

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wydział Humanistyczny

Paulina Kędzia-Wiśniewska

**Estetyczne praktyki współczesnej audiowizualnej retromanii.
Przypadek odwołań do popkultury lat osiemdziesiątych
i dziewięćdziesiątych**

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem
dr hab. Magdaleny Kempnej-Pieniążek, prof. UŚ

Katowice 2026

Spis treści

Wstęp.....	3
Rozdział I. Transformacje pamięci	13
1.1. Zwrot ku przeszłości. Studia pamięciologiczne	13
1.2. Postmodernizm – przyjemność powtórzeń.....	25
1.3. Doświadczenie kulturowe – nawiedzenia, widma i widzenia	41
Rozdział II. Transformacje obrazu.....	46
2.1. Inspiracja i zysk.....	46
2.2. Ironia i wyczerpanie	53
2.3. Nowe znaczenie starych znaków	61
2.4. Zamierzone błędy	72
Rozdział III. Transformacje tekstu.....	88
3.1. Przygoda, blockbuster i obraz płci	88
3.2. Kontynuacje, poprawki i powtórzenia.....	100
3.3. (Nie)nowy typ horroru.....	123
Rozdział IV. Transformacje świata przedstawionego.....	132
4.1. Przestrzeń. Nostalgiczny powrót na przedmieścia	132
4.2. Młodzi ludzie zafascynowani przeszłością.....	152
4.3. Audiosfera: John Williams i elektroniczna muzyka.....	161
4.4. Technosfera: dwuznaczny urok technologii	173
Zakończenie	182
Bibliografia.....	190
Filmografia	216
Seriale i programy telewizyjne.....	230
Grografia	233
Cytowane wideoklipy.....	235
Cytowane reklamy.....	237
Spis ilustracji	237

Wstęp

„Spotkajmy się dzisiaj o 19 w parku – całusy” – SMS o takiej treści 22 kwietnia 2025 roku otrzymali fani Lorde, która chwilę później umieściła na swoim profilu na Instagramie zdjęcie Washington Square Park. Spontanicznie realizowany plan nosił znamiona tęsknoty za światem sprzed upowszechnienia Internetu, gdy spotkanie nie wymagało planowania z wielodniowym wyprzedzeniem ani zapisywania w Kalendarzu Google. Wkrótce okazało się, że piosenkarka nie ma wymaganego przez władze miasta zezwolenia na organizowanie koncertu. W konsekwencji interweniowała policja, nakazując zakończenie zgromadzenia. Mimo to spora część tłumu pozostała na miejscu, a Lorde zaprezentowała fanom swój nowy utwór, tańcząc na wcześniej przygotowanej platformie. Później okazało się, że wydarzenie miało stanowić finał teledysku do utworu *What Was That* (2025). Klip nie zawiera skomplikowanej fabuły ani efektów specjalnych. Artystka, śpiewając, przemieszcza się w nim po Manhattanie. Ma na sobie prostą białą koszulę i jeansy, nie nosi mocnego makijażu. Ujęcia spaceru są przeplatane retrospekcjami i zbliżeniami na jej usta. Minimalistyczna forma, a także skoncentrowanie na mimice i emocjach przywodzą na myśl takie teledyski, jak *Nothing Compares 2 U* Sinéad O'Connor (1990) oraz *Thank U* Alanis Morissette (1998). Zawarta w klipie idea anty-glamour wyraża chęć powrotu do sposobu odczuwania reprezentowanego surowym i nieperfekcyjnym stylem wizualnym. Teledysk Lorde emanuje bezpośredniością, a artystka podczas trasy koncertowej odtwarza doświadczenie performance'u w nowojorskim parku, przenosząc się na platformę na płycie areny, aby podobnie jak wtedy być bliżej swoich fanów.

Album nowozelandzkiej artystki przywodzi na myśl brzmienia znane z płyt Imogen Heap, Tori Amos, Fiony Apple czy zespołu Mazzy Star¹. Lorde nie jest przy tym odosobniona w tendencji powrotu do stylów z końca XX wieku. Najnowsze albumy są przesyczone inspiracjami pochodzącymi sprzed dekad – samplami, interpolacjami czy przetwarzaniem motywów znanych z wcześniejszych utworów. Również wideoklipy niezwykle często zawierają zapożyczenia, a nawet reinterpretacje teledysków z końca XX wieku. W ciągu ostatnich kilku lat wyjątkowo wiele artystek zainspirowało się twórczością gwiazd, które szczyt swoich karier odnotowywały pod koniec ubiegłego stulecia. Lady Gaga i Halsey wydają albumy *Mayham* (2025) i *The Great Impersonator* (2024), których myślą przewodnią jest złożenie hołdu swoim muzycznym idolom. Gaga nagrywa piosenki inspirowane stylami Davida

¹ Zob. A. Konieczńska, *Po zeszłorocznym Brat Summer nadchodzi lato Lorde*, <https://www.vogue.pl/a/lorde-wydala-nowa-plyta-virgin-to-najlepszy-album-lata-2025>, dostęp: 07.04.2026.

Bowiego, Prince'a, Michaela Jacksona, zespołów Nine Inch Nails, Radiohead i The Cure. Halsey nie tylko imituje style brzmieniowe m.in. Dolores O'Riordan z zespołu The Cranberries, PJ Harvey, Dolly Parton, Cher, Aaliyah, Stevie Nicks i Kate Bush, ale także odtwarza najbardziej znane sesje zdjęciowe swoich idoli i wstawia je w formie postów na Instagrama. Charli XCX ogłasza *brat summer* i śpiewa o tym, że w klubach chce słyszeć klubowe klasyki. Występy Tate McRae, Addison Rae i Zary Larsson są często porównywane do stylu, który w latach dziewięćdziesiątych wypracowała Britney Spears². Wydaje się, że zarówno twórcy, jak i odbiorcy silnie ciążą ku przeszłości (choćby i w formie pastiszu), bo estetyka końca XX wieku kojarzy się im z autentycznością i spontanicznością.

Choć w erze postmodernizmu czerpanie z tego, co minione jest zabiegiem powszechnym, to trzeba zauważyć, że najnowsza kultura popularna jest przepełniona odwołaniami do przeszłości na tyle nieodległej, że ciągle żywej w zbiorowej pamięci. W niniejszej rozprawie przywołuję termin *retromania* w znaczeniu zaproponowanym przez Simona Reynoldsa. Przyrostek „mania” dodany do neutralnego określenia „retro” sprawia, że termin ten, podobnie jak nostalgia, zyskuje nowy i szczególnie nacechowany wydźwięk. Z czym kojarzą się lata osiemdziesiąte? Pierwsze nasuwające się wielu osobom na myśl wizje to prawdopodobnie niewyraźny obraz z odtwarzanej setki razy kasety VHS, syntezatorowa muzyka, dzieci na rowerach na tle pomarańczowego nieba, widok pozornie sielankowych przedmieść. Podmiejski krajobraz stanowi ważny punkt na retromańskiej mapie, ponieważ idyllicznie wyglądające amerykańskie suburbia konotują powrót do bezpieczeństwa i magicznej przestrzeni nostalgii. Wiele z wymienionych elementów pojawia się w serialu *Stranger Things* (2016-2025), który już dekadę temu zawładnął streamingiem. Charakterystyczne przestrzenie i inne odniesienia do przedostatniej dekady XX wieku są głównymi budulcami narracji i historii grupy przyjaciół z miasteczka Hawkins, stającej w obliczu tajemniczych i nadprzyrodzonych zdarzeń. *Stranger Things* jest wypełnione cytatami fabularnymi, wizualnymi oraz muzycznymi z lat osiemdziesiątych oraz schematami znanymi z książek Stephena Kinga – wszystkie one przypominają o czasach, w których wychowywali się twórcy serialu. Po sukcesie projektu Matta i Rossa Dufferów pojawiły się seriale o podobnym zamyśle, np. *To nie jest OK* (2020-), w którym główna bohaterka posiada telekinetyczne moce

² Zob. L. Hess, *'I Think I'm Just a Curious Person': Addison Rae on Her Quest for Pop Perfection*, <https://www.vogue.com/article/addison-rae-ar-ep-interview>, dostęp: 08.04.2026.

oraz *Paper Girls* (2022-)³, ukazujący cztery dwunastoletnie dziewczynki mierzące się z wizją końca świata, którą mogą powstrzymać, podróżując w czasie.

Dzięki współczesnym technologiom i łatwemu dostępowi do dóbr kultury, podejście do zjawiska retromanii i sposoby jej wywoływania są inne niż kiedyś. Istnieje możliwość bezpośredniego uczestnictwa, obejmującego m.in. działania fanów, które wywołują szybkie reakcje i odpowiedzi twórców, co pozwala na silne oddolne kształtowanie dóbr popkultury. Retromanię i nostalgię łączy kultywowanie i tęsknota za analogowym światem⁴. Obszar przyswajania dzieł audiowizualnych w dużej mierze przejął dziś *streaming*, powszechne stało się przechowywanie danych w chmurach, ale jednocześnie obserwuje się wzrost popularności fizycznych nośników, kaset VHS, magnetofonowych czy płyt winylowych. Archiwizowanie i odtwarzanie przeszłości okazują się znakiem obawy przed jej utratą. W pamięci zachowują się jedynie dzieła najbardziej charakterystyczne, przez co można odnieść złudne wrażenie, że przeszłość bardziej niż dziś obfitowała w dzieła wysokiej jakości. Wiele najnowszych treści zostaje upodobnionych do tych, które przetrwały w kanonie; niektóre z nich są nawet sztucznie postarzane nałożonymi na nie filtrami, co sprawia, że badawczo interesującym zjawiskiem stają się m.in. instagramowe trendy polegające na tworzeniu i publikowaniu rozmytych, „nieidealnych” fotografii.

Nostalgia jest dzisiaj także wykorzystywana jako narzędzie ułatwiające promocję dzieła. Łącząc coś znanego z nowymi elementami, okazuje się skuteczna w przyciąganiu uwagi odbiorców. Uwidacznia się to w strategii remake’u, polegającej na odtworzeniu znanej historii oraz dodaniu do niej kilku nowych wątków, najczęściej takich, które wyjaśniają niedopowiedzenia wpisane w pierwowzory. Zjawisko to można zaobserwować na przykład w nowych wersjach klasycznych disneyowskich animacji. Siłę pozytywnych wspomnień wykorzystują również reklamy emitowane zarówno w internecie, telewizji, jak i w kampaniach promujących usługi czy poszczególne produkty, np. poprzez dobór popularnego przed laty utworu jako motywu towarzyszącego reklamowanym treściom. Nawiązania do ostatnich dwóch dekad XX wieku są szczególnie różnorodne w obszarze gier wideo. Można w nich znaleźć zarówno rozgrywki osadzone w przestrzeni letnich obozów, np. w *The Quarry* (2022) czy *Friday the 13th: The Game* (2017), jak i realizacje cechujące się dystopijnym retrofuturyzmem końca XX wieku, np. *Cyberpunk 2077* (2020), w którym zdewastowanym

³ Serial powstał na podstawie wydawanego od 2015 roku komiksu autorstwa Briana K. Vaughana i Cliffa Chianga.

⁴ Zob. S. Reynolds, *Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Warszawa 2018, s. 12.

światem rządzą brutalne korporacje. Nawet gry, których fabuły osadzone są w przyszłości, cechują się stroną wizualną imitującą tę z lat osiemdziesiątych, np. pikselową i blokową estetykę, technikę i mechanikę klasycznych gier. Często przy tym charakteryzują się one nieskomplikowanymi zasadami, minimalistyczną grafiką i jednym, z góry ustalonym punktem widzenia.

Nostalgia jest implementowana do tekstów kultury audiowizualnej nie tylko w celu ewokowania przyjemnych wspomnień, ale także w wyniku bolesnej utraty wiary w lepszą przyszłość⁵. To właśnie ona skłania uczestników kultury do spojrzenia nostalgicznego, preferującego stałość ponad zmianę⁶. Politycy korzystają na takim podejściu do życia i obiecują wielkie powroty do utopijnie wyglądających wyobrażeń o przeszłości. Nostalgia przejawia pokrewieństwo z konserwatywnymi wartościami⁷ i z tej przyczyny niektóre jej powroty są podyktowane uwarunkowaniami polityczno-społecznymi. Przykłady działania tego mechanizmu były widoczne już w latach osiemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych, kiedy to kandydujący na stanowisko prezydenta Ronald Reagan powoływał się na wyidealizowaną wizję życia w latach pięćdziesiątych XX wieku. Pokrewną strategię przyjął w 2024 roku Donald Trump podczas swojej kampanii wyborczej. Reaganomika i związana z nią ideologia sprzyjały eksponowaniu wątków rodzinnych w celu podkreślenia roli mężczyzny jako wymagającego ojca. Rodzina symbolizowała naród, który wymaga silnego przywódcy, jakim jest prezydent, który wie, jak przetrwać w obliczu zagrożenia, ponieważ ustanowił zestaw niepodważalnych zasad. To właśnie w czasach Reagana narodził się nurt nowego patriotyzmu reprezentowany m.in. przez *Top Gun* (1986, T. Scott) – film wyraziście promujący postawę podporządkowania się armii, przy jednoczesnym działaniu według własnego kodeksu moralnego. I choć najpopularniejsze filmy tamtego okresu kojarzą się właśnie z takim wizerunkiem mężczyzny, to nie można zapomnieć, że w klipach muzycznych królowała wówczas androgeniczność. Dzisiejsze kino cechuje się podobną dualnością: konserwatywne narracje są łączone z bardziej progresywnym spojrzeniem na świat. Bohaterowie filmów akcji konfrontują się z przemijaniem i utratą siły, przez co w oczach widzów stają się bardziej ludzcy, a rola kobiet w kinie ostatnich kilkunastu lat stała się istotniejsza niż kiedykolwiek wcześniej. Kobięce postacie są sprawcze, sprytne i często to one lepiej panują nad chaosem niż ich ekranowi partnerzy. W kwestiach

⁵ Zob. S. Boym, *Nostalgia jako źródło cierpień*, przeł. I. Boruszkowska, „Ruch Literacki” 2019, z. 1, s. 99.

⁶ Zob. N. Jurgenson, *Fotka. O zdjęciach i mediach społecznościowych*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2021, s. 43.

⁷ Zob. S. Boym, *Nostalgia...*, s. 106.

obyczajowych w kinie dominują dziś poglądy centrolewicowe⁸, ale gdy film porusza tematy ekonomiczne, nierzadko przejawia konserwatywne postrzeganie świata, które przedstawia sukces jako wyłączny wynik pracy jednostki⁹.

Trzeba zauważyć, że odwołania do przeszłości od zawsze stanowią stały element różnorodnych praktyk twórczych. Na fakt ten zwraca uwagę Elizabeth Guffey, autorka *Retro: The Culture of Revival*¹⁰, która wskazuje, że omawiane przez nią zjawisko miało swoje odpowiedniki we wcześniejszych epokach. Kolejną kluczową publikacją poruszającą kwestię zwrotu ku przeszłości jest wspomniana już *Retromania: Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, w której Simon Reynolds odczytuje tytułowy fenomen jako symbol stagnacji i zarazem wiodącą siłę we współczesnej kulturze. Inna perspektywa została opisana w tomie *Pomiędzy retro a retromanią*, m.in. przez Barbarę Szczekalę, która dostrzega, że retro może być wykorzystywane w sposób krytyczny i twórczy¹¹. Wkład w badania nad retromańskimi praktykami we współczesnej popkulturze wnosi także monografia Dariusza Piechoty *Na fali nostalgii. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte w najnowszej kulturze i literaturze popularnej*. Odnosząc się do polskiego kontekstu, autor bada znaczenie codziennych praktyk i posługując się m. in. koncepcją mitu Rolanda Barthes'a, omawia różnorodne przykłady książkowe, muzyczne, komiksowe czy filmowo-serialowe, odnajdując w nich głębokie znaczenia mające skłonić czytelników do snucia własnych wspomnień¹².

Praktyka modyfikowania obrazu w taki sposób, aby kojarzył się z konkretnymi wcześniejszymi dziełami, to gest, który buduje wyobrażoną wersję doświadczenia końca wieku i retroaktywnie stwarza miniony świat. Częste przywoływanie w niniejszej rozprawie terminu „transformacja” wynika z chęci zaznaczenia, że przeszłość nie może ulec powtórzeniu, a jedynie rekonstrukcji podlegającej regułom zależnym od bieżących wydarzeń i perspektyw. Kontynuując istniejące rozpoznania, chciałabym przyjąć perspektywę interdyscyplinarną. Analizuję zjawisko retromanii w oparciu o wybrane przykłady z obszaru filmu, serialu, gry wideo, teledysku oraz reklamy. Celem pracy jest opisanie estetycznych zabiegów współczesnej audiowizualnej retromanii w szerokiej perspektywie badawczej. Chęć uaktualnienia

⁸ Zob. E. Ostrowska, *Corporations of feelings. Romantic comedy in the age of neoliberalism*, London 2017, s. 183-195.

⁹ Zob. E. Mazierska, *Contemporary Cinema and Neoliberal Ideology*, red. E. Mazierska, L. Kristensen, New York 2018, s. 12-14.

¹⁰ Zob. E. Guffey, *Retro. The Culture of Revival*, London 2006, s. 8-16.

¹¹ Zob. B. Szczekała, *Nie tylko nostalgia. Fenomen retro krytycznego*, w: *Pomiędzy retro a retromanią*, red. M. Major, P. Włodek, Gdańsk 2018, s. 256-257.

¹² Zob. D. Piechota, *Na fali nostalgii. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte w najnowszej kulturze i literaturze popularnej*, Kraków 2022, s. 21.

dotychczasowych ustaleń skłoniła mnie do omawiania głównie dzieł, które powstały w ciągu ostatniej dekady (2015-2025). Przedmiotem analizy uczyniłam przy tym teksty kulturowe cechujące się zarówno afirmatywnym, jak i krytycznym nastawieniem do przeszłości. Interesują mnie wszystkie gatunki filmowe, ale szczególną uwagę poświęciłam horrorom i thrillerom, ponieważ to one moim zdaniem najlepiej obrazują współczesny splot grozy i fascynacji przeszłością.

W centrum mojej badawczej uwagi znajdują się zabiegi formalne charakterystyczne dla twórców retoromańskich, takie jak ziarnistość obrazu czy postarzające filtry. Kładę szczególny nacisk na formalne ujęcie poszczególnych sekwencji audiowizualnych, które uznaję za cytaty z przeszłości. Kolejnym zjawiskiem poddanym analizie są strategie twórcze takie jak remiksy, powroty, remaki, sequele, spin-offy, rebooty i crossovery. Staram się zauważyć dominujące w nich schematy i uchwycić prawidłowości, a także opisać sposób funkcjonowania i konstruowania nostalgii w dziele audiowizualnym. W interpretacji zwracam uwagę na współistniejące z nostalgicznym nastawieniem ironiczne postawy twórców i odbiorców. Zdarza się, że komercyjnie wykreowane trendy i z pozoru płytka estetyzacja przyczyniają się do głębszych rozważań nad odtwarzaniem doświadczenia przeszłości. Dlatego prowadzone przeze mnie badania obejmują również najnowsze trendy mediów społecznościowych, które często oddolnie wpływają na kształt dzieł trafiających do kin, na platformy streamingowe czy grove. Ważnym elementem badań było również ustalenie, jakie miejsce poszczególne praktyki estetyczne zajmują w repertuarze pozostałych strategii retromanii. Kolejną nurtującą kwestią okazało się podejście osób, które osobiście nie doświadczyły omawianych czasów, a mimo to czują za nimi tęsknotę. Tę grupę określiłam mianem retrowielbicieli. Można uznać, że moja pozycja badawcza jest usytuowana w podobnym miejscu – lata osiemdziesiątych są mi obce, a dziewięćdziesiątych pamiętam fragmentarycznie z wybitnie ulotnych dziecięcych wspomnień.

Podstawą badań analityczno-interpretacyjnych nad estetycznymi praktykami współczesnej retromanii jest dobór dzieł reprezentatywnych dla tego zjawiska. Na zasadzie studium przypadku poddaję analizie aspekty formalne oraz narracyjne, poszukując nawiązań do przeszłości i ich połączenia z teraźniejszością. Choć w niniejszej pracy sporadycznie powołuję się na przykłady polskich tekstów kultury audiowizualnej, a także uwzględniam realizacje spoza zachodniego obiegu, takie jak j-horror, to ze względu na specyfikę badań i konieczność zawężenia materiału, zasadniczo koncentruję się na dziełach angloamerykańskiego głównego nurtu. Taka decyzja wynika z rozległości badanego obszaru i

jest podyktowana potrzebą uchwycenia dominujących wzorców oraz przyjrzenia się kształtowanym przez nie trendom i tendencjom.

Rozprawa składa się z czterech rozdziałów. W pierwszym skupiam się na rozpoznaniu metodologicznym i opisaniu zwrotu ku przeszłości, a punktem wyjścia dla moich rozważań są studia pamięciologiczne (*memory studies*). Istotnym elementem fundamentu badawczego jest ustalenie, jak opisywane zjawiska sytuują się w obrębie postmodernizmu, a także zaznaczenie różnicy między pojęciami „retro” i „nostalgia”. Kluczowe okazały się ustalenia Krzysztofa Loski, Elizabeth Guffey, Fredrica Jamesona, Svetlany Boym, Barbary Szczekały oraz Simona Reynoldsa. Istotną podbudowę badań prezentowanych w dysertacji jest hantologia w ujęciu Jacques’a Derridy, mówiąca o nieprzerwanym wpływie przeszłości na teraźniejszość. Kolejnym punktem odniesienia w podjętych tu rozważaniach są ustalenia Olgi Drendy dotyczące duchologii, podejmowane przez autorkę w celu przyjrzenia się polskiej retromanii. Odwołując się do ustaleń badaczki, opisuję najnowsze gry stylizowane na produkcje powstałe dekady temu jako przykład nawiedzania „dziś” przez „kiedyś”. W rozpoznaniu metodologicznym przybliżam terminy, którymi posługuję się w późniejszych analizach, takie jak: *cues* wywoławcze, figury pamięci, pastisz, postmodernistyczna schizofrenia. W tym miejscu zatem doprecyzowania wymaga jedynie odczytanie zawartego w tytule rozprawy terminu „estetyka”.

Aleksander Baumgarten określił ją jako naukę o doznaniach zmysłowych, które można czerpać z kontaktów z pięknem¹³, jednak termin nie został ostatecznie dookreślony, przez co może zawierać wiele znaczeń¹⁴. Grzegorz Działowski dowodzi, że estetyka obejmuje mnogość zagadnień, do których należą m.in. doświadczenie, poznanie, działanie, styl życia czy sposoby odczuwania¹⁵. Nowoczesna estetyka „przekształciła się w subdziedzinę filozofii – estetykę rozumianą jako teoria sztuki i piękna”¹⁶. Wolfgang Iser już w latach pięćdziesiątych zauważał, że współczesny człowiek jest świadkiem „boomu estetyki”¹⁷, a zjawisko to obejmuje zarówno indywidualne stylizacje, jak i wygląd miast, ekonomię oraz teorię. Powierzchny poziom estetyzacji oznacza nacisk na przyjemność i rozrywkę, ale poza płytką estetyzacją istnieje też głęboka estetyzacja i to ona, choć często pomijana, jest bardziej istotna w kontekście

¹³ Zob. M. Gołaszewska, *Estetyka współczesności*, Kraków 2001, s. 10.

¹⁴ Zob. G. Działowski, *Przegląd estetyki*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2021, nr 1 (51), s. 129.

¹⁵ Zob. M. Perniola, *Estetyka współczesna. Panorama ogólna*, przeł. P. Piotrowicz, E. Ranocchi, Kraków 2018, s. 191.

¹⁶ Grzegorz Działowski, *Przegląd...*, s. 131.

¹⁷ W. Iser, *Estetyka poza estetyką*, przeł. K. Guczałska, Kraków 2005, s. 32.

diagnozy dzisiejszego świata¹⁸. Ten rodzaj estetyzacji dotyczy nie tylko rzeczy materialnych, lecz także samego sposobu myślenia i istnienia w rzeczywistości. Estetyka nie jest wyłącznie wartością dodaną, opcjonalną; wręcz przeciwnie: często jest fundamentem produktu. Tworzenie nowej struktury rozpoczyna się od symulacji, która nie jest już tylko imitacją rzeczywistości, ale zyskuje moc kreacji. Oznacza to, że estetyka urasta do rangi najistotniejszego elementu twórczego, będąc zarazem ideą i ostatecznym rezultatem¹⁹. Dzieje się tak w obszarze konstruowania rzeczywistości przez media: tu szczególnie wyróżnia się telewizję, ponieważ oferuje ona możliwość swobodnego dobierania programów, przez co „zaawansowany konsument telewizyjny ćwiczy się w odrealnianiu realności”²⁰. Jeszcze większą rolę w estetyzacji świata pełnią gry wideo, które mają prawie nieograniczoną możliwość dostarczania bodźców w erze, gdy człowiek traci na nie wrażliwość²¹. Z biegiem czasu przywołane tezy zyskują coraz silniejsze potwierdzenie – wraz z rozwojem technologii pojawiają się nowe gadżety pozwalające na pogłębianie estetyzacji, czego przykładem mogą być hiperrealistycznie wyglądające gry wideo, wirtualna rzeczywistość (*Virtual Reality*), a także rzeczywistość rozszerzona (*Augmented Reality*). Kolejnym aspektem estetyzacji jest „sfera indywiduum”²² będąca obszarem, w którym codzienność jednostki jest oceniana według estetycznych kryteriów, co upodabnia życie do procesu twórczego. Poprzez pojęcie „estetyczne praktyki” rozumiem zatem w tej rozprawie różnorodne sposoby, w jakie twórcy używają środków artystycznych w celu wywołania zamierzonego efektu w swoich dziełach.

W drugim rozdziale w centrum rozważań znajdują się transformacje obrazu. Przyglądam się mechanizmom przekształcającym dawne konwencje, a także sposoby ich imitowania. Następnie zwracam uwagę na dominującą rolę ironii w kształtowaniu najnowszych dzieł czerpiących z przeszłości. Procesowi nadawania nowych znaczeń starym znakom nieodzownie towarzyszą kategorie kiczu oraz kampu. W tym przypadku skupiłam się na analizie przedstawienia obrazu męskości i kobiecości oraz tego, jak artystki takie jak Madonna i Lady Gaga rozmywają granice między tym, co stereotypowo uznawane jest za męskie i kobiece. Szczególną uwagę poświęcam fenomenowi destabilizacji wizerunku m.in. poprzez praktyki *cross-dressingu*. Kolejnym aspektem analizy przemiany obrazu jest dostrzeżenie zjawiska, które określam jako imitowanie fenomenu przetrwania „próby czasu”. Oznaka

¹⁸ Zob. tamże, s. 32-38.

¹⁹ Zob. tamże, s. 35-36.

²⁰ Tamże, s. 37.

²¹ Zob. tamże, s. 36-37.

²² Tamże, s. 38.

zafascynowania nietrwałością łączy się z nurtem estetycznym zwanym *vaporwave*, zamierzonymi błędami, usterkami w formie glitchu. Rozdział zamyka refleksja nad internetowymi estetycznymi trendami posługującymi się strategią symulowanej trwałości.

W rozdziale trzecim zajęłam się zagadnieniem transformacji tekstów kultury i schematów fabularnych przy jednoczesnej reinterpretacji wcześniejszych wzorców. Rozpatruję przekształcenia narracyjne wynikające z rosnącej złożoności wizerunku mężczyzny czasów reaganomiki i prezydentury Billa Clintona. Zestawiając wzorce reprezentacji płci wypracowane w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych z aktualnymi, opisuję wpływ transformacji telewizji na dzisiejsze seriale. Analizuję praktyki kontynuowania i rebootów, bazując na przykładach dostarczonych przez kontynuacje seriali *Miasteczko Twin Peaks* (1990-1991), *Z archiwum X* (1993-2002) i *Seks w wielkim mieście* (1998-2004), a także wielu dzieł Studia Disney, ukazując ich rolę w kształtowaniu dzisiejszej retromanii. Dostrzegam zmianę w sposobie, w jaki obecnie odbiera się seriale i filmy oraz to, jak zmiana ta wpływa na strukturę dzieła audiowizualnego. Rozdział kończy się spojrzeniem na nowe kino grozy i jego źródła.

Ostatnia część rozprawy została poświęcona transformacjom świata przedstawionego i koncentruje się na wykorzystaniu uniwersum filmowego, serialowego i growego jako nośnika retoromańskich treści. Często specyficznym dobrane lokacje przyczyniają się do wzmocnienia relacji młodych bohaterów z przeszłością. Ekranowa trauma i nostalgia zwykle pozostają w ścisłym związku²³. Fascynację analogowymi nośnikami łączę z pragnieniem stałości, ponieważ fizyczna kopia to potwierdzenie, że posiada się dostęp do wersji dzieła, która nie została zmodyfikowana przez *streaming*. Przemiany świata przedstawionego zachodzą zarówno na poziomie wizualnym, jak i w sferze audialnej. Twórcy odwzorowują estetykę dawnych hitów nie tylko poprzez styl wizualny, ale także za pośrednictwem specyficznych brzmień. Zjawisko to opisuję, bazując na przykładach m.in. serialu *High Fidelity* (2020) oraz wybranych gier, które zawierają brzmienia *synthwave*. Rozdział zamyka refleksja nad złudnym poczuciem bezpieczeństwa oferowanym przez technologie.

Grając w najnowsze gry, słuchając muzyki, oglądając filmy, seriale, teledyski czy nawet zwykle reklamy telewizyjne, będziemy stykać się z retromańskim wyobrażeniem o przeszłości. Poprzez przemieszczanie się w pamięci za pomocą skojarzeń²⁴, poprzez bezpośrednie

²³ Zob. A. Bogustskaya, *Feeding The Monster. Why Horror Has A Hold On Us*, London 2024, s. 60.

