

# Kevin Smith i jego X-świat

ANDRZEJ PITRUS

Kevin Smith często jest określany mianem króla kina generacji X<sup>1</sup>. W istocie jego filmy mogłyby stanowić rodzaj manifestu pokolenia, choć reżyser zadebiutował dopiero w 1994 roku, a więc w trzy lata po wydaniu książki Douglasa Couplanda *Pokolenie X* i premierze filmu *Slacker* Richarda Linklatera. Jednak to właśnie on zachował niemal całkowitą konsekwencję i – w przeciwieństwie do swego mistrza poszukującego także innych tematów – poświęcił się krytycznej obserwacji życia swoich rówieśników<sup>2</sup>.

Inspiracją dla jego debiutu był oczywiście pierwszy film Linklatera, który zachwyił późniejszego twórcę *Sprzedawców* umiejętnością budowania materii filmowej „z niczego”. W *Slackerze* w istocie nic się nie dzieje, bohaterowie najczęściej rozmawiają ze sobą lub oddają się trywialnym czynnościom, a jednak widz z zainteresowaniem przygląda się ich pozornie nudnej egzystencji. Smith ma także innego patrona – jest nim Hal Hartley, portretujący podobnych protagonistów, ale także będący twórcą, dla którego równie ważne jak postaci jest miejsce akcji. Dla Hartleya jest to najczęściej Long Island, dla Kevina Smitha natomiast New Jersey, prowincjonalne miasto, z którego doskonale widać wieżowce Manhattanu. Opozycja między Nowym Jorkiem i Jersey w pewnym sensie odzwierciedla konflikt, o którym pisze Blanka Brzozowska: *Generalnie rzecz ujmując, można by powiedzieć, iż „iksy” to dzieci tzw. baby boomers, wyżowego pokolenia, które wzniciło rewoltę lat sześćdziesiątych, następnie jej ideały zaprzepaściło na rzecz intratnych posad i wygodnego, konsumpcyjnego życia*<sup>3</sup>.

Dla Smitha Manhattan to labirynt, w którym odbywa się wyścig szczurów. New Jersey zaś to „kiepski adres”, gdzie lądują ci, którym zabrakło talentu, szczęścia i determinacji, aby wspiąć się na szczyt. Miast robić karierę w wielkich korporacjach, stoją za ladą wielobranżowych sklepików, zarabiając pięć dolarów na godzinę. Ale paradoksalnie Smith jest dumny ze swego miejsca na ziemi, gdzie sam się wychował i gdzie zrealizował prawie wszystkie swoje filmy.

*Sprzedawcy (Clerks)* – film, który stał się sensacją festiwalu Sundance w 1995 roku, to podobnie jak *Slacker*, film „z niczego”: pozbawiony fabuły i zrealizowany za niewiele ponad 20 000 dolarów. Reżyser odwołał się w nim do własnych doświadczeń: sam przepracował kilka lat w Quick Stop, gdzie zresztą – po godzinach – nakręcił cały materiał. Debiut Smitha jest zapisem jednego dnia z życia dwóch bohaterów – zatrudnionego w sklepie Dantego i jego przyjaciela, Randała, pracującego w mieszczącej się tuż obok wypożyczalni kaset wideo. Obydwaj są typowymi „iksami” – nie chcą robić kariery, a swoją nieciekawą pracę wykonują bez żadnego zaangażowania. Dante najbardziej lubi długo spać i grać w hokeja z kolegami, Randal natomiast znajduje satysfakcję w obrażaniu klientów. *Sprzedawcy* to w istocie seria scen-skeczy ukazujących groteskowe i absurdalne sytu-

acje, często przekraczające granice dobrego smaku: w jednej ze scen dziewczyna Dantego nieświadomie odbywa stosunek seksualny z martwym mężczyzną, który zmarł onanizując się w toalecie na tyłach sklepu. Choć w filmie nie ma wizualnych obscenów, *Sprzedawcy* byli początkowo rozpowszechniani z kategorią NC-17 – przyznana tylko z powodu wyjątkowo wulgarnego języka.

