

Audiowizualność w poszukiwaniu paradygmatów

ANNA NACHER



Czytelnik antologii pod redakcją Andrzeja Gwoździła (*Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Warszawa 2010 oraz *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, Kraków 2010) staje przed fascynującą i niełatwą – a zatem prawdziwie intelektualną – przygodą. Lektura obu zbiorów jest bowiem doświadczeniem niezwykle „gęstym”, które domaga się własnego rytmu i – prowokując refleksję o wielowarstwowej architekturze – wyznacza sobie własną przestrzeń spotkania.

I.

Kino po kinie ukazało się w wydawanej przez Oficynę Naukową serii Kultura Mediów, zainicjowanej przez *Archeologię mediów* Siegfrieda Zielinskiego¹, książkę autora, bez którego trudno wyobrazić sobie uprawianie pogłębionej refleksji krytycznej na obszarze szeroko rozumianej kultury audiowizualnej. *Pogranicza audiowizualności* organizują przywołane w podtytule zbioru pojęcie paratekstu, wprowadzone przez Gerarda Genette'a w tomie *Seuils* z 1987 roku jako swoiste poszerzenie teorii intertekstualności Julii Kristevej. W wersji anglojęzycznej, wydanej niemal dekadę później, książka francuskiego teoretyka literatury nosi bardziej eksplicytny tytuł, *Paratexts: Thresholds of Interpretation* (Cambridge 1997). Autorzy tekstów zamieszczonych w *Pograniczach...* przyglądają się więc konkretnym praktykom i przypadkom paratekstualności, ale także (re)definiują i uściślają propozycję Genette'a, adaptując ją na potrzeby współczesnego środowiska medialnego. Teksty pierwszego typu są bardzo zróżnicowane. Przegląd można rozpocząć od intrygującego przypadku paratekstualności stematyzowanej w samym tekście zasadniczym (będącego zarazem formą autotematyzmu medium) u Joachima Paecha. Dalej trzeba przywołać *casus* Themersonów w ujęciu Agnieszki Karpowicz, fenomen YouTube w artykule Iwony Kurz i – szerzej – webtelevision w tekście Joan Kristin Bleicher. Dość oczywiste (zważywszy na klasyczną formułę teoretyczną telewizyjnego strumienia i równie klasyczny już dzisiaj termin neotelewizji) są przykłady telewizyjnych paratekstów u Iwony Loewe i Alicji Kisielewskiej. Pers-

pektywa paratekstualności organizuje także rozważania na temat interaktywnych gier wideo w refleksji Jürgena Müllera i Jong-Ho Pih oraz przeprowadzoną przez Zofię Oslislo analizę rozmaitych przypadków pogranicznych bądź mieszanych, w rodzaju cyklu Matthew Barneya *Cremaster* czy refleksji Piotra Zawojkiego na temat specyficznych utworów audiowizualnych Briana Eno. W drugiej grupie – autorów skoncentrowanych przede wszystkim na przedsięwzięciu o charakterze teoretycznym – mieściłyby się propozycje nie mniej różnorodne: od niezwykle wnikliwych, acz wiernych literze Genettowskich definicji uściśleń i kategoryzacji Iwony Loewe, po rozmaite próby weryfikowania przydatności terminu przeniesionego z literaturoznawstwa na grunt odmiennych mediów lub na obszar kultury wizualnej w tekstach Andrzeja Gwoźdźcia, Joachima Paecha, Marii Popczyk, Marcina Składanka czy Floriana Krautkrämera. Ze względu na metodę – łączącą tradycyjne humanistyczne podejście wzorowane na charakterystycznej dla nauk historycznych dbałości o rzetelność opisu doświadczenia konkretnego momentu historycznego z analizą dyskursywną, umiejscawiającą zjawisko w całej sieci zależności i procesów o charakterze społecznym – bardzo interesująca jest propozycja Petra Szczepanika traktująca paratekst jako rodzaj interfejsu (piosenka jako punkt „zbiegu” dyskursów filmu, przemysłu płytowego i radia). Nie zabrakło także tekstów o czołowiec filmowej (Alexander Zons) czy o szczególnie rozumianej praktyce teoretycznej Jean-Luca Godarda (Barbara Kita). Nie bez znaczenia jest fakt, że najobszerniejszy korpus tekstów dotyczy rozmaitych właściwości dyskursu DVD oraz procesu DVD-izacji kina, który był przedmiotem zainteresowania redaktora antologii już wcześniej² (przyglądają się temu m.in. Blanka Brzozowska, Eva-Maria Hartmann, Volker Helbig, Tadeusz Lubelski, Małgorzata Radkiewicz czy Zbigniew Feliszewski). Jak łatwo się domyślić, owo cięcie oddzielające teksty teoretyczne od opisowych jest czysto operacyjne, bo spora grupa autorów uprawia w znakomity sposób refleksję łączącą oba tryby wypowiedzi.

