

# Ewelina Twardoch

---

## Fascynujące światy pełne wampirów, kosmitów i postaci baśniowych : Czyli jak telewizja (serialowa) zaanektowała irracjonalność

---

Kultura Popularna nr 2 (36), 82-93

---

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](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Ewelina Twardoch

**Fascy-  
nujące**  
**światy pełne wam-  
pirów, kosmitów**  
**i postaci baśnio-  
wych, czyli jak te-  
lewizja (serialo-  
wa) zaanektowa-  
ła irracjonalność**

DOI: 10.5604/16448340.1081209

Telewizja bez wątpienia jest jednym z tych mediów, które od momentu powstania (oficjalna data to 1936 rok) do chwili obecnej uległy najgwałtowniejszym i najbardziej zauważalnym przemianom. Początkowo była jedynie wynalazkiem, zbliżonym do kinematografu, generującym ruchome obrazy, obecnym w miejscach publicznych oraz na pokazach dla publiczności. Po pewnym czasie zaczęto ją utożsamiać z odbiornikiem telewizyjnym, który – nie od samego początku, ale z upływem czasu w coraz większym stopniu – stał się częścią codziennej przestrzeni. Telewizja rozumiana jako medium przekazywania treści zaczęła natomiast pełnić funkcję misyjną. Była najważniejszym medium narodowym, ściślej związanym z polityką, przemianami społeczno-kulturowymi, a także z obowiązującą ideologią.

Mniej więcej w ciągu dwóch ostatnich dekad telewizja diametralnie zmieniła swoje oblicze, zarówno jeśli chodzi o jej potencjał technologiczny, jak i „ideologiczny”, czy też „dyskursywny”. Casetti i Odin wyróżnili w rozwoju telewizji dwa etapy: paleo- i neotelewizję (Casetti i Odin, 1994), wyznaczając pewne cechy telewizyjnego medium, które świadczyły o tym, jak bardzo się ono zmienia. W dzisiejszych badaniach nad telewizją tezy autorów mają raczej wartość historyczną niż potencjał teoretyczny, niemniej jednak w neotelewizji można odnaleźć również i takie wyznaczniki, które przypisuje się telewizji doby post-network, a więc takiej, z którą obecnie mamy do czynienia, choć być może należałoby ją nazywać już digital post-network. Nie o terminologię jednak chodzi, ale o konkretne zmiany, obejmujące tę nazwę – kluczowe dla kształtu, który współcześnie przybrała telewizja. Początkowo stało się to za sprawą telewizji satelitarnej i rozwoju telewizji kablowej oraz powstawania coraz większej liczby stacji abonamentowych, wyspecjalizowanych w tworzeniu produkcji przeznaczonych dla konkretnych grup odbiorczych. Utrzymywanie się z abonamentów, a nie reklam pozwoliło stacjom telewizyjnym, takim jak HBO na produkowanie programów o treściach często albo niedozwolonych w telewizji publicznej, albo nieszczególnie pożądanym przez przeciętnego odbiorcę.

Gwałtowny przełom, który zmienił i zmienia oblicze telewizji w niemal każdym jej aspekcie, nastąpił jednak wraz z momentem nie tyle powstania Internetu, co odkrycia przez telewizję ogromnego potencjału, jaki niesło ze sobą zaistnienie w sieci. Napisałam, że odkrycia tego dokonała telewizja i choć stwierdzenie to może budzić zdumienie, tak właśnie się stało. Oczywiście, to odbiorcy zaczęli „wyławiać” z Internetu najpierw trailery swoich ulubionych programów, potem fragmenty odcinków, z czasem całe serie. W chwili, gdy fani konkretnych produkcji telewizyjnych zaczęli umieszczać je na youtube (a więc w zasadzie już w roku 2005, gdy powstał ten portal), telewizja stała się w pełni medium hybrydycznym, podlegającym procesowi konwergencji. Od tego też momentu, w moim odczuciu, słuszniej jest mówić o praktykach telewizyjnych – analogicznie do praktyk medialnych, o których pisał Nick Couldry (Couldry, 2010) – niż o „telewizji” w ogóle, choć nie dlatego, że mamy do czynienia z jej końcem, czy zmierzchem. Przyczyną jest nowa rola publiczności telewizyjnej, któremu to zagadnieniu poświęcono już tak wiele miejsca w badaniach nad telewizją, że trudno by było, jak sądzę, wyznaczyć nawet najważniejsze tezy i koncepcje dotyczące roli odbiorców w kształtowaniu telewizji (zob. np. Fiske i Hartley, 2003). Niemniej jednak, niezależnie od tego, jak głęboka interakcja zachodzi między publicznością i programami telewizyjnymi oraz jak bardzo aktywną postacią jest współczesny widz, jeśli chodzi o kształtowanie gatunków i formatów telewizyjnych<sup>1</sup>, trudno

**Ewelina Twardoch** – absolwentka MISH UJ, doktorantka Instytutu Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz interdyscyplinarnego programu SET (Society-Environment-Technology) UJ. Tłumaczka. Przygotowała rozprawę doktorską poświęconą roli danych medycznych w sztuce nowych mediów. Prywatnie maniaczka telewizyjnych seriali amerykańskich.