Bohaterowie filmu rozmawiają najczęściej o seksie, ale z równym zapalem komentują swoje ulubione filmy – przede wszystkim *Gwiezdne wojny* George'a Lucasa – występujące w charakterze intertekstualnego odniesienia w prawie wszystkich dziełach Smitha. To także istotny element pozwalający przypisać *Sprzedawców* do tekstów z kręgu generacji X. Zdaniem Brzozowskiej „iks” to dzieci telewizji i popkultury. Choć w istocie kontestują wytwory przemysłu kulturowego, nie odrzucają ich całkowicie: *Mówiąc o charakterystycznym typie (...) odbioru X, mam na myśli przede wszystkim ironiczny, krytyczny, lecz zarazem nostalgiczny stosunek do oglądanych programów. Wiąże się z nim rytualne (czy też może „kultowe”), wspólne oglądanie w gronie znajomych określonych programów, często w celu ich wyśmiewania. Najczęściej dotyczy to seriali (...) Programy te wraz z kinowymi filmami, tu należy wymienić przede wszystkim „Gwiezdne wojny”, oraz wydawnictwami komiksowymi, zdają się tworzyć specyficzne X-mitologie, zastępujące stare, nieadekwatne do ideologii i stylu życia „iksów”*<sup>4</sup>.

Rozmowy Dantego i Randała o filmie Lucasa to w istocie rodzaj spontanicznej dekonstrukcji. Bohaterowie nie przyjmują bowiem tekstu takiego, jaki jest, lecz tworzą coś, co jest rodzajem mówionej *fan fiction*<sup>5</sup> – nadbudowanej na tekście należącym do obszaru kultury dominującej.

Innym odniesieniem – również wskazywanym przez Brzozowską – jest komiks. W *Sprzedawcach* jest to przede wszystkim tzw. *comic strip* – rodzaj krótkiego, publikowanego w prasie komiksu, składającego się najczęściej zaledwie z kilku obrazków. Uznaje się, że to właśnie ta forma dała początek szerszej rozumianej sztuce komiksu: *Podstawową formą komiksu w pierwszych latach jego istnienia była krótka, kilku- lub kilkunastoobrazkowa opowiadka – jednowątkowy epizod z puentą o charakterze żartu sytuacyjnego lub słownego. Fakt, że owe żarty miały stałych bohaterów, umożliwiał przekształcenie zbiorów opowieści w seriale. (...) Krótka forma komiksowa stała się podstawą rozwoju innych odmian historyjki obrazkowej, ale zarazem zachowała odrębność. Opierała się na podtrzymaniu związku komiksu z publikującym go pismem*<sup>6</sup>.

Smith w sposób konsekwentny dokonuje translacji formuły *comic strip* na język filmu. To, co Emanuel Levy nazywa warsztatową nieporadnością<sup>7</sup>, jest w istocie wyborem, potwierdzonym zresztą w jednej z scen, w której Randal przykleja na szybę drzwi komiksowy „dymek”, wkładając niejako w usta swego kolegi wulgarną kwestię. Strategia *comic strip* jest stosowana także w większej skali: film składa się z wyraźnie wyodrębnionych scenek, zrealizowanych z jakby spłaszczonej perspektywy, przypominającej tę, która dominuje w *comic strips*. Perspektywa ta najczęściej jest wymuszona zastaną przestrzenią Quick Stop, w której bohatera oddziela od kamery sklepowy lada. W poszczególnych mikrohistoryjkach powracają często te same układy graficzne kadru. Zmieniają się postaci lub tylko wypowiediane przez nie kwestie.

