

Marek Jeziński

Z ekranu do sieci : o sieciowych fanach sztuki filmowej

Kultura Popularna nr 1 (43), 38-52

2015

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.

Marek Jeziński

Z ekranu do sieci

O sieciowych fanach sztuki filmowej

W niniejszym artykule przedmiotem namysłu jest kwestia więziotwórczego i grupotwórczego potencjału filmu jako rodzaju sztuki i rozrywki. Można założyć, że emocje towarzyszące oglądaniu dzieła filmowego są przenoszone poza sytuację odbioru (kino, domowe oglądanie telewizji i tak dalej) i owocują tworzeniem się relacji społecznych – powstających w oparciu o chęć manifestacji własnych przeżyć przez jednostkę i włączania ich w sieć relacji z innymi osobami. Specyfika zachowań grupowych, o których mowa, a więc kwestia społecznych uwarunkowań odbioru dzieła filmowego, przenoszona jest do środowiska internetowego lub jest w nim od początku tworzona. Film jako tekst kulturowy – konkretny tytuł filmowy, reżyser, aktor i tym podobne – jest ośrodkiem skupienia, na tyle atrakcyjnym, że posiada potencjał tworzenia wspólnot. Wykazują one istotne cechy grup społecznych o specyficznym jednak charakterze związanym ze środowiskiem, w jakim się tworzą. W internecie tworzą się nowe w stosunku do tradycyjnych form komunikowania typy relacji międzyludzkich, nowe sposoby manifestacji doznań estetycznych i emocjonalnych przez jednostki i nowe sposoby organizowania się ludzi wokół wartości społecznych.

Na przykładach blogów filmowych, stron poświęconych filmom i kinu postaram się przyjrzeć naturze takich społecznych relacji, wynikających ze specyficznego ośrodka skupienia, jakim jest kino i generowane przezeń emocje. Mamy tu do czynienia z funkcjonalnym zaadaptowaniem tradycyjnych wzorców znanych z życia społecznego: codziennego doświadczenia przełożonego na język nowych mediów. Próba poszukiwania więziotwórczej formuły, w jakiej tworzone są filmowe portale czy blogi, musi być skazana na niepowodzenie – język, jakim posługują się fani filmów, sposoby organizowania się w wirtualnej przestrzeni, społeczne relacje w niej tworzone oraz takie formy działań grupowych, jak dystrybucja władzy, przywilejów i form kontroli społecznej nie odbiegają od innych znanych nam z sieci oraz życia codziennego form organizowania się ludzi. Poszukiwanie tego typu aspektów nie jest moim zamiarem. Odwrotnie: istotne jest to, w jaki sposób przebiegają te relacje, na ile – pod względem jakościowym – możemy mówić o grupach społecznych i o typach więzi oraz na ile działania ludzkie wynikające z oglądania wytworów sztuki filmowej będą typowe dla logiki i strategii, jakie przyjmują jednostki i grupy w komunikowaniu się przez internet.

Sztuka, jako specyficzna działalność ludzka, spełnia istotne dla kultury funkcje – (a) tworzy więzi, (b) integruje, (c) dostarcza przyjemności – rozrywki oraz (d) pełni rolę estetyczną – obcowanie z nią daje widzowi poczucie obcowania z pięknem, uwznioślenia. Można uznać, że funkcje te sprzyjają tworzeniu się więzi – a więc wyjściu poza dzieło sztuki. Tak jest z literaturą, teatrem, muzyką, plastyką, nie inaczej będzie w przypadku sztuki filmowej. Co istotne, w niniejszych rozważaniach nie biorę pod uwagę obecnego w analizach filmoznawczych rozróżnienia wytworów kinowych na film jako dzieło sztuki i film jako produkt. Jak wskazują David Bordwell i Kristin Thompson:

Ma to związek z [...] zagadnieniem rozrywki, jako że widowiska rozrywkowe są najczęściej obliczone na masową publiczność i jej sprzedawane. Jednak i ten podział jest niejednoznaczny. W większości nowoczesnych społeczeństw trudno znaleźć działalność artystyczną wolną od ekonomicznych uwarunkowań i ograniczeń. (Bordwell D., Thompson K. 2010: 3)

Marek Jeziński – profesor w Katedrze Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UMK w Toruniu. Opublikował książki *The Quest for Political Myth and Symbol in the Political Language of Akcja Wyborcza "Solidarność" and Sojusz Lewicy Demokratycznej* (2003), *Marketing polityczny a procesy akulturacyjne. Przypadek III RP* (2004), *Język przemówień politycznych Wojciecha Jaruzelskiego w okresie stanu wojennego* (2009), *Muzyka popularna jako wehikuł ideologiczny* (2011), *Mitologie muzyki popularnej* (2014), jest redaktorem wielu prac zbiorowych oraz autorem kilkudziesięciu artykułów naukowych. Główne pole zainteresowań badawczych to kultura popularna, antropologia kultury współczesnej, sztuka w działaniu społecznym i politycznym.

Jest to kwestia wykraczająca poza założenia niniejszego tekstu – interesuje mnie jedynie więziotwórczy potencjał dzieł filmowych i wynikające z niego konsekwencje związane z tworzeniem się grup ludzkich i wspólnot. Tworzone samorzutnie fankluby i dyskusyjne spotkania będą tu pierwotną formułą tego, co w początkach XXI wieku jest charakterystyczne dla tworzenia się wspólnot sieciowych. Można założyć, że powielają one do pewnego stopnia wzorce znane ze świata realnego, jednak w wielu aspektach mają inne cechy. Warto zastanowić się nad tym, na ile w ich przypadku będziemy mieć do czynienia ze wspólnotą właśnie? Na ile ich charakter przybiera postać grupy społecznej w sensie socjologicznym? Z jakim typem wspólnotowości mieć będziemy do czynienia? Należy się spodziewać, że tradycyjnie rozumiane cechy *Gemeinschaft* i *Gesellschaft* mogą nie wystarczyć do jednoznacznego opisu takiego typu więzi – ze względu na medium z jakim mamy do czynienia. Badając społeczności sieciowe w tym kontekście, należy zwrócić uwagę na takie podstawowe aspekty socjologicznego postrzegania grup społecznych, jak specyfika zachowań grupowych, występowanie symbolicznego ośrodka skupienia, wartości grupowe, potencjał więziotwórczy wspólnoty, świadomość przynależności do grupy i potwierdzanie jej, istnienie mniej lub bardziej złożonych form kontroli społecznej, specyficzne sposoby komunikacji grupowej, trwanie grupy w czasie.