²⁴ Zob. D. Draaisma, *Fabryka nostalgii. O fenomenie pamięci wieku dojarzalego*, przeł. E. Jusewicz-Kalter, Wołowiec 2010, s. 49.

doświadczenia, wyobrażenia czy intermedialne powtórzenia składające się na kanon²⁵, tworzymy drogi nadawania i rozszyfrowywania znaczeń. Niniejsza rozprawa to analiza estetycznych praktyk twórczych, wspomnień, reinterpretacji, założeń, idealizacji i dramatyzacji przeszłości.

²⁵ Zob. D. Piechota, *Na fali nostalgii...*, s. 8.

Rozdział I. Transformacje pamięci

1.1. Zwrot ku przeszłości. Studia pamięciologiczne

Dzisiejsza popkultura przejawia coraz więcej cech wpisujących ją w obszar zjawisk nazywanych „zwrotem pamięciowym” (*memory turn*) oraz „rozkwitem pamięci” (*memory boom*)²⁶. Andreas Huyssen dostrzega, że szczególny wzrost orientacji ukierunkowanej na przeszłość rozpoczął się w latach osiemdziesiątych XX wieku²⁷, kiedy pojawiły się nowe możliwości technologiczne, takie jak powszechny dostęp do kamer dających szansę na wierny zapis dźwięku i obrazu, a także do nośników pamięci: kaset wideo oraz magnetofonowych, pozwalających na odtworzenie zapisanych na nich danych. Przeszłość jest wytworem kultury, nie natury²⁸, a zafascynowanie pamięcią pozwoliło na narodziny nowej interdyscyplinarnej dziedziny badań – *memory studies*²⁹, która znajduje miejsce w repertuarze zjawisk postmodernizmu. Jednymi z najbardziej wpływowych przedstawicieli studiów pamięciologicznych są Aleida i Jan Assmannowie, Maurice Halbwachs, Pierre Nora, Marianne Hirsch, a także Astrid Erll.

Nośniki pamięci zbiorowej

Pamięć zbiorowa jest międzygeneracyjna i przekazywana w obrębie małej grupy. Powstaje ona z połączenia wspomnień wielu ludzi, którzy się znają. W obrębie tego rodzaju pamięci znajduje się także pamięć kulturowa³⁰. Astrid Erll zaznacza, że aby osobiste wspomnienia stały się znaczące dla społeczności, media „muszą pojawiać się w roli instancji pośredniczących i transformujących między indywidualnym a kolektywnym wymiarem pamiętania”³¹. Każdy rodzaj pamięci utrwała się i formuje za pośrednictwem przyswajania reportaży, filmów zrealizowanych na podstawie prawdziwych wydarzeń, zdjęć i audycji radiowych. W efekcie takiego zapisu pamięć – zarówno zbiorowa, jak i indywidualna – są zmediatyzowane.

²⁶ Zob. M. Saryusz-Wolska, *Wprowadzenie*, w: *Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, red. M. Saryusz-Wolska, przeł. M. Sugiera, Kraków 2009, s. 7.

²⁷ Zob. A. Huyssen, *Present Pasts: Media, Politics, Amnesia*, „Public Culture” 2000, t. 12, nr 1, s. 21.

²⁸ Zob. J. Assmann, *Kultura pamięci*, w: *Pamięć zbiorowa i kulturowa...*, s. 79.

²⁹ Należy zaznaczyć, że studia pamięciologiczne mocno skupiają się również na historycznym rozrachunku powojennym, który jednak w tej rozprawie pominięto.

³⁰ Zob. J. Assmann, *Kultura pamięci...*, s. 71.

³¹ A. Erll, *Literatura jako medium pamięci zbiorowej*, w: *Pamięć zbiorowa...*, s. 214.

Niezwykle istotne dla *memory studies* jest badanie mediów pamięci³². Astrid Erll przytacza tezę Assmannów: „postać pamięci kulturowej w znacznym stopniu zależy od dostępnych w danym społeczeństwie mediów”³³, gdyż badania pamięci kulturowej polegają na analizie tekstów kultury³⁴. Badaczka wyróżnia w tym kontekście trzy funkcje mediów. Pierwszą jest klasyczna funkcja nośników pamięci zbiorowej – magazynowanie treści oraz utrzymywanie ich w gotowości do odtworzenia³⁵. Kolejnym zadaniem jest umożliwienie cyrkulacji treści w przestrzeni i w czasie³⁶, co pozwala na nabywanie wiedzy, która nie może być przekazana bezpośrednio. Powołując się na wnioski Niklasa Luhmanna, Erll stwierdza, że „Mediom cyrkulacyjnym przypada (...) zadanie synchronizacji wielkich społeczności pamięci, w których niemożliwa jest komunikacja *face to face*”³⁷. Obecnie największą rolę na tym polu odgrywają Internet i telewizja. Ostatnią funkcją mediów jest wysyłanie wskazówek nazwanych *cues*. To one pobudzają pamięć odbiorców, nadając sygnały odwołujące się do zapisanych w pamięci informacji. W kontekście retromanii *cues* to wszelkie zabiegi estetyczne związane z obrazem, takie jak neonizacja, zamierzona ziarnistość czy widoczność pikseli.

Wywoływanie wspomnienia – *cues*

Atmosferę danych czasów przywraca się poprzez inscenizowanie rzeczywistości wybranego okresu. Procesy przypominania działają dzięki „*cues* – wywoławczym”³⁸. W kontekście zjawisk omawianych w tej rozprawie kluczowe są *cues* przyjmujące postać dźwięków i obrazów, ale takimi wskazówkami mogą stać się też miejsca, krajobrazy, a także teksty³⁹. Również oparta na podobieństwach do wcześniejszych dzieł konstrukcja fabuł filmowych i serialowych może przywoływać konkretne wspomnienia. Przykładem takiego zabiegu jest *Joker* (2019) Todda Phillipsa, który przywołuje na myśl *Taksówkarza* (M. Scorsese, 1976). Dzieło zawiera wiele wskazówek nawiązujących do filmu Martina Scorsese: porusza temat samotności i niezrozumienia oraz życia na uboczu. Bohaterowie obu realizacji próbują wejść w związki z nieosiągalnymi dla nich kobietami, obaj także przejawiają niezdrową fascynację osobami będącymi u władzy. W *Jokerze* pojawiają się ujęcia nocnych podróży samochodem, w którego szybach odbijają się światła miasta, upodabniające Gotham City do

³² Zob. M. Saryusz-Wolska, *Wprowadzenie...*, s. 35.

³³ A. Erll, *Literatura jako...*, s. 217.

³⁴ Zob. M. Saryusz-Wolska, *Wprowadzenie...*, s. 18.

³⁵ Zob. A. Erll, *Literatura jako...*, s. 219.

³⁶ Zob. tamże.

³⁷ Tamże, s. 220.

³⁸ Zob. tamże, s. 221.

³⁹ Zob. tamże, s. 221-222.

Nowego Jorku przedstawionego w filmie Martina Scorsese. Ponadto, oglądając oba filmy, można podejrzewać, że wydarzenia przedstawione na ekranie rozgrywają się jedynie w wyobraźni bohaterów. W *Jokerze* powtórzone zostały konkretne, kojarzone z *Taksówkarzem* wizerunki: kolor garnituru Arthura jest taki sam jak barwa marynarki Trávisa, w obu filmach pojawiają się także sceny ukazujące układanie palców w taki sposób, aby przypominały broń i imitowanie strzelania sobie w głowę.

Kolejnym przykładem *cue* osadzonym w temacie rozprawy może być kojarzona z latami osiemdziesiątymi kultura aerobiku i charakterystyczna dla niej ikonografia: kluby fitness, kolorowe getry i opaski oraz boomboksy. W pamięci zachowuje się jedynie to, co udało się zrekonstruować, dlatego kult ciała objawiający się w zamiłowaniu do aerobiku jest orientacyjnym punktem pamięci pełniącym funkcję *cue*, odsyłającej nas do narracji o stylu życia w latach osiemdziesiątych. Obecność takich przedmiotów komunikuje, o którą dekadę chodzi. Niekoniecznie wszyscy odbiorcy przypomną sobie Jane Fondę i jej kasety z ćwiczeniami, ale większość z nich skojarzy postać uprawiającą aerobik z kulturą popkulturą lat osiemdziesiątych.

Nieustanna reorganizacja wspomnień

Jan Assmann zaznacza, że „Idee muszą zyskać materialny symbol, żeby stać się przedmiotami pamięci”⁴⁰. Następnie powołuje się na słowa Maurice’a Halbwachsa: „By utrwalić się w pamięci grupy, wszelkie prawdy muszą ukazać się pod postacią zdarzenia, osoby albo miejsca”⁴¹. W ten sposób powstają figury pamięci, które posiadają odniesienie do przestrzeni, czyli konkretnych miejsc, z którymi członkowie grupy czują związek⁴². Figury pamięci mają również odniesienie do czasu, czego przykładem mogą być zbiorowo przeżyte święta wskazywane przez kalendarz⁴³. Cechuje je także odniesienie do konkretnej grupy społecznej oraz rekonstruktywność⁴⁴. Pamięć nie jest odtworzeniem przeszłości w nienaruszonym stanie – przeszłość poddaje się ciągłej reorganizacji przez „zmiennie ramy odniesień terażniejszości”⁴⁵ i zostaje wielokrotnie zrekonstruowana.

⁴⁰ J. Assmann, *Kultura pamięci...*, s. 69.

⁴¹ Tamże.

⁴² Zob. tamże, s. 70.

⁴³ Zob. tamże.

⁴⁴ Zob. tamże, s. 69.

⁴⁵ Tamże, s. 73.

W przypadku wspomnianego motywu aerobiku figury pamięci odnoszą się do szerzej rozumianej rzeczywistości, obejmując takie elementy, jak wymagania wobec ciała, kult piękna oraz narracja sukcesu. Innym przykładem figury pamięci może być „magiczna przestrzeń”, na której często opierają się filmy nostalgiczne. Nierzadko są to przedmioty podobne do tych oglądanych w serialach *Stranger Things* i *To nie jest OK*, gdzie młodzi bohaterowie posiadają nadprzyrodzone moce, a w ikonografii pojawiają się cienie dziecięcych sylwetek na rowerach na tle nieba. Takie widoki odsyłają do Kina Nowej Przygody i wrażenia doświadczenia dzieciństwa na idyllicznym amerykańskim przedmieściu.

Badanie pamięci jest równoznaczne z badaniem mediów (i odwrotnie). Począwszy od lat osiemdziesiątych, możemy mówić o stopniowej muzealizacji pamięci⁴⁶. Pamięć i pamiętanie zostały w pełni zmediatyzowane⁴⁷. Wspomnienia nie są obiektywnym odtworzeniem wydarzeń, a pamięć kulturowa, która wytwarza „wersje przeszłości i rzeczywistości, wartości i normy, koncepcje tożsamości”⁴⁸, zachowuje się w literaturze, filmie, serialu, programach telewizyjnych, a także *home movies*. Pamięć kulturowa z łatwością cyrkuluje i należy do wszystkich członków społeczeństwa, dzięki czemu następuje demokratyzacja zapisu historii⁴⁹.

Chęć powrotu do minionego

Termin „nostalgia” pierwotnie opisywał chorobę, która objawiała się silnym pragnieniem powrotu w rodzinne strony. Za jego autora uważa się Johanessa Hofera, który w 1688 roku utworzył go z połączenia słów *nostos*, oznaczającego powrót do ojczyzny, oraz *algos*, oznaczającego cierpienie. Hofer określał tym pojęciem odczucia szwedzkich żołnierzy, którzy z powodu tęsknoty za ojczyzną doświadczali niepokoju, nieregularnego bicia serca, problemów z zasypianiem, braku apetytu i gorączki⁵⁰. Od XIX wieku termin stopniowo nabierał nowych znaczeń, wiążąc się już nie tylko z przestrzennym dystansem, lecz także z pragnieniem powrotu do utraconego czasu⁵¹.

Zygmunt Bauman, opisując nostalgię, przywołuje definicję Svetlany Boym: „to poczucie straty miejsca i poczucie przemieszczenia, ale również romantyczna relacja z własną

⁴⁶ Zob. M. Saryusz-Wolska, *Wprowadzenie...*, s. 12-13.

⁴⁷ Zob. T.E. Bosch, *Memory studies. A brief concept paper*, “Working Paper. MeCoDEM” 2016, https://eprints.whiterose.ac.uk/117289/1/Bosch%202016_Memory%20Studies.pdf, s. 6, dostęp: 19.01.2023.

⁴⁸ A. Erll, *Literatura jako...*, s. 215.

⁴⁹ T.E. Bosch, *Memory studies...*, s. 7.

⁵⁰ Zob. C. Routledge, *Nostalgia. A psychological Resource*, New York 2016, s. 4.

⁵¹ Zob. N. Jurgenson, *Fotka. O zdjęciach...*, s. 44.

fantazją”⁵². Nostalgiczne spojrzenie wynosi stałość oraz bezruch ponad zmianę⁵³, ponieważ wiara w lepszą przyszłość wyszła z mody⁵⁴. Simon Reynolds zauważa z kolei, że nostalgia stała się emocją odczuwaną zbiorowo, tęsknotą niemożliwą do zaspokojenia⁵⁵, a szybkie tempo zmian cywilizacyjnych powoduje, że pojawia się u coraz młodszych odbiorców kultury i obecnie dotyka już trzydziesto- i czterdziestolatków⁵⁶.

Smutna wizja przyszłości

Dariusz Piechota, pisząc o dzisiejszej wszechobecności nostalgii w perspektywie socjologicznej, wyraża przekonanie, że zauważalne współcześnie nasilenie zjawiska spowodowane jest przez globalizację, industrializację oraz uniformizację. Badacz powołuje się na tezy Jerzego Szackiego, który wyróżnił trzy warianty utopii eskapistycznej: miejsca, czasu i ładu wiecznego⁵⁷. Obecnie hasła takie jak „postęp” i „przyszłość” nasuwają na myśl upadek i degradację, a nie rozwój⁵⁸.

Nathan Jurgenson twierdzi, że wszelka nostalgia zawsze pozostaje konserwatywna⁵⁹, a Boym rozróżnia dwie odmiany tego zjawiska: restoratywną (*restorative*) oraz refleksyjną (*reflective*). Pierwsza z nich może zostać opisana jako nostalgia tradycyjna, gdyż ma na celu przywrócenie dawnego porządku, za to druga polega głównie na tęsknocie i słodko-gorzkiej świadomości, że pragnienie to nie może zostać zaspokojone. Nostalgia nierzadko okazuje się pełna ironii, w której ujawniają się krytyczne przemyślenia dotyczące przeszłości⁶⁰. Badaczka postuluje, że jest ona „anty-nowoczesna”, będąc wyrazem buntu przeciwko „nowoczesnemu pojęciu czasu, czasu historii i postępu”⁶¹.

Przykładu funkcjonowania tego mechanizmu dostarcza amerykańska kultura lat osiemdziesiątych, która w kontekście społeczno-politycznym została zbudowana na fenomenie retro i na nostalgii. Ronald Reagan w prostych słowach odwoływał się do tęsknoty za latami pięćdziesiątymi, które z perspektywy jego wyborców wydawały się utopijną epoką. To właśnie w silnej restoratywnej nostalgii można upatrywać przyczyn obrania podobnej do reaganowskiej

⁵² S. Boym, *The Future Of Nostalgia*, https://archive.org/details/isbn_9780465007073, s. 6, dostęp: 06.08.2023.

⁵³ Zob. N. Jurgenson, *Fotka...*, s. 43.

⁵⁴ Zob. S. Boym, *Nostalgia jako...*, s. 99.

⁵⁵ Zob. S. Reynolds, *Retromania...*, s. 30.

⁵⁶ Zob. D. Piechota, *Na fali nostalgii...*, s. 34.

⁵⁷ Zob. tamże, s. 33.

⁵⁸ Z. Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. K. Lebek, Warszawa 2018, s. 101-103.

⁵⁹ Zob. N. Jurgenson, *Fotka...*, s. 43.

⁶⁰ Zob. S. Boym, *Nostalgia...*, s. 106.

⁶¹ Tamże, s. 100.

narracji, na którą już w XXI wieku zdecydował się inny prezydent Stanów Zjednoczonych, Donald Trump. Tak jak Reagan, głosi on hasła o ponownym uczynieniu Ameryki wielką⁶².

Melancholia i nostalgia

„Nostalgia to rodzaj wrażliwości”, która prowadzi do melancholii; jest ona „figurą zadowolenia, a nawet szczęścia”⁶³ – pisze Marek Zaleski. Taka opinia koresponduje z teorią Boym, która wprowadza stanowcze rozróżnienie między melancholią a nostalgią, zaznaczając, że ta pierwsza zamyka się w sferze świadomości indywidualnej, podczas gdy druga rozszerza się na relację między pamięcią jednostki a pamięcią zbiorową⁶⁴. Podobną interpretację znajdziemy w pracach Fredrica Jamesona, który pisząc o nostalgii, przywołuje twórczość Philipa K. Dicka, odtwarzającą atmosferę lat pięćdziesiątych i mogącą służyć jako kompendium wiedzy o tym okresie. Jameson zaznacza, że dzieło nie przedstawia faktów, lecz stereotypy, mimo to uważa, że jest ono cennym oglądem, ponieważ dzięki hiperbolizacji pewnych cech skłania odbiorcę do zadania pytania: czy ten okres w dziejach sam postrzegał siebie właśnie w taki sposób? Połowa wieku XX doczekała się już „kulturowego podsumowania”, które można odnaleźć w „reprezentacjach kultury masowej” mierzących się z problemami małomiasteczkowych rodzin⁶⁵. Pisarz zastosował konwencję fantastycznonaukową w celu spojrzenia na czasy, w których żył, jak na historię. Zdaniem Jamesona, zrobił to rzetelniej niż filmy nostalgiczne, które uciekają od obiektywizmu⁶⁶.

Marketing nostalgii

Mimo słodko-gorzkiego charakteru nostalgii, odbiorcy dążą do jej zaznania za pośrednictwem popkultury, uznawanej przez Boym za jedną z „najpowszechniejszych walut globalizmu”⁶⁷. W tym kontekście warto przywołać pojęcie filmu nostalgicznego, które zostało zaproponowane przez Jamesona w połowie lat osiemdziesiątych i oznacza wyzute z refleksji wykorzystanie dawnych stylów (badacz używa też terminu „nostalgia-déco”⁶⁸), swoiste „alegoryczne przetworzenie przeszłości”⁶⁹. Tego rodzaju dzieło polega na „rekombinacji

⁶² Zob. J. Hoberman, *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan*, New York 2019, s. 161-163.

⁶³ M. Zaleski, *Nostalgia, siostra melancholii*, <https://kultura.onet.pl/fragmenty-ksiazek/nostalgia-siostra-melancholii/01180nd>, dostęp: 02.03.2023.

⁶⁴ Zob. S. Boym, *Nostalgia...*, s. 100-101.

⁶⁵ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. M. Płaza, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M.P. Markowski, Kraków 2006, s. 285-286.

⁶⁶ Zob. tamże, s. 286.

⁶⁷ S. Boym, *Nostalgia...*, s. 103.

⁶⁸ F. Jameson, *Postmodernizm...* s. XIX.

⁶⁹ Tamże, s. 293.

rozmaitych stereotypów na temat przeszłości”⁷⁰, jest powierzchowne i nie potrafi nawet częściowo odtworzyć realnej wersji świata z przywoływanego okresu.

Z pism Jamesona można jednak wyłonić dwa rozumienia filmu nostalgicznego. Pierwsze z nich oznacza dzieło ukazujące wyidealizowaną przeszłość. Jameson przywołuje w tym kontekście *Amerykańskie graffiti* (1973) George’a Lucasa osadzone w 1962 roku i operujące wizerunkami przeszłości z pominięciem społecznych i politycznych aspektów tego okresu. Twórca skupia się na samochodach, dinerach, ubraniach, filmach, telewizji – wszystkim, co należy do sfery konsumpcjonizmu. Dla Jamesona jest to przykład historycznej amnezji, której znakiem jest pastisz – reprezentacja złożona z innych reprezentacji⁷¹. Powstawanie dzieł należących do sztuki nostalgicznej, zdaniem Jamesona, znamionuje chęć przekształcania przeszłości we wcześniej wspomniane stereotypy⁷².

Drugi sposób odczytania filmu nostalgicznego przez Jamesona nawiązuje do „doświadczeń popkulturowych”⁷³ danej grupy odbiorczej. Przykładem tego zjawiska są teksty popularne, takie jak saga *Gwiezdnych wojen*, które odwołują się do wspólnego doświadczenia popkultury lat pięćdziesiątych, kiedy to młodzi ludzie zachwycali się kreskówkami wykorzystującymi motyw heroicznej walki ze złem⁷⁴.

Jako współczesne rozszerzenie kina nostalgicznego można postrzegać popularne dziś filmy biograficzne, na przykład: *Jestem najlepsza. Ja. Tonya* (2017, C. Gillespie), ukazujący postać łyżwiarki Tonyi Harding, *Rocketman* (2019, D. Fletcher), prezentujący życie Eltona Johna czy *Bohemian Rhapsody* (2019, B. Singer) śledzący drogę do sławy członków zespołu Queen. Równie popularne są serie opowiadające o prawdziwych głośnych wydarzeniach, poszerzających doświadczenie nie tylko kulturowe, ale też informacyjne i tabloidowe. Za tego typu realizacje można uznać seriale *Pam i Tommy* (2022), którego głównym tematem jest skandal z sekstaśmą Pameli Anderson i Tommy’ego Lee, a także *American Crime Story* (2016-), gdzie każdy sezon ukazuje inną znaną sprawę, kolejno: proces sądowy O.J. Simpsona, historię zabójstwa Gianniego Versace i romans Moniki Lewinsky z prezydentem Billem Clintonem. Do nurtu tego można również zaliczyć seriale *Czarnobyl* (2019) – o katastrofie w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej oraz opowiadający o seryjnym mordercy *Dahmer Potwór*:

⁷⁰ Tamże, s. 302.

⁷¹ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm...*, s. 290.

⁷² Zob. F. Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Kraków 2011, s. 409.

⁷³ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm...*, s. 290.

⁷⁴ Zob. J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 7-11.

Historia Jeffreya Dahmera (2022). Także filmy *Witaj w klubie* (2013, J.-M. Vallée) o planie pomocy Rona Woodroofa dla chorych na AIDS oraz *Dom Gucci* (2021, R. Scott), skupiający się na wydarzeniach, które doprowadziły do morderstwa Maurizio Gucciego, wpisują się w szersze rozumienie pojęcia kina nostalgicznego.

Kino popularne jest coraz mocniej zaangażowane w strategiczną nostalgię, która może być uznana za odrodzenie przeszłych ideologii. W opublikowanym przez portal MailOnline badaniu dotyczącym najlepiej zarabiających filmów z prawie czterech dekad (od 1980 do 2018 roku) da się zauważyć trend wzrostu popularności realizacji opartych na wcześniej istniejących materiałach. Od 1980 do 2011 roku scenariusze oryginalne stanowiły przynajmniej 25% największych ekranowych hitów, z biegiem czasu jednak ich miejsce zaczęły zajmować historie już znane⁷⁵. Nostalgię można zauważyć także na gruncie gier wideo. Dzięki takim tytułom, jak *Wiedźmin: Dziki gon* (2015) i *Hogwarts Legacy* (2023) odbiorcy mogą powrócić do miejsc znanych z książek, które powstawały pod koniec XX wieku.

Retro i nostalgię łączy tęsknota za minionym oraz za światem analogowym⁷⁶. Nie można tęsknić za starożytnością, nie jest ona bowiem kulturowym doświadczeniem osób żyjących dzisiaj; można za to tęsknić za oglądaniem kreskówki, której akcja toczyła się w tych czasach. Choć kino lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wytworzyło filmy plasujące się w nurcie lewicującym (*Od dziewiętej do piątej*, 1980, C. Higgins; *Victor Victoria*, 1982, B. Edwards; *Thelma i Louise*, 1991, R. Scott; *Ślicznotki*, 1995, B. Kidron), to ostatecznie zostało zdominowane przez realizacje, z których wiele bazowało na nostalgii za latami pięćdziesiątymi⁷⁷, m.in.: *Powrót do przyszłości* (1985, R. Zemeckis), *Outsiderzy* (1983, F.F. Coppola), *Stań przy mnie* (1986, R. Reiner), *La Bamba* (1987, L. Valdez), *Beksa* (1990, J. Waters) i *Miasteczko Pleasantville* (1998, G. Ross).

Boym nazywa nostalgię „symptodem naszego wieku, emocją historyczną”⁷⁸. Zjawisko to jest bardzo istotne w kontekście rozważań o retromanii, ponieważ wszelkiego rodzaju archiwa są nostalgiczne i utrwalają obraz minionego, dając nadzieję na to, że ocalą przeszłość⁷⁹. Oba zjawiska odnoszą się do niedawnej przeszłości, jednak nostalgia, w przeciwieństwie do

⁷⁵ Zob. *Picture perfect? Hollywood's sharp decline in producing original movies is shown in chart examining Tinseltown's top grossing films from 1980 to 2018*, “DAILYMAIL.COM REPORTER”, www.dailymail.co.uk/news/article-6558865/Chart-shows-Hollywoods-sharp-decline-original-movies-1980-2018.html, dostęp: 02.03.2023.

⁷⁶ Zob. S. Reynolds, *Retromania*..., s. 12.

⁷⁷ Zob. S. Harwood, *Representations of the Family in 1980s Hollywood Cinema*, New York 1997, s. 30.

⁷⁸ S. Boym, *Nostalgia*..., s. 100.

⁷⁹ Zob. N. Jurgenson, *Fotka*..., s. 44.

retro, nie ma możliwości pozostania neutralną. Definiuje się ją przez aspekty emocjonalne i psychologiczne, zawsze zawierające ton uwielbienia, ponieważ „umieszcza ideał w przeszłości”⁸⁰.

Nic nowego?

Pojęcie retro, kluczowe dla podejmowanych tu rozważań, wiąże się z ekscytacją wytworami kultury popularnej nieodległej przeszłości. Svetlana Boym uważa, że początków tego fenomenu należy upatrywać w modernizmie⁸¹. Termin spopularyzowano na początku lat sześćdziesiątych XX wieku i był on ściśle skorelowany z technologią ery kosmicznej⁸². Słowo *retro* sygnalizowało wówczas możliwość ruchu wstecz i opisywało pracę rakiet kosmicznych, bez której maszyna straciłaby swoją trajektorię lub nie wyhamowałaby przed lądowaniem. Z biegiem czasu termin wzbogacił się o nowe znaczenia. Simon Reynolds zauważa, że z roku na rok dzieła kultury popularnej coraz częściej odwołują się do wspomnień. Początek XXI wieku cechuje wszechobecny recycling znanych treści⁸³, a terminem *retro* zaczęto określać wszystko, co nawiązuje do niedawnej kultury popularnej⁸⁴.

Retro nie jest nowym zjawiskiem – widać je już w fascynacji klasycznym dorobkiem Greków i Rzymian w renesansie oraz uwielbieniu dla dzieł średniowiecza widocznym w neogotyku⁸⁵. Retro na dobre zagościło w kulturze w czasach rewolucji przemysłowej. Był to moment, kiedy pojawiały się media potrafiące odtworzyć rzeczywistość z dużą dokładnością.

Elizabeth Guffey dowodzi, że słowo *retro* wciąż ma więcej niż jedno znaczenie. Zdarza się, że opisuje ono sposób patrzenia na rzeczywistość; może wówczas sugerować konserwatyzm, uwielbienie dla dawniej kultywowanych wartości i obyczajów, takich jak nauczanie domowe oraz tradycyjny podział ról związanych z płcią⁸⁶. W latach siedemdziesiątych XX wieku słowo *retro* było używane do scharakteryzowania prac paryskich krytyków filmowych, pisarzy i projektantów mody, a popularne wówczas filmy i utwory literackie poruszające temat ruchu oporu oraz kolaboracji z nazistami w czasach II wojny światowej określano jako *mode rétro*⁸⁷. Z drugiej strony, Reynolds zaznacza, że „wyraz *retro*

⁸⁰ M. Zaleski, *Nostalgia...*

⁸¹ Zob. S. Boym, *The future of nostalgia*, New York 2001, s. XVI.

⁸² Zob. E. Guffey, *Retro...*, s. 165.

⁸³ Zob. S. Reynolds, *Retromania...*, s. 36.

⁸⁴ Zob. tamże, s. 12.

⁸⁵ Zob. tamże, s. 13.

⁸⁶ Zob. E. Guffey, *Retro...*, s. 10.

⁸⁷ Zob. tamże, s. 14.

ma dziś konkretne znaczenie – odnosi się do świadomego fetyszyzowania minionej epoki (...) realizowanego dzięki twórczemu wykorzystywaniu pastiszu i cytatu”⁸⁸.

Autorka *Retro: The Culture of Revival* stwierdza, że opisywanie retro jako po prostu „staromodności” albo „spojrzenia wstecz”⁸⁹ to zbyt powierzchowny ogląd. Retro jest złożonym zjawiskiem, którego aspekty dotyczące emocji są często pomijane. Jedną z jego najistotniejszych cech jest umożliwianie pogodzenia się z wydarzeniami niedawnej przeszłości oraz zrozumienie ich⁹⁰. Zdaniem badaczki, jesteśmy społeczeństwem panicznego strachu przed zapomnianiem, dlatego interesują nas zachowanie pamięci i środki pozwalające na jej magazynowanie⁹¹, takie jak twarde dyski, dane w chmurze czy pendrive’y.