Istotne znaczenie ma tu także wprowadzenie postaci Cichego Boba i Jaya – dwóch handlarzy narkotyków, którzy stoją pod sklepem i komentują to, co dzieje

się w jego wnętrzu. To z jednej strony rodzaj ironicznego „chóru”, zaś z drugiej strony element zapewniający powtarzalność. Nie tylko w obrębie jednego filmu, ale także całej twórczości Smitha, w której bohaterowie ci powracają w takich samych kostiumach i podobnej roli – najczęściej jako postaci drugoplanowe, ale jednocześnie niezwykle ważne, bo definiujące odrębny i specyficzny świat Kevena Smitha.

W twórczości Smitha pojawiają się nie tylko odniesienia do *comic strips*. Smith z równym powodzeniem bawi się konwencją komiksu heroicznego, który ma bardziej rozbudowaną formę i innych bohaterów. O ile protagonistą *comic strip* może być człowiek z ulicy, czy nawet zwierzę, o tyle w komiksie heroicznym sprawy mają się inaczej. Superbohater jest najczęściej postacią prowadzącą podwójne życie. Na co dzień jest zwykłym, często niedostrzeganym przez otoczenie obywatelem, ale w sytuacji zagrożenia staje się wojownikiem lub mścicielem rzucającym wyzwanie złu. Podobnie jest zresztą w wypadku superzbrodniarza – antagonisty superbohatera.

Logika komiksu heroicznego zakłada możliwość identyfikacji z postacią, która ma najczęściej rysy fantastyczne, ale jednocześnie przynależy do świata, który rozpoznajemy jako realistyczny.

*Przyczyn ogromnej popularności komiksów o superherosach możemy upatrywać w specyficznym stosunku do sfery sacrum. Z jednej strony komiksowa historyjka wyraża – przez samą formę – dystans wobec tej cudowności, o której opowiada, i tej, którą przez aluzję przywołuje. Z drugiej strony jednak daje ona czytelnikom możliwość obcowania ze sferą cudu – opatrzoną cudzystowem, ale przedstawioną w sytuacji, w której prawdziwy mit wywołuje jedynie wzruszenie ramion. Kulturze wysokiej, zdominowanej przez egzystencjalny pesymizm, poczucie absurdu życia i świata, komiks przeciwstawiał kolorowe obrazki, na których świat miał sens, co prawda naiwny, ale naiwny w sposób świadomy i wzięty w cudzystów przerysowania, które umożliwiała zdystansowanie się do takiej wizji, jak i znalezienie alibi dla zainteresowania podobnymi historiami<sup>8</sup>.*

Smith w sposób bardzo oryginalny wykorzystuje mechanizmy opisane przez Jerzego Szyłaka. Bohaterowie jego filmów, którzy czasem są autorami komiksów, a kiedy indziej po prostu ich czytelnikami, w sposób niejako zwielokrotniony nie przystają do cudownego uniwersum superherosów. Należą bowiem do prowincjonalnego świata New Jersey, gdzie nie ma mowy o sukcesie i powodzeniu. Wszyscy są skazani na porażkę, a niektórzy wręcz świadomie ją wybierają.

Najciekawiej w tym kontekście prezentują się wspomniane postaci Jaya i Cichego Boba. Już w *Szczurach supermarketu* (*Mallrats*, 1995) widzimy ich jako brikolazowych superbohaterów, którym oczywiście nic się nie udaje. Pozostają z jednej strony sobą – parą wulgarnych nieudaczników – ale kiedy to konieczne uruchamiają „nadludzkie moce”, tu sprowadzone do tych, które daje im zestaw plastikowych, absolutnie nieskutecznych gadżetów. Jay i Bob zostają też „prawdziwymi” superbohaterami. Bohater *W pogoni za Amy* (*Chasing Amy*, 1997) – rysownik komiksów – czyni z nich wzorzec dla postaci Bluntmana i Chronica.