Przyjrzyjmy się wspólnotom fanów. Metodologicznie rzecz biorąc, na tym poziomie nie ma różnicy, czy jest to ekran kinowy, telewizyjny czy komputerowy (filmy, seriale rozpowszechniane w sieci i tak dalej). Oznacza to, że należy badać znaczenia rozpowszechniane za pomocą internetu. Znaczenia mogą być tworzone przez nadawcę i odbiorcę komunikatów publikowanych w środowisku nowomiedialnym w następujących uwarunkowaniach:

- procesy komunikowania w kontekście sieciowym i umiejscowienie ich wobec tradycyjnych
- sposobów komunikowania,
- tworzenie wzajemnych relacji przez użytkowników sieci i umiejętność posługiwania się środowiskiem nowomiedialnym w celu tworzenia wspólnot,
- kody, które generują znaczenia przekładające się na mobilizację odbiorców wokół podzielanych przez nich wartości.

Trzeba pamiętać, że każdy komunikat ma kontekstowe znaczenia, przynależne mu nie tyle z racji funkcjonowania w środowisku nowomiedialnym, ile z racji bycia komunikatem. Funkcjonowanie aktu komunikacji w środowisku nowomiedialnym nie różni się od sytuacji tradycyjnej – o jego jakości zawsze będą decydować kody, kompetencje kulturowe nadawcy i odbiorcy oraz kontekst (na ile zostały zachowane warunki skuteczności aktu).

Członkowie wspólnot, o których mowa w tekście, pozostają w relacjach sieciowych rozumianych jako „zbiór wzajemnie powiązanych węzłów” (Stalder 2012: 195; Castells 2007) i „to poprzez powiązania węzły tworzą i definiują się nawzajem. Węzły tworzone są przez powiązania, a bez węzłów nie może być powiązań” (Stalder 2012: 203). Sieć taka tworzy wielowymiarowy system, który jest oparty o właściwe mu wartości. W przypadku wspólnot fanów filmowych wartości, o których mowa, są zgodne z kulturą dominującą w danym społeczeństwie, co wynika z charakteru powiązań oraz sposobu definiowania rzeczywistości w oparciu o podzielane przez uczestników danej grupy doświadczenia. Jak zakłada Felix Stalder:

W przypadku komórki kluczowym elementem analizy systemowej jest błona komórkowa, która ustanawia podstawową dystynkcję pomiędzy wnętrzem a zewnątrz. Na podstawie tej dystynkcji możliwe jest określenie składników należących do systemu oraz ich wzajemnych relacji. (Stalder 2012: 197)

Ta ostatnia kwestia jest szczególnie interesująca, bowiem o ile przynależność do danej wspólnoty wielbicieli sztuki filmowej na ogół jest nielimitowana (z reguły grupy mają charakter otwarty), o tyle przyjęcie tożsamości typowej dla danej normy grupowej i posługiwanie się nią może mieć w niektórych przypadkach charakter podlegający ścisłym regulacjom kontroli społecznej. Takie zachowania jak rejestrowanie się na forach, zamieszczanie wypowiedzi i komentarzy, inicjowanie wątków dyskusyjnych czy inicjatyw w pozawirtualnej rzeczywistości (a więc przeniesienie sieciowego układu odniesienia na inny wymiar – poszerzenie go o dodatkowe wartości związane z kontekstem występowania) to tworzenie szczegółowych relacji sieciowych w oparciu o istniejące lub nowo generowane węzły.

Nie inaczej jest z kwestią przynależności do grupy sieciowej. Deklaratywność przyjmowania tożsamości właściwej dla grupy przez daną osobę, autoidentyfikacja i tworzenie tożsamości jednostkowej w oparciu o składniki dystynktywne dla określonej grupy wynika z logiki działania danej sieci lub funkcjonujących w niej węzłów. Zaliczymy do nich przede wszystkim: przyjęcie odpowiedniego i akceptowanego przez grupę pseudonimu – nicka, przejawianie określonych zainteresowań, sposoby publicznej manifestacji przeżywanego świata, podporządkowanie się formom kontroli społecznej panującym w danym środowisku (w tym przypadku będzie to internetowa netykieta), tworzenie nowych treści zgodnych z wartościami grupy, do której jednostka należy lub aspiruje. W tym kontekście istotny jest czynnik czasu – tworzenie się sieciowych relacji (i samej sieci) nie jest wynikiem krótkotrwałych interakcji. John Urry (2003: 41) wskazuje, że relacje między elementami sieci powinna charakteryzować pewna stałość, a ta jest osiągnięta jedynie na podstawie interakcji, które instytucjonalizują się poprzez określoną regularność. W odniesieniu do interesujących nas wspólnotowych przedsięwzięć okołofilmowych, zakładanie witryn internetowych poświęconych filmom, publikowanie wpisów i komentarzy na stronach, prowadzenie bloga o takiej tematyce posiada potencjał grupotwórczy, jednak nie jest on dany od samego początku istnienia strony czy bloga. Mówiąc językiem socjologii, komunikat (manifestowany w formie portalu tematycznego, bloga i tak dalej) musi zostać zinstytucjonalizowany w sieci i przyjęty jako jakościowo istotny przez społeczność zainteresowaną daną tematyką.