Decyzja o tym, by oba tomy traktować komplementarnie – prócz powodów, które wyjawię w dalszej kolejności – wydaje się także uzasadniona uderzającym podobieństwem tematyki i podejścia metodologicznego. Dyskurs DVD również stanowi istotny wątek dla *Kina po kinie* (stanowi przedmiot analizy w tekstach Michaela Wedela czy Pavla Skopala), ponownie pojawia się tutaj także temat relacji transmedialnych filmu w odniesieniu do Internetu, zwłaszcza serwisu YouTube (Wiesław Godzic), gier wideo (Mirośław Filiciak), instalacji i przestrzeni galerii (Ewa Wójtowicz, Konrad Chmielecki). Także w tym zbiorze niektórzy autorzy posługują się – najwyraźniej nośną – formułą Genettowskiego paratekstu (Wienfried Pauleit, Agnieszka Ogonowska, Michael Wedel, Mirośław Filiciak). Myślą przewodnią całego tomu jest tytułowy status kina i filmu w dobie płynnych i porowatych granic między mediami, ich szczególnej i skomplikowanej ekologii oraz niestabilności dotyczącego ich dyskursu; jest to udana próba opisu owego dopełnienia, które jak wyjaśnia redaktor, znalazło wyraz w geście zmiany znaku przestankowego z pytajnika (jak w tytule pamiętnej antologii pod redakcją Andrzeja Gwoźdźcia z 1993 roku) na pozostawiającą niewiele wątpliwości kropkę. Żyjemy bowiem w kulturze, której *praktyki komunikacyjne (...) rozgrywają się na styku kina i tego, co już kinem nie jest, albo jest kinem odmiennym w stosunku do tradycyjnego (pojmowanego w ścisłe „metrykalnym” tego słowa znaczeniu), bo nie należącym już do audiowizualności tradycyjnego typu*³. O tym, że zmiany te nie są

obojętne dla istoty definicji filmu jako tekstu kultury, niezwykle przekonująco piszą Andrzej Gwóźdź, Konrad Klejsa i Mirosław Filiciak. Wspomniana już (inspirująca zresztą i twórcza) niestabilność dyskursu filmoznawczego będąca wynikiem medialnej hybrydowości kultury współczesnej znajduje odzwierciedlenie w dylematach terminologicznych: do opisu filmu w jego różnych „stanach skupienia” Konrad Klejsa proponuje „zjawisko filmopodobne”, Mirosław Filiciak – zdarzenie wizualne, Wiesław Godzic – nano-film. „Media w stanie transformacji”⁴ wywołują bowiem nie tylko zmianę perspektywy (konieczność uwzględnienia filmu i kina przede wszystkim jako praktyk dyskursywnych), ale przynoszą także zjawiska o tkance hybrydowej, wymuszające równie bricolage’ową formułę opisu. Koronnym przykładem mogą być machinimy, czyli filmy animowane tworzone za pomocą gry komputerowej, gdzie często produkcja filmu staje się dodatkowym lub głównym celem gry (swoistym jej podtypem byłyby te tworzone w środowisku *Second Life*). Gdyby ktoś sądził, że chodzi o zjawiska marginalne i ograniczone wyłącznie do kręgu graczy, to może być w błędzie – sekwencje machinimowe wykorzystał Peter Greenaway we współreżyserowanym z Saskią Boddeke widowisku typu live-media, *The Blue Planet*, prezentowanym podczas otwarcia Centrum Nauki Kopernik w październiku 2010 roku w Warszawie. W sierpniu 2010 r. Greenaway był też jednym z jurorów brytyjskiego konkursu dla niezależnych twórców machinim *The 48 Hour Film Project* (co nie dziwi w przypadku twórcy, który wielokrotnie posługiwał się formułą: „kino umarło, niech żyje kino”).