1 Te założenia od wielu lat są kwestią sporną. Teoretycy telewizji mają odmienne zdania na

zaprzeczyć, że telewizja funkcjonuje dziś w znacznej mierze (a ten proces będzie się jedynie pogłębiał, obejmując większą liczbę odbiorców) właśnie jako zespół praktyk telewizyjnych konkretnego widza. Nawet jeśli odbiorca nie ma realnego wpływu na kształt danej produkcji, może tak „skomponować” własny strumień telewizyjny, by zawierał wyłącznie programy, które chce oglądać – z takich czy innych przyczyn. Tak zwany *timeshifting* to termin, który wraz z usieciowieniem telewizji przybrał na znaczeniu. Jeśli bowiem widz program wyprodukowany przez stację telewizyjną ogląda za pośrednictwem Internetu, czy korzystając z funkcji *pay-per-view* (odpłatne zamawianie konkretnej produkcji albo konkretnej grupy programów), stwarza własną ramówkę, dostosowaną do indywidualnych potrzeb, rozkładu dnia, czy nastroju. Taka możliwość sprawia, że telewizja w coraz większym stopniu staje się medium sieciowym, zwłaszcza, że wszelkie formy „przedłużania życia programom telewizyjnym” (głównie za sprawą działalności grup fanowskich – fandomów: blogów, fanpage’ów, stron poświęconych ulubionym produkcjom, jak również pastiszów i parodii) również istnieją w środowiskach internetowych.

Ukształtowanie się takiej a nie innej formy medium telewizyjnego wydaje się naturalną konsekwencją przemian, jakie dotknęły popkulturę. Telewizja niemalże od samego początku stanowiła wszak jej nieodłączny element, niezwykle czuły na wszelkie zawirowania dokonujące się na jej obszarze. Jak trafnie zauważa Anna Nacher: „kultura popularna nie zawsze jest obecnie kulturą masową – to pierwsze i główne założenie. Drugą ważną przesłanką jest to, że sytuuje się ona w obrębie kultury codzienności (nawet jeśli niektóre z jej form przybierają formy niecodzienne lub namawiają do porzucenia nawykowych sposobów oglądu świata). Ale i codzienność na przełomie tysiącleci także zmieniała znaczenie” (Nacher, 2012: 13). Warto też dodać, że jako konsumenci kultury popularnej, uczestniczymy w niej na zasadach tożsamościowych (Nacher, 2012: 14). Produkty przez nią oferowane, niezależnie od tego, czy będzie to idea, design, czy nowa wersja zupy pomidorowej, mają kształtować naszą tożsamość i styl życia.

Skomplikowany status współczesnej telewizji, istniejącej jako medium *in statu nascendi*, zmienne oraz uwikłanie w meandry kultury popularnej, sprawia, że bardzo trudno jest analizować w jej kontekście zjawisko tak rozległe, jak irracjonalność, nie dokonując uproszczeń. Jestem bowiem przekonana, że analiza każdego konkretnego programu, który zawiera w sobie pierwiastek irracjonalności, przyniosłaby ogromną ilość niuansów, które nie sposób jest zawrzeć w krótkim szkicu. Jako że jednak wydaje się to zagadnieniem niezmiernie ciekawym, moim celem będzie raczej wyznaczenie ogólnych tendencji realizowania potencjału irracjonalności w telewizji, niż analiza poszczególnych produkcji. Ze względu na fakt, iż podział gatunkowy programów telewizyjnych w znaczącym stopniu uległ dezaktualizacji (Godzic, 2004: 253–262), a analiza poszczególnych rodzajów i „przypadków” produkcji telewizyjnych wymagałaby rozległego omówienia teoretycznego, w moich rozważaniach skupię się wyłącznie na tej części programów telewizyjnych, w których obecność irracjonalności wydaje się najbardziej interesująca, wielowątkowa oraz symptomatyczna nie tylko dla kultury popularnej, ale również dla miejsca pierwiastków irracjonalnych w rzeczywistości współczesnego

---

temat tego, czy relacja między telewizją a widzem opiera się na całkowitej, częściowej czy jedynie pozornej interaktywności. Podobnie jest z kwestią wpływu widza telewizyjnego na kształt gatunków telewizyjnych, jeszcze do niedawna określających kształt produkcji telewizyjnych i ich odbiór, a także przynajmniej częściowo uzależnionych od obowiązującego ustroju politycznego i polityki stacji nadawczej.

widza. Mowa o serialach amerykańskich, powstałych po roku 1990 (data przyjęta przez mnie umownie), nazywanych „serialami nowej generacji”, „post-soap” (Filiciak, 2011: 240), czy też „quality TV” (Feuer, 2011), które stanowią coraz ciekawszą artystycznie alternatywę dla produkcji kinowych. Seriele te funkcjonują w sieci nie tylko za sprawą kanałów, umożliwiających oglądanie tych produkcji przez Internet, ale również poprzez różnego rodzaju aktywność fanowską, która – jak już wspominałam – „przedłuża im życie”, wskazując, przynajmniej w pewnym stopniu, jaki jest ich odbiór społeczny: co budzi wśród widzów szczególną aprobatę, zainteresowanie, sprzeciw. Z tego względu, będę się odwoływać również do tej formy „usieciowienia” seriali telewizyjnych.

