

Aldona Kobus

Fanfiction a funkcjonowanie literatury popularnej : Zarys perspektywy historycznej

Kultura Popularna nr 3 (37), 146-158

2013

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Aldona Kobus

***Fan-
fiction
a funk-***

**cjonowanie litera-
tury popularnej**
*Zarys perspektywy
historycznej*

Paradygmat badań fanoznawczych

Współczesne medioznawstwo zajmujące się badaniem zaangażowanej i aktywnej recepcji treści medialnych, jaka występuje w środowiskach fanowskich kultury popularnej, wykazuje kilka tendencji zapoczątkowanych już przez pionierskie prace w tej dziedzinie, którymi były *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* Henry'ego Jenkinsa i *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* Camille Bacon-Smith wydane w 1992 roku. Oba teksty wpłynęły na sposób definiowania tak zwanego *fan studies* – interdyscyplinarnej dziedziny łączącej elementy socjologii, antropologii i medioznawstwa. W pracach tych autorzy zakreslili podstawowe pola problematyczne badań fanowskiego odbioru, a także sposób postrzegania fanowskiej twórczości, która powstała na bazie pewnych tytułów z zakresu popkultury jako działalności wywrotowej, zawłaszczającej masowo produkowane sensy i znaczenia (metafora „tekstowego kłusownictwa” u Jenkinsa). Twórczość fanowska została więc zdefiniowana jako sposób na odebranie przemysłowi kulturowemu monopolu na produkcję współczesnych mitologii, przyczyniła się do oddania jej w ręce odbiorców, zgodnie z rozwiniętą przez Michela de Certeau teorią „taktyk konsumpcji” – oddolnych, pozbawionych umiejscowienia działań, podważających hegemonię producentów poprzez przewartościowanie i rekontekstualizację dostarczanych przez nich dóbr. Bacon-Smith ustaliła prawidłowe podejście do fandomu i sedna fanowskiego odbioru poprzez wytworzane przezeń artefakty, przede wszystkim *fanfiction*, fikcje fanowskie, wszelkiego rodzaju formy literackie oparte na poszczególnych tytułach z zakresu popkultury, publikowane w specjalistycznych fanowskich pismach produkowanych własnym sumptem i dystrybuowanych przez sieć znajomych na zasadzie non-profit. W obu pracach naukowcy zgadzają się co do periodyzacji *fanfiction* jako zjawiska związanego z kulturą telewizyjną i zapoczątkowanego w drugiej połowie lat 60. przez rozwój fandomów (wspólnot fanowskich) telewizyjnych, kiedy to działalność fanowska – skupiona wokół serialu *Star Trek* (Gene Roddenbery, 1966–2005) – stała się widocznym, ogólnokrajowym zjawiskiem dzięki lobbystycznemu działaniu fanów, próbujących utrzymać serial na antenie. Przeprowadzone przez nich badania fandomu *Star Treka* uznano za wzorcowy model postrzegania i problematyzowania fanowskiej działalności w dyskursie akademickim. Badacze ci przyczynili się również do odejścia od stygmatyzacji popkultury, co uznawano za dziedzictwo Szkoły Frankfurckiej (czy też raczej efektem amerykańskiej recepcji wybranych zagadnień z prac Frankfurczyków), która bardzo długo określała nastawienie purytańskiego amerykańskiego medioznawstwa¹. Kolejni badacze subkultury fanowskiej dookreślili ramy czasowe *fanfiction*: era preinternetowa – badana między innymi przez Jenkinsa i Bacon-Smith – trwała od końca lat 60. do

Aldona Kobus – doktorka literaturoznawstwa na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, absolwentka kulturoznawstwa. Zajmuje się historycznym rozwojem instytucji autorstwa oraz recepcją kultury popularnej, szczególnie skupiając się na zjawisku medialnych fandomów i cyberkultury oraz społecznym funkcjonowaniu nowych mediów.

1 Znamiennym przykładem byłaby tu słynna praca *Seduction of the Innocent* autorstwa Fredrica Werthama z 1954 roku, opisująca kulturę masową jako mechanizm deprawowania młodzieży. Z kolei mechanizm medialnej paniki i funkcjonowanie figury fana-prześladowcy jako jednostki wyalienowanej i nie zrównoważonej psychicznie w medioznawstwie do lat 80. opisuje J. Jensen w *Fandom jako patologia: konsekwencje definiowania*, „Panoptikon” nr 11 (18) 2012. O tym, jak żywa wciąż jest ta tendencja przypomina dyskurs wytworzony wokół strzelaniny na premierze filmu *Batman: Mroczny Rycerz powstaje* (Christopher Nolan, 2012) w mieście Aurora w stanie Colorado, gdzie sprawca, jeszcze przed ujęciem i identyfikacją, został okrzyknięty „fanem” serii o Batmanie i przyrównywany kolejno (mylnie) do poszczególnych adwersarzy Mrocznego Rycerza.

drugiej połowy lat 80. Dla ery internetowej zaproponowałabym dokładną cezurę roku 1998 – kiedy to utworzony został serwis Fanfiction.net², przez długi czas największy i najprężniej działający serwis ogólnofandomowy, zbierający teksty z całego świata – chociaż większość badaczy skupia się na powstających już w latach 80. listach mailingowych zrzeszających fanów, autorów tekstów. Warto jednak pamiętać, że lista mailingowa nie stanowiła systemu dystrybucji radykalnie odmiennego od systemu upowszechniania klasycznych fanzinów – proces ich upowszechniania wciąż opierał się na szerszych kręgach znajomych. Dopiero lata 90., na skutek rozwoju Internetu, spowodowały nieodwracalną migrację fandomów do sieci, co zaowocowało wykształceniem się nowych form paraliterackich w obrębie *fanfiction* (*role playing* – zjawisko „promptu”, czyli swobodnego rzucania pomysłów na teksty w przestrzeni Internetu w nadziei, że ktoś podejmie się ich realizacji). Jednocześnie, rozwój technologii spowodował zmianę pozostałych aspektów twórczości fanowskiej (między innymi tworzenia fanvidów, czyli fanowskich klipów), przenosząc ją ze sfery analogowej do cyfrowej. Najważniejsza zmiana dotyczyła pola dystrybucji: zamiast modelu jeden-do-kilku, który określał funkcjonowanie fanzinów (fanowskich magazynów), wprowadzono dystrybucję na zasadzie wszyscy-do-wszystkich. Wiązało się to z pewną konsekwencją ujmowania fandomu właśnie przez wytwarzane w jego ramach artefakty: zaczęto definiować fana nie tyle przez afektywną więź z tytułem, stanowiącym jego popkulturowy przedmiot pożądania, ile przez jego działalność twórczą, rozpowszechnianą w internetowym obiegu. W książce *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* pod redakcją Karen Hellekson i Kristiny Busse można odnaleźć przykłady, w których pojęcie fandomu zostało zawężone do umieszczonych w Internecie artefaktów fanowskiego autorstwa i fanowskich świadectw odbioru. Stąd w upowszechnionej definicji fandomu, we współczesnych pracach z dziedziny *fan studies*, określa się go jako niezhierarchizowaną, niezinstytucjonalizowaną, nieformalną i luźną organizację fanów danego tytułu (książki, filmu, serii komiksów, serialu, gry komputerowej), przejawiającą twórczą aktywność i produkującą na bazie popkulturowego tekstu własne artefakty.