Są zatem obszary, gdzie związki filmu z grami wideo są znacznie ściślejsze i bliższe, niż można byłoby sądzić i gdzie nie wystarczy już ani traktowanie ich w kategoriach „efektu gier w dobie atrakcji cyfrowych”⁵, ani dostrzeganie związków między sposobem prowadzenia narracji filmowej oraz procedurami charakterystycznymi dla gier wideo⁶. Obszarów, na których rozmaite formy medialne wchodzą ze sobą w zaskakujące związki, jest znacznie więcej – pokazuje to choćby transformacja interfejsu YouTube, gdzie od ubiegłego roku można włączyć opcję playlisty, upodabniając ten popularny serwis do... strumienia telewizyjnego znanego nam z niegdysiejszego MTV. Wydaje się, że to jeden z wielu wystarczająco dobrych powodów, aby prowadzić dyskusję (od lat podejmowaną konsekwentnie przez redaktora obu antologii, a ostatnio także przez innych uczestników środowiskowych dysput o mniej lub bardziej formalnym charakterze) o sposobie uprawiania refleksji bardziej w odniesieniu do kultury audiowizualnej jako pewnej całości niż wobec tradycyjnie traktowanych jako oddzielne dziedziny filmoznawstwa i/lub medioznawstwa. Jeśli do tego krzyżowania się mediów dodać coraz wyraźniej zarysowaną perspektywę opisu relacji kina/filmu z kulturą miejską i dyskursem przeszerzonym⁷ – co w tomie *Kino po kinie* interesująco sygnalizuje tekst Marcina Adamczaka poświęcony multipleksom – to rodzi się raczej niewygodne (ale inspirujące i warte podjęcia) pytanie zarówno o konieczność redefinicji paratekstu, jak i samej dziedziny, jaką jest dzisiaj kultura audiowizualna.

II.

Niezwykle rzadko zdarza się, aby tomy zbiorowe stały się rodzajem intelektualnego thrillera – jak to ma miejsce zwłaszcza w przypadku zbioru *Kino po kinie* – szczególnie że rodzimej refleksji nad kulturą audiowizualną przybywa ostatnio w lawinowym tempie przekładów książek ważnych czy wręcz fundamentalnych

dla rozwoju dziedziny. Jest tak nie tylko dlatego, że zamieszczone w opisywanych antologiach teksty dotyczą najczęściej najświeższych zjawisk naszej mediasfery i że zazwyczaj badawczo są ukierunkowane na przyszłość, tzn. otwierają wiele świeżych perspektyw i zachęcają do stawiania pytań. Istotna w tym przypadku jest także kwestia strategii autorskiej redaktora. Figura redaktora tomu, kojarząca się głównie z czynnościami o charakterze technicznym, jest tutaj bowiem niezupełnie sprawiedliwa – zbiory noszą wyraźne ślady obecności autorskiej (to zresztą kolejny powód, dla którego warto potraktować je łącznie), podobnie jak w przypadku antologii sygnowanych nazwiskiem Andrzeja Gwoździa. Takie podejście – dostrzeżenie w redaktorze tomu również autora – okaże się zapewne zgodne z konwencją autorstwa nowomiedialnego, tak silnie naznaczoną pojęciami remiksu (terminu, który zdążył się już skonwencjonalizować, choć nie został chyba do końca krytycznie wyeksploatowany) czy mashupu, czyli praktyk w dziedzinie oprogramowania, które umożliwiają współpracę i wymianę danych już na poziomie kodu. Właśnie ten drugi termin dostarcza metafory, która pozwoli lepiej ująć zarówno kwestię tego szczególnego autorstwa, jak i relacji, jakie łączą w tym przypadku refleksję z jej przedmiotem.

W sensie czysto technicznym *mashup* oznacza *połączenie danych lub funkcjonalności dwóch lub więcej różnych źródeł zewnętrznych dla stworzenia nowej usługi*⁸. Praktyki takie stanowią chleb powszedni naszej sieciowej aktywności – np. kiedy wklejamy zdjęcia w serwisie Picassa i jednocześnie przypisujemy im lokalizację w Google Maps albo kiedy zamieszczamy (*embedding*) na własnej stronie internetowej fragment filmowy z serwisu YouTube. O wiele istotniejsze znaczenie ma mashup jako metafora kulturowa, gdyż zdaniem Stefana Sonvilli-Weissa (z którym trudno się w tej kwestii nie zgodzić), *jeśli uznamy mashup za metaforę równoległych i współistniejących sposobów myślenia i działania – w miejsce zasad opartych na wyłączności, przyczynowości i redukcjonizmie – metaforę logiki opartej raczej na „zarówno” niż „albo-albo”, to możemy uzyskać znacznie głębsze zrozumienie specyfiki wielości i różnorodności w kulturach typu mashup*⁹. Sądzę, że obie antologie można potraktować właśnie jako przykład takiego kulturowego mashupu i to co najmniej z dwóch istotnych powodów. Po pierwsze, *Kino po kinie i Pogranicza audiowizualności* układają się w strumieniu dialogów, a ich tkanka jest nacechowana wymianą na wielu poziomach (np. pomiędzy tekstami poszczególnych autorów – tak jest w przypadku definicji paratekstu proponowanych przez Iwonę Loewe oraz ich rozumienia w ujęciu Floriana Krautkrämera). Po drugie, w ramach metafory mashupu żadne zestawienie nie będzie „tylko” czy „po prostu” zestawieniem – będzie raczej świadomą praktyką wiązania, splatania i tworzenia pokrewieństw; tworzenia przestrzeni dla polifonicznej wypowiedzi, której koherencja nie oznacza ujednoczenia czy homogenizacji. Niektórzy teoretycy, jak niemal zupełnie w Polsce nieznanymi Friedrich Kittler czy przedstawiciele *software studies*, wypomnieliby pewnie medium cyfrowemu prymarnie ujednoczenie wszystkich tekstów na poziomie kodu, ale wydaje się, że – nie lekceważąc tych głosów – można je traktować jako nieoczekiwane powidoki strukturalizmu i determinizmu technologicznego. Po trzecie wreszcie: logika mashupu nie oznacza usunięcia w cień autorów tekstów zamieszczonych w antologii – strategia autorska redaktora stanowi raczej rodzaj organizującej ramy, która pozwala poszczególnym głosom lepiej wybrzmieć.