Krótkie przybliżenie procesów przemiany telewizji jako medium oraz wieloaspektowego funkcjonowania seriali telewizyjnych w sieci pozwoli mi również na dokonanie szerszej analizy sfery irracjonalności obecnej w tych produkcjach. Irracjonalność – i jest to pierwsze założenie niniejszego tekstu, poprzedzające nawet próby definiowania oraz analizowania irracjonalności – za sprawą seriali amerykańskich jest bowiem obecna na dwóch płaszczyznach, które, jak niebawem postaram się pokazać, wzajemnie się przenikają. Jedną z nich to rzeczywistość serialowa, diegeza, w której odnaleźć można różnorodne elementy irracjonalne – od tych najprostszych, po najbardziej złożone. Drugą jest natomiast czasoprzestrzeń realna (choć określenie to, biorąc pod uwagę, że składa się ona również z przestrzeni wirtualnej Internetu, brzmi być może paradoksalnie), do której przenikają treści irracjonalne z serialowych światów przedstawionych. Dość naiwne byłoby stwierdzenie, że to jedynie przestrzeń serialowa wpływa na realną, w gruncie rzeczy zachodzi bowiem między nimi sprzężenie zwrotne: przekonania, wierzenia, wartości wyznawane przez odbiorców w dużym stopniu oddziałują na twórców programów telewizyjnych, nawet jeśli interaktywność widza jest w tym wypadku wątpliwa. Przyjrzenie się owej drugiej pozwala też, przynajmniej do pewnego stopnia, określić, jaka jest reakcja społeczna na pierwiastki irracjonalne obecne w produkcjach. Wpisują się na blogach, forach, ale także działalność różnego rodzaju grup, które czasami zajmują się pewnym zjawiskiem, sytuując je również poza rzeczywistością serialową (na przykład wampiryzm), umożliwiając określenie, jakie ludzkie potrzeby wiążą się z oglądaniem produkcji nasyconych wątkami irracjonalnymi. A jest to wiedza cenna także dla twórców telewizyjnych przekazów.

## Telewizyjna kariera irracjonalności

Wydaje się, że stosunkowo łatwo jest zdefiniować irracjonalność. Nawet w języku potocznym często używa się tego słowa, zwykle na określenie pewnych zjawisk, które dziwią, czy powodują wzburzenie. W życiu codziennym poczucie irracjonalności wiąże się więc z indywidualnymi reakcjami, często arbitralnymi. Znacznie trudniej jest jednak wyznaczyć w serialach telewizyjnych te ich elementy, które tworzą sferę irracjonalności. Dzieje się tak głównie dlatego, że często treści tradycyjnie wiążące się z pierwiastkiem irracjonalnym (czyli jako takie istniejące w powszechnych przekonaniach, czy wcześniejszych przedstawieniach kulturowych), we współczesnych serialach podlegają racjonalizacji. Zanim jednak przejdę do wyjaśnienia tego procesu, chciałabym wyznaczyć na zasadzie modelowej główne obszary irracjonalności,

które możemy odnaleźć w diegach współczesnych amerykańskich seriali telewizyjnych. Inaczej mówiąc, przedstawię te przejawy irracjonalności, które wydają mi się w największym stopniu godne zainteresowania.

Wart namysłu jest już sam fakt, że w ciągu ostatniej dekady mamy do czynienia z prawdziwym wysypem produkcji, zawierających wątki irracjonalne. Zjawisko to samo w sobie nie byłoby może szczególnie zastanawiające (od samego początku istnienia kina było w nim miejsce dla najróżniejszych potworów, mar, magii, snu), gdyby nie rola, którą pierwotnie wyznaczono te-

**Wart namysłu jest już sam fakt, że w ciągu ostatniej dekady mamy do czynienia z prawdziwym wysypem produkcji, zawierających wątki irracjonalne. Zjawisko to samo w sobie nie byłoby może**