***Fanfiction* jako zapomniany model autorstwa**

Nietrudno zauważyć tutaj proces postępującej gettyzacji: *fanfiction* zostaje nierozzerwalnie powiązane z wąskim segmentem odbioru popkultury, jakim jest działalność fanowska, a następnie ograniczone do internetowej dystrybucji, stając się swego rodzaju ciekawostką, odseparowaną nie tylko od głównego nurtu literatury, ale od literatury jako takiej, w tym od teorii dzieła literackiego. Jediną znaczącą pracą, próbującą analizować *fanfiction* w czysto literackim kontekście, jest *The Democratic Genre. Fan Fiction in Literary Context* Sheenagh Pugh z 2005 roku. Autorka wykazuje na dwojaką strategię: z jednej strony, poszukuje śladów *fanfiction* – czy też tekstów, które współcześnie określilibyśmy w ten sposób – w historii literatury, stopniowo wykracza nawet poza kontekst kultury popularnej. Z drugiej strony, Pugh próbuje włączyć *fanfiction* w ramy teorii literatury, tworzy zarys genologiczny

2 <https://www.fanfiction.net/> [dostęp: 10.12.13].

fanfiction oraz bada je w kategoriach intertekstualności, dzięki czemu otwiera nowe pole rozumienia tego mechanizmu. W ten sposób odsłania możliwość skonstruowania szerszej definicji *fanfiction* jako strategii kreacji tekstu w ogóle, w szczególności sposób powiązanej ze statusem i funkcjonowaniem tekstu w obrębie kultury popularnej współcześnie. Zanika więc podział na wytwórczość fanowską i mainstreamową – ta pierwsza staje się przejawem mechanizmów napędzających popkulturę jako taką. Pugh odchodzi od badania specyfiki fanowskiego odbioru i zwraca uwagę na kwestię dystrybucji treści kulturowych, wskazując, jak prawo autorskie stwarza sfery nieautoryzowanego (nieodzwołanego) użycia tekstów i kryminalizuje pewne formy twórczości. Dla autorki *The Democratic Genre* jedyną różnicą pomiędzy *fanfiction* a tekstem literackim jest niedochodowy charakter tego pierwszego, wymuszony przez funkcjonowanie prawa autorskiego. Można stąd wysnuć tezę, iż powstanie *fanfiction* jako poddanego gettyzacji gatunku stanowi pochodną rozwoju prawa autorskiego i jego coraz bardziej inwazyjnego charakteru. Teksty z XIX i początku XX wieku, konstruowane na tej samej zasadzie, co współczesne internetowe *fanfiction*, powstające na bazie pierwszych popularnych tytułów i włączane do oficjalnego obiegu wydawniczego, nie są uznawane za twórczość fanowską ani analizowane w tym kontekście, choć strukturalnie pozostają w takim samym stosunku do tekstu źródłowego, co typowy tekst *fanfiction*. Sytuacja ta potwierdza tezę Jenkinsa o autoreferencyjnym charakterze kultury popularnej, która przeformułuje własne schematy w procesie nieustannego powtarzania (Jenkins, 2007: 3).

Pugh poszukuje śladów strategii kreacji tekstu współcześnie określanych jako *fanfiction* na przestrzeni całej historii literatury europejskiej. W pierwszej kolejności analizuje romanse rycerskie, które bez wątplenia stanowiły średnio-wieczny ekwiwalent popkultury z jednej strony. Z drugiej strony, wspólnym dobrem kulturowym, wątkami i postaciami, każdy mógł dysponować na tyle swobodnie, na ile nie zniekształcał przy tym ducha opowieści. Trudno wyobrazić sobie, by Chrétien de Troyes zdecydował się opowiedzieć historię króla Artura z punktu widzenia Morgany, jak zrobiła to współcześnie Marion Zimmer Bradley w powieści *Mgły Avalonu*. Jednakże francuscy współautorzy legendy Robin Hooda nie mieli już obiekcji przed ingerencją w „oryginalną” (pytanie, czy w tym kontekście można mówić o sensowności podziału na oryginał i kopię, wątek główny i wątki poboczne, pozostaje otwarte) historię, wprowadzając chociażby wątek romansowy Lady Marion (Pugh, 2005: 9). Nie spodziewali się zapewne, że proces ten zakończy feministyczna produkcja telewizyjna Tony’ego Robinsona *Maid Marian and Her Merry Men* (1989–1994), w której postać kobiety wysuwa się na pierwszy plan (Pugh, 2005:10). Pugh analizuje popularne historie w literaturze od XII do XV wieku, między innymi Roberta Henrysona i jego sequele utworów Chaucera. Autorka wspomina o Szekspirze, którego inspiracje i zapożyczenia doczekały się niejednego opracowania, sięga także po przykład z końca XVII wieku – komedię *The Relapse* Johna Vanbrugh’a, stanowiącą sequel do *Love’s Last Shift* Colleya Cibbera (Pugh, 2005:14). Ostatecznie zwraca uwagę na głośny przykład powieści Johna Reeda, z 2002 roku, *Snowball’s Chance* – alternatywną wersję *Folwarku zwierzęcego* Orwella, w którym terror oparty zostaje na kapitalistycznych i konsumpcyjnych wartościach (Pugh, 2005: 15).

