hlaut innan svá minnum¹²” [Net 8]. W wersetach 7-12 przedstawiony jest pogrzeb syna Odyna, Baldura, na który wjechał pierwszy Freyr na złotym odyńcu (Gullinbursti) i prowadzi wojska – „Ríðr á bǫrg til borgar bǫðfróðr sonar Óðins Freyr ok folkum stýrir fyrst inum gollu byrsta”. Przedstawieni zostali również Odyn, Heimdallr i Walkirie, w trakcie pochodu na stos drewna, który został zbudowany do kremacji zwłok Baldura [Net9]. Sceny te były najprawdopodobniej były przedstawione w postaci rzeźbionej (płaskorzeźby?) [Net10 za Neckel 1920: 46]. Jak wspomniałem już na początku pracy, ten poemat mógł być zainspirowany nie wpływami antycznymi, ale opisem prawdziwych dekoracji.

WPŁYWY ANTYCZNE W LITERATURZE STARONORDYCKIEJ – PODSUMOWANIE

Nie ma wątpliwości, że autorzy skandynawscy wprowadzali do literatury elementy obce i zaczerpnięte ze źródeł germańskich jak m.in. Karol Wielki, Aleksander Wielki, Tristan i Izolda, etc. [Krysztofiajak 2000: 26]. Wyjątkowa pod tym względem jest Trójumanna saga, która porusza wątek wojen trojańskich, adaptując je przez pryzmat nordyckich postaci mitologicznych oraz

¹¹ Tł. ang. „You shall be trapped, Loki,’ the angry one spoke thus, ‘unless by some scheme you bring back the renowned maid, enlarger of the fetters’ [gods’] joy”. Tł. Jónssona na duń.: „Alle Ingvifreys slægter, gamle og gråhårede – magterne var meget utækkelige af udseende – rådslog på tinge” [Jónsson 1912: 16].

¹² Tł. ang. „Thus [the hall] received [decoration] inside with memorable pictures” [Net9].

wielu innych elementów znanych Skandynawom, jak m.in. przeplatające się wątki Thora. Beatrice Bedogni wykazała, że autor Trójumanna saga, Hauk Erlendsson w rękopisie Haukbók, zaczerpnął inspiracje źródłami łacińskimi: Metamorfozami i Heroidami Owidiusza, Ilias Latina Publiusa Baebiusa Italicusa i Eneidą Wergiliusza, wykazując się ogromną znajomością tekstu łacińskiego [Bedogni 2019: 43-50, 88]. Zwłaszcza Ilias Latina, która skracала zawartość 24 ksiąg Iliady do 1070 wersetów jest tutaj ciekawa, ponieważ odnosi się również do tarczy Achillesa w wersetach 859-891. Jest to tym ciekawsze, że opisanie tej tarczy było dla autora Ilias Latina dużo ważniejsze, niż wiele istotnych wątków religijnych czy politycznych [Net11; Net12].

Poza Trójumanna saga, innymi ciekawymi poematami są Rómverja saga, która adaptuje *De coniuratione Catilinae* (łac. Spisek Katyliny) [Würth 2005: 164], Veraldar saga, odnosząca się do wątków chrześcijańskich lub Breta sögur, odnosząca się do Eneidy [Tétrel 2010: 490-514]. Do Aleksandra Wielkiego odnosiły się natomiast Alexanders saga i Gyðinga saga, itd. Widać tu przede wszystkim ogromne zafascynowanie światem antycznym, który żywo adaptowany był przez żywioł germański. Trzeba jednak podkreślić wyraźnie, że nie ma wprost dowodu, na adaptacje motywu ekfrazy tarczy, a nawet szerzej samej ekfrazy przez świat germańskim. Można tak mniemać jedynie na podstawie pewnych przesłanek, których interpretacja może ulec zmianie wraz z kolejnymi badaniami. Ekfaza, zwłaszcza opisująca obraz na tarczy nie wydaje się naturalnie występującym zjawiskiem w światowej literaturze a pojawia się u Skandynawów dopiero w okresie wikińskim (IX-XI w.) – wyjątkowo nasilonego kontakty z terenami byłego Imperium Rzymskiego oraz jego sukcesora, w postaci Bizancjum.

Konkludując jednak cały tekst podkreślić trzeba, że zarówno antyczna jak i skandynawska, wyżej omówiona literatura nie opisują obrazu w sposób statyczny, taki, jaki jest a skrajnie wręcz go dynamizują, reinterpreterując je i prowadząc swoją własną narrację, jakby to były żywo-dziejące się wydarzenia, wyświetlane niczym film i zmieniające akcje. Zwłaszcza wskazanie na film jest słuszne, ponieważ autorzy opisują też często dialogi, które mają za cel pobudzić wyobraźnię czytelnika. Skandynawskie teksty natomiast mozołnie przypominają, że to ekfaza, aby czytelnik o tym nie zapomniał, – gdy czytałoby się ten tekst bez zaznaczania jej, można by odnieść wrażenie, że to jedynie zwykła fabuła a nie ekfaza przedstawiona w postaci dziejących-się wydarzeń. Widać przez to, jak bardzo zależało skandynawskim autorom, by fakt przedstawienia tych wydarzeń na tarczy podkreślić. Teksty z okresu, gdy ekfaza narodziła się jako osobny gatunek w II w. n.e, jak *De domo Lukiana* i *Imagines*

Filostrata starszego wykazują już nikłe podobieństwo, ze względu na wręcz wprost zwracanie się do malowidła, granie ze zmysłami widza oraz nieporównywalną wirtuozerię [Elsner 2006: 69-75]. Ta wirtuozeria wynika z tego, że wspomniana na początku *enargeia*, może być osiągnana nie tyle przez nie tylko szczegółowy opis, ale intensywność emocji, jakie wywołuje [Manieri 1998: 58-59; Webb 1999: 11-12]. Co być może bardziej istotne zarówno antyczny i średniowieczny przypadek w ewidentny sposób pokazują mikrokosmos ówczesnego świata, tyle że w przypadku starożytnych twórców przedstawiona perspektywa okazuje się być znacznie szersza.

BIBLIOGRAFIA

- Anneusz Seneka L., 1989, *Dialogi*, tł. L. Joachimowicz, wyd. 3, Warszawa.
- Balbus S., 2004, *Interdyscyplinarność – intersemiontyczność – komperatystyka*, [w:] *Intersemiontyczność – literatura wobec innych sztuk (i odwrrotnie) – studia*, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedź, Kraków, s. 11-15.
- Bedogni B., 2019, *Trójumanna saga – A case of translatio and translation of the Latin culture in Iceland*, [opublikowana praca magisterska].
- Boardman J., 2007, *Greek sculpture – the archaic period – a handbook*, London.
- Bugge S., 1889, *Iduns Æbler. Et Bidrag til de nordiske Mythers Historie*, „Arkiv för Nordisk Filologi”, t. 5, Lund, s. 1-45.
- Dziadek A., 2006, *Apologia twórczej swobody. Eseje Zbigniewa Herberta: opis – uobecnienie – interpretacja*, [w:] *Zmysł wzroku, zmysł sztuki. Prywatna historia sztuki Zbigniewa Herberta, cz. II. Materiały z Warsztatów Herbertowskich w Oborach (jesień 2005)*, red. J. M. Ruszar, Lublin, s. 30-50.
- Filostrat Starszy, 2004, *Obrazy*, tł. Remigiusz Popowski, Warszawa.
- Francis J. A., 2009, *Metal Maidens, Achilles' Shield, and Pandora: The Beginnings of „Ekphrasis“*, „The American Journal of Philology”, t. 130, nr 1, s. 1-23.
- Heck D., 2008, *Autoreferencyjność sztuki deiktycznej*, [w:] *Interakcje sztuk: literatura, malarstwo, ekfrazja*, red. D. Heck, Wrocław, s. 177-187
- Hezjod, 1999, *Narodziny bogów (theogonia)*, *Prace i dni, tarcza*, tł. J. Łanowski, Warszawa.
- Homer, 2022, *Iliada*, tł. Robert Roman Chodkowski, Lublin.
- Jakub M., Ł. Neubauer, 2015, *Wstęp*, [w:] *Sagi islandzkie – zarys dziejów literatury staronordyckiej*, red. J. Morawiec, Ł. Neubauer, Warszawa, s. 7-14.
- Jónsson F., 1920, *Den oldnorske og oldislandske litteraturs historie*, Kopenhaga.
- Jónsson, F., 1908, *Den norsk-islandske skjaldedigtning*, t. B1, Kopenhaga-Christiania [Oslo].

- Kotin J., 2001, *Shields of Contradition and Direction: Ekphrasis in the Iliad and the Aeneid*, „Hirundo: The McGill Journal of Classical Studies“, t. 1, s. 11-16.
- Krysztofiak M., 2000, *Przewodnik po literaturach skandynawskich*, Poznań.
- Lindow J., 2002, *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*, Oxford.
- Maier B., 2000, *Idunn*, [w:] *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, t. 15, red. H. Beck, H. Arbmman, Berlin-Nowy Jork, s. 332-333.
- Manieri A., 1998, *L'immagine poetica nella teoria degli antichi. Phantasia ed enargeia*, Pisa.
- Markiewicz H., 1996, *Wymiary dzieła literackiego*, red. A. Nowakowski, t. IV, Kraków.
- Markowski M. P., 1999, *Pragnienie obecności. Filozofie reprezentacji od Platona do Kartezjusza*, Gdańsk.
- Neckel G., 1920, *Die Überlieferungen vom Gotte Balder*, Dortmund.
- Nycz R., 1993, *Tekstowy świat – poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa.
- Orchard A., 1997, *Dictionary of Norse Myth and Legend*, Londyn.
- Popowski R., 2004, *Starożytny przewodnik po neapolitańskiej pinakotece*, [w:], [Filostrat Starszy] *Obrazy*, s. 13-87.
- Schier K., 1976, *Die Húsdrápa von Úlfr Uggason und die bildliche Überlieferung altnordischer Mythen*, [w:] *Minjar og menntir. Afmálsrit helgað Kristjáni Eldjárn 6. desember 1976*, red. G. Kolbeinsson, B. Vilhjælmsson, J. Kristjænsson, P. Magnósson, Rejkiawik, s. 425-443.
- Shetelig H., 1931, *Billedfremstillinger i jernalderens kunst*, [w:] *Kunst. Nordisk kultur*, t. 27, red. H. Shetelig, Kopenhaga-Oslos-Sztokholm, s. 202-24.
- Silius Italicus, 1927, *Punica*, tł. J. Duff, Cambridge-Massachusetts.
- Sturluson S., 1995, *Edda*, tł. A. Faulkes, Londyn.
- Tétrel H., 2010, *Trojan Origins and the Use of the Aeneid and Related Sources in the Old Icelandic Brut*, „The Journal of English and Germanic Philology“, t. 109, nr 4, red. M. J. Camargo, C. D. Wright, M. E. Kalinke, s. 490-514.
- Vail K., 2018, *Reconstructing the Shield of Achilles*, Los Angeles.
- Webb R., 1999, *Ekphrasis Ancient and Modern: The Invention of a Genre*, „Word and Image“, t. 15, s. 7-18.
- Wergiliusz Maro P., 2004, *Eneida*, tł. T. Karyłowski, Wrocław-Warszawa.
- Würth S., 2005, *Historiography and Pseudo-History*, [w:] *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, red. R. McTurk, s. 155-172
- Wysłouch S., *Literatura i obraz. Tereny strukturalnej wspólnoty sztuk*, [w:] *Intersemiotyczność – literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)* – studia, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedz, Kraków, s. 17-28.

Źródła internetowe:

- Net1, scaldic.com [dostęp: 10.20.2022].
- Net2, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&v=t&i=1935> [dostęp: 10.20.2022].
- Net3, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&i=1942&x=0&v=t> [dostęp: 10.20.2022].
- Net4, 1 <https://skaldic.org/m.php?p=text&i=1438> [dostęp: 10.20.2022].
- Net5, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&i=4356&v=t&x=0> [dostęp: 10.20.2022].
- Net6, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&i=4354&v=t&x=0> [dostęp: 10.20.2022].
- Net7, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&i=4362&v=t&x=0#ajaxpopup&ui-state=dialog> [dostęp: 10.20.2022].
- Net8, <https://skaldic.org/m.php?p=verse&i=4665&v=t&x=0> [dostęp: 10.20.2022].
- Net9, <https://skaldic.org/m.php?p=text&i=1492> [dostęp: 10.20.2022].
- Net10, <https://skaldic.org/db.php?id=1492&if=default&table=text> [dostęp: 10.20.2022].
- Net11, Green S. J., 2015, *Ilias Latina*, <https://oxfordre.com/classics/view/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-3256> [dostęp: 10.20.2022].
- Net12, Baebius Italicus P., 2020, *Ilias Latina: The Latin Iliad*, tł. J. G. Cunyus, https://johncunyus.com/Ilias_Latina.html [dostęp: 10.20.2022].

Visual art in Old Norse literature on the background of antiquity

Summary: The motif of ekphrasis, common in the ancient world, also developed outside the territories of the former Roman Empire. Its most characteristic representation in the form of art depicting it in literature, is the description of the shield, e.g. Achilles, whose analogous concept is found in the skaldic poems *Ragnarsdrápa* and *Haustlöng*. This work therefore analyzes the origin of ekphrasis, its examples and possible influences that could have penetrated medieval Scandinavia.

Keywords: ekphrasis, Old Norse literature, *Ragnarsdrápa*, *Haustlöng*, *Húsdrápa*

Maciej Prokop

Uniwersytet Rzeszowski

ORCID: 0000-0003-1199-6969

e-mail: m.p.1999@wp.pl

Analiza porównawcza i jakościowa okładek tygodnika „Newsweek” w aspekcie językowym i wizualnym

Streszczenie: Celem artykułu jest porównanie i przeniechanie okładek tygodnika „Newsweek” głównie w aspekcie językowym i wizualnym. Praca pozwoli ukazać wielość i charakter przekazów multimodalnych oraz obrazowość okładek. W badaniu została użyta analiza jakościowa i ilościowa, która uwyraźniła współzależność między tekstem, a grafiką. Materiałem badawczym jest 60 okładek tygodnika „Newsweek” ukazujących się w latach 2021-2022. Dodatkowo w badaniu został stworzony podział stron tytułowych ze względu na ich tematykę. Praca pozwoli na dalsze rozważania na multimodalnością przekazów medialnych.

Słowa kluczowe: gazeta, multimodalność, okładka, analiza, język

WSTĘP

Tygodnik „Newsweek” jest gazetą opiniotwórczą, która przedstawia aktualne i ważne tematy dla całego społeczeństwa. Wpływa znacząco na kreowanie poglądów i opinii wśród obiorców. Twórcy tygodnika starają się stworzyć atrakcyjne okładki dla odbiorcy. Zarówno aspekt językowy jak i wizualny współgrają ze sobą tworząc spójną całość. Warstwa tekstowa jest tworzona ze starannością, natomiast grafiki są dobierane tak, aby łączyły się

z omawianym tematem. Celem artykułu jest porównanie i przenieślenie okładek tygodnika „Newsweek” głównie w aspekcie językowym i wizualnym. Praca poprzez badania pomoże ustalić i odpowiedzieć na pytania, czy tekst i grafiki umieszczane na stronach tytułowych są współzależne ze sobą oraz zostaną ukazane różnice i podobieństwa pośród stron tytułowych tygodnika „Newsweek”. Do badania została wykorzystana metoda analizy porównawczej i jakościowej. Materiał badawczy stanowiło 60 okładek, które ukazywały się w latach 2021-2022. W badaniu został sporządzony podział stron tytułowych w celu usystematyzowania danych. Okładki zostały podzielone według poruszanej tematyki:

- okładki z motywem politycznym;
- okładki z motywem gospodarczym;
- okładki z motywem publicystycznym;
- okładki z motywem skandalicznym.

Elementy wizualne zostały omówione na podstawie stron tytułowych, biorąc pod uwagę kolorystykę, kompozycję, tło oraz pierwszy plan, natomiast warstwa językowa została zbadana na podstawie zapowiedzi z okładki i informacji pobocznych znajdujących się pod tytułem. Podejmowany problem jest istotny, aby wskazać zależności między tekstem właściwym, a wszelkimi elementami pozatekstowymi. Pomoże to również ukazać charakter multimodalności tekstu. Cel i problematyka artykułu są ważne, ponieważ pozwolą ukazać wielość i charakter okładek gazety oraz ważną funkcję grafik w stronach tytułowych.

ISTOTA STRON TYTUŁOWYCH/OKŁADEK W GAZETACH

Okładki w gazetach są ważnym elementem, ponieważ to właśnie z nimi odbiorca styka się w pierwszej chwili, gdy sięga po dany egzemplarz. To między innymi od strony tytułowej zależy zainteresowanie czasopismem. Struktura okładki, nacechowanie językowe, układ strony są istotnymi czynnikami w dobrze skonstruowanej okładce. Strona tytułowa, jak piszą Stanisława Niebrzegowska-Bartmińska i Jerzy Bartmiński, zawierając w sobie wszelką materię tekstową, grafiki, konkretne barwy, stanowi przekaz multimodalny złożony z kodów semiotycznych: językowego i obrazowego [Bartmiński, Niebrzegowska-Bartmińska 2009: 71]. Tym samym, kody te tworzą spójną i złożoną całość.

Istotne są również zadania i cele, jakie powinna spełniać okładka. Do głównych założeń należy funkcja informacyjna, która przekazuje podstawowe wiadomości o czym będzie gazeta (w przypadku tygodnika „Newsweek” również przedstawia temat główny numeru) [Jupowicz-Ginalska 2017: 103]. Innym zadaniem stron tytułowych jest funkcja reklamowa, która wiąże się z perswazją wobec odbiorcy. Okładka musi być atrakcyjna, czasami kontrowersyjna, aby zachęcić czytelnika do zakupu.

Istotę okładek ukazuje również Anna Jupowicz-Ginalska w swojej pracy *Frontowe okładki i e-okładki polskich magazynów a reakcje czytelników*, gdzie wykonane zostały badania skupiające się na oddziaływaniu okładek drukowanych i e-okładek na odbiorców [Jupowicz-Ginalska 2017: 104]. W badaniu okładek drukowanych, aż 57,5% osób badanych wykazało, że okładki zwracają ich uwagę [Jupowicz-Ginalska 2017: 104].

Komunikaty tekstowe i wizualne stanowią ważny element okładki. Odbiorca w pierwszej kolejności widzi okładkę, która musi go zainteresować pod wpływem kodu językowego i obrazowego.

Rola obrazów na okładkach

Materiały wizualne w obecnym świecie odgrywają istotną rolę. W sposób szczególny koncentrują uwagę odbiorcy wobec określonych treści. Obecne społeczeństwo obszernie nasycone jest wizualnymi sygnałami [Łosiewicz 2009: 205]. Obraz nie jest już tylko dodatkiem do tekstu, lecz także nośnikiem informacji i elementem promocyjnym. W sposób szczególny oddziałuje na odbiorcę poprzez wpływ na jego emocje [Łosiewicz 2009: 205]. Czytelnik w pierwszej kolejności zobaczy ilustrację na okładce, która musi go zaintrygować. W tygodniku „Newsweek” okładkę stanowi jedna grafika, rozmieszczona na całej przestrzeni przedstawiająca określoną sytuację (plus na grafice znajduje się materia tekstowa). Ważne jest, aby twórcy okładki prezentowali za pomocą obrazów aktualny i ciekawy temat dla odbiorcy, który dotrze do jak największej grupy [Maliszewski 2017: 22]. Ważne jest odpowiednio dobrana kolorystyka, jak i cała kompozycja obrazu, która również ma wpływ na końcowy efekt. Podstawowym celem obrazów wobec odbiorcy jest pobudzenie jego wyobraźni i kreatywności [Maliszewski 2017: 22].

Bartłomiej Maliszewski w swojej pracy „Obrazowo mówiąc. O grach wizualno-werbalnych na okładkach tygodników publicystycznych” przedstawia dwa zjawiska odnoszące się do obrazowości grafik: wyróżnianie znaczących elementów przekazu i ikonizacji znaków pisarskich [Maliszewski 2017: 23].

Zjawiska te mają za zadanie stworzyć spójną całość, łącząc grafikę z tekstem. Zjawisko wyróżnień elementów przekazu często koncentruje się na wyeksponowaniu materii tekstowej, natomiast ikonizacja znaków polega na połączeniu tekstu z obrazem [Maliszewski 2017: 23].

Obrazy pełnią ważną rolę w kreowaniu okładki. W połączeniu z tekstem tworzą czytelny i jasny przekaz dla odbiorcy. Grafiki precyzują tytuł oraz przyciągają uwagę [Maliszewski 2017: 32].

Budowa materii tekstowej w tytułach

Językowy kod semiotyczny w tytułach jest znaczący. Łączy się z obrazem tworząc spójną całość. Tytuły na okładkach przybierają formę informacyjną i publicystyczną w zależności od tematyki numeru [Sadowska 2007: 403]. Styl informacyjny charakteryzuje się słabym lub zerowym nacechowaniem emocjonalnym [Sadowska 2007: 403]. Zazwyczaj prezentuje on fakty bez dodatkowych komentarzy, które wpływałyby na uatrakcyjnienie przekazu. W tygodniku „Newsweek” w przeważającej części tytułów okładkowych występuje styl publicystyczny. Pozwala on przekazać nadawcom warstwę informacyjną w niekonwencjonalny sposób. Zapowiedzi na stronach tytułowych nacechowane publicystycznie używają figur i pytań retorycznych, a także metafor, aby w sposób symboliczny nakreślić tematykę. Tytuły mogą przybierać formę równoważników zdań, aby zaprezentować komunikat. Obecne są również warianty w pierwszej osobie liczby mnogiej, czego celem ma być zjednoczenie się z grupą odbiorców. Forma pytająca również pojawia się w nagłówkach, aby zadać czytelnikowi pytanie, skłonić do refleksji, czy zainteresować go tematem.

Materia tekstowa w tytułach wyróżnia się (wypełniając tym samym wzorzec adaptacyjny) zapowiedziami najważniejszych informacji z określonego wydania. Zapowiedzi skupiają uwagę odbiorców na okładce, tym samym łączą się z warstwą wizualną okładki.

ANALIZA I PORÓWNANIE OKŁADEK TYGODNIKA „NEWSWEEK”

Niniejsza część przedstawi wyniki i wnioski analizy okładek tygodnika „Newsweek”. Ma charakter porównawczy i jakościowy. Celem badania będzie ukazanie różnorodności stron tytułowych okładek pod względem językowym i wizualnym. Na potrzeby badania zostało przeanalizowanych 60 okładek ukazujących się w latach 2021-2022. Przedstawiają one różnorakie problemy,

sytuacje, osoby. W badaniu został stworzony podział okładek ze względu na ich wydźwięk, który prezentuje się następująco:

- okładki z motywem politycznym;
- okładki z motywem gospodarczym;
- okładki z motywem publicystycznym;
- okładki z motywem skandalicznym.

Każda z wyżej wymienionych grup charakteryzuje się innymi elementami językowymi, wizualnymi i strukturalnymi w odniesieniu do okładek. Wyniki badania pokazały również, że najwięcej obecnych było okładek politycznych – 21, kolejno okładki publicystyczne – 18 oraz okładki skandaliczne – 13 i na ostatnim miejscu okładki gospodarcze – 8, co łącznie daje wynik 60 okładek. Analiza poszczególnych grup została dokonana według określonego schematu:

1. określenie tematyki grupy;
2. analiza warstwy językowej, czyli jakie zwroty, określenia, figury językowe zostały użyte;
3. analiza aspektu wizualnego, który obejmuje kompozycję okładki, rozmieszczenie określonych elementów, ilustrację i kolorystykę;
4. przytoczenie wybranych okładek w celu ukazania powyższych elementów analizy.

Całość zostanie podsumowana poprzez wyróżnienie elementów wspólnych, różnic i wnioski końcowe.

Okładki z motywem politycznym

Tematyka analizowanej grupy skupia się w głównej mierze na elementach politycznych, politykach, ale również zostały zaliczane okładki nawiązujące do geopolityki, czy polskich stosunków międzynarodowych. W kategorii tej zostało zakwalifikowanych 21 okładek, co jest największym wynikiem. Porusza najważniejsze i aktualne tematy ze świata polskiej polityki oraz porusza kwestie błędów, dylematów władzy

Warstwa językowa w tej kategorii jest dość kontrowersyjna oraz jednoznaczna. Tytuły tygodnika wprost informują odbiorcę o poruszonym problemie, sytuacji. Zwroty i wyrazy które pojawiały się to na przykład: dorwać, bezprawie, naród, nawrócony, kozioł ofiarny, prezydent, zaatakować, dewastacja, wielkie pieniądze, partyjni, prezes, szykanować, władza, Rzeczpospolita, kłamstwo, cel, klub, pochlebstwo, zniszczyć, zachód, wygrywać, zobowiązania.

Wyrażenia te były obecne w głównych tytułach, jak i również w tekstach dodatkowych umieszczanych pod tytułem. Materia tekstowa nawiązuje często do postaci polityków, przez co odbiorca dostaje sprecyzowany przekaz. Obecne są również zwroty w postaci bezokoliczników (dorwać), równoważników zdań, czy w pierwszej osobie liczby mnogiej. Użycie takich form ma na celu zwrócenie uwagi odbiorców czy zjednoczenie nadawcy z grupą docelową.

Okładki polityczne pod względem graficznym są prawie we wszystkich analizowanych przypadkach liniowe. Główny tytuł zazwyczaj jest na górze strony, na środku lub na dole, w zależności od podejmowanego tematu. Na dole strony zawsze znajduje się krótka informacja o podejmowanym temacie. Grafiki umieszczane na okładkach w większości przedstawiają polityka lub grupę polityków rozmytych na całą stronę często z zabawnymi, karykaturalnymi dodatkami. Element groteski jest tutaj bardzo ważny, ponieważ wzbudza wśród odbiorcy zainteresowanie, ale także niekiedy i kontrowersję. W każdej okładce występuje zjawisko ikonizacji, które łączy ilustrację z tekstem w spójną całość. Kolorystyka stron tytułowych z tej kategorii wyróżnia się 3 barwami: czarny, biały i czerwony. Barwy te nawzajem się przeplatają, lub występują samodzielnie, oczywiście pojawiają się też inne barwy, lecz o wiele rzadziej.

Okładka (Fot. 1) jest przykładem z kategorii politycznej. W tytule głównym jest użyty bezokolicznik, natomiast informacje pod nim są nacechowane w sposób negatywny. W informacjach szczegółowych występują słowa takie jak „wróg”, „dyktatura”, „zohydzić” przez co cały opis jest nacechowany w sposób przerażający. Całe tło okładki zajmuje postać polityka, który jest w zielonej poświacie i znajduje się on w perspektywie celownika. Słowo „dorwać” wkomponowuje się w ilustrację, gdzie całość nawiązuje do polowania. Wśród odbiorcy poniższa okładka może wywoływać uczucie tajemniczości, obawy. Głównie panują ciemne barwy, wyjątkiem jest obszar celownika, gdzie obecny jest kolor zielony oraz nazwa tygodnika, jak i sam font treści zachowany jest w kolorze białym.

W kolejnym przykładzie (Fot. 2) również występuje nawiązanie do świata polityki. Czytelny i jasny przekaz dla odbiorcy: „Władza w ruinie”, który w sposób adekwatny łączy się z ilustracją. Opis pod tytułem informuje o sytuacji związanej z politykami na okładce, przez co stanowi on element informacyjny, lecz stworzony w sposób publicystyczny. Słowo „ruina” prezentuje obraz zniszczenia, który można dostrzec na poniszczonych twarzach polityków obecnych na okładce. Odbiorca od razu może się domyślić o czym będzie niniejszy egzemplarz, poprzez tytuł główny i zamieszczoną grafikę. Kolor czarny

(tło) i szary (twarze polityków) przeważają w tej stronie tytułowej, natomiast kolor fontu to czerwony.



Fot. 1. Okładka polityczna nr 1

Źródło: Newsweek https://www.newsweek.pl/lista-wydan/newsweek-polska/2021_ [dostęp: 1.03.2023].



Fot.2. Okładka polityczna nr 2

Źródło: Newsweek: https://www.newsweek.pl/nwpl_202115_202104011 [dostęp: 1.03.2023].

Okłádki z motywem gospodarczym

Tematyka tej grupy koncentruje się na informacjach gospodarczych, pieniądzu, komforcie życia społeczeństwa, inflacji, rachunkach i wypłatach obywateli. W tej kategorii zostało umieszczonych 8 okładek, co jest najmniejszym wynikiem. Kategoria ta porusza również zjawiska gospodarcze i ich wpływ na funkcjonowanie państwa.

Materia tekstowa, pomimo niekiedy trudnych pojęć i definicji gospodarczych musi być zrozumiała dla jak największej grupy odbiorców. Nadawca tworząc okładkę, nie może pozwolić sobie na umieszczenie niezrozumiałych dla większości odbiorców fraz. Tytuły są wykonane w postaci metafor i przenośni. Posiadają one drugie niedosłowne znaczenie. Element użycia takich środków ma na celu sprawić, aby tytuł był bardziej atrakcyjny, lub też kojarzył się w sposób wieloznaczny. Charakterystyczne zwroty, wyrazy, wyrażenia z tej kategorii to: krach, drożyzna, podatki, polski ład, idziemy na dno, cwaniaki, inflacja, rosnące raty kredytu, klasa średnia, dewastator, dolar. Warstwa tekstowa w tytule czy w informacjach pod nim przybiera często formę pytania retorycznego, groteski oraz porusza aktualne i ważne tematy dla polskiej gospodarki.

Wizualny aspekt tej grupy jest zachowany w schemacie „Newsweeka”, czyli posiada jedną grafikę rozmytą na całą okładkę. Pojawiają się fotografie przedstawiające monety, polityków związanymi z finansami, paliwo. Cała kompozycja występuje w identycznej strukturze jak w innych grupach. Kolory, które są najbardziej obecne to czarny, niebieski, kremowy, żółty. Okładki poprzez ikonizację łączą się z tytułem, tworząc jedną spójną okładkę.

Okładka (Fot. 3) przedstawia problem drożejącego paliwa. Wyrażenie „tankuj i płacz” bardzo mocno może wpływać na odbiorców. Twórca okładki pod głównym napisem skupia się na istocie poważnych problemów. Również prezentowana grafika w postaci tła do tytułu łączy się w jedną całość, przez umieszczenie na niej prezesa koncernu naftowego i części dystrybutora na paliwo, z którego kapie kropla benzyny. Całość jest bardzo wymowna oraz wywołująca kontrowersje, ponieważ uderza w aktualne i poważne tematy.

Tematyka okładki (Fot. 4) również w sposób jasny i czytelny nawiązuje do spraw pieniężnych i gospodarczych. Wyrażenie „Idziemy na dno”, połączone z ilustracją, gdzie osoba trzyma rachunek i jest pod wodą bardzo silnie oddziałuje na wyobraźnię czytelnika. Informacje są dla odbiorcy dość jasne i dobrze sprecyzowane. W tej okładce przeważa część informacyjna, która

ANALIZA PORÓWNAWCZA I JAKOŚCIOWA OKŁADEK TYGODNIKA „NEWSWEEK”...

opisuje stan rzeczy. Ilustracja również jest bardzo dobrze dobrana, aby połączyć tytuł i opis z dodatkowym tłem. Przeważa kolor niebieski.



Fot.3. Okładka gospodarcza nr 1

Źródło: Newsweek: https://www.newsweek.pl/nwpl_202226_20220626 [dostęp: 1.03.2023].



Fot. 4. Okładka gospodarcza nr 2

Źródło: Newsweek https://www.newsweek.pl/nwpl_202208_20220220 [dostęp: 1.03.2023].

Okładki z motywem publicystycznym

Kategoria ta posiada wiele treści o charakterze publicystycznym. Tematyka oscyluje wokół znanych osobistości takich jak aktorów, pisarzy, celebrytów, lub też problemów społecznych. W grupie tej znalazło się 18 okładek. Poruszane tematy nie zawsze są tak ważne czy istotne, jak tematy z innych grup.

Język w tej grupie okładek będzie odznaczał się największym nasileniem elementów publicystycznych. Tytuły jak i informacje pod nimi nie będą nacechowane w sposób kontrowersyjny. Będą nawiązywać do działań przedstawianej osoby i w większości mogą być prezentowane jako przenośnia. Język nie jest kontrowersyjny, ale może być szokujący pod wpływem informacji zawartych w przekazie dotyczących sensacji na przykład znanego aktora. Obecne wyrazy, zwroty to na przykład: powieść, scena, wielki, biznesmen, telewizja, radio, Internet, sława, teatr, opera, aktor, pisarz, tragedia, niesamowity. Wyrazy w większości są nacechowane w sposób pozytywny, nie wywołując złych emocji. Przekazy językowe na okładce pełnią funkcję informującą, lecz są wykreowane w dyskursie publicystycznym.

W przeważającej większości sferę wizualną tworzą jednolite grafiki znanych polskich osobistości. Pojawiają się również ilustracje przedstawiające sytuacje z dnia codziennego. Kolorystyka w tej grupie jest najbardziej zróżnicowana, ponieważ od podstawowych barw takich jak czarny czy biały, występują także inne kombinacje kolorów (żółty, zielony, purpurowy).

Okładka (Fot. 5) w bezpośredni sposób nawiązuje do wizerunku znanego aktora. Odbiorca nie ma problemu z określeniem tematyki numeru. Wyrażenie „pożegnanie ze sceną” łączy się z zawodem prezentowanej osoby, jakim jest aktorstwo. Stwierdzenie „wielki aktor” dodaje ładunek pozytywny osobie. Obecne jest również imię i nazwisko aktora. Grafika na okładce skupiona jest na twarzy aktora, przez co cała ilustracja staje się bardziej naturalna. Również czarny kolor tła, pozwala skupić się bardziej na aktorze. W tym przypadku występuje zjawisko ikonizacji. Kompozycja, krój czcionki, barwy tygodnika pozostają niezmiennie, tak jak w innych numerach.

Kolejna okładka (Fot. 6) wykonana jest w sposób bardzo podobny w porównaniu do poprzedniej. Materia tekstowa przekazuje jasno i czytelnie tematykę numeru. Tytuł „wojna i powieść” również i w tym przypadku nawiązują wprost do wykonywanego zawodu prezentowanej osoby, czyli pisarz. Znajduje się tutaj również imię i nazwisko osoby z tła okładki. Tekst jest wykonany w sposób informacyjny, aby trafił do odbiorcy. Wizualny aspekt

jest w większości wypełniony przez osobę omawianą. Kolorystyka pozostaje w ciemnych barwach.



Fot. 5. Okładka publicystyczna nr 1

Źródło: Newsweek https://www.newsweek.pl/nwpl_202220_20220515 [dostęp: 1.03.2023].



Fot. 6. Okładka publicystyczna nr 2

Źródło: https://www.newsweek.pl/nwpl_202221_20220522 [dostęp: 1.03.2023].

Okładki z motywem skandalu

Tematyka tej grupy przedstawia sytuacje, zdarzenia, które w odczuciu większości społeczeństwa wywołują kontrowersje, szok oraz zdziwienie. Nawiązują do skandali znanych osobistości ze świata polityki, show-biznesu, kościoła.

Materia językowa jest stworzona poprzez użycie metafor, przenośni, kontrowersyjnych wyrażen, aby jak najbardziej wpływać na wyobraźnię odbiorcy. Pojawiające się wyrazy, zwroty to na przykład: tajemnice, inwigilacja, służby, żona, znajomości, kastet, narodowcy, podatnik, pieniądze, prezes, prawda, porażka, nałóg, historia, pasja.

Ilustracje występujące w tej kategorii są przemyślane i wyważone, aby nie przekroczyć granicy kontrowersji. Zazwyczaj prezentują osobę, która wywołała dany skandal. Często jest ukazana osoba, w tle której można zaobserwować miejsce, które wiąże się z nią.

Okładka (Fot. 7) utrzymana jest w charakterze ciemnym i tajemniczym. Poruszona tematyka oscyluje wokół kościoła i skandalów wokół niego. Tytuł „tajemnica kardynała” wprost nawiązują do użytych ilustracji, gdzie pojawiają się kościelni dostojnicy. Tekst poniżej tytułu próbuje zaciekawić czytelnika stosując pytania. Użyte wyrazy: znajomości, pedofilia, drapieżcy stwarzają obraz skandalu, przez co wywołana jest kontrowersja. Wspomniana wcześniej grafika koncentruje czytelnika na poruszonym problemie. Zjawisko ikonizacji jest obecne, przez co tytuł i grafika są współzależne ze sobą.

Ostatnia okładka (Fot. 8) odnosi się do skandalu politycznego, który wywołuje wśród społeczeństwa oburzenie. Tytuł jest prosty i konkretny, natomiast tekst pod nim nawiązuje do polityka i jego żony. Grafika przedstawia twarz mężczyzny w okularach przeciwsłonecznych, w których obecne jest odbicie kobiety. Z tekstu odbiorca może wywnioskować, że jest to postać omawianego polityka i jego żony. Główne kolory tej okładki to ciemny, szary i biały.



Fot. 7. Okładka skandaliczna nr 1

Źródło: https://www.newsweek.pl/nwpl_202228_20220710 [dostęp: 1.03.2023].



Fot. 8. Okładka skandaliczna nr 2

Źródło: Newsweek, https://www.newsweek.pl/nwpl_202238_20220918 [dostęp: 1.03.2023].

Różnice i podobieństwa

Powyższe badanie ukazało różnice i podobieństwa wśród stron tytułowych. We wszystkich przypadkach obecne jest zjawisko ikonizacji. Ilustracje wraz z tekstem współtworzą okładkę, czyniąc ją przekazem multimodalnym. W każdej okładce były elementy stałe, czyli krój czcionki, grafika napisu „Newsweek”. Kompozycja strony tytułowej również jest taka sama (tytuł główny + informacje pod nim). Wszelkie grafiki są ciekawe i przyciągające uwagę odbiorcy. Są one zawsze rozmyte na całą stronę.

Najważniejsze różnice to problematyka numerów (każde wydanie jest unikalne i porusza osobne sytuacje). Każda okładka prezentuje inną osobę, problem. Strony różnią się również pod względem kolorystyki.

Wnioski

Powyższa analiza postawiła ważne wnioski. Tygodnik „Newsweek” sukcesywnie łączy występujące ilustrację z materiałem tekstowym, tworząc spójny, multimodalny przekaz. Zjawisko ikonizacji tekstu jest powszechnym i stałym elementem wśród omawianych okładek. Wpływa nie tylko na atrakcyjność strony, ale również na ogólny odbiór tygodnika. Tygodnik w swoich okładkach stosuje satyrę, sarkazm oraz elementy nacechowane kontrowersją. Ponadto ważnym elementem jest kolorystyka, która wpływa na ogólny odbiór okładki.