**szczególnie zastanawiające (od samego początku istnienia kina było w nim miejsce dla najróżniejszych potworów, mar, magii, snu), gdyby nie rola, którą pierwotnie wyznaczono telewizji, mianowicie: świadka rzeczywistości.**

lewizji, mianowicie: świadka rzeczywistości. Początkowo funkcję tą telewizja realizowała poprzez swój reportażowo-dokumentalny charakter. Pierwsze relacje telewizyjne były wszak zapisem zdarzeń wojennych (Godzic, 2004: 64–65). Od końca lat 40. i programu *Candid Camera*, polegającego na podglądaniu ludzi w ich codziennych sytuacjach, telewizja zaczęła mieć jednak również potencjał voyeurystyczny. W ostatnich latach zaowocowało to do dziś trwającą „karierą autentyku” – jak chciałoby się powiedzieć za Jerzym Jarzębskim – czyli telewizją typu *reality*. Trudno więc stwierdzić, czy niemalże jednoczesny z *reality TV*, nie mający precedensu w dotychczasowej historii telewizji, zwrot ku produkcjom opartym na motywach irra-

jonalnych, wynika z „przesycenia” telewizji próbami podążania za realnością (a więc motywacja producentów jest czysto merkantylna), czy też przyczyną są złożone procesy kulturowo-społeczne, które telewizja odzwierciedla. Do tej kwestii wrócę jeszcze w swoich rozważaniach.

Wstępne rozpoznanie obszarów irracjonalności obecnych w amerykańskich serialach, należałoby zacząć od podziału na te, które zawierają jedynie pewne elementy irracjonalne (najczęściej w znacznym stopniu tworzą one i przekształcają „racjonalną” rzeczywistość) oraz te diegetycznie podporządkowane motywom irracjonalnym. Pierwsze z nich pojawiały się w telewizji

znacznie wcześniej niż od 1990 roku. Duchy zmarłych, przywidzenia, prozocze sny – te wątki były w telewizyjnych seriach obecne także przed erą post-soap. Prawdziwym przełomem w tym względzie okazało się jednak *Miasteczko Twin Peaks* (1990–1991), stworzone przez Davida Lyncha oraz Marka Frosta, w którym wizje senne i halucynacje głównego bohatera, magia, rozmaite odwołania do obrzędowości, a przede wszystkim postaci dwóch mężczyzn przenikających do ludzkiej rzeczywistości ze świata duchów (Nochimson, 1992–1993: 22–34), nie są już jedynie drobnymi przejawami istnienia zjawisk nadprzyrodzonych, ale kształtują serialową diegezę, wzbogacając ją w interesujące wątki interpretacyjne, zmieniające podstawowy zarys fabularny.

Od tego momentu seriali wykorzystujących wątki irracjonalne powstało bardzo wiele. W tym miejscu chciałabym jednak zwrócić uwagę na jeszcze dwa: *Ally McBeal* (FOX, 1997–2002) oraz *Sześć stóp pod ziemią* (HBO, 2001–2005). Chociaż zdecydowanie różnią się podejmowaną problematyką, w obu produkcjach motywy irracjonalne wiążą się przede wszystkim z wyobraźnią głównych bohaterów, czy raczej – z niej wynikają, wpływając jednocześnie na status rzeczywistości. Inaczej mówiąc, wyobrażenia, wizje i halucynacje bohaterów są na tyle wyraziste i bogate znaczeniowo, że podają w wątpliwość racjonalistyczne ufundowanie świata przedstawionego. Ally w każdym odcinku serialu „ubarwia” zdarzenia ze swojego życia. Dosłownie „przed jej oczami” ludzie ją otaczający zaczynają na przykład mieć niewyobrażalnie długie języki albo wielkie usta, śpiewają i tańczą (choć naprawdę tego nie robią), przez ułamek sekundy zamieniają się w zwierzęta. Przykłady można by mnożyć w nieskończoność. Ally bywa też przesładowana przez wymagowane postaci (np. bobasa w pieluszcze) (Nochimson, 2000: 25–32). W ostatnim sezonie kobieta widzi jednoroźca – i tym razem realizatorzy nie dają widzom wyraźnie do zrozumienia, jak zazwyczaj, że jest on jedynie wytworem bujnej wyobraźni bohaterki. W moim odczuciu stanowi to wyraźny sygnał twórców programu, że fantazja Ally nie tylko niewinnie i zabawnie „ubarwia” diegezę. Ona zmienia ją na tyle, że w pewnym momencie trudno już jest sprowadzać motywy irracjonalne pojawiające się w serialu wyłącznie do wytworów ludzkiej imaginacji. Irracjonalność staje się nieodłącznym elementem tego pozornie bezsprzecznie racjonalnego (akcja rozgrywa się w środowisku prawników) świata.

Podobnie jest w przypadku produkcji *Sześć stóp pod ziemią*. Przez cały czas trwania serii żyjącym bohaterom (początkowo jedynie najstarszemu synowi, z czasem także żonie, Ruth) ukazuje się postać zmarłego ojca, który wyjawia rodzinne tajemnice, komentuje zdarzenia z życia rodziny, a także opowiada, lub pokazuje pewne szczegóły z życia pozagrobowego. Najstarszy syn, Nate, po swojej śmierci jest obecny w życiu Claire, swojej siostry. Niemalże wszyscy bohaterowie doświadczają też snów lub wizji, które w jakimś sensie są związane z ich życiem, mimo że wydają się zupełnie niedorzeczne (Brenda, partnerka Nate’a widuje sceny z książki *Charlotte Light and Dark*). Jedną z najciekawszych wizji pojawia się w umyśle Nate’a w chwili, gdy dowiaduje się o tętniaku w mózgu. Jest to scena rozgrywająca się w barze, utrzymanym w onirycznym stylu, w którym ojciec Nate’a gra w chińskie warcaby z Życiem i Śmiercią. Scena ta była porównywana do słynnej gry w szachy ze Śmiercią z *Siódmej pieczęci* (1957) Ingmara Bergmana (zob. Feuer, 2011: 121–122).