*Szczury supermarketu* to produkcja studyjna, zrealizowana – po sukcesie *Sprzedawców* – dla wytwórni Universal za około 6 milionów dolarów. Można ją postrzegać jako rodzaj rozwinięcia debiutu – tym razem Smith przygląda się kulturze centrów handlowych, przedstawiając galerię postaci spędzających wolny



*Clerks 2*, reż. Kevin Smith (2006)

czas w jednym z shopping malli New Jersey<sup>9</sup>. Ograniczenia narzucone przez producenta sprawiły jednak, że film jest pozbawiony świeżości i drapieżności debiutu i staje się w istocie dość melodramatyczną opowieścią o dwóch młodych ludziach pragnących odzyskać swe ukochane podczas transmitowanego przez telewizję „randkowego” teleturnieju organizowanego przez właściciela centrum. Ich perypetie są wprawdzie okraszane wstawkami z udziałem Jaya i Boba, ale całości brakuje oryginalności i nieprzewidywalności *Sprzedawców*. Wymowa dzieła jest natomiast zaskakująco zbliżona do produkcji hollywoodzkich.

Kevin Smith, sfrustrowany złym przyjęciem filmu przez krytykę i fanów, przeprosił swoich widzów za ten nieudany projekt<sup>10</sup> i postanowił powrócić do realizacji niezależnych. W *pogoni za Amy* to rodzaj autorskiej, przewrotnej romantycznej komedii, która powstała dzięki spotkaniu z Rose Troche, przedstawicielką kina lesbijskiego, która w 1995 roku pokazała na festiwalu Sundance swój debiutancki film zatytułowany *Połów*.

Smith podjął tu wątek tożsamości, obecny – na nieco innym poziomie – w *Szczurach supermarketu*, dzięki odniesieniom do komiksu heroicznego. Tu skupił swoją uwagę na kwestii tożsamości seksualnej. Bohaterowie filmu, Holden i Banky, wspólnie tworzą komiksy, których bohaterami są Jay i Cichy Bob. Ich przyjaźń zostaje zagrożona przez pojawienie się Alyssy, w której zakochuje się Holden. Niestety dziewczyna okazuje się lesbijką i początkowo nie odpowiada na zaloty pisarza. Kiedy jednak decyduje się na heteroseksualny związek, okazuje się że Banky – choć nawet przed samym sobą nie przyznaje się to tego – darzy uczuciem Holdena.

Konwencja komedii romantycznej, stanowiąca szkielet filmu, została tu zdekonstruowana na dwa sposoby. Po pierwsze dokonano nieobecnego w kinie mainstreamowym przesunięcia w sferę doświadczenia homoseksualnego, po drugie – Smith zrezygnował z umowności konwencji, nasycając swój film znakomitymi



*Clerks 2*, reż. Kevin Smith (2006)

dialogami, często zresztą w charakterystyczny dla niego sposób przekraczającymi granicę obsceniczności, a także odrzucił *happy end*. Historia związku bohaterów stanie się wprawdzie podstawą scenariusza komiksu, ale oni sami nie przekroczą dzielących ich granic.

*W pogoni za Amy* to mimo obecności elementów komediowych najbardziej „poważny” film Smitha i zarazem najdoskonalszy realistyczny portret pokolenia iksów. Nieco inny charakter ma *Dogmat* (*Dogma*, 1999), którym reżyser powrócił na obszar obscenicznej komedii, nierzadko przesyconej bluźnierczym czarnym humorem. Film wzbudził na całym świecie kontrowersje z uwagi na jego jawnie antykatolicki charakter. Paradoksalnie jednak centralnym tematem staje się tu pragnienie duchowego doświadczenia. *Dogmat* jest najbardziej klasycznie skomponowanym utworem Smitha. Choć widać w nim ślady charakterystycznej dla wcześniejszych utworów struktury epizodycznej, film ma wyraźnie zarysowaną fabułę. Bethany, dziewczyna pracująca w klinice aborcyjnej, otrzymuje od anioła o imieniu Metatron zadanie powstrzymania dwóch upadłych aniołów, które postanowiły wstąpić ponownie do nieba. Ma to nastąpić podczas uroczystości w jednym z kościołów New Jersey. Bohaterka, choć jest początkowo sceptyczna, podejmuje misję i rusza w drogę, podczas której spotyka dwóch proroków: Jaya i Cichego Boba, trzynastego apostoła i samych Lokiego i Bartelby’ego – nadużywających anielskich przywilejów. W filmie – należącym mimo fantastycznej stylizacji do uniwersum Smitha – pełno jest obscenów i wątków, które nietrudno uznać za wywrotowe. Chrystus jest tu czarnoskóry, podobnie jak Rufus – wspomniany trzynasty apostoł – wyrugowany z tradycji chrześcijańskiej z powodów rasowych, a sam Bóg okazuje się kobietą o twarzy Alanis Morissette. Smith nie kryje swej antykatolickiej postawy, ale obiektem jego ataków nie staje się religia, lecz raczej specyficzna amerykańska religijność, w której jest coraz więcej elementów popkulturowego spektaklu.