Interesujące w niniejszej perspektywie jest to, że, na przykład, fani serii filmów George'a Lucasa *Gwiezdne Wojny* tworzą heterogeniczne grupy, różnicujące się ze względu na wiek, kategorie socjo-ekonomiczne oraz ze względu na przedmiot zainteresowania (związane ze światem *Gwiezdných Wojen* filmy, animacje, gadzety, literatura, komiksy), co więcej, spotkać ich można w wielu krajach świata – zjawisko to nie ogranicza się do społeczeństw zachodnich. Obok fanów sztuki filmowej mamy kolekcjonerów gadżetów związanych z filmami tej serii, ludzi tworzących zakony rycerskie na wzór bractw Jedi i Sithów, fanów dokonujących rekonstrukcji scen filmowych (budujących scenografie i odtwarzających kostiumy), wielbicieli piszących własne opowiadania i scenariusze w oparciu o losy bohaterów filmowych oraz

wyznawców religii Jedi (Szurik 2010). Jest to prawdopodobnie jedyna sytuacja w historii, w której wytwór kultury popularnej zainspirował do działania tak wielu wielbicieli w wielu różnorodnych sferach aktywności twórczej. Popularności tej nie osiągnęły inne znaczące dla popkultury ogólnoswiatowe fenomeny, jak Elvis Presley, The Beatles czy seriale *Doktor Who* albo *Star Trek*.

Trzeba zaznaczyć, że w takim przypadku mamy do czynienia z nietypowym komunikacyjnym zjawiskiem: nałożeniem się i współwystępowaniem dwóch modeli komunikacyjnych – transakcyjnego i sieciowego, w których funkcjonuje dana kultura grupowa. Co istotne – oba są od siebie w tej sytuacji zależne. W grupach tego rodzaju na bazie sieciowych powiązań dokonuje się każdorazowo transakcja i negocjacja znaczeń istotnych dla funkcjonowania społeczności. Nieuczestnicy sieci nie wchodzi w tę relację, nie uczestniczą w transakcji znaczenia, mogą czytać, dekodować, obserwować, jednak podstawą jest rozumienie znaczeń typowych dla danego środowiska i w nim generowanych.

Można uznać, że generowanie znaczeń i tworzenie więzi owocujących ukonstytuowaniem się społeczności online zachodzi według następującego schematu:



Rys. 1. Tworzenie się społeczności online. Opracowanie własne.

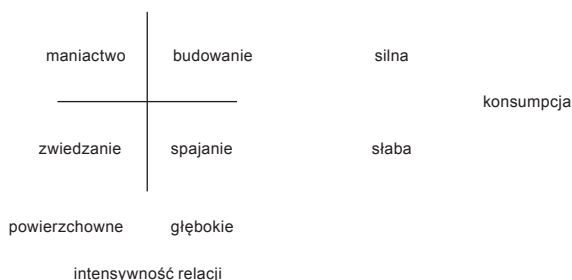
Za prymarny układ odniesienia, co widać na powyższym rysunku, uznamy funkcjonowanie dzieła filmowego i wytworzenie się określonych znaczeń w grupach ludzkich. Istotą interakcji jest przeniesienie jej do środowiska internetowego. Dzięki sieci możliwe jest nadawanie i odczytywanie znaczeń istotnych dla tej a nie innej grupy, która owe znaczenia negocjuje i wymienia w procesie komunikacyjnym. Wartości wynikające ze znaczeń są następnie przyjmowane jako konstytutywne dla społeczności – posiadają określony potencjał więziotwórczy i, w konsekwencji, grupotwórczy. W rezultacie, po zinstytucjonalizowaniu się danej grupy o charakterze wspólnotowym, są one wartościami w sensie socjologicznym – stanowią podstawę do stopniowego tworzenia się grupowych norm, symbolicznym ośrodkiem skupienia, bazą dla wyodrębniania się różnorodnych rodzajów interakcji (typowych dla danego środowiska), podstawą tworzenia się i funkcjonowania mechanizmów kontroli społecznej i przywództwa grupowego.

Widać tu istotną różnicę pomiędzy tradycyjnym a sieciowym modelem komunikacji: w tradycyjnym modelu nie dochodzi do zapośredniczenia znaczeń poprzez medium, jakim jest sieć – w przypadku nowych mediów wchodzimy w kontakt wyłącznie pośredni, podczas gdy tradycyjnie był to kontakt bezpośredni lub pośredni, co zależało od sytuacji komunikacyjnej, statusów uczestników aktu komunikowania oraz całego szeregu kontekstów, w których wymiana znaczeń miała miejsce.

Reprezentowane w postaci filmowego utworu wartości mogą stać się istotne dla wielu osób. Więzy te przekładają się w niektórych przypadkach na potencję grupotwórczą w rozumieniu socjologicznym. Grupy fanów tworzą się wokół podzielanych wartości i symboli reprezentowanych w utworze

filmowym czy jednostek uznawanych za charyzmatyczne (na przykład aktor lub reżyser – Humphrey Bogart, Toshiro Mifune, Federico Fellini, Ingmar Bergman czy Akira Kurosawa). Istotne jest to, że sztuka filmowa posiada, niejako z definicji każdego (lub niemal każdego) działania artystycznego, potencjał więziotwórczy, zaś potencjał gupotwórczy mają jedynie wybrane tytuły filmowe. W dobie nowych mediów internet staje się miejscem, w którym zawiązują się i działają takie właśnie grupy ludzi, powiązanych więzią generowaną przez sztukę filmową. Z tego też względu klarowne są aspekty tworzenia się więzi i grup skupionych wokół pewnych tytułów i reżyserów. Co istotne, grupy tworzone w sieci posiadają swoją dynamikę, szereg rytualnych aspektów komunikowania i funkcjonowania – te tworzone wokół filmów czy postaci związanych z kinematografią wpisują się w ogólne zasady działania fanclubów. Działanie to odbywa się na zasadzie związków hobbystycznych oraz kółek zainteresowań, jednak funkcjonujących w warunkach specyficznych, bo istniejących na ogół poza realną przestrzenią. W odniesieniu do sztuki filmowej tworzenie wspólnot będzie realizacją, jak określa to Edgar Morin (1975: 129) „potrzeby uczestnictwa” – oglądając realizacje filmowe, odbiorca przekłada przeżywane kategorie estetyczne na pragnienie uwspólnienia pewnych znaczeń oraz doświadczeń jednostkowych. Stąd wywieść można przejawianą przez twórców strony czy blogi i zamieszczających na nich wpisy potrzebę dzielenia się z innymi odbiorcami tym, co przeżywane.

