

Przemysław Wiatr*

Ekranizacja rzeczywistości i jej polityczne konsekwencje

Screenification of reality and its political consequences

STUDIA I ANALIZY

Słowa kluczowe: kultura popularna, mediosfera, Netflix, obrazy techniczne, Wołodymyr Zelensky

Key words: mediasphere, Netflix, popular culture, technical images, Volodymyr Zelensky

Abstrakt: Celem rozważań podjętych w artykule jest przedstawienie – także w odniesieniu do konkretnych przykładów – konsekwencji „ekranizacji” („uobrazowienia”) rzeczywistości kulturowej, szczególnie w obszarze polityki. Główny problem badawczy można sprowadzić do pytania: co w kontekście politycznym oznacza powtarzana od dekad teza, wedle której żyjemy w świecie zdominowanym przez obrazy techniczne (dziś najczęściej usieciowione w przestrzeni Internetu)? W analizach tych odwołuję się do XX-wiecznej tradycji filozofii mediów, m.in. takich postaci, jak Vilém Flusser czy Régis Debray. Filozoficzne diagnozy XX i XXI wieku sugerują, że żyjemy w czasach, w których wszelkie nasze indywidualne nadzieje i obawy, ale także społeczne utopie i ideologie zostały „zekranizowane”, mieszczą się na płaszczyznach wszechobecnych ekranów. Jeśli założenie to jest słuszne, oznacza to, że walka o rząd dusz toczy się dzisiaj raczej na fejsbukowym „wall’u” i serialowym planie niż na politycznym wiecu czy sali obrad Sejmu. W niniejszym artykule testuję to założenie w odniesieniu do obrazów kultury popularnej jako, po pierwsze, nośnika ideologii politycznych oraz, po drugie, narzędzia kampanii wyborczych. Ponieważ przestrzeń wizualnej komunikacji społecznej ostatnich dekad doprowadziła do istotnych zmian w sferze polityki, a obrazy techniczne zacierają granicę między (medialną) fikcją a (polityczną) rzeczywisto-

* ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7593-3751>; dr hab., Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach, Wydział Politologii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. E-mail: przemyslaw.wiatr@umcs.pl.

ścią, czyniąc np. fikcyjne obrazy popkulturowe źródłem decyzji wyborczych w społeczeństwach Zachodu, dlatego też holistyczne podejście do zjawisk współczesnej polityki musi uwzględniać nie tylko tradycyjną perspektywę politologiczną, ale i mediologiczną, która bierze pod uwagę techno-medialną stronę dzisiejszych fenomenów polityki.

Abstract: *The aim of the study is to present – also by using selected examples – the political consequences of the “screenification” (“visualisation”) of the cultural reality around us. The main research problem can be reduced to the question: what does the thesis, according to which we live in a world dominated by technical images, nowadays most often networked by the space of the Internet, mean in the political context? In these analyses I refer to the tradition of media philosophy, including figures such as Vilém Flusser and Régis Debray. Philosophical diagnoses of the twentieth and twenty-first centuries suggest that we live in a time in which all our individual hopes and fears, but also social utopias and ideologies, have been “screened”, housed in the planes of ubiquitous screens. If this assumption is correct, it means that the battle for the rule of people’s minds today takes place on a Facebook “wall” and a TV series set, rather than in the parliament hall. I test this assumption in relation to popular culture images as, firstly, a carrier for political ideologies and, secondly, a tool for electoral campaigns. The space of visual social communication of recent decades has led to some important changes in the political sphere and technical images have blurred the line between (media) fiction and (political) reality, making, for example, fictional popular culture images the source of electoral decisions in Western societies. Therefore, a holistic approach to the phenomena of contemporary politics must consider not only the traditional political science perspective, but also a mediological one.*

Wprowadzenie – uwagi metateoretyczne

Celem poniższych rozważań jest pokazanie, jak forma naszych społecznych wyobrażeń przenosi się z linearnej (historycznej) struktury pisma na (posthistoryczną) powierzchnię obrazu technicznego. Już samo to zamierzenie domaga się abstrakcyjnych narzędzi: filozoficznej teorii mediów¹ – taką perspektywę, patrząc od strony metodologicznej, staram się tutaj rozwijać. Mowa tu bowiem o namyśle nad kulturowo uwarunkowanymi ramami społecznych percepcji, poznania i wartościowania. Innymi słowy: chciałbym pokazać – na tyle, na ile krótka forma artykułu na to pozwala – jak w XXI wieku przebiega i przyspiesza proces uobrazowania świata czy, lepiej: ekranizacji rzeczywistości. Tu pojawia się główny problem, wokół którego krąży: co dziś oznacza powtarzana od kilku

¹ Problem relacji między filozofią a teorią mediów rozważa w wielu miejscach Jan P. Hudzik. Zob. J.P. Hudzik, *Prawda i teoria*, Warszawa 2011, s. 162–219; tenże, *Wykłady z filozofii mediów. Podstawy nauk o komunikowaniu*, Warszawa 2017, s. 17–27 oraz tenże, *Widzialność i utopia – z historii i teorii dekonstrukcji mediów*, [w:] J.P. Hudzik, M. Sanakiewicz, P. Celiński, *Projekt: media. Wyobrazić sobie media i stworzyć świat*, Lublin 2020, s. 15–22.

już dekad fraza: „żyjemy w kulturze wizualnej”? Pytając konkretniej: jak wszechobecność obrazów przekłada się na społeczne wyobrażenia o otaczającym nas świecie, przede wszystkim o tym, co w nim ważne i mniej ważne, dobre i złe, moje własne i wspólne, polityczne i niepolityczne. Ponieważ problem jest obszerny, staram się go zawęzić do – wciąż szerokiego – aspektu polityczności, z tego obszaru będę dobierał przykłady.

Odpowiedzi na tak sformułowany problem staram się udzielić, korzystając z tytułowego pojęcia ekranizacji. Sądzę, że termin ten ma w sobie wartą uwagi i o ile mi wiadomo dotychczas niedostrzeżoną moc heurystyczną. Tytułowa „ekranizacja” ma przynajmniej dwa znaczenia. Po pierwsze, zakładam, że obrazy techniczne, których materialnymi nośnikami są ekrany, zdominowały – i tu mam na myśli wymiar ilościowy – (po)nowoczesną kulturę Zachodu, w obrębie której żadna dziedzina ludzkiego życia, nie tylko ta mająca wymiar *stricte* społeczny, nie może dziś wymknąć się ich przemożnej sile. Po drugie – i to jest znaczenie z perspektywy rozważanego problemu ważniejsze – rozumiem ekranizację jako „tłumaczenie” otaczającej nas rzeczywistości na język obrazów technicznych, translację wielowymiarowego świata na kod zamknięty w ramach ekranowej projekcji obrazu *Full HD*, projekcji, która zamiast tylko znaczyć, staje się nieuchronnie także elementem znaczącym.