Próżno szukać manifestów retro w kulturze elitarnej czy podręcznikach akademickich, gdyż jego przejawy najłatwiej odnaleźć w dziełach kultury popularnej, masowej, reklamie, modzie i filmie⁹². W historii kina, jak przypomina Rafał Syska, najbardziej znanym przykładem zjawiska retro są filmy na nowo ożywiające konwencje kina detektywistycznego i gangsterskiego lat trzydziestych i czterdziestych, takie jak *Żądło* (1974, G. R. Hill), *Chinatown* (1974, R. Polański) i *Żegnaj, laleczko* (1975, D. Richards)⁹³. Kolejną wielką falę retro przyniosły lata osiemdziesiąte, kiedy tęskniono za latami pięćdziesiątymi kojarzącymi się z ładem. Wtedy to pojawiały się filmy takie jak *Peggy Sue wyszła za mąż* (1988, F.F. Coppola), *Powrót do przyszłości*⁹⁴, *Dirty Dancing* (1987, E. Ardolino) czy *Diner* (1982, B. Levinson). W 2012 roku Kaja Klimek odnotowała, że pierwsza dekada XXI wieku przyniosła jeszcze obfitszy niż wcześniej wysyp sequeli i remake’ów blockbusterów. Opisuując ten fenomen, krytyczka ucieka się do metafory choroby: „Wszystko wskazuje zatem na to, że hollywoodzkie kino choruje i to przewlekłe. (...) *retromania*, czyli poważne uzależnienie od własnej przeszłości”⁹⁵. Klimek nie kategoryzuje jednak tego zjawiska jako przejawu braku oryginalnych idei. Zaznacza, że powroty do znanych produkcji pozwalają na przedstawienie zagadnienia podejmowanego w filmie w nowym świetle, a reżyserowi dają szansę na ponowne zmierzenie się z możliwościami medium⁹⁶. Wymienia także kilka przyczyn pojawienia się takich rozwiązań w kinie. O tym, które pomysły zostaną zrealizowane, w dużej mierze decydują

⁸⁸ S. Reynolds, *Retromania...*, s. 12.

⁸⁹ E. Guffey, *Retro...*, s. 9.

⁹⁰ Zob. tamże.

⁹¹ Zob. tamże, s. 26.

⁹² Zob. tamże.

⁹³ Zob. R. Syska, *Reaganomatoretro, czyli czekając na herosa*, „EKRANY” 2012, nr 9, s. 15.

⁹⁴ Zob. tamże, s. 16.

⁹⁵ K. Klimek, *Powtórki z rozrywki, czyli hollywoodzka retromania*, „EKRANY” 2012, nr 9, s. 5.

⁹⁶ Zob. tamże, s. 8-9.

producenci i inwestorzy. U podstaw ich wyroków leżą z kolei aspiracje finansowe i lęk przed zaangażowaniem się w ryzykowne nowatorskie produkcje⁹⁷. Taki pogląd łączy się z opinią Guffey, dla której retro to interpretacja historii, która napawa nostalgią, ale i ironicznym zrozumieniem⁹⁸.

Urok retro

Retro jest zjawiskiem, które nie zawiera w sobie oceny fenomenów, do których się odnosi. Ma ono charakter estetyczny i pozostaje neutralne. Dopiero połączenie go z komentarzem skutkuje włączeniem go w dyskursy krytyczne lub afirmujące.

Przyrostek *mania* połączony z *retro* ma komunikować entuzjizm, co trafnie oddaje idealizujący stosunek retromanów do niedawnej przeszłości. Dzięki powszechnemu dostępowi do Internetu, który stał się wielkim archiwum, retromania nabiera na sile w XXI wieku. Reynolds uważa, że można określić ją mianem kondycji dzisiejszej kultury⁹⁹ i uznaje ją za „otwarty, sugestywny termin opisujący wiele zjawisk związanych z retro, vintage, nostalgią, odrodzeniami poprzednich stylów i nurtów (*revivalism*), estetyką kuratorską, kulturą rozpamiętywania, kolekcjonerstwem, wznowieniami i tak dalej”¹⁰⁰. Fetyszyzacja retro to coraz dalsze zagłębianie się w szczegółowość minionej epoki¹⁰¹. Twórcy, którzy weszli w okres, który można określić mianem „retromyślenia”, nostalgicznie wskrzeszają ikonografię czasów, w których dorastali. Odbiorcy również dają się namówić na przyjęcie takiego sposobu patrzenia na kulturę popularną. Zwłaszcza osoby wychowane w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych czują pragnienie powrotu do tego okresu.

Pomimo dbałości o szczegóły estetyczne, retro afirmacyjne to często dość powierzchowna dekonstrukcja, która nie dociera do sedna zagadnienia. Istnieje jednak inna możliwość. Barbara Szczekała wyróżnia krytyczny trend retro, który porusza problemy m.in. sytuacji społecznej, ekonomicznej i politycznej czasu, do którego powraca. Dzieła tego rodzaju ukazują piękno wskrzeszanego czasu, ale te widoki okazują się zwodnicze, ponieważ czai się pod nimi „egzystencjalna groza”. Retro krytyczne przypomina o tym, że zamiast tęsknić za przeszłością, lepiej podejść do niej z dużą dozą refleksji¹⁰². Za reprezentacje tego zjawiska

⁹⁷ Zob. tamże, s. 6.

⁹⁸ Zob. E. Guffey, *Retro...*, s. 164.

⁹⁹ Zob. *Retromania. Z Simonem Reynoldsem rozmawia Andrzej Marzec*, „Czas Kultury” 2013, nr 2, s. 41-42.

¹⁰⁰ Tamże, s. 41.

¹⁰¹ Zob. S. Reynolds, *Retromania...*, s. 23-24.

¹⁰² B. Szczekała, *Nie tylko nostalgia...*, s. 256-257.

autorka uznaje filmy takie jak: *Daleko od nieba* (2002, T. Haynes), *Samotny mężczyzna* (T. Ford, 2010), *Droga do szczęścia* (2009, S. Mendes) i *Artysta* (2011, M. Hazanavicius)¹⁰³.

Selekcja treści i retroaktywność

Twórcy umieszczający akcję swoich dzieł w przeszłości, dobierając odpowiednie środki i motywy oraz prezentując wyselekcjonowaną ikonografię, retroaktywnie decydują, czym były lata minione. Guffey przypomina, że w latach osiemdziesiątych późne lata sześćdziesiąte zostały upamiętnione jako utopijna hipisowska przystań, w której pobrzmiwały psychodeliczne nuty. Lata siedemdziesiąte powróciły we fryzurach afro, spodniach-dzwonach oraz dyskotekach promujących swobodę seksualną. Lata osiemdziesiąte zostały wskrzeszone wraz z radosną jasnością popkultury tamtego okresu, w atmosferze celebracji rozwoju techniki, gier wideo i syntezatorowej muzyki¹⁰⁴. Można domniemywać, że w dekadzie tej nie wszyscy lubowali się w estetyce zaprojektowanej przez Grupę Memphis, natapirowanych włosach i wzorzystych, kolorowych ubraniach, jednak dzięki atrakcyjności tego typu przedstawień, to taki właśnie wizerunek epoki często serwuje widzom popkultura ostatnich lat.

Przykładem zjawiska retroaktywności odnoszącym się do tematu niniejszej rozprawy jest film *Powrót do przyszłości* Roberta Zemeckisa. Nie dość, że główny bohater, cofając się w czasie, zmienia przyszłość i z rodziny nieudaczników przekształca swych bliskich w ludzi sukcesu, to jeszcze film idealizuje lata pięćdziesiąte, prezentując ich sielską, wysoce selektywną wizję. Promowanie takiego obrazu tej dekady bardzo odpowiadało urzędującemu w czasie premiery filmu konserwatywnemu prezydentowi Ronaldowi Reaganowi.

Chociaż kino głównego nurtu ma ogromny wpływ na filmy retro, to zjawisko to może przyjmować różne postaci, ponieważ artyści z różnych stron świata odwołują się do ikonografii i wydarzeń znanych na danym obszarze. W polskim kinie retro przywołuje się na przykład nastrój lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, który znacznie różni się od atmosfery tego okresu w kinie zachodnim. Świadczą o tym dzieła takie jak: *Wszystko, co kocham* (2009, J. Borcuch), *Yuma* (2012, P. Mularuk), *Córki dancingu* (2015, A. Smoczyńska), *Zupa nic* (2021, K. Dębska) oraz serial *Rojst* (2018-2021, J. Holoubek). Należy dodać, że równocześnie rozwija się wiele trendów retro powracających do różnych dekad. George Lucas już w latach siedemdziesiątych rozpoczął nostalgiczną podróż w *Amerykańskim graffiti*. Także Steven

¹⁰³ Zob. tamże, s. 256.

¹⁰⁴ Zob. E. Guffey, *Retro...*, s. 162.

Spielberg od kilku dekad upamiętnia czasy swojej młodości, poczynając od Kina Nowej Przygody, aż po niedawny remake *West Side Story* (2021).

Retro jest manifestacją wspólnej pamięci niedawnej, wciąż żywej przeszłości. Objawia się właściwie w każdym elemencie popkultury: od kina, przez reklamę, gry wideo, aż po klipy muzyczne. Pojawienie się retro to zarazem symptom i początek większej tendencji. W dzisiejszej kulturze jesteśmy przyciągani przez przeszłość, a wizje przyszłości nie napawają optymizmem¹⁰⁵. Tam, gdzie teraźniejszość jest przerażająca, a przyszłość niepewna, ma szansę pojawić się tęskne spojrzenie wstecz, wraz z obietnicą przywrócenia dawnego porządku i zasad.

1.2. Postmodernizm – przyjemność powtórzeń

Postmodernizm wraz ze zbiorem terminów mu przynależnych jest kluczowym fenomenem w kontekście estetycznych praktyk współczesnej audiowizualnej retromanii. O ile scharakteryzowanie poszczególnych zjawisk występujących w tym obszarze (takich jak pastisz, retro, kicz) wydaje się możliwe, o tyle problemem okazuje się określenie, czym dokładnie jest postmodernizm – „Czy jest to prąd kulturowy, epoka literacka, stan współczesnego społeczeństwa, kolejna awangarda czy mutacja zachodniego humanizmu?”¹⁰⁶. Udzielenie odpowiedzi na to pytanie wydaje się niemożliwe, gdyż termin „postmodernizm” zawiera w sobie ogromną liczbę zjawisk i cech. W związku z tym postmodernizm nie daje się ująć w spójną definicję, lecz jest raczej – jak twierdzi Arkadiusz Lewicki – jej ciągłym poszukiwaniem¹⁰⁷. Z perspektywy tematu tej rozprawy najbardziej użyteczne wśród rozlicznych teorii i definicji postmodernizmu są koncepcje związane z wyczerpaniem dawnych form i upadkiem oryginalności.

Brian O’Dohererty wyrokuje, że nawet gdyby ustalenie jednej formuły opisującej postmodernizm było możliwe, to chęć jej stworzenia ma znamiona myślenia modernistycznego i w związku z tym mija się z celem¹⁰⁸. W przeciwieństwie do modernizmu, postmodernizm jest nakierowany w całości na przeszłość. Można powiązać go z rozpadem kategorii czy systemów, na których oparta została wiedza uważana za pewną, wyrastająca z modernistycznego

¹⁰⁵ Zob. tamże, s. 166.

¹⁰⁶ A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007, s. 5.

¹⁰⁷ Tamże, s. 6.

¹⁰⁸ Zob. B. O’Dohererty, *Czym jest postmodernizm?*, przeł. R. Drzewiecki, w: *Postmodernizm – kultura wyczerpania*, red. M. Giżycki, Warszawa 1988, s. 20-23.

przekonania, że świat da się uporządkować i skatalogować¹⁰⁹. Postmodernizm nie zrywa jednak z moderną, a raczej jest jej dojrzalszą formą, dopełnieniem¹¹⁰.

Fredric Jameson zwraca szczególną uwagę na to, że w ponowoczesności podział na kulturę przeznaczoną dla masowego odbiorcy i sztukę elitarną zatarł się: „Postmoderniści «cytują» takie «teksty» zupełnie inaczej niż Joyce czy Mahler. Oni je wtapiają w utwór, aż granica pomiędzy sztuką wysoką i formami komercyjnymi staje się prawie niemożliwa do określenia”¹¹¹. Taki sam proces można zaobserwować w kinie. Tadeusz Miczka pisze, że w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku twórcy filmowi z większą niż wcześniej intensywnością decydowali się na odwoływanie do wcześniejszych dzieł. Przyglądając się realizacjom Stevena Spielberga, Martina Scorsese, George’a Lucasa i Francisa Forda Coppoli, można zauważyć mnogość cytatów pochodzących z „pamięci kinematograficznej”¹¹². Należy dodać, że wymienieni twórcy nawiązywali nie tylko do dzieł uznanych przez krytyków za wybitne, ale również do tych często pomijanych ze względu na prostotę historii i komizm¹¹³.

Krystyna Wilkoszewska wspomina o tej samej tendencji, którą określa jako: „swobodne nawiązywanie do fragmentów historii kina – zarówno w formie parodii, pastiszu, persyflażu czy sentymentalnego stylu retro”¹¹⁴. Badaczka pisze o trudności, jaką jest to, że na gruncie filmowym od samych początków występowała „wielość form, w zadziwiającej różnorodności i bogactwie gatunków, stylów, treści”¹¹⁵. Trudno traktować kino rozwijające się po kryzysie lat sześćdziesiątych wyłącznie jako rezultat buntu przeciwko uznawaniu komercyjnego sukcesu za priorytet. Zaczęto wówczas tworzyć filmy nacechowane osobistymi doświadczeniami artystów, ale nadal wpisujące się w istniejący system¹¹⁶. Między innymi z tego powodu nie istnieje w kinie wyraźny moment przejścia moderny w postmodernę. Dodatkowo badaczka zaznacza, że kultura niska to obszar, w którym kino zawsze chętnie się poruszało¹¹⁷. W świetle tych spostrzeżeń Wilkoszewska stawia pytanie, czy w ogóle istnieje coś takiego, jak postmodernizm kinowy. Jako przykład tego zjawiska podaje twórczość Petera Geenawaya,

¹⁰⁹ Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu*, „Państwo i Społeczeństwo” 2008, nr 1, s. 259.

¹¹⁰ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Kraków 2011, s. X.

¹¹¹ F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. M. Płaza, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M.P. Markowski, Kraków 2006, s. 192.

¹¹² T. Miczka, *Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992, s. 84.

¹¹³ Zob. J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody...*, s. 5-7.

¹¹⁴ K. Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm*, Kraków 1997, s. 202.

¹¹⁵ Tamże, s. 200.

¹¹⁶ Zob. tamże, s. 203.

¹¹⁷ Zob. tamże, s. 200.

którego dzieła charakteryzują: szczególna barokowa estetyka nadmiaru, nasycenie cytatai i zapożyczeniami, gry językowe, obecność rekwizytów i wizji znanych z malarskich płócien, muzyczne odwołania, a przede wszystkim wspomniane wcześniej „przekroczenie granicy między filmem elitarnym i popularnym”¹¹⁸.

Krzysztof Loska również wyodrębnia charakterystyczne cechy ponowoczesności. Pierwszą z nich jest „nowy brak głębi” przejawiający się w kulturze *simulacrum*¹¹⁹. Jako przykład tej tendencji może posłużyć postać Sailora Ripleya z *Dzikości serca* (1990) Davida Lyncha. Bohater reprezentuje figurę buntownika, a jego wizerunek bazuje na ikonicznych postaciach tego typu, znanych z takich filmów, jak *Dziki* (1953, L. Benedek) czy *Buntownik bez powodu* (1955, N. Ray): džinsy, skórzana kurtka, podkoszulek, włosy zaczesane w tył¹²⁰. Sailor jest uosobieniem kolektywnego wyobrażenia buntownika, idealną kopią bez oryginału¹²¹. Kolejnym wyróżnikiem ponowoczesności jest „osłabienie historyczności”¹²², rozumiane jako oderwanie historii od jej kontekstów. W estetycznym sensie ahistoryzm pojawia się na przykład wtedy, kiedy muzyczną oprawą dla opowieści z czasów niewolnictwa w Stanach Zjednoczonych stają się współczesne rapowe utwory, co ma miejsce w *Django* (2013, Q. Tarantino). W jednym tekście łączy się elementy pochodzące z różnych porządków czasowych, przez co następuje oderwanie wydarzenia od jego kontekstu historycznego oraz zerwanie relacji przyczynowo-skutkowych. Następnie badacz mówi o „schizofrenicznej strukturze czasowości”, której przykładem może być filmowy bezczas. Takie zjawisko można zaobserwować m.in. w *Żarze ciała* Lawrence’a Kasdana (1981). Akcja filmu toczy się w latach osiemdziesiątych, ale środki filmowego wyrazu nieustannie sygnalizują, że dzieło mogłoby należeć do klasycznego kina *noir*. Kasdan bawi się wyobrażeniem o tym nurcie, ukazując emblematyczne dla niego schematy i stosując nawiązania do filmów z lat czterdziestych (*Podwójne ubezpieczenie*, 1944, B. Wilder; *Listonosz zawsze dzwoni dwa razy*, 1946, T. Garnett). Następną cechą jest „nowy rodzaj tonów emocjonalnych zwanych «intensywnościami»”¹²³. Zjawisko to polega na kładzeniu nacisku na subiektywne odczucia twórców i odbiorców. Jako ostatnią cechę Loska wyróżnia „wszechobecność pastiszu jako głównej formy artystycznego wyrazu”¹²⁴. Dominantą kina postmodernistycznego jest cytat,

¹¹⁸ Tamże, s. 206-214.

¹¹⁹ Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu...*, s. 265.

¹²⁰ Zob. P. Włodek, *Kres niewinności. Obraz i upamiętnienie ery Eisenhowera w amerykańskich filmach i serialach – pomiędzy reprezentacją, nostalgią a krytycznym retro*, Kraków 2018, s. 132-133.

¹²¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 7.

¹²² Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu...*, s. 265-266.

¹²³ Tamże, s. 266.

¹²⁴ Tamże.

jego podstawową strategią estetyczną jest czerpanie z wielu często bardzo różnych form, nurtów i gatunków, a jednym z pojęć niezbędnych do jego zrozumienia jest intertekstualność.

Zmienność postmodernizmu

Chociaż wyznaczniki postmodernizmu nie ulegają zmianie, to sam postmodernizm jest zmienny – należy mieć świadomość różnic w realizacji cech go wyznaczających. Poszczególne ekranowe dzieła realizują te cechy na odmienne sposoby, w zależności od czasu, kiedy powstawały. Tak różne od siebie dzieła, jak *Ojciec chrzestny* (1972), saga *Gwiezdnych wojen* czy serial *Stranger Things*, łączy to, że wszystkie są postmodernistyczne.

W latach siedemdziesiątych postmodernizm powraca do przeszłości i stara się ją jak najdokładniej odwzorować. Twory tej dekady kopiują wybrany moment filmowej rzeczywistości tak wiernie, jak to możliwe. Przykładem tej strategii może być *Chinatown* (1974) Romana Polańskiego, wykorzystujący motywy znane z klasycznego kina *noir*, a także wyobrażenia o tym nurcie. Chociaż uruchomienie intrygi poprzez wizytę w biurze detektywa, podobnie jak sylwetka kobiety fatalnej, w filmach tamtego okresu nie pojawiały się zbyt często, to w pamięci widzów właśnie te elementy zapisały się dzięki swojej wyrazistości.

W latach osiemdziesiątych pojawiają się realizacje takie jak *W przebraniu mordercy* (1980), *Wybuch* (1981) i *Świadek mimo woli* (1984) Briana De Palmy, które są hołdem dla konkretnych tytułów z wcześniejszych lat – np. dzieł Alfreda Hitchcocka. De Palma zawiera w nich też komentarze do swojej wcześniejszej twórczości, wyśmiewając niektóre z konwencji horrorów (w *Wybuchu* bohater szuka najlepiej krzyczącej dziewczyny do slashera). Twórcy w latach osiemdziesiątych sięgają po środki znane z gatunków, do których się odwołują, i nie mieszają ich z formami pochodzącymi z innych porządków. To nastąpi dopiero w kolejnej dekadzie.

W latach dziewięćdziesiątych kino traci poczucie spójności i „bezczasu filmowego”, ponieważ pojawiają się w nim wielowątkowość i zamierzony chaos. Widać to w bujnym stylu MTV zastosowanym w filmie *Urodzeni mordercy* (1994) Oliviera Stone’a, a także w stylistycznym przeładowaniu dzieł Baza Luhrmanna. Realizacje Quentina Tarantino są przykładami filmów, w których wystąpiło zupełne zatarcie barier czasowych i pomieszenie konwencji różnych gatunków, przy równoczesnym czerpaniu z wielu tradycji kręgów kulturowych. Na przykładzie kina trzech wspomnianych dekad widać, że strategie operowania przeszłością w postmodernizmie mogą być skrajnie różne.

W artykule z 2008 roku Loska podsumowuje, że kino postmodernistyczne ma na celu dawanie odbiorcy przyjemności. Nie tworzy ono nowości, nie posiada ukrytych znaczeń, nie przekraczania norm i granic, a także nie odrzuca innowacyjności, ale wymaga jej od odbiorców, którzy mają okazję tworzenia własnych interpretacji i nadawania dziełom znaczeń¹²⁵. Postmodernizm to w tym ujęciu „nowy stan ducha”¹²⁶, który można nazwać eklektycznym, a „zjawiska odczuwane jako ponowoczesne stanowią kalejdoskop ciągle nowych, zmiennych i wielorakich konstelacji”¹²⁷.

Urok imitacji

Pastisz jest jedną z najistotniejszych kategorii estetycznych postmodernizmu, a nawet główną formą jego artystycznego wyrazu¹²⁸. Według Richarda Dyera, pierwotny sens pojęcia pastisz odnosi się do splotu elementów estetyki, stylu oraz wizualnych imitacji. W przeciwieństwie do parodii, pastisz nie ma na celu wyśmiania tekstu źródłowego¹²⁹. Jego najprostsza definicja zawiera się w następującym opisie: pastisz jest rodzajem imitacji, której zamiarem było jasne zakomunikowanie odbiorcy, że jest imitacją. Sam termin pochodzi z języka włoskiego, w którym *pasticcio* oznacza placek zawierający mieszankę mięsa lub warzyw. Miał on też zastosowanie w malarstwie – stosowano go do opisu obrazu, którego autor używał znanych motywów autorstwa innych twórców¹³⁰. Oznacza to, że już pierwsze zastosowanie słowa pastisz w odniesieniu do sztuki zawierało ideę imitowania oraz łączenia, cytowania, nawiązywania, kopiowania i reprodukowania¹³¹.

Pastisz jest tworzony przez kombinację wskazówek, znaków i estetycznych ocen. Nie kryje tego, czym jest, ponieważ imituje sztukę w taki sposób, żeby ten fakt był centralnym punktem budowania znaczeń i efektu dzieła¹³². Nie zakłada z góry, kto będzie odbiorcą, choć czasami można uznać go za elitarny. Dzieje się tak, ponieważ odbiorca musi posiadać pewne kompetencje potrzebne do jego rozpoznania. Jerzy Szyłak, analizując teksty Johna Bartha i Umberto Eco, stwierdza, że obaj badacze uważali, że pastisz jako „wypowiedź artystyczna powinna być skierowana do kogoś, kto dostrzega w niej ironię, rozpoznaje imitowane wzory,

¹²⁵ Zob. tamże, s. 277.

¹²⁶ Zob. K. Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm...*, s. 218.

¹²⁷ Tamże, s. 217.

¹²⁸ Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu...*, s. 266.

¹²⁹ Zob. tamże.

¹³⁰ Zob. R. Dyer, *Pastiche*, Abingdon 2007, s. 8.

¹³¹ Zob. tamże, s. 21.

¹³² Zob. tamże, s. 1-4.

rozkoszuje się nie tylko opowieścią o losach bohaterów, ale i opowieścią o snuciu opowieści, rozpoznaje grę, jaką prowadzi z nim autor”¹³³.

Dyer przypomina, że „właściwie każde dzieło polega na umiejętnym łączeniu elementów zaczerpniętych z wcześniejszych utworów, charakterystycznego sposobu gry aktorskiej, rozpoznawalnych kostiumów czy planów. (...) twory nazywane pastiszami mogą być połączeniami starszych dzieł, a obecnie takie zabiegi częściej nazywane są intertekstualnością”¹³⁴. Pastisz często wygląda na chaotyczny i nieprzemyślany. Zdarza się, że używa się go, aby podkreślić trywialność albo bezsens. W takim przypadku ma on na celu wytworzenie odczucia zdumienia, potrafi stymulować, ale również męczyć swoją niejasnością. Choć w swoich założeniach nie zawiera oceny, ponieważ imituje jedynie ideę tego, co naśladuje, a nie rzecz samą w sobie, może zawierać jakąś opinię, będąc hołdem dla danego dzieła¹³⁵.

Pastisz deformuje styl tego, do czego się odnosi, wyolbrzymia i selekcjonuje, przez co nie reprodukuje każdego detalu, a jedynie wybiera kilka cech i czyni je swoim fundamentem. Fredric Jameson pisze o „imitowaniu martwych stylów” i porównuje tę formę wyrazu do niewidzącego posągu, gdyż jest ona mimikrą pozbawioną ukrytych motywów, pustą parodią¹³⁶. Mimo to zaraz potem wspomina, że zjawisko to nie jest pozbawione humoru ani wolne od namiętności¹³⁷. Wzbudza ono w odbiorcach pragnienie oglądania czystych obrazów oraz „pseudozdarzeń”, co prowadzi do narodzin kultury symulakrum, w której pojawiają się kopie bez oryginału¹³⁸. Tym samym Jameson lokalizuje pastisz w sferze, gdzie powierzchniowa stylizacja estetyczna nie oferuje głębi odniesień¹³⁹.

Pastisz i emocje

Przykładem, jakim w książce *Pastiche*, w całości poświęconej tej formie estetycznej, posługuje się Dyer, jest film Todda Haynesa z 2002 roku pt. *Daleko od nieba*. Dzieło to jest palimpsestem ułożonym z cenionych przez reżysera melodramatów, m.in. *Niebezpiecznej decyzji* (1949, M. Ophüls), *Wszystko, na co niebo zezwala* (1955, D. Sirk) oraz *Strach zżerać*

¹³³ J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody...*, s. 15.

¹³⁴ Tamże, s. 9.

¹³⁵ Zob. tamże, s. 35-37.

¹³⁶ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa...*, s. 17.

¹³⁷ Zob. tamże, s. 18.

¹³⁸ Zob. tamże.

¹³⁹ Zob. tamże, s. 16-20.

duszę (1974, R.W. Fassbinder)¹⁴⁰. Fabuły tych filmów śledzą losy zamożnych kobiet wchodzących w relacje z mężczyznami z niższej klasy społecznej, którzy nie przestrzegają wielu przyjętych norm. Autor zauważa też ściśle wizualne powiązania *Daleko od nieba* z wcześniejszymi dziełami, na przykład charakterystyczną dla filmów Douglasa Sirka ciepłą tonację kolorystyczną oraz dzielenie ujęć barwami ciepłymi i zimnymi. Dyer stwierdza, że w kwestii imitacji istnieje pewna „hierarchia wiedzy”. *Daleko od nieba* jest dziełem, które podoba się zarówno fanom dramatów z lat pięćdziesiątych, jak i osobom, które nie posiadają o nich dużej wiedzy. Takie wnioski badacz wysnuwa w oparciu o kasowy sukces filmu¹⁴¹. Uznaje również, że pastisz pozwala w tym przypadku na stworzenie opowieści o danej dekadzie w stylu, w którym w niej tworzono. Tym samym film daje odbiorcom możliwość poczucia się postaciami umieszczonymi w historii, pokazując jednocześnie przeszłość i teraźniejszość, której element zostaje wprowadzony za pośrednictwem wątków, jakie w kinie kilka dekad wcześniej nie byłyby dopuszczalne – homoseksualizmu i międzyrasowego romansu¹⁴².

***Stranger Things* i inne dziwności**

Przykładem bliższym tematowi tej rozprawy jest *Stranger Things*. Serial prezentuje przekształconą wrażliwość estetyczną znaną z czasów rozkwitu Kina Nowej Przygody. Bracia Duffer przypominają o poprzednich dziełach kultury, naśladując je w swojej twórczości. Magazyn „Wired” określił pierwszy sezon serialu mianem ośmiogodzinnego filmu Stevena Spielberga z lat osiemdziesiątych¹⁴³. Z dziełami słynnego reżysera łączy go wspólne motywy, znane postacie, zastosowane techniki filmowe, miejsce akcji, kostiumy, rekwizyty, a nawet obecność niektórych filmów Spielberga w uniwersum serialu¹⁴⁴ (plakaty, rozmowy, cytaty, przebrania z okazji Halloween). Autorzy książki *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series* wymieniają niezliczone połączenia między serialem a uznanymi dziś za kultowe reprezentacjami Kina Nowej Przygody¹⁴⁵. Kevin J. Watermore wskazuje najbardziej charakterystyczne odwołania do dzieł takich jak: *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* (1977), *Poszukiwacze zaginionej Arki* (1981), *E.T.* (1982),

¹⁴⁰ Zob. R. Dyer, *Pastiche...*, s. 174-175.

¹⁴¹ Zob. tamże, s. 174-175.

¹⁴² Zob. tamże, s. 176.

¹⁴³ Zob. *The Stranger Things secret? it's basically an 8-hour Spielberg movie*, “Wired” 2016, <https://www.wired.com/2016/08/geeks-guide-stranger-things/>, dostęp: 06.11.2022.

¹⁴⁴ Zob. J. D. Quercia, *Spielberg things. The Nostalgic Heart of Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K. J. Watermore, Jefferson 2018, s. 112.

¹⁴⁵ Zob. J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody...*, s. 4-13.