PODSUMOWANIE

Okładki tygodnika „Newsweek” są multimodalnymi przekazami. Łączą treść, materiały graficzne, kolorystykę w spójną całość. Celem artykułu było porównanie i przanalizowanie okładek powyższego tygodnika. Poprzez dokonanie analizy porównawczej i jakościowej praca ukazała, że tekst i grafiki są współzależne ze sobą. Elementy wizualne, takie jak kolorystyka, kompozycja, tło i pierwszy plan, są dobrane tak, aby współgrały z omawianym tematem i przekazem zapowiedzi. Dodatkowo badanie pokazało wielość i charakterystykę przekazów multimodalnych na przykładzie okładek czasopisma. Powyższa analiza ukazała kody językowe, które są obecne w materiale badawczym. Wyróżniło ich cechy i współzależności. Główne kody językowe występujące na analizowanych okładkach to semiontyczny i wizualny kod językowy. Okładki „Newsweeka” wypełniają wzorce adaptacyjne i charakteryzują

się wielością zjawisk językowych, semiontycznych i multimodalnych. Nabudowanie teoretyczne dało podstawę do wykonania analizy. Powyższe badanie łączy się z elementami multimodalnymi i semantycznymi. Cała treść okładek tworzą obrazy znaczeniowe, które wpływają na odbiorców. Na potrzeby analizy został stworzony podział okładek, który pomógł w usystematyzowaniu ich ze względu na formę znaczeniową treści. Tematyka artykułu wraz z badaniem jest istotne, ponieważ pozwoli na szersze spojrzenie w stosunku do badań nad multimodalnością tekstu na przykładzie tygodnika „Newsweek”.

BIBLIOGRAFIA

- Bartmiński J., Niebrzegowska-Bartmińska S., 2010, *Tekstologia*, Warszawa.
- Jupowicz-Ginalska A., 2017, *Frontowe okładki i e-okładki polskich magazynów a reakcje czytelników*, „*Studia Medioznawcze*”, z. 4, s. 99-119.
- Łosiewicz M., 2009, *Rola obrazu w komunikacji społecznej*, [w:] *Komunikacja wizualna w przestrzeni społecznej*, red. A. Obrębska, Łódź, s. 205-212.
- Maliszewski B., 2017, *Obrazowo mówiąc. O grach wizualno-werbalnych na okładkach tygodników publicystycznych*, „*Półrocznik Językoznawczy Tertium*”, z. 2, s. 21-35.
- Newsweek Polska, <https://www.newsweek.pl/lista-wydan> [dostęp: 18.11.2022].
- Sadowska A., 2007, *Tytuły prasowe – ich budowa i funkcje*, „*Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*”, z. 9, s. 401-413.

Comparative and qualitative analysis of the covers of the “Newsweek” weekly in the linguistic and visual aspect

Summary: The aim of the article is to compare and analyze the covers of the “Newsweek” weekly mainly in the linguistic and visual aspects. The work will show the multiplicity and nature of multimodal messages and the imagery of the covers. The study used qualitative and quantitative analysis, which proved the interdependence between text and graphics. The research material is sixty covers of the “Newsweek” weekly published in the years 2021-2022. Additionally, the study created a division of the cover pages due to their subject matter. The work will allow for further considerations on the multimodality of media messages.

Keywords: newspaper, multimodality, cover, analysis, language

Magda Zalewska

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

ORCID: 0009-0005-1643-705X

e-mail: zalewska_magda@go2.pl

Gwiazda na okładce, czyli zasada autorytetu

Streszczenie: Niniejsza praca ukazuje działanie zasady autorytetu, która jest jedną z technik perswazyjnych. Materiałem badawczym jest dwanaście numerów czasopisma modowego „Elle”, zaczynając od czerwcowego, czyli szóstego numeru magazynu z 2021 r., kończąc na majowym z roku 2022. Praca ma na celu potwierdzić obecność zjawiska perswazji retorycznej w analizowanym czasopiśmie oraz przedstawić oddziaływanie techniki autorytetu na czytelników magazynu „Elle”. Publikację wzbogacają spostrzeżenia Roberta Cialdiniego oraz cenionych polskich językoznawców, między innymi Marka Tokarza [2006], Walerego Pisarka [1978; 2002] i Mirosława Korolki [1990]. W pracy zostały wykorzystane klasyczne narzędzia filologicznej analizy wzbogacone o instrumentarium wykształcone na gruncie klasycznej retoryki oraz współczesnej psychologii społecznej (techniki wywierania wpływu).

Słowa kluczowe: „Elle”, czasopismo modowe, perswazja, prasa kobieca, retoryka, techniki perswazyjne, wywieranie wpływu, zasada autorytetu

WSTĘP

Wywieranie wpływu na ludzi stało się powszechnym zjawiskiem we współczesnym świecie. Codziennie ktoś próbuje przekonać nas do swoich racji, środki masowego przekazu zasypują nas informacjami, a reklamodawcy dokładają wszelkich starań, aby konsumenci wybrali produkt ich marki. Na każdym kroku spotykamy się z perswazją i często sami w sposób nieświadomy korzystamy z jej różnorodnych technik. Może nam się wydawać, że znajomość technik perswazyjnych nie jest przydatna w codziennym życiu. Jednak

nie zdajemy sobie sprawy, jak bardzo metody te są w stanie ułatwić nam funkcjonowanie i polepszyć jakość życia.

Obracając się w świecie mediów, takich jak prasa czy telewizja, na każdym kroku spotykamy się z wizerunkiem gwiazd, osób popularnych i wpływowych. Jakie skojarzenia przychodzą na myśl, gdy mówimy o Angelinie Jolie, Julii Roberts, czy Jennifer Aniston? Wiemy, że są to jedne z najsłynniejszych i najbardziej rozpoznawalnych hollywoodzkich aktorek i na myśl mogą przychodzić takie skojarzenia, jak sukces, bogactwo, uroda i oczywiście autorytet dla milionów ludzi. Na świecie jest wielu zdolnych aktorów, którzy potrafią wcielić się w każdą rolę, ale twarze tylko niektórych zdobią kosztowne kampanie reklamowe. Dziennikarze najchętniej ustawiają się w kolejce do przeprowadzenia wywiadu z najbardziej popularnymi aktorami, takimi jak Daniel Craig czy Leonardo di Caprio.

Skąd zatem wynika ta zależność? Czy mniej rozpoznawalny aktor jest gorszy od tego bardziej znanego? Odpowiedź brzmi nie. Jednak różnicą między doświadczonym, lecz mało znanym aktorem a Bradem Pittem będzie nazwisko Brada Pitta, które na przestrzeni lat zyskało status prawdziwej gwiazdy. Spośród wielu aktorów, którzy swoją karierę rozpoczęli w tym samym czasie, to Bradowi Pittowi, czy to z przychyłności losu, czy z powodu talentu, udało się osiągnąć sukces na skalę światową. Dlatego, będąc w sklepie elektronicznym, szukając ekspresu do kawy, przypomnimy sobie reklamę, w której występował hollywoodzki aktor. Z racji, że nasz mózg automatycznie przypisze mu pozytywne skojarzenie, prędzej skłonimy się do zakupu modelu reklamowanego przez Brada Pitta, niż ekspresu z innej, niekojarzącej się nam z niczym firmy.

Słyszając nazwisko Jennifer Lopez przed oczami ukazuje nam się nie tylko wielka scena i tłum krzyżujących fanów, ale także willa z basenem i prywatny samolot. Niektóre osobistości stały się symbolem luksusu, wdzięku i nieskazitelnego piękna. Idealny podkład, perfekcyjną bazę pod cienie, czy najlepszy wodoodporny tusz do rzęs nie zareklamuje lepiej nikt inny, niż Kylie Jenner, czy Huda Kattan, czyli posiadaczki własnych marek kosmetycznych, które sprzedają się w milionach sztuk na całym świecie. Nic więc dziwnego, że młode osoby będą szczególnie liczyć się z ich zdaniem w sprawach makijażu i to właśnie Kylie, czy Huda będą dla nich autorytetem w tej dziedzinie.

Zmierając do sedna i przypatrując się powyższym przykładom możemy sformułować następujący wniosek. Osoby rozpoznawalne, takie jak piosenkarze, aktorzy, czy znani biznesmeni, są w stanie wpłynąć na sposób postrzegania przez nas świata oraz skłonić nas do podjęcia konkretnych decyzji,

np. zakupu butów marki, którą reklamuje Beyonce. Działa tu zasada autorytetu, opisana przez Roberta Cialdiniego, który mówi, że:

Kiedy wypowiada się autorytet, jego wypowiedź może mieć niewiele sensu. Reagujemy bowiem na to, kto, a nie co się mówi. Reagujemy na jeden tylko aspekt całej sytuacji [Cialdini 2000: 205].

Nawet, jeśli wydawałoby się nam, że sok pomarańczowy reklamowany przez samą Magdę Gessler, nie ma w sobie 100% soku z pomarańczy, to i tak chcielibyśmy go spróbować z samego faktu, że poleca go ikona polskiej gastronomii. W końcu to ona ma wieloletnie doświadczenie i na pewno zna się od nas lepiej na smaku i jakości produktów spożywczych. Podobnie byłoby w przypadku zegarka, który reklamowałby Robert Lewandowski, będący autorytetem dla milionów młodych mężczyzn. Jest duże prawdopodobieństwo, że wiele osób kupi model zegarka polecanego przez piłkarza, chociaż jego cena będzie wysoka, a jakość nie będzie odbiegała od zegarków konkurencyjnych firm.

CZYM JEST ZASADA AUTORYTETU?

Zasada autorytetu opiera się przede wszystkim na dwóch filarach: wiarygodności nadawcy oraz wiedzy i biegłości w reprezentowanej przez niego dziedzinie [Cialdini 2000: 205]. To, co jest ważne w perswazji, to zaufanie i zjednanie sobie odbiorcy. Nic więc dziwnego, że wizerunek gwiazd czerwonego dywanu zdobi liczne fora internetowe, strony magazynów modowych, marki produktów i kampanie reklamowe. Pomimo, że nie znamy reklamujących gwiazd osobiście, to mamy z nimi pozytywne skojarzenia, takie jak osiągnięcie sukcesu w młodym wieku, własna marka odzieżowa czy duża rozpoznawalność w mediach społecznościowych. Wszystkie te cechy są pozytywne i motywujące dla odbiorcy, który sam chciałby choć w małym procencie posiadać to, co jego idol. Michael Jordan jest niepodważalnym autorytetem w sporcie, jakim jest koszykówka. Pracował latami na swój sukces, dlatego każdy przyzna, że jest mistrzem w swoim fachu. Ludzie mu ufają, podziwiają go i wierzą, że to, co mówi, jest autentyczne i wartościowe. Reklamodawcy i twórcy czasopism doskonale o tym wiedzą, dlatego jeśli będą chcieli sprzedać przedmiot kojarzący się z Jordanem lub produkt nawiązujący do samej koszykówki, wykorzystają wizerunek zawodnika. W ten sposób działa zasada autorytetu, która stosowana jest między innymi w czasopismach modowych. Aby to zobrazować, posłużę się konkretnymi przykładami.

W JAKI SPOSÓB REDAKTORZY „ELLE” WYKORZYSTUJĄ ZASADĘ AUTORYTETU?

Cechą czasopism modowych, w tym czasopisma „Elle”, jest to, że bazują one na wizerunku gwiazd. Kobiety, przeglądając magazyny, chcą widzieć zdolne, zachwycające osoby, ponieważ same marzą o osiągnięciu sukcesu. Chcą czuć się wyjątkowo i poznać tajniki gwiazd, które doprowadziły je na szczyt. Kobiety kochają biżuterię, która nie dość, że jest oryginalnym dodatkiem do stylizacji, to dodatkowo wpływa na ich pewność siebie oraz dodaje im charakteru. Nie bez powodu redaktorzy czasopisma „Elle” w celu zareklamowania eleganckich zegarków i bransoletek posłużyli się osobą Anny Lewandowskiej [„Elle”, 01.2022, s. 36] oraz Kate Winslet [„Elle”, 06.2021, s. 11] zapewniając, że kobiety te uwielbiają i polecają reklamowane przez czasopismo produkty. Aby zwiększyć wiarygodność przekazu, nadawca wykorzystał autografy oraz zdjęcia gwiazd, na których kobiety pozują w sposób uwydatniający biżuterię. Postacie te są okrzyknięte kobietami sukcesu, a z ich zdaniem liczą się nie tylko miliony Polek, ale kobiety z całego świata. Wykorzystanie ich wizerunku w magazynie jest gwarancją sukcesu sprzedaży reklamowanych produktów.

Zasada autorytetu zadziała również w przypadku znanych blogerek modowych. Maffashion i Jessica Mercedes są stałymi gośćmi czerwonych dywanów i bohaterkami wywiadów. Dziewczyny są uważane przez młode pokolenie za znawczynie mody oraz ekspertki w sprawach urody i makijażu. W artykule *Modne towy* [„Elle”, 06.2021, s. 90] są twarzami nowo otwartego sklepu odzieżowego Half Price (tłum. *połowa ceny*) znajdującego się przy ulicy Marszałkowskiej w Warszawie. Maffashion i Jessicę Mercedes śledzą w mediach tysiące obserwatorów, dlatego nikogo nie powinien dziwić fakt, że czasopismo wykorzystało je do promocji sklepu. Dodatkowym sposobem zachęcenia odbiorcy do odwiedzenia butików jest fakt, że kobiety same korzystają z jego usług. Najważniejsze to zaufać autorytetowi uznawanemu przez docelowego odbiorcę. Możemy wyglądać, jak gwiazda, nie wydając fortuny, bo przecież sklep nie bez powodu skorzystał z hasła: *połowa ceny*.

Kobiety często są niezdecydowane odnośnie swojego manicure w kontekście ciągle zmieniających się trendów. Na szczęście, na ratunek przychodzi sierpniowe wydanie „Elle” [08/2021, s. 97] z propozycjami modnego manicure z wykorzystaniem trwałych lakierów od Chanel. Jeśli chciałybyśmy podjąć się ozdobienia naszych paznokci w domu wystarczy, że skorzystamy z ofert sklepów z lakierami do paznokci polecanych przez „Elle”, które widnieją pod ilustracjami zamieszczonymi w artykule. Atrakcyjne zdjęcia pomalowanych

paznokci są idealną reklamą i prostym sposobem na zwiększenie sprzedaży produktów do zdobienia paznokci danej marki.

Czy znajdzie się ktoś, kto podważyłby zdanie projektanta mody w sprawie ubioru? Raczej nie, a przynajmniej mało prawdopodobne, że zrobiłby to w przypadku Johna Galliano – brytyjskiego projektanta, tworzącego od lat kolekcje dla słynnej i drogiej marki Maison Margiela, w której zajmuje stanowisko dyrektora kreatywnego. Nagrodzony przez królową Wielkiej Brytanii Elżbietę II Orderem Imperium Brytyjskiego Galliano do 2011 r. pełnił funkcję projektanta naczelnego dla samego Christiana Diora, a jego projekty przez lata zachwycały i wzbudzały szacunek w całym świecie mody [Net 1]. Redaktorzy „Elle” określają Brytyjczyka jako mężczyznę *zdolnego do wszystkiego* [„Elle”, 06.2021, s. 36] i taki tytuł nadają też artykułowi poświęconemu jego wyjątkowej osobie. Galliano znany jest z tego, że wyznacza trendy oraz motywy przewodnie w modzie, które są inspiracją dla znanych i cenionych twórców. Nie możemy się więc dziwić, że jego wizerunek został wykorzystany w magazynie, aby ukazać jakość oraz wartość reklamowanych przez miesięcznik produktów. Istotny jest tu autorytet Galliano oraz to, że trendy, które wyznacza, są wykorzystywane przez różnorodne sklepy oraz marki odzieżowe – zarówno te tańsze, jak i droższe. Na każdej stronie magazynu umieszczane są propozycje stylizacji oraz nazwy sklepów, w których możemy kupić elementy garderoby zaprojektowane przez mistrza. Jest to dobra i opłacalna reklama produktów, ponieważ działa tu jedna z technik perswazji, czyli wyżej wspomniana zasada autorytetu. Magazyn korzysta z wizerunku osoby cenionej i rozpoznawalnej, która uważana jest za ikonę współczesnej mody. Dzięki temu jest w stanie nie tylko dotrzeć do odbiorcy, ale także sprawić, żeby ten zaufał mu i uwierzył w to, co jest proponowane w artykule. Tylko niewielka część odbiorców nie podzieli zdania tak znanej i wiarygodnej postaci, jaką jest Galliano. Nadawca zachęca do zapoznania się z ofertą sklepów oraz określa części garderoby zaprojektowane przez Brytyjczyka, jako *bajkowe kreacje, czy też marzenie o ucieczce od rzeczywistości* [„Elle”, 06.2021, s. 36]. Kogo taki argument nie przekonałby do zakupu ubrań w stylu Galliano? Twórca artykułu wie, że właściwy autorytet to gwarancja wzrostu sprzedaży i popularności produktów reklamowanych w magazynie, dlatego powołuje się na znane osoby, wizerunek których powinien zachęcić nas do zakupu.

Warto podkreślić, że zasada autorytetu nie opiera się tylko i wyłącznie na wizerunku znanych piosenkarek czy aktorek. Autorytetem może być dla nas ekspert w swojej dziedzinie lub nawet członek rodziny, ze zdaniem którego się liczymy. Do zobrazowania zasady możemy posłużyć się artykułem: *Francuzki*

wiedzą lepiej [„Elle”, 09.2021, s. 68]. Co w pierwszej kolejności kojarzy nam się z Francją? Na pewno niedościgniony styl paryżanek, idealny makijaż, nie-naganny ubiór, czy ich zjawiskowa fryzura. Paryż to stolica mody, miejsce znane z pierwszych stron gazet. Twórcy „Elle” są przekonani, że Francuzki wiedzą lepiej, ponieważ doskonale zdają sobie sprawę, że są kojarzone z niedoścignionym ideałem i będą autorytetem dla wielu kobiet. Idealnie obrazują to słowa wprowadzenia do artykułu: „Chudną w trakcie jedzenia, a starzejąc się młodniej. No i zawsze wyglądają obłądnie – od niechcenia” [„Elle”, 09.2021, s. 68]. Czyż nie jest to wzór do naśladowania? Każda kobieta chciałaby być jak Francuzka i jest duże prawdopodobieństwo, że będzie chciała posiadać kupowane przez nią kosmetyki. O reklamę produktów zatroszczą się już twórcy czasopisma. Przytoczony artykuł ma charakter poradnikowy i bazuje na wizerunku paryżanek, dlatego pozyska większą liczbę odbiorców ze względu na sam tytuł, który oparty jest bezpośrednio na zasadzie autorytetu.

Poszukując książki na temat relacji międzyludzkich wzięlibyśmy pod uwagę pozycję polecaną przez znanego psychologa, który byłby dla nas autorytetem ze względu na wykształcenie i zawód. Artykuł *Włosy na detoksie* [„Elle”, 09.2021, s. 35], poruszający problem suchych, zniszczonych włosów, jest podparty wskazówkami i radami fachowców, w tym przypadku fryzjerów, którzy proponują sposoby na uratowanie fryzury. Nie sprawdzi się tu znawca smaków kawy, dentysta, ani nauczyciel, ponieważ każdy wie, że w sprawie włosów nie doradzi lepiej nikt inny, niż fryzjer. Autorytet jego zawodu jest niepodważalny, dlatego maska do włosów będzie kupiona o wiele chętniej, kiedy na jej opakowaniu pojawi się informacja, że jest używana przez wielu znanych i cenionych fryzjerów. Ważną kwestią jest tu wiarygodność i doświadczenie zawodowe, czyli wyznaczniki zasady autorytetu. W przytoczonym artykule zawarta jest reklama profesjonalnej marki produktów do włosów Metal Detox, która sprawia, że „możemy cieszyć się w 100 procentach niezawodnym, głębokim i długotrwałym kolorem” [„Elle”, 09.2021, s. 35]. Dodatkowo wykorzystany jest tu wizerunek ekspertów, w tym znanej stylistki Edyty Szymańskiej.

Artykuł *Elle Uśmiech na już* [„Elle”, 06.2021, s. 132] wykorzystuje autorytet warszawskiego dentysty, który podpowiada czytelniczkom, w jaki sposób mogą w szybkim tempie naprawić ubytki zębów. Kto jest wzorem do naśladowania, jeśli chodzi o higienę jamy ustnej? Oczywiście dentysta, który jest ekspertem w dziedzinie stomatologii. Ma on bezpośredni kontakt z pacjentami i wieloletnie doświadczenie w fachu, dlatego umieszczenie jego wizerunku w artykule poświęconym zdrowiu zębów jest strzałem w dziesiątkę.

Twórcy magazynu troszczą się o zdrowie odbiorców, dlatego niby mimochodem wplatają w tok wywodu adres strony internetowej gabinetu dentystycznego, w którym pracuje stomatolog udzielający wywiadu. Możemy więc przypuszczać, że czasopismo zawarło umowę z polecaną placówką i w ten sposób próbuje zdobywać dla niej nowych klientów. Jest to znana i często wykorzystywana praktyka lokowania produktu, która umożliwi nadawcy sprawne i łatwe zareklamowanie artykułu bez przymusu wykorzystania klasycznej reklamy. Najczęściej metodę lokowania dostrzegamy w programach telewizyjnych, mediach społecznościowych lub właśnie czasopismach. Lokowanie produktu nie polega na umieszczaniu jawnej reklamy, lecz na oddziaływaniu na podświadomość odbiorcy. Twórca artykułu nie powie wprost, że zachęca do skorzystania z oferty gabinetu stomatologicznego, którego adres pojawił się pod koniec artykułu, jednak taki jest jego cel. Czytelnik, przeglądając strony magazynu, sam zauważy kontakt do poradni dentystycznej i jest duże prawdopodobieństwo, że zadzwoni do polecanej placówki. Czytelnik nie zdaje sobie sprawy z tego, że była to celowo umieszczona reklama, mająca zachęcić go do wykonania telefonu pod dany numer. Badacze zjawiska lokowania produktu zauważyli, że ukryte reklamy powodują znaczny wzrost sprzedaży towaru. Działa to na prostej zasadzie skojarzeń. Jeśli bohaterowie naszego ulubionego serialu podczas każdego odcinka jedzą kanapki z ketchupem danej marki, to bardzo prawdopodobne jest to, że my również sięgniemy właśnie po produkt tej samej firmy. Wydaje nam się, że nie zwracamy uwagi na takie szczegóły, jednak nic bardziej mylnego.

W jaki sposób zmotywować się do uprawiania sportu lub przejścia na zdrową dietę? Najprościej przeczytać artykuł *Najlepsza* [„Elle”, 01.2022, s. 74] i zainspirować się zdolną, młodą tenisistką światowej klasy, Igą Świątek, która zdradza kulisy swojego sportowego sukcesu oraz zasady dbania o siebie. Zadziała to podobnie, jak w sytuacji, w której chcielibyśmy schudnąć kilka kilogramów przed wakacjami. Nie możemy zebrać się do ćwiczeń aż do momentu, kiedy zobaczymy, że nasza sąsiadka lub koleżanka z pracy zaczęła chodzić na siłownię. Obserwując efekty ich treningu zyskujemy motywację do rozpoczęcia procesu dbania o siebie. Iga Świątek może być dla czytelniczek autorytetem i motywacją, jak wspomniana wyżej sąsiadka lub koleżanka. Tyle, że wyrze ona na odbiorczynię tekstu większy wpływ ze względu na swoje nazwisko i wykonywany zawód. Jej sylwetka jest umięśniona i wysportowana, a włosy zdrowe i błyszczące. Jesteśmy mile zaskoczeni, że tenisistka chętnie dzieli się z czytelnikami sposobami na utrzymanie zdrowia, co zwiększa jej wiarygodność i szczerę chęć interakcji z fanami. Świątek w artykule podkreśla,

że sportowa rywalizacja, ciągła presja i nieustanne oceny z każdej strony są obciążeniem psychicznym, dlatego tenisistka w wywiadzie przekazuje czytelnikom wypracowane sposoby na radzenie sobie z trudnościami w cięższych momentach. Możemy zainspirować się Igą Świątek i wcielić proponowane przez nią zasady w nasze życie, dzięki czemu, zdaniem redakcji czasopisma „Elle”, poczujemy się silni i odniesiemy sukces, tak jak wielokrotnie nagradzana tenisistka. Nie jest przypadkiem, że pod koniec wywiadu z kobietą zauważamy nowy model telefonu reklamowany przez bohaterkę przytoczonego artykułu.

Przeglądając strony magazynów modowych zazwyczaj nasz wzrok przykuwają młode i piękne modelki. Magazyn „Elle” pokazuje jednak, że na bycie modnym nigdy nie jest za późno, a za trendami z wybiegów można podążać przez całe życie. We wrześniowym wydaniu czasopisma [„Elle”, 09.2021, s. 88] z 2021 r. jako modelka wystąpiła Christina Flagmeier, która ma siedemdziesiąt pięć lat. Wizerunek gwiazdy został umieszczony w artykule „Elle” w celu potwierdzenia tego, że kobiety są piękne w każdym wieku. Jest to przykład perswazyjnej funkcji wychowawczej, wchodzącej w skład retorycznej triady. Według miesięcznika modelka, mimo upływu lat, nadal wygląda zjawiskowo, a przecież każda kobieta chce czuć się pięknie i wyglądać młodo, dlatego weźmie przykład z Christiny Flagmeier i zacznie żyć pełnią życia. Christina jest autorytetem dla kobiet, które pragną uwierzyć w siebie i spełniać marzenia. Oczywiście modelka ma na sobie ubrania pochodzące od najsłynniejszych projektantów, takich jak Dior, czy Versace, co służy promocji tych marek. Dzięki temu sesja zdjęciowa, oprócz promowania bycia otwartym na nowe doświadczenia w każdym wieku, ma także za zadanie pozyskać nowe klientki.

PODSUMOWANIE

Przejdźmy do podsumowania działania zasady autorytetu. Jak to ujął Cialdini: „Wskazówki akceptowanego autorytetu często dostarczają nam wygodnej drogi na skróty przy wyborze sposobu postępowania” [Cialdini 2000: 203]. Wizerunek światowych gwiazd od lat jest wykorzystywany przez kampanie reklamowe, projektantów mody, twórców biżuterii, perfum czy zegarków. Nazwiska takie, jak Aniston, Lopez, Beckham są już swojego rodzaju logo, znakiem firmowym, czy nawet przedsiębiorstwem. Gwiazdy zarabiają przez sam fakt tego, kim się stały. Łączymy z nimi pozytywne skojarzenia, ponieważ są dla nas symbolem sławy, fortuny i prestiżu. Żyjemy w dobie mediów i Internetu. Ludzie spędzają godziny w mediach społecznościowych, przeglądając strony i profile ulubionych gwiazd, które dzięki swoim osiągnięciom stały się

dla nas autorytetem. Życie wielu aktorów i piosenkarzy śledzimy na Instagramie, z czego doskonale zdają sobie sprawę twórcy czasopism modowych. Wykorzystują ten fakt, umieszczając twarze gwiazd przy reklamowanych produktach. Idealnym zdaniem opisującym działanie wizerunku gwiazd na zasadzie autorytetu są słowa Cialdiniego:

Ponieważ często wypowiadają się oni z perspektywy niedostępnej nam wiedzy, uleganie prawomocnym autorytetom jest całkiem sensowne. Na tyle sensowne, że ulegamy im także wtedy, kiedy żadnego sensu w tym nie ma [Cialdini 2000: 204].

Nie jest ważne czy przedstawiony w artykule krem jest faktycznie najlepszy i czy zadziała na naszą skórę pod oczami. Ważne, że odbiorca kupi produkt, ponieważ poleca go Małgorzata Kożuchowska, której autorytetowi zaufała.

BIBLIOGRAFIA

Cialdini R., 2000, *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, tłum. B. Wojciszke, Gdańsk.

Korolko M., 1990, *Sztuka retoryki. Przewodnik encyklopedyczny*, Warszawa.

Pisarek W., 1978, *Prasa – nasz chleb powszedni*, Wrocław.

Pisarek W., 2002, *Nowa retoryka dziennikarska*, Kraków.

Tokarz M., 2006, *Argumentacja, perswazja, manipulacja. Wykłady z teorii komunikacji*, Gdańsk.

Źródła internetowe:

Net 1, https://pl.wikipedia.org/wiki/John_Galliano [dostęp: 07.04.2022].

Inne:

„Elle”, 06.2021; 07.2021; 08.2021; 09.2021; 10.2021; 11.2021; 12.2021; 01.2022; 02.2022; 03.2022; 04.2022; 05.2022.

The celebrity on the cover, the rule of authority

Summary: This paper illustrates the effect of the rule of authority, which is one of the persuasive techniques. The research material consists of twelve issues of the fashion magazine *Elle*, starting with the June, the sixth issue of the magazine in 2021 and ending with the May issue of 2022. The work aims to confirm the presence of the phenomenon of rhetorical persuasion in the analysed magazine and to present the impact of the authority technique on the readers of *Elle* magazine. The publication is enriched by the insights of Robert Cialdini and respected Polish linguists, including Marek Tokarz [2006], Walery Pisarek [1978; 2002] and Mirosław Korolko [1990]. The paper uses classical tools of philological analysis enriched by instruments developed on the grounds of classical rhetoric and contemporary social psychology (techniques of exerting influence).

Keywords: *Elle*, fashion magazine, persuasion, women's press, rhetoric, persuasive techniques, exerting influence, principle of authority

Jakub Waśko

Uniwersytet Warszawski

ORCID: 0000-0002-1361-0516

e-mail: j.wasko@uw.edu.pl

Ilościowe przemiany zapowiedzi prasowej w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Streszczenie: Niniejsza publikacja ma na celu wykazać zmiany ilościowe określonych kategorii badawczych dotyczących zapowiedzi prasowych w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019. Zapowiedź prasowa doczekała się kilku opracowań podejmujących analizę funkcji, struktury i stylu. Wciąż jednak na marginesie pozostają badania ilościowe. Statystyczne porównanie konkretnych realizacji gatunkowych daje ogólny pogląd na kierunki rozwoju – multimodalność, alternacje oraz adaptacje. W ustaleniach teoretycznych posłużono się definicjami ustalonymi przez Marię Wojtak. Przemiany w zakresie konkretnych i opisanych kategorii przedstawiono w graficznej formie wykresów, które pozwalają zauważyć tendencje. Artykuł ma na celu w niewielkim choć stopniu wypełnić lukę badawczą związaną z zapowiedziami, które mają kluczowe znaczenie dla dzienników ze względu na umieszczenie na pierwszej stronie, ale mimo tego często są przez badaczy niedoceniane.

Słowa kluczowe: zapowiedź prasowa, „Gazeta Wyborcza”, gatunki w prasie

CEL I MATERIAŁ BADAWCZY

Zapowiedź pozostaje gatunkiem prasowym, którego praktycznych analiz wciąż jest niewiele. Na polskim gruncie większą uwagę poświęciła jej Maria Wojtak. Choć teoretycznych rozważań na temat zapowiedzi jest więcej, to analiz konkretnych zjawisk zachodzących w tekstach na przestrzeni lat już

brakuje. Jednym z celów poniższego artykułu jest próba wypełnienia tej luki genologicznej.

Badania, które są wciąż prowadzone, mają również dać odpowiedź na pytanie, w którą stronę zmierza zapowiedź prasowa? Medialne rewolucje, jakie dokonywały się na przestrzeni lat, mają odzwierciedlenie w konkretnych okazach tekstowych i nie jest to żadna tajemnica. Rosnące możliwości techniczne – najpierw kolorowy druk i możliwość publikacji większej liczby fotografii w wydaniu, a później powszechny dostęp do internetu – musiały odcisnąć piętno na zapowiedziach publikowanych w tradycyjnej prasie [Ptaszek 2019: 21-28]. Celem artykułu jest sprawdzenie między innymi tego, jak ilościowo zmienił się udział zapowiedzi multimodalnych (z elementami metatekstowymi i pozatekstowymi) na przestrzeni lat.

Badany gatunek we wzorcu kanonicznym, określonym przez Marię Wojtak, składa się z trzech elementów – tytułu (lub nagłówka: tytuł i nadtytuł), jednego lub kilku zdań opisu (korpusu) oraz formuły odsyłającej [Wojtak 2004: 103]. Jednym z kluczowych punktów jest więc sprawdzenie jak zmienił się udział zapowiedzi 1- i 2- oraz 3-elementowych. Tych ostatnich jako tych, które mogą (choć trzeba również zaznaczyć, że nie muszą) realizować wzorzec kanoniczny. Najbardziej podstawowa kategoria objęła łączną liczbę zapowiedzi na wydanie. Gatunek ten w analizowanych przeze mnie egzemplarzach drukowany był wyłącznie na pierwszej stronie i można odnieść wrażenie, że pełni on podwójną rolę w swoich założeniach: po pierwsze niesie ze sobą informacje o aktualnych wydarzeniach, a po drugie reklamuje dany numer czy też tekst właściwy, do którego odsyła [Wojtak 2004: 119; Bajka 2008: 183-186]. Z tego względu łączna liczba może mieć spore znaczenie w kontekście całościowego badania.

Jako wyróżnik zapowiedzi prasowej przyjmuję obecność formuły odsyłającej. O możliwościach adaptacyjnych zapowiedzi pisała już Wojtak i nie trudno odnieść wrażenie, że w warstwie tekstowej zapowiedź może czerpać w zasadzie ze wszystkich (zarówno informacyjnych, jak i publicystycznych) gatunków [Wojtak 2004: 114]. Dlatego też punktem spajającym wszystkie teksty, które zakwalifikowałem w ilościowych badaniach jako zapowiedź jest właśnie formuła odsyłająca. W niej samej dochodzi również do zróżnicowanych alternacji, co konkretniej opiszę w części określającej kategorie badawcze przyjęte przeze mnie w analizie.

Materiał badawczy, jaki przyjąłem za wystarczający w kontekście analizy ilościowej, obejmuje po cztery wydania „Gazety Wyborczej” z lat 1990, 1995, 2000, 2005, 2010, 2015 oraz 2019. Numery pochodzą ze stycznia, czerwca,

września i grudnia (po jednym z każdego kwartału). Wszystkie opublikowano w środę. Wybrałem ten dzień tygodnia jako potencjalnie najmniej odnoszący się do wydarzeń minionego lub nadchodzącego weekendu i przekazujący wyłącznie aktualne informacje, a nie podsumowujące lub zapowiadające. Konkretnie daty są losowe, ale starałem się, by były zbliżone do środka miesiąca.

Celem uporządkowania analizy konkretne wartości zestawienia użyte do porównania poszczególnych lat zostały uśrednione. W związku z tym porównuję średnią liczbę publikowanych zapowiedzi, zapowiedzi 3-elementowych, alternacji w formule odsyłającej itd. Przyjąłem, że w rocznej cezurze nie zachodziły aż tak znaczące zmiany, jak na przestrzeni kilku lat i jest to wystarczający sposób na porównanie i wskazanie potencjalnych kierunków ewolucji gatunku w wiodącym tytule na rynku prasy w Polsce.

ZAPOWIEDŹ PRASOWA

Przed rozważaniami związanymi bezpośrednio z analizą ilościową zapowiedzi prasowej w „Gazecie Wyborczej” na przestrzeni lat, warto wyjaśnić podstawowe terminy i wyróżniki tego gatunku. Największe zasługi w dziedzinie genologii prasowej w Polsce można przypisać Marii Wojtak i to jej ustaleniami będę się przede wszystkim posiłkował.

Po pierwsze należy odpowiedzieć na pytanie: dlaczego zapowiedź jest tak ważna, skoro nie istnieje bez tekstu stowarzyszonego (przyjmując, że formuła odsyłająca jest koniecznym wyznacznikiem gatunkowym)? Pomijając aspekt reklamowy, który sygnalizowałem kilka akapitów wcześniej, Wojtak podaje kilka kolejnych argumentów. Chodzi o: usytuowanie (wspominałem o tym wcześniej, że zapowiedzi drukowane są przede wszystkim na okładkach dzienników), ekonomię wysłowienia oraz funkcje. Do tych ostatnich zaliczyć należy rolę informacji wstępnej i streszczającej [Wojtak 2004: 102].

Istotną kwestią w kontekście badania gatunków prasowych (nie tylko zapowiedzi) jest określenie wzorca kanonicznego, to należy to zrobić. Za Marią Wojtak można przyjąć, że zapowiedź we wzorcu kanonicznym składa się z zasadniczych trzech elementów o określonej budowie i funkcjach:

- Tytułu (funkcja informacyjna, forma zawiadomienia lub oznajmienia)
- Korpusu (inaczej: segmentu głównego; składa się z jednego lub kilku zdań, informujących o aktualnym zdarzeniu)
- Formuły odsyłającej (do tekstu właściwego lub grupy tekstów stowarzyszonych) [Wojtak 2004: 103].

Ze względu na tematykę tej pracy szczegóły dotyczące ustaleń Marii Wojtak na temat konkretnych przekształceń wzorca kanonicznego zostały pominięte [Wojtak 2004: 106-119]. Tym bardziej, że dalej opisane zostaną kategorie badawcze, co jest wyczerpujące oraz wystarczające.

Jako uzupełnienie ustaleń Marii Wojtak dotyczących zapowiedzi prasowej można potraktować spojrzenie na ten gatunek Kazimierza Wolnego-Zmorzyńskiego i Andrzeja Kaliszewskiego. W rozdziale *Gatunki dziennikarskie w prasie*, będącym częścią publikacji *Prasowe gatunki dziennikarskie* badacze określają zapowiedź jako informację zamieszczaną na pierwszych stronach gazet. Jako jej podstawową funkcję podają zachęcanie odbiorcy do zapoznania się z artykułami zamieszczonymi w konkretnym numerze lub nadchodzącym wydaniu. W kontekście budowy samego tekstu zauważają, że jest to często fragment publikacji, wypowiedź lub streszczenie materiału [Wolny-Zmorzyński, Kaliszewski 2014: 33].

KATEGORIE BADAWCZE

Dla rzetelnej analizy należy wyróżnić kategorie badawcze zarówno te podstawowe, jak i bardziej szczegółowe. Pierwszą jest oczywiście łączna liczba zapowiedzi drukowanych w poszczególnych latach w „Gazecie Wyborczej”. Przemiany na tym gruncie powinny dać odpowiedź czy tytuł zmierza w kierunku reklamowania jak największej liczby tekstów na pierwszej stronie, czy może poszukuje innych sposobów na przyciągnięcie uwagi czytelnika.

Rzecz jasna pozostanie tylko przy tej jednej, najbardziej podstawowej kategorii, nie dałoby odpowiedzi na bardziej szczegółowe pytania dotyczące ewolucji gatunku. W związku z tym kolejnymi kategoriami jest liczba realizacji zamkniętych w 1 lub 2 elementach oraz 3 elementach. Zapowiedzi 1- lub 2-elementowe z definicji nie mogą realizować założeń wzorca kanonicznego określonego przez Wojtak. Z kolei teksty złożone z 3 elementów już tak i dodatkowo posiadają potencjał na przekazywanie większej ilości informacji, a właśnie gatunkiem informacyjnym jest przecież zapowiedź.

Jednym z elementów, które są mocno interesujące jest rozpowszechnienie multimodalności w zapowiedziach „Gazety Wyborczej”. Nawiązując do tego kategoriami badawczymi, które mają dać odpowiedź na pytanie z jaką skalą zjawiska mamy do czynienia, jest liczba zapowiedzi stowarzyszonych ze zdjęciami i infografikami. Dzięki ilościowej analizie tych dwóch można wyciągnąć wnioski na temat ewentualnego skierowania tytułu w stronę elementów meta- i pozatekstowych lub odwrotnie – trzymania się tradycyjnego sposobu kreacji

tekstu zapowiedzi.