Sonvilla-Weiss podkreśla, że rozumie tę cyfrowo-obiektową miksturę jako połączenie informacji, mediów i obiektów bez zmiany ich oryginalnego źródła i formatu; a zatem zawsze można prześledzić ich genealogię, choć podlegają one rozmaitym rekombinacjom przez umieszczenie w nowym kontekście lub odmienne zaprojektowanie interfejsu bądź aplikacji. Istotą zastosowanej tutaj metafory będzie więc dynamiczna sieć wzajemnych relacji między obiektami podlegającymi spleceniu oraz umożliwiającymi ten splot technologiami czy narzędziami (najczęściej praktyka embeddingu przybiera bowiem postać fragmentu kodu, który trzeba zamieścić w miejscu docelowym za pomocą operacji kopiuj-wklej). Do głosu dochodzi zatem także to, co zwykle się traktować w kategoriach przedmiotu refleksji, czyli materii, która podlega konceptualizacji. Nie inaczej jest w tym przypadku: zarówno pojedyncze autorskie instancje, jak i nadrzędna rama temu ujawniają przede wszystkim heterogeniczny żywioł kultury audiowizualnej – tak, jak *bricoleur*, czyli ktoś, kto „rozmawia z rzeczami”, ale i „za pomocą rzeczy”¹⁰, przyznając im aktywny status. Czy mogłoby być inaczej w przypadku kultury audiowizualnej w znacznym stopniu interaktywnej? Czy można inaczej traktować film w dobie kultury partycypacji? Nie bez znaczenia jest także fakt, że wraz z ową metaforą zaczerpniętą z praktyki programistycznej wyłania się „na powierzchnię” także techniczność zsieciowanych mediów (same media, w tym również film o pewnych fazach swojej historii, oraz towarzyszącej im refleksji humanistycznej chętnie by zapomnieli¹¹). Trzeba jednak koniecznie podkreślić, że za sprawą metafory mashupu technika nie jest autonomiczna w stosunku do praktyk użytkowników (jak sądzą przedstawiciele niemieckiej teorii mediów, co najpełniejszy wyraz znajduje w myśli wspomnianego już Friedricha Kittlera).

III.

Metafora mashupu podąża zatem śladem rekonfiguracji Genettowskiego terminu paratekstu dokonanego przez redaktora-autora obu tomów, który określa je jako *wiązki praktyk dyskursywnych, dzięki którym bazowy tekst (audio)wizualny lub samo medium, w obrębie którego on funkcjonuje, włączone zostają do środowiska szerszego niż to, które zapewnia paratekstowi jego baza tekstowa (medialna)*¹². O użyteczności terminu zaczerpniętego z teorii Gerarda Genette’a w badaniu dyskursywnego otoczenia zjawisk kultury doby konwergencji świadczy wiele symptomów, m.in. wydana w ubiegłym roku książka Jonathana Graya, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts* (New York 2010). Najwyraźniej – zważywszy na przydatność i popularność terminu choćby do opisu dyskursu DVD – coś jest na rzeczy, choć owe parateksty istotnie domagają się pewnej rekonceptualizacji. Koniecznie trzeba bowiem pamiętać (i spora część autorów pamięta, choć najczęściej jednak bierze górę tekstualistyczny i reprezentacjonistyczny „protokół” studiów ukształtowanych w orbicie tradycyjnej humanistyki zorientowanej przede wszystkim na badanie tekstów-obiektów) o ukrytej w tym pojęciu relacyjności, przestrzenności, ruchu (co często implikuje także teoria sięgająca po paratekst w kontekście hipertekstualności¹³). W takiej funkcji lokują ten termin m.in. Thomas Elsaesser i Malte Hagener, pisząc o ekranie kinowym i czołówce filmu jako strefie przejścia. Przywołują także, rzecz jasna, charakterystyczne dla teorii postmodernistycznej (a także, jak się wydaje, bliższe