Mówiąc o typach społeczności internetowych, Robert Kozinets (2013: 59) wyszczególnia maniactwo, budowanie, zwiedzanie oraz spajanie. Podział ten jest pochodną zastosowania kryteriów związanych z (a) intensywnością relacji społecznych (powierzchowne kontra głębokie) oraz (b) zorientowaniem na konsumpcję bądź inną aktywność w ramach społeczności (silne kontra słabe bądź żadne). Zależności te ilustruje poniższy rysunek:



Rys. 2 Typologia interakcji w internetowych społecznościach (Kozinets 2013: 59).

Problemem, którego Kozinets nie porusza, jest kwestia statusu użytkownika. Można założyć, że w ramach każdego forum, bloga, strony możemy wyróżnić kilka postaw wobec publikowanych treści. Kim innym będzie nadawca treści: moderator, autor bloga, osoba wielokrotnie przebywająca na stronie, a kim innym ktoś, kto odbiera komunikaty – odwiedza strony w celach rozrywkowych czy edukacyjnych. Konsekwencją tych dwóch statusów są dwa typy postaw i dwa typy oczekiwań wobec treściowej zawartości danej witryny. Podobnie będzie z przypisywaniem wartości stornom czy treściom – osoba zamieszczająca posty może mieć do nich emocjonalny stosunek i widzieć w nich możliwość tworzenia określonych wartości. Osoba odbierająca i komentująca może robić

to grzecznościowo lub nie robić wcale, zaś publikowanych treści nie uważać za istotne. To oznacza, że przedstawiony powyżej podział warto uzupełnić o postawy przejawiane przez użytkownika, a więc określić je mianem tubylca i odwiedzającego (bywalca). Tubylec to człowiek zaangażowany w działania podejmowane na stronie – publikowanie, komentowanie, a więc branie substancjalnego udziału w kształtowaniu zawartości danego uniwersum. Odwiedzający to osoba niezaangażowana – nastawiona zasadniczo na konsumpcję, jednak nie oczekująca tworzenia silnych więzi z innymi użytkownikami.

Najbardziej interesujące z perspektywy niniejszej pracy są te sieciowe wspólnoty, które generują pewne wartości – nastawione na konsumowanie zawartości związanej z filmem jako dziełem sztuki, a przy tym zorientowane na tworzenie więzi społecznych. Ta ostatnia kwestia jest istotna, bowiem, przynajmniej w założeniu nadawcy, publikowanie jakiegoś postu, informacji, ma wytwarzać określone więzi – komunikat publikowany jest po to, by ktoś go odebrał i nadał mu znaczenie treściowe. Oznacza to, że nadawca zasadniczo zawsze będzie nastawiony na kreowanie wspólnoty (lub quasi-wspólnoty) – nawet jeśli to określenie będziemy rozumieć metaforycznie, bez ułtymatywnego zabarwienia związanego z realnością grup społecznych znanych z teorii socjologicznej.

Można założyć, że jeśli za podstawę tworzenia się więzi typu wspólnotowego przyjmujemy naturę interakcji, to wyróżnimy dwa typy wspólnotowej organizacji:

na następnej stronie
 Blogi poświęcone
 tematyce filmowej:
*Po Napisach, Klub
 Filmowy Obraz i Dźwięk
 oraz Rick's Cafe.*

- a) Quasi-wspólnoty, na przykład blogspoty poświęcone różnorodnej tematyce – nas interesują te blogi, których autorzy odnoszą się do sztuki filmowej (niezależnie od zróżnicowania gatunkowego: mogą to być filmy fabularne, seriale telewizyjne, krótkie formy filmowe i tak dalej), na przykład: *Po napisach* (<http://ponapisach.blogspot.com>), *Klub Filmowy Obraz i Dźwięk* (<http://ponapisach.blogspot.com/>), czy *Rick's Cafe* (<http://playitoncemoresam.blogspot.com/>; fot. 1–3).
- b) Wspólnoty sieciowe zorganizowane wokół tematycznych portali/wortalci czy forów poświęconych wybranemu aspektowi zagadnienia związanego z jakimś wycinkiem działalności ludzkiej. Przykład to *Bastion Polskich Fanów Star Wars* czy tworzona przez fanów encyklopedia poświęcona *Gwiezdnym Wojnom: Wookieepedia* (fot. 5–6).

W obu przypadkach mamy do czynienia ze świadomym nadawaniem komunikatu nastawionym na wywołanie reakcji. Wejście w interakcję między nadawcą a odbiorcą jest świadome, intencjonalne, jednak na ogół mamy do czynienia z brakiem jednolitego zestawu wartości jako czynnika konstytuującego i konsolidującego grupę. Treść przekazu (o określonej naturze) i narracji (nastawionej na wywołanie zakładanej przez nadawcę reakcji) to za mało, by można było mówić o typowej grupie społecznej w sensie socjologicznym w przypadku każdej sieciowej grupy tworzonej wokół portalu czy bloga. Sposób budowania narracji w wymienianych komunikatach jest na tyle niejednorodny, że trudno oczekiwać jednoznaczności we wspólnym definiowaniu sytuacji. Często interakcja w sieci może mieć charakter powierzchowny, kurtuazyjny, grzecznościowy, co sprawia, że nie ma podstaw do wytworzenia więzi typu wspólnotowego, opartych o ośrodek skupienia, podzielane wartości, przywództwo czy wystąpienie kolektywnej świadomości.

Różnica między wspólnotami a quasi-wspólnotami polega nie tyle na zróżnicowaniu typów relacji między uczestnikami aktów komunikacji, ile



...wszystko ...zrecenzowane filmy 2013 ...zrecenzowane filmy 2014 ...solenizanci ...jak oceniam ...kontakt / współpraca

31 sierpnia 2014

36 tygodni. Blogowy rozkład jazdy.