## „Monster series”

Współistnienie na równych zasadach irracjonalnych i racjonalnych elementów rzeczywistości, to cecha charakterystyczna produkcji serialowych obu typów. Przy czym w drugim z nich, treści irracjonalne zazwyczaj nie są już wytworami umysłu, lecz przynależą do świata równoległego z rzeczywistym. Świat ten najczęściej jest wykreowany na w pełni irracjonalny (za chwilę postaram się pokazać, że niekoniecznie tak jest), rządzący się odmiennymi prawami niż rzeczywistość racjonalna (w większości przypadków utożsamiana z „ludzką”), ale wciąż ją przenikający. Myślę, że najprościej byłoby podzielić te serie pod względem tematycznym, czy też ściślej, w odniesieniu do realizowanych przez nie konwencji tematycznych. Najbardziej charakterystyczne i najbardziej zróżnicowane będą tu produkcje, które dla uproszczenia chciałabym nazwać „monsters series”, czyli takie, w których oś fabularną stanowi obecność rozmaitych stworzeń innych niż ludzie, o nadnaturalnym statusie. Najdłuższą tradycję w tym względzie mają oczywiście produkcje wampiryczne, które mają swoich, niejednokrotnie znakomitych poprzedników w kinie (*Nosferatu – symfonia grozy*, 1922, Friedricha Murnaua i *Nosferatu wampir*, 1979, Wernera Herzoga, *Wywiad z wampirem*, 1994, Neila Jordana), jak również długą tradycję w sztukach plastycznych i literaturze. Serie wampiryczne doczekały się największej liczby analiz krytycznych (Kungl, 2003), największej liczby fanów i najciekawszych produkcji w obrębie tego gatunku (myślę oczywiście o doskonałym aż do czwartego sezonu *True Blood*, HBO 2008). W największym stopniu inspirowaną też fanów do zakładania blogów, portali, grup osób zauroczonych, a czasami wręcz opętanych ideą wampiryzmu. Pobieżne jedynie przesledzenie Internetu pozwala trafić na strony takie jak: <http://poszkole.pl/grupy/492465/n/Wampiry>, <http://pan-nikt.pinger.pl/> czy <http://www.vampiry.wwt.pl/glowna/magia/biblia.html>. Pierwsza z grup wita użytkowników sieci następująco: „Tu zapisują się ludzie którzy pragną krwi innych ludzi... młodszy i starszy, godni i niegodni krwiożercy i niekrwiożercy ci którzy często tu wchodzi i ci którzy rzadko tu wchodzi... bojący się i odważni ... jednym słowem każdy może!!!!!! i tylko proszę ... lalunie nie mają tu wstępu przykro mi, to nie grupa dla was ];D” (w tym i kolejnych cytatach zachowana została oryginalna pisownia; <http://poszkole.pl/grupy/492465/n/Wampiry>, dostęp: 04.04.2013).

Niejaki Pan Nikt z drugiej z wymienionych przeze mnie stron otworzył też osobny wątek na Kafeterii (sic!), w którym napisał między innymi: „Znam wampirze rodziny, takie jak Cullenowie, którzy udają rodziców i dzieci. Mogą nawet chronić nie-wampira jako jednego z nich w podobnej sytuacji, lecz to raczej rzadkie, by mówić o sobie komuś spoza grona tak szybko, jak Edward powiedział Belli, że on i Cullenowie są wampirami. Troje wampirów nomadów było bardzo realnych. To wampiry, które mogą tropić zdobycz przez mile i traktować jak sport” ([http://f.kafeteria.pl/temat.php?id\\_p=4330343](http://f.kafeteria.pl/temat.php?id_p=4330343), dostęp: 04.04.2013).

Na trzeciej ze stron znajdziemy natomiast *Wampirzq Biblię* i „wampirzq magię”, czyli zaklęcia, runy, inwokacje. Wpisy te, których w Internecie funkcjonuje niezliczona ilość, świadczą o tym, że widzowie angażują się w produkcje wampiryczne, ale trudno nie odnieść też wrażenia, iż część odbiorców traktuje je jako realne, czy też mające swoje odbicie w rzeczywistości. Sarah Lynn Bowman poświęciła interesujący tekst (Bowman, 2003: 129–132) osobom, które odgrywają w społeczeństwie amerykańskim rolę wampirów. Analizowała dwie grupy: tych, którzy żyją jak legendarno-filmowe wampiry,