Sheenagh Pugh opisując w *The Democratic Genre...* tło historyczne, wskazuje na dwie kwestie: po pierwsze zauważa związek spadku popularności intertekstualnej strategii kreacji tekstu wraz z rozwojem koncepcji autorstwa. Po drugie fakt, podawane przez nią przykłady nie zostałyby współcześnie

zakwalifikowane jako *fanfiction* z prostego względu. Zaliczają się do kanonu tak zwanej kultury wysokiej. Z tego samego powodu nikt nie potraktuje *Castorpa* Pawła Heulle jako *fanfiction* pisanego do powieści Tomasza Manna. Nietrudno też zauważyć, że obie te kwestie łączą się ze sobą. Instytucja autorstwa (*authorship*), której nowoczesne rozumienie w pełni ukształtował romantyczny egotyzm, skupiający się na indywidualnej ekspresji twórczej jednostki, zostaje poważnie naruszona przez pewien rodzaj zbiorowego autorstwa, jaki reprezentuje społeczność autorów *fanfiction*. Oczywiście jest, iż instytucja autorstwa jest tym silniejsza, im bardziej integralny i samoistny powstaje tekst (Bennet, 2005: 7–8). *Fanfiction* narusza więc także integralność tekstu: kwestionuje jego podstawowe założenia, przedstawia historię z innej perspektywy, daje pierwszeństwo innym wątkom, skreśla wizje alternatywne względem postanowień Autora, podważając jego autorytarność. O ile intertekstualność w obrębie kultury wysokiej stanowi przedmiot licznych rozważań i analiz, o tyle w przypadku popkultury temat ten zostaje zepchnięty do getta *fanfiction*, które nie bywa nawet analizowane w takich kategoriach. Jest to tym bardziej znamienne, iż Fiske – a za nim cała szkoła nowego kulturoznawstwa (*new cultural studies*) – postuluje, by traktować teksty kultury popularnej z taką samą uwagą, jaką poświęca się tworom kultury wysokiej. Co ciekawsze, podstawą kreowania mainstreamowej popkultury jest właśnie autorstwo zbiorowe, czy też mnogie (co wiąże się z faktem, iż w znacznej mierze jest to kultura audiowizualna), podobnie jak w przypadku społeczności fanowskich. Obrazuje to dość jednoznacznie stygmatyzujący charakter terminu „fikcji fanowskich” rozumiany jako mechanizm odcinania kontestujących odczytań kultury popularnej od mainstreamu, a nawet zbiorowej świadomości. Metoda ta uczyniła z *fanfiction* zamknięty obszar działalności popkulturowych fanatyków, przeciwstawiany właściwemu, „poprawnemu” modelowi odbioru preferowanej widowni. Jak trafnie zauważa Laurie Penny w swoim esej *Sherlock and the Adventure of the Overzealous Fanbase*, w którym traktuje zresztą dwie wielkie współczesne Sherlockowe produkcje serialowe (*Sherlock* BBC i *Elementary* CBS) jako równoważne (w założeniu) fanowskie reinterpretacje kanonu dzieł sir Arthura Conan Doyle’a:

W *fanfiction* znaczące jest to, iż często przedstawia takie historie, których opowiedzenie nie przysłoby do głowy oficjalnym twórcom [*showrunners*], ponieważ autorzy *fanfiction* wywodzą się z różnych środowisk. Wydaje się, że dyskomfort powodują nie tyle fanowskie reinterpretacje, co fakt, że reinterpretacje te pochodzą od niewłaściwych fanów – kobiet, kolorowych, queerowych dzieciaków, napalonych nastolatków, ludzi, którzy nie zajmują się profesjonalnie pisaniem, ludzi, którym zależy na zachowaniu ciągłości serii (...) Właściwy sposób tworzenia mitów kulturowych, implikujący progres, stanowi męski przywilej reinterpretacji dzieł innych uprzywilejowanych mężczyzn z poprzednich epok, którego wszyscy inni mają wysłuchiwać w milczeniu. Tak zawsze było. Tak będzie w przyszłości, bez względu na to, co mówi Tumblr. Ale historię może napisać na nowo. Mity można naginać i zmieniać. Coś nowego i ekscytującego dzieje się właśnie w świecie narracji, a fani stanowią ważną część tego (Penny, 2014).

Z pewnością zmienną rolę w procesie gettyzacji *fanfiction* odegrał fakt, iż jest to dziedzina twórczości zdominowana przez kobiety. Genderowy aspekt fanowskiej twórczości został zauważony i podkreślony już przez Jenkinsa, a następnie przez każdego badacza fanowskiej subkultury. Ze swojej strony mogą tylko zaproponować pewną reinterpretację tego zjawiska, zgodnie z тезami Sandry M. Gilbert i Susan Gubar, które stwierdzają, iż sama konstrukcja instytucji autorstwa wyklucza ze swoich ram kobiety i kobiecość (Burke, 2006: 158). Autorki powołują się na Elaine Showalter, badaczka zauważa, iż kobiety wykształciły własną subkulturę literacką – definiowaną jednak w odniesieniu do męskiego mainstreamu (Burke, 2006: 159). Za taką subkulturę właśnie można uznać społeczność pisarek *fanfiction* w ich internetowej niszy.