Pogromcy duchów (1984), *Goonies* (1985), a także saga *Gwiezdnych wojen*¹⁴⁶. Zarówno *E.T.*, jak i serial mówią o magicznym przybyszu, który zakłóca spokój mieszkańców przedmieść. W filmie Spielberga jest to zagubiony kosmita, a w serialu równie zdezorientowana i wystraszona dziewczynka. Między postaciami tajemniczych nieznajomych można doszukać się wielu podobieństw: posiadają przydatne nadprzyrodzone moce, są pasażerami podczas rowerowych wypraw grupy dzieci, z okazji Halloween przebierają się w prześcieradła, udając duchy, muszą przyswoić język¹⁴⁷, oboje otrzymali sekwencję typu *make-over* – założono im blond peruki i ubrano w sukienki¹⁴⁸. Uroczy stwór z filmu z 1982 roku uwielbia Reese's Pieces, a Jedenastka ma równie mocną słabość do wafli Eggo, na dodatek tak samo jak kosmita reaguje atakiem paniki na sceny oglądane w telewizji.

Ponadto przedmieścia w serialu zostały przedstawione w sposób charakterystyczny dla lat osiemdziesiątych. Choć pastisz jest zawsze imitacją imitacji, to Dyer zaznacza, że dalekie sięganie wstecz może poprowadzić aż do imitacji samego życia¹⁴⁹. W obecnych w *Stranger Things* nawiązaniach wychodzących poza popkulturę da się zauważyć echa politycznych wydarzeń tamtej dekady, na przykład poczyną i skutków działania rządu Ronalda Reagana – reformy edukacji, wzrostu przestępczości, pozornie spokojnych przedmieść, coraz większej liczby rozwodów i zachwiania statusu rodziny¹⁵⁰. Przykładem obrazującym wymienione zjawiska jest sposób, w jaki zachowują się rodzice młodych bohaterów. Rodzice Lucasa nie wiedzą, czym zajmuje się ich syn, rodzice Steve'a zaniedbują go i są wiecznie nieobecni, matka Dustina jest nadopiekuńcza, ale podobnie jak pozostali dorośli nie wie, co dzieje się w życiu jej syna, a rodzinna codzienność Max jest pełna przemocy i napięć. Karen Wheeler, matka Nancy i Mike'a, z pozoru ucieleśnienie ideału promowanego w tamtym okresie, w rzeczywistości jest niezainteresowana życiem dzieci¹⁵¹; chce tylko, żeby zachowywały się grzecznie, podobnie jak ich ojciec, który polega jedynie na osądach żony i nie angażuje się w sprawy rodziny. Zestawiona z postacią matki Willa i Jonathana, Karen dobitnie wskazuje na standard, którego Joyce Byers nie spełnia pod żadnym względem. Bohaterka ta wychowuje dzieci sama, jest słabo zorganizowana, zaniedbana, a do tego często nie ma jej w domu,

¹⁴⁶ Zob. K. J. Watermore, *Introduction Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?*, w: *Uncovering Stranger Things...*, s. 1-3.

¹⁴⁷ Zob. J. Butts, *The Strangest thing About Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things...*, s. 240.

¹⁴⁸ Zob. L. A. Sourdot, *The Upside Down of Education Reform During the Reagan era. A Re-Examination of Education Policies Through Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things...*, s. 207.

¹⁴⁹ Zob. R. Dyer, *Pastiche...*, s. 2.

¹⁵⁰ Zob. J. D. Querica, *Spielberg Things ...*, s. 112.

¹⁵¹ W ostatnim sezonie serial Karen przyjmuje zupełnie inną postawę, odważnie broniąc swojej córki przed demogorgonem.

ponieważ musi pracować. Jej starszy syn jest zmuszony do podjęcia pracy. Późniejsze zachowania kobiety są komentarzem do nieosiągalnych standardów idealnej rodziny wykreowanych w dobie prezydentury Reagana. Okazuje się jednak, że pomimo wad, jedynie nieidealna Joyce w obliczu kryzysu rzeczywiście zna swoje dzieci, wie, czego pragną i z kim się przyjaźni¹⁵². Sielankowość podmiejskiego życia jest fałszywa, gdyż pod powierzchnią idyllicznie prezentującego się przedmieścia kryje się „The Upside Down” – Druga Strona, mroczna wersja spokojnego Hawkins. Wszystko to prowadzi do wniosku, że miejsce akcji serialu jest symulakrum przedmieść będących jednocześnie marzeniem i koszmarem¹⁵³.

Pastisz to obraz bliski swojemu pierwowzorowi. Chociaż jednak jego siłą jest wierność, to nigdy nie jest on kopią¹⁵⁴. Tam, gdzie nie pojawia się pastisz, nie może pojawić się retro. Oba zjawiska bazują bardziej na pamięci niż na realnym obrazie tego, co mają imitować. Afirmacja wyobrażeń o przeszłości pozwala aktywować poczucie więzi z dziełem. Przyjemność płynąca z rozpoznawania pastiszu leży w świadomości, że widz posiadał konkretną wiedzę i potrafi rozpoznać sygnały oraz kody, dzięki czemu jest zdolny umieścić je w ramach czasowych.

Postmodernistyczna schizofrenia

Kolejną cechą postmodernizmu jest szczególne podejście do czasu. Do jej zobrazowania Jameson używa kategorii schizofrenii rozpatrywanej jako zaburzenie językowe oraz trudność w przyswajaniu języka¹⁵⁵. Powołując się na teorie Jacques’a Lacana, autor podkreśla, że schizofrenia jest wynikiem niepełnego „wkroczenia do królestwa mowy i języka”¹⁵⁶. W tym rozumieniu schizofrenia w odniesieniu do postmodernizmu może zostać wyjaśniona jako relacja pomiędzy znaczącym (zmysłowym przedmiotem) a znaczoną (sensem słowa). W trakcie lektury zdania przyswajane zostają nie tylko słowa, ale i sensy wynikające z ich wzajemnej relacji. Symptodem schizofrenii jest zerwanie związku między *signifié* i *signifiant*. W teorii Lacana ludzkie doświadczenie czasu, przeszłości, teraźniejszości, pamięci oraz empiryczne odczuwanie czasu są dziełami języka. Gdy długo powtarza się jedno słowo, czasem

¹⁵² Zob. E. M. Carruthers, *Revisiting the Monstrous Feminine and Monster Parents in Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things...*, s. 132.

¹⁵³ Zob. L. N. Smith, *A nice home at the end of the cul-de-sac. Hawkins as Infected Postmodern Suburbia*, w: *Uncovering Stranger Things...*, s. 216.

¹⁵⁴ Zob. R. Dyer, *Pastiche...*, s. 179.

¹⁵⁵ Z dzisiejszej perspektywy używanie choroby jako metafory może być odbierane pejoratywnie, dlatego sam Jameson nie przywołuje schizofrenii w rozumieniu klinicznym. Podkreśla, że jego teoria może nie pokrywać się z prawdziwymi objawami tej przypadłości. Zob. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 203-205.

¹⁵⁶ Tamże, s. 202.

staje się ono niezrozumiałym bełkotem – znaczy to, że znaczące utraciło znaczone i stało się elementem czysto graficznym. Zdarzenie jest doświadczeniem, ponieważ znana jest jego przeszłość, przyszłość i „teraz”. Schizofrenik nie doświadcza jednak czasowości i ciągłości czasowej, dlatego wszystko jest dla niego oddzielone, niekonkretne, osobne, nieciągłe, nie łączy się w spójne zdanie. Według Jamesona, osoby, które cierpią na tak rozumianą schizofrenię, nie widzą różnicy między tym, co dzieje się obecnie, tym, co już się zdarzyło, i tym, co ma się wydarzyć. Prowadzi to do zaburzenia ciągu przyczynowo-skutkowego, a także zaniku podziału dzieł na należące do kultury „wysokiej” i „niskiej”. Powołując się na autobiografię szwajcarskiej psychoterapeutki Marguerite Sechehaye, Jameson zakłada, że schizofrenik doświadcza teraźniejszości o wiele intensywniej niż osoby odbierające czasowość w zwyczajny sposób. „Schizofrenia nie zna więc tożsamości jednostkowej w naszym sensie, jako że nasze poczucie tożsamości zasadza się na niezależnym od upływu czasu poczuciu tożsamości «ja» dla siebie i dla innych. (...) Schizofrenik (...) będzie dużo intensywniej niż my doświadczał danego momentu teraźniejszości swojego świata”¹⁵⁷ – konkluduje badacz.

Retrofuturyzm i kraina nieistniejącego jutra

Krzysztof Loska przywołuje badania Vivian Sobchack, która zauważa, że w filmach science fiction da się odnaleźć powtarzające się motywy „odwróconego millenaryzmu” (który Loska objaśnia jako: „wyparcie lęku związanego z przyszłością przez «poczucie końca» – kresu ideologii, sztuki itp.”) oraz „estetyczny populizm” (rozumiany jako: „zniesienie różnicy między kulturą «wysoką» i «niską»)¹⁵⁸. Jako przykłady badacz podaje takie filmy, jak: *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *Liquid Sky* (1982, S. Tsukerman) i *Komornicy* (1984, A. Cox). Następnie wymienia kolejne dzieła mieszczące się w tym gatunku (*Terminator*, 1984, J. Cameron, saga *Gwiezdnych wojen*), gdzie „przyszłość przedstawiana jest jako coś, co niegdyś nastąpiło, a wydarzenia opowiadane są jako już «dokonane» (...), często niewiara w przyszłość połączona jest z uczuciem nostalgii (trzy części *Powrotu do przyszłości*)”¹⁵⁹.

Charakteryzowane przez Jamesona schizofreniczne poczucie czasu koresponduje z retrofuturystycznym odtwarzaniem modernistycznej wizji przyszłości. Retro kreuje wizję przyszłości, która z dzisiejszej perspektywy jest nierealistyczna. Wyrazistym przykładem takich praktyk jest wydarzenie związane z amerykańskim parkiem rozrywki – Disneylandem, a dokładnie z jedną z jego części, nazwaną Tomorrowland. Atrakcja zaplanowana i prawie w

¹⁵⁷ Tamże, s. 203-204.

¹⁵⁸ Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu...*, s. 267.

¹⁵⁹ Tamże.

całości wybudowana w latach pięćdziesiątych, miała ilustrować świat roku 1987. Kampania reklamowa promująca Tomorrowland rozpoczęła się kilka miesięcy przed jego otwarciem. Gazety i programy telewizyjne opisywały to przedsięwzięcie jako „nową ekscytującą wizję przyszłości”¹⁶⁰. Realizacja futurystycznej wizji z połowy XX wieku została jednak otwarta dopiero w 1998 roku. Okazało się wówczas, że odwiedzający zostali skonfrontowani z wizją przyszłości, która emocjonowała społeczeństwo prawie pół wieku wcześniej. Pomimo regularnego wprowadzania modyfikacji, wygląd prezentowany przez Tomorrowland nie pokrywał się ani z rzeczywistymi wydarzeniami z roku 1987, ani nie przedstawiał wiarygodnej wersji początku XXI wieku. Elizabeth Guffey nazywa ten ewenement „przyszłością, która nigdy nie nadeszła”¹⁶¹. Budowle wzniesione na terenie parku były inspirowane erą podboju kosmosu. W ich środku umieszczono plastikowe meble dopasowujące swoją wysokość do wzrostu użytkownika, ultrasoniczne zmywarki, komory do teleportacji, konsole na wzór tych z rakiet kosmicznych, automatycznie wysuwane półki i wielkie naścienne telewizory¹⁶². Zdaniem Guffey, przykład ten jest ilustracją tego, że retro projektuje utopijne wizje i optymistyczne idee wcześniejszych epok. Przekonanie, że przyszłość nieuchronnie będzie coraz lepsza, oparte na obiecującym rozwoju technologicznym, pozytywnych zmianach społecznych i szeroko rozumianych postępie, nie znajduje jednak potwierdzenia w rzeczywistości¹⁶³.

Epizody maniakalne

Utrata poczucia czasowości skutkuje wrażeniem życia w „wiecznej teraźniejszości”¹⁶⁴. Taki obraz świata łączy się z praktyką cytowania, która jest kluczowym elementem twórców postmodernistycznych. Serial *Maniac* (2018) ukazuje skomplikowaną relację Owena Milgrima i Annie Landsberg na tle wyobrażonych uniwersów. Mężczyzna choruje na schizofrenię, jest skonfliktowany z rodziną i nie układa mu się w związku romantycznym. Kobieta żałuje swojego nieodpowiedzialnego zachowania, które doprowadziło do wypadku skutkującego śmiercią jej siostry. Straumatyzowani protagoniści biorą udział w tajemniczym badaniu koncernu farmaceutycznego doktora Jamesa K. Mantleraya, który jest przekonany, że dzięki jego innowacyjnym lekom uda się zniwelować każdy dyskomfort psychiczny. Annie ma nadzieję, że przestanie odczuwać ból po stracie siostry, natomiast Owen liczy na to, że

¹⁶⁰ E. Guffey, *Retro...*, s. 22.

¹⁶¹ Tamże.

¹⁶² Zob. *The History of Tomorrowland 2055; a failed Land at Disneyland*, Fastpass Facts, https://www.youtube.com/watch?v=U0X5vz1E_VU, dostęp: 23.11.2022.

¹⁶³ Zob. E. Guffey, *Retro...*, s. 23-24.

¹⁶⁴ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 203.

wyzdrowieje i zbuduje lepsze relacje z bliskimi. Bohaterowie, zażywając specyfiki Mantleraya, przenoszą się w wyobrażone światy umieszczone w różnych czasach i inspirowane wieloma wspomnieniami skorelowanymi ze znanymi utworami kultury popularnej. Pierwsze trzy odcinki zapoznają widza z bohaterami, później jednak akcja przenosi się w świat rojony w wyobraźni – akcja czwartego epizodu toczy się w latach osiemdziesiątych, piątego w latach czterdziestych, a w kolejnych dwóch odcinkach odbiorcy obserwują Annie jako elfkę z krainy podobnej do Śródziemia wykreowanego przez J.R.R. Tolkiena w *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni*. W tym samym czasie Owen trafia do świata filmu gangsterskiego i jest członkiem mafijnej rodziny. Stopniowo realność zaczyna stapiać się z fantazjami protagonistów, w związku z czym te same osoby i motywy zaczynają przebijać się do ich świadomości.

Twórcy serialu używają choroby Owena jako pretekstu do zabawy cytatami i nawiązaniami oderwanymi od linearnego czasu. Przywołują obrazy znane z takich filmów, jak: *Doktor Strangelove, czyli jak przestałem się martwić i pokochałem bombę* (1964, S. Kubrick), *Lot nad kukulczym gniazdem* (1975, M. Forman), *Obcy. 8. pasażer „Nostromo”* (1979, R. Scott), *Lśnienie* (1980, S. Kubrick), *Arizona Junior* (1987, E. Coen, J. Coen) czy seria *Władca Pierścieni* (2001-2003, P. Jackson). Główna akcja serialu rozgrywa się w przyszłości, ale jest ona oparta o koncepcje retrofuturystyczne. Da się w niej zauważyć wiele elementów znanych z lat osiemdziesiątych: moda, okulary w dużych oprawkach, bujne fryzury, kineskopowe telewizory, wiekowe monitory i mikrofony – wszystko to jawi się w towarzystwie zaawansowanych robotów i komputerowych symulacji wirtualnej rzeczywistości. Również oświetlenie jest mocno związane z estetyką lat osiemdziesiątych – jaskrawe, kolorowe, mieszczące się w ramach trendu neonizacyjnego.

Schizofreniczne podejście do czasu polega na doświadczaniu znaczącego, które jest oderwane od zdarzeń je otaczających. Taka perspektywa przekształca rzeczywistość w obrazy, które stają się towarem, a to ostatecznie wspiera konsumpcjonizm charakterystyczny dla ery kapitalizmu¹⁶⁵. Brak znajomości kontekstów historycznych i kulturowych skutkuje zatarciem granic między sztuką wysoką i masową.

Fascynacja kiczem

Jako inną z przyczyn połączenia kultury elitarnej i niskiej Jameson wymienia fascynację kiczem. Abraham Moles stawia tezę, że „kicz tkwi w głębi każdego z nas. Jest on równie stałym

¹⁶⁵ Zob. K. Loska, *Postmodernizm w teorii filmu...*, s. 268.

elementem jak grzech”¹⁶⁶. Niełatwo jednoznacznie określić, czym jest kicz, ponieważ nie mieści się on w granicach obiektywnych kategorii, a „Świat wartości estetycznych nie podlega już dychotomicznemu podziałowi na piękno i brzydotę: pomiędzy sztuką a konformizmem rozciągają się rozległe obszary kiczu”¹⁶⁷. Opisanie, czym jest kicz, staje się bardzo skomplikowane, gdy uzna się, że jest to nie styl, lecz sposób bycia, stan umysłu objawiający się w konkretnych przedmiotach. W potocznym rozumieniu terminu, aby uznać coś za kicz, należy polegać na intuicji bazującej na nieobiektywnych przesłankach¹⁶⁸.

Zjawisko to było postrzegane negatywnie do czasu pop-artu, kiedy dostrzeżono jego potencjał dawania rozrywki. Był to moment, w którym kicz nabrał wartości w obrębie sztuki¹⁶⁹. Kicz został „stworzony przez i dla człowieka przeciętnego, obywatela ery obfitości (...)”¹⁷⁰. Zjawisko często uznawane za obrazę dla elitarnej sztuki dostarcza odbiorcom przyjemności płynącej z „uczestnictwa w umiarkowanym i uspokajającym” złym guście¹⁷¹.

Słowo „kicz” pojawiło się w latach siedemdziesiątych XIX wieku jako termin określający „przedmiot niewielkiej wartości”. W latach czterdziestych XX wieku mógł on z kolei znaczyć „liche oszustwo”¹⁷². Kicz można określić jako połączenie nadmiaru i niedoboru, zlepek starych i nowych form, pojawiający się na styku rozbitych kultur¹⁷³. Jednocześnie kicz plasuje się ponad stylem, łamie zasady, jest niedopasowany, bujny i przez to niezwykle przyciągający. W dużej mierze to właśnie tej bezkompromisowości zawdzięcza swoją wszechobecność i uwielbienie. Zgodnie z tym, co mówi Abraham Moles – „kicz to sztuka szczęścia” i raj dla niewymagających¹⁷⁴.

Kicz – nieodłączny element reklamy

Analizując mechanizmy reklam, Łukasz A. Plesnar podnosi kwestię nacisku na pozytywne odczucia i skojarzenia. W celu przyciągnięcia uwagi odbiorców, twórcy reklam zwracają się ku pięknu¹⁷⁵ rzeczy. Ponieważ celem reklam telewizyjnych najczęściej jest trafienie w gusta

¹⁶⁶ Zob. A. Moles, *Kicz, czyli sztuka szczęścia. Studium o psychologii kiczu*, przeł. A. Szczepańska, E. Wende, Warszawa 1978, s. 32.

¹⁶⁷ Zob. tamże, s. 14.

¹⁶⁸ Tamże.

¹⁶⁹ Zob. tamże, s. 30.

¹⁷⁰ Tamże.

¹⁷¹ Zob. tamże, s. 31.

¹⁷² Zob. A. Banach, *O kiczu*, Kraków 1968, s. 9-11.

¹⁷³ Zob. A. Osęka, *Słowo wstępne*, w: A. Moles, *Kicz, czyli sztuka szczęścia...*, s. 5-9.

¹⁷⁴ Zob. tamże, s. 9.

¹⁷⁵ „Kryterium piękna, do którego odwołują się twórcy, ma wszakże charakter – by tak rzecz – popularny” – pisze Łukasz A. Plesnar. Ł. A. Plesnar, *Piękne kobiety, pejzaże i zwierzęta – czyli kicz w reklamie telewizyjnej*, w: *Niedyskretny urok kiczu*, red. G. Stachówna, Kraków 1997, s. 187.

jak najszerzej publiczności, eksploatują one kicz – „(...) asymilują go, a następnie wykorzystują dla własnych potrzeb”¹⁷⁶. Ciała aktorów i aktorek pełnią rolę nośników kiczu – dobrane zgodnie z gustem masowego odbiorcy, mają uwieść widza i skłonić do zakupu promowanego produktu.

Badacz wyodrębnia kilka typów kusicieli w reklamach: „Gospodyni domowa-kusicielka” jest uosobieniem wyobrażenia o idealnej opiekunce rodziny; „matka-kusicielka” to zawsze schludnie wyglądająca pani domu; „ojciec-kusiciel” to mężczyzna, któremu dzieci dodają „swoistego powabu i męskiego uroku”¹⁷⁷. Występują również „businesswoman-kusicielka” oraz jej męski odpowiednik, czyli postacie eleganckie, w bezbłędnie skrojonych ubraniach – ludzie interesu. „Gwiazda-kusiciel” i „gwiazda-kusicielka” to najczęściej piosenkarze, piosenkarki, aktorzy, aktorki, modele i modelki, którzy nęcą nie tylko pięknym ciałem, ale również swoim publicznym wizerunkiem i zdobytą wcześniej sympatią fanów¹⁷⁸. Taka sytuacja ma miejsce w reklamie biżuterii z kolekcji „My Soul” marki Messika¹⁷⁹. W krótkim klipie wystąpiła supermodelka Gigi Hadid. Pierwsza część wideo jest inspirowana teledyskiem Madonny *Vogue*. Ustawianie statycznych póz dobrze prezentujących biżuterię połączone jest z dynamicznym montażem, szybkimi cięciami i najazdami. Kolejne fragmenty zawierają kilka mocnych kolorów. Są to intensywne żółcie i złoto, a następnie ogniste czerwienie. Modelka patrzy w obiektyw, jest pewna siebie i uwodzicielska, dotyka swoich ust, szyi, zaciska pas trenczy, prezentując wąską talię.

Kolejną „gwiazdą-kusicielką” jest inna topowa modelka, Cara Delevingne w reklamie butów marki Jimmy Choo – *Shimmer in the Dark* (2018)¹⁸⁰. Kobieta wędruje barwnie mieniącym się chodnikiem niczym po wybiegu w czasie pokazu mody. Jest odziana tylko w kusą czerwoną sukienkę na ramiączkach i czarne mieniące się kolorową nitką kozaki. Co pewien czas otrzymuje komplementy od mijanych mężczyzn. Nie wykrzykują oni wulgarnych komentarzy na temat jej urody; mówią jedynie, że ma wspaniałe buty. Dziewczyna dociera na miejsce, a kamera ukazuje napis na klubie: „IWANTCHOO”, co brzmi nie tylko jak wyraz pragnienia posiadania butów Choo, ale również jak „I want you”. Pojawia się tu sugestia, że pragnienie kobiety i mężczyzny zostaje spełnione dzięki nabyciu konkretnego produktu Jimmy’ego Choo. Jak stwierdza Plesnar: „W świecie przedstawionym reklam telewizyjnych

¹⁷⁶ Tamże, s. 186-187.

¹⁷⁷ Tamże, s. 188.

¹⁷⁸ Zob. tamże, s. 189-190.

¹⁷⁹ Zob. Messika, 2019, <https://youtu.be/XoNdrJnNKoQ>, dostęp: 02.02.2023.

¹⁸⁰ Zob. Jimmy Choo, 2017, www.youtube.com/watch?v=DPrRRgagQg8, dostęp: 02.02.2023.

obowiązuje wszakże zasada, że każdy może się stać kusicielką/kusicielem. Wystarczy, że podda się działaniu magicznego – tj. obdarzonego specjalną mocą – przedmiotu”¹⁸¹.

Często „gwiazda-kusiciel” ma więcej możliwości gry swoim wizerunkiem niż „kusicielka”. Znany z roli Jamesa Bonda Daniel Craig, występując w reklamie Belvedere Vodka¹⁸², bawi się swoim wizerunkiem „macho”. W pierwszym ujęciu, które jest czarno-białe, aktor został odziany w biały garnitur i stoi zamyślony, wpatrując się w Pont Neuf. W ujęciu tym prezentuje się jako postać podobna do Bonda, kiedy jednak odwraca się z zawadiackim uśmiechem, „staje się sobą”, czyli uwielbianym aktorem. Wsiada do limuzyny, a kiedy z niej wychodzi, świat nabiera kolorów. Wówczas wizerunek mężczyzny diametralnie się zmienia – teraz nosi on skórzaną kurtkę i srebrny łańcuch, zabawnym tanecznym krokiem, jednak z poważnym wyrazem twarzy, zmierza do swojego domu. Aktor dziarsko idzie w kierunku upragnionego trunku; zmieniają się tylko jego stylizacje i oświetlenie. Kiedy dociera do barku, wykonuje przed nim jeszcze kilka podrygów, zamasyście odkręca butelkę i pije. Pod koniec reklamy ujawnia się reżyser Taika Waititi, który daje aktorowi wskazówkę – „Bądź sobą!”. Wtedy Craig uśmiecha się, a na jego zębach można dostrzec biżuterię w kształcie liter „DC”. Z początkowych napisów wynika, że Rita Ora (wraz z Giggs) zajęła się oprawą muzyczną tej reklamy. Takie kolaboracje celebrytów zwykle cieszą fanów popkultury, a kiczowatość klipów wydaje się dodawać uroku zarówno samej reklamie, jak i występującym w niej idolom.

Kuszenie w reklamach to jednak nie tylko rozbudzanie skojarzeń związanych z pożądanymi ciałami i szeroko rozumianą erotyką. Okazuje się, że wizerunek idealnej rodziny, grzecznych i miłych dzieci może być równie pociągający, gdyż przywołuje na myśl spokój i bezpieczeństwo¹⁸³. Taka rodzina została przedstawiona w reklamie Sky Cinema (2019)¹⁸⁴. W roli ojca występuje Henry Thomas, aktor grający Elliota w *E.T.* Stevena Spielberga. Reklama przedstawia powrót sympatycznego kosmity, który tym razem zawitał na Ziemi w okresie Bożego Narodzenia. Idealne dzieci uczą przybysza, jak działają najnowsze zdobycze techniki, przebierają go w swoje ubrania, wożą na sankach. Reklama kusi sielskim obrazem rodziny siedzącej razem przed ekranem i oglądającej świąteczne filmy dostępne w Sky Cinema. Klip odwołuje się do nostalgicznych odczuć widzów, prezentując cytaty z filmu Spielberga, m.in. motyw muzyczny Johna Williamsa, uwielbienie dla słodyczy Reeses, lot rowerem na tle pełni

¹⁸¹ Ł. A. Plesnar, *Piękne kobiety...*, s. 191.

¹⁸² Zob. *Belvedere Presents Daniel Craig, 2022*, www.youtube.com/watch?v=qXEIXkQz0fc, dostęp: 02.02.2023.

¹⁸³ Zob. Ł. A. Plesnar, *Piękne kobiety...*, s. 191.

¹⁸⁴ Zob. *E.T., Extended Cut | E.T. Came Home For Christmas, 2019*, www.youtube.com/watch?v=52roM4-5GWs, dostęp: 02.02.2023.

Księżycy; akcentuje także nostalgię doświadczaną przez samego Elliota, którego bardzo cieszy ponowne spotkanie przyjaciela. Sky Cinema kusi możliwością odpowiedzi na tę tęsknotę w postaci bliskości rodzinnej, a także dostępu do cenionej przez widzów formy rozrywki.

Bezwstydne teledyski

Wiele wideoklipów świadomie operuje kiczem. Britney Spears i Iggy Azalea wystąpiły w klipie do piosenki *Pretty Girls* (reż. Azalea i Cameron Duddy, 2015), będącym przykładem tego zjawiska. Film *Ziemskie dziewczyny są łatwe* (1988, J. Temple), do którego nawiązuje ten teledysk, ukazuje życie Kalifornijki o imieniu Valerie. Pewnego dnia do jej przydomowego basenu wpada statek kosmiczny, z którego wyłania się trzech kosmitów. Kobieta pomaga przybyszom zaadaptować się w nowym środowisku i zabiera ich do salonu kosmetyczno-fryzjerskiego, gdzie dzięki stylistkom ich wygląd zmienia się. Aparycją dopasowują się teraz do mieszkańców południowej części Kalifornii.

W teledysku z 2015 roku na Ziemię przybywa kosmitka o wyglądzie kobiety, która uczy się ludzkich zachowań od postaci granej przez Britney Spears, posiadającej specyficzny akcent kojarzony z tzw. Valley Girl. Kiczowa konwencja pozwala na bezpretensjonalne umieszczenie w teledysku kilku lokowań produktu (głośnik, shaker, smartfon). Podobnie jak w oryginale, widz obserwuje wydarzenia mające miejsce w klubie: istoty z kosmosu olśniewają Ziemian urodą i niezwykłymi umiejętnościami. Na zakończenie wideoklipu na ekranie pojawiają się Azalea i Spears siedzące na rakietach kosmicznych, tak jak robiła to Geena Davis w finale filmu. Teledysk jawnie posługuje się kiczem, żeby zaprezentować absurdalne wydarzenia. Również tekst piosenki nie jest szczególnie oryginalny: kobiety śpiewają o swojej urodzie, a utwór, zgodnie z założeniem, miał być wykorzystywany przez grupki koleżanek przygotowujące się do wyjścia na imprezę¹⁸⁵. Równocześnie teledysk bazujący na filmie z lat osiemdziesiątych wyśmiewa klisze w nim prezentowane, które już same w sobie były parodią tego typu motywów.

Moles opisuje „postawę kiczową” rodzącą kicz na potrzeby społeczeństwa konsumpcyjnego, które autor nazywa „cywilizacją neokiczową”¹⁸⁶. Według badacza, kicz co prawda istnieje dla przyjemności, ale jest zarazem obrazem zagubienia człowieka w świecie rozkładu wartości¹⁸⁷. Andrzej Banach z kolei broni kiczu, pisząc, że „jest dziełem

¹⁸⁵ Zob. P. Ryan, *Britney, Iggy team up for 'Pretty' duet*, <https://eu.usatoday.com/story/life/music/2015/04/26/iggy-azalea-britney-spears-pretty-girls-single-video/26246349/>, dostęp: 02.02.2023.

¹⁸⁶ Zob. A. Moles, *Kicz, czyli sztuka szczęścia...*, s. 167-168.