odtworząc zachowania, które przypisuje się wampirom: polują na zwierzęta (przynajmniej w wersji oficjalnej), zrzeszają się w konkretnych kręgach, hołubią swoją ponadnaturalność. Opisując tę grupę, Bowman odnosiła się do badań przeprowadzonych przez dziennikarkę, Katherine Ramsland, która opisała je w książce *Piercing the Darkness: Undercover with Vampires in America Today*. Drugą grupą byli jej współgracze, osoby należące do „elitarnego” (jak sami uważają) środowiska gry RPG *Vampire: the Masquerade*. Bowman przeprowadzała wywiady z osobami wcielającymi się podczas gry w wampirze postaci i zapytała ich między innymi, co spowodowało, że zdecydowali się odgrywać te role. Odpowiedzi sprowadzały się do pięciu głównych kwestii: potrzeby społecznej aktywności, potrzeby eskapizmu i kreatywności, pomocy przy rozwiązywaniu problemów i radzeniu sobie z własną psychiką (Bowman, 2003: 130). Myślę, że te odpowiedzi można by śmiało odnieść także do widzów seriali wampirycznych.

Przy okazji omawiania wampiryzmu w popkulturze, wielu krytyków pisze o „gotyckich wampirach”, odnajdując w produkcjach wampirycznych swoiste odrodzenie gotycyzmu (zob. Picart i Greek, 2009: 37–62), opierającego się na aurze niezwykłości i mroku oraz irracjonalności, składającej się na rzeczywistość. Trudno jednak nie mieć wątpliwości co do tego typu stwierdzeń, gdyż chyba nie sposób dziś jednoznacznie mówić o gotycyzmie, a ponadto, jak trafnie zauważyła Milly Williamson, wampir we współczesnych produkcjach popkulturowych niewiele ma już wspólnego z gotyckim panem mroku (Williamson, 2003: 101).

Wiele jest również innych „nieludzkich stworzeń”, zasiedlających seriale telewizyjne. W krytyce zagranicznej często pojawia się słowo *undead*, trudne do przetłumaczenia na język polski, określające część monstrów, jak wampiry, zombie, wilkołaki i rzesze innych, inspirowanych mitologiami, podaniami i legendami różnych kultur (Brownig i Picart, 2009). Część z nich to tzw. zmiennokształtni, czyli, zazwyczaj ludzie potrafiący zamienić się w zwierzę. Motyw ten nawiązuje do mitów i obrzędów związanych z likantropią<sup>2</sup>. Osobne miejsce zajmują czarownice, jako postaci w największym chyba stopniu zawieszane między światem ludzi i istot nadnaturalnych. Ciekawym przypadkiem jest natomiast postać sukuba, zaczerpnięta z demonologii, obecna w literaturze (przykład poezji Bolesława Leśmiana), czyli pięknej kobiety o demonicznych atrybutach, nawiedzającej mężczyzn podczas snu i czerpiącej ich energię seksualną. W serialu *Lost girl* (Showcase, 2010-) została ona zamieniona w istotę nadprzyrodzoną, walczącą ze złem, która czerpie siłę z energii seksualnej, ale jej demoniczna natura jest tu dość niejednoznaczna. Stacja Showcase reklamowała swój serial następującym sloganem: „Everyone has vampires. We’ve got a succubus”, co chyba najlepiej świadczy o podejściu wielu serialowych twórców do wątków zaczerpniętych z mitologii, wierzeń, obrzędów. Przekształcenie postaci inspirowanych mitologią, demonologią i legendami w bardziej przyjazne stworzenia, najczęściej różniące się od ludzi jedynie wyjątkowymi zdolnościami, to powszechne zjawisko w produkcjach telewizyjnych.

Innym przykładem istot pojawiających się z przestrzeni odmiennej niż ludzka są oczywiście mieszkańcy kosmosu, występujący pod różnymi postaciami (od *Z archiwum X*, FOX, 1993–2002, po *V: Goście*, ABC, 2009–2011). Interesującym zjawiskiem, które do niedawna istniało w serialach telewizyjnych

2 Likantropia jest tu rozumiana jako wiara w przemianę człowieka w zwierzę, bez rozróżnienia rodzaju zwierząt i przemiany. Niemniej jednak, warto dodać, że najczęściej określała ona przemianę w wilka (Petoia, 2003: 6–7).

jedynie w postaci cząstkowej (*Sabrina, nastoletnia czarownica*, ABC, 1996–2003), jest też ich zanurzenie w światach przedstawionych w bajkach, baśniach i fantastyce. Przykłady takich produkcji, to *Once upon a time* (ABC, 2011-), oparty na baśni o królowie Śnieżce, *Grimm* (NBC, 2011-), powołujący do życia postaci z najbardziej mrocznych baśni słynnych braci oraz – w ostatnim czasie flagowa produkcja HBO – *Gra o tron* (2011-), oparta na wielotomowej opowieści George’a R. R. Martina.

Nadnaturalnym postaciom towarzyszą oczywiście różnego rodzaju historie oparte na mitach, wzorowane na obrzędach i wierzeniach. Co ciekawe, najczęściej przedstawiane są obrzędy inicjacji i przejścia. Jak nietrudno się domyślić, twórcy produkcji zadbali, by owym procesom towarzyszyły odpowiednie, magiczne atrybuty: stare księgi, talizmany, pierścienie, lustra itd.