Ostatnie kategorie badawcze mają związek z formułami odsyłającymi. Jako kanoniczną formę tego elementu przyjmuję za Marią Wojtak schemat „s. X” z ewentualną zmianą skrótu „s.” na prosty element graficzny (koło, kwadrat, trójkąt etc.). Wszelkie naruszenia tegoż traktuję jako alternację. W ramach formuły odsyłającej niekanonicznej wyróżniam dodatkowo inne kategorie: formuła odsyłająca z czasownikiem (rozkaźnikiem), będąca bezpośrednim nakłonieniem do przeczytania tekstu właściwego, formuła odsyłająca z nazwą gatunku, formuła odsyłająca z tytułem tekstu właściwego, formuła odsyłająca zawierająca tematykę tekstu właściwego, formuła odsyłająca do innego medium (telewizji, radia czy internetu) oraz dwie lub więcej formuł odsyłających w jednej zapowiedzi. Sposoby kreacji wyróżniającego zapowiedź elementu struktury dadzą odpowiedź na pytanie czy redakcja „Gazety Wyborczej” w ten sposób stara się uatrakcyjnić pierwszą stronę i wzbudzić ciekawość czytelnika, czy podchodzi do niego w sposób bardziej schematyczny.

ANALIZA ILOŚCIOWA

Analizę źródłową rozpocznę od najbardziej podstawowej kategorii badawczej – liczby zapowiedzi ogółem. W 1990 roku w czterech przeanalizowanych przeze mnie wydaniach „Gazety Wyborczej” wydrukowano średnio 2,5 zapowiedzi. W kolejnych latach było to kolejno: 1995 – 8,5, 2000 – 16,25, 2005 – 6, 2010 – 10,75, 2015 – 7,5, 2019 – 5,25. Dane te przedstawiam na poniższym wykresie.

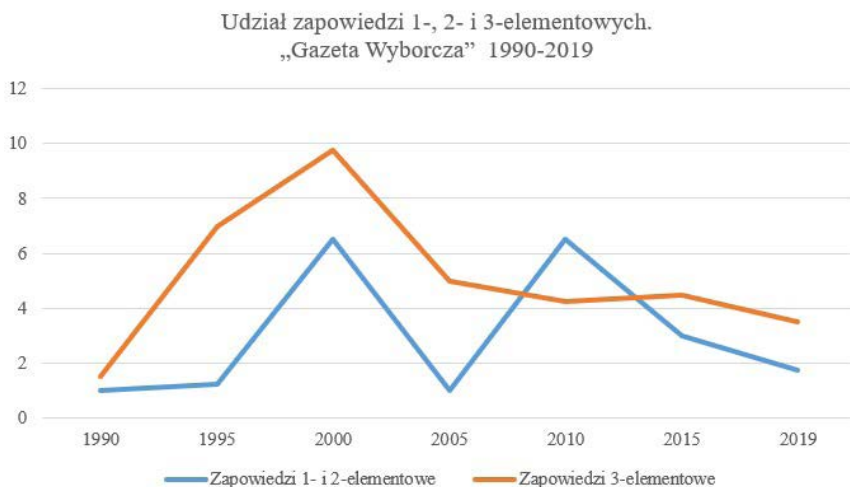


Wykres 1. Zmiany w łącznej liczbie zapowiedzi w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019
Źródło: oprac. własne.

Na powyższym wykresie widać wyraźnie, że najmniejsza średnia zapowiedzi prasowych w „Gazecie Wyborczej” wydrukowana została w pierwszym analizowanym przeze mnie roku wydawniczym. Następnie gatunek ten przeżywał ilościowy rozkwit na okładce i w 2000 roku osiągnął wartość szczytową. W późniejszych latach liczba zapowiedzi spadała i rosła, by od 2010 roku sukcesywnie maleć do drugiej najniższej wartości.

Wpływ na początkowy rozwój gatunku miały zapewne rosnące możliwości techniczne. Zapowiedź przestała być wyłącznie tekstową zapowiedzią wnętrza wydania, a stała się również gatunkiem chętnie korzystającym z metatekstowych elementów. Spadająca liczba zapowiedzi w ostatnich latach również może mieć związek z technologią – przez powszechny dostęp do internetu coraz mniej ludzi sięga po prasę tradycyjną i niewykluczone, że redaktorzy „Gazety Wyborczej” zamiast reklamować niemal wszystkie teksty z numeru, skupiają się wyłącznie na tych ekskluzywnych, unikatowych, naprawdę ważnych.

Jeśli chodzi o udział zapowiedzi 1- i 2-elementowych to wartości te przedstawiają się następująco: 1990 – 1, 1995 – 1,25, 2000 – 6,5, 2005 – 1, 2010 – 6,5, 2015 – 3, 2019 – 1,75. Z kolei zapowiedzi 3-elementowe: 1990 – 1,5, 1995 – 7, 2000 – 9,75, 2005 – 5, 2010 – 4,25, 2015 – 4,5, 2019 – 3,5.



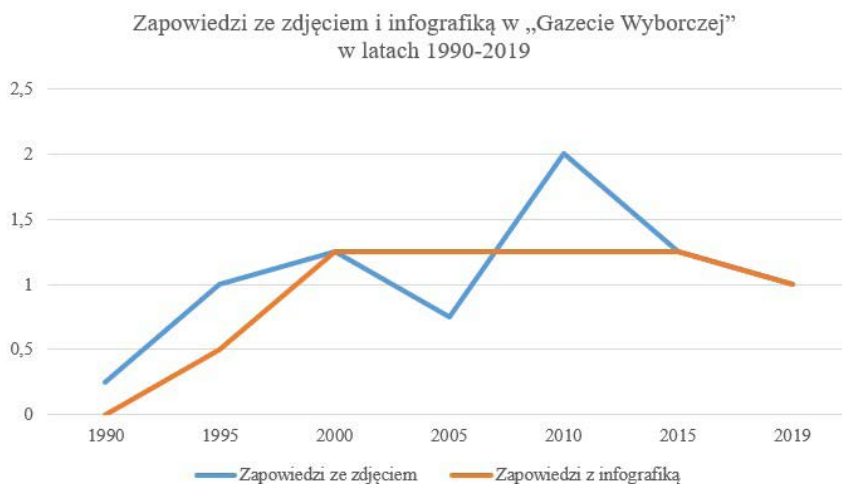
Wykres 2. Zmiany w udziale zapowiedzi 1- i 2- oraz 3-elementowych w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

Powyższy wykres jasno wskazuje na to, że „Gazeta Wyborcza” w swoich wydaniach skupia się przede wszystkim na zapowiedziach 3-elementowych. Wyłącznie w 2010 roku średnia z czterech wydań była wyższa wśród zapowiedzi uboższych o przynajmniej jeden element, wyróżniany we wzorcu kanonicznym przez Marię Wojtak.

W tym miejscu pragnę odwołać się do swoich pogłębionych badań nad zapowiedziami prasowymi i nadmienić, że zapowiedzi 1- i 2-elementowe są szczególnie popularne w tabloidach. Siła obrazu w tego typu prasie jest większa i niejednokrotnie zdarzają się wydania, w których większość tekstów tego gatunku zbudowana jest wyłącznie z tytułu i formuły odsyłającej lub zdjęcia i formuły odsyłającej. Niewykluczone, że w dobie tabloidyacji mediów „Gazeta Wyborcza” szukała w okolicach 2010 roku podobnej drogi. Ostatecznie jednak trend się odwrócił i w „Gazecie Wyborczej” wciąż prym wiodą zapowiedzi 3-elementowe, złożone z nagłówka, korpusu i formuły odsyłającej.

Kolejny punkt analizy oparłem o multimodalność – zapowiedzi ze zdjęciami i infografikami. W tych kategoriach udało mi się wyciągnąć następujące średnie dla zapowiedzi ze zdjęciami: 1990 – 0,25, 1995 – 1, 2000 – 1,25, 2005 – 0,75, 2010 – 2, 2015 – 1,25, 2019 – 1 oraz zapowiedzi z infografikami: 1990 – 0, 1995 – 0,5, 2000 – 1,25, 2005 – 1,25, 2010 – 1,25, 2015 – 1,25, 2019 – 1.

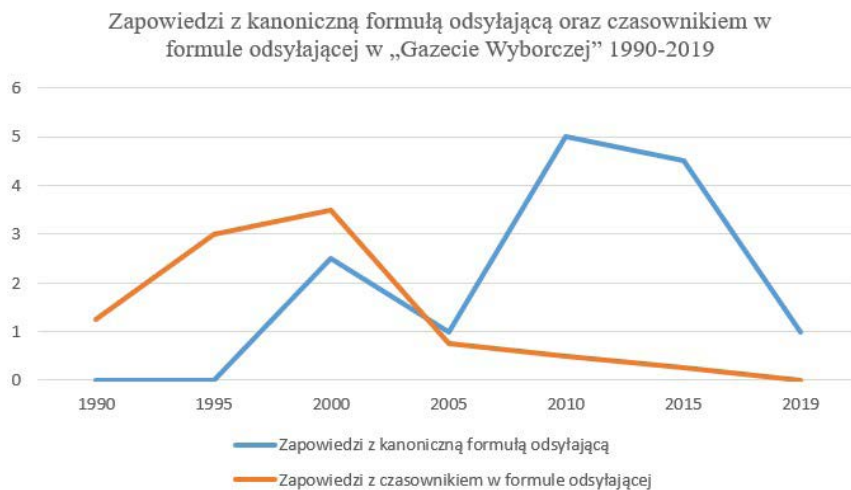


Wykres 3. Zmiana średniej ilości zapowiedzi prasowych ze zdjęciem oraz infografiką w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

Z wykresu wynika, że w początkowym okresie, który brałem pod uwagę przy analizie, w „Gazecie Wyborczej” drukowano mniej elementów metatekstowych. Coraz wyższe wartości odnotowałem w XXI wieku i znów można łączyć to z możliwościami technicznymi. Rozpowszechniony kolorowy druk i mniejsze koszty produkcji wydania pozwalały wydawcom na stosowanie coraz odważniejszych elementów pozatekstowych. Ciekawie prezentuje się szczególnie trend związany z infografiką w latach 2000-2015. W okresie tym w badanych przeze mnie wydaniach ukazywało się średnio tyle samo zapowiedzi, co może wskazywać na pewnego rodzaju sposób ekspozycji tej alternacji gatunkowej w stały sposób.

Liczbę zapowiedzi z kanoniczną formułą odsyłającą oraz czasownikiem (rozkaznikiem) w odsyłaczu postanowiłem zestawzić ze sobą ze względu na pewne zależności zaobserwowane w tych kategoriach. Uśredniając wartości liczbowe zmiany w zapowiedziach prasowych z opisaną przez Wojtak jako kanoniczną formułą odsyłającą kształtują się następująco: 1990 – 0, 1995 – 0, 2000 – 2,5, 2005 – 1, 2010 – 5, 2015 – 4,5, 2019 – 1. Z kolei formuły odsyłające z czasownikami dały takie rezultaty: 1990 – 1,25, 1995 – 3, 2000 – 3, 2005 – 0,75, 2010 – 0,5, 2015 – 0,25, 2019 – 0.



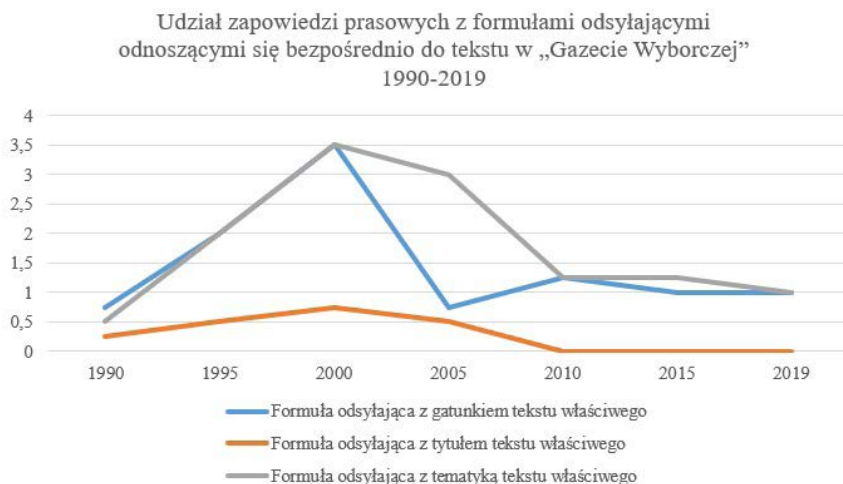
Wykres 4. Zmiana średniej liczby zapowiedzi z formułą odsyłającą kanoniczną oraz formułą odsyłającą z czasownikiem w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

W początkowym okresie zapowiedzi prasowe z czasownikami w formie rozkazu w formule odsyłającej w „Gazecie Wyborczej” dominowały nad tymi z kanonicznymi odsyłaczami. Z biegiem czasu sytuacja zaczęła się zmieniać

i nastąpił dynamiczny wzrost tekstów z kanoniczną formułą. Ciekawym spostrzeżeniem jest z pewnością to, że kategorie te są ze sobą w pewnym stopniu sprzężone. Gdy udział jednej rośnie, to drugiej maleje. Niemal równa wartość wystąpiła tylko w 2005 roku i można spodziewać się, że jeden sposób kreowania odsyłacza jest uzależniony od liczby zapowiedzi z drugim typem.

Na wykresie nr 5 umieszczono dane wyróżnione na podstawie formuł odsyłających, które związane są bezpośrednio z tekstem i więcej o nim mówią. Będą to kategorie związane z: nazwą gatunku w formule odsyłającej, tytułem tekstu właściwego w formule odsyłającej oraz tematyką tekstu właściwego w formule odsyłającej. Uśrednione dane liczbowe dla pierwszej z wymienionych kategorii prezentują się następująco: 1990 – 0,75, 1995 – 2, 2000 – 3,5, 2005 – 0,75, 2010 – 1,25, 2015 – 1, 2019 -1, dla drugiej: 1990 – 0,25, 1995 – 0,5, 2000 – 0,75, 2005 – 0,5, 2010 – 0, 2015 – 0, 2019 – 0, a dla trzeciej: 1990 – 0,5, 1995 – 2, 2000 – 3,5, 2005 – 3, 2010 – 1,25, 2015 – 1,25, 2019 – 1.



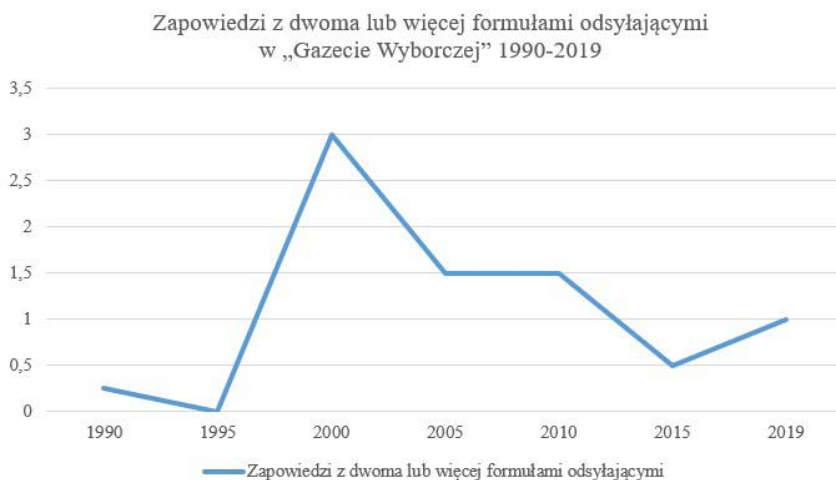
Wykres 5. Zmiana średniej liczby zapowiedzi prasowych z formułami odsyłającymi zawierającymi gatunek tekstu właściwego, tytuł tekstu właściwego i tematykę tekstu właściwego w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

Powyższy wykres wskazuje, że tytuł tekstu właściwego w formule odsyłającej nie występuje tak często jak wyróżniki dwóch pozostałych kategorii badawczych. W ostatnich latach „Gazeta Wyborcza” w ogóle zrezygnowała z kreowania odsyłaczy w ten sposób. Kolejną obserwacją jest to, że liczba zapowiedzi z formułą odsyłającą zawierającą gatunek tekstu właściwego oraz

tematykę tekstu właściwego jest do siebie w analizowanym okresie zbliżona – wyjątkami są tu dane z 2005 roku, gdy odnotowałem spadek udziału odsyłaczy z nazwą gatunku.

Jeśli chodzi o zapowiedzi prasowe z dwiema lub więcej formułami odsyłającymi, to uśrednione dane prezentują się następująco: 1990 – 0,25, 1995 – 0, 2000 – 3, 2005 – 1,5, 2010 – 1,5, 2015 – 0,5, 2019 – 1.

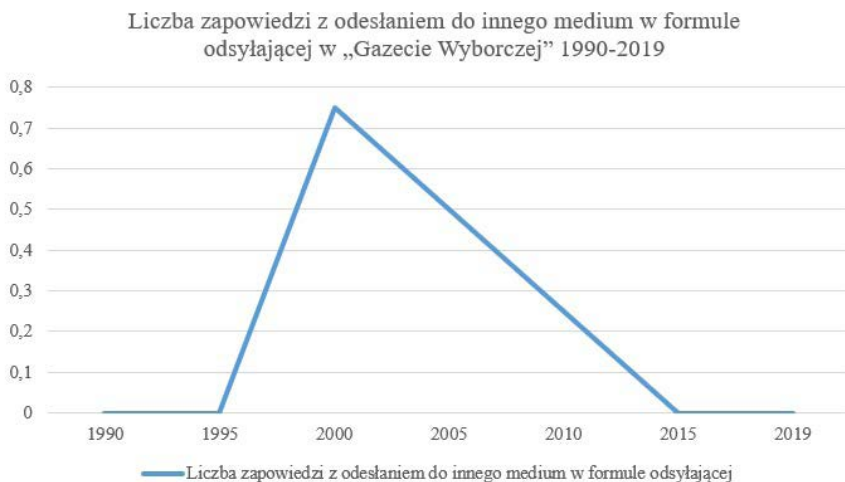


Wykres 6. Zmiana średniej liczby zapowiedzi prasowych z dwiema lub więcej formułami odsyłającymi w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

Wykres pokazuje, że w początkowym okresie analizy „Gazeta Wyborcza” niechętnie korzystała z tego rozwiązania. Zaskakujący jest więc duży skok od 0 do 3 w okresie 1995-2000. Na przełomie wieków omawiana kategoria miała wartość najwyższą. Następnie jej udział zaczął maleć, choć nie stopniał już do zera. Stosowanie tego typu zapowiedzi pozwala na zaoszczędzenie miejsca i może mieć związek ze zmniejszeniem się ogólnej liczby zapowiedzi w „Gazecie Wyborczej” w ostatnich latach. Jeden tekst zapowiedzi, bardziej uniwersalny, służy do odesłania do kolejnych tekstów właściwych bez konieczności duplikowania formy na okładce.

Ostatnia kategoria obejmuje kierowanie w formule odsyłającej do innych środków masowego przekazu. Uśrednione dane związane z reklamowaniem wytworów radiowych, telewizyjnych i internetowych w odsyłaczu wyglądają w sposób następujący: 1990 – 0, 1995 – 0, 2000 – 0,75, 2005 – 0,5, 2010 – 0,25, 2015 – 0, 2019 – 0.



Wykres 7. Zmiana średniej liczby zapowiedzi z odesłaniem do innego środka przekazu medialnego w formule odsyłającej w „Gazecie Wyborczej” w latach 1990-2019

Źródło: oprac. własne.

Z pozoru wyniki analizy tej kategorii mogą wydawać się marginalne. Można wysnuć jednak wnioski, które wcale nie muszą być niedoceniane. W pierwszych latach „Gazeta Wyborcza” nie odsyłała do innych środków masowego przekazu. To może mieć związek z tym, że w analizowanym okresie prasa pozostawała głównym sposobem przekazywania informacji. Jednak od momentu rozpoczęcia rewolucji w mediach i przenoszeniu treści do internetu, rozpoczęło się eksperymentowanie również w tej kategorii. Wydawca postanowił współpracować z telewizjami, stacjami radiowymi oraz serwisami internetowymi, by w ten sposób popularyzować swoje treści. W ostatnich latach znowu zaczęło brakować formuł odsyłających do innych źródeł i to może być sprzężone z wykształconą już świadomością czytelników, by teksty informacyjne śledzić w czasie rzeczywistym w internecie.

WNIOSKI

Analiza statystyczna w połączeniu z osiągnięciami genologii lingwistycznej i medioznawstwem prowadzą do konkretnych wniosków. Liczbowe wartości pozwalają na uchwycenie płynności zmian zachodzących w polskiej prasie, ale też innych środkach medialnego przekazu. Niewielki wycinek badań nad przemianami ilościowymi w zapowiedziach prasowych w „Gazecie Wyborczej” dostarcza już kilku wniosków.

Jako potencjalne kierunki rozwoju gatunku zapowiedzi w latach 1990-2019 na łamach „Gazety Wyborczej” na podstawie powyższej analizy można wyróżnić m.in. zwiększony udział elementów metatekstowych w kreowaniu form na okładce tytułu. Ma to związek z rosnącymi możliwościami technologicznymi i ocenić należy jako bardziej atrakcyjne dla czytelnika. Oprócz tego należy zauważyć najbardziej podstawową kategorię – pierwotne wzrosty łącznej liczby zapowiedzi od jakiegoś czasu wyhamowały i notuje się obecnie spadki w tej kategorii. Na podstawie formuł kanonicznych w analizowanych tekstach należy odnotować, że kanoniczne odsyłacze mają przewagę nad tymi z czasownikami w rozkazniku. Wydawałoby się, że drugi sposób kreacji odsyłacza jest najprostszym z możliwych do przemycenia funkcji perswazji, ale z jakiegoś powodu nie jest on nadużywany.

Warto zauważyć również sprzężenia związane z poszczególnymi kategoriami. Analiza wykazała, że istnieje związek między zapowiedziami z dwoma lub więcej formułami odsyłającymi a łączną liczbą zapowiedzi. Obecność takich odsyłaczy pozwala na propagowanie większej liczby tekstów właściwych przy malejącej łącznej liczbie zapowiedzi drukowanych na jednej okładce. Drugim sprzężeniem, jakie zaobserwowałem, ma związek z relacją formy kanonicznej odsyłacza i obecności w nim czasownika z formą rozkazu. Zwiększony udział jednego ze sposobów kreowania sprawia, że liczba okazji tekstowych z drugim – spada.

Zapowiedzi prasowe wciąż pozostawiają szerokie pole do badań i analiz. Praktyczne ujęcie realizacji tego gatunku pokazuje, że nieustannie on ewoluje. Choćby ze względu na postrzeganie zapowiedzi jako elementu niezwykle atrakcyjnego ze względu na obecność na okładkach dzienników.

BIBLIOGRAFIA

- Bajka Z., 2008, *Historia mediów*, Kraków.
- Praszek G., 2019, *Edukacja medialna 3.0*, Kraków.
- Wojtak M., 2004, *Gatunki prasowe*, Lublin.
- Wolny-Zmorzyński K., Kaliszewski A., 2014, *Gatunki dziennikarskie w prasie*, [w:] K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, J. Snopek, W. Furman, *Prasowe gatunki dziennikarskie*, Warszawa.

Materiał badawczy:

W analizie użyto wydań „Gazety Wyborczej” z następujących dat: 14.03.1990, 6.06.1990, 12.09.1990, 12.12.1990, 15.03.1995, 14.05.1995, 13.09.1995, 13.12.1995, 15.03.2000, 14.06.2000, 13.09.2000, 13.12.2000, 16.03.2005, 15.06.2005, 14.09.2005, 14.12.2005, 17.03.2010, 16.06.2010, 15.09.2010, 15.12.2010, 11.03.2015, 17.06.2015, 16.09.2015, 16.12.2015, 13.03.2019, 12.06.2019, 11.09.2019, 11.12.2019.

Quantitative changes in the press announcement in “Gazeta Wyborcza” in 1990-2019

Summary: The publication aims to show quantitative changes in certain research categories regarding press announcements in “Gazeta Wyborcza” in 1990-2019. The press announcement still appears to be an unexplored genre in Poland and leaves room for action for linguists and media scholars. A statistical comparison of specific species realizations gives a general view of the directions of development – multimodality, alternations and adaptations. The theoretical findings were based on the definitions established by Maria Wojtak. Changes in specific and described categories are presented in the graphical form of charts that show trends. The article aims to fill the research gap to a small extent, related to announcements, which are crucial for newspapers due to being placed on the first page, but are often underestimated by researchers.

Keywords: press announcement, Gazeta Wyborcza, genres in the press

Pola Daniel

Uniwersytet Wrocławski

ORCID: 0009-0004-4111-3834

e-mail: pola.daniel@wp.pl

Mitologizacja i demitologizacja polityków partii ekstremistycznych i radykalnych w memach internetowych

Streszczenie: Memy internetowe są formą tekstu charakterystyczną dla środowiska cyfrowego, która stanowi równorzędne znaczeniowo połączenie obrazu i pisma. W ostatnich latach coraz częściej wykorzystuje się je w ramach cyfrowego aktywizmu politycznego: ich silny potencjał wartościujący pozwala internautom kreować wyjątkowo pozytywne lub negatywne reprezentacje aktorów politycznych i tym samym wpływać na to, jak postrzegają ich inni użytkownicy Internetu. Memy spełniają więc funkcje perswazyjną. W niniejszym artykule wykazano jak ta funkcja może być realizowana poprzez środki wizualne. Analizę przeprowadzono zgodnie z założeniami teorii Gunthera Kressa i Teo van Leeuwena [1996; 2006], a materiał korpusowy utworzono z memów z reprezentacjami polityków francuskich partii ekstremistycznych i radykalnych.

Słowa kluczowe: gramatyka wizualna, memy internetowe, funkcja perswazyjna, ekstremizm, radykalizm, francuska kampania prezydencka 2022

WPROWADZENIE

Żyjemy w czasach, gdy komunikacja między ludźmi coraz częściej odbywa się za pośrednictwem nowych technologii. Nowy sposób komunikacji wymusza zmianę komunikatów, jakimi się dotychczas posługiwano. Zgodnie z teorią afordancji [zob. Gibson 1979], teksty tworzone w środowisku

cyfrowym w naturalny sposób różnią się od tych, które powstają poza nim, a które określilibyśmy jako tradycyjne. Afordancje, rozumiane jako wszystkie możliwości działania dostępne dla człowieka w ekosystemie cyfrowym, umożliwiają powstawanie tekstów dużo bardziej wizualnych, w których obraz i pismo stanowią komponenty równorzędne znaczeniowo. Marie-Anne Paveau [2019] określa tego typu produkcje mianem *technografizmów* (fr. *technographismes*), a wśród ich różnych rodzajów wyróżnia m.in. memy internetowe.

Stanowiące przedmiot tego artykułu memy internetowe definiowane są przez Wojciecha Kołowieckiego [2012] jako: „digitalizowane jednostki informacji (teksty, obrazy, filmy, dźwięki) rozpowszechniane drogą internetową, które zostają skopiowane, przetworzone i w tej przetworzonej formie opublikowane w Internecie”. Aktualnie stale zyskują one na znaczeniu. Nie są tworzone przez internautów jedynie ze względu na ich funkcję ludyczną, lecz również z uwagi na to, że mogą pełnić rolę komentarza do aktualnych wydarzeń społecznych lub politycznych oraz dlatego, że są nowym sposobem rozmawiania o polityce i nowoczesną formą aktywizmu politycznego. Internauci mogą z własnej, oddolnej inicjatywy zrzekać się i za pomocą memów¹ wyrażać swoje poglądy i poparcie dla danego polityka, kreując jego pozytywny, mityczny wizerunek lub wprost przeciwnie – deprecjonować go, jeśli nie popierają jego działań. Z tego względu memy stanowią realne narzędzie walki politycznej – pozwalają wpływać na opinię innych użytkowników Internetu, przede wszystkim młodzieży.

W niniejszym artykule, w ramach analizy przeprowadzonej zgodnie z założeniami gramatyki wizualnej Gunthera Kressa i Teo van Leeuwena [1996, 2006], przestudiowane zostaną środki wizualne stosowane w memach w celu zaprezentowania określonych aktorów politycznych w sposób szczególnie pozytywny lub negatywny. Celem będzie więc wykazanie, że memy internetowe posiadają jedną z siedmiu klasycznych cech tekstowości wyróżnionych przez Roberta de Beaugrande'a i Wolfganga U. Dresslera we *Wprowadzeniu*

¹ Dla uproszczenia w niniejszym artykule *mem internetowy* nazywany będzie również skrótowo *memem*. Należy jednak podkreślić, że istnieje różnica między tymi dwoma pojęciami. Termin *mem* wprowadzony został po raz pierwszy przez Richarda Dawkinsa w jego książce *The Selfish Gene*, która wydana została w 1976 r. Siłą rzeczy zatem pojęcie to w swoim pierwotnym znaczeniu nie obejmuje fenomenów ery Internetu. W koncepcji Dawkinsa *mem* jest jednostką ewolucji kulturowej, która może być zwielokrotniana i *mutować*, przenosząc się od osoby do osoby poprzez praktyki związane z naśladownictwem.

do *lingwistyki tekstu* [1981]² – intencjonalność (perswazję) – i że funkcja ta może być spełniana poprzez procesy wizualne.

CHARAKTERYSTYKA KORPUSU

Materiał korpusowy utworzono z memów przedstawiających wizerunki polityków francuskich partii radykalnych i ekstremistycznych³, które powstały w okresie kampanii prezydenckiej 2022 roku⁴. Wybór ten podyktowany był faktem, iż politycy tych ugrupowań często wzbudzają skrajne emocje, a okres przedwyborczy sprzyja mobilizacji ich zwolenników i przeciwników.

W skład korpusu weszły dokładnie 73 memy, które zostały opublikowane na portalach *Facebook* i *Instagram* oraz na stronie internetowej *memedroid.com* od października 2021 roku do kwietnia 2022 roku. Na 39 memach uwieczniono wizerunek É. Zemmoura, 28 – J.-J. Mélenchona, 9 – M. Le Pen, 5 – F. Ro ussela i 2 – Ph. Poutou. Wszystkie z nich można by zaliczyć do jednej z dwóch kategorii, które wyróżnione zostały przez Karolinę Brylską i Tomasza Gackowskiego [2017]: memów osobowych służących hagiografii i mitologizacji lub memów osobowych służących demitologizacji aktorów politycznych.

METODA ANALIZY

Gramatyka wizualna G. Kressa i T. van Leeuwena to system analizy multimodalnej, który pozwala określić jakie znaczenie kryje się za formami

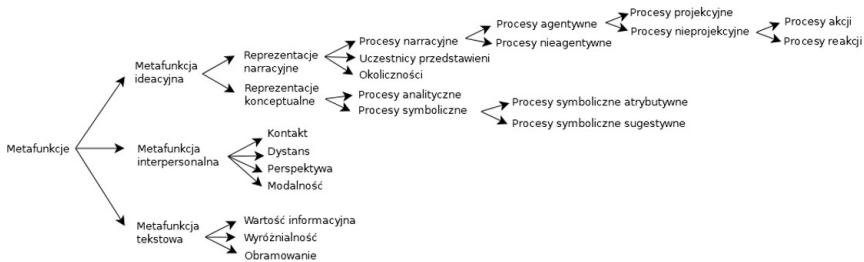
² Na fakt, że memy internetowe spełniają siedem klasycznych kryteriów tekstowości de Beaugrande'a i Dresslera i mogą być przez to postrzegane w kategoriach klasycznie rozumianego tekstu zwraca uwagę Marta Wójcicka w monografii *Mem internetowy jako multimodalny gatunek pamięci zbiorowej* [2019].

³ Radykalizm i ekstremizm są pojęciami, które często uznaje się za synonimiczne. Istotnie, oba dotyczą poglądów, idei czy zachowań znacznie odbiegających od politycznego centrum. Inaczej jednak niż ekstremizm, który dąży do całkowitej zmiany systemu i zwykle nie zyskuje legalizacji w jego granicach, radykalizm jest bardziej teoretycznie uzasadniony i odnosząc się głównie do środków działania, wpisuje się w ramy legalnie obowiązujących struktur i procedur [Machniak 2018].

⁴ Wybory prezydenckie we Francji odbyły się w kwietniu 2022 roku. Na liście kandydatów uprawnionych do wystartowania w pierwszej turze znaleźli się: kandydaci partii lewicy radykalnej i ekstremistycznej – Nathalie Arthaud (Robotnicza Walka), Philippe Poutou (Nowa Partia Antykapitalistyczna), Fabien Roussel (Francuska Partia Komunistyczna), Jean-Luc Mélenchon (Francja Nieujarzmiona), lewicy ekologicznej – Yannick Jadot (Europa Ekologia – Zieloni), lewicy – Anne Hidalgo (Partia Socjalistyczna), centrum – Emmanuel Macron (Republika Naprzód!), prawicy – Valérie Pécresse (Republikanie), Jean Lassalle (Nie dajmy się!) i prawicy ekstremistycznej – Nicolas Dupont-Aignan (Powstań Francjo!), Marine Le Pen (Zgromadzenie Narodowe) oraz Éric Zemmour (Rekonkwista!) [vie-publique.fr]. Wybory 2022 wygrał Emmanuel Macron, który w drugiej turze pokonał Marine Le Pen, zdobywając 58,54% oddanych głosów [interieur.gouv.fr].

wizualnymi i jakie funkcje pełnią w nich określone elementy. Powstał z inspiracji myślą lingwistyczną Michaela Hallidaya [1985]⁵, a jego trzon opiera się na wyróżnionych przez tego badacza trzech metafunkcjach języka: ideacyjnej (przedstawieniowej), interpersonalnej i tekstowej. Główne elementy tego systemu przedstawione zostały na schemacie 1. Stanowią one ramę, według której przeprowadzona zostanie analiza środków wizualnych wykorzystywanych w memach politycznych.

Schemat 1. System analizy form wizualnych G. Kressa i T. van Leeuvena



Źródło: Opracowanie własne na podstawie: [Kress, van Leeuwen 2006].

Dodatkowo należy nadmienić, że z uwagi na specyfikę memów, które to są produkcjami cyfrowymi, w których komponent wizualny i werbalny tworzą nierozzerwalny dla konstrukcji znaczenia kompozyt, podczas analizy pod uwagę brane będą również informacje wprowadzane przez część tekstową. Reorientują one początkowe znaczenie obrazów głównie poprzez legendy (napisy rozmieszczone na uczestnikach przedstawionych poniżej bądź powyżej ilustracji), cytaty i procesy projekcyjne (napisy zamknięte w komiksowych dymkach).

⁵ Halliday postrzega język jako systemowy zasób znaczeń, to znaczy źródło możliwych wyborów semantycznych, które pozwalają ludziom nadać właściwy – zależny od kontekstu wynikającego z sytuacji i szerszego kontekstu kultury – sens ich wypowiedziom. Wybory semantyczne są dla Hallidaya związane z wyborami leksykalno-gramatycznymi. Sens w jego teorii jest zatem funkcjonalny, „zakodowany” w sposobie w jaki ludzie konstruują zdania i wynika ze słów jakie wybierają. G. Kress i T. van Leeuwen adaptują założenia teorii Hallidaya do analizy form wizualnych. Zakładają, że obrazy mogą być nośnikami znaczeń na tej samej zasadzie, co struktury językowe. Jest to możliwe, ponieważ znaczenia nie są przypisane do określonego kodu semiotycznego, lecz są związane z kulturą [Kress i van Leeuwen 2006: 2]. Na zasadzie analogii do teorii Hallidaya można więc twierdzić, że wybór określonych elementów wizualnych i sposób ich połączenia w jeden obraz wynika z określonych wyborów semantycznych i spełnia konkretne funkcje.

ANALIZA W ZAKRESIE METAFUNKCJI IDEACYJNEJ

Metafunkcja ideacyjna dotyczy przedstawienia bądź interpretacji rzeczywistości. W jej obrębie G. Kress i T. van Leeuwen wyróżniają reprezentacje narracyjne i konceptualne.

Reprezentacje narracyjne

Reprezentacje narracyjne ilustrują przebieg akcji lub wydarzeń. Ich struktura budowana jest poprzez uczestników przedstawionych⁶, procesy narracyjne i okoliczności. Procesy narracyjne tworzone są za pomocą wektorów łączących dwóch uczestników przedstawionych. Według teorii G. Kressa i T. van Leeuwena [2006: 46] wektory te są ekwiwalentami czasowników w języku werbalnym. W ramach procesów narracyjnych wyodrębnia się procesy nieagentywne (konwersji), w których ten sam uczestnik przedstawiony jest zaangażowany w dwa różne procesy i w każdym z nich spełnia odmienną funkcję oraz agentywne, w których ma on tylko jedną przypisaną rolę. Wśród różnego typu procesów agentywnych wyróżnia się m.in. procesy akcji, które dodatkowo dzieli się na procesy jednokierunkowe i dwukierunkowe (interakcji) – oba te rodzaje pojawiają się w memach z badanego korpusu.

Jednokierunkowe procesy akcji konstruowane są z wykorzystaniem dwóch typów uczestników przedstawionych: aktora (uczestnika aktywnego, od którego wektor bierze swój początek) i celu (uczestnika pasywnego, w kierunku, którego skierowany jest wektor). Wykorzystano je w memach przedstawionych na Ryc. 1-5.

W przypadku memu z Ryc.1 struktura procesu narracyjnego jest następująca: aktor – reprezentacja Jeana-Luca Mélenchona pije napój (cel). Znaczenie oryginalnej reprezentacji zostało jednak zmienione poprzez napisy rozmieszczone na uczestnikach przedstawionych. Aktor nie pije już napoju, lecz łyż (w sensie metaforycznym) osób o innych poglądach politycznych. Ponadto poprzez tekst postać Mélenchona przedstawiona na tym memie została dodatkowo uwznioślona w humorystyczny sposób. Napis *La République* (pl.

⁶ G. Kress i T. van Leeuwen [2006: 47-48] proponują stosowanie terminu *uczestnicy*, a dokładniej *uczestnicy przedstawieni* (ang. *represented participants*) w odniesieniu do osób, ale też przedmiotów czy zwierząt widocznych na ilustracjach. Wybór ten wynika z chęci podkreślenia, że elementy przedstawione na obrazach stanowią część aktu komunikacji jako przedmiot tego aktu (to o czym się mówi, pisze albo właśnie tworzy obraz). Obok uczestników przedstawionych G. Kress i T. van Leeuwen wyróżniają także uczestników interakcyjnych (ang. *interactive participants*) – są oni aktywnymi uczestnikami aktu komunikacji (to osoby, które mówią lub słuchają, piszą lub czytają albo w naszym przypadku – tworzą lub oglądają obrazy).

Republika) sprawia, że jest on tutaj przedstawiony jako personifikacja Republiki (dialogicznie odsyła to również do jednej z głośniejszych afer z udziałem tego polityka, kiedy to wygłosił swój ikoniczny monolog zwieńczony frazą – „Republika, to ja!”⁷). Należy zatem stwierdzić, że wykorzystany proces narracyjny i jednoczesna reorientacja jego znaczenia poprzez tekst skutkują w przypadku tego memu wykreowaniem bardzo pozytywnego wizerunku przedstawionego na nim polityka. Dosłownie obrazuje on „smak zwycięstwa”.



Ryc. 1. Jednokierunkowy proces akcji w memach (przykład 1)

Tł.: Republika; łzy faszochitosów

Źródło: [Net 1].

Spośród memów przedstawionych na Ryc. 2-5, wszystkie reprezentują ten sam jednokierunkowy proces narracyjny: aktor uderza na nich ręką swój cel, czyli postać reprezentującą jednego z kandydatów w wyborach prezydenckich. Warto zauważyć, że wektor łączący tych dwóch uczestników przedstawionych spełnia funkcję czasownika „uderzać”, co w pełni odpowiada teorii G. Kressa i T. van Leeuwena.