Nie będę teraz wymieniał wszystkich ważnych dla mnie teoretyków (głównie filozofów), do których będę się odwoływał – pojawiają się na kolejnych stronach – zaznaczę jedynie, że szczególne miejsce wśród nich zajmuje Vilém Flusser, teoretyk mediów o czesko-żydowskich korzeniach. Wypracowane przez niego pojęcia wydają mi się wciąż użyteczne do analizy wybranych zjawisk współczesnej kultury wizualnej, a jego sposób filozofowania adekwatny do podejmowanych problemów². Do najważniejszych spośród konceptów zaproponowanych przez Flussera, z perspektywy prowadzonych tu rozważań, zaliczam obraz techniczny. Przez termin ten rozumiem powierzchnię znaczącą, wyprodukowaną przez analogowy bądź cyfrowy aparat. W tym znaczeniu obrazem technicznym jest telewizja, film, jak również fotografia czy komputerowa wizualizacja. Pojęcie ekranizacji opisuję w kolejnym paragrafie – kryjące się za nim znaczenia mają też swoje źródło we flusserowskiej filozofii mediów, choć rzadko są artykułowane *explicite*, a sam termin się u niego nie pojawia. Mówiąc najkrócej: Flusser zakłada, że obrazy techniczne mają charakter sprawczy, nie tylko tłumaczą świat społeczny na kod dwuwymiarowego obrazu, ale projektują ów świat na swój – *nomen omen* – obraz

² Szczegółowo na temat filozofii mediów Flussera pisałem w innym miejscu. Zob. P. Wiatr, *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Toruń 2018.

i podobieństwo³. Żyjemy w epoce posthistorycznej nie dlatego, że historia się skończyła, lecz dlatego, że historię tworzą dziś medialne *apparatusy*⁴.

Swoje refleksje zaczynam od wyjaśnienia konceptu ekranizacji rzeczywistości. Następnie przechodzę do pojęcia mediosfery autorstwa Régisa Debraya, francuskiego filozofa polityki i mediologa. Obie te kategorie będą stanowiły dla mnie teoretyczną soczewkę, poprzez którą będę analizował przykłady pojawiające się w kolejnych częściach tekstu.

Obrazy techniczne albo o ekranizacji rzeczywistości

Termin „ekranizacja rzeczywistości”, jak już wspomniałem, nie występuje wprost w tekstach Viléma Flussera. Jednak z jego bogatej refleksji nad obrazami technicznymi wyłania się wizja świata – mowa o drugiej połowie XX wieku i tzw. kulturze zachodniej – totalnie zekranizowanego; i to w dwóch zasadniczych znaczeniach. Pierwszy dotyczy kwestii ważnej, choć mniej dla mnie w poniższych rozważaniach interesującej. Chodzi mianowicie o wymiar ilościowy – tak go nazwijmy – czyli o fakt, że od początku XIX wieku i wynalezienia pierwszych obrazów technicznych (dagerotypii/fotografii), kolejne obszary działalności kulturowej człowieka (sztuka, polityka, nauka) nabierały charakteru obrazowego, tzn. coraz trudniej było je sobie wyobrazić bez wymiaru medialnie – w znaczeniu: technicznie – zapośredniczonej wizualności. Fotografia, kino, telewizja, wideo i w końcu cyfrowe obrazy ery Internetu uczyniły epokę późnej nowoczesności wiekiem ekranów⁵. Wymiar ilościowy nie pozostaje w tym przypadku bez znaczenia dla treści działalności, o której mowa. Łatwo to pokazać na przykładzie polityki, czyli obszaru, który mnie tu szczególnie interesuje. Obraz – np. telewizyjny – wzmacnia w dyskursie politycznym – np. w kontekście wyborów w systemach demokratycznych – elementy estetyczne i emocjonalne, osłabiając merytoryczne i emocjonalne. Od pierwszych transmitowanych przez telewizję debat wyborczych, czyli od lat 60. ubiegłego wieku, wiemy, że o decyzjach wyborców w coraz większym stopniu decyduje to, jak kandydat się *prezentuje*, a w coraz mniejszym, co ma do powiedzenia. To dziś oczywistości, dobrze rozpoznane w literaturze i praktyce z obszaru marketingu politycznego itp. Mnie interesuje inny aspekt tej problematyki.

³ V. Flusser, *Fotografia i koniec polityki?*, przeł. P. Wiatr, [w:] tegoż, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. i posłowiem opatrzył P. Wiatr, Warszawa 2018, s. 330–337.

⁴ P. Wiatr, *Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce*, «Images» 2023, nr 35/44.

⁵ A. Gwóźdź, P. Zawojski (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Kraków 2002.

Wracam do Flussera. Stwierdza on, że obrazy techniczne – czyli powierzchnie znaczące wygenerowane przez wszechobecne *apparatusy* (aparaty fotograficzne, kamery, telewizory, komputery...) – zdominowały kulturę Zachodu nie tylko w sensie ilościowym, ale także jak najbardziej jakościowym. Flusser powie więcej: obrazy techniczne stały się celem ludzkiej działalności jako takiej, jesteśmy pokoleniami posthistorycznymi⁶, czyli postideologicznymi a nawet postpolitycznymi. Co oznacza, że interesują nas już tylko obrazy techniczne, że oceniamy świat i rozumiemy go w odniesieniu do tych obrazów. Tezy te mogą się jawić się jako wyolbrzymione, i w istocie są to filozoficzne hiperbole, których celem jest zwrócenie uwagi na pewien zasadniczy zwrot kulturowy, który przekłada się zmiany w ludzkiej kondycji czy – jak pisze sam Flusser – „mutacje w relacjach międzyludzkich”⁷. Tego rodzaju metafory czy wyolbrzymienia są charakterystyczne dla filozofów⁸. Pytanie, na ile pozostają analitycznie użyteczne.

Wydaje się, że w przypadku wywodów Flussera nietrudno wskazać na taką użyteczność. Gdybyśmy bowiem nieco przeformułowali powyższe tezy, brzmiałyby one następująco: żyjemy w świecie medialnie zapośredniczonym, w którym kulturowo najwięcej znaczą media wizualne (fotografie, filmy, cyfrowe obrazy); znaczenie to wyraża się dziś nie tylko w fakcie, że media te pośredniczą we wszelkiego typu komunikacji społecznej, ale że na różnych polach działalności kulturowej człowieka pełnią rolę autonomiczną, tzn. że mogą kształtować wyobrażenia o polityce (np. ideologiczne) w obszarze kultury popularnej (np. w filmie czy serialu). Flusser stwierdza zatem, że media te mają moc sprawczą, nie pokazują świata, lecz tworzą go. Tę myśl staram się wyrazić pojęciem „ekranizacji rzeczywistości” – odnosi się ono do sytuacji, w których przeżywamy świat w funkcji takiego czy innego obrazu, bez względu na to, czy rości on sobie pretensje do „prawdziwości” czy jest bezsprzecznie fikcyjny. W jednym i w drugim przypadku chodzi bowiem nie o to, na ile wiernie obrazy techniczne odbijają świat, lecz jakiego rodzaju rzeczywistość tworzą.

Temu problemowi zamierzam się przyjrzeć, na tyle, na ile pozwalają na to ramy artykułu naukowego, ograniczając go do wymienionych we wstępie dwóch politycznych wątków – kampanii wyborczych oraz ideologii politycznych, a to wszystko w kontekście obrazów współczesnej kultury popularnej.

⁶ V. Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, trans. N.A. Roth, Minneapolis–London 2011, s. 56–57.

⁷ Tak brzmi podtytuł jednej z najważniejszych książek w dorobku Flussera: V. Flusser, *Komunikologia. Mutacja w relacjach międzyludzkich?*, przeł. P. Wiatr, Warszawa 2024.