wielu autorom *Pograniczy audiowizualności i Kina po kinie*) ujęcia koncentrujące się na paratekście jako formie pasożytniczej, otwierającej niezamierzone przez autora konteksty, będące często efektem działań wydawców czy reklamodawców¹⁴. Elsaesser i Hagener piszą, że na skutek zacierania granic między wnętrzem (tekstem) i zewnątrzem (kontekstem) *parateksty wskazują na semantyczną niestabilność, uskoki tektoniczne i tekstualne turbulencje*¹⁵. Stąd blisko do stwierdzenia, że stanowią one punkty wejścia i wyjścia dla odbiorcy, swoiste portale transferu energii. Próbując uchwycić architekturę lektury antologii, która wszak przyznaje aktywność i głos badanym fenomenom – sięgnę po jeszcze inną rekonfigurację pojęcia paratekstu, propozycję brytyjskiego kulturoznawcy, Nigela Thrifta. Odwołuje się on do Genettowskiego terminu w książce, co znamienne, ujawniającej możliwości wyjścia poza ograniczenia reprezentacjonizmu¹⁶. Otóż dla Thrifta paratekst oznacza nie tyle szczególnie rodzaj tekstu czy znaku, ile coś, co można określić – przywołując znaną książkę *Writing Machines* N. Katherine Hayles (Cambridge 2002) – mianem machin tekstualnych, czyli procedur stanowiących o (w tym przypadku) piśmie i pisaniu jako technologii. Procedury te pozostają jednak niejako „w tle”, niezauważane i niedostrzegane przez tych, którzy się nimi posługują. Dla Thrifta klasyczne przykłady paratekstów, wymienione przez Genette’a (m.in. przedmowy, indeksy, przypisy) są *formami „niewidocznymi”, które nadają kształt temu, jak opisujemy świat, ale które nie cieszą się naszą uwagą po prostu dlatego, że jesteśmy z nimi oswojeni*¹⁷. Bardzo łatwo bowiem, sięgając do terminu Genette’a, zostać uwięzionym w paradygmacie tekstualistycznym, koncentrującym się na tekstach--obiektach, a nie na złożonej i wielowymiarowej sieci, w jaką są włączone, i umożliwianych za jej sprawą przepływach – sieci obejmującej zróżnicowane czynniki, także te określane w kategoriach teorii Bruno Latoura jako pozaludzkie (np. urządzenia techniczne). Pokazuje to porównanie przywołanej analizy ekranu i czołówki filmu przeprowadzonej przez Elsaessera i Hagenera oraz podobnej analizy w ujęciu Zonsa. Zons zauważa w przypadku czołówki zarówno jej „progowość”, jak i niestabilność pozycji między wnętrzem i zewnątrzem, znika natomiast mobilność, w tym mobilność odbiorców wpisana w te maszyny tekstualne (choć właściwsze byłoby tutaj zaczerpnięte z technologii sformułowanie „protokoły”, by nie powstało wrażenie powrotu do hegemonii semiotycznej przeszłości – choć może również stosowne byłoby posłużenie się w miejsce maszyny tekstualnej szeroko wybrzmiewającym w tym kontekście pojęciem „aparatu”?). Jest trochę tak, jakby ruch generowany przez paratekstualność współczesnej mediasfery przez wielu autorów był postrzegany w zamrożeniu, jako seria następujących po sobie ujęć, na podobieństwo efektu zapisanego w postaci seryjnych fotografii Muybridge’a lub klatek na taśmie filmowej. Istotniejszym natomiast brakiem jest pominięcie nowszych ujęć z zakresu teorii telewizji (pojęcia neotelewizji czy intertekstualność Fiske’a nie mogą wszak stanowić najbardziej aktualnych punktów odniesienia w 2010 roku!). Wydaje się to o tyle dojmujące, że telewizja bodaj najmocniej jest wpisana w praktyki konwergencyjne, o czym przypominają przynajmniej dwie antologie poświęcone telewizji „po końcu telewizji”¹⁸. Jest to jednak stała bolączka polskiego kulturoznawstwa, które – mimo wysiłków Wiesława Godzica czy Andrzeja Gwoździa – wciąż chyba traktuje telewizję (widzianą jako obszar poważnych studiów) nieco protekcjonalnie.

IV.