Punktem odniesienia filmu jest ponownie komiks. Cały świat przedstawiony jest oparty na świadomych uproszczeniach, natomiast bohaterowie zostają sprowadzeni do postaci naszkicowanych grubą, komiksową kreską. Wynika to nie tylko z wcześniejszych fascynacji artysty, ale także z faktu, że reżyser postanowił ponownie sięgnąć do istoty heroicznego komiksu stanowiącego dla bohaterów sferę, w której realizuje się ich potrzeba kontaktu z sacrum. W zlaicyzowanym świecie religią staje się „święta trójca”, która dla bohaterów *Dogmatu* nie jest niczym innym, jak tylko trylogią George’a Lucasa z cyklu *Gwiezdne wojny*.

Ranga kolejnego filmu jest z całą pewnością niższa, lecz jest on interesujący nie tyle jako odrębny tekst, ile część Smithowskiego uniwersum. *Jay i Cichy Bob kontratakują* (*Jay and Silent Bob Strike Back*, 2001) to kolejny nieco bardziej mainstreamowy projekt Smitha, zwariowana komedia, w której drugoplanowe dotychczas postaci stają się głównymi bohaterami filmu. Jay i Bob, zatrzymani za handel narkotykami, dowiadują się, że w wytwórni Miramax – z którą Smith współpracuje – powstaje adaptacja komiksu o Bluntmanie i Chronicu. Bohaterowie, którzy nie otrzymali należnego honorarium, postanawiają nie dopuścić do realizacji projektu, zwłaszcza że jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć wzbudził on falę krytyki w Internecie. Znana już z *Dogmatu* konwencja kina drogi, została zderzona z formułą obsceniczną, transgresyjnej komedii. Humor prezentowany przez Jaya i Boba we wcześniejszych filmach tym razem budzi raczej uczucie niesmaku niż rozbawienie. Być może dlatego, że wstawki z udziałem bohaterów stanowiły zawsze jedynie tło dla innych, bardziej złożonych postaci. Tu zdominowały film, sprawiając, że efekt jest w istocie bliższy komediom braci Farrelly niż tradycji niezależnego kina amerykańskiego.

Interesujące są natomiast elementy intertekstualne. Smith zaludnia swój film postaciami z innych realizacji i bawi się ich wizerunkiem, nie tylko zresztą fikcyjnych protagonistów, ale także samych aktorów w ironiczny sposób dystansujących się tu od zagranych przez siebie ról. W całym dorobku Smitha film ten może też pełnić rolę rodzaju „sfabrykowanego apokryfu” czy wspomnianej wcześniej w innym kontekście *fan fiction*, która przecież bardzo często polega na rozbudowywaniu wątków związanych z postaciami drugiego planu – a takimi byli do tej pory Jay i Cichy Bob.