⁸ Zob. (podobny) przypadek Jeana Baudrillarda i jego metaforę rzeczywistości cofającej się czy nawet znikającej pod naporem „precesji symulaków”. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

Dokonując analizy wybranych przykładów mam świadomość, że wybór mój ma charakter arbitralny i może wydawać się przypadkowy. Jednak nie chodzi mi tu o dobieranie reprezentatywnej próby, ponieważ filozoficzna perspektywa, którą proponuję, kieruje moją uwagę w stronę analiz jakościowych, nie ilościowych. Wybrane przeze mnie przykłady są jednak, jak sądzę, charakterystyczne dla problematyki, do której się odnoszą, stąd też uważam je za użyteczne.

Mediosfera

Człowiek egzystuje podwójnie – prawda to stara jak świat. Występowała pod różnymi postaciami: dualizmu duszy i ciała, transcendencji i immanencji czy podziału świata na Niebo i Ziemię. Mnie zajmuje inna opozycja, która jest jedną z wariacji wyżej wspomnianych: natura vs. kultura. Jako gatunek podlegamy paradoksalnej kondycji: skazani na własną biologiczność próbujemy, z jej wnętrza, przekroczyć ją. Kultura jest narzędziem, ale i rezultatem tych prób. Świat kultury natomiast to świat mediów, to one umożliwiają nie tylko komunikację (ta odbywa się również na poziomie przyrodniczym, wśród roślin i zwierząt), lecz także przekazywanie pomiędzy oddalonymi w czasie (o wieki, a nawet tysiąclecia) epokami, tym samym dając nam jako jedynemu gatunkowi możliwość kumulacji wiedzy. Rodząc się w danym czasie, nie zaczynamy nigdy od zera, lecz jesteśmy wrzuceni w określone okoliczności kulturowe – również technologiczno-medialne. Możemy więc mówić o kulturze jako o kulturze mediów, odnosząc to pojęcie nie tylko do epoki nowoczesnej (powiedzmy umownie: od XIX wieku), kiedy to rozpoczęły się procesy komunikacji masowej, ale do każdej historycznej ery. Choć być może lepszym terminem od „kultury mediów” będzie „mediosfera”. Przytoczmy kilka zdań Régisa Debraya, który inspirująco posługuje się tą kategorią:

Mediologa interesuje właśnie ta uporządkowana współzależność. Sugeruje ona, iż logikę przekazów (= symboliczność) można odnaleźć w logice medium (= technika). (...) Mentalność zbiorowa zachowuje równowagę i stabilizuje się wokół dominującej technologii pamięci jako ośrodka kompetencji w sensie społecznym rozstrzygających i centrum reorganizacji dominujących mediów (i związanego z nim personelu). Dominuje podstawowa metoda upamiętniania i obiegu śladów (pismo, druk, elektronika, numeryczność). Tej hegemonicznej metodzie odpowiada szczególne środowisko przekazywania wiadomości (...), makrośrodowisko, które nazwiemy „mediosferą”. Wyznacza ona pewien typ regulatywnych przekonań, szczególną czasowość (czyli swoisty stosunek do czasu astronomicznego) i sposób, w jaki społeczności tworzą ciała zbiorowe (...). Ich powiązanie określa *osobowość zbiorową* lub *jedność stylu* epoki – czyli to, co wspólne dla jej narzędzi, instrumentów, form, idei⁹.

⁹ R. Debray, *Wprowadzenie do mediologii*, przeł. A. Kapciak, Warszawa 2010, s. 53.

Mediosfera w ujęciu Debraya to techniczno-symboliczne środowisko, w obrębie którego wyrasta społeczeństwo ze swoimi imaginariami. Nie chodzi tu o zwykły determinizm technologiczny, ale o zwrócenie uwagi na kulturowe, w tym przede wszystkim medialne warunki, w których funkcjonujemy jako indywidua tworzące wspólnoty. Debray stwierdza, że żyjemy dziś (cytowany tekst pochodzi z roku 2000) w videosferze, która stanowi „unerwienie” wszelkich społecznych i indywidualnych nisz¹⁰. My powiedzielibyśmy – szerzej – że żyjemy dziś w mediasferze obrazów technicznych, którą dodatkowo charakteryzuje natychmiastowość komunikacji oraz mobilność – fakt, że coraz częściej jesteśmy podpięci do sieci przez 24 godziny na dobę, bez względu na okoliczności.

Debray zauważa, że logika przekazów w sferze społecznej uzależniona jest od logiki mediów; innymi słowy: to, co symboliczne, zależy – do pewnego stopnia – od tego, co techniczne. Tzw. media społecznościowe czy, szerzej: nowe media (usieciowione, cyfrowe itd.) współtworzą społeczne imaginaria (to pojęcie Charlesa Taylora¹¹) na swój własny temat – często są to wyobrażenia, które mijają się z konkretnymi praktykami i sposobami użytkowania. Dotyczy to również innych mediów wchodzących w skład współczesnej mediasfery i tworzących je podmiotów – producentów obrazów, które zalewają nas ze wszystkich stron: tradycyjnych stacji telewizyjnych, wielkich wytwórni filmowych, a dzisiaj także serwisów streamingowych. Podmioty te, aby utrzymać swoich widzów w stanie napięcia przed ekranami telewizorów, laptopów i smartfonów oraz aby przyciągnąć nowych, muszą trzymać się dość konsekwentnie współtworzonych imaginariów. Odstępstwa od normy (np. poprawnościowej), tzw. kontrowersyjne treści, wpisane są w logikę komercjalizacji. Do tego dochodzi kwestia oddziaływania centrum na peryferia w warunkach rozpędzonej globalizacji. W naszym przypadku będą to przede wszystkim centra zachodnie, wciąż głównie Stany Zjednoczone. W tych procesach media cyfrowe dokonują pewnego wyłomu w odniesieniu do obszaru symbolicznej dominacji. Mowa tu bowiem nie o prostym jednokierunkowym przekazie, jak, dajmy na to, w przypadku telewizji w czasach PRL, której państwowe umocowanie i polityczne uwikłanie było nawet dla nieszczególnie krytycznego widza dość przejrzyste, lecz o nowym rodzaju ulegania – które jawi się jako dobrowolna akceptacja, nie przymus – dominującym dyskursom, w przekonaniu, że są one „nasze” (indywidualne, ale też należące do bliskiej nam wspólnoty). Ekranowe media cyfrowe mają w znacznej mierze charakter „glokalny”: ich infrastruktura technologiczna i dominujące narracje wypływają z konkretnego centrum

¹⁰ Tamże, s. 55–56.

¹¹ Ch. Taylor, *Nowoczesne imaginaria społeczne*, przeł. A. Puchejda, K. Szymaniak, Kraków 2010, s. 37–38.

z jego problemami, wyobrażeniami itp., i są nastawione na globalną konsumpcję, natomiast na poziomie odbioru są coraz częściej tłumaczone na rodzime „języki” (narodowe, ale także, szerzej: kulturowe), współtworząc lokalne „typy regulatywnych przekonañ” – takich, których nie sposób jednoznacznie i przekonująco uzasadnić, ale które przyjmuje się w ramach danego imaginarium jako oczywistości pozwalające zachować spójność naszych wyobrażeń.