Dlaczego kwestia przepływów, ruchu i sieci jest tak ważna, i dlaczego paradygmat tekstualistyczny jest wysoce niewystarczający do opisu współczesnej kultury audiowizualnej, wszystko jedno czy określimy ją, za Henrym Jenkinsem, jako kultura konwergencji, czy za Stefanem Sonvilla-Weissem, jako kultura mashupu? Od razu dodam: popularna (także wśród badaczy) memetyka zupełnie nie sprawdza się w tej roli ze względu na zbytne zobowiązanie wobec niesproblematyzowanego dyskursu socjologii, którego metafory doczekały się wszak istotnej krytyki. Otóż to, z czym mamy obecnie do czynienia, nie jest już nawet kulturą zdominowaną przez technologię cyfrową, która stanowi dla niej zarówno nadrzędną ramę, jak i podstawowe podglebie; wydaje się, że należy mówić o kolejnej fazie – kulturze technologii zsięciowanych. Wniesione rekonfiguracje zauważają m.in. redaktorzy i autorzy zbioru *Networked Publics*¹⁹, wskazując, że termin „zsięciowanej sfery publicznej” odpowiada zmianom społecznym, kulturowym i politycznym w dobie Jenkinsowskiej konwergencji medialnej. Jeśli więc czegoś w antologiach brakuje (a piszę to z obawą i wahaniem, zważywszy na mnogość otwartych już ścieżek inspirowanych lekturą *Kina po kinie* i *Pograniczy audiowizualności*), to pewnej postawy, akcentu, podejścia, które pozwoliłoby jeszcze wyraźniej podkreślić owo oparte na nieustannych transferach zsięciowanie także metodologicznie. Coraz częściej bowiem mamy do czynienia ze zjawiskami wykraczającymi poza najlżejszą choćby możliwość uchwycenia ich za pomocą paratekstualnej architektury rozumianej statycznie, jako zbiór (najbardziej nawet fragmentaryczny i rozszesniony) czy baza danych. Chociaż You Tube daje się jeszcze odczytać w formule bazy danych z mnogością fragmentów audiowizualnych, to jednak – jak słusznie zauważa Iwona Kurz – jego sednem wydaje się krążenie zawartości. Jeżeli dodamy do tego logikę mashupu, czyli splot You Tube z wieloma innymi serwisami społecznościowymi, to stanie się jasne, że cyrkulacja w uniwersum sieci staje się równie ważna – o ile nie ważniejsza – niż sam tekst. Ten przykład jest jednak stosunkowo łatwy do opisu nawet za pomocą narzędzi w niewielkim stopniu zaktualizowanych. Sprawa komplikuje się w przypadku Jenkinsowskiego opowiadania transmedialnego, które lepiej być może opisuje Christine Dena jako narrację dystrybuowaną²⁰, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę przypadki tak heterogeniczne, jak gry typu ARG (*alternate reality games*). Pozornie wydawałoby się, że idealnie spełniają warunki paratekstu, jak w przypadku *The Beast* osnutej wokół filmu S. Spielberga *A.I. Sztuczna inteligencja*²¹. Tyle że... nie ma tekstu. W najlepszym razie można się spierać co do tego, co jest w tym przypadku tekstem – czy zarysowana na początku gry narracja, ulegająca jednak istotnym zmianom pod wpływem działań uczestników? Czy suma narracji i działań? Nie ma także jednej platformy medialnej, bo ARG słyną ze stałego przekraczania granicy między realnym życiem uczestników a wymagowanym światem narracji (uczestnicy mogą być obudzeni w środku nocy telefonem, który będzie zawierał kolejną odpowiedź, mogą tę wskazówką dostrzec w ogłoszeniu prasowym albo w czołówce programu telewizyjnego). Analogicznych problemów będzie dostarczać każda forma kultury audiowizualnej, w którą są włączone media mobilne (smartfony, tablety PC i rozmaite ich krzyżówki), które powoli zaczynają stanowić główny interfejs kontaktu z treściami audiowizualnymi – temat praktycznie niezauważony przez autorów tekstów, choć wielokrotnie sygnalizowany przez autora-redaktora.

V.