Prehistoria fandomów, czyli *fanfiction* przed powstaniem *fanfiction*

Aby w pełni przedstawić koncepcję *fanfiction* jako części intertekstualnej strategii narracyjnej samej popkultury (lub kultury w ogóle), należy przywrócić się uważnie „prehistorii fandomów” – początkom popkultury i reakcją, jakie wzbudzały jej dzieła, stymulujące produkcję dalszych tekstów, powstających pomiędzy wiekiem XVIII (narodziny powieści popularnej) a pierwszą połową XX. Na ich przykładzie można zobaczyć, iż *fanfiction* nie stanowi przypadku wyrotowego „przeciwdziałania” czy też kontr-odczytania popkultury i nie jest działaniem bezprecedensowym, jak chciałyby je widzieć większość współczesnych medioznawców, lecz elementem szerszego procesu historyczno-literackiego, uwidaczniającym w swoim historycznym formowaniu sposób, w jaki łączą się z sobą kwestie odbioru, intertekstualności i oddziaływania prawa autorskiego na kreatywny potencjał kulturowy. Pierwszą autorką, której dzieła stymulowały zakrojoną na szeroką skalę twórczość typu *fanfiction* była Jane Austen (Pugh, 2005: 27). Jednak samo badanie historycznej recepcji dzieł autorki *Dumy i uprzedzenia* (notabene, powieść posiada dziś ponad dwieście sekweli w oficjalnym obiegu wydawniczym³, nie licząc setek tysięcy dostępnych w Internecie tekstów *fanfiction*) pozwala wyznaczyć nie tylko początki *fanfiction* jako strategii kreacji popkulturowego tekstu, ale i zaczątki fandomu jako zjawiska kulturowego – grupę największych wielbicieli Austen zaczęły nie tylko afekt żywiony względem jej twórczości, ale i specyficzne poczucie odrębności w stosunku do „zwykłych” czytelników, poczucie wspólnoty oparte na więzi z popularnymi powieściami, co okazywano poprzez wprowadzenie specjalnej nazwy dla tej właśnie grupy czytelniczej – „Janeites”. Współczesne fandomy również tworzą swoje nazwy na podstawie tytułów, wokół których istnieją „Sherlockianie”, czyli fani Sherlocka Holmesa⁴, „Whovianie”

3 Ranking 200 najlepszych dostępny jest pod adresem https://www.goodreads.com/list/show/90.Best_Pride_and_Prejudice_Sequels_Variations_Adaptations [dostęp: 10.12.13].

4 Warto przypomnieć, iż początkowo słowo „Sherlockianie” oznaczało tę grupę wielbicieli przygód najsłynniejszego detektywa wszechczasów, którzy byli przekonani, iż jest on postacią o tyle „realną”, o ile stanowi literacki odpowiednik przygód rzeczywistego detektywa, które wiadome są tylko sir Conan Doyle’owi; ich przeciwieństwem byli „Doyleiści”, fani przygód Holmesa, którzy akceptowali jego całkowicie fikcyjny charakter. Obecnie termin „Doyleiści” wyszedł z użycia, obrazując to, do jakiego stopnia autor stał się cieniem własnej kreacji, a „Sherlockista” oznacza po prostu fana Sherlocka Holmesa, bez względu na stosunek do „realności” detektywa.

(pl. „Whomaniści”), czyli wielbiciele *Doctora Who* (1963–2013), słynni „Trekki” lub „Trekkerzy” – fani *Star Treka*. Fandom Austen był na tyle zauważalnym elementem wczesnej brytyjskiej popkultury, że Rudyard Kipling poświęcił mu krótkie opowiadanie zatytułowane *The Janeite* – opublikowane w zbiorze „Debits and Credits” z 1926 – przedstawiające losy żołnierzy walczących w I wojnie światowej, którzy w sekrecie pozostają wielkimi wielbicielami powieści Jane Austen. Przypadek ten wydaje się o tyle znamieny, iż wykazuje historyczną ciągłość, od początku XX wieku (lub XIX, jeśli brać pod uwagę niefabularne opracowania poświęcone samej Austen i tworzone przez jej spadkobierców i wielbicieli) do dzisiaj, od oficjalnych publikacji – wciąż pojawiających się ze względu na przejście prac autorki do tak zwanej „domeny publicznej” – do zgettyzowanej, internetowej twórczości, którą dokładnie analizuje Pugh, dając tym samym wgląd w proces zmiany statusu fikcji fanowskich i wyrugowywania ich z obszaru tego, co uznawano za literaturę. Ciekawe jest też, że im wyższy status Austen uzyskiwała w krytyce akademickiej, tym mniej życzliwie spoglądano na osoby próbujące ponownie wykorzystać lub rozszerzyć wykreowane przez nią światy przedstawione. Za pierwszy *sequel* pisany do prac Austen uważa się *Old Friends and New Fancies: An Imaginary Sequel to the Novels of Jane Austen* autorstwa Sybil Brinton z 1913 roku, w którym spotykają się postaci ze wszystkich sześciu powieści autorki *Duma i uprzedzenia*. Pracę można uznać za pierwszy *crossover* skonstruowany w ramach kultury popularnej. *Crossover* – krzyżowanie, łączenie ze sobą treści różnych dzieł, oryginalnie nie mających z sobą nic wspólnego – stanowi jedną z trzech podstawowych taktyk kreacji literatury typu *fanfiction*⁵, jest też najbardziej widoczną w amerykańskiej popkulturze strategią narracyjną. Zasadniczo cały marketing konglomeratów komiksowych studiów Marvel i DC opiera się na taktyce *crossover*. Najnowszą i najgłośniejszą reminiscencją licznych inspiracji twórczością Austen jest *Duma i uprzedzenie i zombie* wydana w 2009, współautorstwa Jane Austen i Setha Grahame-Smitha. Można powątpiewać, jak autorka przyjęłaby taką formę uznania. Znacznie ciekawszą formą wydaje się trylogia *Jane Fairfax* autorstwa Michaela Thomasa Forda, w której autor przedstawia Austen jako żyjącą od XVIII wieku wampiryzę. Zabieg ten pokazuje kultową rangę samej autorki i jej status ikony we współczesnej popkulturze literackiej. Tylko nielicznych autorów spotkał wszak prestiż stania się postacią literacką i to żyjącą w fikcyjnym świecie, wykreowanym na bazie własnej twórczości. Podobny przypadek, aczkolwiek jeszcze za życia autorów, zdarzył się w korespondencyjnym kółku wzajemnej adoracji przyjaciół H. P. Lovecrafta, twórcy *space horror*, o czym szczegółowo później.