Obraz i pamięć kolektywna

Pamięć, jak wiemy, nie jest zjawiskiem jedynie indywidualnym, ale w znacznym stopniu też kolektywnym; mówiąc inaczej: to, co nazywamy naszą pamięcią, należy do zniuansowanego obszaru pomiędzy indywidualną reminiscencją a wspólnotowym wspomnieniem. Niemiecki historyk sztuki i teoretyk mediów Hans Belting pisze o tym tak:

Nasze wewnętrzne obrazy nie zawsze mają naturę indywidualną, jednak także wtedy, gdy są pochodzenia kolektywnego, ulegają uwewnętrznieniu, tak że uważamy je za nasze własne. Kolektywne obrazy oznaczają, że postrzegamy świat nie tylko jako jednostki, ale czynimy to w sposób kolektywny, podporządkowujący naszą percepcję jej formie właściwej dla danej epoki. Właśnie w tym procesie uczestniczy medialne „wyposażenie” obrazów. Każda forma percepcji, uzależniona od danej epoki, zmienia jakościowo obrazy, także wtedy gdy ich tematy są ponadczasowe. Poza tym nadajemy im wyraz osobistego znaczenia oraz wymiar trwania naszych osobistych wspomnień. Obrazy zobaczone poddawane są w sposób nieuchronny osobistej cenzurze widza. Oczekują już na nie strażnicy wrót, nadzorujący naszą pamięć obrazową. Nasze doświadczenie obrazowe ufundowane jest wprawdzie na konstrukcji, którą sami tworzymy, sterowane jest ono jednak przez aktualne usposobienie, modelujące medialne obrazy¹².

Obrazy kolektywne to wszelkie mity i opowieści tworzące, spajające i utrzymujące wspólnotę w istnieniu. To one składają się na to, co nazywam zbiorową tożsamością. Mają też zawsze – jak zauważa Belting – charakter historyczny, co oznacza, że jako grupy nie możemy myśleć o sobie poza kontekstem epoki, w której przyszło nam żyć. Tych kolektywnych obrazów, a nawet ram percepcji nie należy oczywiście traktować jako matryc odciskających się w naszych indywidualnych pamięciach bez naszego udziału. Obrazy kolektywne nie istnieją jako samodzielne byty, stanowią one relacje podobieństwa między indywidualną interpretacją tych samych technicznie utrwalonych obrazów (dziś przede wszystkim: fotografii, filmów, seriali). Do tych ostatnich odnosi

¹² H. Belting, *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl, Kraków 2007, s. 28.

się to, co Belting nazywa „medialnym «wyposażeniem» obrazów”. To nic innego jak konkretne medialne obrazowe realizacje. Jeśli inspirująco odwołują się do społecznych imaginariów, mają szansę je kształtować, jeżeli staną się kultowe, mogą tworzyć nowe.

Tytułowa ekranizacja rzeczywistości odnosi się do takich właśnie sytuacji, kiedy twórcom technicznego obrazu udaje się utrwalić, zaktualizować czy zmienić dotychczasowe społeczne wyobrażenia dotyczące np. rzeczywistości politycznej. W skrajnych przypadkach obraz potrafi współtworzyć nie tylko sferę symboliczną, ale przez nią i fizyczną. To radykalna wersja ekranizacji w moim rozumieniu: kiedy obrazom uda się w rzeczywistości wywołać bardzo konkretne reakcje społeczne, które, co widać gołym okiem, pozostają w związku z obrazem. Nie dzieje się to nigdy na zasadzie *deus ex machina*. Obraz musi trafić na podatny grunt, uwzględniając nie tylko indywidualne nastrojenia, ale także historyczny kontekst czy – lepiej – ducha czasów. Wciąż: obraz potrafi zmienić nasz stosunek do przeszłości, wyostrzyć szczegóły, zacieraając inny, a w pewnych przypadkach pozwala nam „przypomnieć sobie” coś, co nigdy się nie wydarzyło. Przykład taki, niezwykle sugestywny, bo odwołujący się do historii okrucieństwa niemieckich obozów zagłady, przywołuje filozof kultury, Jan P. Hudzik – a to w kontekście polityk historycznych dotyczących Holocaustu:

Siła wpływu medialnych obrazów na naszą pamięć i wyobraźnię jest widoczna w odniesieniu do ocalałych z Holocaustu, co potwierdza amerykański historyk Christopher R. Browning. W swojej książce zatytułowanej *Remembering Survival: Inside a Nazi Slave-Labor Camp* (2012) rekonstruuje on historię więźniów przybyłych do Birkenau z obozu pracy w Starachowicach (dystrykt radomski) i przyjętych w nietypowy sposób bez standardowej selekcji na rampie dokonywanej przez Josefa Mengele. Niektórzy świadkowie utrzymywali jednak w latach dziewięćdziesiątych, że taka sytuacja rzeczywiście miała miejsce. Według Browninga „pokazuje to silną zdolność popularnych mediów, zwłaszcza filmu, do zaszczepiania obrazów i kształtowania sposobów, w jaki ponownie opowiadane są historie”. Ci sami więźniowie relacjonowali swoje uczucie ulgi i zaskoczenia, kiedy stali pod prysznicami, z których zamiast gazu wypłynęła woda. Historyk wyjaśnia, że ta wersja wydarzeń zaczyna być prezentowana „po tym, jak niezwykle scena prysznicowa z *Listy Schindlera* stała się ikonicznym obrazem Holocaustu”¹³.

¹³ J.P. Hudzik, *Reflections on German and Polish Historical Policies of Holocaust Memory*, «The Polish Review» 2020, No 4(65), s. 39 (tłum. – P.W.). Cytowane przez Hudzika fragmenty pochodzą z książki amerykańskiego historyka zajmującego się problematyką Holocaustu: Ch.R. Browning, *Remembering Survival: Inside a Nazi Slave-Labor Camp*, New York 2010, s. 251. W polskim wydaniu: „Od momentu wejścia niezapomnianej sceny z filmu *Lista Schindlera* do kanonu wyobrażeń Zagłady, przynajmniej dwudziestu ocalałych opowiedziało o uczuciu zaskoczenia i ulgi, kiedy prysznic okazały się prawdziwymi prysznicami i popłynęła z nich woda.” (s. 317).

Obraz, popularny film, ikoniczny, choć będący przecież wciąż jedynie filmem fabularnym, nie historycznym dokumentem, staje się ramą pamięci nie tylko dla pokoleń, które nie mogą pamiętać II wojny światowej, ale dla samych naocznych świadków, którzy niechybnie zamieniają się w filmowych bohaterów; rzeczywistość historyczna i fikcja kinowego obrazu zlewają się w jedno w pamięci ocalałych, którzy później relacjonują wydarzenia tamtych dni, a te spisywane i interpretowane są przez historyków. Historyczne koło pamięci zamyka się.

Strumienie obrazów

Odnieśmy teraz tytułowe pojęcie ekranizacji do projektującej siły dzisiejszych obrazów technicznych. Spróbujmy przetestować założenie, że współcześnie obrazy tworzą nie tylko wyobrażenia przeszłości, ale też rzeczywistość, która ma nadejść – nieważne, czy mówimy o intencjonalnym, zaplanowanym działaniu, czy – częściej – o performatywnym i nieoczekiwanym oddziaływaniu ekranowych *apparatusów*. Temu problemowi z perspektywy konkretnych przykładów spróbuję się teraz przyrzeć – z zastrzeżeniem, że nie chodzi tu (nie może chodzić) o jakiś pełny obraz współczesnej kultury wizualnej oparty na statystykach i setkach przykładów. Będzie to raczej próba odsłonięcia logiki czy pewnych mechanizmów tej kultury poprzez wgląd w charakterystyczne dla niej reprezentacje.