Zważywszy na złożoność form potęgowaną przez ekologię mediów z sieciowanych, nie dziwi, że oba zbiory tekstów stają się przede wszystkim arcyważnym głosem w dyskusji na temat sposobu uprawiania refleksji. Gwóźdź proponuje zresztą „kulturoznawstwo medialnej technokultury” w miejsce, jak można się domyślać, kulturoznawstwa filmoznawczego i/lub medioznawczego. Niezdecydowanie co do interpunkcji pełni tutaj zresztą rolę znaku wskazującego na rosnącą niemożność przeprowadzenia ostrego cięcia – jeśli bowiem coraz częściej określamy przedmiot swoich badań raczej jako kulturę audiowizualną niż medioznawstwo lub filmoznawstwo, to czas na debatę co do metod, trybów i sposobów uprawiania refleksji wydaje się bardziej niż właściwy. Wydaje się bowiem, że istotnie czas „fetyszycowania kina w refleksji nad filmem” dobiega końca – zamieszczony w *Kinie po kinie* tekst Konrada Klejsy, z którego zaczerpnęłam ową formułę, pokazuje zresztą nad wyraz dobitnie, że nie ma powodu, dla którego należałoby się tego końca obawiać i że warto poświęcić kilkanaście stron na zadawanie pytań oraz formułowanie kolejnych, nie do końca zadowolających, odpowiedzi. Dodałabym jeszcze, trawestując Klejsę, że należałoby w podobny sposób potraktować fetyszycowanie hermeneutyki tekstu/dzieła w refleksji nad filmem, nie rezygnując jednakowoż z nadzwyczaj cennego impulsu myślenia historycznego, którego potencjał krytyczny staje się jak nigdy aktualny dla refleksji nad kulturą audiowizualną. Wyraźniej natomiast pokazuje to refleksja w duchu nowej historii filmu czy archeologii mediów niż *idiomatyka „Wielkich Reżyserów”*²². Warto zatem podjąć poważną debatę – można zresztą odnieść wrażenie, że już twórczo zainicjowaną²³.

Obie antologie są bowiem przede wszystkim przedsięwzięciem krytycznym. Jeśli konsekwentnie trzymać się metafory mashupu (czyli rekonfigurującego włączania czy splatania istniejącej już tkanki), byłby to rodzaj krytyki swoiście performatywnej (to jest, *last but not least*, kolejny powód, dla którego traktuję obie antologie jako całość oraz zwracam uwagę na strategię autorską redaktora tomów). Ów potencjał krytyczny najpełniej ujawnia autor-redaktor w przedmowach, które nie pozostawiają wątpliwości, że – jak pisze Gwóźdź w słowie wstępnym do *Pograniczy...* – chodzi o *sformatowanie na nowo dyskursu teoretycznego na temat filmu* (s. 9), a to wydaje się możliwe jedynie w orbicie kulturoznawstwa, przy wielości jego paradygmatów, dopuszczeniu metodologicznych bricolage’y (ale ze świadomością ram zaplecza teoretycznego), wiernością humanistycznemu impulsowi krytycznemu i dziedzictwu myślenia świadomego historycznie. Bo istotnie być może jednym z ważniejszych zadań takiego przedsięwzięcia jest dzisiaj, jak zauważa Gwóźdź, *ujawnienie tej oczywistej, wydawałoby się, prawdy, iż wiedza o filmie to także wiedza o środowiskach, w których przychodziło i nadal przychodzi mu funkcjonować – tych medialnych, ale i pozamedialnych, wielorako zhybrydizowanych, podległych rozlicznym konwergencjom – tak różnych, jak to już nieraz bywało w jego przeszłości, a na które filmoznawstwo pozostawało zwykle nieczule* (s. 9). Zatem tytułowe poszukiwanie paradygmatów warto rozumieć jako istotę badawczej aktywności zawierającej się w refleksywnym kreśleniu mapy, nie zaś w poszukiwaniu najkrótszej i najbardziej bezpiecznej drogi.

PS Na marginesie (choć wiadomo, jak istotne są w tym przypadku pogranicza): taką formułą paratekstową, elementem maszyny tekstualnej, jest także kształt tomu zbiorowego. Choć wszyscy z nich korzystamy jako użytkownicy, rzadko dostrzegamy w nich coś więcej niż narzędzie. Być może warto byłoby poświęcić oddzielny tekst ważnym antologiom polskiego kulturoznawstwa i sposobowi, w jaki kształtują one debatę, akademicką praktykę dydaktyczną, sposób uprawiania badań. Bo przecież zajmują poczesne miejsce na półce każdego badacza, nie osiada na nich kurz i są także żelazną pozycją w syllabusach. Figura redaktora-autora byłaby zatem pewnym toposem audiowizualnego kulturoznawstwa, a wśród nazwisk – prócz Andrzeja Gwóźdźa – nie mogłoby zabraknąć Alicji Helman, Anny Zeidler-Janiszewskiej, Andrzeja Mencwela (wraz z zespołem współpracowników) czy Ewy Rewers.

Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa, red. Andrzej Gwóźdź, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010; *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. Andrzej Gwóźdź, Universitas, Kraków 2010.

¹ S. Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2010.