Analogicznie do Austen, kultowy status szybko uzyskała twórczość Arthura Conan Doyle’a i cykl opowiadań o Sherlocku Holmesie. Wystarczy wspomnieć o fali żałoby, jaka ogarnęła Londyn, a nawet całą Anglię, po publikacji *Ostatniej zagadki* w 1893 roku. Wielbiciele najsłynniejszego detektywa wszech czasów nie tylko nosili oficjalną żałobę, ale dosyć gwałtownie protestowali przeciwko podjętej przez Doyle’a próbie zakończenia cyklu: fani masowo rezygnowali z subskrypcji *Stranda*, napadali autora na ulicach, wygrażali w listach, czy nawet podejmowali nieudane próby zamachów na jego życie (przesyłanie pocztą bomb i zatrutych smakołyków). Presja odbiorców zmusiła autora do kontynuacji. Być może jego nonszalancki stosunek do postaci, której nie był w stanie uśmiercić, jest jednym z powodów, dla których oficjalna dystrybucja dzieł innych autorów, zapożyczających Sherlocka do własnych celów, nigdy nie

5 Obok *sequeli* (i *prequeli*) oraz alternatyw.

stanowiła dla Doyle'a problemu. I być może dlatego rozkwitała tak bujnie i to jeszcze za jego życia. Wystarczy wspomnieć odpowiedź, jaką dał Williamowi Gillette'owi odnośnie do wątpliwości, jakie ten miał wobec scenicznej adaptacji musicalowej przygód Sherlocka – „Możesz go ożenić lub zabić, zrobić z nim cokolwiek” (Eyles 1986:34).

Doyle stworzył, między innymi w *How Watson Learned the Trick* z 1924 roku, kilka autoparodii samego Sherlocka, dając swoim czytelnikom przykład kreatywnego podejścia do odbioru przygód detektywa. Już od 1907 wychodziły również regularne serie książkowe w Niemczech (*Aus den Geheimakten des Welt-Detektivs*) i we Francji (*Les Dossiers Secrets de Sherlock Holmes* i później *Les Dossiers du Roi des Detectives*), przedstawiające dzieje Sherlocka w odpowiednio rekontekstualizowanej, „unarodowionej” wersji. Autorzy, piszący na potrzeby obu przeróbek, dopuszczali się niewielkich zmian względem oryginału. Przykładowo, towarzyszem „niemieckiego” Sherlocka Holmesa był nie doktor Watson, ale dziewiętnastoletni wólczyga z Baker Street, Harry Taxon⁶. Postać Sherlocka była również eksploatowana przez syna Doyle'a, Adriana Conana w serii *The Exploits of Sherlock Holmes* (1954), bazującej rzekomo na notkach autora i wykorzystującej elementy oryginalnej serii. W 1964 Sherlock spotkał agenta 007 dzięki Donaldowi Stanley'owi, który opublikował krótkie opowiadanie na ten temat, w nim słynny M okazuje się być w rzeczywistości profesorem Moriartym. *The Seven-Per-Cent Solution* Nicholasa Meyera z 1976 utrzymuje z kolei, że „Napoleon zbrodni” jest niczym innym jak wymysłem wspomaganego kokainą umysłu Holmesa, który roi sobie, iż posiada przeciwnika na takim poziomie.

Inne ciekawe propozycje z zakresu fanowskiej twórczości to seria o przygodach Mary Russel autorstwa Laurie R. King. W pierwszym tomie – *The Beekeeper's Apprentice* (1994) – autor przedstawia okoliczności spotkania Sherlocka i szesnastoletniej, genialnej Amerykanki, która zdobywa jego serce, imponując mu swoim intelektem. Fabuła przypomina piętnowany w środowisku fanowskim motyw Mary Sue/Gary'ego Stu, czyli przeidealizowanej postaci, stanowiącej alter ego autora i wyraz jego fantazji życzeniowych, literaturę fantazmatyczną bez sublimacji. Znacznie ciekawsze sposoby rozwijania kobiecych postaci w świecie Sherlocka proponuje Carole Nelson Douglas w pięciotomowej serii poświęconej Irene Adler, jednej z niewielu osób, którym udało się przechytrzyć Holmesa. Podobnie odwołania do tej trzecioplanowej postaci znajdujemy w powieści dla młodzieży *Sherlock, Lupin i ja. Trio Czarnej Damy* autorstwa... samej Irene Adler. Pojawia się tu popularny motyw przyjaźni Sherlocka Holmesa i Arsena Lupina, dżentelmena-włamywacza z serii powieści Maurice'a Leblanca. Mamy zatem do czynienia z kolejnym kultowym przykładem techniki *crossover*. Postać Sherlocka często była wykorzystywana w tego typu narracji, w której bohater co rusz napotyka wybitne postacie swojej epoki, fikcyjne lub historyczne. Loren D. Estleman w cyklu *Dalsze przygody Sherlocka Holmesa* doprowadził do starcia najsłynniejszego detektywa z Draculą oraz z doktorem Jekyll'em i mister Hyde'em. Kilka lat wcześniej Sherlock, na kartach powieści Sama Siciliano (*The Angel of The Opera*, 1994), poznał Upiora z opery. Najlepszym przykładem *crossover* jest bezapelacyjnie *All-Consuming Fire* Andy'ego Lana, jedna z adaptacji książki o przygodach Doktora, na jej bazie powstał dla BBC serial *Doctor Who*, w której Doktor wspólnie z Sherlockiem Holmesem walczy ze stworami z Lovecraftowskiej

6 Podobną strategię przejawia się obecnie w życiu telewizyjnym, gdzie masowo wykupuje się licencje na amerykańskie sitcomy i programy rozrywkowe, kręcąc następnie własne wersje, zmieniając *Kocham Klare* na *Kocham Klarę*.

paramitologii. Dzięki takiemu rozwiązaniu powstało niemal doskonałe połączenie najstarszych fandomów popkultury. Brakuje jedynie finałowej herbaty u sióstr Bennet.