¹⁸⁷ Zob. tamże, s. 211-212.

pragmatycznym, szczyści się skutecznością środków, nie przebiera w sposobach (...) W walce dobrego ze złym opowiada się po szlachetnej stronie. Propaguje moralność i optymizm”¹⁸⁸. Nieudolność kiczu jest obecnie nierzadko pożądanym efektem komicznym, który potrafi rozczulać, zwłaszcza w połączeniu z nostalgiczną nutą. To, co kiedyś było tanim kiczem, dzisiaj staje się utęsknionym dawnym urokiem i sygnałem komizmu dla odbiorcy.

1.3. Doświadczenie kulturowe – nawiedzenia, widma i widzenia

Hantologia

Zgodnie z koncepcją Jacques’a Derridy, teraźniejszość jest nieustannie nawiedzana przez przeszłość¹⁸⁹. Zjawisku temu autor nadał nazwę *hantologie*. Termin ten, tłumaczony jako „hantologia” powstał w wyniku połączenia słowa „hanter” oznaczającego nawiedzać (ang. *haunt*) i określającego sposób istnienia widm¹⁹⁰ oraz „ontologii” podejmującej zagadnienie struktury rzeczywistości. Dosłowne jego tłumaczenie na język polski brzmiałoby „nawiedzeniologia”¹⁹¹. Pojęcie to wskazuje na aspekty niepokojące – zakłócanie, udręczenie i obsesyjne nachodzenie¹⁹². Przekład pojęć stworzonych przez Derridę jest trudnym zadaniem. Zwraca na to uwagę Andrzej Marzec, który przywołuje interesujący pomysł przetłumaczenia neologizmu *hantologie*, celowo zawierającego błąd, na „atologia”. Zachowanie błędu w słowie jest bardzo istotne, ponieważ pełni on strategiczną funkcję w koncepcji Derridy, obrazuje „osłabienie, zniekształcenie i zanieczyszczenie, jakiemu (...) ulega czysta, nieskażona dotąd ontologia”¹⁹³. Jednak najszerzej rozpowszechnionym polskim przekładem terminu jest „widmonlotogia”¹⁹⁴. W nazwie tej „widmo” z powodzeniem zastępuje słowo „hanter”¹⁹⁵ i zawiera w sobie dozę niepokoju.

Julian House wyjaśnia, że w koncepcji Derridy liczy się pamięć widmowa, zmodyfikowana przez wydarzenia i mnogość informacji¹⁹⁶. „Neologizm Derridy odkrywa przestrzeń między Bytem a Nicością”¹⁹⁷, tłumaczy z kolei Mark Fisher. Następnie autor wyraża przekonanie, że

¹⁸⁸ A. Banach, *O kiczu...*, s. 9-11.

¹⁸⁹ Zob. J. Derrida, *Widma Marksa*, przeł. T. Załuski, Warszawa 2016, s. 14-15.

¹⁹⁰ Zob. T. Załuski, *Nota tłumacza*, w: J. Derrida, *Widma Marksa...*, s. 284.

¹⁹¹ Zob. tamże.

¹⁹² Zob. A. Marzec, *Widmontologia. Teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*, Warszawa 2015, s. 126-129.

¹⁹³ Tamże, s. 127.

¹⁹⁴ Posługuję się tym przekładem za Andrzejem Marcem.

¹⁹⁵ Tamże, s. 128-129.

¹⁹⁶ Cyt. za: O. Drenda, *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*, Kraków 2016, s. 8.

¹⁹⁷ M. Fisher, *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Alresford 2014, s. 112.

społeczeństwo nieświadomie „anulowało”¹⁹⁸ przyszłość i od pewnego czasu nie oczekuje, że kultura wytworzy coś nowego i oryginalnego. Badacz przywołuje w tym kontekście przykłady muzyczne – piosenki Amy Winehouse, zauważając, że jej śpiew imituje styl charakterystyczny dla lat sześćdziesiątych XX wieku. Dodaje, że po zobaczeniu klipu zespołu Arctic Monkeys do utworu *I Bet You Look Good on the Dancefloor* był przekonany, że odkrył stary postpunkowy hit¹⁹⁹.

Nękanie i odwiedzanie

Nękanie przez przeszłość wpisuje się w trend retro. Obrazowym przykładem tego zjawiska, gdzie nawiedzenia odbywają się na przynajmniej dwóch poziomach znaczeniowych, jest serial *Koszmar minionego lata* (2021), którego pierwowzorem był film o tym samym tytule w reżyserii Jima Gillespiego z 1997 roku²⁰⁰. Serial śledzi losy dziewczyny, która nieumyślnie powoduje śmierć swojej siostry bliźniaczki. Aby uniknąć kary, bohaterka wraz ze znajomymi tuszuje wypadek i pozbywa się ciała. Rok po incydencie nastolatkomie otrzymują ostrzeżenia od osoby, która była jego świadkiem. W filmie z lat dziewięćdziesiątych grupa przyjaciół, wracając nocą z imprezy, powoduje wypadek, w którym ginie mężczyzna. Nastolatkomie wrzucają jego ciało do oceanu i przysięgają, że nigdy nie wspomną o tragicznym wydarzeniu. Po roku bohaterów zaczyna prześladować morderca, który czyha na każdego zamieszanego w wypadek. W obu wersjach historii nastolatkomie spotykają się z widmem przeszłości w postaci ogromnego poczucia winy i strachu przed karą. Następuje tu nie tylko konfrontacja dosłownego znaczenia nawiedzenia teraźniejszości przez wydarzenia z przeszłości na poziomie fabularnym, lecz także powrót do znanej historii w postaci remiksu pomysłu z powieści oraz pierwszego filmu.

W kategorii gier jako egzemplifikacja nawiedzenia dzisiejszej popkultury przez dawne wizje może posłużyć *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013). Gra jest inspirowana filmami i powieściami science fiction z lat osiemdziesiątych XX wieku; wyróżnia się mocno nasyconą kolorystyką i ścieżką dźwiękową przywołującą muzykę syntezatorową. Gra ukazuje przyszłość w wersji retrofuturystycznej. To wizja mająca w sobie spora dozę humoru, zawierająca wiele cytatów z filmów i żartów w postaci one-linerów. Fabuła przypomina kino akcji – gracz wciela się w postać bohaterskiego komandosa, który musi pokonać pułkownika i jego armię cyber-

¹⁹⁸ Zob. tamże.

¹⁹⁹ Zob. tamże, s. 16-20.

²⁰⁰ Obie realizacje są inspirowane powieścią Lois Duncan *I Know What You Did Last Summer* wydaną w 1973 roku.

żołnierzy²⁰¹. Gra jest interesującym przykładem spotkania idei widmontologii z pogodną i rozrywkową perspektywą.

Duchy i stare pocztówki

Do koncepcji Derridy odwołuje się Olga Drenda, pisząc o duchologii polskiej, którą określa jako „połączenie osobliwości, absurdu, nostalgii i niepokoju”²⁰². Badaczka za duchologiczne uznaje różnego rodzaju artefakty pochodzące z okresów transformacji. Wskazuje na to, że trudno jest określić moment otwierający epokę duchologii, ale jako jej początek wyznacza lata 1986-1987²⁰³. Duchologiczne okazują się ówczesnie zapomniane, pogardzane widoki – odrapanych budynków, rozpadających się chodników, chaotycznych wystaw sklepowych, nieaktualnych kalendarzy, uszkodzonych wideokaset czy też wyblakłych fotografii zrobionych w przypadkowym miejscu. Doceniane dopiero po pewnym czasie, pełne zakłóceń obrazy-wspomnienia nie zachwycają urodą, ale zawierają zapis znaków przeobrażającej się rzeczywistości, czasu rozpadu, ale i powstawania czegoś nowego²⁰⁴.

Duchy przeszłości zawarte w pogardzanych widokach ukazuje gra *HROT* wydana w 2020 roku. Jej akcja toczy się w Czechosłowacji lat osiemdziesiątych. Celem gry jest przeżycie w świecie o postapokaliptycznym wyglądzie, gdzie do obrony graczowi służą sierp i karabin, a punkty życia odbudowuje się, pijąc alkohol. Ponurą i przytłaczającą atmosferę buduje paleta kolorystyczna, w której znajdują się różne odcienie brązu. Wrażenie osaczenia jest potęgowane przez przymus przechodzenia przez liczne tunele, gdzie gracz jest atakowany przez szczury i zamaskowanych przeciwników. Kolejnymi estetycznymi wyznacznikami gry są ciągle zachmurzone niebo, surowy wygląd budynków i zupełny brak zieleni; pojawiająca się gdzieś rośliność okazuje się martwa. Do tego gra pod względem graficznym wygląda jak realizacja wydana w latach osiemdziesiątych lub dziewięćdziesiątych – ruchy nie są płynne, piksele są wyraźnie widoczne, a modele postaci składają się z brył, których brzegi umyślnie nie zostają wygładzone. *HROT* jest inspirowany grą *Quake* z 1996 roku; będąc zarazem żartobliwym wyolbrzymieniem tego, co działo się w Związku Radzieckim.

Duchologiczny obraz marzeń i aspiracji Polaków uwidacznia się w filmie Agnieszki Smoczyńskiej *Córki dancingu*. Historia przedstawiona przez reżyserkę inspirowana jest baśnią

²⁰¹ Zob. G. Bobrek, *Recenzja gry Blood Dragon – samodzielnego DLC do Far Cry 3*, www.gry-online.pl/S020.asp?ID=8946, dostęp: 23.05.2023.

²⁰² O. Drenda, *Duchologia polska...*, s. 9.

²⁰³ Zob. tamże, s. 13-14.

²⁰⁴ Zob. tamże, s. 7-10.

o *Małej Syrence* Hansa Christiana Andersena. Akcja toczy się w latach osiemdziesiątych, głównie w nocnym klubie, gdzie występy daje zespół Figi i Daktylę, do którego dołączają dwie tajemnicze syreny przedstawiające się jako Złota i Srebrna. Od czasu ich przybycia występy cieszą się większym entuzjazmem widzów. Film ukazuje usilne dążenie do dogonienia idealizowanego Zachodu poprzez nadanie ponurej peerelowskiej codzienności atmosfery radości i zabawy. Występy artystyczne są oświetlane ciepłymi światłami i wieloma drobnymi lampkami, a ciemność przerywana zostaje rozbłyskami laserów.

Uporczywe nawiedzenia przeszłością współtworzą silny dziś trend, który – idąc tropem „nadnaturalnego” nazewnictwa – można nazwać „opętaniem retromanią”. Negatywne konotacje słów „nawiedzać” i „widmo” mogą sugerować, że wiele widmontologicznych dzieł będzie posiadać ponury wydźwięk. Okazuje się jednak, że widmontologia w retromańskich praktykach działa na innym poziomie. Fisher doszukuje się w słowie „haunt” kolejnych znaczeń, tym razem pochodzących z języka niemieckiego, i zauważa, że oznacza ono zarówno „domowy”, jak i to, co może scenę domową atakować lub naruszać miejsce zamieszkania²⁰⁵. Nawiązywanie do przeszłości w najnowszych dziełach to słodko-gorzki powrót do czegoś, co jest nieuchwytnie, ale ciągle widmowo widoczne.

Postmodernistyczna niemoc stworzenia zupełnie oryginalnego dzieła prowokuje do użycia pastiszu i układania czegoś z puzzli tego, co było. Mark Fisher diagnozuje to zjawisko jako stopniowe anulowanie przyszłości, gdyż odbiorcy już jej nie oczekują²⁰⁶. Końcówka XX wieku przyniosła przełomowe technologie, które dają możliwość utrwalania i odtwarzania przeszłości – pojawiają się i są ogólnodostępne coraz lepsze aparaty fotograficzne, kamery i kasety wideo oraz magnetofonowe. W trendzie retro uwidacznia się fascynacja tymi nośnikami, które mimo tego, że z powodzeniem przechowują dane, to nie są niezawodne, a zapisane na nich wspomnienia całkowicie bezpieczne. Okazuje się, że groźba ulotności może być zarazem fascynująca i przerażająca, a w konsekwencji skłaniać do nadawania nowemu obrazowi specyficznego wyglądu kojarzącego się z błędami, takimi jak ziarnistość czy skoki obrazu. Nostalgia wraz z postmodernistycznym wyczerpaniem form skłaniają twórców do powrotów do okresu dzieciństwa. Artyści zainspirowani znanymi realizacjami filmowymi i serialowymi, a także nieidealnymi widokami znanymi ze śnieżącego telewizora kineskopowego, co rusz podejmują próby ukazania lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

²⁰⁵ Zob. M. Fisher, *Ghosts of My Life...*, s. 116.

²⁰⁶ Zob. tamże, s. 18.

Ciągłe powielanie i reorganizacja, tego co znane, są środkami do realizacji zamiaru zachowania przeszłości w żywej pamięci i przyczyniają się do schizofrenicznego odczuwania czasu. Okazuje się, że retroaktywne decydowanie, jak kiedyś wyglądał świat pozwala na swobodne korzystanie z kiczu, który kiedyś nie lubiany, dzisiaj przyciąga spragnionych retromanii odbiorców swoim urokiem.

Rozdział II. Transformacje obrazu

Ogromną rolę w kształtowaniu współczesnej kultury audiowizualnej odgrywa ironia. Ironiczna postawa jest bardzo często widoczna w mediach społecznościowych. Młodzi ludzie sygnalizują zachowanie dystansu wobec treści, co do których nie są pewni pozytywnego odbioru. Jednocześnie lubują się w estetycznej stronie *glitchu* i skupiają się na wykorzystaniu planowanych i pozorowanych usterek.

2.1. Inspiracja i zysk

Za jedną z cech nowożytności uważa się to, że świat „staje się” obrazem²⁰⁷. Wszechobecna estetyzacja służy celom ekonomicznym, napędza i ułatwia sprzedaż. „Mody estetyczne mają bowiem szczególnie krótki żywot, stąd zapotrzebowanie na nowy produkt, który ma zastąpić stary”²⁰⁸ – wspomina Welsch. Za najnowszy przykład potwierdzający trafność tej tezy mogą posłużyć trendy bardzo popularne w mediach społecznościowych. Odwiedzając Pinterest, stronę z inspiracjami, można natknąć się na wiele podpowiedzi dotyczących aranżacji wnętrz oraz indywidualnych stylizacji odwołujących się do nostalgicznych uczuć. Na tej i podobnych stronach najczęściej widnieje hasło *clean girl aesthetic*²⁰⁹, które ma skłaniać użytkowniczki do wydobycia ich „naturalnego piękna”²¹⁰. Kobiety podążające za tym estetycznym wzorcem starają się prezentować lśniąca skórę bez skaz, delikatny makijaż, a włosy spinają w ciasny kok²¹¹. Są to zwykle stylizacje zespolone z tęsknotą za latami dziewięćdziesiątymi wyrażaną za pośrednictwem elementów ubioru, takich jak krótkie dopasowane bluzki z licznymi paseczkami i szerokie spodnie z dużymi kieszeniami. Chociaż trend promuje rezygnację z użycia rzucających się w oczy kolorowych kosmetyków, to nie jest minimalistyczny, ponieważ dla uzyskania opisanego efektu nadal potrzeba wielu akcesoriów, konkretnych kosmetyków i rozbudowanej pielęgnacji skóry²¹².

²⁰⁷ Zob. M. Heidegger, *Czas światobrazu*, w: tegoż, *Drogi lasu*, przeł. K. Wolicki, Warszawa 1997, s. 78.

²⁰⁸ W. Welsch, *Estetyka poza estetyką...*, s. 34.

²⁰⁹ Zob. S. Olson, *Here's a Rundown on the Clean Girl Aesthetic That's Dominating TikTok RN*, https://aesthetics.fandom.com/wiki/Clean_Girl, dostęp: 05.01.24.

²¹⁰ Zob. A. Gaylor, *'Clean girl' and 'old money' aesthetics on TikTok*, www.latrobe.edu.au/news/articles/2023/opinion/clean-girl-and-old-money-aesthetics-on-tiktok, dostęp: 05.01.2024.

²¹¹ Zob. R. McAuliffe, *The clean girl aesthetic: where it's from, what it is and how to get it*, <https://nypost.com/2022/07/27/what-is-the-clean-girl-aesthetic-how-to-achieve-the-look/>, dostęp: 05.01.2024.

²¹² Zob. D. Goguen, *What Is The "Clean Girl Aesthetic" Trend?*, www.fleetstreetmag.com/beauty/what-is-the-clean-girl-aesthetic/, dostęp: 05.01.2024.

Stylem promującym założenia przeciwstawne do idei *clean girl* jest odrodzony za sprawą sukcesu filmu *Barbie* (2023, G. Gerwig) trend nazwany *barbiecore*²¹³, hołdujący sztucznościom, kochający przepych, róż i plastik²¹⁴. Dobór akcesoriów przywodzi na myśl teledysk do piosenki *Barbie Girl* zespołu Aqua. Kolejnym charakterystycznym stylem ubioru silnie widocznym w sieci jest *dark academia*²¹⁵. Charakteryzuje się on chęcią przywrócenia mody XX wieku (głównie z lat trzydziestych i czterdziestych), a dominującymi kolorami są beże i szarości. Często jest on inspirowany ubiorem książkowych i filmowych bohaterów²¹⁶, a także wyobrażeniem o mieszkaniu w starej szkole z internatem wybudowanej w gotyckim stylu lub marzeniem o studiach na renomowanej uczelni²¹⁷. W tym przypadku wachlarz inspiracji można zespolić z filmami takimi jak *Maurycy* (1987, J. Ivory), *Stowarzyszenie Umarłych Poetów* (P. Weir, 1990), *Uśmiech Mona Lisy* (2003, M. Newell), *Szkoła uwodzenia* (1999, R. Kumble), a także z serią o Harrym Potterze (2001 – 2011).

Inny równie modny kierunek, *old money*²¹⁸, wypatruje pomysłów na stylizacje w filmach i serialach takich jak *Amerykański żigolak* (1980, P. Schrader), *Człowiek z blizną* (1983, Brian De Palma), *Kasyno* (1995, M. Scorsese), *Utalentowany pan Ripley* (1999, A. Minghella), *Mad Men* (2007-2015) czy *Plotkara* (2007-2012). Osoby decydujące się na podążanie za tym trendem „naśladują styl życia swoich bogatych rodziców”²¹⁹ – wybierają drogie garnitury, perfekcyjnie skrojone marynarki, zegarki na bransolecie i ograniczoną paletę barw.

²¹³ Zob. A. Cary, *Barbiecore: How to wear the 100% pink trend*, www.vogue.fr/fashion/article/barbiecore-pink-trend-megan-fox-mgk-kim-kardashian-margot-robbie, dostęp: 09.01.2024.

²¹⁴ Zob. T. Gaskins, *THE 'BARBIECORE' AESTHETIC IS HERE TO STAY FOR A WHILE. We're all just Barbiecore girls, in a Barbiecore world*, <https://graziamagazine.com/us/articles/barbiecore-fashion-trend/>, dostęp: 05.01.2024.

²¹⁵ Zob. R. Sowiński, *Snobbery, longing and gothic edifices – the aesthetic of dark academia*, <https://admindagency.com/blog/dark-academia-aesthetic/>, dostęp: 05.01.2024.

²¹⁶ Zob. C. Edwards, *Dark Academia is the witchy literary aesthetic sweeping TikTok Reading 18th century French literature, practicing script, oil painting... the latest internet trend is the perfect cozy quarantine mood*, <https://i-d.vice.com/en/article/xgqn5d/dark-academia-is-the-latest-teen-internet-trend>, dostęp: 05.01.2024.

²¹⁷ Zob. R. Sowiński, *Snobbery, longing and gothic edifices...*

²¹⁸ Zob. *Styl old money – inspiruj się znanymi serialami i pokochaj klasykę w najlepszym wydaniu*, Stylista Lancerto, <https://www.lancerto.com/pl/blog/old-money>, dostęp: 05.01.2024.

²¹⁹ Tamże.

Kolejnym trendem jest eklektyczny styl nazwany *cottagecore*²²⁰ romantyzujący życie na wiejskim odludziu, czerpiący z tajemniczego klimatu lasów oraz baśni. Przykładem wykorzystania sielskiego wizerunku jest teledysk do utworu *Chance* Hayley Kiyoko. Ma on odzwierciedlać uwielbienie dla prostego życia poza miastem, blisko przyrody. W 2020 roku Taylor Swift wydała album zatytułowany *Folklore*, którego promocja również opierała się na estetyce *cottagecore*. Styl ten widać szczególnie w filmie *Folklore: The Long Pond Studio Sessions* (2020, T. Swift), ukazującym proces twórczy, który miał miejsce w rustykalnym domku artystki poza miastem, blisko stawu i lasu. Klimat *cottagecore* jest fundamentem wideoklipów do utworów *cardigan* oraz *willow*, których akcja toczy się w magicznym lesie i drewnianej chacie. *Cottagecore* nierzadko łączy się tematami magicznymi i estetyką *witchcore*, charakteryzująca się ikonografią pozostającą w ścisłej asocjacji z czarownicami, wiedźmami, naturą i ziołarstwem. Za audiowizualny łącznik między tymi pokrewnymi stylami można uznać teledyski do piosenek takich jak *W.I.T.C.H.* (2022) Devon Cole albo *Same Old Energy* (2022) i *Burn Your Village* (2023) Kiki Rockwell. W każdym z tych wideoklipów ukazane zostają grupy kobiet, które odprawiają magiczne rytuały na tle wiejskich scenerii.



Ilustracja 2. Ujęcia z teledysku *willow* (2020) (góra) oraz *cardigan* (2020) (dół) wyreżyserowanych przez Taylor Swift. Wideoklipy wpasowują się w styl *cottagecore*.

²²⁰ Zob. I. Slone, *Escape Into Cottagecore, Calming Ethos for Our Febrile Moment*, www.nytimes.com/2020/03/10/style/cottagecore.html, dostęp: 05.01.2024.



Ilustracja 1. Pierwszy rząd przedstawia *clean girl aesthetic* i pochodzi z instagramowego profilu *vogueua_beauty*. Drugi rząd prezentuje przykłady stylu *barbiecore*. Zdjęcia pochodzą z instagramowych profili Kim Kardashian, Hailey Bieber i DalsonKays. Rząd niżej znajdują się przykłady *dark academia*. Pierwsza fotografia pochodzi z instagramowego profilu *ai_tiffany* a kolejne z konta tumblr *darkclassicwithin*. Styl *old money* zaprezentowany został w ostatnim rzędzie. Pierwsze zdjęcie jest autorstwa Edwarda Berthelota, środkowe pochodzi z instagramowego profilu *the.bestperiod*, a ostatnie z profilu *nika_mariana*



Ilustracja 3. *Same Old Energy* (2022) i *Burn Your Village* (2023) Kiki Rockwell (górny rząd) oraz *W.I.T.C.H.* (2022) Devon Cole (dolny rząd). Teledyski bazują na ikonografii łączącej z czarami.

Wykorzystanie tak charakterystycznych stylów estetycznych przyczynia się do budzenia w odbiorcach pozytywnych skojarzeń z naturą, przepychem czy bogactwem. Taka strategia skłania do konsumowania i wytwarza zapotrzebowania na ponownie modne produkty. Może wydawać się, że wymienione stylizacje należą jedynie do powierzchownej estetyzacji, jednak nie zawsze tak się dzieje. Czasem z pozoru płytka estetyzacja niesie komentarz, a komercyjnie wykreowane trendy przyczyniają się do głębszych rozważań.

Zrób to dla fabuły, jesteś głównym bohaterem

W debacie publicznej dominację obrazów przyjmuje się za oczywisty wynik władzy mediów masowych. Obrazy są wszechpotężnymi siłami, które należy winić za wszystko – od przemocy, po zgniliznę moralną – lub też potępiać jako zwykłe „nic”, bezwartościowe, puste, próżne²²¹.

W cytowanej książce William John Thomas Mitchell pyta o to, czego obrazy żądają od odbiorców, a także czego odbiorcy chcą od obrazów²²². Poszukując odpowiedzi na te zagadnienia, autor powołuje się na przykład z filmu *Wideodrom* (D. Cronenberg, 1983), który jego zdaniem obrazuje relację „przedstawienie – widz jako obszar obustronnego pożądania”²²³.

²²¹ W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2013, s. 123.

²²² Zob. tamże, s. 41.

²²³ Tamże, s. 42.

Bohater doznaje halucynacji i widzi, jak telewizor budzi się do życia, zaczyna oddychać, a na obudowie pojawiają się żyły – kineskop „drży z pożądania”²²⁴. Na ekranie widać kobiece usta, a Max czuje nieodpartą chęć scalenia się z obrazem, ponieważ „przedstawienia wizualne chcą być całowane (...), my również chcemy je całować”²²⁵.

Owa chęć skutkuje dziś życiem w świecie opartym na doznaniach zaczerpniętych z telewizji. Opisywane przez Mitchella pochłonięcie przez obrazy można połączyć z powstaniem pragnienia nazywania siebie „głównym bohaterem” (*main character*)²²⁶. *Main character syndrome* nie jest sklasyfikowaną dysfunkcją²²⁷, lecz audiowizualnym memem o ciekawie brzmiącej nazwie. Syndrom ten polega na przekonaniu, że życie jest jak film, w którym jest się protagonistą. Osoby postrzegające życiowe wzloty i upadki jako elementy fabuły niezbędne dla rozwoju akcji uznają przy tym swoje zachowanie za kluczowe dla własnej heroicznej podróży²²⁸. Nierzadko wiąże się to z podejmowaniem ryzykownych decyzji po to, aby dodać swojemu życiu dramatyzmu, niezależnie od tego, jakie konsekwencje ostatecznie przynoszą te zachowania²²⁹. Aby stać się protagonistą historii, warto mieć w posiadaniu przedmioty pasujące do stylu opowieści. Tutaj ponownie pojawiają się modne style.

Main character syndrome, choć zwykle postrzegany jest jako skutek konsumpcjonizmu i przejaw skrajnego narcyzmu, może być korzystnym mechanizmem radzenia sobie z niepowodzeniami i traktowaniem ich niczym wyzwiań stawianych w scenariuszu przed bohaterem. Dzięki przyjęciu takiej postawy łatwiej jest pogodzić się z porażkami, wciąż mając przed sobą wizję *happy endu*²³⁰. Rozrywka okazuje się ideą przewodnią kultury²³¹, a tak dosłowne łączenie realności z obrazami znanymi z popkultury okazuje się podobne do halucynacji Maxa z filmu *Wideodrom*.

Powtarzalność i znikanie

Rozwój technologii masowej komunikacji zapoczątkował nowy rozdział w dziedzinie sztuki masowej²³², w czego efekcie pojawiły się dzieła „mające wiele egzemplarzy i z łatwością

²²⁴ Tamże.

²²⁵ Tamże.

²²⁶ Zob. M. S. Cortés, *Why Everyone You Know Suddenly Has Main Character Syndrome*, www.refinery29.com/en-us/2021/06/10458682/main-character-tiktok-meme, dostęp: 05.01.2024.

²²⁷ Zob. tamże.

²²⁸ Zob. tamże.

²²⁹ Zob. K. Abed, *What does 'do it for the plot' mean on TikTok?*, <https://www.dexerto.com/entertainment/what-does-do-it-for-the-plot-mean-on-tiktok-2451346/>, dostęp: 05.01.2024.

²³⁰ Zob. M. S. Cortés, *Why Everyone...*

²³¹ Zob. W. Welsch, *Estetyka poza estetyką...*, s. 34.

²³² Zob. N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011, s. 13.

pokonujące granice czasu i przestrzeni”²³³. Dla Waltera Benjamina „tu i teraz”²³⁴ oryginalnego wytworu stanowi o jego autentyczności. Powołując się na przykład fotografii, badacz stwierdza, że reprodukcja techniczna pozwala unaocznic wcześniej niedostrzegalne elementy pierwowzoru poprzez powiększenie czy zmianę perspektywy. Umożliwia ona również umieszczanie kopii w miejscach wcześniej niedostępnych, co skutkuje sposobnością poszerzenia kontaktu z dziełem. Benjamin zwraca jednocześnie uwagę, że reprodukcja techniczna staje się odpowiedzialna za dewaloryzację „tu i teraz” dzieła, ponieważ wyrывa je z ram tradycji²³⁵. Z tego powodu „tym, co w epoce technicznej reprodukowalności dzieła kurczy się, jest jego aura”²³⁶. Wydaje się, że to między innymi z tych powodów współcześnie pojawia się coraz więcej interaktywnych wystaw, które pozwalają na uchwycenie choć namiastki auratyczności wytworów sztuki.

Rozwój technologii kopiowania dzieł skutkuje również opisanym przez Jeana Baudrillarda stopniowym zanikiem obrazu²³⁷. Ponownie jednym z dobitniejszych przykładów tego procesu jest fotografia, w której wprowadzenie cyfrowości oznacza koniec fizycznego przedmiotu, światłoczułych błon i negatywów. Jest to ostateczne „uwolnienie od rzeczywistego świata”²³⁸. Wcześniejszą egemplifikacją zmian w obszarze sztuki są prace Andy’ego Warhola. Artysta wyznał, że chciałby być i produkować jak maszyna²³⁹. Tworzenie *Dyptyku Marilyn* zaczął od skopiowania fotografii aktorki, a następnie wielokrotnie powielał zdjęcie na kolorowych płótnach przy użyciu techniki sitodruku²⁴⁰. Zastępując stwarzanie oryginału mechaniczną reprodukcją²⁴¹, Warhol „wprowadza nas w obręb fetyszyzmu”²⁴². W ten sposób, zdaniem Baudrillarda, sztuka stała się obrazoburczą i obecnie polega na „fabrykowaniu, mnożeniu obrazów, w których nie ma nic do zobaczenia”²⁴³. Autor nazywa dzieła Warhola banalnymi, bo są „czystym produktem wizualnym”²⁴⁴, wycutym z transcendencji

²³³ Tamże.