## Irracjonalność zracjonalizowana

Jak już wspominałam, bardzo trudno jednoznacznie stwierdzić, które z tych elementów serialowych diegez przynależą do sfery irracjonalności. Nie chciałam jednak skupiać się w tym tekście na upraszczaniu rytuałów, mitów, wierzeń, itd., które niewątpliwie ma miejsce w serialowych pro-

**Wampiry z True  
Blood żyją w zhierarchizowanych społeczeństwach, mają własny ustrój poli-**

**tyczny, zaawansowaną technologię, medycynę i ekonomię. Ich działalność opiera się na zaufaniu w naukową perspektywę, odwołującą się do wiedzy i rozumu.**

rozpatrywać więc jako to wszystko, co nie tyle jest sprzeczne z racjonalizmem, ile po prostu nim nie jest. Mariusz Agnosiewicz, pisząc o współczesnym racjonalizmie, wymienia następujące jego cechy: przywiązanie do wiedzy i rozumu, naukowa perspektywa, wolnomyślność, sceptycyzm naukowy (wykluczający magię, astrologię, etc. jako źródła wiedzy), naturalistyczne wyjaśnienia rzeczywistości (negowanie zjawisk i postaci nadprzyrodzonych) oraz świecki humanizm (Agnosiewicz, 03.04.2013). Jedną z kwestii, którą można przywołać w tym kontekście, jest fakt, iż liczne badania, zwłaszcza

produkcjach i wpływa na kształt elementów irracjonalnych. Moje wątpliwości wynikają z przyczyn zupełnie innych. Otóż, wydaje się, że bardzo wiele motywów, które powszechnie można by nazwać irracjonalnymi, we wspomnianych przeze mnie produkcjach opiera się na racjonalistycznych założeniach. Irracjonalność, dla potrzeb niniejszych rozważań, chciałam

te prowadzone nad funkcjonowaniem ludzkiego umysłu, potrafią w mniej lub bardziej przekonujący sposób, udowodnić, że większość irracjonalnych elementów, pojawiających się w serialach, to wytwory ludzkiej imaginacji<sup>3</sup>. W moim odczuciu, sedno tego zjawiska tkwi jednak gdzie indziej. Otóż, spora część magicznych światów, procesów i obrzędów, we współczesnych serialach amerykańskich opiera się na wysoce racjonalistycznych systemach. Wampiry z *True Blood* żyją w zhierarchizowanych społecznościach, mają własny ustrój polityczny, zaawansowaną technologię, medycynę i ekonomię. Ich działalność opiera się na zaufaniu w naukową perspektywę, odwołującą się do wiedzy i rozumu. Podobnie jest w przypadku świata przedstawionego w *Lost Girl*, który, choć pełen różnorodnych stworzeń pochodzących z mitologii i demonologii, opiera się przede wszystkim na zaawansowanych badaniach laboratoryjnych i sprawnych systemach władzy. Co więcej, demoniczne postaci są tu częściej przedstawiane jak kryminaliści (Picart i Greek, 2009: 37–62), którym należy przeciwdziałać za pomocą racjonalnych działań, niż nadnaturalne istoty, których istnienie wymyka się jakimkolwiek naukowym kategoryzacjom.

Nietrafne byłoby też jednak stwierdzenie, że pierwiastek irracjonalny został z tych produkcji całkowicie wyrugowany przez absorbującą wszystko i wszystkich racjonalizację. W mocy wciąż bowiem pozostaje wymieniona przez Agnosiewiczza obecność magii i istot oraz zjawisk nadprzyrodzonych. To prawda, że istoty te zazwyczaj żyją w technokratycznych społeczeństwach, a magia często przypomina raczej zaawansowaną technologię, niż nadprzyrodzoną siłę, rządzącą światem. Poza naukową perspektywą wciąż jednak pozostaje likantropia, działanie wielu magicznych zaklęć, eliksirów i talizmanów, lustra i drzewi prowadzące do innych wymiarów czasoprzestrzennych oraz oczywiście nieśmiertelność, mimo zapewnień niektórych naukowców, jak Raymond Kurzweil, że niebawem będzie ona możliwa (Cieśliński, 2012). Ponadto, choć od lat 50. prowadzone są zaawansowane badania neurobiologiczne nad snem (a także wizjami, halucynacjami, itd.) i naukowcy są w stanie wyjaśnić ich pochodzenie (McNamara, 2004), treści, które są w nich obecne (a czasami są to tak nieprawdopodobne historie, jak sen Nate'a, o którym wspominałam), wciąż pozostają poza czysto naukowym opisem.