Model autorstwa zbiorowego w początkach amerykańskiej popkultury

Jeszcze inna sytuacja literacka, bardziej zbliżona do kreacji tekstów typu *fanfiction* niż ogólnie przyjętych schematów wydawniczych w oficjalnym obiegu, miała miejsce w Stanach Zjednoczonych na początku XX wieku. Ze względu na szczególnie status fantastyki w tym okresie i proces jej gettyzacji przejawiający się w oddolnej dystrybucji, grupa pisarzy z nurtu *weird tales* wykształciła nie tylko własne mechanizmy publikacji, ale i swego rodzaju wspólnotę tekstów, która polegała na daleko posuniętej współpracy czy też zbiorowym autorstwie. Mowa tu oczywiście o korespondencyjnym kole przyjaciół H. P. Lovecrafta, w jego wchodził, między innymi Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard oraz August Derleth i Donald Wandrei – późniejsi założyciele wydawnictwa Arkham. Lovecraft obrósł już legendą Samotnika z Providence i nie brakuje opracowań na temat jego życia i twórczości, a także jego roli jako edytora tekstów innych autorów, której podejmował się bezpłatnie, przerabiając cudze utwory na własną modłę. Nie brak też opracowań korespondencji pomiędzy całą siatką powiązanych z nim autorów, w listach wysledzić można koleje wzajemnych inspiracji i zapożyczeń. Na całą sytuację należy jednak spojrzeć z dwóch stron, aby prawidłowo umiejscowić ją w ramach historii i teorii literatury popularnej: po pierwsze, kwestia zbiorowego autorstwa, w której oryginalne pochodzenie określonych motywów i wątków zostaje pominięte lub zapomniane, ponieważ cała uwaga skupia się na procesie twórczym, jaki napędzają wzajemne inspiracje i zapożyczenia; po drugie to sposób dystrybucji, organizowany własnym sumptem przez samych autorów.

Jednym z bardziej oczywistych przykładów autorskiej współpracy jest opowiadanie *Wyzwanie spoza światów*, powstałe w sierpniu 1935, oczywiście stworzone drogą korespondencyjną przez Lovecrafta, Catherine L. Moore, Abrahama Merritta, Roberta E. Howarda i Franka Belknapa Longa. Co ciekawe, opowiadanie powstało również w dwóch wersjach – *weird i science fiction* (Lovecraft, 2013: 76). Mniej jasna jest genealogia postaci z mitologii Cthulhu czy też mitologii R'lyeh, najważniejszej spuścizny Lovecrafta, stanowiącej istotny element także współczesnej amerykańskiej popkultury. Wiemy, że najsilniejszym bodźcem do rozwijania paramitologicznej twórczości była dla Lovecrafta korespondencja z Clarkiem Ashtonem-Smithem, który zresztą samodzielnie stworzył jedno z jej bóstw – Tsathogguę, po raz pierwszy postać pojawia się w *The Tale of Satampra Zeiros*, w jednym z opowiadań umieszczonych w cyklu legend hiperboreańskich (1929). Później to samo demoniczne bóstwo pojawia się w wielu utworach samego Lovecrafta, chociażby w słynnych *W górach szaleństwa*. O ile tutaj współpraca pomiędzy autorami jest zamierzona, a źródło zapożyczenia jawne, Lovecraft stosował o wiele subtelniejsze praktyki, wplatając mroczne bóstwa w treści tekstów, których edycję mu zlecano. Ostatecznie jego ingerencje w teksty innych autorów były tak drastyczne, że rodziły się kolejne Lovecraftowskie utwory:

Elektroniczny kat i *Ostatnia próba* powstały na bazie edycji tekstów Adolphe'a de Castro. Polskie wydanie *Ostatniej próby* w zbiorze pod tym samym tytułem nie tylko firmowane jest znakiem „Mitologii Cthulhu”, ale zawiera wyłącznie teksty powstałe w wyniku takich właśnie zabiegów edytorskich, przez co pierwotni autorzy opowiadań figurują jako współautorzy: Hazel Heald, C. M. Eddy Jr. i William Lumley. Także postacie mitologiczne kreowane przez korespondencyjnych przyjaciół Lovecrafta, które oryginalnie nie miały mieć nic wspólnego z mitologią Cthulhu, zostały przez niego zapożyczane – w nie zawsze oczywisty sposób, najczęściej przez nawiązanie czy zabieg językowy niż przez zrzeczenie się swojego fikcyjnego uniwersum (co jeszcze bardziej pasuje do metafory „tekstowego kłusownictwa” Jenkinsa, stworzonej do opisu *fanfiction*). Przykładowo, w liście do Howarda, Lovecraft pisał: „Byłoby zabawnie utożsamić twojego Kathulosa z moim Cthulhu – w istocie mogę go wypożyczyć i wykorzystać w przyszłości w jakieś mrocznej aluzji” (Lovecraft, 2013: 70). Kathulos pojawia się w powieści Howarda *Trupiogłowy*, jego reminiscencją u Lovecrafta jest Lmur-Kathulos w *Szepczącym w ciemnościach* (Lovecraft, 2013: 70). Zapożyczenia i aluzje literackie wciąż jednak nie wyczerpują spektrum nawiązań, na jakim żerowali autorzy z kręgu korespondencyjnego. Jeszcze ciekawszym zabiegiem literackim, jak stosowali, było wykorzystywanie siebie nawzajem w swoich opowiadaniach, zazwyczaj, aby uśmiercić przyjaciela w finale tworzonego właśnie horroru, co w kręgu autorów *weird fiction* zapewne uchodziło za wyraz szacunku i swego rodzaju hołd. W liście z 30 kwietnia 1935 do Roberta Blocha, Lovecraft udziela oficjalnego pozwolenia na „sportretowanie, zamordowanie, anihilowanie, dezintegrację, przeobrażenie, przeproczenie bądź inne sponiewieranie niż podpisane” (Lovecraft, 2013: 154). Co znamienne, w liście tym określa Blocha jako „kolejne wcielenie Ludwiga Prinna, autora DE VERMIS MYSTERIIS” (Lovecraft, 2013: 154), a sam składa podpisy w pięciu formach: jako H. P. L., wykorzystuje także imiona fikcyjnych postaci z własnej mitologii, z którymi się utożsamiał, w tym jako Abdul Alhazred, autor słynnej księgi *Necronomiconu*. Ludwik Prinn jest postacią z opowiadania Blocha *The Shambler from the Stars* (1935), a stworzona przez niego fikcyjna księga magii została inkorporowana oczywiście przez Lovecrafta do własnej mitologii. Podobna sytuacja spotkała ich kolegę – August Derleth zyskał w ramach korespondencji przydomek Comte d'Erlette ze względu na swoje francuskie korzenie. Później Bloch uczynił go autorem kolejnej księgi czarnej magii *Cultes des Ghoules* (Lovecraft, 2013: 156). Bloch „zabił” więc Lovecrafta właśnie w *The Shambler from the Stars*. Wcześniej Frank Belknap Long zrobił to samo w *The Space-Eaters*. Autor *Zewu Cthulhu* zrewanżował się, uśmiercając Blocha w *Duchu ciemności*. Stosowane przez pisarzy chwytły ujawniają jak przebiegała subtelna gra aluzji i zapożyczeń w tym środowisku literackim, jak hermetyczny charakter miały niektóre z stosowanych tam mechanizmów, ale też jak cienka była granica pomiędzy fikcją a rzeczywistością w sytuacji tak kreowanego zbiorowego autorstwa, w którym tekst nie należy wyłącznie do jednej osoby. O tym, jak dalece sam Lovecraft stał się ofiarą własnej literackiej legendy świadczy jego żywotność w popkulturze (co powinno stanowić temat osobnej analizy), ale też i wielce wymowny napis na jego nagrobku, głoszący: *ITM THE PROVIDENCE*.