Ciekawe, iż postaci te, którym po raz pierwszy dano możliwość zaistnienia w większej skali, nie występują w ogóle w kolejnym filmie – *Dziewczyna z Jersey* (*Jersey Girl*, 2004). Smith, konsekwentnie trzymający się scenerii New Jersey, po raz kolejny przedstawia pochwałę prowincji. O ile jednak wcześniej jego deklaracje były obudowane ironią i często złośliwym humorem, o tyle w *Dziewczynie z Jersey* nie ma żadnego dystansu. W istocie film ten w pełni realizuje wzorzec znany z kina mainstreamowego, w którym prowincja jest często idealizowana, wręcz utożsamiana ze sferą prawdziwych wartości. Grany przez Bena Afflecka bohater jest specjalistą w zakresie PR pracującym w Nowym Jorku. Kiedy podczas porodu umiera jego żona, musi zająć się córką, jest zmuszony także wrócić do New Jersey, gdzie nadal mieszka jego ojciec. Początkowo pragnie odbudować karierę, przekonuje się jednak, że najważniejsza jest rodzina...

*Dziewczyna z Jersey* była dla wielu widzów większym zaskoczeniem niż *Szczury supermarketu*. W filmie z 2004 roku Smith zrezygnował z własnego stylu, który powrócił dopiero w sequele *Sprzedawców. Sprzedawcy II* (*Clerks II*,

2006) nie dorównują oryginałowi. Przede wszystkim dlatego, że Smith zrezygnował z minimalistycznej formy opartej na języku *comic strip* i opowiedział o dalszych losach Randal'a i Dantego w sposób niewykraczający poza strategię kina głównego nurtu. Bohaterowie pracują teraz w Mooby's – restauracji typu fast food po tym, jak Quick Stop uległ zniszczeniu w wyniku spowodowanego przez Randal'a pożaru. Dante otrzymuje propozycję wyjazdu na Florydę ze swoją dziewczyną: Emma ma bogatych rodziców, którzy zaoferowali młodym dom i lepszą pracę dla Dantego, który ma zostać właścicielem myjni samochodowej. Dante, choć data ślubu jest już ustalona, w istocie nie chce wyjeżdżać. Kocha bowiem Becky – swoją szefową z restauracji. Za namową Randal'a rezygnuje z lepszej przyszłości i kariery. Wraz z przyjacielem postanawia odkupić Quick Stop i wrócić za ladę sklepu znanego z debiutu Smitha.

Blanka Brzozowska w książce o generacji X pisze o nostalgicznym nastawieniu pokolenia: *Jak mówi bohater „Polaroidów z koncertu”*: „*historia jest cool*”, *skoro więc odczuwany jest niedosyt „prawdziwej” historii, można stworzyć inną jej wersję na potrzeby komercyjne, swego rodzaju historię z resztek*<sup>11</sup>. W tym sensie *Sprzedawcy II* to manifest kina generacji X.

W podobnym tonie jest utrzymany *Zack i Miri kręcą porno (Zack and Miri Make a Porno, 2008)*, w którym ponownie pojawiają się charakterystyczne elementy świata Smitha. Podlegają one jednak znaczącym przesunięciom. Film jest oparty na pomysłe, którego widzowie spodziewali się po *Dziewczynie z Jersey*. Wtedy jednak nie udało się zrealizować projektu opartego na szczególnej „podmianie” – mainstreamowa struktura miała stać się ramą dla transgresyjnych treści. Do pewnego stopnia udało się to w filmie *W pogoni za Amy*, jednak idea ta znalazła spełnienie dopiero w realizacji z 2008 roku.