²³⁴ Zob. W. Benjamin, *Twórca jako wytwórca*, przeł. R. Reszke, Warszawa 2011, s. 27.

²³⁵ Zob. tamże, s. 27-28.

²³⁶ Tamże.

²³⁷ Zob. J. Baudrillard, *Dlaczego wszystko jeszcze nie zniknęło? Esej ostatni*, przeł. S. Królak, Warszawa 2009, s. 36.

²³⁸ Tamże, s. 33-35.

²³⁹ Zob. P. Bergin, *Andy Warhol: The Artist as Machine*, kirkbrideplan.files.wordpress.com/2012/05/warhol-the-artist-as-machine.pdf, s. 359-362, dostęp: 22.02.2024.

²⁴⁰ Zob. A. Piechucka, *Fifteen Minutes of Fame, Fame in Fifteen Minutes: Andy Warhol and the Dawn of Modern-Day Celebrity Culture*, <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2022/07/09-pjas08-piechucka.pdf>, s. 126-128, dostęp: 02.02.2024.

²⁴¹ Zob. S. Lotringer, *Przedmowa*, w: J. Baudrillard, *Spisek sztuki*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 34.

²⁴² J. Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 65.

²⁴³ Tamże, s. 51.

²⁴⁴ Tamże, s. 63.

spotęgowaniem samego znaku, przez co tracą wszelkie znaczenia i lśnią jedynie „sztucznym blaskiem”²⁴⁵, ponieważ „nie istnieje żaden oryginał, a jedynie kolejne kopie kopii”²⁴⁶. Baudrillard dodaje, że Warhol wyswobodził świat od estetyki i sztuki²⁴⁷. Jak podsumowuje Sylvère Lotringer w przedmowie do *Spisku sztuki*:

Wszystkiemu, co nadeszło później, nie pozostało nic innego prócz ponownej banalizacji banalności, rozpaczliwego przypisywania celności celowi, który zniknął nam już z oczu. Pozostając w miejscu, sztuka osiągnęła już nic i wszystko zarazem²⁴⁸.

W świecie, którym rządzi symulacja, głównym celem znaku okazuje się anihilacja realności przy jednoczesnej próbie zatajenia tego faktu²⁴⁹. Jest to zarazem powód, dla którego nieuchronne znikanie cieszy się o wiele większym zainteresowaniem niż sama rzeczywistość²⁵⁰. Wynikiem tej fascynacji jest z kolei nostalgiczny powrót do „własnej historii i własnych resztek”²⁵¹. Codziennosc przywłaszcza sobie wytwory świata artystycznego, co przejawia się w ironii żalu, podszytej rozczarowaniem nowymi wytworami kultury²⁵².

2.2. Ironia i wyczerpanie

Stopniowe uświadamianie sobie banalności sztuki objawia się w postawie ironicznej. Jest ona strategią „dystansu wobec rzeczywistości, polegającą na wytwarzaniu napięcia pomiędzy tym, co się mówi, a rzeczywistością”²⁵³. Søren Kierkegaard uważał, że pojęcie ironii pojawiło się dzięki Sokratesowi²⁵⁴, który zadawał pytanie nie w celu uzyskania odpowiedzi, ale po to, aby „wyssać z odpowiedzi pozorną treść i pozostawić za sobą pustkę”²⁵⁵. Wayne C. Booth wspomina o trudnościach w rozszyfrowaniu ironiczności przekazu, zaznaczając, że należy obserwować samą treść i nie zakładać, jaka intencja się za nią kryje tylko w oparciu o wiedzę o twórcy dzieła²⁵⁶. Sissi Roselli nazywa ironię „drugą twarzą trudności”²⁵⁷, uznając

²⁴⁵ Tamże.

²⁴⁶ S. Lotringer, *Przedmowa...*, s. 17.

²⁴⁷ Zob. J. Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 88.

²⁴⁸ S. Lotringer, *Przedmowa...* s. 34.

²⁴⁹ Zob. J. Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 53.

²⁵⁰ Zob. J. Baudrillard, *Dlaczego wszystko...*, s. 53.

²⁵¹ J. Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 35.

²⁵² Zob. tamże, s. 35-36.

²⁵³ M. Markiewicz, *W szponach postironii albo kilka słów o powrocie emocji*, <https://fragile.net.pl/w-szponach-postironii-albo-kilka-slow-o-powrocie-emocji/>, dostęp: 30.01.2024.

²⁵⁴ Zob. S. Kierkegaard, *O pojęciu ironii z nieustającym odniesieniem do Sokratesa*, przeł. A. Djakowska, Warszawa 1999, s. 13.

²⁵⁵ Tamże, s. 40.

²⁵⁶ Zob. W. C. Booth, *A Rhetoric of Irony*, Chicago 1975, s. 53-56.

²⁵⁷ S. Roselli, *Cedric Price a projekt dystansu*, www.autoportret.pl/artykuly/cedric-price-a-projekt-dystansu/, dostęp: 17.02.2024.

jednak, że ta komplikacja jest pożyteczna, bo podkreśla potencjał tego zabiegu retorycznego w zakresie ukazywania nowych znaczeń dzieła. Ironiczne zdystansowanie umożliwia otwarcie „całej gamy możliwych rozwiązań”²⁵⁸.

Miłosz Markiewicz tłumaczy, że ironia jest gestem, który służy nie nadawcy, lecz tym, „którzy stają się odbiorcami ironicznego przekazu”²⁵⁹. Z kolei Barbara Szczekała określa ironię mianem „strategii komunikacji” i „stylu życia”²⁶⁰, który ma być tarczą chroniącą twórcę przed zarzutami naiwności i kiczowatości dzieła²⁶¹. Współcześnie ironia jako narzędzie retoryczne służące niemal wyłącznie funkcji negatywnej nie sprawdza się, gdy jest zbyt długo stosowana. David Foster Wallace wyjaśnia za Lewisem Hyde’em, że „ironia ma zastosowanie tylko w nagłych wypadkach. Jeżeli trwa za długo, staje się głosem uwięzionych, którym zaczęło się podobać w klatce”²⁶². Wallace stwierdza ponadto, że ironia „jest odwiecznym narzędziem, za pomocą którego artyści tropią, obnażają i detonują hipokryzję”²⁶³.

Zdaniem Umberto Eco, ironia jest sposobem radzenia sobie ze świadomością własnej śmiertelności²⁶⁴. Ironię rozpoznaje się, kiedy jej znaki można odnieść do zasad określonych w jakimś systemie, dlatego Emmanuel Petit łączy ją z architekturą – dziedziną, w której obowiązują ściśle wytyczone reguły²⁶⁵. Postmodernizm i ironia to jego zdaniem postawy ściśle powiązane – architektura łączy się z nimi nie tylko jako sztuka stwarzania, ale także jako sposób myślenia²⁶⁶. Użycie ironii unaocznia istnienie w obrębie danego kręgu kulturowego czegoś na kształt „wiedzy wstępnej”²⁶⁷ – wspólnego zakresu podstawowych informacji²⁶⁸, co „stanowi jeden z najbardziej wyeksploatowanych aspektów postmodernizmu”²⁶⁹.

Richard Rorty zaznacza, że kultura staje się coraz bardziej ironiczna²⁷⁰, a każdy człowiek, operując indywidualną kolekcją słów, za których pomocą opisuje świat, stwarza swój

²⁵⁸ Tamże.

²⁵⁹ M. Markiewicz, *W szponach postironii...*

²⁶⁰ B. Szczekała, *Podreperować świat...*

²⁶¹ Zob. tamże.

²⁶² L. Hyde, *Alcohol and Poetry: John Berryman and the Booze Talking*, „*American Poetry Review*”, Philadelphia 1987, s. 16.

²⁶³ D. F. Wallace, *Rzekomo fajna rzecz, której nigdy więcej nie zrobię*, przeł. J. Kozak, Warszawa 2016, s. 79.

²⁶⁴ Zob. U. Eco, *Między kłamstwem a ironią*, przeł. M. Woźniak, Kraków 2008, s. 106.

²⁶⁵ Zob. E. Petit, *Irony. Or the Self-Critical Opacity of Postmodern Architecture*, „*The Journal of Architecture*” 2014, vol. 19, nr 3, s. 457-464.

²⁶⁶ Zob. tamże, s. 458.

²⁶⁷ S. Roselli, *Cedric Price a projekt...*

²⁶⁸ U. Eco, *Między kłamstwem a ironią*, s. 61-114, cyt. za: S. Roselli, *Cedric Price...*

²⁶⁹ S. Roselli, *Cedric Price a projekt...*

²⁷⁰ Zob. R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W. J. Popowski, Warszawa 2009, s. 153.

„słownik finalny”²⁷¹. Po zaprogramowaniu świata przez język społeczeństwo ma określone wymagania wobec realności. Kreacyjna rola języka jest kluczowa dla ironistki, czyli osoby odczuwającej silne i nieustanne wątpliwości co do słownika finalnego. Choć w świetle ustaleń Rorty’ego okazuje się, że jej słownik jest bliższy rzeczywistości niż pozostałe słowniki, to nigdy nie pojawią się w nim jakiegokolwiek ostateczności ani też poczucie poznawczego bezpieczeństwa. Ironistka pozostaje nieufna wobec słownika innych ludzi, ale również wobec własnego²⁷². Ironiści wyznają bowiem pogląd, że nic nie posiada swojej „rzeczywistej istoty”²⁷³, dlatego nie uznają z góry wyższości jednego słownika ponad innymi, mając na uwadze fakt, że ponownym opisem można dowolny temat ukazać w zupełnie innym świetle. Świadomość ta sprawia, że ironiści nie traktują siebie poważnie²⁷⁴.

W przesyconej ironią kulturze szczere wzruszenie okazuje się wstydliwą reakcją na dzieło²⁷⁵. Jeśli jakiś film nie zdystansuje się względem siebie i nie zdemaskuje żartobliwie swoich ukrytych sensów, zostanie wyśmiany jako twór przepełniony patosem. Może się wydawać, że nie ma ucieczki od tej dystansującej strategii. Szczekała przypomina jednak, że po postmodernistycznej „kulturze wyczerpania” nadchodzi „kultura zmęczenia”²⁷⁶, której przejawem jest postironia. Jest to nowy sposób uczestnictwa w kulturze, który okazuje się „kuracją rewitalizującą po odrętwieniu spowodowanym powtarzalnością i przewidywalnością wszelakich gier (...) oraz strategii dystansujących”²⁷⁷. Postironia oznacza w tym kontekście zbliżenie się do dzieła, szczere skrócenie dystansu między nadawcą a odbiorcą²⁷⁸.

Świat jako zjawisko

Kamp „jest kłamstwem, które mówi prawdę”²⁷⁹. Pojawia się, kiedy szczerłość nie wystarcza²⁸⁰, a ironia staje się wyrazem uznania dla ekstrawagancji formy²⁸¹. Moe Meyer doszukał się terminu *camp* w słowniku wiktoriańskiego slangu *Passing English of The*

²⁷¹ Tamże, s. 121.

²⁷² Zob. tamże, s. 121-128.

²⁷³ Tamże, s. 124.

²⁷⁴ Zob. tamże, s. 121-123.

²⁷⁵ Zob. Z. Król, *Alergia na patos. Rozmowa z Agatą Bielicką-Robson i Rafałem Księżykiem*, www.dwutygodnik.com/artukul/5617-powaga-alergia-na-patos.html, dostęp: 30.01.24.

²⁷⁶ B. Szczekała, *Podreperować świat...*

²⁷⁷ Tamże.

²⁷⁸ Zob. tamże.

²⁷⁹ P. Core, *Kampowe reguły*, przeł. K. Hoffmann, Kraków 2012, s. 393.

²⁸⁰ Zob. S. Sontag, *Notatki o kampie*, przeł. W. Wartenstein, w: „Literatura na świecie” 1979, nr 9, s. 320.

²⁸¹ Zob. C. Kleinhans, *Wyjmowanie z kosza. Kamp i polityka parodii*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012, s. 415.

*Victorian Era*²⁸² wydany w 1909 roku. *Camp* został tam opisany jako „czyny i gesty przesadnie akcentowane”²⁸³. Z kolei David Bergman, powołując się na opis z książki Bruce’a Rogersa *Gay Talk*, wspomina, że leksem *camp* oznaczał niegdyś aktora przybierającego kobiecy strój, a słowo wywodziło się od francuskiego *campagne* oznaczającego wieś lub od słowa *camper* – udawać²⁸⁴. Mark Booth określa niektóre próby analizy genezy i etymologii kampu niedorzecznymi²⁸⁵, a jako przykład podaje akronim „KAMP” mający mieć rozwinięcie w wyrażeniu *Known As Male Prostitute*²⁸⁶. Wyraz „kamp” oznacza „uwodzić kogoś, stosując przejawy manieryzmy, które dają się interpretować dwojako”²⁸⁷. Christopher Isherwood w książce z 1954 roku o kształtowaniu się tożsamości seksualnej bohatera²⁸⁸ pt. *The World in the Evening* opisał kamp jako sposób wyrażania tego, co poważne, w zabawnej formie²⁸⁹.

Kamp i kicz bywają mylone, ale pierwsze z tych zjawisk zakłada samoświadomość, za to kicz jest bezwiedny w swojej istocie²⁹⁰. Stefan Ingvarsson stawia tezę, że kampowość danego dzieła nigdy nie będzie mogła być definitywnie stwierdzona²⁹¹. Z taką tezą nie zgadza się Susan Sontag, która uważa, że kampowość nie tkwi „w oku oglądającego”²⁹². Badaczka wyróżniła kilka cech kampu, pisząc, że jest to wrażliwość odpolityczniona, „rodzaj estetyzmu”²⁹³, jawiący się jako sztuczny, przerysowany, niemodny, ceniący styl raczej niż znaczenie²⁹⁴. Andrzej Serafin za sedno kampowości uznaje ironię oraz dwuznaczność²⁹⁵. Ironia wymierzona w „kulturę heteroseksualną (...) i subkulturę homoseksualną”²⁹⁶ łączy sprzeczne poziomy komunikacji²⁹⁷ i staje się „pastiszem normatywności”²⁹⁸. Richard Dyer stoi z kolei na stanowisku, że kampowa wrażliwość jest wynikiem ucisku, jakiemu podlegają homoseksualiści, ponieważ opresja wywołuje reakcję obronną w postaci autoironii²⁹⁹. Gdy

²⁸² Zob. J. R. Ware, *Passing English of The Victorian Era*, New York 1909.

²⁸³ Tamże, s. 61.

²⁸⁴ Zob. D. Bargman, *Kamp*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, red. P. Czapliński, A. Mizerka, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012, s. 179.

²⁸⁵ Zob. M. Booth, *Campe-toi! O genezie i definicjach kampu*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 205.

²⁸⁶ Zob. tamże.

²⁸⁷ S. Sontag, *Notatki o kampie...*, s. 308.

²⁸⁸ Zob. M. Booth, *Campe-toi! O genezie...*, s. 193.

²⁸⁹ Zob. T. Castañeda, *Christopher Isherwood's camp*, „Theory and Practice in English Studies” 2019, vol. 8, nr 2, s. 31-32.

²⁹⁰ Zob. A. Serafin, *Krótki kurs historii kampu*, w: *CAMPania zjawisko kampu we współczesnej kulturze*, red. P. Oczko, Warszawa 2008, s. 15.

²⁹¹ S. Ingvarsson, *Niespodziewany koniec kampu? 15 stacji na drodze ku śmierci kampu*, w: *CAMPania...*, s. 32.

²⁹² S. Sontag, *Notatki o kampie...*, s. 309.

²⁹³ Tamże, s. 308.

²⁹⁴ Zob. M. Booth, *Campe-toi! O genezie...*, s. 193.

²⁹⁵ Zob. A. Serafin, *Krótki kurs historii kampu...*, s. 8-15.

²⁹⁶ P. Czapliński, *Kamp – gry antropologiczne*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 10.

²⁹⁷ Zob. tamże.

²⁹⁸ Tamże, s. 25.

²⁹⁹ Zob. R. Dyer, *O kampowaniu, które trzyma nas przy życiu*, przeł. B. Komisarek, w: *Kamp. Antologia...*, s. 88.

kamp zostaje przejęty przez kulturę masową, traci swoją zadziorność i nieumyślnie zaczyna umacniać stereotypowe wizerunki płci³⁰⁰.

Przemysław Czapliński podkreśla, że nie sposób zrozumieć źródeł kampu, pomijając ważne elementy „historii tożsamościowej przemocy” oraz nie zwracając uwagi na „arbitralności normy”³⁰¹. Nowoczesny kamp pojawił się pod koniec XIX wieku i do lat sześćdziesiątych XX wieku posługiwał się „sekretnym eksponowaniem”³⁰² – był to „tekst zakryty i zarazem jawny”³⁰³ dla tożsamości queerowej³⁰⁴. Zarówno kamp, jak i romantyzm schyłku XIX wieku „wymaga dreszczu transgresji, zmysłu perwersji w stosunku do mieszczańskich norm”³⁰⁵ – pisze Andrew Britton. Kultura masowa przyjęła kamp w latach sześćdziesiątych³⁰⁶, ale częściowo pozbawiła go politycznego wydźwięku. Wtedy mianem sztuki kampowej określano wszystko, co przesadzone³⁰⁷. W tym czasie Susan Sontag zaproponowała nowe ujęcie tego fenomenu, określając kamp jako dandyzm XX wieku. Dandys był kiedyś przeciwnikiem pospolitości; dziś sztuka produkowana masowo zabawia go, więc staje się jej gorliwym zwolennikiem³⁰⁸. Sztuka elitarna i masowa zespoliły się, uwalniając „masowy gust” od negatywnego osądu³⁰⁹, ponieważ „istnieje dobry smak złego smaku”³¹⁰. Günter Erbe wylicza współczesnych dandysów; są wśród nich: Andy Warhol, ponieważ „z siebie samego czyni dzieło artystycznego wysiłku”³¹¹, Karl Lagerfeld z powodu opanowania „sztuki autokreacji i własnej reklamy”³¹² oraz Pim Fortuyn, który „odgrywał rolę homoseksualnego salonowca o władczym usposobieniu”³¹³.

Kamp upiększa i gra, rozkoszuje się wystawnym wystrojem, bogatym wzornictwem, jest przypisany do koncepcji życia jako teatru³¹⁴, świata jako zjawiska estetycznego³¹⁵, przedstawia „komiczną wizję świata”³¹⁶. Sontag ograniczyła kamp do funkcji zaledwie

³⁰⁰ Zob. tamże, s. 88-90.

³⁰¹ P. Czapliński, *Kamp – gry antropologiczne...*, s. 9.

³⁰² Tamże, s. 10.

³⁰³ Tamże.

³⁰⁴ Tamże, s. 9-11.

³⁰⁵ A. Britton, *Po stronie interpretacji. Notatki przeciw kampowi*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 71.

³⁰⁶ Zob. L. Krawczyk, *Camp jako przyjemność*, w: *CAMPania...*, s. 49.

³⁰⁷ Zob. P. Czapliński, *Kamp – gry antropologiczne...*, s. 10.

³⁰⁸ Zob. S. Sontag, *Notatki o kampie...*, s. 321.

³⁰⁹ Zob. P. Czapliński, *Kamp – gry antropologiczne...*, s. 10.

³¹⁰ S. Sontag, *Notatki o kampie...*, s. 322.

³¹¹ G. Erbe, *Dandys nowoczesny*, przeł. M. Komosa, K. Kończal, w: *Kamp. Antologia...*, s. 307.

³¹² Tamże, s. 310.

³¹³ Tamże, s. 309.

³¹⁴ Zob. S. Sontag, *Notatki o kampie...*, s. 322.

³¹⁵ Zob. tamże, s. 308.

³¹⁶ Tamże, s. 320.

dekoracyjnej; jej podejście umieszczało go w ramach kodów estetycznych dostępnych dla każdego twórcy, tym samym negując tezę, że kamp to narzędzie polityczne i domena uciśnionej grupy³¹⁷. *Notatki o kampie* spotkały się z zasadniczą krytyką: „Sontag, mimo że rozumie wiele estetycznych aspektów kampu, ogranicza go, nazywając «wrażliwością» – zamiast mówić o kodzie, systemie póż (...), o ideologii i ideologicznej strategii (...) oraz metodzie symbolicznego rozkładania struktur władzy”³¹⁸ – komentuje Mike Perkovich. Dla widzów spoza „odmiennościowego”³¹⁹ grona kamp odkrywa jedynie część swoich znaczeń, które są jednak na tyle bogate i intrygujące, że kamp jest dostępny dla masowego odbiorcy³²⁰.

Kamp w wideoklipach

Według Czaplińskiego, za sprawą obfitości stylów końca XX wieku nastąpiła zmiana w sposobie postrzegania kampu³²¹. To wtedy przestał on tak wyraźnie kojarzyć się z homoseksualnymi mężczyznami, poszerzył swoje oddziaływanie o krąg feministyczny, lesbijski oraz androgeniczny i wyszedł „poza kulturowe aspekty płci męskiej”³²². Kamp jako parodia płci kulturowej był i jest chętnie wykorzystywany przez osoby zajmujące się promowaniem feminizmu³²³. Odgrywanie i powtarzanie ról przypisanych płciom jest komentowane przez występ *drag queen*, który przedstawia performatywność tożsamości płciowej³²⁴. To popis przydatny do prezentacji „nienaturalnych”³²⁵ tożsamości – np. hiperboli kobiecości. Jednak, zdaniem Pameli Robertson, występ taki nie ma mocy, by na stałe zmienić sposób myślenia odbiorcy, ponieważ pod koniec performer zdejmuje perukę albo ukazuje tors, co jest demonstracyjnym ujawnieniem prawdziwego wizerunku³²⁶.

Kampowość wideoklipów często wiąże się z koniecznością umieszczenia dużej ilości treści w niewielkiej formie. Może to powodować wrażenie przepychu, zwłaszcza w klipach, które mają potencjał naruszenia przyjętych norm społecznych³²⁷. Teledyski służą nie tylko

³¹⁷ Zob. A. Medhurst, *Kamp*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 124-128.

³¹⁸ M. Perkovich, *Michaśki, kamp, cioty i literatura amerykańska*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 151.

³¹⁹ Tamże, s. 166.

³²⁰ Zob. tamże, s. 166-167.

³²¹ Zob. P. Czapliński, *Kamp – gry antropologiczne...*, s. 11.

³²² Tamże.

³²³ Zob. J. Butler, *Uwikłani w płęć. Feminizm i polityka tożsamości*, przeł. K. Krasuska, Warszawa 2008, s. 285-293.

³²⁴ Zob. J. Butler, *Zapis na ciele, performatywna wywrotowość*, w: *Antropologia widowisk*, red. L. Kolankiewicz, przeł. I. Kurz, Warszawa 2005, s. 585-596.

³²⁵ P. Robertson, *Jak się robi kamp feministyczny?*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 104.

³²⁶ Zob. tamże.

³²⁷ K. Dreckmann, *Camp and Pop: David Bowie, Oskar Schlemmer, Madonna and Janelle Monáe*, „Text Matters” 2020, vol. 10, s. 86.

strategiom reklamowym promującym muzykę³²⁸, ale funkcjonują także jako nośnik propagujący reorganizację poglądów społecznych. E. Ann Kaplan dostrzega wartość MTV i uważa, że muzyczna telewizja „zwraca się do pragnień, fantazji i obaw młodych, dorastających ludzi, kwestionując wszelkie tradycyjne kategorie i instytucje”³²⁹. Badaczka dowodzi, że w teledyskach zacierają się wyraźne podziały między płciami³³⁰. Powołując się na badania Fredrica Jamesona, przypomina, że pastisz oraz parodia pozwalają krytycznie spojrzeć na skostniałe stanowiska lub postawy wobec płci³³¹. Autorka dodaje, że w wideoklipach nierzadko „nie wiadomo, kto mówi oraz czy dominuje dyskurs męski czy kobiecy”³³². Kamp prezentuje „model krytyki ról płciowych i seksualnych”³³³, z którego korzystały jak dotąd takie gwiazdy, jak Madonna czy Dolly Parton³³⁴. Pierwsza z wymienionych artystek odgrywa seksualne sceny podczas koncertów oraz w swoich klipach³³⁵. Postaci przez nią wykreowane są zmienne, niejednoznaczne³³⁶. Artystka deklarowała, że poczucie humoru jest jej bronią w walce z dominującym w kulturze patriarchalnym spojrzeniem na świat, a epatowanie seksualnością daje poczucie sprawczości i siły³³⁷. W jej twórczości znikają granice między kulturą wysoką i niską, dobrym i złym smakiem³³⁸. Komentuje ona tematy związane z płcią, religią, aktywizmem politycznym oraz seksem i erotyką³³⁹. Z rozmysłem wykorzystuje w swojej sztuce symbole religijne kojarzone z konserwatywnymi poglądami – piosenkarka „ucieleśnia dychotomię: jest zarówno madonną, jak i dziwką”³⁴⁰. Ikonografia chrześcijańska symbolizuje w tym kontekście tradycjonalizm³⁴¹. Anna Gacek przywołuje związaną z tym wypowiedź Madonny: „Widzisz krzyż. Kościół katolicki mówi – seks to jedno, duchowość drugie. A ja na to: ależ nie, idą w parze!”³⁴². Poprzez swoją postawę i wypowiedzi, wokalistka stara się pokazać kobietom, że nie muszą zgadzać się na narzucone przez społeczeństwo zasady, że można łączyć sferę *sacrum* i

³²⁸ Zob. P. Zawojński, *Elektroniczne obrazyświaty. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000, s. 51.

³²⁹ E. A. Kaplan, *Badania feministyczne a telewizja*, przeł. E. Stawowczyk, w: *Teledyskursy. Telewizja w badaniach współczesnych*, red. R. C. Allen, Kielce 1998, s. 252.

³³⁰ Tamże.

³³¹ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 190-214.

³³² E. A. Kaplan, *Badania feministyczne...*, s. 252.

³³³ P. Robertson, *Jak się robi kamp feministyczny?*..., s. 97.

³³⁴ Zob. tamże, s. 96-97.

³³⁵ Zob. J. Sochen, *From Mae to Madonna: Women Entertainers in Twentieth-century America*, Kentucky 2008, s. 189-190.

³³⁶ Zob. M. Stramaglia, T. Farina, *Madonna's Music Videos as Audiovisual "Performances". Forty years of popular culture*, „Cuadernos de Investigación Musical” 2022, nr 15, s. 158-159.

³³⁷ Zob. J. Sochen, *From Mae to Madonna...*, s. 189-190.

³³⁸ Zob. C. Schwichtenberg, *The Madonna connection: Representational politics, subcultural identities, and cultural theory*, New York 2019, s. 58-60.

³³⁹ Zob. C. Sherman, *Could Taylor Swift really swing the 2024 presidential election?*, www.theguardian.com/music/2024/feb/08/taylor-swift-2024-presidential-election, dostęp: 05.04.2024.

³⁴⁰ L. Krawczyk, *Camp jako przyjemność*, w: *CAMPania...*, s. 50.

³⁴¹ Zob. M. Stramaglia, T. Farina, *Madonna's Music Videos...*, s. 158.

³⁴² A. Gacek, *Ekstaza. Lata 90.*, Warszawa 2021, s. 168.

profanum, a wykorzystywanie swojej seksualności dla własnych korzyści jest możliwe³⁴³. Równocześnie gwiazda staje się „systemem znaków i symboli związanych ze spektaklem, sztuką, muzyką, kinem i modą”³⁴⁴.



Ilustracja 4. Madonna w teledysku *Express Yourself* (1989). Górny rząd to ujęcia wokalistki zestawiającej ze sobą kobiecy i męski wizerunek. Dolny rząd ukazuje pozy tańca *Vogue* (1990).

Kamp oferuje przedstawicielom mniejszości możliwość zabrania głosu, a za jego pośrednictwem do mainstreamu zostały włączone wypowiedzi reprezentantów społeczności *queer* oraz feministycznych. Madonna jako jedna z pierwszych artystek dała tak zasadniczy wyraz politycznych poglądów w kulturze popularnej³⁴⁵.

Płynność tożsamości i zacieranie granic między płciami silnie manifestuje się w jej klipie *Express Yourself* (1989) w reżyserii Davida Finchera. Akcja toczy się w deszczowym, zadymionym przemysłowym mieście inspirowanym filmem *Metropolis* (1927, F. Lang)³⁴⁶. Teledysk miał być ironicznym przedstawieniem podziału świata na męski i kobiecy, a następnie

³⁴³ Zob. L. Lewis, *Being Discovered: Female Address on Music Television*, cyt. za: E. A. Kaplan, *Badania feministyczne a telewizja...*, s. 253-254.

³⁴⁴ M. Stramaglia, *Love is music. Adolescents and the world of spectacle*, Saarbrücken 2015, s. 132.

³⁴⁵ Zob. D. S.V. Jesus, *The Rebel Madame: Madonna's Postmodern Revolution*, "Journal of Literature and Art Studies" 2021, vol. 11, nr 1, s. 26.

³⁴⁶ Zob. E. Ann Kaplan, *Badania feministyczne...*, s. 255.

obrazem rozmycia tej granicy. Mocne kontrasty między muskulaturą ciał robotników a smukłą sylwetką wokalistki oraz między betonowymi płytami będącymi tłem bójki mężczyzn a delikatną aksamitną pościelą, na której leży artystka, zostały połączone w androgenicznej postaci Madonny zakładającej garnitur i przebijającej się za Fritza Langa³⁴⁷. Artystka sygnalizuje tym samym, że oprócz delikatności utożsamianej z kobiecością, posiada też pierwiastek męski³⁴⁸.