Urodziny bloga już za nami. Czas zatem polecać kolejne świetne filmy. W nadchodzącym tygodniu, oznaczonym numerem 36, przeczytacie o trzech filmach. Lata 50-te, 70-te i rok 2013. Macie jakieś pomysły? :)



79084

O mnie

Patryk Karwowski
 Obserwuj 201

Bydgoszczanin od zarania dziejów. Z wykształcenia muzykolog wymarłego przedmiotu ZPT. Obecnie pracuje jako grafik, dla którego ani mały, ani wielki format nie jest straszny. Ojciec i mąż. Uwielbia amerykański Stand-Up. Włosek muzki filmowej. Kinoman od zawsze. W każdym gatunku potrafi znaleźć kilka wybitnych pozycji. Od zawsze też opowiada o filmach i je polecał. Teraz pisze.

kontakt: patryk.karwowski@gmail.com
 Wyświetl mój pełny profil

Translate

KLUB FILMOWY OBRAZ I DZWIĘK

Strona główna Muzyka filmowa Filmy Kreacja obrazu Festiwale Nagrody Wydarzenia Varia Kontakt O mnie

filmy macja spada jak grom z jasnego nieba i bli... **Hans Zimmer odwiedzi...** » Ta informacja spada jak grom z jasne Search here...

KON TIKI
 Wyprowa Kon-Tiki na festiwalu w Krakowie...
 Jednym z najważniejszych wydarzeń, jakie będą miały miejsce podczas wrześniowego...

Wiadomości

Cykl „Klubowy Maraton Filmowy” (KMF) rusza od września!...

Recenzuję dla Soundtracks.pl...

Głosuję na Liście Przebojów Muzyki Filmowej...

Czytam EKRAŃy...

Popularne Najnowsze Komentarze

Kino się buntuje – część ...
 Dla przypomnienia: odpowiadając na zaproszenie FILMplanety, do tej...

Muzyka do 3 sezonu serialu R...
 Brytyjski serial "Sherlock" jest jedną z najsłynniejszych w Europie...

Zmysłowa i tajemnicza – m...
 Drogą moje myśli wyobraźnię, nie dawała spokoju, w końcu - docze...

Muzyka filmowa Zwiastuny

Rick's Cafe
 "Of all the gin joints in all the towns in all the world, she walks into mine." CASABLANCA, 1942

niedziela, 31 sierpnia 2014

[24] Serial: "The Flash" (2014)

THE FLASH
 COMING TO CW

Kto się najczęściej produkuje poza mną:

1. **Jan Wolski** (294)
2. **Krzysztof** (216)
3. **Paloma** (61)
4. **Katarzyna Szuk** (48)
5. **Konrad** (47)
6. **Mariusz** (43)
7. **Krzysztof** (41)
8. **Simon** (34)
9. **Przemysław** (33)
10. **Moni Ka** (31)

Follow me on bloglovin'

Portale poświęcone
tematyce filmowej:
*Bastion Polskich
Fanów Star Wars*
oraz *Wookieepedia*.

w definiowanym już na początku tworzeniu się tych wspólnot, podziale ról i statusów grupowych. Można założyć, że w przypadku wspólnot reprezentowanych przez fora, specjalistyczne portale i inne przedsięwzięcia (jak choćby internetowe encyklopedie poświęcone jakiemuś zjawisku) mamy do czynienia z równością statusów: każdy członek wspólnoty może aspirować do roli lidera, zamieszczając posty, które w sensie jakościowym będą istotne dla tematu dyskusji. Rola autorytetu będzie zasobem, o który można się ubiegać w dowolny sposób. W grupach tego rodzaju istnieją, co zrozumiałe, role liderów-inicjatorów – ekspertów w jakiejś dziedzinie wiedzy, którzy rozpoczynają działania, zmierzające do instytucjonalizacji danego przedsięwzięcia sieciowego. Ich pozycja nie jest jednak trwała – może zostać podważona przez pojawienie się innego eksperta, który będzie rywalizować (mniej lub bardziej skutecznie) o status grupowego przywódcy, co w konsekwencji

może prowadzić do rozpadu grupy na kilka nowych sieciowych wspólnot. Co więcej, w tego typu grupach kontrola społeczna i jej mechanizmy bywają zazwyczaj przedmiotem uregulowanego i zadekretowanego wyrażenia zbioru zachowań, gdzie mamy do czynienia z enumeracją zachowań dewiacyjnych i karami groźącymi za przekroczenie nakreślonych grupowo zasad¹ – regulacje te często są wynikiem demokratycznych wewnętrznych ustaleń. Kontrola społeczna ma tu mieszaną formę – jednocześnie formalną, narzucaną odgórnie (choćby pod postacią egzekwowanego regulaminu forum z zapisanymi w nim karami) i nieformalną, gdzie ma miejsce podporządkowanie się nie do końca zdefiniowanym i zinstytucjonalizowanym normom netykiety. Podobnie jest z odniesieniem form kontroli społecznej do procesów deklaracji uczestnictwa w grupie: logowanie się, by dodać komentarz i rejestracja na forum – to jednocześnie rytuał przejścia oraz podległości. Wymuszanie podległości ma charakter pragmatyczny – podobnie jak w przypadku każdej ludzkiej społeczności. Ma służyć zachowaniu porządku, trwałości grupy, integracji oraz zachowaniu zdefiniowanej w określony sposób dystrybucji statusów i ról pełnionych w danej wspólnocie. Samo to sprawia, że mamy do czynienia z grupami opartymi o więź przypominającą typ stowarzyszeniowy.