Film jest komedią romantyczną wykorzystującą jeden z klasycznych tropów: para przyjaciół, choć łączy ich skrywane uczucie, musi znaleźć sposób, by zbudować związek, nie rezygnując jednocześnie z niezależności. Oczywiście najtrudniej jest wykonać pierwszy krok. Schemat ten, znany na przykład z *Czterech wesel i pogrzebu (Four Weddings and a Funeral, 1994, reż. Mike Newell)* został tu zaimplementowany w formie czystej. Bohaterami są tytułowi Zack i Miri, którzy mieszkają razem, ale nie są partnerami. Kłopoty finansowe sprawiają, iż muszą szukać niekonwencjonalnych sposobów pozyskania gotówki. Dobrym pomysłem wydaje się realizacja... filmu pornograficznego. Najpierw – co nie jest zaskoczeniem dla wiernych widzów filmów Smitha – chcą nakręcić pornograficzną wersję *Gwiezdnych wojen*. Gdy jednak scenografia i kostiumy ulegają zniszczeniu, postanawiają zrealizować film w kawiarni, w której pracuje Zack. To kolejny u Smitha trop autotematyczny: film Zacka i Miri jest bowiem w istocie hardcore'ową wersją *Sprzedawców*, także przecież nakręconych po godzinach w miejscu pracy reżysera. Jest także realizacją fantazmatów przewijających się przez niemal wszystkie wcześniejsze produkcje Kevina Smitha. Dość zauważyć, że Jason Mewes – aktor znany z roli Jaya – po raz pierwszy pojawia się w innej roli: gwiazdora porno, dostępującego wreszcie tego wszystkiego, o czym marzył rozgadany partner Cichego Boba. *Zack i Miri* to w pewnym sensie podsumowanie wcześniejszej twórczości Smitha. A może także znak nadchodzącego przełomu.

Kevin Smith to twórca, który – wśród amerykańskich reżyserów niezależnych – w najbardziej konsekwentny sposób odwołuje się do nieco już zapomnianej

strategii „złego smaku”. Podobnie jak czynił to wcześniej w swych najlepszych latach John Waters, Smith poszukuje rozwiązań pozwalających mu dokonać radykalnej, a przy tym brikolazowej dekonstrukcji popkultury. Sięga po „oswojone” matryce kultury dominującej, by je wypełnić zaskakującą treścią. W sposób programowy szokuje wulgarnością i skatologicznym humorem. A jednocześnie konsekwentnie szuka ucieczki od reguł McŚwiata.

ANDRZEJ PITRUS

<sup>1</sup> E. Levy, *Cinema of Outsiders. The Rise of American Independent Film*, New York University Press, New York and London 1999, s. 208.

<sup>2</sup> Smith urodził się w 1970 roku. Blanka Brzozowska, autorka polskiej monografii pokolenia X, przyjmuje, że generacja ta obejmuje osoby urodzone pomiędzy 1965 a 1981 rokiem. W istocie więc mamy tu do czynienia z grupą, którą łatwiej zdefiniować nie za pośrednictwem dat urodzenia, ale za pomocą zestawu przynależnych jej cech. Por. B. Brzozowska, *Gen X. Pokolenie konsumentów*, Rabid, Kraków 2005, s. 12.

<sup>3</sup> Tamże, s. 12.

<sup>4</sup> Tamże, s. 22-23.

<sup>5</sup> *Fan fiction* (czasem używany skrót: ff) – twórczenie przez fanów (a niekiedy, przeciwnie,

krytyków) do istniejącego filmu, książki, serii komiksowej itp. opowiadań (zwanymi fanfikami lub fanfiktami) nawiązujących do danego utworu, dotyczących dziejów postaci w wybranym przez autora czasie. Aby w pełni zrozumieć fanfik, trzeba znać pierwowzór. Por. [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net)

<sup>6</sup> J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998, s. 22-23.

<sup>7</sup> E. Levy, dz. cyt., s. 208.

<sup>8</sup> J. Szyłak, dz. cyt., s. 40.

<sup>9</sup> Akcja filmu rozgrywa się w New Jersey, ale zdjęcia realizowano w Minnesocie.

<sup>10</sup> Miało to miejsce w 1996 roku podczas ceremonii rozdania Independent Spirit Awards.

<sup>11</sup> B. Brzozowska, dz. cyt., s. 34-35.



*Dogma*, reż. Kevin Smith (1999)