Jeszcze na początku XXI wieku mogliśmy mówić o dość stabilnej pozycji filmu i kina jako depozytariuszy naszych indywidualnych marzeń i utopii społecznych. Ostatnie lata przyniosły w tym zakresie istotną zmianę. Coraz szybsze pasma internetowe docierające do coraz większej liczby gospodarstw domowych, bogacące się społeczeństwa zachodnie i taniejąca elektronika użytkowa (smartfony, tablety, laptopy) stworzyły warunki dla zmian w produkcji, dystrybucji i konsumpcji obrazów technicznych. Serwisy VoD (ang. *Video on Demand*) zmieniły zasady gry. Serial – młodszy i do tej pory uboższy brat filmu – stał się w drugiej dekadzie XX wieku równoprawną, a dziś może nawet dominującą formą obrazowych, popkulturowych narracji, które uwodzą miliony widzów na całym świecie. Mówiąc krótko i ogólnie, strumieniowanie jako nowa forma dystrybucji treści kulturowych zdaje się zgadzać z duchem czasu i odpowiadać zwłaszcza młodszym pokoleniom widzów (choć nie tylko im), tworząc nowe formy technokulturowych praktyk¹⁴.

¹⁴ A. Gwóźdź, „Po prostu włącz”. Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa, «Kwartalnik filmowy» 2023, nr 124.

Wśród kilku już liczących się na globalnym rynku usług strumieniowania filmów i seriali graczy rolę niekwestionowanego lidera od kilku lat dzierży Netflix. Pozycję swoją zawdzięcza wielu czynnikom. Poza oczywistymi, charakterystycznymi dla firm z branży przemysłu rozrywkowego dochodzą symboliczne czy, mówiąc konkretniej, ideologiczne. Dla współczesnej humanistyki nie jest niczym nowym, że kultura popularna jest ideologiczna, że „pozornie niepolityczna opowieść, która polityki w treści nie dotyczy, może mieć polityczne znaczenie”¹⁵, czy że – w najszerszym znaczeniu – ma po prostu charakter (także) polityczny¹⁶. Z perspektywy politologicznej najciekawszy aspekt polityki produkcyjnej Netflixa odnosi się do podążania wybrukowanymi „sprawiedliwością społeczną” drogami poprawności politycznej. Firma znana jest na całym świecie ze swojego progresywnego podejścia. Na stronie Netflix w zakładce „Praca” możemy przeczytać swoisty manifest – pt. „Inkluzja i Różnorodność”¹⁷ – zawierający politykę zatrudnienia firmy. Znajdziemy tam też interesujący film zatytułowany *Sowing the Seeds: Inclusion Takes Root at Netflix*¹⁸ („Siejąc ziarna: inkluzja ukorzenia Netflix”), w którym osoby zatrudnione w poszczególnych działach korporacji opowiadają o wspomnianej polityce „Inkluzyjności i Różnorodności”. Troska o inkluzywność zostaje też wyrażona odpowiednimi wykresami pokazującymi, jak wygląda struktura zatrudnienia pod względem płci, rasy/etniczności itp. Netflix znany jest i z tego, że oprócz realizowania progresywnej polityki produkcyjnej i wewnętrznej (zgodnie z zasadą: „Lepsza reprezentacja na ekranie zaczyna się od reprezentacji w biurze”), angażuje się, wykorzystując swoją finansową siłę, bezpośrednio w bieżące sprawy polityczne, przynajmniej na terenie Stanów Zjednoczonych. Za przykład może posłużyć sytuacja z 2019 roku, kiedy po zaostreniu prawa antyaborcyjnego w stanie Georgia, Netflix wraz z innymi medialnymi potentatami obiecał pomagać (m.in. na drodze sądowej) kobietom pokrzywdzonym przez nowe regulacje, grożąc nawet, że, jeśli przepisy te zostaną zachowane, wycofa swoje inwestycje z całego stanu¹⁹.

¹⁵ K. Minkner, *Rozważania o ideologicznym charakterze sztuk narracyjnych. Uwagi teoretyczne i metodologiczne*, «Studia Politologiczne» 2018, vol. 50, s. 42.

¹⁶ M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, «Studia Politologiczne» 2018, vol. 50, s. 15–41.

¹⁷ *Inclusion & Diversity*, wpis na stronie Netflix Jobs, <https://jobs.netflix.com/inclusion> (22.08.2024).

¹⁸ *Sowing the Seeds: Inclusion Takes Root at Netflix*, wideo w serwisie YouTube na kanale „WeAreNetflix”, <https://www.youtube.com/watch?v=theDAEYSKFE> (22.08.2024).

¹⁹ B. Stelter, Sh. Liao, *Disney, Netflix and WarnerMedia say new abortion law may push their movies out of Georgia*, «CNN Business» 30.05.2019, <https://edition.cnn.com/2019/05/30/business/disney-bob-iger-abortion-georgia/index.html> (22.08.2024).

Tych kilka uwag dotyczących „filozofii” streamingowego potentata ma służyć jako przypomnienie faktu, że popkulturowe obrazy – w tym przypadku filmy i serie – nie są oderwane, nie mogą być, od kulturowych, historycznych, politycznych kontekstów, w których są odbierane. Netflix jest sztandarowym przykładem producenta i dystrybutora obrazowych treści rozrywkowych, który zgodność między kontekstem a obrazem opanował do perfekcji. Więcej nawet: włodarze filmowego giganta zrozumieli, że zekranizowana treść może stać się wzorem dla rzeczywistości, że przy pomocy obrazu mogą nie tylko odtwarzać, ale i kształtować społeczne imaginaria i tym samym „wychowywać” kolejne pokolenia widzów, którzy będą wracali po więcej. Obraz formatuje, programuje rzeczywistość, nawet taką, która zdaje się stawiać opór.

Gambit Netflixa

Wiele jest przykładów seriali, które stwarzają tak sugestywne światy, że chcemy w nich bezpośrednio, a nie tylko poprzez ekran uczestniczyć. A jeżeli uczestnictwo to ma charakter masowy, możemy wówczas mówić o niekontrolowanym zbiorowym performansie. Tak było w przypadku popularnego serialu *Narcos*²⁰ emitowanego w latach 2015–2017 w serwisie Netflix, opowiadającego o życiu i działalności kolumbijskiego barona narkotykowego, Pablo Escobara. Wysoka oglądalność serialu przyczyniła się znacznie do wzrostu popularności wycieczek do kolumbijskiego Medellín, z którym związany był kokainowy baron. Rozkwit swoistej „narko-turystyki” przybrał tak wielkie rozmiary, że zaczął przeszkadzać samym mieszkańcom tego prawie dwu i półmilionowego miasta²¹.

Ja chciałbym poświęcić więcej uwagi innej produkcji Netflixa, która pokazuje nie tylko sprawczą moc obrazu, lecz więcej: jest świadectwem przewagi zekranizowanej opowieści, moralnie i politycznie uwikłanej, nad rzeczywistością – nawet taką, która niespodziewanie występuje przeciwko popkulturowej narracji, domagając się, jeśli nie prawdy, to przynajmniej przedstawienia własnej wersji wydarzeń. *Gambit królowej*²² to wyprodukowany przez Netflixa miniserial opowiadający historię fikcyjnej postaci – Elizabeth Harmon – amerykańskiej szachistki, która przebojem wdarła się na szczyt zdominowanej przez mężczyzn gry. Głównego wątku, który wpisuje się w politykę „Inkluzywno-

²⁰ *Narcos*, prod. Gaumont International Television, 2015–2017.

²¹ Ch. Jenkins Tanzi, *Pablo Escobar Slept Here: Is It Too Soon for Narco-Tourism?*, «Bloomberg Businessweek» 14.11.2017, <https://www.bloomberg.com/news/features/2017-11-14/pablo-escobar-slept-here-is-it-too-soon-for-narco-tourism> (24.08.2024).