Inny charakter ma status nadawcy w przypadku quasi-wspólnot, których przykładem są blogi tematyczne. Komunikat jest wynikiem decyzji o zamieszczeniu postu przez konkretnego nadawcę – prowadzącego bloga, a więc autorytet ustalający reguły i sposoby komunikowania. Autorytet nie jest w tym przypadku zasobem, do którego posiadania może aspirować ktokolwiek z zewnątrz. Próba podważenia go na ogół będzie blokowana przez zarządzającego blogiem, osoba ta dysponuje bowiem możliwością definiowania sytuacji według określanych przez siebie zasad i dla swoich korzyści. Te ostatnie są na ogół symbolicznej natury, bowiem prowadzenie bloga to zazwyczaj próba przekazania obrazu świata zgodnego z poglądami nadawcy komunikatów. Przytoczmy fragment wpisu z bloga *Po napisach*:

Blog to chcąc nie chcąc miejsce, gdzie blogger po trochu dzieli się z czytelnikami nie tylko swoimi upodobaniami tematycznymi. To miejsce, gdzie po trosze, sukcesywnie, z postu na post dajemy się lepiej poznać. Tak też jest i tym razem.

Wspólnota ma szansę zostać wykreowana w oparciu o definicję sytuacji niejako narzuconą przez głównego nadawcę komunikatów. Co istotne, wpisy komentujące komunikaty nie są konieczne dla funkcjonowania bloga. Właściciel liczy

¹ Przykład – fragment regulaminu forum *Bastionu Polskich Fanów Star Wars*:

4. Korzystający z Bastionu ponoszą pełną odpowiedzialność za swoje komentarze i opinie. Bastion nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności za treści zamieszczane przez użytkowników.
5. Niedopuszczalne jest umieszczanie przez użytkowników na łamach Bastionu treści o charakterze:
 - a. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej lub etnicznej,
 - b. obscenicznych,
 - c. propagujących przemoc,
 - d. uznanych powszechnie za naganne moralnie lub społecznie niewłaściwe,
 - e. naruszających zasady netykiety,
 - f. stanowiących komercyjny przekaz reklamowy,
 - g. szkalujących osoby publiczne,
 - h. obrażające innych użytkowników Forum,
 - i. naruszających prawo, w szczególności prawa autorskie. (<http://www.star-wars.pl/Tekst/419>):.

na reakcję odbiorcy, jednak to jego/jej percepcja rzeczywistości z założenia musi dominować w danej sytuacji komunikacyjnej.

Decyzja o uczestnictwie w tego typu wspólnotach jest po części efektem mody (łatwość nawiązywania kontaktów sieciowych będzie sprzyjać aktywności na tym polu) powiązanej z możliwościami, jakie daje internet. Prowadzenie blogów, zamieszczanie wpisów na forach, komentowanie postów na portalach z chęcią zaistnienia w przestrzeni sieciowej, kreowania znaczeń oraz kierowanie się logiką daru. Wpisy, komentarze, informacje zamieszczane w internecie są dobrym społecznym na wzór klasycznie rozumianego w antropologii daru, a więc zasobem istniejącym jedynie w przestrzeni społecznej (por. Mauss 2005). Dla zrozumienia go konieczna jest znajomość kontekstu oraz kompetencje komunikacyjne, pozwalające dekodować znaczenia każdorazowo nałożone na komunikat przez jego nadawcę. Niezależnie od tego, jaką rolę przyjmie uczestnik wspólnoty (tubylec/bywalec) i niezależnie od tego, jaki będzie jego/jej stopień zaangażowania w działania społeczności, to jedynie wspomniana znajomość kontekstu umożliwi pełne obcowanie z komunikatem i rozumienie znaczeń. Innymi słowy, skuteczność komunikowania zależy od podzielenia przez wspólnotę określonych wartości. Sieciowe wspólnoty czy quasi-wspólnoty nie różnią się od innych pozainternetowych społeczności, których celem jest tworzenie poczucia grupowej odrębności i identyfikowania się z określonymi wartościami.

Innym istotnym aspektem różniącym wspomniane dwa typy wspólnot tworzących się wokół recepcji dzieł filmowych jest skupienie się na konkretnym temacie w przypadku quasi-wspólnot. Są one grupami o wyspecjalizowanym charakterze: jednotematycznymi, poświęconymi określonemu wycinkowi ludzkiej działalności. Film, działalność okołofilmowa ludzi związanych z tą branżą sztuki/rozrywki stanowi o substancjalnej istocie portalu czy bloga. Nadawca prowadzi bloga po to, by dzielić się z odbiorcami przemyśleniami na temat wytworów X Muzy, zaś odbiorca zazwyczaj poszukuje treści jednoznacznie z nimi związanych. Akt wymiany informacji (wpis nadawcy i komentarz odbiorcy) jest zogniskowany na danym aspekcie ludzkiej twórczości, niezależnie od charakteru treści i formy filmowego dzieła. Żadna ze stron aktu komunikacji nie oczekuje, że substancjalnym aspektem wpisu i komentarza będą inne treści niż te związane z filmem. Przykłady blogów filmowych podawane wyżej świadczą o takiej właśnie formule quasi-wspólnot: sztuka filmowa jest wartością i ośrodkiem skupienia, wokół których ogniskują się treści wszystkich wpisów.

Inaczej dzieje się w przypadku portali o tematyce filmowej, roszczących sobie pretensje do wykraczania poza świat filmu – tworzenie wspólnot przebiega tu na innych zasadach. Film czy wybrane zagadnienia z nim związane to ośrodek skupienia, mający charakter wieloaspektowy. Wspólnota może wykraczać poza tak definiowane filmowe aspekty rzeczywistości i przybierać formułę miejsca otwartego na wiele wątków, nie zawsze z filmem związanych. Autorzy wpisów, identyfikując się ze wspólnotą wytworzoną wokół sztuki filmowej, mogą brać udział w różnorodnych dyskusjach, nieograniczonych do X Muzy. Mogą zatem pojawiać się wątki związane z bieżącymi wydarzeniami politycznymi, sportowymi, porady życiowe, turystyczne, kulinarne i tak dalej, pozostające treściowo poza aspektem sztuki filmowej. Co najważniejsze, zamykają się one w granicach tożsamości wytworzonej na potrzeby danej wspólnoty, co oznacza, że wpisu na portalu czy forum dokonuje osoba identyfikująca się z daną grupą, poszukująca wsparcia czy porady u członków tej właśnie grupy jako wspólnoty. Ten aspekt jest najbardziej istotny – jednostkowa tożsamość

wynikająca z identyfikowania się ze wspólnotą staje się prymarnym układem odniesienia, a grupa wyrosła z komentarzy dotyczących filmu grupą odniesienia pozytywnego. Autorzy wpisów mogą dzielić się wrażeniami, spostrzeżeniami i komentarzami dotyczącymi nie tylko filmów, ale ich status grupowy wynikać będzie z przynależności do danej grupy: ośrodkiem skupienia będzie właśnie sztuka filmowa.