Inną jeszcze kwestią jest specyficzna inicjatywa autorów w związku z dystrybucją ich dzieł. Literatura fantastyczna w Stanach Zjednoczonych w tym okresie znajdowała się w niszy wydawniczej, ukazując się na łamach pulpowych magazynów, czyli tanich, wydawanych na gorszej jakości papierze brukowych pismach. Autorzy z kręgu towarzyskiego Lovecrafta ze względu

na specyfikę kulturowanej przez nich twórczości, znacząco odstającej od popularnych w tym czasie trendów, nie mogli liczyć na regularne publikacje. Najważniejsze pisma tego okresu, kształtujące całą późniejszą amerykańską subkulturę fanów fantastyki to oczywiście *Weird Tales* wydawane od 1923, *Amazing Stories* (1926), *Astounding Stories* (1930) oraz *Black Mask*, *Dime Detective*, *Flying Aces*, *Horror Stories*, *Marvel Tales*, *Oriental Stories*, *Planet Stories*, *Spicy Detective*, *Startling Stories*, *Thrilling Wonder Stories*, *Unknown* i inne. Nie mogąc znaleźć wsparcia w oficjalnym wybiegu wydawniczym, nawet tak niskiego rzędu, Lovecraft i niektórzy z jego korespondentów musieli zdać się na oddolne drogi dystrybucji, czyli tak zwane fanziny – fanowskie magazyny, drukowane własnym sumptem i rozprowadzane drogą subskrypcji pocztowych. W ten sposób Lovecraft publikował swoje prace w *The Fantasy Fan*, fanzinie założonym przez Charlesa D. Horniga oraz w *Science Fantasy Correspondent* pod redakcją Willisa Conovera. Oczywiście publikację rozpowszechniano na zasadzie non-profit, ze względu na fanowski charakter tego typu przedsięwzięć. Najbardziej rozwiniętą inicjatywą było jednak założenie przez Derletha i Wandreia oficyny wydawniczej Arkham House, powstałej specjalnie po to, by drukować utwory H. P. Lovecrafta, gdzie oficjalnie uporządkowano materiały pozostawione przez pisarza po jego śmierci. Nazwa została zaczerpnięta z jego twórczości. Arkham to fikcyjne miasteczko w stanie Massachusetts, w którym osadzona jest akcja części utworów autora *Zewu Cthulhu*. Co ciekawe, polscy fani wydawali przez pewien czas fanzin *Arkham Courier* poświęcony systemowi gry RPG *Zew Cthulhu* właśnie, opartej na twórczości Samotnika z Providence⁷. Arkham pojawia się również jako nazwa domu dla psychicznie chorych w uniwersum Batmana w serii komiksów, filmów i gier sygnowanych przez DC oraz w innych utworach literackich, bazujących na mitologii Cthulhu. Inną osławioną przez Lovecrafta miejscowością jest Innsmouth, której nazwę pożyzył inny współczesny brytyjski pisarz – Neil Gaiman. Jego *Studium w szmaragdzie* stanowi zasadniczo tekst typu *fanfiction* zarówno dla Lovecrafta, jak i dla Sherlocka, których obu jest fanem.

Fanfiction jako zawężanie pola możliwości twórczych przekształceń kultury

Techniki narracyjne kręgu korespondencyjnego Lovecrafta przypominają współczesne strategie tworzenia tekstu *fanfiction*, takie jak selfinserty (umieszczanie samego siebie w opowiadanej historii, co stanowi w pewien sposób pochodną czy też ostateczną konsekwencję autokreacyjnych motywów w obrębie samej, formowanej w Romantyzmie, instytucji autorstwa, które zacierały granicę pomiędzy twórczością a życiem), czy też zjawisko z nurtu RPF (*Real Person Fanfiction*). Najważniejsze jest tu jednak samo podejście do tekstu, jako do czegoś, co ma początek, ale nie ma źródła, co się nie kończy, co podlega nieustannym odczytaniom i reinterpretacjom – do tekstu jako archiwum. Podejście to cechuje każdego autora *fanfiction*, który nigdy nie postrzeżga tekstu jako skończonego i zamkniętego. Analizowanie historii literatury popularnej w aspekcie tego, jak jej odbiór napędza produkcję