E. Ann Kaplan zauważa, że rozpoznanie „granicy ciała”³⁴⁹ w klipie jest komplikowane nie tylko przez męskie stroje wokalistki, lecz także przez jej przeistoczenie się w kota³⁵⁰, który ma reprezentować żeńską naturę³⁵¹. W jednym z wywiadów z kolei Madonna wyjaśnia scenę przykucia jej postaci do łóżka, twierdząc, że bohaterka klipu sama zdecydowała, że chce założyć na szyję łańcuch; to ona panuje nad swoimi pragnieniami i ciałem³⁵². Tym samym klip zachęca kobiety do niezależności, pokazując im siłę płynącą z destabilizacji stosunków płci³⁵³.

2.3. Nowe znaczenie starych znaków

Postmodernizm oscyluje między nostalgią a euforią³⁵⁴. Madonna tworzy coś wcześniej niespotykanego poprzez odzyskiwanie obrazów, symboli i postaci z przeszłości³⁵⁵. Lady Gaga z kolei, bazując na jej twórczości, rekonstruuje i deformuje swoją sceniczną personę³⁵⁶. Istnieje wiele podobieństw między kreatywnymi decyzjami obu artystek. Utwory Lady Gagi są wyrazem postaw bliskich twórczości Madonny: ich tematami są samoakceptacja, wsparcie dla osób homoseksualnych (zwłaszcza w albumie *Born This Way*) oraz łączenie religijności z erotyką i perwersją (*Judas, Alejandro, Marry the Night, Black Jesus + Amen Fashion*). Również videoklipy z udziałem Lady Gagi zawierają wiele cech podobnych do twórczości starszej wokalistki: są równie rozerotyzowane, nawiązują do duchowości, a także prezentują praktyki *cross-dressingu*. W klipie do piosenki *Alejandro* (2010) przywołana zostaje wizja

³⁴⁷ Zob. tamże.

³⁴⁸ Zob. *Madonna about the Express yourself video*, <https://www.youtube.com/watch?v=K9RnUc4Qb1E>, dostęp: 20.04.2024.

³⁴⁹ E. Ann Kaplan, *Badania feministyczne...*, s. 255.

³⁵⁰ Zob. tamże.

³⁵¹ Zob. *Madonna about...*, dostęp: 06.04.24.

³⁵² Zob. tamże.

³⁵³ Zob. E. Ann Kaplan, *Badania feministyczne...*, s. 256.

³⁵⁴ Zob. R. Braidotti, *A critical cartography of feminist post-postmodernism*, „Australian Feminist Studies” 2005, t. 20, nr 47, s. 169-180.

³⁵⁵ Zob. M. Stramaglia, T. Farina, *Madonna's Music...*, s. 160.

³⁵⁶ Zob. B. Canavan, C. Mc Camley, *The passing of the postmodern in pop? Epochal consumption and marketing from Madonna, through Gaga, to Taylor*, www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296318306167, dostęp: 05.04.2024.

rodem z niemieckiego ekspresjonizmu. Gaga obserwuje w nim tańczących robotników, co nawiązuje do wydarzeń z *Express Yourself*. Następnie prezentuje symbole religijne (krzyże, różańce, a także habity zakonne i liturgiczne szaty, tak jednak zmodyfikowane, aby bardziej odsłaniały niż osłaniały ciała) połączone z sugestywnymi układami tanecznymi i negliżem. Pod koniec teledysku obraz staje się czarno-biały, a Gaga zakłada czarny garnitur i tańczy w stylu *vogue* stworzonym przez czarnoskóre *drag queens*³⁵⁷. Jest to wyraźne odwołanie do wideoklipu *Vogue* (1990), w którym Madonna czerpała inspirację ze scenicznego stylu Marilyn Monroe, Jayne Mansfield i Marleny Dietrich, reinterpretując je w nowym kontekście seksualnej niejednoznaczności³⁵⁸.



Ilustracja 5. Wideoklip do piosenki *Alejandro* (2010) Lady Gagi. Pierwsze ujęcie ukazuje wokalistkę obserwującą musztrę, tańczącą *vogue*. Ujęcia po prawej stronie prezentują Lady Gagę w strojach przypominających habity.

Ironia i nadmiar wraz z szokującymi kostiumami, scenografią i choreografią wywołują w tych wideoklipach kempowy efekt. Artystka jest też mocno zaangażowana w przedstawianie performatywnej natury sławy³⁵⁹. Gaga dąży do tego, by być zarówno odpychająca, jak i atrakcyjna, co zakłóca idee kanonów piękna opartych na różnicy płci. Jej strategia jest

³⁵⁷ J. Właszczuk, *Historia teledysku: „Vogue” Madonna*, www.vogue.pl/a/historia-teledysku-vogue-madonna, dostęp: 04.04.2024.

³⁵⁸ Zob. D. S.V. Jesus, *The Rebel Madame: Madonna’s Postmodern Revolution*, “Journal of Literature and Art Studies” 2021, vol. 11, nr 1, s. 28.

³⁵⁹ Zob. *Lady Gaga is Performance Art*, “Quality Culture”, www.youtube.com/watch?v=7qpGzur0Sg, dostęp: 04.04.2024.

obliczona na budowanie efektu monstrialności i cudowności³⁶⁰. Ciągła zmienność poprzez inscenizację szokujących odwróceń estetycznych i kodów płciowych podważa zasadę heteronormatywności³⁶¹.

Wraz z Nickiem Knightem Lady Gaga zastanawiała się, jak może zmienić postrzeganie kanonów piękna w popkulturze i co da się zrobić, żeby zaburzyć ich tworzenie i dotychczasową recepcję. Odpowiedzią okazał się *cross-dressing* i fikcyjna postać *macho*, Jo Calderone’a, za którego artystka zaczęła się przebierać³⁶². Do znanych z twórczości Madonny motywów Gaga dodała elementy horroru – liczne żartobliwe odwołania do potworów³⁶³. Artystka odwraca narrację o inności na korzyść wykluczonych: swoją sceniczną personę okrzyknęła Matką Potworów („Mother Monster”), a swoich fanów pieszczotliwie nazywa Potworkami („Little Monsters”)³⁶⁴. Piosenkarka stara się nawiązywać kontakt z wielbicielami i prowadzić dialog z tymi, którzy mogą czuć się społecznie odrzućeni³⁶⁵. Zachęca do docenienia swojej odmienności i uczynienia z niej atutu. Kreuje swój wizerunek na podstawie potrzeb własnych, ale i potrzeb odbiorców. Taka strategia tworzy wrażenie przyjacielskich relacji, a przez to formuje paraspołeczną relację między gwiazdą i fanami³⁶⁶.

Kreowanie wizerunku

Kolejną artystką, której podejście do własnego wizerunku scenicznego jawi się jako rekonstrukcyjne, jest Taylor Swift³⁶⁷. Odwołując się do własnych doświadczeń, literatury i kultury popularnej³⁶⁸, wokalistka kształtuje siebie w odniesieniu do swojego otoczenia i kształtuje swoje otoczenie w odniesieniu do siebie³⁶⁹. Od 2019 roku w tekstach piosenek i teledyskach wielokrotnie wykazywała swoje poparcie dla walki o równość³⁷⁰.

³⁶⁰ Zob. G. Rossolatos, *Lady Gaga as (dis)simulacrum of monstrosity*, „Celebrity Studies” 2015, vol. 6, nr 2, s. 231-246.

³⁶¹ Zob. A. Medhurst, *Camp*, w: *Lesbian and gay studies: A critical introduction*, red. A. Medhurst and S. R. Munt, London 1997, s. 274-293.

³⁶² Zob. „Gagapedia”, [https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_\(magazine\)/US/2011/74](https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_(magazine)/US/2011/74), dostęp: 03.04.2024.

³⁶³ Zob. M. Duffett, *Lady Gaga and Popular Music: Performing Gender, Fashion, and Culture*. red. M. Iddon, M. L. Marshall, New York 2014, s. 450.

³⁶⁴ Zob. M. A. Click, H. Lee, H.W. Holladay, *Making monsters: Lady Gaga, fan identification, and social media*, „Popular Music and Society” 2013, nr 36, s. 360-379.

³⁶⁵ Zob. B. Canavan, C. Mc Camley, *The passing of the postmodern...*

³⁶⁶ Zob. D. S. V. Jesus, *Far From the Shallow: Lady Gaga’s Hypermodern Revolution*, „Philosophy Study” 2021, vol. 11, nr 6, s. 482.

³⁶⁷ Zob. B. Canavan, C. Mc Camley, *The passing of the postmodern...*

³⁶⁸ Zob. J. McGrath, *The Return to Craft: Taylor Swift, Nostalgia, and Covid-19*, „Popular Music and Society” 2023, vol. 46, nr 1, s. 70-76.

³⁶⁹ Zob. B. Canavan, C. Mc Camley, *The passing of the postmodern...*

³⁷⁰ Zob. C. Putri, S. Duwila, M. Sabriana, *Representation of Feminism in Taylor Swift’s Songs*, s. 239, www.researchgate.net/publication/365816507_REPRESENTATION_OF_FEMINISM_IN_TAYLOR_SWIFT’S_SONGS, dostęp: 07.04.2024.

W tym samym roku, korzystając ze swojej umiejętności wpływania na nastroje polityczne³⁷¹, wstawiała się za uciskanymi grupami i zdecydowała się na ironiczne przedstawienie homofobii w klipie do *You Need To Calm Down*³⁷². Przekaz utworu został wymierzony w politykę prezydenta Trumpa i jego nietolerancyjne poglądy³⁷³. Akcja klipu rozgrywa się na polu kempingowym zamieszkałym przez postać graną przez Taylor Swift i celebrytów identyfikujących się jako osoby *queer* lub jednostki je wspierające³⁷⁴. Klip zestawia obraz radosnej akceptacji siebie – te fragmenty są przepełnione jaskrawymi barwami i kwiatami – z wizerunkiem rozwścieczonych protestujących, którzy są prezentowani jako odpychający i niewyedukowani (ich banery zawierają błędy w zapisie wyzwisk). W teledysku zainscenizowany zostaje ślub Jesse Fergusona i Justina Mikity, a także pojawia się scena występu *drag queens* przebranych za popularne artystki: Tatianna występuje jako Ariana Grande, Trinity the Tuck w roli Lady Gagi, Delta Work jest przebrana za Adele, Trinity K. Bonet za Cardi B, Jade Jolie za Taylor Swift, Riley Knoxx za Beyoncé, Adore Delano występuje w roli Katy Perry, a A’keria C. Davenport gra Nicki Minaj³⁷⁵. Ma to być konkurs na królową muzyki pop, ale słowa piosenki pouczają, że nie należy nikogo oceniać, ponieważ „we all got crowns”³⁷⁶.

W teledysku *The Man* Swift odnosi się do uprzedzeń płciowych, w szczególności do tego, w jaki sposób przejawiają się one w sferze zawodowej. Tyler Swift to bohater cechujący się wybujałym ego, agresywnością oraz skłonnością do rozwiązłości seksualnej – są to stereotypowo hipermęskie właściwości przypisywane tzw. „samcowi alfa”³⁷⁷. Teledysk przedstawia kilka sytuacji: bohater, paląc cygaro, rozsiada się w metrze i nie zwraca uwagi na dyskomfort współpasażerów; imprezuje także na jachcie z kilkunastoma modelkami oraz przeżywa wybuch radości w biurze. Są to wizualne cytaty z filmu *Wilk z Wall Street* (2013, reż. M. Scorsese). Kolejne sekwencje ukazują, jak mężczyzna zabiera córkę do parku i chociaż okazuje jej zaledwie minimum zainteresowania, to od osób wokół natychmiast otrzymuje

³⁷¹ Zob. L. Snapes, *Spike in voter registrations after Taylor Swift pro-Democrat Instagram post*, www.theguardian.com/music/2018/oct/09/taylor-swift-pro-democrat-instagram-post-causes-spike-in-voter-registrations, dostęp: 05.04.2024.

³⁷² Zob. M. Fogarty & G. Arnold, *Are You Ready for It? Re-Evaluating Taylor Swift*, www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07494467.2021.1976586, dostęp: 05.04.2024.

³⁷³ Zob. M. K. Avdeeff, *TikTok, Twitter, and Platform-Specific Technocultural Discourse in Response to Taylor Swift's LGBTQ+ Allyship in 'You Need to Calm Down'*, „Contemporary Music Review” 2021, nr 40, s. 8-10.

³⁷⁴ Zob. tamże, s. 3.

³⁷⁵ Zob. M. Street, *All the Drag Queens (and Who They Appear As) in Taylor Swift's New Video*, <https://www.out.com/drag/2019/6/17/taylor-swift-drag-queens-you-need-to-calm-down>, dostęp: 06.04.2024.

³⁷⁶ Zob. M. K. Avdeeff, *TikTok, Twitter...*, s. 3.

³⁷⁷ Zob. D. Fahadi, *'The Man': Taylor's feminism could go so much further*, <https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/the-man-taylor-s-feminism-could-go-so-much-further>, dostęp: 06.04.2024.

aprobatę i tytuł „najlepszego ojca”. Klip kończy się wybuchem złości podczas gry w tenisa ziemnego. Następnie prezentowana jest rozmowa Tylera z reżyserką – Taylor Swift, która zgłasza uwagi dotyczące jego gry aktorskiej, mówiąc: „Możesz spróbować być bardziej seksowny i bardziej sympatyczny?”, co jest aluzją do uprzedmiotowienia kobiet w show-biznesie. W napisach końcowych Swift jest wymieniona jako reżyserka, producentka, scenarzystka i aktorka, a ostatnie kilkadziesiąt sekund klipu prezentuje proces charakteryzacji i, podobnie jak performans *drag queen*, zdradza, że w postać mężczyzny wcielała się sama wokalistka.

Jednym z najbardziej kampowych klipów artystki jest teledysk do piosenki *ME!* (2019)³⁷⁸. Prezentuje on niezwykle barwne miasto przepełnione pastelowymi kolorami, neonowymi światłami, kwiatami i tęczami z holograficznym połyskiem. Klip rozpoczyna się widokiem różowego węża pełzającego po kostce brukowej w kolorach tęczy, który na chwilę przed atakiem zamienia się w kilkadziesiąt motyli. Kamera podąża za jednym z nich i obserwuje scenę kłótni pary, którą grają Swift i Brendon Urie. Kobieta nosi sukienkę imitującą jedną z kreacji Grace Kelly z filmu *Okno na podwórze* (1954, reż. A. Hitchcock)³⁷⁹. Dialogi w języku francuskim są wypowiedzane z emfazą. Mężczyzna zarzuca partnerce, że dramatyzuje, a ona w odpowiedzi wskazuje na swoje koty, oburza się i pyta, jak może obrażać ją przy ich córkach. Zdenerwowana wychodzi i zaczyna śpiewać piosenkę o samoakceptacji, zakładając odzienie typowo męskie (garnitury, krawaty, fraki) na zmianę z balowymi sukniami. Teledysk przejawia samoświadomy stosunek względem banalności przekazu piosenki i silnie bazuje na zabawnych wstawkach, ironii i pastiszu. Można odnaleźć w nim liczne nawiązania do znanych filmów. Wokalistka siedzi na szczycie dachu na wielkim posągu jednorożca, podobnie jak Satine grana przez Nicole Kidman siedziała na rzeźbie słonia w *Moulin Rouge!* (2001, reż. B. Luhrmann). W tym czasie z nieba spadają mężczyźni z parasolkami, co przypomina scenę z filmu *Mary Poppins* (1964, reż. R. Stevenson)³⁸⁰. Wideoklip zamyka scena nawiązująca do *Deszczowej piosenki* (1952, reż. G. Kelly, S. Donen) – muzycy śpiewają i tańczą, osłaniając się parasolem przed kolorowym deszczem³⁸¹. W filmie dokumentalnym *Miss Americana* (2020, reż. L. Wilson), Swift opisuje ideę tego utworu i teledysku, twierdząc, że miała to być prosta, chwytliwa piosenka w wesołej oprawie w postaci wideoklipu. Artystka zdecydowała się na

³⁷⁸ Zob. K. Solomon, *Taylor Swift, ME! review: Swift's saccharine new single falls way short*, www.telegraph.co.uk/music/what-to-listen-to/taylor-swift-review-swifts-saccharine-new-single-falls-way-short/, dostęp: 06.04.2024.

³⁷⁹ Zob. K. Gibson, *Taylor Swift's "Me!" Music Video...*

³⁸⁰ Zob. tamże.

³⁸¹ Zob. tamże.

przedstawienie niszowych hobby w celu wyrażenia indywidualizmu i zachęcenia młodych odbiorców do samorealizacji, mimo nieprzychylnych opinii rówieśników.



Ilustracja 6. Pierwszy rząd ujęć pochodzi z teledysku *You Need To Calm Down* (2019) i przedstawia *drag queens* przebranych za słynne wokalistki. Pod spodem znajdują się ujęcia z *The Man* (2019) – Tyler Swift świętuje na jachcie i przebywa w parku z córką. Ostatnie dwie ilustracje ukazują sceny z teledysku *ME!* (2019): Swift w żółtym garniturze oraz Brendona Urie i wokalistkę na tle tęczy kolorów.

Tęsknota za nieprawdziwie znanym

Grafton Tanner zauważa, że odpowiedzią na pragnienie uchwycenia przeszłości staje się oferta kapitalizmu, zapewnienie, że nabywanie nowych produktów ukoji tęsknotę za minionym³⁸². Obietnica ta budowana jest w oparciu o kody wizualne sygnalizujące pochwałę konsumpcjonizmu i antyminimalizmu. Uwikłany we wspomniane kody teledysk okazuje się przestrzenią idealną do reklamy stylizowanych gadżetów³⁸³ (głośniki, słuchawki, odzież), często przypominających starsze wersje tych samych urządzeń i akcesoriów. Obiekt, któremu

³⁸² Zob. G. Tanner, *Foreverism*, Cambridge 2023, s. 13.

³⁸³ Zob. J. N. Dasovich-Wilson, M. Thompson, S. Saarikallio, *Exploring Music Video Experiences and Their Influence on Music Perception*, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/20592043221117651?icid=int.sj-abstract.citing-articles.18>, dostęp: 02.05.2024.

niegdyś zarzucano sztuczność i przesadę, po czasie może ukazać się cenny dzięki „efektowi kampu”³⁸⁴. Kamp nie tylko jest nostalgiczny, lecz także przynosi możliwość spojrzenia na dzieło z „ironicznym prześmiewczym dystansem”³⁸⁵. Do podobnych wniosków dociera Linda Parys: „Czas pozwala zyskać dystans do banału danego dzieła sztuki, dzięki czemu staje się ono dla nas fantastyczne, a przez to kampowe”³⁸⁶. Być może z tego powodu młodych twórców dosięga odczucie nazywane „ersatz nostalgia”³⁸⁷ lub „retrostalgia”³⁸⁸, czyli pragnienie powrotu do czasów, które nie zostały doświadczone przez tęskniącego³⁸⁹.

Tanner stawia przewrotną tezę: wystawieni na działanie odwołań do przeszłości obecnych w popkulturze, konsumenci już dawno nie mieli szansy odczuwać prawdziwej nostalgii. Trend, któremu autor nadał nazwę „foreverism”³⁹⁰, odpowiada za to, że społeczeństwo nie ma szansy zaakceptować realnej tęsknoty oraz kurczowo chwyta się nowych wersji jakichś zjawisk i produktów, aby uniknąć prawdziwie nieprzyjemnych emocji³⁹¹. Nazwa ma wskazywać na fakt, że nic obecnie nie kończy się ostatecznie, co z jednej strony daje poczucie bezpieczeństwa, z drugiej natomiast odbiera satysfakcję, jaką przynosi zamknięcie pewnego rozdziału³⁹². Podążając za tą myślą, można uznać, że młodzi ludzie nie tęsknią za konkretnym okresem, lecz raczej pragną po prostu tęsknić, bez autentycznego emocjonalnego przywiązania do jakiegokolwiek zjawiska z przeszłości.

Nawiedzone medium

Sztuka po Warholu jest „nie do końca martwa, lecz pozbawiona już życia”³⁹³ – pisze Lotringer. W uprzemysłowionym świecie masowa rozrywka stanowi „najbardziej rozpowszechnioną formę doświadczenia estetycznego dla najszerzych rzesz ludności ze wszystkich grup społecznych”³⁹⁴. Boym dodaje: „Technologia, która niegdyś obiecywała ukojenie nowoczesnego wyobcowania i oddalenia oraz dostarczenie cudownej protezy dla

³⁸⁴ A. Ross, *Kamp: sposoby użycia*, w: *Kamp. Antologia...*, s. 330.

³⁸⁵ P. Robertson, *Jak się robi kamp feministyczny?*..., s. 94-95.

³⁸⁶ L. Parys, *Kamp według Susan Sontag*, <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-ea23b366-b019-4f61-8e91-db7069312d51>, s. 76, dostęp: 26.02.2024.

³⁸⁷ S. Boym, *Nostalgia jako...*, s. 102.

³⁸⁸ K. Misiorna, *Retrostalgia, czyli zjawisko reprodukcji we współczesnej kulturze*, „Fragile. Pismo Kulturalne” 2019, nr 4 (46), s. 21.

³⁸⁹ S. Boym, *Nostalgia jako źródło...*, s. 102.

³⁹⁰ Zob. G. Tanner, *Foreverism...*, s. 17.

³⁹¹ Zob. tamże, s. 17-19.

³⁹² Zob. tamże, s. 17-25.

³⁹³ S. Lotringer, *Przedmowa...*, s. 34.

³⁹⁴ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 11.

nostalgicznych bólów, sama nabrała tempa szybszego niż nostalgiczna tęsknota”³⁹⁵. W przeciwieństwie do wygładzonego obrazu cyfrowego, niegdysiejsze media, przekazując informację, niosą ryzyko zakłóceń³⁹⁶. Według Graftona Tannera, jednym z takich nawiedzonych mediów jest telewizja³⁹⁷. W związku z tym poza nieustającymi odwołaniami do produktów telewizji w retoromańskich wideoklipach bardzo często pojawiają się najbardziej dosłowne przedstawienia „nawiedzonego nośnika” w postaci starych modeli telewizorów, które mogą grać rolę ducha nawiedzającego współczesny obraz.



Ilustracja 7. Stopklatki z klipów: *Higher Love* (2019) Kygo i Whitney Houston, *Light Switch* (2022) Charliego Putha, *Wasted* (2019) Jessego McCartneya i *Like They Do On The TV* (2018) Kimbry.

Wideoklip Jesse’ego McCartneya *Wasted* inspirowany jest operami mydlanymi takimi jak *Moda na sukces* (1987-) czy *Dynastia* (1981-1989). W teledysku można zauważyć wnętrza urządzone z podobnym przepychem co rezydencje będące miejscami akcji wspomnianych seriali: złoto, kryształy, marmur, ogromne żyrandole, bogato zdobione ramy obrazów i lusterek. Wszystkie sekwencje są pokryte mglistym filtrem przypominającym sepię. Klip prezentuje serię luźno powiązanych ze sobą zdarzeń – spotkanie kochanków, wyjawienie sekretu morderstwa, postrzelenie jednej postaci z kuszy, rozmowę o przejęciu spadku oraz

³⁹⁵ S. Boym, *Nostalgia jako źródło...*, s. 102.

³⁹⁶ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification Of Ghosts*, Winchester 2016, s. 5.

³⁹⁷ Zob. S. Olson, *Here’s a Rundown on the Clean Girl Aesthetic That’s Dominating TikTok RN*, www.seventeen.com/fashion/trends/a42449695/clean-girl-aesthetic/, dostęp: 03.06.2024.

przebudzenie się rannego ze śpiączki. Teledysk zamyka scena zdradzająca, że absurdałne wydarzenia miały miejsce w telewizyjnym serialu *The Young & The Wasted*.

Klip *Higher Love* Kygo i Whitney Houston jest kolejnym teledyskiem prezentującym dawny model telewizora. Na jednym z takich odbiorników emitowany jest teledysk *I Wanna Dance With Somebody* nieżyjącej już w czasie powstania klipu Whitney Houston. Monitor staje się częścią pogodnego widowiska, a jednocześnie znakiem przemijania, na dodatek podwójnym, bo odnoszącym do nietrwałości zarówno analogów, jak i ludzkiego ciała. Charlie Puth w teledysku do piosenki *Light Switch* odwołuje się z kolei do kojarzonego z latami osiemdziesiątych kultu wysportowanego ciała poprzez ukazanie serii ćwiczeń w charakterystycznych strojach znanych z filmów takich jak *Być doskonałym* (1985, J. Bridges) albo *Pozostać żywym* (1983, S. Stallone). Czasem telewizory zyskują sprawczość i samoświadomość, na przykład w wideoklipie *Like They Do On The TV* Kimbry wiele starych modeli telewizorów zostaje wywiezionych na wysypisko śmieci, gdzie ulegają chwilowemu rozpadowi, a następnie samoistnej naprawie, po której wzlatują w niebo.

Jednym z teledysków najbardziej bezpośrednio przedstawiających tęsknotę za popkulturą lat dziewięćdziesiątych jest klip do piosenki Charli XCX i Troy Sivana *1999* (2018), przepełniony ikonografią zaczerpniętą z ostatniej dekady XX wieku. Artystka śpiewa o tęsknocie za technicznymi nowinkami końca lat dziewięćdziesiątych, takimi jak iMac G3, proste gify, gra *The Sims*. Utwór opowiada o pragnieniu powrotu do okresu premier kinowych hitów takich jak *Titanic* (1997, J. Cameron), *Matrix* (1999, L. i L. Wachowskie), *American Beauty* (1999, S. Mendes) i *The Blair Witch Project* (1999, D. Myrick, E. Sánchez). Wokaliści cytują fragmenty teledysków Eminema oraz różnych *boys-* i *girlsbandów*. Tęsknią nawet za kempowymi reklamami tamtego okresu. W klipie można zauważyć charakterystyczne dla lat dziewięćdziesiątych oświetlenie i poświatę wokół ruchomych postaci, które powoduje rozmycie obrazu. Całość przekazu jest oparta na tezie, że kiedyś było lepiej, łatwiej.



Ilustracja 8. Teledysk do piosenki 1999 (2018). Charli XCX i Troy Sivan przebrani za bohaterów *Titanica*. Ilustracja po prawej: Troy Sivan przebrany za jednego z członków Backstreet Boys.

Retrowielbicielki a znajomość kontekstów

Lady Gaga nie jest jedyną wokalistką okrzykniętą mianem „nowej Madonny”. W klipie Miley Cyrus *Midnight Sky* (2020) umieszczono akcesoria, które można kojarzyć z późnymi latami siedemdziesiątymi (kula dyskotekowa, spodnie-dzwony), ale całość przekazu nawiązuje raczej do utrwalonego w popkulturze wyobrażenia lat osiemdziesiątych. Teledysk zawiera takie zabiegi, jak charakterystyczne przenikania, nachodzenie na siebie dwóch lub więcej obrazów i kalejdoskopowe zwielokrotnione ujęcia. Piosenkarka, która sama wyreżyserowała teledysk, przyznała, że wzorowała się na wizerunkach Pat Benatar i Blondie. Szczególnie upodobała sobie klip *Heart of Glass* (1978) drugiej z wymienionych artystek. Wideoklip Cyrus ukazuje przepych, cukierkowość, zwierzęce wzory oraz mocny brokatowy makijaż (cień na powiekach i błyszcząca pomadka na ustach).

W 2020 roku Miley Cyrus stworzyła duet z inną posługującą się retromańskimi chwytami artystką, Duą Lipą. Razem zaśpiewały piosenkę *Prisoner*. W teledysku artystki noszą ubrania kojarzące się z tymi, które zakładali rockowi artyści wcześniejszych dekad, a faktura obrazu przywodzi na myśl ujęcia z dawnych przenośnych kamer. Wykonanie *Prisoner* (2020) na żywo w programie *Jimmy Kimmel Live!* przypieczętowało retromańskie zainteresowania Cyrus – rozmyta postać wokalistki została umieszczona na tle archiwalnych filmów z koncertów i urywków nagrań stylizowanych na zapis VHS³⁹⁸.

³⁹⁸ Zob. C. Shaffers, *Miley Cyrus Performs in VHS-Style 'Prisoner' Video on 'Kimmel'*, www.rollingstone.com/music/music-news/miley-cyrus-prisoner-kimmel-1100407/, dostęp: 02.05.2024.