²² *Gambit królowej*, prod. Flitcraft Ltd., Wonderful Films 2020.

ści i Różnorodności” producenta, nietrudno się domyślić. To historia młodej kobiety, która pokonuje wszelkie przeciwności losu (wychowana w sierocińcu, w wieku kilkunastu lat adoptowana przez rodzinę, która jej *de facto* nie chce, zmagająca się z uzależnieniem od leków i alkoholu), by ostatecznie zatriumfować w patriarchalnym świecie szachów, przewyższając przy tym własne słabości i nawiedzając ją przeszłość. To wątek główny, nie brakuje też pobocznych, w których wyrażają się typowe amerykańskie wyobrażenia (jak chociażby przewaga USA nad Związkiem Sowieckim – państwem, które faktycznie zdominowało rozgrywki szachowe po drugiej wojnie światowej – do którego w ostatnim odcinku udaje się główna bohaterka i gdzie zwycięża, pokonując radzieckich arcymistrzów).

Serial szybko stał się niezwykle popularny, ciesząc się uznaniem widzów i krytyków. Sukces oglądalności przyniósł również efekt zewnętrzny: podobnie jak serial *Narcos* przyczynił się do zainteresowania wycieczkami do Kolumbii śladami Escobara, tak *Gambit królowej* podniósł zainteresowanie samą grą, co widać m.in. poprzez wzrost popytu na akcesoria szachowe²³. Ten efekt już znamy – bardziej interesująca jest inna kwestia. Otóż rok po premierze zastrzeżenia wobec serialu zgłosiła, w formie sądowego pozwu, Nona Gaprindaszwili²⁴, gruzińska arcymistrzyni szachowa, a także – co w tym kontekście bardzo ważne – pierwsza kobieta-arcymistrz²⁵. Sprzeciw szachistki wzbudziło jedno zdanie wypowiedziane w ostatnim odcinku *Gambitu królowej*. Kiedy główna bohaterka, Elizabeth Harmon, przystępuje do swojego pierwszego turnieju w Związku Sowieckim, w którym bierze udział światowa czołówka – oczywiście sami mężczyźni – słyszymy słowa spikera, który stwierdza, że dla Rosjan nie ma w Amerykance nic nadzwyczajnego poza płcią, a i to nie jest szczególnie nietypowe, ponieważ mają oni swoją mistrzynię świata, Nonę Gaprindaszwili – przy czym ona nigdy nie próbowała swoich sił w męskich turniejach. Te ostatnie słowa oburzyły gruzińską arcymistrzynię, która nie tylko stawiała w szranki z mężczyznami, ale wygrywała z nimi, co potwierdza

²³ M. Fazio, „*The Queen’s Gambit*” Sends Chess Set Sales Soaring, «The New York Times» 23.11.2020, <https://www.nytimes.com/2020/11/23/arts/television/chess-set-board-sales.html> (25.08.2024).

²⁴ M. Stevens, *A Chess Pioneer Sues, Saying She Was Slighted in „The Queen’s Gambit”*, «The New York Times» 16.09.2021, <https://www.nytimes.com/2021/09/16/arts/television/queens-gambit-lawsuit.html> (27.08.2024).

²⁵ Międzynarodowa Organizacja Szachowa (FIDE – Fédération Internationale des Échecs) organizuje turnieje z podziałem na płeć, ale także – najbardziej prestiżowe – tzw. turnieje otwarte (np. otwarte mistrzostwa świata), w których kobiety mogą mierzyć się z mężczyznami. Grając w turniejach żeńskich, kobiety, po osiągnięciu odpowiedniej liczby zwycięstw w najbardziej prestiżowych turniejach, otrzymują tytuł arcymistrzyni – konkurując w turniejach otwartych mogą zostać arcymistrzami.

wspomniany tytuł arcymistrza. Znamienny w całej sprawie jest również lakoniczny komentarz producenta serialu: „Netflix wyraża najwyższy szacunek dla pani Gaprindaszwili i jej wspaniałej kariery, jesteśmy jednak przekonani, że jej roszczenia są bezpodstawne, w związku z czym będziemy stanowczo bronić swojej sprawy”²⁶.

Komentarz do całej sprawy jest dość prosty. Netflix tworzy serialowy obraz odpowiadający polityce „Inkluzywności i Różnorodności”. Ma on, postulatycznie, pomagać przecierać szlaki młodym kobietom próbującym swoich sił w zdominowanym przez mężczyzn świecie szachów i inspirować do pokonywania własnych słabości. Kobiety, które faktycznie szlaki te przecierały (jak Nona Gaprindaszwili), służą tu nie tylko jako fabularne tło. Dla zwiększenia efektu niepowtarzalności głównej bohaterki serialu producenci decydują się wykorzystać nazwisko prawdziwej szachistki, pokazując je jednocześnie w gorszym i sprzecznym z faktami świetle. Co ciekawe, i co pokazuje determinację i konsekwencję twórców serialu w przedstawianiu zaplanowanej narracji²⁷, *Gambit królowej* powstał jako adaptacja książki (kolejny wymiar ekranizacji – książka „pożarta” przez obraz) Waltera Tevisa z 1983 roku pod tym samym tytułem. W książce wspomniany fragment brzmi zupełnie inaczej: „Na przykład taka Nona Gaprindaszwili, za słaba, żeby wystąpić w tym turnieju, wiele razy grała z tymi wszystkimi arcymistrzami”²⁸.

Gambit to w terminologii szachowej rodzaj otwarcia gry, w którym gracz oddaje swoją bierkę (jedną lub więcej), aby uzyskać lepszą pozycję i tym samym zrealizować swój plan na rozgrywkę. W swojej grze z widzami Netflix przeprowadza popkulturowy gambit: realizując plan uzgodnienia obrazu z powszechnie akceptowanymi ideologiami, wyobrażeniami i oczekiwaniami widzów, poświęca realną postać – pamięć o niej. Snując swoją feministyczną narrację, inspirującą opowieść o sile charakteru, ludzkich słabościach, które nie są obce nawet geniuszom (a może ich dotyczą przede wszystkim), i chęci

²⁶ E. Gardner, *Netflix Sued by Ex-Soviet Chess Champion Over „Sexist” Remark in „Queen’s Gambit”*, «The Hollywood Reporter» 16.09.2021, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/netflix-queens-gambit-lawsuit-1235015139/> (28.08.2024) (tłum. – P.W.). Ostatecznie doszło do ugody między Netflixem a Noną Gaprindaszwili: *Netflix dogadał się z szachistką w sporze wokół „Gambitu królowej”*, «Wirtualne Media» 8.09.2022, <https://www.wirtualnemedia.pl/arttykul/netflix-ugoda-sad-serial-gambit-krulowej/> (12.09.2024).

²⁷ Determinację tę wyraża też fakt, że naniesienie poprawki do serialu nie stanowiłoby dla Netflixu żadnego problemu. W obliczu technologii strumieniowania nie jest konieczne wycofywanie obrazu z kin czy sklepów z materialnymi nośnikami, a jedynie niewielka zmiana w ścieżce dźwiękowej. Netflix przeprowadzał już zresztą tego rodzaju edycje w innych przypadkach: *„Squid Game”: Netflix zaliczył sporą wpadkę. Jak naprawi błąd?*, «Interia Film» 7.10.2021, <https://film.interia.pl/telewizja/news-squid-game-netflix-zaliczyl-spora-wpadke-jak-naprawi-blad,nld,5567371> (28.08.2024).