⁷ Sytuacja miała miejsce w 2018 r. podczas przeszukania siedziby partii LFI, które przeprowadzone zostało w związku ze śledztwem finansowym. Mélenchon, który chciał dostać się do siedziby swojej partii, zaczął krzyczeć na policjanta stojącego przed wejściem: „W imię czego nie pozwalasz mi wejść do mojego lokalu? Jestem parlamentarzystą. [...] Jesteście policjantami Republiki. Republika, to ja!” [zob. Parrot 2019]. Sytuacja była szeroko komentowana w mediach, a zdjęcie Mélenchona krzyczącego na policjanta stało się „modelem” wykorzystywanym do tworzenia wielu memów internetowych. Także cytat: „Republika, to ja!” stał się ikoniczny i często pojawia się w memach z tym politykiem. Dzięki tej sytuacji Mélenchon stał się postacią jeszcze bardziej memiczną, co na pewno przyczyniło się do wzrostu jego rozpoznawalności wśród młodzieży.



Ryc. 2. Jednokierunkowy proces akcji w memach (przykład 2)
Tł.: „Republika, to j...”, „Zobaczmy!”
Źródło: [Net 3].



Ryc. 3. Jednokierunkowy proces akcji w memach (przykład 3)
Źródło: [Net 1].



Ryc. 4. Jednokierunkowy proces akcji w memach (przykład 4)
Źródło: [Net 4].



Ryc. 5. Jednokierunkowy proces akcji w memach (przykład 5)

Źródło: [Net 1].

Memy przedstawione na Ryc. 3, Ryc. 4 i Ryc. 5 są szczególnie interesujące, ponieważ nie zawierają żadnego elementu werbalnego, a cały ich sens wynika z *mutacji* – posługując się terminologią Richarda Dawkinsa – elementu graficznego, czyli przekształcenia oryginalnych kadrów z ceremonii rozdania Oscarów i fragmentów rysunkowych komiksów. Nowo wprowadzone postacie są identyfikowalne dzięki reprezentacjom ikonicznym – fotografiom polityków (Ryc. 3, Ryc. 4, Ryc. 5) – i symbolowi – generalskiemu kepi kojarzonemu jednoznacznie z Charles'em de Gaulle'em (Ryc. 4). Na Ryc. 2 tożsamość rzeczywistych postaci została z kolei zmieniona za pomocą werbalnego procesu projekcyjnego (komiksowego dymku) tak, że reprezentują one teraz Mélenchona (omówiony wcześniej cytat z jego wypowiedzi) i Zemmoura (*Ben voyons!* odwołuje się przede wszystkim do sposobu w jaki odpowiadał w trakcie pierwszej oficjalnej debaty z Mélenchonem we wrześniu 2021).

W przypadku wszystkich technografizmów z Ryc. 2-5, posłużenie się jednokierunkowym procesem narracyjnym pozwala ich autorom wyrazić swój subiektywny stosunek do reprezentowanych postaci. Intencjonalnie idealizują oni jednego uczestnika walki – wyborów prezydenckich – i jednocześnie deprecjonują drugiego (Ryc. 2, Ryc. 3, Ryc. 5). Mem z reprezentacjami Zemmoura i de Gaulle'a (Ryc. 4) można natomiast interpretować jako uderzenie w wizerunek tego polityka, który chciałby być postrzegany jako spadkobierca myśli generała i jego idei wielkości Francji (fr. *la grandeur de la France*)⁸.

Przechodząc do analizy skoncentrowanej na drugim rodzaju procesów akcji – procesie interakcji – należy zauważyć, że w przypadku tego typu reprezentacji nie wyróżnia się aktorów (uczestników aktywnych) i ich celów (uczestników pasywnych), lecz interaktorów – uczestników przedstawionych o jednakowym statusie, którzy połączeni są ze sobą wektorem dwukierunkowym.

⁸ Nawiązanie do tej koncepcji widoczne jest na przykład w opisie na oficjalnej stronie jego partii: <https://www.parti-reconquete.fr/mouvement>.

Sens memów bazujących na tym procesie bardzo często opiera się na pokazaniu kontrastu pomiędzy dwoma „rozmawiającymi” uczestnikami. Przykład stanowi tutaj Ryc. 6.



Ryc. 6. Proces interakcji w memach

Tł.: „Podniosę płacę minimalną do 1400 euro i przyznam prawa pracownikom” „Nieeeee ludzie mają na imię Hapsatou”

Źródło: [Net 5].

Widoczny na tym memie kontrast wizualny pomiędzy dwoma interaktorami jest dodatkowo wzmocniony poprzez rozmieszczone na nich napisy – cytaty – które pełnią również funkcję identyfikacyjną, tzn. determinują do jakich dwóch aktorów politycznych odnoszą się te reprezentacje. Tego typu cytaty występujące w memach Jakub Sroka [2014: 71] nazywa paracytatami. Są to cytaty przypominające oryginalne wypowiedzi, jednak tak dobrane i/lub podkoloryzowane, żeby uwznioślić lub ośmieszyć ich autorów. W przypadku omawianego technografizmu wypowiedź: „Podniosę płacę minimalną do 1400 euro i przyznam prawa pracownikom” kojarzy się jednoznacznie z Mélenchonem⁹, a paracytat „Nieeee ludzie mają na imię Hapsatou” – z Zemmourem¹⁰. Wykorzystanie procesu interakcji w połączeniu z charakterystycznymi cytatami służy więc tutaj idealizacji Mélenchona i zaprezentowaniu w szczególnie negatywnym świetle Zemmoura.

⁹ Podniesienie płacy minimalnej do 1400 euro było jednym z punktów jego programu wyborczego (dostępny m.in. na oficjalnej stronie kampanii: <https://melenchon2022.fr/>)

¹⁰ Nawiązuje on do sytuacji z udziałem tego polityka i dziennikarki, Hapsatou Sy. We wrześniu 2018 roku podczas programu telewizyjnego *Les Terriens du dimanche !* zwrócił się do Sy mówiąc m.in., że: „Jej imię jest obrazą dla Republiki” i że byłoby lepiej, gdyby jej matka nazwała ją „Corinne” [zob. Reboulleau 2020].

Dodatkowo warto tutaj wskazać, że memy, których sens wynika z kontrastowego zestawienia uczestników przedstawionych, bardzo często opierają się także na relacji towarzyszenia. W takich reprezentacjach, inaczej niż w przypadku procesu interakcji, uczestnicy przedstawieni zdają się nie wchodzić ze sobą w relacje, lecz są ze sobą jedynie zestawieni. Na Ryc. 7-8 zaprezentowano przykłady takich technografizmów zidentyfikowanych w badanym korpusie.



Ryc. 7. Relacja towarzyszenia w memach (przykład 1)
Źródło: [Net 1].



Ryc. 8. Relacja towarzyszenia w memach (przykład 2)
Tł.: [Mélenchon]: walczy z globalnym ociepleniem, ustala wiek emerytalny na 60 lat, konsultuje swój program z parlamentem ludowym, odbiera pieniądze bogaczom; [Macron]: kopiuje w tym samym czasie Sarkozyego i Le Pen, ustala wiek emerytalny na 65 lat, konsultuje swój program z McKinsey

Źródło: [Net 1].

Znaczenie memu z Ryc. 7 konstruowane jest jedynie poprzez proces wizualny – jego autor intencjonalnie zestawia ze sobą reprezentacje tych dwóch kandydatów w wyborach prezydenckich, pokazując siłę jednego i słabość drugiego (w odczuciu subiektywnym). Mem przedstawiony na Ryc. 8 różni się od niego jedynie dodatkiem legend – napisów charakteryzujących dwóch uczestników przedstawionych w sposób negatywny lub pozytywny – które dodatkowo wzmacniają przekaz wizualny.

Reprezentacje konceptualne

Reprezentacje konceptualne stanowią drugi typ reprezentacji zaliczanych do metafunkcji ideacyjnej. W odróżnieniu od reprezentacji narracyjnych nie są one jednak tworzone poprzez wektory i nie służą zilustrowaniu przebiegu akcji lub wydarzeń, tylko scharakteryzowaniu uczestników przedstawionych ze względu na ich relacje względem siebie (procesy analityczne), znaczenie (procesy symboliczne) lub hierarchię (procesy klasyfikacyjne) [Kress i van Leeuwen 2006: 79-113]. W memach z analizowanego korpusu zidentyfikowano relacje zaliczane do procesów klasyfikacyjnych i symbolicznych.



Ryc. 9. Proces klasyfikacyjny w memach
Źródło: [Net 6].

Procesy klasyfikacyjne organizują uczestników przedstawionych w ramach taksonomii, czyli struktur hierarchicznych. W obrębie każdej tego typu struktury, co najmniej jedna postać/obiekt musi pełnić rolę uczestnika nadrzędnego (ang. *superordinate*) w stosunku do innych przedstawionych na tej ilustracji, którym tym samym przypada rola uczestników podrzędnych (ang. *subordinates*). G. Kress i T. van Leeuwen wyróżniają taksonomie jawne i niejawne. W przypadku taksonomii jawnej relacje między poszczególnymi uczestnikami są w jasny sposób zaznaczone w ramach osi wertykalnej – uczestnik nadrzędny jest usytuowany poniżej lub powyżej uczestników podrzędnych. W taksonomiach niejawnych natomiast, rodzaj hierarchii nie jest ujawniony wprost, lecz może zostać wywnioskowany na podstawie analizy relacji pomiędzy widocznymi uczestnikami przedstawionymi. Taksonomie mogą być ponadto jednopoziomowe – gdy zawierają tylko uczestników podrzędnych i nadrzędnych – lub wielopoziomowe, jeśli oprócz uczestników podrzędnych i nadrzędnych zawierają także uczestników międzyrzędnych (ang. *interordinate*).

Spośród memów zgromadzonych w badanym korpusie wyróżniono jeden, którego sens wynika z zastosowanej w nim struktury hierarchicznej, dokładniej taksonomii jawnej jednopoziomowej (Ryc. 9). Na tym technografizmie reprezentacja Zemmoura przedstawiona została w pozycji uczestnika nadrzędnego, poniżej pozostałych postaci – uczestników podrzędnych – reprezentujących francuskich polityków z prawej strony sceny politycznej. Tym samym Zemmour jawi się tutaj jako najsilniejszy polityk prawicy, zdolny do pokonania wszystkich kontrkandydatów.

Przechodząc do drugiego ze zidentyfikowanych typów reprezentacji konceptualnych – procesów symbolicznych – należy zauważyć, że są one wyjątkowo często wykorzystywane w memach politycznych. Ich celem jest nadanie uczestnikom przedstawionym określonego znaczenia. Wyróżnia się procesy symboliczne atrybutywne (wykorzystano je w memach z Ryc. 10-14 i 15-20) i sugestywne (wykorzystano je w memach z Ryc. 21-22).

Procesy symboliczne atrybutywne zakładają obecność na obrazie dwóch uczestników przedstawionych: atrybutu, który w przypadku memów przedstawiających ekstremistów bardzo często przybiera formę konwencjonalnego symbolu i nośnika, czyli uczestnika, który jest za pomocą tego symbolu charakteryzowany – w sposób pozytywny lub negatywny, co świetnie można zaobserwować na przykładzie memów z Ryc. 10-14.



Ryc. 10. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie negatywne polityka skrajnej lewicy (przykład 1)
Źródło: [Net 6].



Ryc. 11. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie negatywne polityka skrajnej lewicy (przykład 2)
Źródło: [Net 7].



Ryc. 12. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej lewicy (przykład 1)

Źródło: [Net 8].



Ryc. 13. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej lewicy (przykład 2)

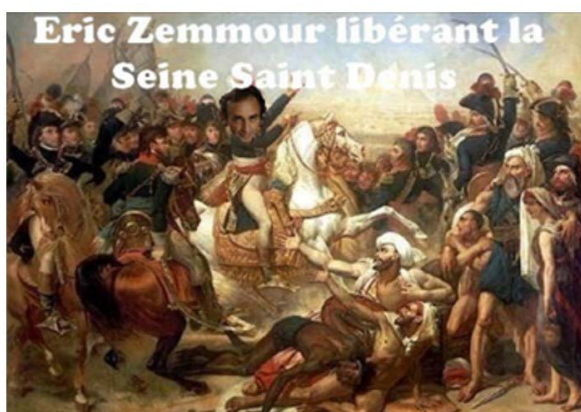
Źródło: [Net 16].



Ryc. 14. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej lewicy (przykład 3)

Źródło: [Net 16].

W memach o wydźwięku negatywnym politycy partii lewicy radykalnej i ekstremistycznej charakteryzowani są poprzez symbole związane z komunizmem i islamem. Te ostatnie nie pojawiają się w przypadku reprezentacji pozytywnych, natomiast symbole komunizmu – tak. Oprócz nich pozytywne przedstawienia polityków tych ugrupowań zawierają także symbole Republiki (np. trójkolorową flagę).



Ryc. 15. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 1)

Źródło: [Net 3].



Ryc. 16. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 2)

Źródło: [Net 9].

Jeśli chodzi o memy, w których wykorzystano procesy symboliczne atrybutywne i które przedstawiają polityków partii prawicy ekstremistycznej, to w zebranym korpusie przeważają reprezentacje pozytywne. Politycy tych ugrupowań – szczególnie *Éric Zemmour* – są mitologizowani przede wszystkim poprzez symbole związane z władzą absolutną, cesarską. Zemmour jest również utożsamiany z postaciami historycznymi – Napoleonem oraz Charles'em de Gaulle'em. Ponadto polityk ten jest także bardzo często przedstawiany z bronią, która symbolizuje siłę, potęgę militarną.



Ryc. 17. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 3)

Źródło: [Net 3].



Ryc. 18. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 4)

Źródło: [Net 10].



Ryc. 19. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 5)

Źródło: [Net 11].



Ryc. 20. Proces symboliczny atrybutywny w memach. Przedstawienie pozytywne polityka skrajnej prawicy (przykład 6)

Źródło: [Net 12].

Procesy symboliczne drugiego rodzaju – procesy sugestywne – w odróżnieniu od procesów atrybutywnych nie wymagają użycia dwóch elementów – nośnika i atrybutu, lecz tylko jednego z nich – nośnika, który w tym przypadku kreuje specyficzny nastrój, aurę danego obrazu.

Ta właściwość bardzo dobrze uwidacznia się poprzez kontrast, który tworzy się pomiędzy memami przedstawionymi na Ryc. 21-22. Na pierwszym z nich (Ryc. 21) Zemmour jest otoczony jasną poświatą. Zastosowany proces sugestywny sprawia, że jego reprezentacja kojarzy się z bohaterem, zbawcą, bóstwem. Drugi natomiast (Ryc. 22) – stworzony na bazie mrocznego kadru

z filmu – odwołuje się do Le Pen, bynajmniej nie jako do zbawcy narodu, tylko najgorszego zła, które może się mu przydarzyć. Taka interpretacja wynika z intuicyjnego odbioru zastosowanych kolorów i ich tonacji oraz z kontekstu stworzonego poprzez umieszczone w poszczególnych kadrach napisy.



Ryc. 21. Proces symboliczny sugestywny w memach (przykład 1)

Tł.: Francuzi

Źródło: [Net 13].



Ryc. 22. Proces symboliczny sugestywny w memach (przykład 2)

Tł.: Lewica upadła; PS [Partia Socjalistyczna] nie żyje; Marine nadciąga

Źródło: [Net 5].

ANALIZA W ZAKRESIE METAFUNKCJI INTERPERSONALNEJ

Jak już wspomniano, G. Kress i T. van Leeuwen wychodzą z założenia, że dwie osoby mogą wejść w interakcję poprzez obraz. Z tego względu wprowadzają rozróżnienie na uczestników przedstawionych – tych, których widzimy na ilustracjach – i interakcyjnych – ich twórców i odbiorców.

Metafunkcja interpersonalna pozwala zinterpretować naturę relacji pomiędzy uczestnikami przedstawionymi i odbiorcami obrazów, a przez to również, pośrednio, pomiędzy nimi, a twórcami tych reprezentacji. Według G. Kressa i T. van Leeuwena interakcja pomiędzy uczestnikami aktu komunikacji zapośredniczonego przez obraz może być realizowana m.in. poprzez środki takie jak: kontakt, perspektywa i modalność.

Pierwszy z nich – kontakt – dotyczy kontaktu wzrokowego między uczestnikami przedstawionymi a interakcyjnymi. Możliwe są dwa rodzaje relacji: żądanie (ang. *demand*) i ofiara (ang. *offer*)¹¹. Żądanie ma miejsce, gdy uczestnik przedstawiony patrzy wprost na odbiorcę, co oznacza, że chce wejść z nim w interakcję; że czegoś od niego chce. Charakter tego kontaktu zależy przede wszystkim od mimiki uczestnika przedstawionego: może chodzić o zaproszenie, zachętę lub groźbę. O kontakcie typu ofiara mówi się natomiast, gdy uczestnicy przedstawieni nie patrzą na odbiorcę. W takim przypadku jest on jedynie obserwatorem obrazu – patrzy na reprezentację jak na scenę w filmie.



Ryc. 23. Kontakt w memach (przykład 1)

Źródło: [Net 14].

¹¹ Propozycja polskiego odpowiednika terminu za Kamilem Kopacewiczem [2019].



Ryc. 24. Kontakt w memach (przykład 2)

Źródło: [Net 14].



Ryc. 25. Kontakt w memach (przykład 3)

Źródło: [Net 14].

W memach przedstawiających aktorów politycznych szczególnie istotna jest relacja żądania – politycy (i ich zwolennicy) chcą przekonać innych, że to oni właśnie są najlepsi. Ilustrują ją memy z Ryc. 23, Ryc. 24 i Ryc. 25. Widoczny na nich uczestnik przedstawiony reprezentujący Zemmoura patrzy wprost na obserwatorów, a kontakt wzrokowy wzmocniony jest dodatkowo poprzez jego wyciągniętą rękę z pistoletem. Zemmour utożsamiony jest tutaj z superagentem do zadań specjalnych, dosłownie Jamesem Bondem (kadr z serii filmów o tym protagoniście wykorzystany został do stworzenia tego mema), przed którym nikt i nic nie jest w stanie się ukryć.



Ryc. 26. Kadr z filmu *Skyfall* (2012)

Źródło: [Net 17].

Drugi z możliwych sposobów zaistnienia relacji między uczestnikami przedstawionymi a interakcyjnymi opiera się na perspektywie. Jej wybór pozwala autorowi reprezentacji określić typ relacji pomiędzy nim, a uczestnikiem przedstawionym i zdeterminować w ten sposób również jej odbiór przez widza.



Ryc. 27. Perspektywa w memach

Źródło: [Net 1].

Spośród memów z badanego korpusu te, które opierają się na tym procesie wizualnym, przedstawione zostały na Ryc.21 i Ryc.27. Świetnie ilustrują one w jaki sposób można „grać” perspektywą w ramach osi wertykalnej. Ktoś kogo widzimy pod niskim kątem, czyli z dołu, wydaje się nam w automatyczny sposób potężniejszy, silniejszy od nas. Natomiast jeśli widzimy kogoś z góry, to mamy wrażenie, że jest słabszy od nas; zyskujemy nad nim władzę. Dzięki wykorzystaniu tej zależności reprezentacje polityków – Mélenchona (Ryc. 27) i Zemmoura (Ryc. 21) – zostały uwzniośnione i wyniesione do rangi niemalże bóstw. Ich pozytywne przedstawienia wzmacniane są dodatkowo poprzez kontrast pomiędzy nimi, a innymi uczestnikami przedstawionymi, którzy to zostali poprzez perspektywę celowo osłabieni (widzimy ich pod wysokim kątem).

Ostatnim z wizualnych środków budowania relacji, który zostanie tutaj opisany w ramach metafunkcji interpersonalnej, jest modalność. Odnosi się ona do autentyczności reprezentacji, a dokładniej uznania danego przedstawienia za wiarygodne przez konkretne osoby w określonym kontekście¹². G. Kress i T. van Leeuwen [2006: 158] podkreślają, że „każdy realizm ma swój naturalizm”, czyli że to, co ludzie uznają za wiarygodne jest względne i zależy od przyjętej konwencji, kultury czy też gatunku, do którego ma się zaliczać dana reprezentacja. W związku z powyższym badacze ci wyróżnili cztery różne orientacje kodowania znaczenia (ang. *coding orientations*)¹³: technologiczną, sensoryczną, abstrakcyjną oraz naturalistyczną. Określają one charakterystyczne sposoby kodowania tekstów kultury w ramach konkretnego kontekstu społecznego lub instytucjonalnego. Oprócz wyżej wymienionych, K. Kopacewicz [2019] wyróżnił także jedną dodatkową orientację kodowania znaczenia – historyczną. Jej cechy charakterystyczne to: „brunatno-szara kolorystyka lub czerń i biel; stylizacja na stare technologie, materiały archiwalne, starzejące się nośniki (np. pożółkły papier, artefakty powstałe ze zniszczenia taśmy wideo”. To właśnie ten rodzaj orientacji kodowania znaczenia jest wyjątkowo często wykorzystywany w internetowych memach politycznych.

¹² Z tego powodu modalność analizowana jest tutaj w ramach metafunkcji interpersonalnej. Jak wskazują twórcy gramatyki wizualnej: „modalność jest raczej »interpersonalna« niż »ideacyjna«. Nie wyraża twierdzeń absolutnie prawdziwych lub fałszywych, lecz kreuje wspólne prawdy, przybliżając czytelników lub słuchaczy do pewnych twierdzeń i oddalając ich od innych” (ang. „[...] modality is »interpersonal« rather than »ideational«. It does not express absolute truths or falsehoods; it produces shared truths aligning readers or listeners with some statements and distancing them from others”) [Kress i van Leeuwen 2006: 155].

¹³ Propozycja polskiego odpowiednika terminu za K. Kopacewiczem [2019].



Ryc. 28. Mem zachęcający do udziału w wiecu Mélenchona
Źródło: [Net 1].



Ryc. 29. Plakat z 1920 r.
Źródło: [Net 18].



Ryc. 30. Mem z facebookowej strony dedykowanej Zemmourowi
Źródło: [Net 2].



Ryc. 31. Zdjęcie generała de Gaulle'a (wyzwolenie Tuluzy, rok 1944)
Źródło: [Net 19].



Ryc. 32. Mem z facebookowej strony dedykowanej Mélenchonowi
U góry: przerobione zdjęcie Léona Bluma (zob. Ryc. 33). Na dole: zdjęcie zrobione 14 lipca 1935 w Paryżu podczas demonstracji zjednoczonych sił lewicy. Był to kluczowy moment dla ukonstytuowania się Frontu Ludowego (koalicji głównych partii lewicowych: socjalistycznej, radykalnej i komunistycznej, która rządziła we Francji od maja 1936 do kwietnia 1938). [larousse.fr] Źródło: [Net 1].



Ryc. 33. Zdjęcie zrobione podczas przemówienia Léona Bluma na Kongresie socjalistyczny w 1932 r. W 1936 r., po zwycięstwie Frontu Ludowego w wyborach parlamentarnych, Blum został premierem [larousse.fr] Źródło: [Net 20].



Ryc. 34. Mem z facebookowej strony dedykowanej Mélenchonowi
Źródło: [Net 1].



Ryc. 35. Zdjęcie Che Guevary
Źródło: [Net 21].

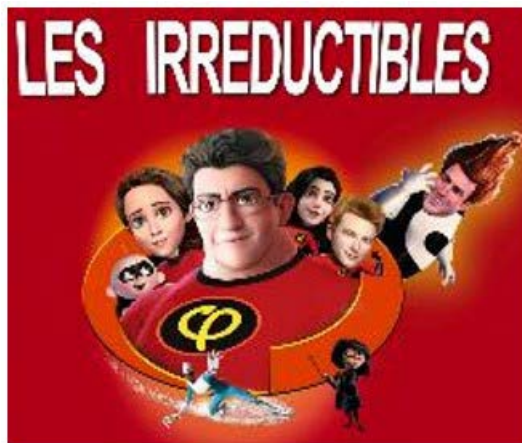
Wszystkie memy zaprezentowane na Ryc. 28, 30, 32 i 34 charakteryzują się wysokim stopniem modalności w ramach historycznej orientacji kodowania znaczenia. Mem przedstawiony na Ryc. 28 został stworzony w ten sposób, by przywołał na myśl autentyczny plakat propagandowy z czasów Rosji sowieckiej (zbliżona tonacja, kolorystyka oraz dodatkowo odwołanie się do charakterystycznych elementów i samej postaci Włodzimierza Lenina). Memy z Ryc. 30, Ryc. 32 i Ryc. 34 wykonane zostały natomiast w konwencji czarno-białych zdjęć z epoki. Wszystkie trzy zrównują aktualnych polityków partii

skrajnych – zarówno z prawej, jak i lewej strony sceny politycznej – z postaciami ikonicznymi dla tych ugrupowań. Memiczny Zemmour jest przedstawiony jako dobry kolega de Gaulle’a (Ryc. 30), a Mélenchon został utożsamiony z Léonem Blumem (Ryc. 32) i Che Guevarą (Ryc. 34). Nadanie reprezentacjom wysokiego stopnia modalności w ramach historycznej orientacji kodowania znaczenia jest zatem wizualnym procesem służącym mitologizacji widocznych na nich aktorów politycznych. Dzięki temu jawią się oni jako spadkobiercy myśli dawnych liderów, współczesne ikony prawicy i lewicy.

ANALIZA W ZAKRESIE METAFUNKCJI TEKSTOWEJ

Metafunkcja tekstowa, odnosi się do tego w jaki sposób poszczególne elementy obrazów połączone są ze sobą w spójne reprezentacje. Analiza w jej zakresie opiera się na trzech kryteriach: wartości informacyjnej, wyróżnialności i obramowaniu.

W memach z badanego korpusu szczególnie istotna jest wyróżnialność, która pozwala przyciągnąć uwagę odbiorcy na pewne elementy obrazów. W przypadku plakatów filmowych główni bohaterowie są zazwyczaj umieszczeni w centrum lub ich reprezentacja znacząco wyróżnia się na tle innych. Internauci adaptują te produkcje na potrzeby memów, przekształcając je w ten sposób, że w miejsce zajmowane wcześniej przez filmowych protagonistów wprowadzają liderów partii politycznych – w ten sposób wizualnie podkreślają ich rolę i dodatkowo utożsamiają z powszechnie znanymi superbohaterami (Ryc. 36-38).



Ryc. 36. Wyróżnialność w memach (przykład 1)
Źródło: [Net 1].



Ryc. 37. Wyróżnialność w memach (przykład 2)
Źródło: [Net 15].



Ryc. 38. Wyróżnialność w memach (przykład 3)
Źródło: [Net 7].

PODSUMOWANIE

Przeprowadzona analiza dowiodła, że memy są produkcjami cyfrowymi o silnym potencjale wartościującym: internauci mogą przedstawiać polityków partii ekstremistycznych i radykalnych w sposób wyjątkowo pozytywny, sięgający mitologizacji lub negatywny, wyrażający skrajną deprecjację. Jak wykazano, intencjonalna kreacja wizerunku danego aktora politycznego może być realizowana za pomocą środków wizualnych (czasami wspartych

lub wzmocnionych za pomocą informacji tekstowych). Należą do nich wyróżnione przez G. Kressa i T. van Leeuwen procesy: akcji (jedno- i dwukierunkowe), klasyfikacyjne i symboliczne (atrybutywne i sugestywne) oraz rozwiązania takie jak: kontakt, perspektywa, modalność i wyróżnialność.

Reprezentacje memiczne są więc bardzo subiektywne i mają silny charakter perswazyjny: wyrażają punkt widzenia osób, które je tworzą i pozwalają wpływać na opinie ich odbiorców. Z tego względu praktyka tworzenia memów może stanowić nową formę zaangażowania politycznego. Na określenie tego fenomenu K. Brylska i T. Gackowski [2017] za Antonem Gutiérrez-Rubím [2014] przyjmują termin *memokracja*. Internet – medium, za pośrednictwem którego memy są rozpowszechniane – niezwykle sprzyja podejmowaniu tego rodzaju aktywności. Internauci mogą z własnej, oddolnej inicjatywy zrzeszać się w ramach społeczności, które Michał Koza [2015] nazywa *wspólnotami memetycznymi*. Ich istnienie jest możliwe, ponieważ memy są wytworem charakterystycznym dla kultury partycypacyjnej i spełniają typowe dla niej funkcje społeczne, do których zalicza się m.in.: konstrukcję praktyk społecznych i kulturowych związanych ze specyficznym wykorzystaniem produkcji przemysłu kulturalnego oraz budowę więzi emocjonalnych między członkami społeczności, którzy nadają i odbierają komunikaty [Brylska i Gackowski 2017: 27-28].

We Francji coraz większą popularnością cieszą się facebookowe wspólnoty memetyczne dedykowane określonym aktorom politycznym. Nazywa się je *neurchi* (przykłady aktualnie istniejących grup przedstawiono na Ryc. 39).

Publikowane tam memy zawierają w większości pozytywne reprezentacje danego aktora politycznego, co bez wątpienia przyczynia się do wzrostu jego popularności, zwłaszcza wśród młodzieży. Wydaje się to korzystne szczególnie dla członków ugrupowań skrajnych, którzy często są pomijani przez media głównego nurtu. Ekstremiści i radykaliści mogą korzystać również na tym, że taka forma pozwala prezentować bliskie im idee w formie żartu.

Reasumując, memy internetowe są formą tekstu charakterystyczną dla środowiska cyfrowego, wykazującą silny potencjał perswazyjny, który może być realizowany za pomocą środków wizualnych.



Ryc. 39. Przykładowe *neurchi* dedykowane francuskim politykom

Źródło: Oprac. własne.

BIBLIOGRAFIA

- Brylska K., T. Gackowski, 2017, *Krytyka polityczna w memach internetowych – od dekonstrukcji po rekonfigurację*, [w:] *Memy czyli życie społeczne w czasach kultury obrazu*, red. T. Gackowski, K. Brylska, M. Patera, Warszawa, s. 25-49.
- Daniel P., 2022, *Quand Mélenchon devient Che Guevara et Zemmour – un pote de de Gaulle. La représentation des extrémistes dans les mèmes Internet* [praca magisterska].
- Dawkins R., 1976, *The Selfish Gene*, Oxford.
- Gibson J., 1979, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Nowy Jork.
- Halliday M.A.K., 1985, *An Introduction to Functional Grammar*, Londyn.
- Kołowiecki, W., 2012, *Memy internetowe, jako nowy język internetu*, „Kultura i Historia”, nr 21, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/3637> [dostęp: 01.10.2022].
- Kopacewicz K., 2019, *Arabfuturyzm. Analiza gramatyki wizualnej* [praca magisterska].
- Koza M., 2015, *Czy znasz ten mem? Pragmatyka i polityka internetowych wspólnot interpretacyjnych*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 236-245.

Kress G., T. van Leeuwen, 2006, *Reading Images. The Grammar of Visual Design*, wyd. 2, Londyn.

Machniak A., 2018, *Radykalizm i ekstremizm nowych ruchów społecznych na przykładzie Frontu Wyzwolenia Zwierząt*, „Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka”, nr 1, s. 259-269.

Paveau M. A., 2019, *Technographismes en ligne. Énonciation matérielle visuelle et iconisation du texte*, „Corela. Cognition, Représentation, Langage” [online], HS-28, <https://journals.openedition.org/corela/9185> [dostęp: 01.10.2022].

Paveau M. A., Sarfati G. E., 2003, *Wielkie teorie językoznawcze*, tł. I. Piechnik, Kraków.

Sroka J., 2014, *#Obrazkowe#Memy#Internetowe*, Warszawa.

Wójcicka M., 2019, *Mem internetowy jako multimodalny gatunek pamięci zbiorowej*, Lublin.

Źródła internetowe:

interieur.gouv.fr, *Résultats de l'élection présidentielle 2022*, [w:] [https://www.interieur.gouv.fr/Elections/Les-resultats/Presidentielles/elecresult__presidentielle-2022/\(path\)/presidentielle-2022/FE.html](https://www.interieur.gouv.fr/Elections/Les-resultats/Presidentielles/elecresult__presidentielle-2022/(path)/presidentielle-2022/FE.html) [dostęp: 01.10.2022].

larousse.fr, *Front populaire*, [w:] https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Front_populaire/120463 [dostęp: 01.10.2022].

Net 1, <https://www.facebook.com/groups/543233812993462/> [dostęp: 01.10.2022].

Net 2, https://www.facebook.com/groups/neurchidezemmour/?locale=pl_PL [dostęp: 01.10.2022].

Net 3, <https://www.instagram.com/olivierzozz> [dostęp: 01.10.2022].

Net 4, https://www.instagram.com/extre_meme_gauche [dostęp: 01.10.2022].

Net 5, https://www.instagram.com/memes_2022 [dostęp: 01.10.2022].

Net 6, <https://www.instagram.com/memespolitiques>. [dostęp: 01.10.2022].

Net 7, https://www.instagram.com/le_souverainiste [dostęp: 01.10.2022].

Net 8, https://www.instagram.com/macronean_catboy. [dostęp: 01.10.2022].

Net 9, https://www.instagram.com/meme_de_zemmour. [dostęp: 01.10.2022].

Net 10, https://www.instagram.com/richard_enmarche [dostęp: 01.10.2022].

Net 11, https://www.instagram.com/didier_officiel_ [dostęp: 01.10.2022].

Net 12, <https://www.instagram.com/zemwave> [dostęp: 01.10.2022].

Net 13, https://www.instagram.com/droitard_insoumis [dostęp: 01.10.2022].

Net 14, https://www.instagram.com/quantum_of_corinne [dostęp: 01.10.2022].

Net 15, https://www.instagram.com/gwenod_gouez [dostęp: 01.10.2022].

Net 16, <https://www.memedroid.com> [dostęp: 01.10.2022].

Net 17, <https://www.gamesradar.com> [dostęp: 01.10.2022].

Net 18, <https://www.russomilitare.com>. [dostęp: 01.10.2022].

Net 19, <https://www.lefigaro.fr> [dostęp: 01.10.2022].

Net 20, https://www.wikipedia.org/Léon_Blum [dostęp: 01.10.2022].

Net 21, https://www.wikipedia.org/Che_Guevara [dostęp: 01.10.2022].

Parrot C., 2019, „*La République, c'est moi!*” : retour sur la perquisition du siège de La France insoumise qui vaut un procès à Jean-Luc Mélenchon, [w:] https://www.francetvinfo.fr/politique/la-france-insoumise/recit-la-republique-c-est-moi-retour-sur-la-perquisition-du-siege-de-la-france-insoumise-qui-vaut-un-proces-a-jean-luc-melenchon_3619991.html [dostęp: 01.10.2022].

Reboulleau L., 2020, *Hapsatou Sy vs Eric Zemmour, histoire d'une lutte ultra-médiatique*, [w:] <https://fr.news.yahoo.com/hapsatou-sy-vs-eric-zemmour-histoire-d-une-lutte-ultra-m%C3%A9diatique-114932752.html> [dostęp: 01.10.2022].

vie-publique.fr, *Présidentielle 2022: la liste des parrainages validés*, [w:] <https://www.vie-publique.fr/en-bref/283576-presidentielle-2022-la-liste-des-parrainages-valides> [dostęp: 01.10.2022].

The ways of mythologising and demythologising extremist and radical parties politicians in internet memes

Summary: Internet memes are a special type of text which is representative for digital environment. They combining image and text. It must be emphasized that their visual component does not only complete verbal information, fulfilling an illustrative function, but constitutes their equal semantic part. These technographisms, because they are classified within such a group by Marie-Anne Paveau [2019], have a strong evaluative potential: they allow Internet users to create exceptionally positive or negative representations of politicians and thus influence on the way other Internet users perceive them. Therefore, they have a strong persuasive function. In this paper, we showed how this function can be realized through visual processes. Our analysis relies on Kress and van Leeuwen's visual grammar [1996; 2006] and we use internet memes representing politicians from French extremist and radical parties as the corpus material.

Keywords: visual grammar, internet memes, persuasive function, extremism, radicalism, 2022 French presidential campaign

Dawid Kobylański

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

ORCID: 0000-0001-7725-877X

e-mail: dawid.kobylanski@mail.umcs.pl

Telewizyjny pasek informacyjny.

Rozważania terminologiczne

Streszczenie: Cel niniejszego opracowania stanowią rozważania terminologiczne nad telewizyjnymi pasekami informacyjnymi. Analizie poddane zostaną między innymi takie nazwy jak: *tekst taśmowy*; *belka informacyjna*; *pełzacz*; *przewijaniec*; *ticker*; *news ticker*; *TV-ticker*; *ticker tape*; *stock ticker*; *crawler*; *news crawl*; *slider*; *scroller*; *zipper*; *superbars*; *supers*; *chyrons*. Podstawę rozważań stanowią będą teksty naukowe i publicystyczne, jak i opracowań polsko- i anglojęzycznych. Szczególna uwaga podczas rozważań zostanie zwrócona na praktyczne wykorzystanie tekstów wyświetlanych podczas wieczornego wydania programu informacyjnego „Wiadomości”, emitowanego przez Telewizję Polską. Skonfrontowane zostaną także dotychczasowe rozważania na temat telewizyjnych paseków informacyjnych oraz podjęta zostanie próba sformułowania nowej, pełniejszej definicji tego typu tekstów medialnych.

Słowa kluczowe: pasek informacyjny, terminologia, telewizja

WPROWADZENIE

Badany przeze mnie typ tekstów sprawia wiele trudności. Wynikają one między innymi z tego, iż w polskim dyskursie potocznym, a od pewnego czasu także naukowym, zadomowiła się nazwa *pasek*, określająca „krótki tekst wyświetlany na linii poziomej w trakcie programu telewizyjnego (zwykle informacyjnego lub publicystycznego), umieszczany na dole lub (rzadziej) na górze lub z boku ekranu [...]” [Kłosińska 2019: 149].

Inni badacze wskazują na to, iż jest to „wyróżniony element graficzny w postaci usytuowanego u dołu ekranu jednobarwnego prostokąta, na którym pojawia się tekst uzupełniający (bądź wprowadzający w) wypowiedź prezentera [...]” [Kukulak 2020: 122].

Co ciekawe, od kilku lat w języku polskim utrwalił się leksem *paskowy*. Jego obecność (w interesującym nas znaczeniu) odnotowują następujące internetowe słowniki:

- *Słownik języka polskiego* (sjp.pl) – w znaczeniu: ‘pracownik telewizyjny czuwający nad treścią pasków informacyjnych’ [SJP];
- *Wielki słownik języka polskiego* (wsjp.pl) – w znaczeniu: żart. ‘osoba tworząca teksty umieszczane na paskach wyświetlanych na ekranach telewizorów przez niektóre stacje telewizyjne’ [WSJP 1];
- *Najnowsze słownictwo polskie* (nowewyrazy.uw.edu.pl) – w znaczeniu: ‘pracownik telewizji odpowiedzialny za treść pasków informacyjnych’ [UW].

Warta uwagi w tym miejscu jest także kwestia tego, iż *Wielki słownik języka polskiego*, pod redakcją Piotra Źmigrodzkiego podaje dla hasła *paskowy* ekspresywny kwalifikator żart. (= żartobliwe). W dokumencie określającym *Zasady opracowania Słownika*, redakcja podaje, iż:

Kwalifikator żart. (= żartobliwe) jest intuicyjnie jasny – stosuje się go do wyrazów i frazeologizmów, w których występuje (występować może) pewien efekt komiczny ze względu na elementy jego budowy słotwórczej, grę znaczeniową, archaizację itd. [WSJP 2].