7 Cztery numery pisma dostępne są pod adresem: <http://horror.polter.pl/Arkham-Courier-c9806>, [dostęp: 10.12.13].

dalszych tekstów, sprowadza się do badania dwuznacznej pozycji tekstu, który może jednocześnie funkcjonować jako przejaw intertekstualności (ze względu na wejście większości dawnych tytułów do domeny publicznej, co pozwala na swobodnie nawiązania i aluzje literackie w kolejnych utworach), jak i jako historyczny przejaw strategii narracyjnych *fanfiction*. W stosunku do współczesnych tekstów, objętych mniej lub bardziej restrykcyjnym prawem autorskim, sytuacja jest jaśniejsza – opowiadania autorstwa fanów *Harry'ego Pottera* można określić w pierwszej kolejności jako *fanfiction*, a dopiero potem zastanawiać się nad intertekstualnymi konotacjami tego związku. Perspektywa historyczna naświetla do jakiego stopnia działanie prawa autorskiego reguluje nasz sposób rozumienia dzieła literackiego i dopuszczalne strefy użycia i twórczości. Zastanawiać się też można, dlaczego współcześni autorzy, tworzący choćby na podstawie powieści Austen, decydują się na niedochodowe publikacje internetowe, zamiast rzucić swoją twórczość na wszystkożerne odmęty popkulturowego rynku wydawniczego – na samym *fanfiction.net* znajduje się ponad trzydzieści tysięcy tekstów powstałych na podstawie tylko i wyłącznie powieści *Duma i uprzedzenie*, każdy z nich stanowi potencjalne źródło dochodów. Lovecraft i jego przyjaciele mieli do dyspozycji prężny mechanizm prasy amatorskiej, jej złoty okres w Ameryce przypada na lata 20., co zapewniło im sprawny system dystrybucji. Współcześnie skończyliby zapewne jako grupa blogerów, pisząca *fanfiction* nawzajem do swoich tekstów.

Przedstawienie historii fanowskiej twórczości literackiej pozwala zrozumieć, iż ekscytacja „tekstowym kłusownictwem” i jego „wywrotowym potencjałem” jest możliwa tylko w wąskim rozumieniu fandomu, który w tym ujęciu staje się systemowym buforem bezpieczeństwa, strefą krytyki popkultury napędzającą jej niepoohamowaną konsumpcję. Wywrotowy potencjał *fanfiction* leży nie tylko w jego krytycznym odnoszeniu się do tekstów popkulturowych, ale też historycznym ujęciu tej formy twórczości, ukazującym postępujący mechanizm zawężania rynku wydawniczego poprzez ekspansję prawa autorskiego, które określa odgórnie strefę legitymizowanej twórczości. Pozwala też na nowe ujęcie badań nad intertekstualnością, podkreślając sztuczny, instytucjonalny charakter samego pojęcia „fikcji fanowskiej”, której funkcjonowaniu brak uzasadnienia w ramach samej teorii literatury – mechanizmy konstruowania *fanfiction* istniały na długo zanim pojawiło się samo to pojęcie. Dlatego spytać należy, czemu w ogóle się pojawiło, w jakim momencie historycznym i w związku z jakimi procesami, oraz – czemu właściwie ono służy.

Zakończenie

Dotychczasowe podejście medioznawstwa do fandomu oraz samych *fan studies* jako subdyscypliny cechuje dosyć wybiórcze nastawienie oparte na wąskim rozumieniu fandomu jako elementu nowoczesnej kultury medialnej. Poszukuje się więc przede wszystkim w fanowskiej twórczości krytycznego nastawienia do popkultury, subwersji nadawanych przez nią treści, szczególnie w odniesieniu do kwestii kobiecej i werbalizacji kobiecego pożądania, skoro to kobiety stanowią znaczną większość autorek *fanfiction*. Być może największą zasługą tego ujęcia jest zwrócenie uwagi na kwestie reprezentacji medialnej i demograficzne zróżnicowanie widowni, które nie znajduje swojego odzwierciedlenia w prezentowanych jej treściach – co początkowo otworzyło drogę do większej różnorodności w produkcjach telewizyjnych. Badania nad historią twórczości fanowskiej, włączające ją w główny nurt literatury (wbrew

współczesnemu rozumieniu prawa autorskiego, ale zgodnie z samą strukturą tekstów), w połączeniu ze studiami nad zagadnieniem intertekstualności oraz historycznym rozwojem instytucji autorstwa pozwala na głębsze zrozumienie mechanizmów sterujących naszym rozumieniem tego, co określamy jako dzieło literackie. Pytanie o prawa autorskie – stawiane w kontekście nowych technologii cyfrowych – wydaje się o tyle istotniejsze, o ile copywriting zaczyna służyć do blokowania rozwoju nowych form twórczości (recenzje videoblogowe, remiksy). Należałoby więc ponownie przemyśleć nasz sposób rozumienia autorstwa (jako instytucji i zespołu praw), przypominając sobie jego alternatywne modele funkcjonujące wcześniej, sposób w jaki stymulowała rozwój twórczości, jak sprzyjały rozwojowi rynku. Warto byłoby zdecydować, które elementy z nich powinny być kultywowane w przyszłości. Znamienne jest także, iż walka o nową koncepcję autorstwa rozegra się na polu kultury popularnej i jej odbioru, gdzie występuje coraz mniejsza zgoda na gettyzację jednej z najbardziej interesujących i zróżnicowanych sfer współczesnej twórczości. Twórczość fanowska, jako skrajna forma intertekstualności, posiada solidne, historyczne podłoże i miejsce w tradycji literackiej. Jej stygmatyzacja (a teraz coraz częściej kryminalizacja tego zjawiska) nie zdołała wyprzeć ugruntowanego sposobu odbioru treści popkulturowych, którego wyrazem jest *fanfiction* – aktywnego, twórczego i krytycznego.

BIBLIOGRAFIA:

- Bacon-Smith C. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia.
- Bennet A. (2005). *The Author*. London.
- Burke S. (2006). *Autorship. From Plato to Postmodern. A Reader*. Edinburgh.
- Eyles A. (1986). *Sherlock Holmes: A Centenary Celebration*. London.
- Jenkins H. (2007). *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York.
- Jenkins H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York.
- Lovecraft H. P. (2013). *Koszmary i fantazje. Listy i eseje*, tł. Kopacz M. Kraków.
- Pugh S. (2005). *The Democratic Genre: Fan Fiction in Literary Context*. Glasgow.
- Penny L. *Sherlock and the Adventure of the Overzealous Fanbase*, [w:] <http://www.newstatesman.com/culture/2014/01/sherlock-and-adventure-overzealous-fanbase>, [dostęp: 21.01.14].