²⁸ W. Tevis, *Gambit Królowej*, przeł. H. Pustuła-Lewicka, Wołowiec 2020, s. 321.

do walki, Netflix tworzy w zgodzie z postulowanymi przez siebie wartościami (inkluzywności, różnorodności, pluralizmu małych narracji itp.) – i w sferze postulatywnej, wyrażonej obrazami, pozostaje. Nie mieszczą się tu zwrotne odpowiedzi samej rzeczywistości – mikronarracje, jak opowieść gruzińskiej szachistki, która ponad pół wieku temu inspirowała kobiety na całym świecie – choć zapewne nie z takim rozmachem jak Elizabeth Harmon. Parafrazując Hegla, można powiedzieć: świat protestuje przeciwko obrazom? Tym gorzej dla świata.

Sługa narodu

Polityczną scenę współczesności obrazy techniczne zdominowały na dobre w drugiej połowie XX wieku. Pierwsza telewizyjna debata kandydatów na prezydenta Stanów Zjednoczonych w 1960 roku (John F. Kennedy vs. Richard Nixon) uświadomiła całemu światu, że przesyłany na odległość ruchomy obraz będzie nowym politycznym medium – po prasie i radiu – które w sposób zasadniczy zmieni reguły gry o władzę. O dziennikarstwie telewizyjnym i jego wpływie na rzeczywistość polityczną i – szerzej – kulturową napisano wiele²⁹. Nie będę tu tych refleksji przypominał. Chciałbym zwrócić teraz uwagę na inny aspekt relacji obraz–polityka, mianowicie ten odnoszący się do popkulturowych reprezentacji (konkretnie: obrazów przedstawiających fabularne narracje), nie do medialnych treści tradycyjnie uznawanych za realistyczne (np. wspomniane dziennikarstwo telewizyjne). Oczywiście dla czytelnika śledzącego niniejszy wywód jasnym jest, że podział ten (obrazy fabularne vs. obrazy faktualne) ma charakter umowny. Już pierwsze polityczne debaty telewizyjne jasno pokazały, że treść wypowiedzi polityków ma znaczenie drugorzędne w stosunku do sposobu wypowiedzi i czynników estetycznych (aparycja kandydata, gestykulacja itp.). Nie zmienia to faktu, że w zależności od rodzaju obrazu można wskazać niedokładnie pewne proporcje zachodzące między faktami a tym, co fabularne.

Skłonni jesteśmy przypuszczać, że popkultura działa najsilniej najbliżej swojego bijącego serca, czyli Stanów Zjednoczonych – ewentualnie, szerzej, w kontekście kultury Zachodu. Pozostając w obszarze relacji obrazu kultury popularnej–polityka, rzeczywiście nietrudno o przykłady. W latach 80. prezydentem USA był aktor, Ronald Regan, który skutecznie wykorzystywał swój artystyczny warsztat w dwóch zwycięskich kampaniach wyborczych i w trakcie

²⁹ Zob. np. P. Bourdieu, *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, przeł. K. Sztandar-Sztanderska i A. Ziółkowska, Warszawa 2009.

ośmioletniej prezydentury. W roku 2025 swoją drugą kadencję (po czteroletniej przerwie) rozpoczął Donald Trump – biznesmen, ale i osobowość telewizyjna. Można zaryzykować stwierdzenie, że jest on, jak dotąd, najbardziej medialną postacią amerykańskiej polityki, potrafił bowiem swoim sposobem bycia i kontrowersyjnymi (w sensie: politycznie niepoprawnymi) wypowiedziami przyciągać i utrzymywać w stanie wysokiego napięcia największe światowe koncerty medialne.

Przykład, do którego chciałbym na koniec krótko nawiązać, pochodzi jednak z nieco innego obszaru kulturowego, choć już od dawna w sferze wyobraźni medialnej (popkulturowych treści i formatów) zamerykanizowanego – mianowicie z Ukrainy. Przeprowadzane tam ostatnie wybory prezydenckie (rok 2019) były z kilku powodów niezwykle. Z perspektywy politycznej czy całego zachodniego świata zwrócone były na ten kraj na skraj Europy ze względu na, delikatnie rzecz ujmując, napięte stosunki z Rosją, które ostatecznie przerodziły się w otwartą, pełnoskalową wojnę rozpoczętą atakiem Rosji na Ukrainę 24 lutego 2022 roku. Mnie interesuje inny punkt widzenia – mediologiczny. Kampania wyborcza jednego z kandydatów, Wołodymyra Zełenskigo, który ostatecznie zwyciężył, była nie tylko medialnym spektaklem, ale więcej: popkulturowym *show*. Przyszły prezydent Ukrainy pojawił się na scenie politycznej jako aktor, w dodatku aktor-komik. Już samo to daje wiele do myślenia, bo choć, jak pisałem wyżej, można wskazać ważne postaci polityczne ostatnich dekad posiadające filmowe czy medialne zaplecze, to były to wciąż osoby o dość konkretnym doświadczeniu w polityce (Reagan już w pierwszej połowie lat 60. angażował się w kampanie wyborcze republikanów, a w latach 1967–1975 był gubernatorem Kalifornii) czy zarządzaniu (Trump zanim został prezydentem był – i wciąż pozostaje – biznesmenem-miliarderem). Zełenski natomiast zanim został wybrany na prezydenta Ukrainy był satyrykiem (ukończył co prawda prawo, jednak w zawodzie nigdy nie pracował). Niemniej nie to jest tutaj najciekawsze. Zełenski niemal całą swoją kampanię prowadził w mediach społecznościowych, nie spotykając się w zasadzie ze swoimi wyborcami czy z przedstawicielami mediów³⁰. Nie przeszkodziło mu to w drugiej turze uzyskać ponad 70% głosów. A i to nie jest najbardziej charakterystycznym zjawiskiem tej nietypowej kampanii wyborczej.

Start Wołodymyra Zełenskigo w wyborach prezydenckich rozpoczął się – nieoficjalnie – jeszcze w październiku 2015 roku, kiedy ukraińska stacja telewizyjna 1+1 rozpoczęła nadawanie serialu komediowego *Sługa narodu* z Zełenskim w roli głównej. To polityczna satyra opowiadająca historię „prostego

³⁰ D. Mohyr, *Marketing polityczny Wołodymyra Zełenskigo – bezprecedensowa kampania wyborcza w historii niepodległej Ukrainy*, «iNFOTEZY» 2021, nr 2/11.

człowieka", nauczyciela historii, który zyskuje popularność dzięki nagranej z ukrycia przez jednego z uczniów emocjonalnej enuncjacji na temat trawiącej kraj korupcji – upraszczając fabułę do maksimum: w konsekwencji nauczyciel ów zostaje... prezydentem Ukrainy.