Żartobliwość leksemu *paskowy* poświadczają następujące przykłady użycia tego słowa w przestrzeni internetowej:

- „Paskowy szalał [...]” [NET 17];
- „«Paskowy» TVP znowu w formie [...]” [NET 22];
- „[...] «paskowi» TVP dopiero się rozkręcają [...]” [NET 22];
- „«Paskowy» przeszedł samego siebie [...]” [NET 2];
- „Paskowy «Wiadomości» tym razem popłynął [...]” [NET 12];
- „Paskowy wymyślił zupełnie nowe słowo” [NET 19];
- „Paskowy w TVP miał pełne ręce roboty. Bareja byłby zachwycony jego twórczością” [NET 7];
- „Zastanawiam się, czy jest granica, której paskowy nie przekroczy, ale obawiam się, że ona nie istnieje” [UW];

- „Okazuje się, że wyzwanie paskowym z Woronicza rzucili ich konkurenci z TVN” [UW];
- „Korwin-Mikke zainspirowany rymami «paskowego» napisał wiersz o socjalizmie PiS-u” [NET 9];
- „Paskowy odleciał po całości” [NET 11];
- „Śpieszę z podpowiedzią dla paskowego tvp info [...]” [NET 14];
- „[...] Chyba nowy paskowy się pojawił i jeszcze nie przyswoił języka polskiego” [NET 3];
- „Podrzucamy «paskowym» TVP kolejne propozycje” [NET 10];

oraz wiele innych wypowiedzi.

Z przytoczonych wyżej przykładów wynika, iż odbiorcy/widzowie, w tym przypadku głównie programu informacyjnego „Wiadomości” emitowanego przez Telewizję Polską, w sposób zdecydowanie negatywny i prześmiewczy odnoszą się do osób przygotowujących paski informacyjne¹.

Zdaniem autorów hasła *paskowy* w *Wielkim słowniku języka polskiego*, pierwsze odnotowane przez leksykografów użycie leksemu *paskowy* miało miejsce w przestrzeni internetowej – 14 października 2017 roku. Wypowiedź, w której pojawił się wskazany leksem, była komentarzem internautki do opublikowanego na portalu TVP Info artykułu zatytułowanego *Kontrowersje wokół rezydentów. Narzekają na zarobki, jedzą kanapki z kawiozem*:

Niżej upaść się już nie da. Jako podatnik wolę płacić na lekarza i jego kawior niż na propagandę tv publicznej. Oni są potrzebni wy nie. A tak przy okazji niech paskowy [podkr. D.K.] sprawdzi ile kosztuje słoiczek kawioru. W Tesco Ok 10zł... [WSJP 1; NET 8].

¹ Same teksty pasków telewizyjnych również są przedmiotem żartów. Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź na to pytanie sformułowana została m.in. w jednym z tekstów w tygodniku „Polityka”, w którym porównano oglądanie programów informacyjnych i publicystycznych TVP do życia w „matriksie”, gdzie rzeczywistość jest tak mocno zniekształcona, że trudno uwierzyć, że ktoś może być przekonany o jej prawdziwości [Polityka 2017]. Przede wszystkim jest to widoczne w paskach komentujących różne wydarzenia, które są przedstawiane niemal w ten sam sposób, a czasem nawet za pomocą identycznych słów czy gotowych/utrwalonych schematów, szablonów czy struktur zdaniowych – tzw. „tekstów z okienkiem”, w które wystarczy wstawić nazwę ugrupowania lub nazwisko konkretnego polityka czy problemu, np. schemat KOMU PRZESZKADZA(JA) + [grupa werbalna o pozytywnym wartościowaniu, stanowiąca dopełnienie czasownika *przeszkadzać*, na przykład: *sila, silny, symbole polskości, polska suwerenność, polscy bohaterowie*] – przykłady wyemitowane w latach 2019-2020: *Komu przeszkadza sila polskiej waluty?; Komu przeszkadza silna telewizja publiczna?; Komu przeszkadzają symbole polskości?; Komu przeszkadzają silne media publiczne?; Komu przeszkadza Sylwester w Zakopanem?; Komu przeszkadza przekop mierzei?; Komu przeszkadza polska suwerenność?; Komu przeszkadza legendarne kino?; Komu przeszkadza suwerenność Polski?; Komu przeszkadzają polscy bohaterowie?; Komu przeszkadza silny polski kapitał?*

Jednakże, w związku z tym, iż wskazana publikacja stanowiła przedmiot postępowania wyjaśniającego Komisji Etyki TVP, zdaniem której artykuł jest przykładem nierzetelności dziennikarskiej i manipulacji informacjami na temat lekarzy rezydentów [NET 1] oraz postępowania sądowego [NET 23], została usunięta i nie jest już dostępna.

Po dokładnym zbadaniu historii tego leksemu, udało mi się dotrzeć do jego poświadczonego użycia trzy lata wcześniej – w powieści Jolanty Mokrzyńskiej *Wszystkie świństwa świata*, z 2014 roku. Autorka zaprezentowała ciekawe ujęcie istoty „bycia paskowym”. Czytamy:

Paskowy – niezgrabne określenie na bardzo użytecznego pracownika. Tego, który czuwa nieustająco, pilnując literek przesuwających się w dole ekranu, depesz i nowości. Wszystkie najważniejsze informacje, wiecznie żywe centrum redakcji. Nawet w nocy na stanowisku paskowego musiał ktoś dyżurować [Mokrzyńska 2014: 11].

Ciekawym kontekstem dla wyżej przytoczonego fragmentu powieści i zaproponowanej definicji *paskowego* może być to, iż autorka od roku 2010 współpracuje z TVP, przygotowując teksty, które są przedmiotem niniejszej analizy, tj. paski informacyjne [NET 18].

TERMINOLOGIA W POLSKOJĘZycznej LITERATURZE I DYSKURSIE

Nazwa *pasek informacyjny*, która poniekąd utrwaliła się już w polskiej praktyce komunikacyjnej, a poprzez użycie w niej przymiotnika *informacyjny*, traktowana może być na dwa sposoby. Pierwszy z nich zakłada używanie wskazanego leksemu w znaczeniu terminologicznym, w celu wyróżnienia danego korpusu tekstów z ogółu tekstów medialnych [Chomik, Wojsław 2018: 73], a jego użycie może przyczynić się do uniknięcia traktowania nazwy *pasek* jako homonimu dla „krótkiego tekstu wyświetlanego w trakcie programu telewizyjnego” [Kłosińska 2019: 149] oraz paska do spodni, do spinania, odblaskowego, w maszynie, w tym też jako znaku [WSJP 3]. W sytuacji użycia w komunikacji samego leksemu *pasek* bez przymiotnika *informacyjny*, zrozumienie jego właściwego znaczenia, wiązać się będzie z potrzebą jego dodatkowego wyjaśnienia lub uwikłania go w dany kontekst.

Drugi sposób rozumienia nazwy *pasek informacyjny* wysuwa na pierwsze miejsce istotę informacyjności i informacji, które powinny cechować ten

typ tekstów. Rodzaj informacyjny powinien charakteryzować się następującymi cechami:

[...] realizuje podstawowe zadanie mediów (komunikacji masowej), jakim jest publiczne informowanie o aktualnych wydarzeniach. Rodzaj ten zakłada istnienie obiektywnego świata zjawisk, postaci, sądów, przedmiotów, o których należy powiadomić szybko i bez jakiegokolwiek subiektywnego wartościowania. Podmiot pełni w tym rodzaju funkcje służebną, jest ukryty i bezstronny, obowiązuje go rzeczowość i skrajny obiektywizm. Uznaje się [Sulczewski 1964: 91-92], iż zadaniem tekstów informacyjnych jest maksymalne poszerzanie wiedzy o rzeczywistości. Język informacji dziennikarskiej winien być maksymalnie przejrzysty, pozbawiony jakichkolwiek naleciałości stylów innych niż informacyjny [Wolny-Zmorzyński, Kaliszewski, Furman 2006: 27].

Dotychczasowe badania językoznawców i medioznawców wychodzą naprzeciw tej tezie. Jako przykładowe przywołać możemy *Sprawozdanie ze stanu ochrony języka polskiego za lata 2016-2017* z wymownym i kluczowym podtytułem *Język informacji politycznej. Ze Sprawozdania*, przygotowanego przez Radę Języka Polskiego, wynika, że na 306 przeanalizowanych tekstów (pasków), wyłącznie 93 (ok. 30%) nie zawierają językowych wykładników zależnych od autora. Tym samym aż 70% z nich „skonstruowano najprawdopodobniej z myślą o wpływaniu na opinię odbiorcy komunikatu, a nie z myślą o dostarczeniu mu obiektywnego powiadomienia o danym zdarzeniu”² [Kłosińska, Zimny, Żukiewicz 2018: 27]. Autorzy tego badania zauważyli, że zdecydowana większość elementów zależnych od autora stanowią środki językowe, wartościujące systemowo, zdaniowo oraz kontekstowo. Badania te są najprawdopodobniej pionierskimi na gruncie polskiej lingwistyki, biorąc pod uwagę ich przedmiot. Niemniej jednak uważam, że próba badawcza 306 pasków, przy realnym wyemitowaniu w ciągu dwóch lat kalendarzowych około 7 tys. – nie jest wystarczająca. Autorzy uargumentowali swoją decyzję tym, iż „zarządzanie

² W tym miejscu mogą pojawić się refleksje natury etyczno-aksjologicznej czy tego typu działania mogą być wynikiem wolności słowa i czy nadawca publiczny za publikowanie tego typu treści ponosi odpowiedzialność – nie tylko społeczną, ale i prawną? Czy działalność ta podlega jakimkolwiek realnym ograniczeniom? Czy w związku z publikowaniem przez nadawcę publicznego treści wyłącznie pochwalnych względem partii rządzącej, a negatywnych względem opozycji, możemy traktować w kategorii ograniczenia wolności słowa, cenzury lub upolitycznienia mediów i instrumentalnego wykorzystywania ich do politycznej walki z wrogiem (opozycją), wynikających chociaż z zależności finansowej od państwa i Rządu? [por. Dzierżyńska-Mielczarek 2014; Szukdlarek-Śmiechowicz 2016; Stachurski 2021]. Niemniej w związku z tym, iż poczynione obserwacje nie stanowią przedmiotu niniejszego opracowania, rozszerzone zostaną w innym, przyszłym szkicu.

tak dużym objętościowo korpusem danych przekraczałoby możliwości zespołu autorskiego” [Kłosińska, Zimny, Żukiewicz 2018: 5]. W badaniu wykorzystano teksty zapowiadające „relacje dotyczące 13 najważniejszych w Polsce lat 2016–2017 wydarzeń politycznych”, a przy ich wyborze „kierowano się ich ważnością dyskursową, tj. stopniem ich społecznej kontrowersyjności (czyli skutecznością wpływania relacji ich dotyczących na różnicowanie się opinii publicznej w danej sprawie)” [Kłosińska, Zimny, Żukiewicz 2018: 5-6].

Wśród innych terminów spotykanych w literaturze naukowej, wskazać możemy także *belkę informacyjną*, traktowaną synonimicznie dla *paska informacyjnego* [por. Chomik, Wojsław 2018: 73]. Z poglądem tym nie mogę się jednak zgodzić. Nazwa *belka* dotyczy wyłącznie obszaru dolnej 1/3 części obrazu wyświetlanego podczas programu (ang. *lower third*), na którą składają się: logo programu lub kanału telewizyjnego (czasami także jego nazwa), pasek z najważniejszymi informacjami, a niekiedy także data i godzina. Szczegółowe układy wyświetlanych treści i elementów różnią się w zależności od typu materiału audio-wizualnego, stacji telewizyjnej oraz kraju, w którym są emitowane. Różnorodność ich układu związana jest z wizualnym uatrakcyjnieniem przekazu oraz przekazaniem widzom skoncentrowanego poziomu informacji, w możliwie najkrótszym czasie, przy jednoczesnym zachowaniu odpowiedniej równowagi, tak by nadmierna szczegółowość lub przesyt elementów nie dezorientowały widza. Dotychczasowe badania dotyczące percepcji wizualnej materiałów telewizyjnych wskazują, że belki informacyjne są drugim (tuż po twarzy prezentera) elementem obrazu, na który odbiorcy/widzowie zwracają największą uwagę [Rodrigues, Veloso, Mealha 2012].

W literaturze anglojęzycznej wyróżniane są zasadniczo trzy rodzaje belek lub tzw. *lower thirds*:

1. jednopoziomowe – zazwyczaj przedstawiają nagłówek/tytuł prezentowanej wiadomości, stosowane są również w celu wyświetlenia imienia i nazwiska prezentera, korespondenta, czy ogólniej – osoby mówiącej;
2. dwupoziomowe – składają się z dwóch wierszy tekstu; w pierwszym wyświetlany jest nagłówek/tytuł wiadomości przedstawianej przez prezentera, natomiast w drugim umieszczany jest podtytuł, celem dodania dodatkowych informacji do wiadomości; w pierwszym wierszu wyświetlone mogą zostać informacje o osobie mówiącej w materiale (np. imię i nazwisko prezentera czy korespondenta), natomiast w drugim jego afiliacja, stacja dla której pracuje lub miejscowość/kraj w którym przebywa (np. podczas transmisji na żywo);

3. trójpoziomowe – nie są używane tak często jak dwie pozostałe, ponieważ sprawiają wrażenie „zaśmiecania” ekranu zbyt dużą liczbą informacji; składają się z trzech wierszy tekstu, w pierwszym wyświetlany jest nagłówek/tytuł wiadomości przedstawianej przez prezentera, w drugim – podtytuł, stanowiący rozwinięcie informacji zaprezentowanej nad nim, natomiast w trzecim wyświetlane jest miejsce i/lub czas, w którym materiał był pierwotnie emitowany (dotyczy to przede wszystkim materiałów archiwalnych [Rodrigues, Veloso, Mealha 2012: 358]).

Wyżej przytoczona koncepcja podziału belek informacyjnych na jedno-, dwu- czy trójpoziomowe, opublikowana została w roku 2012. Ze względu jednak na ciągle przeobrażenia mediów, w tym przede wszystkim telewizji i uatrakcyjnianie przekazu pod względem wizualnym i pragmatycznym, nie sposób traktować tego podziału jako wciąż aktualnego. Niemniej, koncepcja ta nadal zawiera elementy, które zauważalne są współcześnie – po ponad dziesięciu latach od jej opublikowania.

Przykłady różnych belek informacyjnych, wyświetlanych przez polskie stacje telewizyjne, przedstawiam na grafice poniżej (Fot. 1).

TERMINOLOGIA W ŹRÓDŁACH ANGLOJĘZYZNYCH

W literaturze anglojęzycznej zauważalna jest mnogość nazw określających poziomy tekst w dolnej części ekranu, wyświetlany podczas programów telewizyjnych. Wśród najczęściej pojawiających się, wskazać należy:

- *ticker / news ticker / TV-ticker / ticker tape / stock ticker* – morfem leksykalny *tick*- pozbawiony sufiksu *-er* rozumieć możemy jako nazwę: 1) cichego i wyraźnego dźwięku, zazwyczaj powtarzanego przez poruszające się maszyny; 2) krótkiego odcinka czasu, szczególnie sekundy; tłumaczony jest także na język polski wyrażeniem w *mgnieniu oka*; początki pasków, określanych w języku angielskim nazwą *ticker* sięgają roku 1867, w którym to wynaleziono urządzenie drukujące wyniki aktualnych notowań giełdowych w formie podłużnych papierowych pasków (Fot. 2), wynalazek ten używany był aż do lat 70. ubiegłego wieku; następnie, wraz z rozwojem technologii, informacje te zaczęło wyświetlać na ekranach/telebimach w postaci przewijanych informacji (pasków) (Fot. 3) [Kirkpatrick II, Dahlquist 2010: 201; Handel 2021];



Fot. 1. Belki informacyjne przykładowych programów telewizyjnych

Źródło: Opracowanie własne na podstawie [NET 4; 6; 13; 16; 20; 24; 25; 26].



Fot. 2. Ticker tape – paski giełdowe w formie papierowej w 1918 roku

Źródło: [NET 21].



Fot. 3. Stock ticker – współczesny pasek giełdowy

Źródło: [NET 15].

- *crawler / crawl / news crawl* – *crawler* ‘pełzacz’ rozumiany jest jako coś, co pełza lub porusza się wolnym tempem; *crawl* ‘pełzać’ rozumiany jako pasek lub taśma, będące w ciągłym ruchu, pojawiające się w dolnej części ekranu monitora lub telewizora, na których wyświetlane są nagłówki informacji, ogłoszenia i reklamy; *news crawl* rozumiany jako pasek lub taśma informacyjna;
- *slider / slide* – *slider* ‘suwak’ definiowany jest jako podłużny element graficzny wyświetlany na ekranie, który może się poruszać horyzontalnie; *slide* ‘ślizgać się, suwak’ – tłumaczone także jako akt poruszania się po gładkiej powierzchni, przy jednoczesnym utrzymywaniu kontaktu z nią;
- *scroller / scroll* – ‘przewijak, przewijacz, przewijanie’, tłumaczony także jako wyświetlany tekst lub grafika, przewijane w określonym kierunku, celem obejrzenia całości;
- *zipper* – ‘zamek błyskawiczny’, początku leksemu *zipper* w interesującym nas znaczeniu sięgają roku 1928, w którym to nowojorski dziennik „New York Times” umieścił na zewnętrznej fasadzie budynku *Motograph*, czyli elektromechaniczne urządzenie do wyświetlania i przewijania krótkich informacji za pomocą podświetlanych liter (Fot. 4);



Fot. 4. Zipper na Times Square w Nowym Jorku (współcześnie)
 Źródło: [NET 5].

- *superbars / supers / chyrons* – nazwy te w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej używane są na określenie elementów graficznych wyświetlanych przez telewizyjne stacje informacyjne, pojawiających się w dolnej części 1/3 części ekranu; nazwa *chyrons* została powszechnie utrwalona w związku z działalnością Chyron Corporation – firmy, która opatentowała urządzenie „Chiron I”, służące do tworzenia tekstu statycznego lub dynamicznego, wyświetlanego podczas transmisji materiału audiowizualnego w czasie rzeczywistym.

PODSUMOWANIE

Słowem podsumowania, biorąc pod uwagę wszystkie przytoczone wyżej nazwy, używane w języku angielskim, stwierdzić należy, iż powszechnie traktowane są jako leksemy czy wyrażenia synonimicznie dla nazwy *ticker*, na określenie wyświetlanego tekstu, w formie paska lub prostokąta, podczas programu telewizyjnego.

Paski informacyjne nie są grupą tekstów jednoznacznie definiowanych. Są szerokim określeniem, interpretowanym na wiele sposobów, o czym świadczą mnogość występujących w literaturze i powszechnym użyciu nazw, za pomocą których próbuje się je scharakteryzować. Mnogość, a niekiedy także niespójność nazw traktowanych jako synonimiczne, na określenie tego samego przedmiotu opisu, powodować może pewien chaos terminologiczny oraz mylne, czy też losowe ich używanie w komunikacji. Wieloznaczność i nieostrość znaczeniowa tych nazw jest źródłem wielu kłopotów.

Jak wskazano wyżej, teksty te mogą przybrać różną formę w zależności od materiału audiowizualnego, w trakcie którego się pojawiają – od jednego wersu do maksymalnie trzech. Budowa ich jest szczególnie ograniczona ze względu na układ kompozycyjny wyświetlanych elementów graficznych, tak by nie zaburzała odbioru przekazu oraz by zachowana została odpowiednio wysoka ich czytelność.

Przyjmuję jednak tezę, iż przytoczone nazwy nie są wystarczające. W przypadku ich znaczenia oraz językowego ukształtowania, uwidacznia się na pierwszym planie komponent ruchu (np. *news crawl*, *scroller*, *pełzacz*). Natomiast wśród pasków informacyjnych, biorąc pod uwagę te wyświetlane, chociażby podczas, kilkakrotnie już wskazywanego w niniejszym opracowaniu, programu informacyjnego „Wiadomości”, ale też i wielu innych w Polsce, możemy zaobserwować głównej mierze teksty statyczne, podczas

gdy dynamiczne (tj. ruchome) pojawiają się głównie podczas transmisji i programów informacyjnych „na żywo”.

W miejscu tym zarysowuje się potrzeba sformułowania jednoznacznej, spójnej i akceptowalnej nazwy, która będzie oddawać właściwy charakter tego typu tekstów oraz definicji, ograniczającej się do cech koniecznych i wystarczających do wyodrębnienia korpusu tych tekstów, z klasy nadrzędnej, jaką są gatunki medialne.

Bazując na rozważaniach dotyczących samej nazwy tego typu tekstów, proponuję używanie nazwy *pasek informacyjny*, w ścisłym/nierozdzielalnym związku z przymiotnikiem „informacyjny”, popartej dość wysoką frekwencją we współczesnej polszczyźnie, w tym i dyskursie medialnym oraz naukowym [por. Kowalik, Horwath 2009; Chacińska 2012; Karaśkiewicz, Lubawy 2012; Chomik, Wojsław 2018; Kukulak 2020; Mormol, Kuraś-Szczepanek 2020; Guzik, Stolińska 2021].

Jako definicję, biorąc pod uwagę wszystkie poczynione wyżej rozważania, przyjmuję, że pasek informacyjny to krótki, maksymalnie dwuzdaniowy komunikat, ruchomy lub nieruchomy na linii poziomej, wyświetlany w dolnej części obrazu programu telewizyjnego, o prymarnej funkcji informacyjnej, będący w ścisłej korelacji z komunikatem słownym lub obrazem wyświetlanym równoległe z nim lub następującym po nim.

BIBLIOGRAFIA

- Dzierżyńska-Mielczarek J., 2014, *Rynek telewizyjny w Polsce*, „Studia Medioznawcze”, nr 1 (56), s. 101-113.
- Kowalik J., Horwath E., 2009, *Publicystyczny tekst telewizyjny: jego morfologia oraz funkcje poszczególnych składników*, [w:] *Polszczyzna mówiona ogólna i regionalna*, red. B. Dunaj, M. Rak, Kraków, s. 211-218.
- Karaśkiewicz A., Lubawy M., 2012, *Wpływ paseków informacyjnych na zapamiętywanie pozostałych elementów przekazu telewizyjnego*, „Studia Medioznawcze”, nr 51, s. 69-79.
- Chacińska M., 2012, *Sytuacje nadzwyczajne w relacjach telewizji publicznych – analiza porównawcza polskich i szwedzkich serwisów informacyjnych po trzęsieniu ziemi i tsunami w Japonii*, „Studia Medioznawcze”, nr 48, s. 61-71.
- Chomik D., Wojsław J., 2018, *Pasków TVP Info życie po życiu. Internetowy dyskurs wokół współczesnych tickerów telewizyjnych*, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy”, t. 10/21, s. 73-84.

- Guzik A., Stolińska A., 2021, *Niesłyszalni eksperci? Zarządzanie percepcją wypowiedzi eksperckich w dobie mediów multimodalnych na przykładzie wybranego materiału z serwisu informacyjnego – badania pilotażowe*, „Zarządzanie Mediami”, nr 9, s. 475-491.
- Kukulak M., 2020, *Zamieszki, bitwa czy zryw przeciwko prezydentowi? Paski tytułujące wiadomości w telewizyjnych serwisach informacyjnych na przykładzie relacjonowania protestów pracowników transportu we Francji z przełomu 2018 i 2019 roku*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura”, nr 12 (2), 2020, s. 122-135.
- Mormol P., Kuraś-Szczepanek K., 2020, *O językowych i retorycznych środkach służących tworzeniu opozycji „MY” kontra „ONI” w paskach informacyjnych „Wiadomości”*, „Półrocznik Językoznawczy Tertium”, nr 4, s. 55-77.
- Kłosińska K., 2019, *Potencjał perswazyjny tzw. pasków*, [w:] *Perswazja językowa w różnych dyskursach*, red. Ż. Śladkiewicz, A. Klimkiewicz, M. Noińska, t. 3, Gdańsk, s. 149-159.
- Mokrzyńska J., 2014, *Wszystkie święstwa świata*, Katowice.
- Handel J., 2021, *The Material Politics of Finance: The Ticker Tape and the London Stock Exchange, 1860s–1890s*, „Enterprise & Society”, s. 1-31.
- Kirkpatrick II Ch. D., Dahlquist J. A., 2010, *Technical Analysis: The Complete Resource for Financial Market Technicians*, New Jersey: Pearson.
- Rodrigues R., Veloso A., Mealha Ó., 2012, *A Television News Graphical Layout Analysis Method Using Eye Tracking*, [w:] *Proceedings of the 16th International Conference on Information Visualisation (IV)*, s. 357-362.
- Stachurski M., 2021, *O potrzebie działalności mediów w świetle wybranych stanowisk współczesnej filozofii polityki – zarys problematyki*, „Społeczeństwo”, nr 4 (156), s. 120-133.
- Szkudlarek-Śmiechowicz E., 2016, *Telewizyjny dyskurs polityczny*, „Forum Lingwistyczne”, nr 3, s. 97-106.
- Wolny-Zmorzyński K., Kaliszewski A., Furman W., 2006, *Gatunki dziennikarskie: teoria, praktyka, język*, Warszawa.

Źródła internetowe:

- Kłosińska K., Zimny R., Żukiewicz P., 2018, *Sprawozdanie ze stanu ochrony języka polskiego za lata 2016-2017 – Język informacji politycznej*, <http://www.rjp.pan.pl> [dostęp: 27.08.2021].
- NET 1, <https://centruminformacji.tvp.pl/35022592/orzeczenie-ke-z-9112017-w-sprawie-publicacji-kontrowersje-wokol-rezydentow-narzekaja-na-zarobki-jedza-kanapki-z-kawiozem> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 2, <https://crowdmedia.pl/paskowy-przeszedl-samego-siebie-tak-tvp-info-pokazywala-konwencje-po/> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 3, <https://czytatk.pl/kategoria/artykuly/tvp-info-wyroronicza17-czym-innym-jest-krytyczne-danie-moze-nowy-paskowy-i-nie-ogarnal-jezyka-polskiego/> [dostęp: 15.12.2021].

- NET 4, <https://demotywatory.pl/4688499/13-najlepszych-paskow-z-serialu-Dlaczego> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 5, https://en.wikipedia.org/wiki/One_Times_Square [dostęp: 15.12.2021].
- NET 6, <https://forum.media2.pl/viewtopic.php?t=221&start=1155> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 7, <https://natemat.pl/377839,paski-tvp-po-manifestacji-na-pl-zamkowym-tusk-atakuje-suwerennosc> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 8, <https://nczas.com/2017/10/14/tvp-kompletnie-odlecialo-internauci-znowu-maja-niezly-ubaw-z-rezymowki-nizej-upasc-sie-nie-da/> [pisownia oryginalna] [dostęp: 15.12.2021].
- NET 9, <https://nczas.com/2021/05/16/pis-i-paskowy-tvp-inspiracja-dla-janusza-korwin-mikkego-napisal-wierszyk-o-rozdawnictwie/> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 10, <https://queer.pl/news/201132/homoharem-w-tvp-info-sloownik-dla-tvp> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 11, <https://streamable.com/zr24f1> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 12, <https://teleshov.wp.pl/paskowy-wiadomosci-tym-razem-poplynal-tego-nie-da-sie-wymowic-6637249268030400a> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 13, <https://teleshov.wp.pl/wpadka-w-top-model-pomylili-fotografke-z-ralphem-kaminskim-6696118862559808a> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 14, https://twitter.com/Adamowicz_Magda/status/1425839105540333568 [dostęp: 15.12.2021].
- NET 15, <https://videohive.net/item/stock-ticker-screen/32870100> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 16, <https://warszawa.naszemiasto.pl/nie-do-wiary-najlepsze-podpisy-z-rozmo-w-w-toku-galeria/ar/c2-3748559> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 17, <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114883,27675692,tak-tvp-info-komentowalo-niedzielne-protesty-paskowy-szalal.html> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 18, <https://wiadomosci.wp.pl/dotarlismy-do-autorki-paskow-tvp-jolanta-mokrzyńska-pisze-tez-pikantne-powiesci-6210645393245825a> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 19, <https://wtv.pl/wiadomosci-tvp-paskowy-wymyslil-zupelnie-nowe-slowo-mk-080521> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 20, <https://www.fakt.pl/kobieta/plotki/pasek-przeszkadzal-piersiom-muchy/qtvcpcz> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 21, <https://www.historybyzim.com/2018/08/woman-operate-stock-boards-at-waldorf-astoria-1918/> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 22, <https://www.o2.pl/informacje/paskowy-tvp-znowu-w-formie-tym-razem-dowalil-donaldowi-tuskowi-6668701434194432a> [dostęp: 15.12.2021].

- NET 23, https://www.press.pl/tresc/59390,ruszył-proces-dotyczący-oczerniania-lekarzy-przez-tvp_info [dostęp: 15.12.2021].
- NET 24, <https://www.radiozet.pl/Rozrywka/Plotki/Pasek-roku-Wiadomosci-TVP-wybrany-Wygrały-zarobki-Polakow-irytujące-Niemców-FOTO> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 25, <https://www.wykop.pl/wpis/28310811/tvn24-w-formie-%CA%96-polityka-neuropa/> [dostęp: 15.12.2021].
- NET 26, https://zapytaj.onet.pl/Category/019,010/2,26184478,Jak_nazywa_sie_ta_dziewczyna_ukryta_prawda_odc254.html [dostęp: 15.12.2021].
- Polityka, 2017, *Sam sobie złoży pasek TVP*, 24.10.2017 r., <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/ludzieistyle/1725126,1,sam-sobie-zloz-pasek-tvp.read> [dostęp: 30.04.2022].
- SJP, <https://sjp.pl/paskowy> [dostęp: 15.12.2021].
- WSJP 1, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/90602/paskowy> [dostęp: 15.12.2021].
- WSJP 2, https://pliki.wsjp.pl/zasady_opracowania_wsjp.pdf [dostęp: 15.12.2021].
- WSJP 3, https://wsjp.pl/haslo/do_druku/10373/pasek [dostęp: 15.12.2021].
- UW, <https://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/paskowy.html> [dostęp: 15.12.2021].

TV news ticker. Terminological considerations

Summary: The purpose of this paper is to consider the terminology of television news strips. Among others, the following names will be analysed: tape text; news bar; crawler; scroller; ticker; news ticker; TV-ticker; ticker tape; stock ticker; crawler; news crawl; slider; scroller; zipper; superbars; supers; chyrons. The discussion will be based on scientific and journalistic texts, as well as Polish and English-language studies. There will also be a confrontation of existing reflections on television news strips and an attempt to formulate a new, more complete definition of this type of media texts.

Keywords: news ticker, terminology, television

Katarzyna Nakonieczna

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

ORCID: 0000-0002-0468-5348

e-mail: katarzyna504@gmail.com

Lampedusa jako miejsce spotkania z Innym. O trudzie nawiązania międzykulturowego dialogu na przykładzie reportażu radiowego Anny Dudzińskiej

Streszczenie: Artykuł jest analizą semantyczną i kulturową reportażu Anny Dudzińskiej pt. *Wyspa*. Przedstawiony materiał jest opowieścią o kryzysie migracyjnym na Lampedusie – tytułowej wyspie na Morzu Śródziemnym. Reportaż jest doskonałym punktem wyjścia do snucia refleksji na temat stereotypów i europocentrycznego sposobu myślenia. W dokumencie wyraźnie zarysowuje się również opozycja swój-obcy. Artykuł podejmuje ponadto dyskusję na temat roli reportażu, szczególnie reportażu radiowego, w mówieniu o wielokulturowości i próbach nawiązywania międzynarodowego dialogu.

Słowa kluczowe: reportaż radiowy, stereotyp, relatywizm kulturowy, wielogłosowość

REPORTAŻ RADIOWY – GŁOSY, PODMIOTY, DIALOG

Przedmiotem moich badań są reportaże radiowe Anny Dudzińskiej. Wspomniana reporterka to wieloletnia korespondentka Polskiego Radia w Dubaju, obecnie związana z Raportem o stanie świata i Radiem 357. Materiał, który przeanalizowałam i do którego wysłuchania również zachęcam, powstał, gdy Dudzińska była związana z publiczną

rozgłośnią. Tematyka, która szczególnie interesuje dziennikarkę to wielokulturowość, dalekie kraje czy życie na obczyźnie.

Analizę materiału badawczego poprzedzę jednak krótkimi rozważaniami na temat samego gatunku. Według Elżbiety Pleszkun-Olejniczakowej reportaż radiowy wywodzi się z transmisji i sprawozdania, które jednak nie mają walorów artystycznych, lecz czysto dziennikarskie, publicystyczne [zob. Pleszkun-Olejniczakowa 2005: 14]. Z kolei Józef Mayen doszukuje się przestrzeni dla reportażu pomiędzy relacją a słuchowiskiem. Jego zdaniem reportaż wyróżnia się uporządkowaną kompozycją, walorami estetycznymi, a także głęboką treścią przekazu [zob. Klimczak 2011: 125].

Alina Słapczyńska, teoretyk reportażu, związana również zawodowo z radiem, pisze:

Reportaż jest gatunkiem publicystyczno-literackim. Punktem wyjścia do jego powstania staje się autentyczne zdarzenie i sprawdzalny zapis rzeczywistości. Podstawowym tworzywem literackim reportażu radiowego są relacje świadków bądź bohaterów wydarzenia oraz tło dźwiękowe. Materiałem pomocniczym – służącym szerszemu odmalowaniu tła zdarzeń, pogłębieniu charakterystyki bohaterów, sformułowaniu pewnych uogólnień i nadaniu reportażowi formy artystycznej może być dokument pisany [...], a także utwór muzyczny [Klimczak 2011: 123].

W tym kontekście warto również przytoczyć słowa reportażystki Anny Dudzińskiej, której twórczość będzie szczegółowo omawiana w dalszej części pracy. Jak twierdzi Dudzińska:

Reportaż jest dla mnie możliwością spotkania z nieznanym, poszukiwania odpowiedzi na pytania, które nie ślizgają się na powierzchni. Okazją intymnego kontaktu z bohaterem, którego historia możliwa jest do opowiedzenia wieloma radiowymi środkami wyrazu. Reportaż radiowy to okazja, by nie tylko słuchać, ale również słyszeć – prawdziwe emocje, pauzę w zdaniu, ciszę i przeżykaną łzę [Smyk 2018: 18].

Reportaż radiowy jest utworem wielogłosowym. Jego dialogiczny charakter sprzyja otwarciu się na Innego. Rozmowa i ukierunkowanie na drugiego człowieka mają tutaj fundamentalne znaczenie. Dialogowość gatunku wydaje się szczególnie ciekawa w kontekście rozważań nad wielokulturowością. Myśląc o niej czasami wręcz nieświadomie uruchamia się stawianie kategorii opozycyjnych, np. swój-obcy. Zwrócił na to uwagę Jerzy Bartmiński pisząc o posługiwaniu się stereotypami etnicznymi i narodowościowymi. Według

badacza musimy mieć świadomość, że „opozycje budzą uprzedzenia, ale jednocześnie są nieodłączne od istoty języka naturalnego, który opiera się na podmiotowej kategoryzacji zjawisk oraz na konwencji i powtarzaniu” [Bartmiński, Panasiuk 2001: 373]. Kwestia podziału na to, co „swoje” i „cudze”, często intryguje reporterów, którzy próbują wypracować własne definicje tych pojęć. W sytuacji spotkania z Obcym dziennikarz, ale też każdy z nas, może przyjąć różne postawy: może „wybrać wojnę, może odgrodzić się murem, czy też nawiązać dialog” [Żydek-Horodyska 2019: 191]. Dla Kapuścińskiego, podobnie jak dla wielu innych reporterów, oczywisty jest ten ostatni wybór, który wynika z głębokiej chęci poznania i otwartości na drugiego człowieka. W *Autoportrecie reportera* czytamy: „Cały humanizm naszego pisania leży właśnie w wysiłku przekazywania prawdziwego obrazu świata, a nie kolekcji stereotypów – jest to jednym z zadań literatury, sztuki, kultury w ogóle” [Kapuściński 2003: 144].

REPORTERSKIE POSZUKIWANIA DIALOGU

Podobnie jest w przypadku Anny Dudzińskiej, która z ciekawością spotyka się z tym, co nowe. Wyzbycie się stereotypów nie jest jednak zadaniem łatwym w świecie, w którym środki masowego przekazu rozpowszechniają obiegowe poglądy, niepogłębione i bezrefleksyjne wyobrażenia na temat danego miejsca. Posłużenie się stereotypem wydaje się jednak czymś naturalnym i nieuniknionym, podczas gdy proces poznawania Obcego jest skomplikowany i wymaga czasu. Otwartość i szczerść interesującej mnie reporterki dowodzi, że wybiera ona tę drugą opcję. Widać to wyraźnie w jej reportażach azjatyckich, ale szczególną uwagę chciałabym zwrócić na materiał pt. *Wyspa*.

Jest to audialna opowieść o Lampedusie, nazywanej krainą zawieszoną na styku dwóch światów. Oficjalnie należy ona do Włoch, co umacnia jej europejskość, ale jednocześnie niewiele dzieli ją od Afryki – przestrzeni zupełnie innej na każdej możliwej płaszczyźnie. Do niedawna Lampedusa była urokliwym miejscem wypoczynku dla turystów, ale świat odkrył ją na nowo dosłownie kilka lat temu. W 2013 roku, czyli czasach największej fali kryzysu migracyjnego w XXI wieku, Lampedusa stała się jednym z głównych szlaków uchodźców zmierzających do Europy. Od tego momentu włoska wyspa musiała sobie radzić nie tylko z nadciągającymi przybyszami, ale także dziennikarzami czy turystami, którzy na własne oczy chcieli zobaczyć skutki kryzysu.

Lampedusę odwiedza również Anna Dudzińska, ale nie dzieje się to w momentach najbardziej zapalnych, czyli tych stereotypowo szczególnie

pożądanych przez reportera. Dziennikarka pojawia się nad Morzem Śródziemnym cztery lata po najgłośniejszych wydarzeniach, toteż patrzy na całą sytuację z perspektywy czasu. Takie podejście do pracy reportera zupełnie przewartościowuje dzisiejszy model dziennikarstwa, utkanego z sensacji i szybkich, niepotwierdzonych informacji. Praca reportażysty radiowego już z założenia ma pewną misję. Jak zauważa Katarzyna Michalak, w tej działalności najważniejszy jest głęboki kontakt z drugim człowiekiem. Pieniądze i czas nie grają tutaj pierwszoplanowej roli. Twórczość reportażowa nastawiona jest na człowieka, często tego wykluczonego, doświadczonego. Nawiązanie z nim dialogu stwarza szansę porozumienia i otwiera na przedstawicieli różnych kultur [zob. Michalak 2019: 256]. Taka też jest twórczość Dudzińskiej. Reporterka odsłania przed swoim słuchaczem rzeczywistość kontrowersyjną, znaną z przekazów medialnych. Podchodzi do tego jednak w sposób spokojny i wyważony. Tak jakby refleksja nad interesującym ją regionem miała być jednocześnie syntezą myśli na temat naszej cywilizacji i człowieczeństwa.