Ten aspekt widać wyraźnie w przypadku fanowskich grup: dyskutując o innych niż filmowe aspektach rzeczywistości, nadawcy wpisów używają imion, pseudonimów, nicków² związanych z ich tożsamością grupową powstałą na bazie wartości związanych z określonym ośrodkiem skupienia (filmem, serialem, reżyserem, aktorem). Definiują się oni prymarnie za pomocą odniesienia do tego a nie innego układu grupowego, ośrodka skupienia oraz podzielanych grupowo wartości. Przykładem tego typu zachowań może być wielotematyczne forum *Bastion Polskich Fanów Star Wars*, które – oprócz wymiany informacji i komentarzy na temat serii filmów George'a Lucasa – daje przestrzeń do wpisywania komentarzy na różnorodne tematy zgrupowane w osobnych kategoriach, jak choćby: „studia za granicą”, „pytania z życia wzięte”, „Copa de Mundo de FIFA 2014”, „XVII Przystanek Woodstock”, „Nasze chore sny (Nie «starłorsowe»)”. Jednym z wątków, które wzbudziły ożywioną dyskusję forumowiczów, był finałowy mecz piłkarskiej Ligi Mistrzów UEFA 2014, w którym Real Madryt pokonał Atletico Madryt: uczestnicy komentowali meczową taktykę przyjętą przez trenerów obu zespołów, dając wyraz swojemu zaangażowaniu w odległy od świata *Star Wars* temat, jakim są rozgrywki piłki nożnej.

Przytoczmy kilka wypowiedzi dotyczących wspomnianego finału Ligi Mistrzów 2014 oraz wątku „Nasze chore sny (Nie «starłorsowe»)” (zachowują oryginalną pisownię – niekiedy z rażącymi błędami interpunkcyjnymi):

MATEK:

Miałem dzisiaj dziwny sen. Opisałem go od razu po przebudzeniu – zachęcam do opisywania tutaj własnych 🍷
Początek snu dość zwyczajny – korytarze uczelni, przyglądam się plakatowi. Zapowiada koncert na który właśnie się wybieram. Korytarze są puste, wyciągam sobie z plecaka pomelo które w środku wygląda jak arbuza a smakuje jak grejpfrut. Nie dziwi mnie to, jem. [...]

DARTH SPIRIT:

Matek napisał:

Widzę też scenę jak młoda, umundurowana kobieta stoi na dachu wieżowca i, niczym Papież gołębka pokoju, rzuca obiema rękoma drona do góry. Uśmiecha się do niego szczęśliwa a słońca pada na jej twarz. Absurd. Dron chybocze się w powietrzu ale po chwili leci pewnie. No normalnie reklama sił policji. Ale za chwilę widzimy nagranie

2 Wystarczy spojrzeć na nicki uczestników forum <http://www.star-wars.pl/>, które często pochodzą od postaci występujących w filmach George'a Lucasa oraz związanych z nimi produktów: Darth Spirit, Darth Count, Darth Zabrak, ewokjestepek, Lord of Hunger, R2-r, Malak The Sith Lord, G.Kenobi. Można założyć, że przyjęcie takiej tożsamości sugeruje silną identyfikację z grupą oraz dostosowanie się do etykiety komunikacyjnej panującej w tym kręgu.

z amatorskiej kamery – i choć to co widzę się nigdy nie zdarzyło, to we śnie wiem że *to wydarzenie które wstrząsnęło całym krajem i przeważało się przez media – Dron podziatal źle i otworzył ogień z ostrej amunicji, w dodatku nie do protestujących a do Boga ducha winnych studentów którzy znajdowali się w pobliżu.*

Genialne. Uwielbiam takie oniryczne klimaty. Chciałbym zobaczyć ekranizację 🍿

DARTH COUNT:

„Warszawa 2025”, „Czy chcesz by tak wyglądało twoje miasto?”

Nie wiedziałem, że ta analogia mnie dzisiaj dopadnie, ale twoje słowa nierozzerwalnie skojarzyły mi się z pewnych kadrem z Drabiny Jakubowej Lyn`a.

<http://scixual.tumblr.com/post/25507571306/two-posters-on-the-train-new-york-may-be-a>

Może miałeś taki sam sen jak główny bohater filmu?

MATEK:

Wstyd przyznać ale nie miałem styczności z Drabiną Jakubową.

KERAN:

Czy naprawdę sądzisz, że Atleti grało jak Chelsea? Już się uspokójcie. Real wygrał zasłużenie, czy to kwestionuje? Kwestionuje jedynie bezsensowne gadki, że Atleti CAŁĄ drugą połowę się murowało i nie miało żadnych okazji.

Tak ciężko zrozumieć?

SEBO250:

Statystycznie sytuacje podbramkowe:

21 Real vs 10 Atletico

Nikt nie mówi że Atl nie miało sytuacji, mówimy tylko że 2 połowa to przystanek autobusowy z 1-2 kontrami.

Inni to widzą ale tak ciężko zrozumieć

Zauważmy, że w przypadku ostatnich forumowiczów (dyskusja Kerana z Sebo250) mamy do czynienia z nałożeniem się dwóch tożsamości: fana *Gwiazdnych Wojen* (wymieniają się uwagami na forum fanów filmu) oraz kibica piłki nożnej (uwagi mają charakter merytoryczny w odniesieniu do przebiegu drugiej połowy meczu, podparte są statystyką strzałów oddanych przez obie drużyny na bramkę przeciwnika). Istotne jest to, że dyskutują oni w szczególnym miejscu o ważnych dla siebie kwestiach. Identyfikacja siebie jako fana *Gwiazdnych Wojen* ma charakter prymarny: osoby te wybierają tę właśnie stronę do dzielenia się odczuciami na temat meczu, mimo że w internecie funkcjonuje wiele specjalistycznych piłkarskich forów, stron czy portali, które oferują możliwość szczegółowych dyskusji o wydarzeniach sportowych.