Analiza irracjonalności obecnej we współczesnych serialach telewizyjnych, dostępnych i „żyjących” w sieci, pokazuje, że trudno jest rozpatrywać tę sferę wyłącznie na „starych” zasadach, odwołując się jedynie do folkloru, mitu oraz tradycji obrzędowych i wierzeniowych. Często bowiem elementy irracjonalne zostają w nich zaanektowane przez rzeczywistość funkcjonującą na racjonalistycznych zasadach, albo wręcz są wyjaśnione naukowo. Z drugiej jednak strony, wyraźny i – jak się wydaje – trwały zwrot kultury popularnej w stronę niezwykłości oraz jej żywy odbiór społeczny świadczą o tym, że niekoniecznie sprawdza się wciąż dziś słynna teza Maksa Webera o odczarowaniu świata (Greisman, 1976: 495–498). Irracjonalność jest obecna i pożądana w „środowiskach sieciowych”. Nawet jeśli w większości przypadków utożsamiana jest z tym, co nierealne, to zasiedla wyobraźnię widzów, pojawia się w snach, odwołuje się do emocji. Pozostaje więc mieć nadzieję, że kultura popularna nie zrobi z niej jedynie merkantylnej używki, bo szkoda by było, gdyby straciła tak cenne źródło inspiracji.

3 Jeszcze inną kwestią jest wampiryzm, który doczekał się licznych wyjaśnień na gruncie medycyny, np. jako porfiria (Dolphin, 1985).

## BIBLIOGRAFIA

- Agnosiewicz M. (2006). *Współczesny racjonalizm*. <http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5034> (dostęp: 03.04.2013).
- Bowman S. L. (2003). 'We Only Come Out at Night': an overview of Vampire Role-playing, [w:] Kungl C. T. (red.), *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Oxford.
- Casetti R., Odin F. (1994). Od paleo- do neotelewizji. W perspektywie semiopragmatyki, [w:] Gwóźdź A. (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*. Kraków.
- Cieśliński P. (2012). *Będziemy nieśmiertelni*. [http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105406,11648327,Bedziemy\\_niesmiertelni.html](http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105406,11648327,Bedziemy_niesmiertelni.html) (dostęp: 03.04.2013).
- Couldry N. (2010). Media w kontekście praktyk. „Kultura popularna”, 1(27), (96–113).
- Dolphin D. (1985). Ten wampir jest naprawdę chory!. „Przekrój”, 2101.
- Feuer T. (2011). HBO i pojęcie telewizji jakościowej, [w:] Bielak T., Ptaszek G. i Filiciak M. (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*. Warszawa.
- Filiciak M. (2011). TV czy nie TV? Telewizja dobry post-soap opera i sieci peer-to-peer, [w:] Filiciak M. i Giza B. (red.), *Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widowia*. Warszawa.
- Fiske J., Hartley J. (2003). Audiences, [w:] *Reading Television*. Londyn.
- Godzic W. (2004). *Telewizja i jej gatunki po „Wielkim Bracie”*. Kraków.
- Greisman H. C. (1976). „Disenchantment of the World”: Romanticism, Aesthetics and Sociological Theory. “The British Journal of Sociology”, 4.
- Kungl C. T. (red.) (2003). *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Oxford.
- McNamara P. (2004). An evolutionary psychology of sleep and dreams. Westport.
- Nacher A. (2012). *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływow*. Poznań.
- Nochimson M. P. (2002). Ally McBeal: Brightness Falls from the Air. “Film Quarterly”, 3, (25–32).
- Nochimson M. (1992–1993). Desire under the Douglas Firs Entering the Body of Reality „Twin Peaks”. “Film Quarterly”, 2.
- Petoia E. (2003). *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*. Kraków.
- Picart C. J. (Kay) i Greek C. (2009). The Compulsions of Real/Reel Serial Killers and Vampires: Toward a Gothic Criminology, [w:] Browning J. E. i Picart C. J. (Kay) (red.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms. Essays on Gender, Race, and Culture*, Lanham-Plymouth.
- Williamson M. (2003). Vampire Transformations: From Gothic Demon to Domestication, [w:] C. T. Kungl (red.), *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Oxford.

## FILMOGRAFIA

- Ally McBeal* (FOX, 1997–2002).
- Gra o tron* (Game of Thrones, 2011-).
- Grimm* (NBC, 2011-).
- Lost girl* (Showcase, 2010-).
- Miasteczko Twin Peaks* (*Twin Peaks*, ABC, 1990–1991).
- Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, reż. Friedrich Murnau, 1922).

- Nosferatu wampir* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, reż. Werner Herzog, 1979).
- Once upon a time* (ABC, 2011-).
- Sabrina, nastoletnia czarownica* (*Sabrina The Teenage Witch*, ABC, 1996–2003).
- Sjódma pieczęć* (*Det sjunde inseglet*, reż. Ingmar Bergman, 1957).
- Sześć stóp pod ziemią* (*Six Feet Under*, HBO, 2001–2005).
- True blood* (HBO, 2008-).
- Wywiad z wampirem* (*Interview with the Vampire*, reż. Neil Jordan, 1994).
- V: Goście* (*V*, ABC, 2009–2011).
- Z archiwum X* (*The X-Files*, FOX, 1993–2002).