Już na początku audialnej opowieści Dudzińska zaznacza, że ten reportaż będzie opowieścią o wyspie. Rangę tematu podkreśla jeszcze bardziej sam tytuł – *Wyspa*. Jest to ważny odautorski komentarz inicjalny, który buduje nastawienie odbiorcy jeszcze przed zapoznaniem się z dziełem. Dowiadujemy się więc, że Dudzińskiej nie interesuje człowiek sensu stricto, ale człowiek zanurzony w pewnej rzeczywistości, na którą składa się wiele czynników. Reporterka chce nie tylko go poznać, ale przede wszystkim zrozumieć, aby za pomocą audialnego dzieła na nowo objaśniać świat. Spacer i odkrywanie topografii wyspy otwierają przestrzeń na zgłębienie innych sensów, do tej pory często karykaturalnie przerysowanych w medialnej narracji.

Reporterka szczególnie chętnie nawiązuje do odległej przeszłości. Nie są to jednak rozważania wyrwane z kontekstu.

Od XIII wieku na wyspie była jaskinia. Dziś jest tam kościół Matki Boskiej z Lampedusy. Od tego czasu chrześcijaństwo i islam były zawsze razem. Żeglarze szukali w tej jaskini czegoś do jedzenia albo do picia. Chrześcijaństwo i islam pomagali sobie nawzajem. Historia widać lubi się powtarzać. Ale wcześniej nie było tak źle. Znacznie mniej ich przyjeżdżało. Wojny w Tunezji i w Libii zmusiły ludzi, aby zaczęli uciekać. Problem stawał się poważniejszy [Dudzińska 2017: 2:13-2:55].

Historia wyspy, zdaniem Dudzińskiej, łączy dwa odmienne światy, które wzajemnie się akceptowały, tworząc pewnego rodzaju symbiozę, sieć

wzajemnych relacji i współpracy. Ten opis jednoznacznie pokazuje, że wyspa była miejscem spotkań różnych kultur, co w dużym stopniu uwarunkowało jej położenie. Ta niemal sielankowa przeszłość jest jednak w oczach reporterki czymś utraconym, czymś, co nigdy więcej już nie powróci. Teraźniejszość okazuje się brutalna i nawet piękno Lampedusy nie jest w stanie przyćmić problemów.

Lampedusa ma 9 km długości i 3 km szerokości. I najpiękniejszą plażę świata. Cztery lata temu zamknięto ją na kilka dni. 3 października 2013 roku u wybrzeży wyspy zatono 368 emigrantów. Wypie nie pozostało nic innego – została symbolem [Dudzińska 2017: 3:07-3:26].

Wydaje się, że każda próba scharakteryzowania wyspy, jej historii czy geografii, sprowadza się do kluczowego problemu, którego Dudzińska nie zamierza odkładać na bok. Wspomniane przez autorkę wydarzenie było tak naprawdę kulminacyjnym momentem w przebiegu kryzysu migracyjnego. Kulminacyjnym albo po prostu najbardziej medialnym, takim który rozszedł się szerokim echem. Przed wspomnianą datą problem uchodźców również istniał, ale nikt ze świata Zachodu nie przywiązywał do niego aż takiej wagi. Można stwierdzić, że 3 października 2013 roku okazał się dniem przełomowym, który zmienił myślenie o włoskiej wyspie. Nie było to jednak zdarzenie odosobnione, ponieważ – jak twierdzą rozmówcy reporterki – wybrzeże Lampedusy jest grobowcem i tak naprawdę nigdy się nie dowiemy, ilu anonimowych ludzi tam spoczywa:

Ludzie spoczywają na dnie naszego Morza Śródziemnego, które było przecież kolebką europejskiej cywilizacji. Są zapomnieni i niezliczeni. Te liczby, o których się mówi, to są nieprawdziwe liczby, zaniżone. Dlatego, że kto zna tych ludzi, kto wie, jak oni mieli na imię? Nikt tego nie wie [Dudzińska 2017: 15:58-16:16].

TRUD SPOTKANIA Z INNYM

Aby jednak spróbować zrozumieć tajemnice wyspy, niezbędne jest poznanie jej mieszkańców. To oni są przewodnikami Dudzińskiej, którzy wprowadzają ją w realia tego miejsca i ważnych dla niego wydarzeń. Są to osoby, które odgrywają dość istotną rolę w swojej społeczności. Wśród nich jest dr Pietro Bartollo – jedyny na wyspie ginekolog, ale także medyk będący zawsze na pierwszej linii pomocy dla nowoprzybyłych i często poważnie chorych

uchodźców. Pojawia się również Daniela – nauczycielka biologii, która prowadzi szpital dla żółwi: brzmi to nieco egzotycznie i wydaje się ciekawym wątkiem, kwestia jej pracy nie jest jednak rozwijana. Biolożka została ukazana przede wszystkim jako kolejna osoba, na której oczach rozegrał się kryzys. Przytoczone są również historie innych ludzi, często nazywanych bohaterami w odniesieniu do pamiętnego 2013 roku.

Lampedusa przedstawiona w reportażu jest wyizolowana od reszty świata. Taka jest też wyspa – położona w bliżej nieokreślonym miejscu, tak jakby łącząca ze sobą dwie rzeczywistości [zob. Maćkiewicz 1999: 193-206]. Rozmówcy Dudzińskiej w pewnym sensie są zagubieni w całej tej sytuacji. Zaskoczyła ich skala napływu emigrantów, a jeszcze bardziej – reakcje Europy.

Wypowiedzi bohaterów, ale też narracja reporterki, ukazują pewien obraz emigranta, inny niż ten, który dominuje w mediach. Słuchając nagrania, od razu dowiadujemy się, że „to nie będzie opowieść o tych, którzy wybierają Europę, aby szukać tu lepszego życia” [Dudzińska 2017: 00:52-00:57].

Na początku reportażu przytoczone są wypowiedzi bądź quasi-wypowiedzi migrantów:

O Boże! Tak tęsknię do swojego domu w Aleppo. Nie mogę już płakać. Moje oczy łez już nie znają. Najbliższych nie widziałam od pięciu lat. Jest takie syryjskie powiedzenie: Człowiek, który opuścił swój dom, traci swoją wartość. Nasze życie jest pozbawione wartości [Dudzińska 2017: 00:23-00:47].

Okazuje się, że tzw. wygodne życie w świecie z pozoru bardziej cywilizowanym nie jest wcale najważniejszym celem przybyszów. Z przytoczonej wypowiedzi wynika, że najwyższą wartością jest dla nich „dom”, który implikuje zarówno „najbliższych”, czyli rodzinę, jak i ojczyznę. Siły, które popychają do decyzji o opuszczeniu własnego kraju, muszą więc być przemożne. W tej perspektywie uchodźcy kreowani są jako ofiary, które nie mają szans na walkę z nierównym i niesprawiedliwym systemem: „Jesteśmy bezdomni. Nie mamy żadnych szans na edukację. Walczymy o przyszłość. Pochodzimy z pustyni, a oprócz niej nie mamy niczego. Musimy teraz zaryzykować życie” [Dudzińska 2017: 00:59-1:10] – mówią przytoczone w nagraniu anonimowe głosy, które można wiązać z migrantami.

Osoby wypowiadające się jako przybywająca do Europy zbiorowość mają wywołać litość. Sprawić, że stereotypowe wiązanie uchodźcy z wrogim islamem nie będzie miało miejsca. W reportażu co prawda nie ma tego typu

aluzji, ale widoczne jest wszechobecne w naszych europejskich przekonaniach poczucie lęku przed Innym.

O imigrantach pozytywnie wypowiadają się jednak miejscowi. Dr Bartollo mówi: „Mieszkańcy Lampedusy to rybacy i żeglarze. Bierzemy wszystko, co pochodzi z morza i serdecznie gościmy” [Dudzińska 2017: 3:42-3:50]. Z kolei Daniela dodaje: „Ludzie z Lampedusy niczego specjalnego nie zrobili. Nie przygarnęliśmy migrantów do swoich domów, nie dziaililiśmy się z nimi jedzeniem. To takie smutne, że bycie człowiekiem nazywa się czymś niezwykłym” [Dudzińska 2017: 4:00-4:16].

Według bohaterów reportażu pomoc uchodźcom jest naturalnym odruchem, który nie powinien budzić zdziwienia. Z narracji reportażowej jasno wynika, że takie idee, jak człowieczeństwo, humanizm, sumienie, współodczuwanie są dla włoskich bohaterów reportażu kluczowe i oczywiste: „Krew wszystkich nas jest czerwona. Taka sama u każdego. Moja, twoja i tej kobiety z Mali” – mówi w pewnym momencie Bartollo [Dudzińska 2017: 6:17-6:25]. Taka też z założenia jest idea reportażu jako gatunku. Jak zauważa Michalak, wykorzystanie tej formy może stać się przydatnym narzędziem służącym wzajemnemu poznaniu, budowania dialogu i porozumienia [zob. Michalak 2019: 257].

Zdaniem rozmówców Dudzińskiej, kraje tzw. pierwszego świata nie dostrzegają tych, którym dzieje się krzywda, których dotyka głód, bieda i cierpienie. Jesteśmy obojętni na problemy Innego i nie przywiązujemy do nich wystarczająco dużej wagi.

Gdzie jest Europa, która miałaby rozwiązać te problemy? Gdzie są te decyzje, które walczyłyby z handlem ludźmi? Zapominamy o tym, z jakiego koszmaru oni przyplływają. A my wykorzystujemy ich również dlatego, żeby zarobić coraz więcej pieniędzy [Dudzińska 2017: 9:57-10:16].

Z wybranych narracji wyłania się również obraz człowieka zachodniego, Białego, który czerpie zyski z migracji:

Muszę to niestety przyznać. Migracje to dobry biznes dla Lampedusy. Odwiedza nas coraz więcej turystów. Ludzie są zainteresowani tym, co się tutaj dzieje. Tym, co widzą w telewizji. To dobry PR. To smutne, w rzeczywistości mówimy o człowieczeństwie, a tutaj ktoś umiera, a inny się bogaci [Dudzińska 2017: 9:16-9:37].

Te refleksje przypominają wręcz czasy kolonializmu, a więc uprzywilejowaną pozycję rasy białej, która swoimi działaniami podporządkowała sobie niemal każdy zakątek globu. To zawstydzające nawiązanie pokazuje, że pomimo upływu czasu aż tak wiele się jednak nie zmieniło. Rozmówcy Dudzińskiej otwarcie mówią o płynących z migracji benefitach, zyskach, o handlu ludźmi i wojnach, które dla niektórych państw Zachodu wydają się korzystne. To odważne teorie, które dotyczą różnic i podziałów we współczesnym świecie. Do tego dochodzi kryzys wartości, którego efektem wydaje się kryzys migracyjny. Według Ryszarda Kapuścińskiego problemem jest to, że wbrew pozorom nie umiemy myśleć w perspektywie globalnej. Brakuje nam do tego narzędzi, a także doświadczeń:

[...] bardzo trudno jest nam zrozumieć, że każdy z nas jest jednostką połączoną z innymi ludźmi, że prowadzi do nas wiele nici i łączy, które rozgałęziają się w każdym kierunku. Wielu osobom trudno jest zaakceptować taką rzeczywistość, toteż przeżywamy tak wiele napięć, depresji i stresów [Kapuściński 2003: 18].

Spotkanie z Innym jest szczególnie trudne ze względu na nasze europocentryczne myślenie. Ambicją Kapuścińskiego było pokazanie, że nasz kontynent nie jest jedynym na tym świecie. Ta prawda wydaje się być jednak czasami zbyt trudna w swej prostocie:

Europa jest otoczona przez niezmierną i wciąż wzmagającą się różnorodnością kultur, społeczeństw, religii i cywilizacji. Życie na planecie, na której jest coraz więcej wzajemnych powiązań, wymaga tej świadomości i dostosowania się do radykalnie nowych warunków globalnych [Kapuściński 2003: 7].

Nie jest to jednak zadanie łatwe. Warto mieć na uwadze, że pojęcie Innego, na które często zwracał uwagę Kapuściński, wywodzi się z filozofii dialogu. Sam dialog może być tutaj rozumiany wieloznacznie – jako rozmowa, ale też jako trud relacji między Ja, Ty, Inny [Żółkowska 2013: 18]. Według Levinasa Ja i inny nie są w stanie sprowadzić się do wspólnego mianownika. Jak pisał filozof:

W dialogu powstaje absolutny dystans między Ja i Ty, które są absolutnie rozdzielone przez niewyraźny skręt ich wnętrza, gdyż każdy jest jedyny w swoim rodzaju jako ja i jak ty, każdy absolutnie inny od drugiego, bez wspólnej miary i bez obszaru możliwej koincydencji [Levinas 1994: 226].

NA DRODZE KU WSPÓLPODMIOTOWOŚCI

Słuchając reportażu, da się odczuć, że poprowadzona narracja tworzy pozytywny obraz migrantów. Melancholijna muzyka i niemalże poetyckie wypowiedzi ukazują ich dramat i budują atmosferę współczucia. Narracja wydaje się jasna, choć rzeczywistość nie jest do końca czarno-biała. Problem migracji jest na tyle skomplikowany, że wymaga wieloaspektowego spojrzenia. W niewielkim stopniu, ale jednak, dwie strony medalu uwzględnione są w materiale Dudzińskiej:

Na pewno są osoby, które przyplływają do Europy z niekoniecznie czystymi intencjami. [...] Uważam, że większość z tych osób to nie są terroryści. To są po prostu ludzie traktowani jak śmieci. To była ich jedyna szansa, aby się wydostać z tego piekła. [...] Myślę, że nikt nie chce zostawić swojej rodziny, kraju. Bardzo niewiele osób marzy tak naprawdę o tej Europie [Dudzińska 2017: 9:03-9:50].

Pojawiają się również refleksje o tym, jak zaradzić w tej trudnej dla wszystkich sytuacji:

Pomogliśmy. Daliśmy ludziom nadzieję, że ich życie może trwać. Że wszystko może się zmienić. Gdybym miał powiedzieć naprawdę, co myślę, to wołałbym pomagać tym ludziom w miejscu, w którym mieszkają. Ale niestety na świecie są wojny i oni są przekonani, że muszą uciekać [Dudzińska 2017: 12:35-12:55] – mówi dr Bartollo.

Reportaż od samego początku pokazuje trud, z jakim ewoluuje relacja my-oni. My, czyli mieszkańcy starego kontynentu, zakorzenieni w kulturze europejskiej. Oni – przybysze, obcy, pochodzący z zupełnie innej wspólnoty. Różnice uwidaczniają się na poziomie światopoglądowym, kulturowym i religijnym. My stawiamy siebie w pozycji uprzywilejowanej, w końcu to oni są tu obcy. Z drugiej jednak strony wyspa jest przestrzenią na styku tych dwóch wspólnot, w pewien sposób łączy je ze sobą – zarówno w wymiarze historycznym, jak i geograficznym. Choć oficjalnie teren ten przynależy do Europy, jest w pewien sposób od niej oddalony przestrzennie, ale też mentalnie. Bohaterowie nagrania z jednej strony mówią, że „to bardzo ludzkie bać się obcego” [Dudzińska 2017: 21:08], ale też „świata nie da się ogrodzić” [Dudzińska 2017: 21:16]. To swego rodzaju przełamanie europocentrycznego myślenia o otaczającej nas rzeczywistości i próba poznania Innego.

CZY DOKUMENT MOŻE BYĆ STRONNICZY?

Jak już wcześniej wspomniałam, reportaż tworzy pożądany obraz współpracy z przybyszami. Wielogłosowa narracja buduje atmosferę współczucia, współodczuwania i stara się przełamywać ograniczenia istniejące w naszym europejskim myśleniu. Kwestie potencjalnego zagrożenia wynikającego ze spotkania z Innym odsuwane są na dalszy plan. Wydaje się, że reportaż o sytuacji na Lampedusie pokazuje mimo wszystko zaledwie fragment tamtejszej rzeczywistości. Do głosu dochodzi kilka osób, autorytetów, które miały bezpośredni kontakt z uchodźcami. To oni tworzą opinie i wypowiadają się w imieniu całej wspólnoty. Są to ponadto postacie medialne, których historie można było już poznać, przeglądając inne materiały z Lampedusy. Brakuje relacji osób, które nigdy nie doszły do głosu. Jak oni odbierają zaistniałą sytuację? Czy rzeczywiście zgadzają się, że budowanie relacji z przybyszami powinno być czymś naturalnym? To pytania, na które brakuje odpowiedzi, choć wiadomo, że materiał radiowy ma narzucone pewne ograniczenia. Historię można poznać poprzez głosy wytypowanych do tego ludzi.

Dzieło Dudzińskiej w pewien sposób przypomina reportaż Jarosława Mikołajewskiego *Wielki przyptyw* [Mikołajewski 2015]. Obydwie narracje łączą nie tylko bohaterowie, ale też sam sposób przedstawienia świata. Zarówno reportaż prasowy, jak i radiowy operują w pewnej mierze poetyckim, sentymentalnym językiem i eksponują cierpienie migrantów. Podobny jest sposób obrazowania świata, obecni są ci sami bohaterowie. Mowa chociażby o doktorze Bartollo czy pielęgniarkie Danieli. Oba reportaże z jednej strony uciekają od „medialnego”, ujednoliconego pokazywania rzeczywistości, a z drugiej – wpadają w pułapkę wybiórczości, proponują ujęcie, które wydaje się nieco jednostronne. Reportaż ma uczyć otwartości i akceptacji, toteż dopuszczenie do głosu osób reprezentujących odmienne poglądy na pewno pokazałoby jeszcze większą złożoność omawianych przez reportażyстів problemów. Można by było wyobrazić sobie polemikę z jednostronną retoryką Mikołajewskiego, do której jednak nie doszło.

REPORTAŻ JAKO ODPOWIEDŹ NA WYZWANIA WSPÓŁCZESNOŚCI

Podsumowując te rozważania, okazuje się, że odbicie świata jak w soczewce jest niemożliwe. Wspominał o tym Kapuściński, dla którego napisanie każdej książki wiązało się z niezadowolaniem i niedosytem. Czasami

ograniczeniem jest język albo ogólnie mówiąc forma, w której nie sposób wszystkiego pomieścić. Wydaje się jednak, że informacyjność i wieloźródłowość nie stanowią wcale istoty materiału Anny Dudzińskiej. Zasadniczą kwestią jest po raz kolejny dążenie do uniwersalizmu i pokazanie głębi naszego człowieczeństwa. Wskazane są problemy i ograniczenia, ale też zakorzenione lęki, które od pokoleń tkwią w naszej podświadomości. Dlatego też uważam, że reportaż radiowy dzięki możliwościom, które wynikają z jego dokumentarności, wielogłosowości, dialogowości i audialności wydaje się być adekwatną formą do mówienia o problemach i wyzwaniach współczesnego świata.

BIBLIOGRAFIA

- Bartmiński J., Panasiuk J., 2001, *Stereotypy językowe*, [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Lublin, s. 371-396.
- Kapuściński R., 2003, *Autoportret reportera*, Lublin.
- Kapuściński R., 2006, *Ten Inny*, Kraków.
- Klimczak K., 2011, *Reportaż radiowy – definicja i podział*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica”, nr 14/1.
- Levinas E., 1994, *O Bogu, który nawiedza myśl*, przekł. M. Kowalska, Kraków.
- Maćkiewicz J., 1999, *Wyspa – językowy obraz wycinka rzeczywistości*, [w:] *Językowy obraz świata*, red. J. Bartmiński, Lublin.
- Michalak K., 2019, *Przeciwko „zglobalizowanej obojętności”. Reportażysta radiowy wobec problematyki uchodźczej*, „Acta Universitatis Lodziensis”, t. 54, nr 3, s. 255-268.
- Mikołajewski J., 2015, *Wielki przyptyw*, Warszawa.
- Pleszkun-Olejniczak E., 2005, *Reportaż: wokół pochodzenia, definicji i podziałów*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica”, nr 7/2.
- Smyk J.(oprac.), 2018, *Antologia polskiego reportażu radiowego*, Warszawa.
- Żółkowska T., 2013, *Ja, Ty, Inny – Dialog?*, „Studia Edukacyjne”, nr 28, s. 17-30.

Materiał badawczy:

- Dudzińska A., *Wyspa*, <https://www.polskieradio.pl/7/5201/Artykul/1889983,Wyspa-reportaz-Anny-Dudzinskiej-w-realizacji-Jacka-Kurkowskiego> [dostęp: 10.01.2022].

**Lampedusa as a place to meet the Other.
On the difficulty of establishing an intercultural dialogue
on the example of a radio reportage by Anna Dudzińska**

Summary: The article is a semantic and cultural analysis of Anna Dudzińska reportage entitled *Island* (pol. *Wyspa*). The presented material is a story about the migration crisis in Lampedusa – the eponymous island in the Mediterranean Sea. The reportage is an excellent starting point for reflecting on stereotypes and a eurocentric way of thinking. The self-foreign opposition is also clearly visible in the document. The article also discusses the role of reportage, especially radio reportage, in talking about multiculturalism and attempts to establish an international dialogue.

Keywords: radio reportage, stereotype, cultural relativism, polyphon

Oskar Zasada

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy
im. Jana Długosza w Częstochowie

ORCID: 0000-0003-4879-2126

e-mail: zasada.oskar@gmail.com

(Un)dead Stereotypes: An Analysis of the (De)evolution of the Supernatural Creature Archetypes in the *iZombie* Television Series

Summary: The *iZombie* TV series, which is a CW adaptation of Chris Roberson's graphic novel by the same name, captured the attention of viewers, critics, and culture scholars all over the world. But the alleged originality and creativity of this production are not based solely on the complexity of the characters' interactions or the employed narrative techniques – it is the concept contained in the title that plays the key role in this regard. That is why the subject of this article will be a critical analysis of the abovementioned series through the spectrum of the zombie archetype's sociocultural evolution. The aim of this analytical process is to portray the ways in which the show in question moves – or only seems to move – beyond the typical depictions of undead entities present in popular culture. The analysis encompasses both the conceptual metamorphosis of the zombie and the creator-established interconnections which exist between the archetype and the Western social reality.

Keywords: pop culture, zombie archetype, shadow, collective unconscious

INTRODUCTION: ONE FOOT IN THE GRAVE

The aim of the critical process undertaken in this article is twofold. Firstly, to examine how and to what extent the CW television show *iZombie* moves away from the previously established depictions of the titular horror

archetype. Secondly, to map out the variety, intricacy, and validity of the interconnections formed by the show's creators between the zombie and the present-day cultural realities of the Western world. Let us start by outlining the background information necessary to accomplish these tasks. The series is a fairly loose TV adaptation of a graphic novel by the same name. Its protagonist can be best described as a sentient undead entity whose biological aspects and dietary habits share a great deal with those of the classic zombie iterations – hence the title. The heroine's name is Olivia Moore, but she is often referred to as "Liv". Combined with the other primary characters' propensity to mispronounce the protagonist's surname as "more" this shortening forms a pun which reveals both the lead's existential outlook and the nature of her superhuman gifts. One such power allows Liv to create other revenants. And it is by examining how the show tackles zombie reproduction that we will be able to begin evaluating the degree of its sociocultural impactfulness and the various ways in which it can influence the shambling archetype that it so vividly depicts.

SCRATCHING AN EXISTENTIAL ITCH

The series' approach to the act of spreading the undead condition has very little in common with typical depictions of zombie replication. In *iZombie*, it is nigh impossible for a character killed by a dehumanized representative of the living-dead to come back as a shambler because the aggressor will likely crack open their skull and devour their brain, thereby preventing the virus from taking hold ("The Fresh Princess"). Consequently, even though the show frequently references undead outbreaks and presents them as a major civilizational threat on at least on one occasion ("Blaine's World"), a scenario where a herd of rabid zombies steadily swells its numbers, eventually causing a city or country-wide epidemic seems unlikely in the extreme.

However, instead of adopting the easy approach and falling back on this overused narrative device, the series intertwines zombie procreation with personal agency. By and large, it discards chaotic mobs of rapacious non-entities that devour everyone in their path in favor of individual choices – even if the said choices limit or outright negate the autonomy of other sentient beings. These reproductive decisions are made both by humans and zombies and revolve mainly around fingernails and minor scratches. And while viewers familiar with different fictional methods of revenant replication might initially perceive this concept as some sort of parody, within the confines

of the series a single scratch is enough to turn a living being into one the undead. Unfortunately, due to its hyperfocus on agency, *iZombie* fails to fully utilize the narrative opportunities offered by such a framework, limiting itself almost exclusively to scenarios where zombification is linked to some sort of social interaction (willing or otherwise). Threats and offers related to zombification are made on a regular basis by characters on both sides of the moral spectrum. Boons are bestowed. Punishments get carried out. But malicious transformations and their consequences are hardly explored – with the exception of a single major plot point – and the threat posed by accidental turnings is almost completely ignored.

This creative decision seems ill-considered, especially since there are other methods of infection as well, including sexual intercourse and contracting the virus by means of ingestion or injection. The previously mentioned exception to this trend is a scenario featured in one of the concluding episodes of season three, where a morally ambiguous PMC intentionally infects part of Seattle's population with zombie-ism using tampered vaccines ("Looking for Mr. Goodbrain, Part 2"). But the inherent immorality and monstrosity of this act are paid almost no attention, as the series appears to be more preoccupied with creating forced and unconvincing societal frictions between zombies and humans.

Likewise, even though *iZombie* draws superficial connections between drug use and the undead condition, it refuses to properly consider how the latter might be involuntarily spread by engaging in the former. And while established early on, the concept of sexual relations between the two aforementioned groups remains underdeveloped and quickly devolves into little more than a running joke. During one of the initial episodes of the first season, Olivia even smarmily remarks that she does not want to risk "giving [her love interest] the Big Z" ("The Exterminator"), and these quips only serve to degrade the viewer's perception of the zombie condition. By presenting its results as something as base and humiliating as a venereal disease, the lead character undermines both the complexity of the undead reproductive act and the in-universe dangers that it entails. And the negative impact that these comments have on the authors' attempts to make the titular archetype desirable should not be ignored either. After all, very few individuals actively fantasize about being infected with an STD.

Interestingly enough, the derogatory undertones of these humorous jabs contrast strongly with the subtle undercurrents of glamorization usually associated with the vampiric state of existence. While vampirism frequently

gets classified as a sickness or a cursed condition¹, the vampires themselves are nearly always presented as the ultimate embodiments of the power and mystery that stem from sociocultural transgression. The allure of a bloodsucker need not be sexual in nature, but it always embraces that which is forbidden – the tainted, sweet-tasting fruit that remains out of reach for mere mortals. Unless, of course, they also decide to transgress². Such duality simply cannot be found within the confines of *iZombie*'s narration or in the show's portrayals of its chosen fictional entity. And even though the series goes out of its way to copy nearly every physical aspect of the vampire's characteristics – slightly modifying the peculiar dietary habits and switching out the vulnerability to sunlight for a more generic one – it simply fails to replicate the source material's conceptual attractiveness. What is ever worse, the creators' own attempts to generate archetypal appeal are both counterintuitive and self-contradictory, which instead imbues their creation with homogenized blandness.

But let us go back *iZombie*'s most prominently featured method of spreading the undead condition – the act of scratching. Shouldn't the show's developers be given at least some recognition for taking the creative step to shift the narrative focus away from hunger-driven corpses that only reproduce unintentionally, as a side effect of their ravenous urges? Surely the decision to replace the criminally overused shambler bite with a subtle scratch of a socially suave supernatural being can at least be considered original, if nothing else? No. Unfortunately, it cannot be classified as such³.

Zombie sentience and agency – traits which form a conceptual trend diametrically opposed to the one stemming from the Haitian tradition [Kee 2011: 9] – started to appear in American popular culture at least as early as in the 1920s. Writings featured in various pulp magazines introduced the idea of an independently functioning shambler to many a young reader, with stories by writers such as H. P. Lovecraft and Edgar Rice Burroughs (among others) steadily undermining the master-slave dynamic perpetuated by earlier fiction [Boon 2011: 54]. Horror-themed comic book anthologies

¹ This tendency is plainly noticeable in the classic narratives of Amicus Productions and Hammer Films.

² Stephenie Meyer's *Twilight* series (especially the fourth novel, *Breaking Dawn*) elevates this theme to truly ludicrous levels by having Bella Swan break not only the societal norms of mortal society, but also those governing the stability and growth of her own psyche.

³ As far as originality is concerned, *iZombie* cannot even lay claim to having pioneered an effective fusion of revenant and detective themes – *Dead Heat* and *Maniac Cop*, two horror-infused action films which both coincidentally came out in the year 1988, already hold the distinction of suitably fleshing out the good zombie cop/bad zombie cop dynamic.

from the early 1950s – the most prolific and prominent among them being *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror*, and *The Haunt of Fear* – were chiefly responsible for the then-dominant visualization of the archetype, temporarily solidifying the image of a half-rotted, flesh-hungry revenant whose physical repugnance was rivaled only by his imaginatively devious drive for revenge.

But at the current point in the archetype's evolution, less and outright non-malevolent envisionings of intelligent zombies are firmly entrenched in the Western mediascape. This is a result of a strong shift in the revenant's characterization that took place in the second half of the 20th century. The death-defying music band from Krishna Shah's *Hard Rock Zombies* (1985), the drug dealer from John Elias Michalakis' *I Was a Teenage Zombie* (1987), and the constantly bickering undead socialite duo from Robert Zemeckis' *Death Becomes Her* (1992) are merely a few of the depictions that helped the fictional undead entity to branch off from its pop-cultural image of a hunger-frenzied walking cadaver. Reimaginings of this sort assigned an entirely new role to the zombie – that of a stand-in for subcultures and social strata ostracized by mainstream society. And although the creature was still being presented in a negative light, the concept effectively managed to root itself within the West's ideascapes, which led to it becoming a manifold representation not of potential threats from without, but of the Western worldview's own plethora of issues and inadequacies⁴.

Endeavors to fully domesticate the fictional entity on a conceptual level continued alongside its more traditional representations as a rapacious killing machine, but while the latter were frequently retreading old ground and focusing their efforts on increasing the amount of blood and gore, the former investigated, among other issues, slave labour, class-based exploitation, personal and social identity, and sexual discrimination. This paved the way for envisionings like the shambling "suburban pet" from Andrew Currie's *Fido* (2006), the sexually frustrated and existentially confused zombie boyfriend

⁴ Considering the United States' rich military history, it should not come as a surprise that quite a few of those issues were war-related. And creators of zombie fiction certainly did not shy away from militaristic themes and narratives. Some of these productions, for instance Roland Emmerich's *Universal Soldier* (1992), offered insight into the potential future of military conflict and highlighted different forms of social persecution experienced by ex-soldiers. Other ones, like David Bradley's *They Saved Hitler's Brain* (1963) and Ken Wiederhorn's *Shock Waves* (1977), simply grafted caricatured Nazi ideology onto their revenants, which served to produce a curious mixture of physical and ethical grotesqueness.

from *Warm Bodies* (2011)⁵, and the female protagonist of *My Life as a White Trash Zombie* (2011), who had the dubious pleasure of experiencing undeath both physically and socially. These and similar characters were presented as mistreated and misunderstood rather than monstrous; they were designed to function as underdog protagonists⁶, which encouraged the audience to actively empathize with them. As evidenced by the TV adaptation of *iZombie*, such attempts to garner empathy for the shambling hero remain closely intertwined with the zombie archetype, and – assuming they are carried out with some amount of storytelling competence – they can even make the existential aspects of this undead condition semi-desirable⁷.

On a similar note, the undead social manipulator who attempts to infiltrate and take over mortal society has been an integral part of creative fiction for more than two hundred years [Hirschmann 2011: 8]. As for the act of scratching itself, it bears an uncanny resemblance to another classic horror staple – the bite. The show’s portrayal of Blaine, one of the main antagonists, helps to highlight this similarity. During the initial season, the villain sports a “disgusting fingernail” (“Patriot Brains”), which he mostly uses off-screen to swell the ranks of his undead minions. This “tool of the trade” immediately brings to mind a set of similar predatory props from the genre’s past – Count Orlok’s claws (*Nosferatu*). In Murnau’s film, the shadowy elongation of these invasive phallic objects functions as a sort of foreshadowing of the forthcoming act of involuntary penetration, with the repulsive protrusions simply serving as a temporary stand-in for the actual tools of dehumanization – the fangs.

At a later point in the story, the protagonist decides to try her own hand (or nail plate) at the turning process by transforming a group of terminally ill human volunteers into zombies. The entire scene plays out in a ritualistic manner, with a row of meek hopefuls nodding their heads thankfully and a tear-jerking music track playing in the background (“My Really Fair

⁵ The film adaptation of *Warm Bodies* stays true to the spirit and the intended message of the original, but the intricacies of the zombie protagonist’s journey towards true sentience appear to have been lost during the story’s transition between different media types.

⁶ According to the *Cambridge Dictionary*, the term *underdog* refers to ‘a person or group of people with less power, money, etc. than the rest of society’ (“Underdog”). *Merriam-Webster* offers two additional definitions of the word in question: ‘a loser or predicted loser in a struggle or contest’ and ‘a victim of injustice or persecution’ (“Underdog Definition & Meaning”).

⁷ The video game medium is also a fertile ground for atypical representations of the zombie – and its sentient variations in particular. Some of the notable mentions include the monster-hunting character of Hsien-Ko from *Darkstalkers: The Night Warriors*, *Lollipop Chainsaw*’s Mariska (a zombie hippie with a variety of psychedelic powers), and the entirety of the *Resident Evil* series. Additional examples could be listed, but this subject deserves a detailed examination. It will, therefore, undergo a full-fledged analysis at a later date.

Lady”). It almost seems as if its symbolic function was meant to be that of religious induction, but the crassness and idyllic naiveté that permeate the whole endeavor give it the aura of a televangelical scam. While the narrative makes Liv out to be a savior – and the turned certainly perceive her this way – one cannot help but to draw analogies between these zombie converts and the countless vampiric applicants who exposed their necks and joined blood cults in an attempt to stave off cancer or some other terminal affliction. This concept is actually expanded upon in season four, when Blaine’s father, Angus, experiences a brain-induced spiritual epiphany which causes him to start a new religion (“Blue Bloody”)⁸.

But let us draw a more exhaustive comparison between the acts of scratching and biting. Both of them disrupt the integrity of the victim’s skin, thereby violating the sanctity of their body. Blood is drawn – either because this step is required to spread the aggressor’s unusual condition or because it serves as a source of sustenance for the attacking party. The prey’s life force escapes its vessel and gets replaced by a predator-specific virus (or some other conceptual representation of the undead), which slowly contaminates the entirety of the human frame. And while these two perversions of physical contact have slightly different levels of intimacy – which, admittedly, might offer a certain degree of variety when analyzing transgressiveness of both acts – their end goal is usually the same – the conversion of another to one’s own existential framework and ideological mindset. With the above observations in mind, it can be concluded that, while not appearing as such at first glance, *iZombie*’s portrayals of undead reproduction are largely derivative, with the series simply appropriating and lightly recoloring the symbolism and narrative mechanics formulated and perfected by another prominent type of revenant.

The series also introduces a “new” array of powers for its chosen archetype, but these gifts come with their own set of issues, of which unoriginality is both the most obvious and least worthy of critical examination. But the glaring inconsistencies that plague the portrayal of these superhuman gifts should be analyzed, as they do a great disservice to the show’s premise and indented message. The curious state achieved by undead characters when they surrender to their primal instincts – which the protagonist and her sidekick describe

⁸ Unfortunately – but not unexpectedly, as this happens to be the case with most depictions of traditional values in *iZombie* – the series instantly brands the movement as villainous and morally abhorrent, leaving virtually no room for any sort of ambiguity or complexity. Angus’ demented brain cult is doomed from the start, as its very inception is rooted in the act of frenzied, hunger-fueled murder.

as entering “full-on zombie mode” (“Brother, Can You Spare a Brain?”) – is a fine example of this detrimental trend.

The specifics of these undead tantrums are improperly defined not only by the lead, but also by the series itself. *iZombie*’s creators are unable to specify the extent of cognitive abilities, manual control, and spatial awareness that a zombie has while enraged. Some combat scenarios limit these outbursts to grunts, roars, and wild swipes with blunt instruments (“The Exterminator”), while other instances reveal that it is possible for a raging undead to deliver snarky comments (“Night and the Zombie City”), use advanced combat tactics, and wield ranged weaponry (“The Scratchmaker”). It should be noted that these fluctuations in depiction in no way represent the characters’ attempts to master and come to terms with their new condition. These are not instances of the conscious mind trying to filter out the socially unacceptable whispers of the *shadow* [Jung, *Mysterium Coniunctionis*: 365]. Nor can they be plausibly interpreted as the Freudian *ego* trying to weather an onslaught of random urges emerging from deep within the *id* [*The Ego and the Id*: 83]. Character development is not an idea that the show frequently entertains. Instead of being blindly glorified as examples of the characters’ psychological growth, these irregularities in depiction should be recognized for what they are – a series of grossly miscalculated creative decisions whose end result is the destruction of the setting’s (inherently shaky) coherence for the sake of narrative convenience.

The zombies’ durability and regenerative abilities are handled with an equal amount of awkwardness. The show’s version of the archetype can survive multiple knife and bullet wounds to the chest and heal all of them in a couple of days without relying on professional medical assistance (“Spanking the Zombie”). Injuries that would instantly down a human being are minor nuisances for the undead, who can still operate at near-peak efficiency despite being riddled with deep gashes and punctures (“Eat a Knieval”). But the availability and effectiveness of these regenerative gifts is subject to the narrative’s whims, just like the aforementioned state of rage.

To be clear, in no way is this a case of the viewer being intentionally kept oblivious about the full extent of the revamped archetype’s abilities. As the following examples will make clear, the workings of *iZombie*’s fictional universe simply lack narrative permanence. They morph and realign in accordance with the story’s needs, paying little to no attention to the elements of the setting that have been laid out previously. One of the main characters, a revenant initially depicted as being able to shrug off bullet fire,

succumbs to a few handgun shots when the writers find their story to be insufficiently suspenseful (“All’s Well That Ends Well”). A different undead character, resilient enough to effortlessly withstand another zombie’s enraged attempts to cave in his skull (initially with fists and then with a blunt metal object) (“Night and the Zombie City”), is instantly struck unconscious by a hit on the head with an improvised wooden weapon (All’s Well That Ends Well). This attack is ineffectively delivered by an ordinary human being possessing no combat prowess.⁹ One could be forgiven for assuming that this an attempt a levity on the part of the writers – a slapstick routine meant to put a smile on the viewer’s face. However, the illustrated events have an entirely serious tone – as a matter of fact, they form a crucial part of the last season’s finale. The series offers many other examples, but the spacial constraints of this paper make it impossible to list and examine all of them. Still, of what import are these inconsistencies, and why should they be considered harmful? The answer is linked directly to audience’s *suspension of disbelief*¹⁰ – the compounding instances of unjustified alterations to the archetype’s attributes steadily diminish the reliability and plausibility of these aspects. This, in turn, calls into question the cohesiveness of the archetype itself, reducing (if not outright nullifying) the effectiveness and meaningfulness of the sociocultural commentary that the developers attempt to deliver. As a result of the haphazard and self-contradicting nature of the reenvisioning process, the reenvisioned vehicle of expression – the zombie – fails to carry out its intended function.