Przyjmowanie określonej tożsamości wewnątrz danej grupy (jako jej członka), identyfikacja oraz publikowanie postów i komentarzy to stopniowa

droga, którą Koziniets (2012: 57) określa jako przejście od stadiów nowicjusza, pasjonata, poprzez bywalca po insidera. Widać to także we wpisach na innych forach – gdzie ludzie pokonują kolejne stadia angażowania się i identyfikacji z grupą, wyznaczone przez role początkowego konsumenta do kreatora treści, mających substancjalne znaczenie dla uczestników grupy. Wspólnotowość tego typu przejawia się w istotny sposób w przypadku forów, których zawartość to kompendia encyklopedycznej wiedzy na dany temat. Przykłady związane ze sztuką filmową to choćby internetowe encyklopedie: *Wookieepedia*. *The Star Wars Wiki* dotycząca świata *Gwiezdných Wojen*, *Bondpedia*. *007 Wiki* zawierająca informacje na temat filmów o przygodach Jamesa Bonda oraz *Lostpedia*. *The Lost Encyclopedia* poświęcona serialowi *Lost*, stworzonemu i po części wyreżyserowanemu przez Jeffrey'a J. Abramsa. Autorzy tej ostatniej encyklopedii w podtytule strony zamieścili zdanie „A Place That You All Made Together”, wskazujące jednoznacznie na to, że strona jest wspólnym wysiłkiem tworzących ją ludzi³.

Serial *Lost* w sieci: *Lostpedia*. *The Lost Encyclopedia*.

Uwagi końcowe

Film i kino, jako zestaw praktyk kulturowych związanych z konsumpcją dóbr obecnych na rynku, posiada potencję tworzenia więzi społecznych. Wytwór kultury jest recypowany przez publiczność w specyficzny sposób: stanowi wartość konstytutywną dla tworzenia się danej grupy i jednocześnie jest ośrodkiem skupienia, wokół którego budowane są zasady, na jakich grupa będzie funkcjonować. Z taką też sytuacją mamy do czynienia w przypadku wspólnot tworzących się online. Ich działalność poddana jest analogicznej

3 Co oczywiście, nie tylko świat filmu posiada tego typu encyklopedie, czego przykładem są strony-kompendia wiedzy na temat grup muzycznych i wykonawców – AC/ czy Lady Gagi.

zasadzie, nowością w tym kontekście jest środowisko, w jakim grupa funkcjonuje – społeczność kreowana za pomocą możliwości, jakie daje internet nie odbiega od tego, co znane jest socjologom i etnografom współczesnej kultury społeczeństw masowych. Oznacza to, że wzorce tworzenia się takich wyznaczników grup społecznych jak świadomość kolektywnego my, istnienie grupowego ośrodka skupienia, tworzenie się zestawu wartości, norm i form kontroli społecznej oraz istnienie społeczności w czasie (rozgrywające się według typowego schematu: zawiązanie się – rozwój – zakończenie działalności) będą powielać schematy instytucjonalizowania się grup w świecie pozawirtualnym.

W artykule skupiłem się na istocie kontaktów międzyludzkich wiodących do tworzenia się wspólnot i quasi-wspólnot funkcjonujących online. Na przykładzie społeczności tworzonych wokół tytułów filmowych i kina argumentowałem, że nie da się w przekonujący sposób dookreślić istoty owych kontaktów jako jakościowo różnych od tych, które znane są z doświadczeń realnego świata społecznego. Widać to zwłaszcza wówczas, gdy badacz zwróci uwagę na taką cechę kontaktów sieciowych i struktur grupowych, jak ich amorficzność i hybrydyczny charakter. Natura kontaktów i relacji międzyludzkich zależy bowiem od medium, w jakim kontakt się odbywa i przestrzeni (fizycznej i symbolicznej), w jakiej ma miejsce. Z tego punktu widzenia budowanie wspólnot na bazie wytworów sztuki filmowej jest jedynie szczególnym przypadkiem tworzenia się wspólnot i społeczności, a możliwości komunikacyjne, jakie dają nowe media nie odciskają piętna na naturze kontaktów w sposób jakościowy.

BIBLIOGRAFIA:

- AC/DC Wiki. http://pl.acdc.wikia.com/wiki/AC/DC_Wiki (22.02.2015).
Bastion Polskich Fanów Star Wars. <http://www.star-wars.pl> (22.02.2015).
Bondpedia. <http://es.jamesbond.wikia.com/wiki/Bondpedia> (22.02.2015).
Bordwell D. (2010). Thompson K. *Film Art. Sztuka filmowa wprowadzenie*. Warszawa.
Gagapedia. <http://ladygaga.wikia.com/wiki/Gagapedia> (22.02.2015).
Castells M. (2007). *Spółczesność sieci*. Warszawa.
Kozinets R. (2012). *Netnografia. Badania etnograficzne online*. Warszawa.
Mauss M. (2005). Szkic o darze [w:] Chałupnik A., Dudzik W., Kanarodzik M., Kolankiewicz L. (red.). *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa.
Morin E. (1975). *Kino i wyobraźnia*. Warszawa.
Po napisach. <http://ponapisach.blogspot.com/2014/05/the-swarm-roj-1978.html#ixzz333Jk5RKG> (22.02.2015).
Stalder F. (2012). *Manuel Castells. Teoria społeczeństwa sieci*. Kraków.
Szurik B. (2010). *Legiony Lucasa*. w: *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*. Warszawa.
Urry J. (2003). *Global Complexity*. Cambridge.
Wookipedia. <http://starwars.wikia.com/wiki> (22.02.2015).