² Por. A. Gwóźdź, *Play movie/Special features, czyli czytanie płyt DVD jako doświadczenie (nowo)medialne*, w: *Nowoczesność jako doświadczenie: analizy kulturoznawcze*, red. A. Zeidler-Janiszewska, R. Nycz, B. Giza, Warszawa 2008; A. Gwóźdź, *DVD jako paramedium kina, czyli historia kina po nowemu. Na przykładzie filmów Kazimierza Kutza*, w: *Kino polskie: reinterpretacje. Historia – ideologia – polityka*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, K. Klejsa, Kraków 2008. Zob. także: P. Skopal, *Stare filmy, nowe narracje. Kontekstualizacja oraz interpretacja kulturowa filmów hollywoodzkich na DVD*, w: *Czeska myśl filmowa, T. 2 Reguły gry*, red. A. Gwóźdź, Gdańsk 2007.

³ A. Gwóźdź, *Przedmowa*, w: tegoż, *Kino po kinie...* dz. cyt., s. 4.

⁴ „Media in transition”, cykl konferencji organizowanych w MIT.

⁵ Por. L. Gurevitch, *The Cinemas of Interactions: Cinematics and the „Game Effect” in the Age of Digital Attractions*, „Senses of Cinema” nr 57. <http://www.sensesofcinema.com/2010/feature-articles/the-cinemas-of-interactions-cinematics-and-the-%E2%80%9998game-effect%E2%80%9999-in-the-age-of-digital-attractions/> (dostęp: 30.12.2010).

⁶ Interesujące ujęcie tematu przynoszą zwłaszcza dwie książki poświęcone filmom o bardzo złożonych strukturach narracyjnych tematyzu-

jących najczęściej funkcjonowanie pamięci lub odpowiadającej Manovichowskiej logice bazy danych bądź swoistej narracyjnej grze prowadzonej w filmie (jak *Memento* czy *Incepja* Christophera Nolana, *Zakochany bez pamięci* Michela Gondry’ego czy *21 gramów* Alejandro Gonzáleza Iñárritu), por. A. Cameron, *Modular Narrative in Contemporary Cinema*, New York 2008; *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Oxford 2009.

⁷ Związki te mogą przybierać bardzo różny charakter, co pokazuje także literatura, od propozycji mocniej wiążących film z miejską nowoczesnością (jak w przypadku Miriam Hansen, Bena Singera, Thomasa Elsaessera czy Anne Friedberg) po tematy dotyczące miejsca kina w procesach globalizacji, por. *Cinema and the City*, red. M. Shiel, T. Fitzpatrick, Oxford 2001. Coraz wyraźniej zaznacza się ten typ refleksji także w polskiej literaturze, por. *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Kraków 2011; M. Saryusz-Wolska, *Berlin – filmowy obraz miasta*, Kraków 2007.

⁸ S. Sonvilla-Weiss, *Introduction: Mashups, Remix Practices and the Recombination of Existing Digital Content*, w: *Mashup Cultures*, red. S. Sonvilla-Weiss, Wien – New York 2010, s. 8.

⁹ Tamże.

¹⁰ C. Levi-Strauss, *Myśl nieoswojona*, tłum. A. Zajączkowski, Warszawa 2001, s. 37.

¹¹ Por. B. Benett, M. Fursteanu, A. Mackenzie, *Cinema And Technology. Cultures, Theories, Practices*, New York 2008.

- ¹² A. Gwóźdź, *Obok filmu, między mediami*, w: *Paratekstualność...* dz. cyt.
- ¹³ Por. F. J. Ricardo, *Stalking the Paratext: Speculations on Hypertext Links as a Second Order Text*, w: *Hypertext 98 – Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, Pittsburgh 1998.
- ¹⁴ T. Elsaesser, M. Hagner, *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, New York, London 2010.
- ¹⁵ Tamże, s. 42.
- ¹⁶ N. Thrift, *Non-representational Theory. Space, Politics, Affect*, New York 2008.
- ¹⁷ Tamże, s. 101.
- ¹⁸ *Television After TV. Essays on a Medium on Transition*, red. L. Spigel, J. Olsson, Durham & London 2004; *Television Studies After TV. Understanding Television in the Post-Broadcast Era*, red. G. Turner, J. Tay, New York 2009.
- ¹⁹ *Networked Publics*, red. K. Varnelis, Cambridge 2008.
- ²⁰ Ch. Dena, *Transmedia Practice. Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media*, niepublikowana praca doktorska, University of Sydney 2009, por. także J. Walker, *Distributed Narrative. Telling Stories Across Networks*, wystąpienie na konferencji Association of Internet Researchers, 21 września 2004, Brighton.
- ²¹ Więcej na temat specyfiki gier typu ARG, por. J. McGonigal, „*To nie jest gra*”. *Estetyka immersyjna i kolektywne granie*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- ²² Tamże, s. 58.
- ²³ Por. T. Majewski, *Historia kina po liftingu*, „Kultura Współczesna”, 2010, nr 2.