The next issue that needs to be addressed is squandered conceptual potential. As previously mentioned, the show’s zombified characters consume brain tissue. In addition to preventing irreversible mental degradation, the eating of brains also bestows zombies with limited postcognitive abilities in the form of visions. Such insights are gained involuntarily and limited to the informational content of the digested grey matter. In order for a revenant to experience a visionary trance, a suitable trigger needs to be provided (“Brother, Can You Spare a Brain?”). These catalysts range from truly unnerving sights to glimpses of seemingly inconsequential acts or items. The immense possibilities offered by this ability are utterly

⁹ Blaine even flinches away from the attack mid-swing. An action which, if interpreted as an intentionally included element of the scene, would lessen the force of the received blow. But this unsuccessful attempt at evasion might just be an instance of unforeseen skittishness on the part of the actor.

¹⁰ The term *suspension of disbelief* can be defined as ‘the avoidance of critical thinking or logic in examining something unreal or impossible in reality, such as a work of speculative fiction, in order to believe it for the sake of enjoyment’ (“Suspension of disbelief”).

underutilized by the series. World building, character development, the personal relationships between the protagonist and her many sidekicks – each and every one of these storytelling aspects could be greatly enriched by a better planned (and more complex) implementation of the zombie visions. Unfortunately, the show limits this concept to the function of a crude plot device employed whenever the characters are at a loss about how to proceed with their criminal investigation. This creative mishandling becomes even more baffling when one realizes that the power in question is yet another trait that has been very subtly “borrowed” from the vampiric archetype, which employed psychometry and blood visions to great narrative effect, elevating them to the rank of full-fledged storytelling techniques¹¹.

But zombie dietary habits also have another side effect – one which holds even more potential for narrative complexity than involuntary postcognition. When a brain is consumed, some of the mental characteristics of its previous owner get imprinted onto the undead person who ate it (“Liv and Let Clive”). Previously unknown – or unexplored – passions, prejudices, fears, and interests are grafted onto the mental framework of the eater. Abilities and skills, which can range from dance proficiency to high level martial arts depending on the informational contents of the digested grey matter, are passed on as well (“dot zom”). Even at first glance, it is quite clear that this process allows for the creation of original and intricate storylines. It makes it possible for the protagonist to perceive the world around her through the mind of another, partaking in their joys and sorrows. The heroine’s gifts permit her to walk all walks of life, to experience firsthand the intricacies of various subcultures and the injustices suffered by different racial and sexual minorities. Indeed, from a scholarly standpoint it would be quite interesting to explore the potential interrelations that could be formed between Olivia’s set of powers and C. G. Jung’s concept of the *collective unconscious* [*Archetypes of the Collective Unconscious*: 42].

Unfortunately, this incredibly rich fount of sociocultural commentary remains untapped by the show’s writers. What is even worse, they actually

¹¹ Anne Rice’s *The Vampire Lestat* is a great example of this. The author uses the chaotic and unstable nature of her protagonist’s psychometric abilities to flesh out the setting’s supernatural mythology and offer the reader deeper insight into the vampiric condition. Lestat’s barely controllable talents also facilitate the formation of preternatural empathic bonds between himself and the other characters, allowing the lead to share in their struggles and victories. But the presence of a fictional vampiric entity is by no means required for the effective implementation of these techniques. Even Roberson’s graphic novel proves highly competent in their use, efficiently adapting them to the thematic makeup of its zombie protagonist.

go the opposite route. Instead of delivering intricate social commentary, they have the lead character – and to a certain extent the viewing audience – engage in a practice that oscillates between sociocultural sampling and voyeurism. Neither the multifaceted dynamics that govern the strata of Western society nor the strata themselves get examined because the series is too preoccupied with morphing all of these elements and variables into simplistic stereotypes whose only purpose is to offer the viewer brief, easily forgettable instances of entertainment. If some movies can be classified as *fast-food cinema* [Fear 2022], then the *iZombie* TV series deserves to be called fast-food television.

But this mentality can also be seen as the show's solitary saving grace. By completely seriously and uncritically propagating these bite-sized, stereotypical envisionings, *iZombie* involuntarily offers its more investigatively inclined viewers insight into the contemporary Western mindset, whose cornerstones are centered chiefly around insatiable consumerism and one-dimensional caricatures of libertarian values. As if to prove this, in its later seasons the series goes as far as to promote a standpoint that completely disregards the conceptual interconnections between brains and human beings. Brain tissue becomes nothing more than a product. It gives a zombie temporary access to useful skillsets and allows him or her to briefly and noncommittally become someone else – to sample all of the benefits of a given worldview or lifestyle without having to suffer any of the drawbacks¹². And while this act might initially seem intriguing from a Transhumanistic point of view, it cannot be denied that the characters who engage in it both debase and depreciate the sociocultural value systems they seek to emulate. We can hear the protagonist and her undead peers make statements like “I’m on teenage girl brain,” “Number six, capoeira brain” and “I need [to get] off this brain”. By turning the memories, passions, and beliefs of the deceased into commodities and tools, *iZombie* effectively objectifies these individuals and all they held dear when they were alive. Which is highly ironic, seeing as the show's creators seem to be contractually obliged to promote CW's own brands of inclusivity and progressiveness.

¹² Again, neither this concept nor the series' approach to it can be considered new. Other works have explored it far more satisfactorily and in greater detail. Vampiric fiction experimented with it quite frequently in the 80s and 90s, employing experience and talent sharing via blood consumption, but it was the science-fiction genre that based entire novels around it by relying on fictional devices such as skill chips and memory implants. Philip K. Dick's short story “We Can Remember It for You Wholesale” and *Total Recall*, its 1990 film adaptation, still remain some of the most prominent pop cultural depictions of this type of tale.

CONCLUSIONS: THE DEAD EATING THE DEAD

The archetypal permutations and interconnections examined above allow one to reach a fuller understanding of *iZombie*'s creative goals and conceptual landscape. Although the show itself is fairly entertaining and has a thought-provoking premise, the developers' approach to the shambler archetype is, despite the initial impressions, far from innovative and owns much to its vampiric predecessor. One could say that *iZombie* zombifies the vampire and the other revenants that came before it in order to render its own message more appealing to the viewing public. However, these efforts are sabotaged by the series' utterly ineffective implementation of the conceptual aspects that it borrowed from its precursors. *iZombie* fumbles with these archetypal traits, confusing abundance with complexity and mistaking the act of depicting something with relating to it. This, in turn, gives rise to essentially reductionistic social commentary that sterilizes the problematic issues and dehumanizes the parties concerned.

BIBLIOGRAPHY

- Boon K., *The Zombie as Other: Mortality and the Monstrous in the Post-Nuclear Age*, [in:] *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, eds. D. Christie, S. J. Lauro, New York, pp. 50-60.
- Dick P. K., 1966, *We Can Remember It for You Wholesale*, [in:] *We Can Remember It for You Wholesale and Other Classic Stories*, New York, pp. 35-54.
- Freud, S., 1926, *The Ego and the Id*, London.
- Hirschmann, K., 2011, *Vampires in Literature*, San Diego.
- Jung, C. G., 1968, *The Archetypes and The Collective Unconscious*, New York.
- Jung, C. G., 1970, *Mysterium Coniunctionis*, New York.
- Kee, C., 2011, 'They are not men... they are dead bodies!': *From Cannibal to Zombie and Back Again*, [in:] *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, eds. D. Christie, S. J. Lauro, New York, pp. 9-23.
- Marion, I., 2011, *Warm Bodies*, London.
- Meyer, S., *Breaking Dawn*, New York.
- Rice, A., 1985, *Vampire Lestat*, New York.
- Rowland, D., 2011, *My Life as a White Trash Zombie*, New York.

Online sources:

Fear, D., 2022, *The Michael Bay 'Ambulance' Movie Review Drinking Game*, <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/ambulance-movie-review-drinking-game-1332529/> [access: 25.09.2022].

“Suspension of disbelief,” 2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief#:~:text=Suspension%20of%20disbelief%2C%20sometimes%20called,for%20the%20sake%20of%20enjoyment. [access: 21.09.2022].

“Underdog,” 2022, *Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/underdog> [access: 23.09.2022].

“Underdog Definition & Meaning,” 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/underdog> [access: 23.09.2022]

Research material:

“All’s Well That Ends Well”, 2019, *iZombie*, series 5, episode 13. The CW, 1 August.

“Blaine’s World”, 2015, *iZombie*, series 1, episode 13. The CW, 9 June.

“Blue Bloody,” 2018, *iZombie*, series 4, episode 2. The CW, 5 March.

“Brother, Can You Spare a Brain?”, 2015, *iZombie*, series 1, episode 2. The CW, 24 March.

Darkstalkers: The Night Warriors, 1994, CPS II [game], Osaka.

Dead Heat, 1988, directed by Mark Goldblatt [DVD], Atlanta.

Death Becomes Her, 1992, directed by Robert Zemeckis [Blu-ray], Universal City.

“dot zom”, 2019, *iZombie*, series 5, episode 4. The CW, 23 May.

“Eat a Knievel”, 2017, *iZombie*, series 3, episode 8. The CW, 23 May.

“The Exterminator”, 2015, *iZombie*, series 1, episode 3. The CW, 31 March.

Fido, 2006, directed by Andrew Currie [DVD], Montreal.

“The Fresh Princess”, 2019, *iZombie*, series 5, episode 9. The CW, 27 June.

Hard Rock Zombies, 1985, directed by Krishna Shah [DVD], Los Angeles.

I Was a Teenage Zombie, 1987, directed by John Elias Michalakis [VHS], Los Angeles.

“Liv and Let Clive”, 2015, *iZombie*, series 1, episode 4. The CW, 7 April.

Lollipop Chainsaw, 2012, PlayStation 3 [game], Burbank.

“Looking for Mr. Goodbrain, Part 2”, 2017, *iZombie*, series 3, episode 13. The CW, 27 June.

Maniac Cop, 1988, directed by William Lustig [DVD], Paris.

“My Really Fair Lady”, 2018, *iZombie*, series 4, episode 6. The CW, 19 April.

“Night and the Zombie City”, 2019, *iZombie*, series 5, episode 10. The CW, 11 July.

- Nosferatu*, 1922, directed by Friedrich Wilhelm Murnau [film], New York.
- “Patriot Brains”, 2015, *iZombie*, series 1, episode 9. The CW, 12 May.
- Roberson C., Allred M. D., 2010-2012, *iZombie*, New York.
- “The Scratchmaker”, 2019, *iZombie*, series 5, episode 6. The CW, 6 June.
- Shock Waves*, 1977, directed by Ken Wiederhorn [Blu-ray], New York.
- “Spanking the Zombie”, 2017, *iZombie*, series 3, episode 5. The CW, 2 May.
- They Saved Hitler’s Brain*, 1968, directed by Steve Bennett [DVD], Beverly Hills.
- Total Recall*, 1990, directed by Paul Verhoeven [film]. Culver City.
- Universal Soldier*, 1992, directed by Roland Emmerich [film], Culver City.
- Warm Bodies*, 2013, directed by Jonathan Levine [Blu-ray], Santa Monica.

(Nie)umarłe stereotypy. Analiza (de)ewolucji archetypów istot nadnaturalnych w serialu telewizyjnym *iZombie*

Streszczenie: Serial *iZombie*, będący wykreowaną przez stację CW adaptacją powieści graficznej Chrisa Robersona o tym samym tytule, przykuł uwagę widzów, krytyków oraz kulturoznawców na całym świecie. Jednak rzekoma oryginalność i kreatywność tej produkcji nie są jedynie zasługą kompleksowości relacji bohaterów czy użytych technik narracyjnych – rolę kluczową pełni w tym wypadku koncepcja zawarta w tytule, dlatego też przedmiotem artykułu będzie krytyczna analiza w/w serialu poprzez spektrum socjo-kulturowej ewolucji archetypu zombie. Celem procesu analitycznego jest ukazanie, w jaki sposób omawiana ekranizacja, czerpiąc z historii literatury oraz filmu grozy, wychodzi – lub jedynie zdaje się wychodzić – poza typowe zobrazowania nieumarłych obecne w kulturze popularnej. Analiza obejmuje zarówno samą koncepcyjną metamorfozę postaci zombie, jak i interkoneksje ustanowione przez autorów adaptacji pomiędzy archetypem oraz zachodnią rzeczywistością społeczną.

Słowa kluczowe: popkultura, archetyp zombie, cień, nieświadomość zbiorowa

Malwina Wojtala

Instytut Myśli Polskiej im. Wojciecha Korfanego w Katowicach

ORCID: 0000-0002-0053-4104

email: m.wojtala@instytutkorfanego.pl; malwina.wojtala@gmail.com

Gry komputerowe inspirowane zaświatami wikingów

Streszczenie: Zaświaty od zawsze inspirowały ludzi szukających pocieszenia na myśl o śmierci. Różne nacje tworzył rozbudowany system mitów mający odpowiadać na egzystencjalne pytania, w tym na fundamentalne pytanie: jak wygląda życie po życiu? Pomimo upływu wieków ludzi wciąż dręczy to samo pytanie, dlatego tematyka zaświatów pojawia się również w grach komputerowych, które nierzadko tworzą własne światy w oparciu o historię i mitologię. W swoim artykule pragnę przybliżyć postrzeganie zaświatów w nordyckiej mitologii, a także przedstawić gry komputerowe, które czerpią z nich inspiracje – takie jak *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Niffelheim*, *Valhalla Hills*, *Viking: Battle for Asgard* czy *Eitr*.

Słowa kluczowe: Wikingowie, zaświaty, mitologia nordycka, *Hel*, *Helheim*, *Midgard*, *Ragnarök*, *Walhalla*, *Yggdrasil*, *Walkiria*, grywalizacja, gry komputerowe, games studies

WSTĘP

Zaświaty stanowią niezbędny element każdego systemu religijnego¹, gdyż pozwalają niejako „oswoić” zjawisko śmierci i przemijania, ale również

¹ Dobrym przykładem jest tutaj rodzima religia Japonii – *Shintoizm*, czyli dosłownie „Droga bogów”. Jest to mozaika wielu dawnych wierzeń, stąd brak ogólnie przyjętego kanonu czy też świętej księgi. *Shintoizm* koncentruje się głównie na życiu doczesnym, dlatego 90% Japończyków wyznaje jednocześnie *Shintoizm* i *Buddyzm*, czerpiąc z tego drugiego przede wszystkim koncepcje śmierci oraz tego, co się dzieje po niej [za: Derenicz 1977: 233; por. Patryas, Miłosz, Kłorek 2008: 122].

kształtują postawy żyjących, którzy muszą spełniać określone normy społeczne, aby zasłużyć na godne życie po życiu. Zaświaty również dają nadzieję, iż ludzkie istnienie będzie kontynuowane, choć w innej formie lub w innym świecie. Jak wspomina Leszek Kołakowski:

śmierć [...] jest wydarzeniem nie tylko naturalnym, ale także społecznym, religijnym, kosmicznym; [...] chociaż nie jest wydarzeniem rzadkim albo niezwykłym, zawsze narusza spójność zbiorowości, rodzi niepokój i zatrwożenie, wytrąca z rutyny. Rytuał [np. pogrzeb] ma przywracać normalność, utwierdzić od nowa skałeczoną wspólnotę [Kołakowski 2008: 268-269].

Śmierć, jak podkreśla Kołakowski, stała się nieodłączną częścią życia człowieka właściwie od zarania dziejów. Nawet wśród najstarszych uchwytnych archeologicznie kultur można zauważyć rozbudowane rytuały pogrzebowe. W ten sposób, na długo przed wynalezieniem pisma, ludzie radzili sobie ze śmiercią, tłumaczyli jej przyczyny oraz to, co czekało człowieka po śmierci.

Według skandynawskich wierzeń świat składał się z dziewięciu krain stworzonych przez siły przyrody, bogów oraz pradawne istoty. Trzy z tych krain odgrywały szczególną rolę w mitologii ludów północy – *Asgard*, *Midgard* oraz *Helheim* [Woolf 2007: 462] – znany również jako *Hel*.

Midgard

Midgard był światem zamieszkałym przez ludzi, olbrzymy oraz wszelkiej maści duchy ziemi takie jak trolle, karły czy elfy. Przy czym warto zwrócić uwagę, że olbrzymy zamieszkiwały także skuty lodem *Jötunheim*, natomiast elfy znaleźć można było w *Álfheimie* oraz *Svartalfheimie*. *Midgard*, którego nazwa oznacza dosłownie „zamknięty wewnątrz”, był światem, w którym krzyżowały się losy wielu istot, zamieszkujących nordycką mitologię.

Asgard

Asgard można dosłownie tłumaczyć jako dom bogów. To właśnie tutaj znajdował się pałac poległych – *Walhalla* – do którego zabierano duszę wojowników, którzy polegli w boju. Do samego *Asgardu* prowadził most o nazwie *Bifrost*, który według legend miał formę płonącego łuku otoczonego tęczą. Wejścia na *Bifrost* pilnował boski strażnik, wszechwidzący *Hajmdal*. *Asgard* można porównać do chrześcijańskiego raju, gdyż to właśnie tutaj chciał trafić

każdy wojownik. Jednak nie był to spokojny raj. *Asgard* zamieszkiwali *Azowie* i *Wanowie*, czyli dwa zwalczające się rody bogów. *Azowie* reprezentowali siłę oraz męstwo przynależne wojownikom, natomiast *Wanowie* byli bogami związanymi z rolnictwem i płodnością [Woolf 2007: 464].

Na czele Azów stał *Odyn*, pan *Walhalli*. Był on bogiem wojowników i wojny, a także szaleństwa, które zsyłał na *berserkerów*² – najbardziej nieustępliwych spośród nordyckich wojowników. *Odyn* patronował również szamanom jako bóstwo mądrości, magii, poezji i władzy. Władca skandynawskich zaświatów często przedstawiany jest na grzbiecie *Sleipnira*, czyli ośmionogiego wierzchowca oraz dwójki kruków, które przemierzały świat śmiertelników, a następnie opowiadały swojemu Panu o tym, co widziały. Ptaki te nosiły imiona *Huginn* (myśl) oraz *Muninn* (pamięć) [Woolf 2007: 467].

U boku *Odyna* stał jeden z najpopularniejszych nordyckich bogów, czyli *Thor* – syn *Odyna*, bóg piorunów, burzy oraz sił witalnych [Sowińska 2016: 107-108]. *Thor* patronował także instytucji małżeństwa i ognisku domowemu [Eliade 1994: 111], lecz jego postać najczęściej stanowiła archetyp nordyckiego wojownika, gdyż *Thor* był najsilniejszym z bogów, którego należało naśladować. *Thor* bronił również porządku przed siłami chaosu jako obrońca *Asgardu*. Porywczy, ale mniej tajemniczy, od *Odyna*, był postrzegany jako bóstwo najbardziej ludzkie oraz chętne do pomocy. Symbolem *Thora* był *Mjollnir*, czyli magiczny młot, który kruszył wszystko, w co trafił, a także zawsze wracał do swojego właściciela. *Mjollnir* stanowił częsty widok na szyjach Skandynawów, którzy nosili jego miniatury jako amulet szczęścia [Woolf 2007: 467-468].

Śród *Wanów* warto wyróżnić *Freję* oraz jej brata *Frejra*. *Freja* była uznawana za najpiękniejszą ze wszystkich bogiń, a jej obecność w *Asgardzie* gwarantowała szczęśliwe życie pozostałym niebianom. Sama *Freja* była boginią miłości, płodności, wegetacji i magii, ale nie można przy tym zapominać, że jej sferą oddziaływania była również wojna. Połowa poległych wojowników nie trafiała do *Walhalli*, ale pod władzę *Freji* na pola *Folkvangr* [Woolf 2007: 464-465]. *Frejr* również był związany z płodnością jako bóstwo falliczne, a ponadto patronował urodzajowi, roślinności, czasom pokoju, radości oraz bogactwa [Turowska-Rawicz, Sypek 2007: 58-59].

2 Określeniem *berserker* wikińskie sagi posługiwały się w stosunku do wojowników, którzy walczyli ubrani w skóry niedźwiedzi lub przemierzali pole bitwy zupełnie nadzy, wiedząc, że furia oraz posiadane umiejętności wystarczą do pokonania wroga. Więcej o *berserkerach* w: [Wojtala 2017].

Helheim

Celem każdego skandynawskiego wojownika była śmierć w boju, co dawało mu szansę na wstąpienie do *Walhalli* lub na pola *Folkvangr*. Jeżeli jednak mężczyzna skonał we własnym łóżu, czekała go tak zwana „słomiana śmierć”, czyli spędzenie życia po życiu w podziemnej krainie *Hel*.

Władą ją złowieszca bogini o tym samym imieniu, mająca w połowie żywe ciało, w połowie rozkładające się zwłoki. Z *Hel* zmarli mogli przejść do zimnego *Niflheimu* lub zostać wygnani do *Nastrondu* – mieelizny, po której wędrowali w lodowatych strumieniach trucizny, zanim zostali wrzuceni do kotła *Hvergelmira*, aby zamienić się w strawę potwora *Nidhogga* [Woolf 2007: 495].

Helheim oraz możliwość trafienia do *Niflheimu* lub *Nastrondu* można przyrównać do chrześcijańskiego piekła. Zwłaszcza że wielu badaczy uważa, że podziemna kraina *Hel* przybrała swoją mroczną postać dopiero pod wpływem chrześcijaństwa. Wcześniej była to kraina zmarłych dla osób umierających w innych sposób niż na polu bitwy, czym przypominała grecki podział zaświatów na Hades – przeznaczony dla większości zmarłych – Pola Elizejskie – gdzie na wybranych oczekiwała wieczna szczęśliwość – oraz Tartar – miejsce kaźni dla tych, którzy sprzeciwili się bogom.

Sama *Hel* posiadała twarz i ciało żywej kobiety, która od pasa w dół ulegała rozkładowi. Przedstawiono ją również jako kobietę, której jedna połowa należy do żywego człowieka, natomiast druga do umarłego, co symbolizuje kolor zgniłej zieleni. Siedzibą *Hel* był *Niflheimu*. To właśnie tam znajdował się tron bogini nazywany „Łóżem chorych”, pośrodku sali znajdował się stół o nazwie „Głód”, na którym spoczywał nóż „Łaknienie”, natomiast wokół stołu kręcili się służący o wdzięcznych imionach „Leniuch” i „Spóźnialska” [Turowska-Rawicz, Sypek 2007: 67-68].

Yggdrasil

Wszystkie dziewięć nordyckich światów osadzone było *Yggdrasilu*, czyli gigantycznym drzewie określanym jako Drzewo Straszne, czyli samego *Odyna*. W dosłownym tłumaczeniu *Yggdrasil* oznaczał wierzchowca *Odyna*, którego jednym z imion był *Yggr*, czyli straszliwy, stąd druga możliwość tłumaczenia nazwy samego drzewa. Często *Yggdrasil* przedstawiany jest jako wielki jesion pełniący funkcję osi dla nordyckiego kosmosu.

Drzewo rośnie w centrum *Asgardu*, zaś bogowie odbywali przy nim regularne zgromadzenia. Powiadano, że jesion ma trzy główne korzenie. Jeden sięgał w dół do *Niflheimu* i *Hvergelmiru*, kipiącego kotła, z którego powstało życie. Drugi korzeń rósł w *Midgradzie*, gdzie czerpał soki ze studni wiedzy pilnowanej przez mądrego olbrzyma *Mimira*. Trzeci zaś znajdował się w *Asgardzie*. Ponieważ *Yggdrasil* był żywym drzewem, zawsze istniało niebezpieczeństwo, że ulegnie zepsuciu. Liśćmi jesionu żywiły się cztery jelenie, zaś wąż *Nidhogg* niestrudzenie opłatał jego najniższy korzeń. Stale zagrożony, a jednocześnie ustawicznie się odnawiający, był *Yggdrasil* symbolem życia [Woolf 2007: 465].

Ragnarök

Ragnarök – „Los bogów” – w mitologii skandynawskiej przedstawiany był jako starcie pomiędzy bogami oraz olbrzymami, z udziałem wszystkich poległych ludzkich wojowników, którzy w zaświatach gotowali się do ostatecznej bitwy. W wyniku tego starcia zniszczeniu ma ulec *Asgard* oraz wszystkie światy, w tym zamieszkiwany przez ludzi *Midgard*. Wielkie morze zaleje ziemię i z morskiej toni wyłoni się zupełnie nowy świat. Zapoczątkowana zostanie era wiecznej szczęśliwości bez wojen oraz przemocy. Tak właśnie był opisywany *Ragnarök* w poemacie *Völuspá*, napisanym między X a XI wiekiem [Woolf 2007: 472].

Ragnarök miała poprzedzić śmierć *Baldura*, syna *Odyna*, boga dobra, piękna i mądrości [Turowska-Rawicz, Sypek 2007: 56-57]; narodziny trójki dzieci *Lokiego* – boga oszustwa – oraz *Fimbulvinter*, czyli wyjątkowo surowa zima, mająca trwać trzy lata bez przerwy. W jej wyniku świat ludzi pogrąży się w wojnie oraz przemocy. W okresie *Fimbulvinter* słońce miało przybrać też czarny kolor, dlatego naukowcy podejrzewają, że inspiracją dla tej legendy miał być rok 536 n.e. W tym okresie słońce nad Skandynawią zostało przysłonięte przez wulkaniczny pył w wyniku erupcji, a klimat uległ gwałtownemu ochłodzeniu, co doprowadziło do klęski głodu [Heather 2017: 40]. Relacja Kasjodora z tego okresu żywo przypomina nordycką legendę o nadchodzącym końcu świata, co potwierdza, że *Fimbulvinter* nie był jedynie wytworem wyobraźni.

O ZWYCZAJACH POGRZEBOWYCH SŁÓW KILKA

Śmierć na polu walki dawała wojownikami gwarancję udania się do *Walhalli* lub na pola *Folkvangr*, natomiast śmierć we własnym łóżku lub z przyczyn naturalnych – jak zostało wspomniane powyżej – oznaczało spędzenie wieczności w *Helheimie*. Mimo tego wierzone, że zmarły może roztaczać dobry lub zły wpływ na okolicę, w której został pochowany. Z tego też powodu ukochanych zmarłych chowano blisko domu, aby czuwali nad bliskimi, natomiast przestępców grzebano jak najdalej od osiedli.

Wikingów grzebano w słynnych łodziach, na pewnych obszarach istniała jednak inna tradycja, pochodząca z epoki brązu, zgodnie z którą zmarłych umieszczano w zwyczajnych grobach oznaczanych kamieniami ustawianymi w kształt łodzi. Najlepiej znane przykłady takich grobów pochodzą z *Lindholm Hoje* w pobliżu Ålborga (na północy Półwyspu Jutlandzkiego), gdzie w latach pięćdziesiątych XX w. odkryto cmentarzysko z epoki wikingów, zasypane przez piasek ok. 1000 r. Nie wszystkie z ok. 700 grobów naśladują kontury łodzi (oprócz nich pojawiają się kwadraty, okręgi i prostokąty), jednak od ok. 800 kształt ten stawał się coraz bardziej powszechny. Większość zwłok poddano kremacji, dlatego można domniemywać, iż nie wierzone w to, że zmarłych czeka pośmiertna podróż [Woolf 2007: 495].

GRY KOMPUTEROWE INSPIROWANE ZAŚWIATAMI WIKINGÓW

Gry komputerowe w ciągu ostatnich lat ewoluowały od „zwykłej rozrywki”³ do tekstów kultury, tym samym zwracając na siebie uwagę badaczy z wielu zróżnicowanych dziedzin. Potencjał edukacyjny i integracyjny, ze szczególnym podkreśleniem budowania narracji, stały się przedmiotem szczegółowych badań, czego efektem jest powstanie takich pojęć jak grywalizacja⁴ czy immersja⁵. Stworzenie gry prezentującej swój własny model świata jest dużym wyzwaniem dla twórców.

³ W rozumieniu potocznym, gdyż warto podkreślić, że wiedza potoczna, razem z wrażliwością artystyczną i refleksją filozoficzną są uznawane za trzy postacie przed-socjologicznej wiedzy o społeczeństwie, a także za wciąż ważny element społeczny kształtujący takie elementy jak tożsamość jednostki, myślenie społeczne, itp.

⁴ Jedną z popularniejszych definicji grywalizacji koncentruje się na używaniu mechanizmów wykorzystywanych w grach komputerowych do modyfikowania zachowania ludzi w życiu codziennym. Więcej o grywalizacji w: [Tkaczyk 2012].

⁵ Immersja w grach komputerowych jest związana z doświadczaniem samej gry poza sferą doznań fizjologicznych, możliwością „zanurzenia się” w niej i prezentowanych treściach. Więcej o immersji w: [Prajzner 2009].

Taka iluzja spójnego świata powoduje, że wchodzący do gry gracz czuje się jak Alicja w Krainie Czarów – czyli ma poczucie, że ten świat istnieje od dawna, a on właśnie kupił do niego jedynie przepustkę. To trudne wyzwanie dla twórców aby stworzyć strukturę świata od podstaw z architekturą, religią, hierarchią społeczną, obyczajami, własną mitologią, problemami etc, zwłaszcza, że w grze »mamy do czynienia [...] z pewną symboliczną wizją rzeczywistości, jej metaforą. Podstawowym warunkiem dobrej gry nie jest zatem dokładność w przedstawianiu wyimaginowanego świata, lecz jego czytelność«. Nie da się jednak stworzyć iluzji żyjącego świata bez uwzględnienie śmierci [Wojtała 2019: 38].

Część gier idzie nawet krok dalej i w swojej fabule uwzględnia nie tylko samą śmierć, ale także wątek zaświatów.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Jak już zostało wspomniane powyżej, śmierć na polu walki dla wikinga była powodem do dumy, gdyż otwierała mu drogę go *Walhalli* bądź na pola *Folkvangr*. Do *Walhalli* zmarłego zabierała *Walkiria*, wysłanniczka samego Odyna, która witała go kielichem miodu [Woolf 2007: 473], a następnie zabierała w drogę do zaświatów.

Sala *Walhalli* odznaczała się niezwykłą wspaniałością – miało do niej prowadzić 540 drzwi, każde o szerokości umożliwiającej przejście 800 idących ławą wojowników. Jej ściany lśniły od wiszących oszczepów, zaś dachy zdobiły cenne tarcze błyszczące w złocistych promieniach. Wybrani wojownicy ucztowali w *Walhalli*, radując się nieograniczoną ilością miodu i dziczyzny z odyńca *Saehrimnira*, który odnawiał się co noc. [...] ćwiczili się w wojennym rzemiośle, spędzając całe dni na walce między sobą. Każdego wieczora wszystkie rany się goiły, dzięki czemu mężczyźni wikingowie mogli ucztować do późnej nocy, słuchając muzyki i opowieści poetów wspominających dzielne czyny dokonane dawno temu [Woolf 2007: 494].

Według Jensa Petera Schjøtda do *Walhalli* trafiali nie tylko polegli w bitwie, ale również wojownicy naznaczeni włócznią, czyli tacy, którzy przeszli rytuał inicjacji i narodzili się na nowo jako wojownicy.

Model świata gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* już na pierwszy rzut oka wzorowany jest na kulturze nordyckiej, o czym świadczą imiona, język, oręż, struktura społeczna, tytuły władców, a także występujące w wirtualnym świecie organizacje np. Towarzysze, czyli tutejsza gildia zrzeszająca wojowników.

Ich kwatery jest sala biesiadna *Jorrvasker* w *Białej Grani* [Skyrim.pl, Clockowrk City...]. Pod względem architektonicznym jest to budynek przypominający odwrócony do góry dnem statek, czyli typowy motyw skandynawski. Nic więc dziwnego, że stworzone w grze zaświaty – *Sovngard* – również nawiązują swoją konstrukcją do *Walhalli*. „Jest to miejsce życia wiecznego odważnych *norskich* wojowników. [...] W tym miejscu duchy *Nordów* zabawiają się i piją przez całe swoje wieczne życie” [The Elder Scrolls Wiki...].

W toku głównej fabuły gracz odnajduje drogę do *Sovngardu* w celu uzyskania pomocy duchów *norskich* bohaterów. Wejścia na most pilnuje strażnik, któremu należy udowodnić swoją wartość i dopiero uzyskawszy jego aprobatę można przekroczyć most zbudowany z szkieletu smoka. *Bifrost* w tym wypadku nie jest personifikacją tęczy z fabularnego powodu – duchy *norskich* bohaterów o których pomoc prosi gracz, są słynnymi zabójcami smoków. Również główna fabuła oparta jest o konfrontację ze smokiem *Alduinem*, który mocno przypomina skandynawskiego *Nidhogga*, wbijającego kły w korzenie *Yggdrasila*.

Uzyskując pomoc z zaświatów bohaterów gracz ma szansę pokonać wielkie zło, które zagrażało również *Sovngardowi*. O ile w grze udaje się powstrzymać zagładę, przeznaczenie *Walhalli* nie było tak optymistyczne – raj dla wojowników trwał aż do nadejścia *Ragnaröku*, kiedy to „bogowie wraz z ludzkimi bohaterami wszystkich wieków zgromadzą się w *Walhalli*, chwytając za broń i stając do walki z nieprzyjacielem” [Woolf 2007: 473]. W tej ostatniej bitwie zginąć mieli prawie wszyscy bogowie, ludzie, zwierzęta, w skrócie cały świat, na gruzach którego miał się narodzić zupełnie nowy.

Wiedźmin 3: Dziki Gon

Motyw *Ragnaröku* przewija się także w świecie wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego, ze szczególnym uwzględnieniem gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [2015]. Skandynawskie wpływy widać wyraźnie w przepowiedni *Ithlinny*, która powstała na bazie opisu *Ragnaröku* autorstwa *Snorriego*.

Przepowiednia *Ithlinne*:

Zaprawdę powiadam wam, oto nadchodzi wiek miecza i topora, wiek wilczej zamieci. Nadchodzi Czas Białego Zimna i Białego Świata, Czas Szaleństwa i Czas Pogardy, *Tedd Deireádh*, Czas Końca. Świat umrze wśród mrozu, a odrodzi się wraz z nowym słońcem [Wiedźmin Wiki, 2019, *Proroctwo Ithlinne*...].

Poeta *Snorri* o nadejściu *Ragnaröku*:

Czas końca poprzedzi okres brutalnych wojen: »wiek topora, wiek miecza, wiek wichury i wilka«. Po czasie walki nastąpi surowa zima, trwająca trzy lata. Wilki, które od dawna ścigały słońce i księżyc, w końcu je pochwyć i pochłoną. Ziemia się zatrzęsie, a drzewa zostaną wyrwane z korzeniami. [...] W krainie *Hel* zerwane zostaną cumy *Naglfara* – owa straszna łódź została wykonana z kawałków paznokci zmarłych [Woolf 2007: 473]⁶.

Podobieństwo pomiędzy przepowiednią *Ithlinne* a fragmentami poematu *Snorriego* są wręcz uderzające. Oba teksty nawiązują do nadejścia wielkiego zimy i okresu brutalnych wojen. Wspólny jest również wątek wilka, w przypadku *Snorriego* dwóch drapieżników pożerających słońce oraz księżyc, natomiast u *Ithlinne* motyw *Fimbulvinter* oraz pojawienia się mitycznych bestii stopił się w jedno, łącząc obecność wilków ze słowem zamieć – słowem o typowo zimowym zabarwieniu. Nie są to zresztą jedyne wątki zaczerpnięte zarówno przez pisarza, jak i twórców gier z terenów Skandynawii.

Warto dodać, że sam *Naglfar* również pojawia się w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* jako mityczny okręt zbudowany z paznokci umarłych, który ma się pojawić w ostatni dzień świata – *Ragh nar Roog*, przywożąc na swoim pokładzie upiory. Trudno w tym miejscu nie zauważyć podobieństwa pomiędzy słowem *Ragnarök*em, a obecnym w grze *Ragh nar Roog*. Zwłaszcza że „zabobonni mieszkańcy *Skellige* obcinają swoim zmarłym paznokcie przed pochówkiem, aby pozbawić demony budulca” [Wiedźmin Wiki, 2020, *Naglfar*...].

Wspomniana kraina *Skellige* stanowi jeden z obszarów, który można odwiedzić w toku przygód tytułowego wiedźmina. Podobnie jak w przypadku *Elder Scrolls V: Skyrim*, jest to kraina czerpiąca pełnymi garściami ze skandynawskich legend, zwyczajów oraz historii. Mieszkańcy wysp praktykują tradycyjne nordyckie metody pochówku, co gracz może zaobserwować podczas pogrzebu króla *Branu Tuirseach*. Jest to jedna z misji pobocznych dziejąca się w porcie pod warownią *Kear Trolde*. Zwłoki króla zostają przetransportowane do łodzi na noszach wykonanych z tarcz. Do zmarłego z własnej woli dołącza nałożnica – chociaż powinien to być obowiązek żony, która obserwuje pogrzeb z nabrzeża. Statek zostaje podpalony za pomocą płonącej strzały. W ten sposób dusza króla zostaje wyprawiona w swoją ostatnią podróż. Po pogrzebie odbywa się wielka uczta, podczas której zgłaszają się kandydaci na nowego

⁶ Starano się opóźnić powstawanie *Naglfara* grzebiąc zmarłych z obcięzonymi paznokciami u rąk i nóg.

króla *Skellige* [Wiedźmin Wiki, 2022, *Bran Tuirseach...*].

Warto też dodać, że na wyspach *Skellige* motyw *Walhali* przewija się przez życie codzienne mieszkańców. Przechodząc przez kolejne miejscowości, gracz ma okazję wysłuchać, jak wojownicy rozmawiają o godnej śmierci, a młodzi *Skelligijczycy* poszukują okazji do zdobycia nieśmiertelnej chwały, organizując drużyny do wypraw łupieżczych czy podejmując się realizacji niebezpiecznych wyzwań – głównie związanych z polowaniem lub walką. Mieszkańcy *Skellige* żyją wyprawami łupieżczymi oraz pragnieniem okrycia swojego rodowego nazwiska nieśmiertelną chwałą.

Assassin's Creed: Valhalla

Akcja gry *Assassin's Creed: Valhalla* została osadzona w Europie IX wieku. Gracz wciela się w postać imieniem Eivor, który – lub która – opuszcza tereny Skandynawii, udając się na podbój Anglii [GryOnline.pl, *Assassin's Creed: Valhalla...*]. Będąc głową wikingińskiego klanu, gracz musi zadbać nie tylko o dobro doczesne swoich ludzi, ale także o honor swój oraz swoich wojowników. Obecność *Walhalli* stale otacza główną postać, początkowo pod postacią opowieści oraz pragnienia walki, jednak z czasem przybiera bardziej realną formę:

- Motyw *Walhalli* w *Assassin's Creed: Valhalla* przyjmuje formę konkretnej decyzji, która jest jednym z czynników, decydującym o odblokowaniu dobrego lub złego zakończenia gry. Jednym z takich momentów jest walka z *Dagiem* – postacią, która towarzyszy nam od początku gry, jednak w toku rozwoju fabuły, *Dag* zaczyna podważać prawa Eivora do przewodzenia klanowi. Prowadzi to do rzucenia wyzwania do walki na śmierć i życie. Po zwycięstwie gracz otrzymuje możliwość decyzji: albo da umierającemu topór do ręki, jako dowód śmierci w boju, żeby mógł iść do *Walhalli*, albo odmówi tej przysługi, skazując przegranego na *Helheim*. Jest to ciekawy moment, w którym gracz decyduje o czymś życiu pośmiertnym.
- Podczas realizowania jednej z misji pobocznych gracz otrzymuje możliwość eksploracji zarówno *Asgardu*, jak i *Jotunheimu*. Pierwsza kraina została przedstawiona zgodnie z mitologią nordycką z uwzględnieniem tęczowego kształtu *Bifrostu*. W sali biesiadnej spotkać można takich bogów jak *Freja*, *Loki* czy *Tyr*. Główna postać gracza również się zmienia – chociaż różnica nie obejmuje wyglądu – z przywódcy klanu na samego *Odyna*. Misje w *Asgardzie* nawiązują

do mitologii skandynawskiej, a wyzwania obejmują zadania mające na celu powstrzymać nadejście *Ragnaröku*. Również *Jotunheimu* został przedstawiony zgodnie z mitologią nordycką jako miejsce wiecznej zimy, zamieszkałe przez wrogie ludziom i bogom olbrzymy. Zdarzały się oczywiście wyjątki od tej reguły, jednak rzadko – np. *Thor* narodził się ze związku *Odyna* z olbrzymką *Jord* [Woolf 2007: 470]. Ogólnie większość mitów nordyckich przedstawia olbrzymy jako istoty tępe i łatwe do oszukania, z czego wielokrotnie korzysta *Loki*.