Gdyby sytuacja ta nie wydarzyła się naprawdę, można by o niej pomyśleć jako o kolejnym scenariuszu komedii politycznej (przypomina ona – *mutatis mutandis* – *Człowieka roku* w reżyserii Barry'ego Levisona³¹ – tam jednak komik został prezydentem USA w wyniku błędu systemu liczącego głosy). Ponieważ się wydarzyła, wygląda jak serialowo zaplanowany scenariusz dla rzeczywistości. Bez względu na to, co pokazałyby poszczególne analizy – np. politologiczna, wnioskująca w powiązania Zełenskigo ze światem ukraińskich oligarchów – z perspektywy mediologicznej mamy tu przykład politycznie skutecznego zaistnienia poprzez obraz, który pozostaje bez żadnego związku z rzeczywistością, a jedynie sugestywnie odzwierciedla społeczne imaginariusz podzielane, jak pokazały wyniki wyborów, przez znaczną część ukraińskiego społeczeństwa: jednostka „znikąd” jako narodowy zbawca, wiarygodny, bo pozbawiony bagażu doświadczenia politycznego, który w zastanych warunkach oznacza (tzn. „tak uczy historia”) uwikłanie w brudne gry, korupcję i kon-szachty z zewnętrznymi wrogami (przede wszystkim z Rosją). Utożsamienie Wołodymyra Zełenskigo z granym przez niego bohaterem, poczciwym nauczycielem historii, zdaje się jednoznaczne. Aktor serialowy jako aktor polityczny – popkultura jako narzędzie polityki.

Konkluzje

Procesy, które w literaturze filozoficznej nazywa się estetyzacją polityki (lub innych obszarów kultury), w obecnych warunkach techno-kulturowych przybierają postać ekranizacji rzeczywistości, w rozumieniu, które starałem się przedstawić w niniejszym tekście. Mają one – pośród wielu innych – tę konsekwencję, że zacierają granice między tym, co należy bezsprzecznie do obszaru sztuki czy rozrywki a tym, co polityczne. Jan P. Hudzik pisze w tym kontekście o ludzkim świecie jako tworze hybrydowym:

„To, co i jak mówimy o świecie oraz łączących nas z nim relacjach, a w konsekwencji również to, jak się w nim zachowujemy, oddaje jego konstrukcję hybrydową powstałą z wymieszania (w proporcjach, dla których nie ma uniwersalnych, jednoznacznych reguł) naszego doświadczenia z wyobrażeniem zawartym w językach polityki, religii, sztuki i mitologii. Estetyczność polityki

³¹ *Człowiek roku*, reż. Barry Levison, 2006.

z opisanego [postmetafizycznego – P.W.] punktu widzenia wiąże się z tym, co od czasów Kanta zwykło się nazywać władzą sądzenia, która właśnie po części tylko świat poznaje, po części wyobraża go sobie, przy czym te części stanowią amalgamat, nie dają się od siebie oddzielić”³².

My dodalibyśmy, że we współczesnej, zmediatyzowanej przestrzeni kulturowej rozróżnienie na to, co medialne i to, co polityczne, traci na znaczeniu. Media (zarówno w znaczeniu medialnych instytucji – np. telewizja – jak i technologicznych narzędzi – np. serwisy „społecznościowe”; w obu przypadkach kluczowy wydaje się obrazowy wymiar tych mediów) nie pełnią już jedynie roli narzędzi politycznej walki, lecz tworzą swoiste komunikacyjne środowisko. Dekodowanie jego technicznych i symbolicznych aspektów jest zadaniem (m.in.) dla filozofii mediów lub, jak pisze Debray, mediologii, czyli perspektywy teoretycznej, która bada kulturowe przekazywanie w długim trwaniu (nie komunikację, która charakteryzuje się chwilowością „tu i teraz”). Ten punkt widzenia zakłada, że, każda kulturowa epoka ma nie tylko swoje media, ale że media te tworzą swoiste mediasfery, które określają warunki możliwości zjawiania się istotnych treści kulturowych. Dziś – od kilku już dekad – żyjemy w usieciowionej w przestrzeni Internetu wideosferze i to ona określa nasze bycie-w-świecie, także w kontekstach politycznych. Poza nią nie da się wyjść, jej warunki trzeba przyjąć („nie da się” i „trzeba”, jeśli chce się pozostać w politycznym *mainstreamie*). Namysł teoretyczny nad współczesną polityką wymaga więc w równym stopniu zaangażowania tradycyjnych narzędzi politycznych, jak i nowszych – mediologicznych. Ten wymóg, znany od dekad pod pojęciem interdyscyplinarności, dziś oznacza konieczność podejścia multidyscyplinarnego, które zakłada, że badanie wyizolowanych faktów społecznych (np. tylko politycznych lub odnoszących się tylko do sfery medialnej) jest w XXI wieku postawą trudną do utrzymania.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.
 Belting H., *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl, Kraków 2007.
 Bourdieu P., *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, przeł. K. Sztandar-Sztanderska i A. Ziółkowska, Warszawa 2009.
 Browning Ch.R., *Pamięć przetrwania. Nazistowski obóz pracy oczami więźniów*, przeł. H. Pustuła-Lewicka, Wołowiec 2012.
 Debray R., *Wprowadzenie do mediologii*, Warszawa 2010.
 Fazio M., „The Queen’s Gambit” Sends Chess Set Sales Soaring, «The New York Times» 23.11.2023, <https://www.nytimes.com/2020/11/23/arts/television/chess-set-board-sales.html> (25.08.2024).

³² J.P. Hudzik, *Prawda i teoria*, s. 151.

- Flusser V., *Fotografia i koniec polityki?*, [w:] V. Flusser, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, przeł. P. Wiatr, Warszawa 2018.
- Flusser V., *Into the Universe of Technical Images*, trans. N.A. Roth, Minneapolis–London 2011.
- Flusser V., *Komunikologia. Mutacja w relacjach międzyludzkich?*, przeł. P. Wiatr, Warszawa 2024.
- Gardner E., *Netflix Sued by Ex-Soviet Chess Champion Over „Sexist” Remark in „Queen’s Gambit”*, «The Hollywood Reporter» 16.09.2021, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/netflix-queens-gambit-lawsuit-1235015139/> (28.08.2024).
- Gwóźdź A., „Po prostu włącz”. Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa, «Kwartalnik filmowy» 2023, nr 124.
- Gwóźdź A., Zawojski P. (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Kraków 2002.
- Hudzik J.P., *Reflections on German and Polish Historical Policies of Holocaust Memory*, «The Polish Review» 2020, nr 4/65.
- Hudzik J.P., *Prawda i teoria*, Warszawa 2011.
- Hudzik J.P., *Widzialność i utopia – z historii i teorii dekonstrukcji mediów*, [w:] J.P. Hudzik, M. Sanakiewicz, P. Celiński, *Projekt: media. Wyobrazić sobie media i stworzyć świat*, Lublin 2020.
- Hudzik J.P., *Wykłady z filozofii mediów. Podstawy nauk o komunikowaniu*, Warszawa 2017.
- Karwat M., *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, «Studia Politologiczne» 2018, vol. 50.
- Minkner K., *Rozważania o ideologicznym charakterze sztuk narracyjnych. Uwagi teoretyczne i metodologiczne*, «Studia Politologiczne» 2018, vol. 50.
- Mohyr D., *Marketing polityczny Wołodymyra Zełenskiego – bezprecedensowa kampania wyborcza w historii niepodległej Ukrainy*, «iNFOTEZY» 2021, nr 2/11.
- Taylor Ch., *Nowoczesne imaginaria społeczne*, przeł. A. Puchejda, K. Szymaniak, Kraków 2010.
- Tevis W., *Gambit Królowej*, przeł. H. Pustuła-Lewicka, Wołowiec 2020.
- Wiatr P., *W cieniu posthistorii – wprowadzenie do filozofii Viléma Flussera*, Toruń 2018.
- Wiatr P., *Kondycja posthistoryczna. Rzecz o telewizji, nowych mediach i polityce*, «Images» 2023, nr 35/44.