Istoty te wzbudzały lęk swoimi rozmiarami, przewyższały bowiem nawet bogów. W jednej z kosmicznych opowieści *Thor* i *Loki* biorą omyłkowo za dom zgubioną rękawicę olbrzyma i spędzają noc w jednym z jej palców. Jako istoty pochodzące z chłodnej i mrocznej krainy, olbrzymy zamieniały się w kamień, jeśli padły na nich promienie słońca [Woolf 2007: 470].

Do motywu silnych i tępych olbrzymów nawiązywał też *Wiedźmin 3: Dziki Gon* w jednej z misji pobocznych, w której to *Hjalmar an Craite* wyrusza na wyspę *Undvik*, aby zgładzić Lodowego Giganta i tym samym udowodnić swoje prawa do *skelligijskiego* tronu [Wiedźmin Wiki, 2020, *Hjalmar Krzywozęby...*].

Również finał historii *Sigurda*, przyrodniego brata głównej postaci, związany jest z *Walhallą*, a dokładniej dzieje się wewnątrz niej, gdy udaje się odnaleźć wejście do rajy ukryte w świecie śmiertelników. Gracz może zatem doświadczyć niekończącej się bitwy, do której wojownicy wyruszają codziennie, skończywszy uctować przy suto zastawionym stole. Ta wersja *Walhalli* nie jest jednak ulokowana w *Asgardzie*, a wyjaśnienie jej istnienia jest związane z kosmicznym motywem przewijającym się przez całą serię *Assassin's Creed*.

W grze nie brakuje też drobniejszych wątków związanych z *Walhallą* oraz scen oddających zwyczaje pogrzebowe, jednak omówione powyżej przykłady były najsilniej inspirowane wikińskimi zaświatami.

Warto też tutaj zwrócić uwagę na dodatek do *Assassin's Creed: Valhalla* pod nazwą *Assassin's Creed Valhalla: Świt Ragnaroku*. Fabuła tego DLC koncentruje się na porwaniu *Baldura*, syna *Odyna*. Gracz wciela się w postać *Odyna* wyruszającego na ratunek synowi do królestwa krasnoludów pod nazwą *Svartalfheim*⁷, podczas gdy głównym antagonistą dodatku jest postać *Surta*, ognistego olbrzyma [GryOnline.pl, *Assassin's Creed: Valhalla – Świt Ragnaroku...*]. Można więc śmiało napisać, że dodatek ten mocno bazuje na

⁷ *Svartalfheim* to mitologiczna siedziba krasnoludów ulokowana pomiędzy *Niflheimem* a *Midgardem*, wewnątrz ziemi.

nordyckiej mitologii, realizując prawie jeden do jednego wybrane elementy z mitów powiązanych z *Odynem*.

Valhalla Hills

Valhalla Hills to gra z gatunku strategii ekonomicznych, jednak jej fabuła opiera się w całości o motyw *Walhalli*. Klan wikińskich wojowników, którzy całe swoje życie łupili Europę, w końcu dostało upragnionej śmierci w boju i trafiło do *Asgardu*. Jednak na miejscu okazało się, że wrota *Walhalli* pozostają dla nich zamknięte. Przyczyną tego stanu jest kłótnia pomiędzy *Odynem* a jego synem *Leko*, który nie zaliczył egzaminu na bycie bóstwem. Niezadowolony ojciec uczynił swojego syna bogiem budowniczym, po czym go wygnał razem z duszami zmarłych wikingów z powrotem na ziemię. Zadaniem gracza jest sprowadzenie wygnanych wikingów z powrotem do *Walhalli*, z pomocą sprawnie działającej gospodarki, która będzie dostarczać surowców niezbędnych do przetrwania i przekupstwa strażników pilnujących portalów do zaświatów [GryOnline.pl, *Valhalla Hills...*].

Jak można zauważyć, wątek *Walhalli* został w *Valhalla Hills* potraktowany z przymrużeniem oka. Bardzo ludzka kłótnia pomiędzy *Odynem* i jego synem spowodowała odesłanie wszystkich dusz na ziemię oraz tymczasowe zamknięcie zaświatów. W efekcie gra jest ciekawym przykładem humorystycznego połączenia motywu zaświatów oraz ekonomii.

Niffelheim

Niffelheim to gra z gatunku *dungeon crawler*, która łączy w sobie elementy *survivalu* i *RPG*. Całość fabuły została mocno zainspirowana wierzeniami nordyckimi, co można ocenić już na podstawie samej nazwy. Gracz wciela się w bezimiennego wikinga, który pragnie dostać się po śmierci do *Walhalli*. Jednak, gdy ginie, zamiast do *Asgardu* trafia do tytułowego *Niffelheimu* – krainy mgieł, znajdującej się w domenie bogini śmierci *Hel*. Zadaniem gracza jest pokonać wszystkie wyzwania stawiane przez tę groźną krainę, aby dotrzeć do *Walhalli*. Ciekawym rozwiązaniem jest wykorzystanie faktu, że główna postać nie żyje, więc nie może umrzeć ponownie. Dlatego „śmierć” w zaświatach powoduje jedynie teleportację do bazy gracza. Dopiero unicestwienie samej bazy spowoduje permanentną śmierć głównej postaci, czyli zniszczenie jego duszy [GryOnline.pl, *Niffelheim...*].

Niffelheim to gra, której fabuła właściwie w całości dzieje się w zaświatach. Są one główną lokacją, natomiast *Walhala* staje się upragnionym celem i napędza do działania główną postać. Otaczający gracza lodowy krajobraz, który odpowiada opisom skutego mrozem *Niflheimu*.

Viking: Battle for Asgard

Viking: Battle for Asgard to tytuł, który mówi sam za siebie. Gra jest ściśle związana z mitologią nordycką, a gracz wciela się w postać młodego wikinga o imieniu *Skarin*, który otrzymuje specjalną misję od bogów *Asgardu* – ma ochronić domenę śmiertelników przed armią nieumarłych bogini *Hel*. *Skarin* nie tylko musi chronić *Midgard*, ale także pokrzyżować plany władczyni śmierci, która planuje uwolnić wilka *Fenrira*, żeby rozpocząć *Ragnarök*. Naturalnie fabuła *Viking: Battle for Asgard* kończy się pokonaniem bogini *Hel*, jednak postać gracza nie otrzymuje w nagrodę upragnionego miejsca w *Walhalli*. *Freya* odmawia *Skarin*'owi tego zaszczytu. W akcie zemsty na bogach *Asgardu*, młody wiking własnoręcznie uwalnia *Fenrira*, tym samym rozpoczynając *Ragnarök* [GryOnline.pl, *Viking: Battle for Asgard*...].

Motyw skandynawskich zaświatów stanowi w tym przypadku zarówno główną oś fabularną. Obietnica wejścia do *Walhalli* stanowi główny cel bohatera, który w efekcie sam postanawia doprowadzić do końca świata i skazać niewdzięcznych bogów na śmierć. Również główny antagonistą został zaczerpnięty z mitologii nordyckiej, przez co można śmiało napisać, że gra w całości inspirowana jest wikingami i ich zaświatami.

Ragnarok Online

Ragnarok Online jest serią gier typu MMORPG⁸, która składa się z gry podstawowej *Ragnarok Online*, kontynuacji oraz tytułów przeznaczonych na platformy mobilne – *Ragnarok Origin*, *Ragnarok The Lost Memories*, *Hymn of the Valkyrie* oraz *Ragnarok Online 2: Legend of The Second*.

Akcja pierwszej części, czyli *Ragnarok Online* rozgrywa się w świecie naznaczonym przez kataklizm. Tytułowy *Ragnarök* trwa, jednak nawiązania do mitologii nordyckiej zostały ograniczone do nazw lokacji np. świątynia *Odyna*,

8 *Massively multiplayer online role-playing game*, czyli gra sieciowa w której gracze eksplorują wspólny dla siebie świat wirtualny, mogą toczyć ze sobą nawzajem walki, łączyć się w grupy i wykonywać razem misje, w tym związane z główną fabułą. Kooperacja z innymi graczami jest podstawą MMORPGie.

nazw przedmiotów oraz imion potworów. Z całej dostępnej wiedzy na temat wikińskich zaświatów skorzystano wyłącznie z samego „Zmierchu Bogów” [Wikipedia, 2022, *Ragnarok Online...*].

Ragnarok Origin to wersja mobilna gry *Ragnarok Online*, przeznaczona na platformy *Android*, jednak nie wprowadzono jednak żadnych poważniejszych zmian w fabule czy samym świecie [Ragnarök Wiki, 2022, *Ragnarok...*].

Ragnarok The Lost Memories: Hymn of the Valkyrie – znana również jako *Song of the Valkyrie* – również została pomyślana jako wersja mobilna *Ragnarok Online*. Jedyną zmianą jest główny bohater, który trafia ze znanego nam świata do zupełnie nowego świata. Podobnie jak *Ragnarok Origin*, tytuł jest przeznaczony na telefony z systemem *Android* [Ragnarök Wiki, 2022, *The Lost Memories...*].

Ragnarok Online 2: Legend of The Second, chociaż nawiązuje do *Ragnarok Online*, tym razem o wiele głębiej zanurza się w nordycką mitologię. Przedstawiony w grze świat podzielony jest na trzy strefy: *Rune Midgard*, Republikę *Schwaltzvalt* o industrialnym charakterze – nawiązującą do *Svartalfheimu*, legendarnej siedziby krasnoludów – oraz słynącego z oddania religijnego *Arunafeltz*. Tym razem prócz tytułowego *Ragnaröku*, do którego odnosi się główna fabuła, nazw potworów oraz przedmiotów, twórcy stworzyli także lokacje czerpiące z nordyckiej mitologii w znacznie większym niż dotychczas stopniu. Oprócz wymienionych obszarów do eksplorowania przez gracza kraina została oddana zmarłych *Niflheim* oraz *Walhalla* [GryOnline.pl, *Ragnarock Online 2 PC...*].

Valkyrie Elysium

Jest to świeżo wydany tytuł, koncentrujący się na postaci tytułowej *Walkirii*. Jak zostało wspomniane wcześniej, *Walkirie* były wysłanniczkami *Odyna*, które przybywały po zmarłych wojowników, żeby zabrać ich do *Walhalli*. W tym konkretnym przypadku tytułowa *Walkiria* pojawia się w stworzonym przez twórców wymyślonym świecie trawionym przez *Ragnarök*. Bohaterka zbiera duszę wojowników i zamiast zaprowadzić ich do *Walhalli*, wciela poległych do swojej armii. Pod względem gatunkowym *Valkyrie Elysium* reprezentuje nurt japońskich gier akcji z elementami *RPG*, który w tym wypadku opiera się o wątek *Ragnarök'u* i *Walhalli* [GryOnline.pl, *Valkyrie Elysium...*].

Eitr

Eitr to tytuł wciąż znajdujący się w produkcji, jednakże ta gra utrzymana w rozpikselowanej oprawie w stylu retro zapowiada się interesująco z punktu widzenia fabuły. Zwłaszcza, że twórcy sięgnęli po motyw z wikińskich zaświatów, który nie jest tak rozpowszechniony jak *Ragnarök* czy *Walhalla*. Fabuła *Eitr* koncentruje się na drzewie *Yggdrasil*, będącego spoiwem wszystkich dziedzięciu światów ze skandynawskich wierzeń. To gigantyczne drzewo zostało zakażone czarną substancją określaną tytułową nazwą *Eitr*, a wszystko co wchodzi w kontakt z drzewem, zostaje zatrute. Zagłada grozi wszystkim dziedzięciu światom. Gracz wciela się w postać wojowniczkę, która ma powstrzymać rozpowszechniającą się zarazę [GryOnline.pl, *Eitr*...]. Jak możemy się domyśleć, będzie to wymagało podróży pomiędzy lokacjami znanymi z mitologii, zwłaszcza że udostępnione materiały pokazują *Odyna* pod postacią wędrowca w szerokim kapeluszu, co znajduje odzwierciedlenie w mitach.

Apsulov: End of Gods

Również fabuła gry *Apsulov: End of Gods* nawiązuje do motywu *Yggdrasilla*, chociaż w tym wypadku mamy do czynienia z rasowym horrorem. Drzewo Życia rośnie w ukrytej świątyni, która zostaje odkryta przez badaczy z odległej przyszłości, gdzie technologia miesza się z motywami rodem z nordyckich legend. Jest to ciekawe połączenie przyszłości z przeszłością. Gracz wciela się kobietę dotkniętą amnezją, która budzi się na terenie świątyni. Cel rozgrywki ewoluuje od chęci ucieczki z tajemniczego miejsca, do odkrycia prawdy na temat własnej tożsamości, Drzewa Życia oraz artefaktu, który nordyccy bogowie pozostawili w świątyni. Twórcy w wyjaśnienie tych zagadek zaangażowali siły nadprzyrodzone, tworząc specyficzny mroczny klimat, jak przystało na grę z gatunku *survivalhorroru* przystało. Dzięki temu zabiegowi podkreślono również brutalność, z której słynęli wikingowie, chociaż w tym wypadku jest ona „opakowana” w nowoczesną technologię [GryOnline.pl, *Apsulov: End of Gods*...].

Roots of Yggdrasil

Ciekawym połączeniem kilku wątków związanych z wikińskimi zaświatami jest gra *Roots of Yggdrasil*. Jest to strategia typu *city builder*, która została osadzona w świecie po zakończeniu *Ragnaröku*. Wszystkie światy uległy

zniszczeniu, bogowie upadli, a wraz z nimi tytułowy *Yggdrasil*. Odłamki rozbitych światów unoszą się swobodnie w kosmosie, gdzie są powoli pochłaniane przez złowrogą ciemność o nazwie *Ginnungagap* – przedwieczna pustka obecna w skandynawskich mitach. Zadaniem gracza jest poprowadzić ocalałych z *Ragnaröku* wikingów w taki sposób, by nie pochłonęła ich ciemność – czyli de facto z jednego odłamka łądu na drugi. Jednocześnie klan dba o korzenie *Yggdrasilu*, odnawiając Drzewo Życia. Jest to jedyna szansa na odbudowanie zniszczonego świata [GryOnline.pl, *Roots of Yggdrasil...*].

Roots of Yggdrasil łączy w sobie wątek *Ragnaröku* i Drzewa Życia, zgrabnie tworząc świat po kataklizmie. Pomysł na grę rodzi też ciekawe pytanie: jeśli dziewięć światów przestało istnieć, to co się stało z wikińskimi zaświatami? Miejmy nadzieję, że twórcy gry pokuszą się na próbę odpowiedzenia na to pytanie, gdyż sam tytuł wciąż oczekuje na swoją premierę. Jak można zauważyć na stronie gry na platformie Steam pod datą wydania widnieje wymowny napis *Waiting for Ragnarok to end...*

Hellblade: Senua's Sacrifice

Hellblade: Senua's Sacrifice jest mocno wyróżniającym się tytułem na tle pozostałych gier, gdyż opowiada on wojownicze z plemienia *Piktów* cierpiącej na „kłątwę”, w rzeczywistości będącą zaburzeniami psychicznymi. *Senua* znajduje akceptację dopiero ze strony *Dilliona*, który składa wizytę w jej wiosce. Oboje zakochują się w sobie i postanawiają zostać razem. Zdarzenia jakie potem następują, doprowadzają do śmierci *Dilliona* z rąk normańskich najeźdźców. Zrozpaczona wojowniczką wyrusza uratować duszę ukochanego z *Helheimu* z rąk bogini *Hel* [Wikipedia, 2022, *Hellblade...*].

Twórcy gry odtworzyli z dokładnością posępny wygląd *Helheimu*, żonglując podaniami o wikińskich zaświatach oraz możliwym wpływem na rozumienie świata przez pryzmat choroby psychicznej, tym samym tworząc wyjątkowo niepokojący klimat. Właściwie cała fabuła ma miejsce w wikińskich zaświatach, gdzie wątki skandynawskie mieszają się z motywami ze świata *Piktów* oraz wikingów, dzięki czemu gra oferuje prezentuje się wyjątkowo na tle innych wikińskich tytułów.

Age of Mythology

Age of Mythology to klasyczna gra z gatunku *RTS*, która zabiera gracza w podróż poprzez krainy starożytnych Greków, Egipcjan oraz Skandynawów

u boku atlantydzkiego admirała *Arkantosa*. W toku podróży, mającej na celu powstrzymać cyklopa imieniem *Gargarensis*, gracz trafia do skutej lodem Skandynawii. Chociaż wątek nordycki stanowi jedynie element kampanii, gra pozwala sterować unikalnymi nacji, w tym Normanami w rozgrywkach jednoosobowych lub wieloosobowych. Jako że oddawanie czci bogom stanowi kluczowy element mechaniki – ich łaska umożliwia zakup jednostek mitycznych – przed rozpoczęciem partii gracz wybiera jednego z bogów opiekuńczych – w przypadku Skandynawów mowa o *Odynie*, *Thorze* i *Lokim* – a wraz z rozwojem gry wybiera trzy dodatkowe bóstwa z dostępnej puli dziewięciu niebian – m.in. *Baldura*, *Hel* czy *Hajmdala*. Od tego wyboru uzależniony jest styl gry, gdyż bóstwa udostępniają graczom unikalne technologie, bonusy, a także umożliwiają rekrutację mitycznych stworzeń, takich jak *Walkirii* czy *Einherjarów* – wojowników oczekujących w *Walhalli* na ostateczną bitwę z siłami *Lokiego*.

Kampania dla pojedynczego gracza obejmuje szereg scenariuszy w Skandynawii, które są mocno osadzone w nordyckich wierzeniach. Gracz może m.in. objąć kontrolę nad *WalkiriąReginleif*, zejść do *Niflheimemu* oraz pomóc dwójce krasnoludzkich kowali w odtworzeniu mitycznego orężu *Thora*. Podobnie jak w przypadku innych gier, celem nadrzędnym jest powstrzymanie *Ragnaröku*, za którym stoi bóg oszustów, *Loki*.

PODSUMOWANIE

Ragnarök jest najczęściej występującym motywem w grach związanym z wikińskimi zaświatami. „Zmierch bogów” daje duże możliwości do kreacji wielopoziomowych wrogów oraz bossów, dlatego zainteresowanie tym tematem nie słabnie, czego przykładem może być nadchodzący *God of War: Ragnarok*, a także następujące gry:

1. *Tribes of Midgard* – gdzie gracz wciela się w wikinga, który broni swojej wioski podczas *Ragnaröku* [GryOnline.pl, *Tribes of Midgard*...].
2. *Vikings: Wolves of Midgard* – ponownie gracz wciela się w przywódcę klanu wikingów, którego wioska została zniszczona. To jednak nie koniec kłopotów, aby uratować *Midgard* przed *Ragnarökiem*, gracz staje na czele ocalałych z swojego klanu [GryOnline.pl, *Vikings: Wolves*...].
3. *Project: Ragnarok* – gracz trafia do wymyślonej krainy, w której wciela się w postać herosa, który ma powstrzymać nadchodzący *Ragnarök*

[GryOnline.pl, *Project: Ragnarok...*].

4. *Rune* oraz *Rune II* – podczas gdy pierwsza część gry skupia się na powstrzymaniu *Ragnaröku*, w drugiej odsłonie serii gracz wciela się w postać wybrańca, który wyrusza przez *Wieki Ragnaröku*, aby móc pokonać *Lokiego* i powstrzymać chaos [GryOnline.pl, *Rune II PC...*].
5. *Valhalla: Harbinger* – chociaż gra ma w nazwie nazwę skandynawskiego raju dla wojowników, jej fabuła koncentruje się na *Ragnaröku*. Gracz ma za zadanie zdobyć miecz *Odyna*, aby powstrzymać nadejście „Zmierzchu Bogów” [GryOnline.pl, *Valhall PC...*].
6. *Fimbul* – gra koncentruje się na postaci starzejącego się *berserkera Kveldulvera*, który podróżuje przez mroźny *Jotunheim*. Ponoć to właśnie w tym świecie ukryto potężny artefakt, który może powstrzymać nadciągający *Ragnarök* [GryOnline.pl, *Fimbul...*].

Wątek *Ragnaröku* w grach wykorzystywany jest zwykle do uzasadnienia fabuły. Najczęściej gracz ma za zadanie zapobiec nadejściu kataklizmu. Rzadziej „Zmierzch bogów” służy jako uzasadnienie wyglądu zastanego świata np. jak ma to miejsce w przypadku *Roots of Yggdrasil*. Nie da się zaprzeczyć, że *Ragnarök* w grach jest zaczerpnięty wprost z mitów nordyckich, jednak jego rola zazwyczaj ogranicza się do stworzenia motywacji dla gracza oraz tła dla rozgrywających się na ekranie wydarzeń. Nordycki koniec świata rzadziej jest wykorzystywany w bardziej kreatywny sposób przez twórców gier, przez co kataklizm zwykle stanowi jeden z wielu przykładów wszechogarniającego zagrożenia, naprzeciwko którego staje kierowany przez gracza wybrańca.

Drugim najchętniej wykorzystywanym w grach motywem z wikingów jest *Walhalla*. Prócz opisanych powyżej gier, w luźny sposób nawiązują do raju wikingów następujące produkcje:

1. *Jotun: Walhalla Edition* – główną osią fabuły jest postać wojowniczką normañskiej *Thory*, która ginie w walce. Z jakiegoś jednak powodu bogowie nie uznają tej śmierci za dość godnej, by otworzyć wrota *Walhalli*. Gracz musi zatem wcielić się w postać *Thory* i udowodnić bogom, że popełnili błąd, a wrota *Walhalli* należy natychmiast otworzyć [GryOnline.pl, *Jotun: Walhalla...*].
2. *Die With Glory* – gracz wciela się w postać wikinga o imieniu *Sigurd*, który pragnie dostać się do *Walhalli*. Droga do raju usiana jest porażkami, sukcesami oraz decyzjami, które musi podjąć gracz. Ich efektem może być dostanie się do *Walhalli* lub zatrzęśnięcie drzwi przed nosem pechowego wojownika [GryOnline.pl, *Die With Glory...*].

3. *Valheim* – *Walheim* to tytułowa kraina, w której pojawiaemy się jako wikiński wojownik. Głównym celem gracza jest zdobycie przychylności bogów, żeby móc się dostać do *Walhalli* [GryOnline.pl, *Valheim...*].

Walhalla w grach komputerowych, podobnie jak wątek *Ragnarök*, stała się celem, mającą na horyzoncie nagrodą, która czeka na sterowanego przez gracza bohatera lub bohaterki na końcu wędrówki. Warto tutaj dodać, że w popkulturze utarło się powiązanie wikińskiego nieba z *Walhallą* z całkowitym pominięciem pól *Folkvangr*. W efekcie owa lokacja nie pojawiają się także w grach, chociaż były traktowane przez Wikingów na równi z *Walhallą*. Tym samym ze świadomości graczy zniknęła bogini *Freyja*, która pojawia się z rzadką i w niezbyt istotnych rolach.

Na trzecim miejscu pod względem popularności należy umieścić postać wysłanniczek *Odyna*, czyli *Walkirie*. W grach takich jak *Valkyrie Profile*, *Neverinth* czy wspomniana już wcześniej w tekście *Valkyrie Elysium*, *Walkirie* są główną osią fabuły, jednak w większości gier są zaledwie dodatkiem lub postacią do wyboru np. w grze *For Honor*. Ich przedstawienie w grach opiera się ściśle na wyobrażeniach z popkultury, które obejmuje następujące elementy: stalowe bikini, skrzydła przy hełmie i niesamowitą urodę. W ten sposób posłanki samego *Odyna* są sprowadzone głównie do swoich fizycznych atrybutów. Nawet w grach, w których *Walkirie* są głównymi bohaterkami, nie porzucono ich popkulturowego wyobrażenia, podkreślając smukłą talię oraz ponadprzeciętną urodę.

Sprowadzenie *Walkirii* do roli atrakcyjnie wyglądającego dodatku można wyraźnie zauważyć w grze *King's Bounty: Wojownicy Północy*. Tytułowy wojownik z Północy, *Olaf*, korzysta z pomocy pięciu *Walkiri*, zarówno w walce, jak i podczas podejmowaniu decyzji poza polem bitwy. Zważywszy na fakt, że wygląd oraz charakter *Olaf* stanowią zlepek stereotypów na temat wikingów, mamy do czynienia z mężczyzną o muskularnej budowie ciała i niskim poziomie inteligencji. W efekcie większość problemów rozwiązywanych jest za pomocą topora bądź innego oręża. Na takim tle doradztwo *Walkirii* nie wypada zbyt oszałamiająco, w przeciwieństwie do ich wyglądu, który zdecydowanie przyciąga wzrok. Każda z pięciu *Walkirii* posiada odmienny strój, który podkreśla kobiece atrybuty boskich wysłanniczek.

Są też gry, w których postać *Walkirii* potraktowana została w odmienny sposób. W tytule *Die for Valhalla Odyn* wysyła *Walkirię* do świata ludzi, aby wsparła ich w trakcie inwazji potworów. Jednak posłanka Wszechojca nie

pojawia się na planszy fizycznie, tylko wstępuje w ciała ludzkich wojowników. W ten sposób, niejako cudzymi rękami, wykonuje misje od *Odyna* [GryOnline.pl, *Die for Valhalla...*].

Helheim w grach jest zazwyczaj wspominany lub odgrywa niewielką rolę – np. w *Wiedźminie 3* pod postacią *Naglfara*. Do wyjątków należy produkcja *Hellblade: Senua's Sacrifice*, która prawie w całości dzieje się w *Helheimie*. Warto tutaj dodać, że w niektórych grach pojawia się również koncepcja czyścica dla wikingów, co stanowi efekt wpływów chrześcijaństwa, gdyż w mitologii skandynawskiej czyścic nie istniał oraz istnieć nie mógł. W teologii chrześcijańskiej purgatorium zaczęło pojawiać się dopiero pod koniec XI wieku, a forma czyścica skryształizowała się w wieku XII – długo po zakończeniu epoki wikingów.

Mityczne drzewo *Yggdrasil* względnie często przewija się jako motyw w grach komputerowych. Drzewo Życia jest albo ostatnią nadzieją (np. *Roots of Yggdrasil, Age of Mythology*), jest w jakiś sposób zagrożone (np. *Eitr*) lub stanowi bramę do pozostałych światów (np. *Munin*). W ten sposób *Yggdrasil* staje się częścią fabuły oraz uzasadnieniem misji głównych, chociaż zwykle odgrywa rolę drugoplanową.

Inspiracji mityczną Skandynawią w grach nie brakuje, czego przykładem mogą być takie tytuły, jak *Loki, Wyprawa na Północ* czy *Song of Iron*, gdzie pojawiają się wikińscy bogowie oraz krainy znane z nordyckich mitów. Jednak wymienienie i opisanie wszystkich gier, przez które przewijają się wikingowie znacznie przekracza założenia niniejszego artykułu, gdyż należałoby się cofnąć do roku 1984, gdy ukazała się tekstowa gra *The Saga of Erik the Viking* – pierwszy tytuł wykorzystujący motyw skandynawskich wojowników.

Podsumowując, najczęściej wykorzystywanymi motywami z wikińskich zaświatów w grach komputerowych jest motyw *Ragnaröku* i *Walhalli*. Rza-dziej jest wykorzystywana postać *Walkirii*, świat *Helheimu* i drzewo *Yggdrasil*, nie mniej jednak pojawiają się gry uwzględniające to motywy. Przedstawione w artykule gry czerpią nie tylko z wikińskich zaświatów, ale również popkultury, operując utartymi schematami np. wyglądu *Walkirii* czy wyobrażeń na temat umiędzonych wikingów władających toporami. Owe wyobrażenia są najprawdopodobniej niemożliwe do wyrugowania ze strefy gier komputerowych.

BIBLIOGRAFIA

Derenicz M., 1977, *Japonia. Nippon*, Warszawa.

Eliade M., 1994, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 2, Warszawa.

- Galanciak-Urbańska D., 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa.
- Heather P., 2017 *Nowy obraz wikingów*, „National Geographic Polska”, nr 3 (210).
- Kołąkowski L., 2008, *Mini wykłady o maxi sprawach*, Kraków.
- Line P., 2016, *Wikingowie. Wojownicy Północy*, Warszawa.
- Łeńska-Bąk K., Kędzierzawski W., Sawicka U. (red.), 2019, *Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja*, Opole.
- Patryas M., Miłosz M., Klorek N., 2008, *Cuda świata: Japonia*, Warszawa.
- Podoby D. (red.), 2017, *Historia dla mas? Mikrohistoria a popkultura*, Tomaszów Lubelski.
- Prajzner K., 2009, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź.
- Sowińska J., 2016, *Tajemniczy świat mitologii nordyckiej – od powstania świata do zmięzchu bogów*, „Zeszyty Naukowe Ruchu Studenckiego”, nr 1.
- Tkaczyk P., 2012, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice.
- Turowska-Rawicz M., Sypek R., 2007, *Mitologie świata – Ludy Skandynawskie*, t. 12, Warszawa.
- Wojtała M., 2017, *Wikingowie – obraz historyczny a kreacja popkultury*, [w:] *Historia dla mas? Mikrohistoria a popkultura*, red. D. Podoby, Tomaszów Lubelski.
- Wojtała M., 2019, *Odrealnienie śmierci w grach komputerowych*, [w:] *Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja*, red. K. Łeńska-Bąk, W. Kędzierzawski, U. Sawicka, Opole.

Źródła internetowe:

- GryOnline.pl, *Apsulov: End of Gods*, <https://www.gry-online.pl/gry/apsulov-end-of-gods/z9597d> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Assassin's Creed: Valhalla – Świt Ragnaroku*, <https://www.gry-online.pl/gry/assassins-creed-valhalla-dawn-of-ragnarok/z26192> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Assassin's Creed: Valhalla*, <https://www.gry-online.pl/gry/assassins-creed-valhalla/z158a3> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Die for Valhalla!*, <https://www.gry-online.pl/gry/die-for-valhalla/z14b5f> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Die With Glory*, <https://www.gry-online.pl/gry/die-with-glory/z24545> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Eitr*, <https://www.gry-online.pl/gry/eitr/z23eee> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Fimbul*, <https://www.gry-online.pl/gry/fimbul/z253fd> [dostęp: 12.09.2022].

- GryOnline.pl, *Jotun: Walhala Edition*, <https://www.gry-online.pl/gry/jotun-valhalla-edition/z546c8> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Niffelheim*, <https://www.gry-online.pl/gry/niffelheim/zf47b2> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Project: Ragnarok*, <https://www.gry-online.pl/gry/the-ragnarok-zb5bd0> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Ragnarok Online 2 PC*, <https://www.gry-online.pl/gry/ragnarok-online-2/z32f9b> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Roots of Yggdrasil PC*, <https://www.gry-online.pl/gry/roots-of-yggdrasil/z0640f> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Rune II PC*, <https://www.gry-online.pl/gry/rune/zf4eb4> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Tribes of Midgard*, <https://www.gry-online.pl/gry/tribes-of-midgard/z05c17> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Valhall PC*, <https://www.gry-online.pl/gry/valhall/z95767> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Valheim*, <https://www.gry-online.pl/gry/valheim/za5c11> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Valkyrie Elysium*, <https://www.gry-online.pl/gry/valkyrie-elysium/z16272> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Viking: Battle for Asgard*, <https://www.gry-online.pl/gry/viking-battle-for-asgard/zc3d5> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Vikings: Wolves of Midgard*, <https://www.gry-online.pl/gry/vikings-wolves-of-midgard/z148ad> [dostęp: 12.09.2022].
- GryOnline.pl, *Valhalla Hills: Definitive Edition*, <https://www.gry-online.pl/gry/valhalla-hills-definitive-edition/ze43b5> [dostęp: 12.09.2022].
- Ragnarök Wiki, 2022, *Ragnarok ORIGIN*, https://ragnarok.fandom.com/wiki/Ragnarok_ORIGIN [dostęp: 12.09.2022].
- Ragnarök Wiki, 2022, *The Lost Memories. Hymn of the Valkyrie*, https://ragnarok.fandom.com/wiki/The_Lost_Memories:_Song_of_Valkyrie [dostęp: 12.09.2022].
- Skyrim.pl., *Clockowrk City – Polski Serwis The Elder Scrolls*, 2012, <https://www.skyrim.pl/skyrim/towarzysze.html> [dostęp: 12.09.2022].
- The Elder Scrolls Wiki, 2020, *Sovngard*, <http://pl.elderscrolls.wikia.com/wiki/Sovngard> [dostęp: 12.09.2022].
- Wiedźmin Wiki, 2019, *Proroctwo Ithlinne*, http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Proroctwo_Ithlinne (data dostępu 12.09.2022 r.).
- Wiedźmin Wiki, 2020, *Hjalmar Krzywogęby*, http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Hjalmar_Krzywogęby [dostęp: 12.09.2022].

Wiedźmin Wiki, 2020, *Naglfar*, <http://wiedźmin.wikia.com/wiki/Naglfar> (data dostępu 12.09.2022 r.).

Wiedźmin Wiki, 2022, *Bran Tuirseach*, https://wiedźmin.fandom.com/wiki/Bran_Tuirseach#Wied%C5%BAMin_3 [dostęp: 12.09.2022].

Wikipedia, 2022, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, https://en.wikipedia.org/wiki/Hellblade:_Senua%27s_Sacrifice [dostęp: 12.09.2022].

Wikipedia, 2022, *Ragnarok Online*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Ragnarok_Online [dostęp: 12.09.2022].

Gry:

Age of Mythology: Extended Edition, producent: SkyBox Labs, wydawca: Xbox Game Studios/ Microsoft Studios, premiera: 8.05.2014.

Apsulov: End of Gods, producent: Angry Demon Studio, wydawca: Angry Demon Studio, premiera: 8.08.2019.

Assassin's Creed: Valhalla, producent: Ubisoft, wydawca PL: Ubisoft GmbH, premiera: 10.11.2020.

Assassin's Creed: Valhalla: Świt Ragnaroku, producent: Ubisoft, wydawca PL: Ubisoft, premiera: 10.03.2022.

Die for Valhalla, producent: Monster Couch, wydawca: Monster Couch, premiera: 29.05.2018.

Die With Glory, producent: Veslo Games, wydawca: Chilidog Interactive, premiera: 27.04.2017.

Eitr, producent: Eneme Entertainment, wydawca: Devolver Digital, premiera: luty 2023.

Fimbul, producent: Zaxis Games, wydawca: EuroVideo Medien, premiera: 28.02.2019.

For Honor, producent: Ubisoft/ Ubisoft Blue Byte, wydawca PL: Ubisoft GmbH, premiera 14.02.2017.

God of War: Ragnarok, producent: Sony Interactive Entertainment, wydawca PL: Sony Interactive Entertainment, premiera: 9.11.2022.

Hellblade: Senua's Sacrifice, producent: Ninja Theory, wydawca: Ninja Theory, premiera: 8.08.2017.

King's Bounty: Wojownicy Północy, producent: Katauri Interactive, wydawca PL: Cenega S.A., premiera: 30.11.2012.

Loki, producent: Cyanide Studio, wydawca PL: Techland, premiera: 4.06.2007.

Jotun: Walhalla Edition, producent: Thunder Lotus Games, wydawca: Thunder Lotus Game, premiera: 29.09.2015.

Munin, producent: Gojira, wydawca: Daedalic Entertainment, premiera: 10.06.2014.

Neverinth, producent: CreAct Games, wydawca: Another Indie, premiera: 17.06.2020.

Niffelheim, producent: Ellada Games, wydawca: Ellada Games, premiera: 26.08.2018.

- Project: Ragnarok*, producent: NetEase, wydawca: NetEase, premiera: 2023.
- Ragnarok Online*, producent: Gravity Corp., wydawca: Gravity Corp., premiera: 31.08.2002.
- Ragnarok Online 2: Legend of The Second*, producent: Gravity Corp., wydawca: Gravity Corp., premiera: 26.03.2012.
- Ragnarok Origin*, producent: Gravity Corp., wydawca: Gravity Corp., premiera: 14.08.2022.
- Ragnarok. The Lost Memories. Hymn of the Valkyrie*, producent: Gravity Corp., wydawca: Gravity Corp., premiera: 1.08.2022.
- Roots of Yggdrasil*, producent: ManaVoid Entertainment, wykonawca: ManaVoid Entertainment.
- Rune*, producent: Human Head Studios, wydawca Take-Two Interactive, Gathering of Developers, premiera 27.10.2000.
- Rune II*, producent: Studio 369, wydawca: Ragnarok Game LLC, premiera: 12.11.2019.
- Song of Iron*, producent: Escape, wydawca: Escape, premiera: 31.08.2021.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*, producent: Bethesda Softworks, wydawca PL: Cenega S.A, premiera: 11.11.2011.
- Tribes of Midgard*, producent: Norsfell Games, wydawca: Gearbox Publishing, premiera: 27.07.2021.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon*, producent: CD Projekt RED, wydawca PL: CDP, premiera: 19.05.2015.
- Wyprawa na Północ*, producent: Funatics Development, wydawca PL: Topware Poland, premiera: 4.12.2002.
- Valhalla: Harbinger*, producent: Blackrosa Arts, wydawca: Blackrose Arts, premiera: grudzień 2022.
- Valhalla Hills*, producent: Funatics Development, wydawca PL: Ubisoft Techland, premiera: 19.11.2015.
- Valheim*, producent: Iron Gate Studio, wydawca: Coffe Stain Publishing, premiera: 2023.
- Valkyrie Elysium*, producent: Soleil, wydawca: Square Enix, premiera: 29.09.2022.
- Valkyrie Profile*, producent: tri-Ace, wydawca: Square Enix, premiera: 22.12.1999.
- Viking: Battle for Asgard*, producent: Creative Assembly, wydawca PL: CD Projekt S.A., premiera: 28.03.2008.
- Vikings: Wolves of Midgard*, producent: Games Farm, wydawca PL: CDP, premiera: 24.03.2017.

Computer games inspired by the Viking afterlife

Summary: The Underworld has always inspired people seeking solace at the thought of death. Various nations created an extensive system of myths to answer existential questions, including the fundamental question: what does life after life look like? Despite the passage of centuries, people are still tormented by the same question, which is why the subject of the afterlife also appears in computer games, which often create their own worlds based on history and mythology. In my article, I would like to present the afterlife in Nordic mythology, as well as present computer games that draw inspiration from them – such as *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Niffelheim*, *Valhalla Hills*, *Viking: Battle for Asgard* or *Eitr*.

Keywords: Vikings, afterlife, Norse mythology, *Hel*, *Helheim*, *Midgard*, *Ragnarök*, *Walhalla*, *Yggdrasil*, *Valkyrie*, gamification, computer games, games studies

ISBN 978-83-67959-11-7