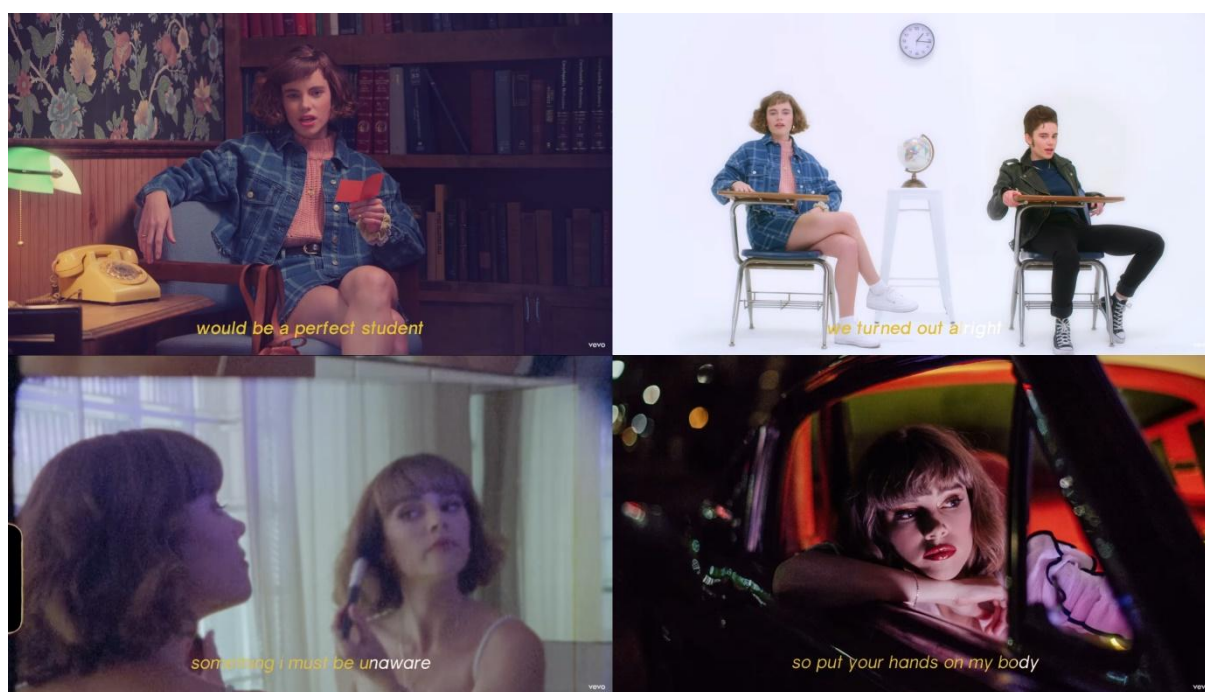
Od początku swojej popularności Dua Lipa bazuje na odwołaniach do lat osiemdziesiątych³⁹⁹. W klipie *Fever* (2020), w którym występuje razem z Angèle, kamera podąża za idącą śpiewającą postacią w sposób znany już z *Love Is A Battlefield* Pat Benatar (1984). Ruchy kamery przypominają te znane z *The Way You Make Me Feel* (1987) Michaela Jacksona; również lokacje prezentują się podobnie – klip ukazuje słabo oświetlone wąskie uliczki, na których panuje nieporządek, a w tle mury pokryte niedbałym graffiti. Kobiety, przemieszczając się po mieście, wchodzą do mieszkania, w którym widzą stary telewizor i meble, dawne bibeloty oraz fototapetę, jednak akcja klipu nie została umieszczona w latach osiemdziesiątych, co można stwierdzić w oparciu o obecność nowoczesnych urządzeń: kamery monitoringu, komputera, smartfonów i znajdujących się w taksówce liczników.



Ilustracja 9. Kolumna po lewej stronie: Michael Jackson w klipie *The Way You Make Me Feel* (1987). Ilustracja poniżej: Pat Benatar z teledysku *Love Is A Battlefield* (1983). Kolumna po prawej: ujęcia z klipu *Fever* (2020) Duy Lipy i Angèle.

³⁹⁹ Zob. A. S. Waysdorf, *Remix in the age of ubiquitous remix*, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856521994454?icid=int.sj-full-text.citing-articles.10>, 02.05.2024. dostęp:

Pełne odwołań są również videoklipy artystki Cyn, która podzieliła swój najbardziej nostalgiczny klip na dwie części, symbolicznie przywracając w nim zarazem do życia postacie kojarzone z dawnymi kinowymi hitami. W *Alright, part I* (2018) artystka występuje przebrana za Claire Standish (*Klub winowajców*, 1985, J. Hughes) i Danny’ego Zuko (*Grease*, 1978, R. Kleiser), a miejscem akcji są klasa i szkolna biblioteka. Druga część to klip do piosenki *Believer* (2018), w którym obserwujemy wokalistkę z perspektywy oka kamery o niskiej rozdzielczości w stylu *home video*; ujęcia przeplatane są szybko prezentowanymi fotografiami wysokiej jakości. Tutaj nostalgia nie jest kluczowa, a zrozumienie sensu teledysku nie jest zależne od rozpoznania zawartego w nim nawiązania; intencję nadawcy można odczytać bez znajomości kontekstu.



Ilustracja 10. Górny rząd: ujęcia z teledysku Cyn *Alright, part I* (2018). Dolny rząd: ujęcia z klipu *Believer* (2018).

2.4. Zamierzone błędy

Estetyka usterki

Svetlana Boym pisze o współzależności technologii i nostalgii. Połączenie to jest odpowiedzialne za pojawienie się dwóch zjawisk: ersatz nostalgii oraz nostalgii wyczekującej. Ersatz nostalgia oznacza tęsknotę za czymś osobiście niepoznanym, a nostalgia wyczekująca

wiąże się z „teraźniejszością umykającą z prędkością kliknięcia myszką”⁴⁰⁰. Oba zjawiska mogą być symptomami współczesnego odejścia od dążenia do perfekcji, objawiającego się we wszechobecnym uwielbieniu glitchu.

Olga Goriunova i Alexei Shulgin charakteryzują *glitch* jako krótkotrwałe zakłócenie działania systemu lub urządzenia⁴⁰¹. Ten rodzaj usterki „powstaje podczas przetwarzania informacji w wyniku nieporozumienia między przesyłającym a odbierającym komunikat”⁴⁰². W dobie dążenia do wizualnej perfekcji nadaje on dziełu walor prawdziwości i czegoś niezaplanowanego, a przez to autentycznego, będąc spojrzeniem w głąb, na to, czego zwykle nie widać – piksele i kody. *Glitch* potencjalnie zawiera błąd krytyczny, niszczący wszystko i kasujący cały zapis, dlatego początkowo był uznawany za zjawisko negatywne⁴⁰³. Obecnie jednak o wiele częściej oznacza on coś mniejszego, lecz posiadającego zarazem duże znaczenie – pomost między analogowością a cyfrowością. Pod koniec XX wieku awaria zyskała na znaczeniu w wielu dziedzinach sztuki, przypominając, że nasza pełna kontrola nad technologią to iluzja⁴⁰⁴. Anormalne wydarzenia są poszukiwane i celebrowane, nieoczekiwane czynniki stają się integralną częścią dzieła, a przypadkowe defekty urastają do rangi środków wyrazu⁴⁰⁵. Cechy świadczące o zakłóceniach „współtworzą nowy rodzaj języka, nową gramatykę wypowiedzi medialnej opierającej się na estetyce błędu”⁴⁰⁶ – wyrokuje Janusz Musiał. *Glitch* to zatem ślad „ręki twórcy”⁴⁰⁷, porównywalny do odcisku palca na rzeźbie.

Błąd skalkulowany

Z uwielbienia dla tego rodzaju usterki wyłoniła się chęć jej świadomego wytwarzania⁴⁰⁸. Rosa Menkman rozróżnia dwa typy glitchu: prawdziwy (*pure glitch*), czyli niezamierzony, powstały przypadkowo, oraz sztuczny (*glitch-alike*), który został zaprojektowany i jedynie przypomina pierwowzór⁴⁰⁹. Główną funkcją skalkulowanego glitchu jest zatrzymanie (*stoppage*), które domaga się przemyslenia. Zjawisko to łączy się z

⁴⁰⁰ S. Boym, *Nostalgia jako...*, s.102.

⁴⁰¹ Zob. O. Goriunova, A. Shulgin, *Glitch*, w: *Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, London 2006, s. 110.

⁴⁰² R. Jackson, *The Glitch Aesthetic*, Atlanta 2011, s. 11.

⁴⁰³ Zob. M. Betancourt, *Glitch art. In theory and practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, London – New York 2017, s. 2-3.

⁴⁰⁴ Zob. K. Cascone, *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, „Computer Music Journal” 2020, nr 4, s. 13.

⁴⁰⁵ Zob. M. Betancourt, *Glitch art. In theory and practice...*, s. 1-2.

⁴⁰⁶ J. Musiał, *Error. Błąd w sztuce*, Katowice 2021, s. 7.

⁴⁰⁷ Zob. M. Betancourt, *Glitch art. In theory...*, s. 7.

⁴⁰⁸ Zob. R. Menkman, *The Glitch Moment-t(um)*, Amsterdam 2011, s. 33-34.

⁴⁰⁹ Zob. tamże, s. 36.

niepohamowanym rozwojem kapitalizmu⁴¹⁰. Jednym z efektów tego zabiegu jest skłonienie do refleksji i odwołanie się do doświadczeń ery cyfrowej, w której błędy i awarie są częścią codzienności. Iman Moradi nazywa te wizualne usterki mianem *glitch aesthetics*⁴¹¹. Wśród najczęściej spotykanych usterek wylicza trzy rodzaje: fragmentaryzację (*fragmentation*), polegającą na przeniesieniu części oryginalnego obrazu i wykorzystaniu zmian kolorystycznych, replikację (*replication/repetition*), czyli powielenia fragmentu obrazu oraz liniowość (*linearity*), oznaczającą splot ujawniający pikselową strukturę obrazu⁴¹².

Fetyszycyzacja awarii



Ilustracja 11. Ilustracja przedstawia estetykę charakterystyczną dla *vaporwave*. <https://vaporwave-architecture.tumblr.com/>, dostęp: 29.04.24.

„Glitch obrazuje i odzwierciedla niedoskonałości technologii”⁴¹³, pojawiając się przede wszystkim w mediach cyfrowych, gdzie łączy się z ich „niestabilnością i wielością kodów”⁴¹⁴, co jednak nie oznacza, że treści mediów elektronicznych i analogowych są od tych usterek wolne⁴¹⁵. Choć zwykle jest kojarzony jedynie z najnowszymi dziełami, to *glitch* nie powstał

⁴¹⁰ Zob. K. Kolozova, *Towards a Radical Metaphysics of Socialism*, New York 2015, s. 41.

⁴¹¹ I. Moradi, *Glitch Aesthetics*, Huddersfield 2004, s. 28-33, <https://organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>, dostęp: 23.10.2023.

⁴¹² Zob. tamże, s. 28-32.

⁴¹³ M. Betancourt, *Glitch art. In theory...*, s. 3.

⁴¹⁴ D. Lisak-Gębala, *Glitchem opętanie. Poetyka cyfrowych usterek w wierszach drukowanych*, <https://apcz.umk.pl/sztukaedycji/article/view/41014/33851>, s. 65, dostęp: 04.11.2023.

⁴¹⁵ Zob. tamże.

dopiero w ostatnich dekadach XX wieku. Tego rodzaju usterki występują, odkąd istnieją zmechanizowane procesy, które ze swojej natury są na błędy narażone⁴¹⁶.

W kontekście częstych awarii technologii funkcjonującej w ostatnich dekadach zeszłego wieku, należy zwrócić uwagę na kasety w standardzie *Video Home System* – jeden z symboli lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych⁴¹⁷. Informacje zapisane na tych fizycznych nośnikach są szczególnie narażone na uszkodzenia. Częste albo nie do końca poprawne użytkowanie fizycznego nośnika powoduje szybkie zużywanie materiału, a zabrudzenia, zagniecenia albo wciągnięcie taśmy w mechanizm skutkują trwałymi zniekształceniami⁴¹⁸. Wraz z popularyzacją domowych odtwarzaczy, pojawiła się możliwość nagrywania filmów emitowanych w telewizji i odtwarzania ich w dowolnym momencie⁴¹⁹. Kopie, często dystrybuowane nielegalnie, zawierały nieidealne tłumaczenia, a jakość obrazu pozostawiała wiele do życzenia⁴²⁰. Filmy były oglądane na małych ekranach, dlatego niedoskonałości nie były tak widoczne, jak na dzisiejszych telewizorach o wysokiej rozdzielczości i dużych przekątnych⁴²¹. Fani kaset VHS cenią materialność, uznając ją za wartość wyższą niż doskonała jakość dźwięku i obrazu⁴²². W rekompensacie za nietrwałość, materialność oferuje przyjemność posiadania fizycznej kopii. Obecnie dość często zdarza się zatem, że niedoskonałości różnego typu są celowo umieszczane w nowych dziełach, stanowiąc znak nostalgii za czasami urokliwych usterek.

Po kasetach magnetowidowych prym w technologii audiowizualnej zaczęły wieść płyty DVD (*Digital Versatile Disc*). Wraz z pojawieniem się nowego medium, dało się słyszeć głosy niezadowolienia, wieszczące przykry kres nośników „z charakterem”⁴²³. DVD nie wymagało starań w postaci samodzielnego nagrywania filmów czy precyzyjnego wycinania reklam, a filmy stały się łatwo dostępne. Zarówno zdobycie płyty z legalnych źródeł, jak i pozyskiwanie pirackich kopii okazało się o wiele prostsze niż wcześniej.

⁴¹⁶ Zob. M. Betancourt, *Glitch art. In theory...*, s. 21.

⁴¹⁷ Zob. M. Przylipiak, *Sex, disco i kasety video. Polska lat 90.*, Warszawa 2021, s. 13.

⁴¹⁸ Zob. J. Wheeler, *Videotape Preservation Handbook*, 2002, https://www.tape-online.net/Bibliographic_Data_idnummer=5975.html, s. 2-7, dostęp: 04.11.2023.

⁴¹⁹ Zob. M. Stasiowski, *REW. Rewind/reverse/revive – nowy interfejs kultury VHS*, w: *Pomiędzy retro...*, s. 46-47.

⁴²⁰ Zob. SpoilerMaster Podcast, *S03E09: Kultura VHS & lata 1990-te (gość: Grzegorz Fortuna)*, <https://open.spotify.com/episode/0tgPddyAZIigbRG22wexvj?si=e49bcd1f5ee54383>, dostęp: 04.11.2023.

⁴²¹ Zob. moreleTV, *Jak działały kasety VHS i magnetowid?*, 2023, www.youtube.com/watch?v=sLsSr7qMLD0&t=899s, dostęp: 04.11.2023.

⁴²² Zob. M. Stasiowski, *REW. Rewind/reverse/revive...*, s. 49.

⁴²³ Zob. tamże, s. 38-39.



Ilustracja 12. Ujęcie z filmu *Blade Runner 2049* (2017, D. Villeneuve) przedstawia moment, w którym hologram Joi zaczyna znikać.

Również w przestrzeni muzycznej doszło do rewolucji. Małe i większe usterki technologiczne sprawiły, że pojawiły się nowe dźwięki: awarie systemu, przycinanie, powtórzenie, zniekształcenia i szumy z kart dźwiękowych komputerów. Zdaniem Kim Cascone, elementy te są surowymi materiałami, których twórcy muzyki starają się użyć w swoich dziełach⁴²⁴. Awarie często są wyciszane albo niwelowane, przez co często wymykają się świadomej percepcji, jednak dokładne przyjrzenie się błędom pozwoliło uczynić je fundamentem niektórych utworów⁴²⁵. Następstwem tego fenomenu jest coraz silniejsza fetyszyzacja obrazów z usterkami i powstanie wizualnych odpowiedników tego typu dźwięków. Jednym z efektów zjawiska jest muzyczno-graficzny gatunek sztuki Internetu powstały po 2010 roku – vaporwave, hiperbolizujący styl wizualny z lat osiemdziesiątych, dziewięćdziesiątych i wczesnych dwutysięcznych⁴²⁶. Estetyka vaporwave jest inspirowana twórczością Grupy Memphis, a także odsyła do prostych gier wideo⁴²⁷. Nurt ten inkorporuje

⁴²⁴ Zob. K. Cascone, *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, "Computer Music Journal" 2000, nr 4, s. 13.

⁴²⁵ Zob. tamże.

⁴²⁶ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse...*, s. 10-13.

⁴²⁷ Zob. H. Zhang, *Arts Studies and Criticism Vaporwave*, "Anti-Capitalism Internet Music" 2022, vol. 3 nr 4, s. 304.

nawiązania do japońskiej popkultury oraz wiele elementów estetyki synthwave. Pod względem wizualnym charakteryzuje się zwykle różową, fioletową i niebieską kolorystyką. Okładki utworów i wideoklipy prezentują przestrzenie liminalne: opuszczone pralnie, parkingi i centra handlowe, długie wyludnione korytarze i klatki schodowe. Twórcy vaporwave często ignorują ograniczenia prawne, przez co, podobnie jak *glitch aesthetic*, nurt ten uznawany jest za komentarz na temat kapitalizmu⁴²⁸. Takie założenia oraz wymienione przestrzenie w pewnym stopniu korespondują z hantologią⁴²⁹.

Użyteczność usterek

Glitch wkradł się do mainstreamu, w związku z czym dzisiaj można zobaczyć i usłyszeć jego pochodne w wielu popularnych dziełach. Przykładem może być seria filmów imitujących taśmy *found footage* – *V/H/S* (2012-2023)⁴³⁰. Powstały też dzieła, w których – ze względu na ich tematykę – glitche stanowią integralną część diegezy – na przykład w świecie przedstawionym filmu *Blade Runner 2049* pojawiają się hologramy. Glitche są istotne także tam, gdzie większa część akcji jest przedstawiana z poziomu interfejsu komputera, jak ma to miejsce w *Dark Web: Usuń znajomego* (2018, S. Susco) i *Missing* (2022, N. D. Johnson, W. Merrick). Doja Cat w teledysku *Cyber Sex* (2019) ukazuje się na interfejsie portalu z kamerkami erotycznymi przepełnionymi wizualnymi usterkami: glitchami, rozmyciem, i rozchodzeniem obrazu (*screen tearing*). Kolejne sceny pokazują futurystyczną wersję świata, w którym bohaterka stwarza dla siebie idealnego partnera. W klipie *claws* (2020) Charli XCX również bawi się możliwościami glitchu. Wokalistka śpiewa głosem zmienionym przez automatyczną korekcję dźwięku, co sprawia, że brzmi jak android z uszkodzonym oprogramowaniem. Artystka tańczy ponadto na tle *green screenu*, który co pewien czas zmienia się w pokaz slajdów, pełnych planowanych usterek, postaci o niepokojącym wyglądem, a także wygaszaczy ekranu i tapet podobnych do tych umieszczanych w starszych wersjach systemu operacyjnego Windows. Pojawiają się też obiekty kojarzone z estetyką vaporwave, takie jak wygenerowane komputerowo obrazy sprawiające wrażenie, jakby ich faktura była zupełnie gładka, wszechobecny jaskrawy róż, samochody z gier wideo i rzeźby Jeffa Koonsa⁴³¹. Po premierze

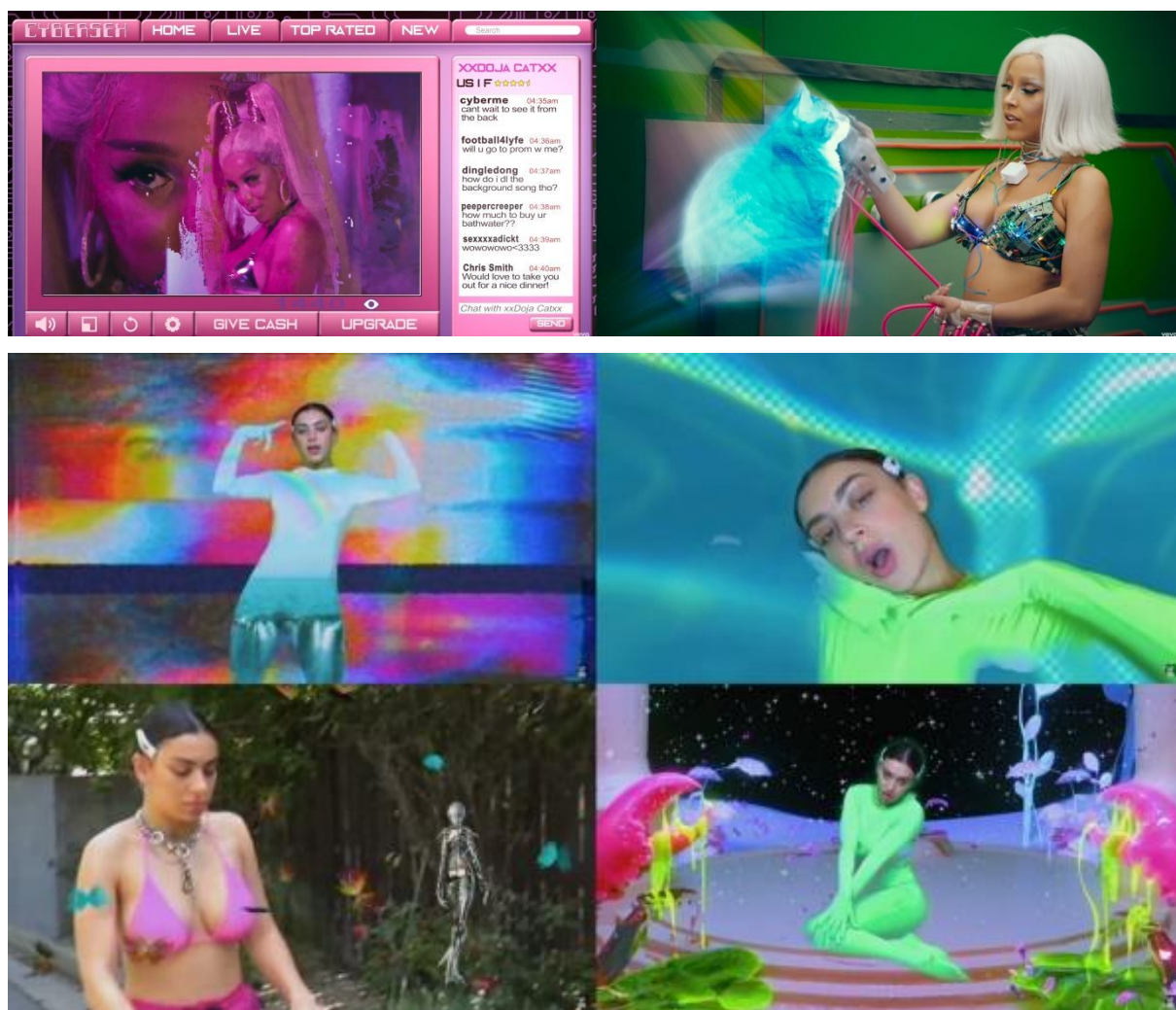
⁴²⁸ Zob. tamże, s. 305.

⁴²⁹ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave...*, s. 6-7.

⁴³⁰ Zob. V. Forsans, *The Glitch Aesthetic in digital Horror films*, <https://vivienforsans.medium.com/the-glitch-aesthetic-in-digital-horror-films-62166562ddca>, dostęp: 04.11.2023.

⁴³¹ Zob. C. Romack, *Charli XCX Dances With Digital Butterflies And Robotic Snakes In 'Claws'*, www.mtv.com/news/7k12wz/charli-xcx-claws-music-video, dostęp: 21.04.2024.

teledysku artystka zachęcała na Twitterze do pobierania surowego materiału i umieszczania dowolnych treści na *green screenie*⁴³².



Ilustracja 13. Pierwszy rząd ujęć pochodzi z teledysku *Cyber Sex* (2019), w którym Doja Cat wykorzystała glitche, a dwa kolejne rzędy z teledysku Charli XCX do piosenki *claws* (2020), korzystającego z estetyki vaporwave.

Od kilkunastu lat coraz większą rzadkością staje się przechowywanie materiałów audiowizualnych na nośniku fizycznym. *Glitch* natomiast przeciwstawia się tradycyjnym normom estetycznym, stając się formą ekspresji, która podkreśla wadliwość i przypadkowość technologii. W ten sposób wytrąca nas z immersji świata wymuskanego obrazu i odsyła do materialności dającej przyjemność posiadania. Tolerowanie i poszukiwanie tego rodzaju błędu może odzwierciedlać doświadczenie społeczeństwa cyfrowego, w którym zakłócenia stały się

⁴³² Zob. J. Langford, *Charli XCX shares file for her 'Claws' music video for fans to download and edit*, www.nme.com/news/music/charli-xcx-is-giving-fans-the-opportunity-to-edit-her-claws-video-2658683, dostęp: 21.04.2024.

powszechne. Choć zachwyt nad nowymi nośnikami, które z powodzeniem przechowują dane, przynosi chwilowe wrażenie trwałości, to mamy świadomość, że dane nie są nigdy w pełni chronione – nie były na kasetach VHS, płytach DVD i nie są bezpieczne dziś ani w chmurze, ani na dyskach komputerów. Zawsze istnieje ryzyko uszkodzenia albo całkowitej utraty informacji. Ten rodzaj niepewności stał się czymś, co martwi, ale i fascynuje. Z tego powodu twórcy i odbiorcy czują, że dane należy chronić – powielać uwielbiane filmy, teledyski czy gry wideo; troszczyć się o oryginały, ale także tworzyć nowe dzieła inspirowane utworami minionymi, powielając ich nadmierną ziarnistość, aberracje chromatyczne albo wyblakłe kolory, czyli znaki ulotności.

Kanon pod kontrolą Instagrama

Wraz z pojawieniem się fotografii zmieniło się widzenie i sposób odbioru otoczenia⁴³³. Zgodnie z teoriami Rolanda Barthes’a, fotografia zawiera dwa kluczowe elementy: *studium* i *punctum*. *Studium* to ogólny ogląd zdjęcia, pierwsze wrażenie, pozbawione starannego zapamiętywania szczegółów⁴³⁴. *Punctum* natomiast narusza stabilność pierwszego wrażenia, to odruchowa reakcja pozbawiona znajomości kontekstu, coś celującego wprost w odbiorcę⁴³⁵. Może ono „przyciągać lub ranić”⁴³⁶, bo dostrzeżenie detali zmienia odbiór zdjęcia. Inna, niedawna zmiana w postrzeganiu obrazów nastąpiła, gdy media społecznościowe⁴³⁷ stały się platformą dzielenia się fotografiami.

Częsty kontakt z określonymi obrazami sprawia, że normy i wartości pożądane w danej grupie zostają zinternalizowane⁴³⁸. Emilia Garncarek przywołuje tezy Michela Foucaulta nazywającego „społeczeństwa zachodnie panoptycznymi, w których jednostki poddane procesom socjalizacji, same dla siebie stanowią skuteczną kontrolę”⁴³⁹. Chociaż presja spełniania kulturowego wzoru piękna istniała na długo przed pojawieniem się powszechnego dostępu do Internetu, to obecnie nabiera ona nowego znaczenia – między innymi dzięki Instagramowi, z którego każdego miesiąca korzysta ponad miliard osób⁴⁴⁰. Sarah Frier przypomina, że platforma ta była „jedną z pierwszych aplikacji wykorzystujących w pełni nasze

⁴³³ Zob. N. Jurgenson, *Fotka. O zdjęciach...*, s. 8.

⁴³⁴ Zob. R. Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1996, s. 45-47.

⁴³⁵ Zob. tamże.

⁴³⁶ Zob. tamże, s. 71-73.

⁴³⁷ Zob. N. Jurgenson, *Fotka...*, s. 8-11.

⁴³⁸ Zob. E. Garncarek, *Kobiece ciało jako przedmiot kontroli społecznej*, „Przegląd Socjologiczny” 2010, nr 59, s. 57-58.

⁴³⁹ Tamże, s. 59.

⁴⁴⁰ Zob. S. Frier, *Instagram. Bez filtra. Historia od środka*, przeł. J. Irzykowski, Łódź 2020, s. 13.

przywiązanie do telefonów i skłaniających nas do doświadczenia życia przez obiektyw aparatu w imię cyfrowego dowartościowania⁴⁴¹. W celu zyskiwania poczucia wyższej wartości, ciała, w szczególności kobiece, są dyscyplinowane poprzez szczegółowe wytyczne regulujące codzienne zachowania⁴⁴².

Media społecznościowe i ich potencjał reklamowy potwierdziły, że nienaganna uroda jest opłacalna; da się ją skutecznie spieniężyć⁴⁴³. Renee Engeln zwraca uwagę na to, że każde posunięcie influencerów w sieci jest starannie wpisane w działania marketingowe i ma na celu perswazję o różnym stopniu nasilenia⁴⁴⁴. Badaczka przywołuje przykład Kim Kardashian, która publikując zdjęcia, nawet pozornie niezwiązane ze sprzedażą, buduje swoją markę⁴⁴⁵. Engeln dodaje, że każda fotografia umieszczona w sieci ma potencjał wywierania wpływu – „nawet jeśli jest na niej twoja znajoma – przekazuje komunikat o tym, co oznacza bycie kobietą i co jest istotne dla naszej kultury”⁴⁴⁶. Takie zabiegi to nie w pełni jawna forma fotografii reklamowej⁴⁴⁷, dostarczającej swoim odbiorcom i odbiorczyniom kolejnych niedoścignionych wzorców lub potrzeb. To, co zostaje umieszczone na fotografiach, pozwala zrozumieć „politykę widzialności, prywatności, nadzoru i władzy”⁴⁴⁸. Fotografia społecznościowa staje się zatem wyrazem tożsamości umieszczającego zdjęcie; to ekspresja ostatecznie przekształcona w przedmiot⁴⁴⁹ służący celom sprzedażowym. Choć może się wydawać, że trendy kształtowane są spontanicznie i oddolnie, to Frier stawia tezę, że w gronie influencerów najbardziej wpływowy pozostaje Instagram – to tutaj zapadają decyzje na temat tego, które zachowanie promować, a które spychać na margines⁴⁵⁰.

Psychologiczną ceną funkcjonowania w świecie zdominowanym przez nierealistyczne ideały czerpane z mediów jest wzrastająca chęć poddania się operacjom plastycznym i zabiegom medycyny estetycznej⁴⁵¹. Chirurgiczna ingerencja w wygląd stała się trendem; od kilku lat można także dostrzec, że konkretne zabiegi zyskują popularność⁴⁵². Badania

⁴⁴¹ Tamże, s. 13.

⁴⁴² Zob. E. Garncarek, *Kobiece ciało...*, s. 61-62.

⁴⁴³ Zob. R. Engeln, *Obsesja piękna...*, s. 152.

⁴⁴⁴ Zob. tamże.

⁴⁴⁵ Zob. tamże.

⁴⁴⁶ Tamże.

⁴⁴⁷ Zob. F. Soulages, *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, przeł. B. Mytych-Forajter, W. Forajter, Kraków 2012, s. 21.

⁴⁴⁸ N. Jurgenson, *Fotka...*, 162.

⁴⁴⁹ Zob. tamże, 162-163.

⁴⁵⁰ Zob. S. Frier, *Instagram...*, s. 13-16.

⁴⁵¹ Zob. R. Engeln, *Obsesja piękna...*, s. 158.

⁴⁵² Zob. T.H.H. Chua., L. Chang, *Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media*, „Computers in Human Behavior” 2016, nr 55, s. 190–197.

przeprowadzone przez Trudy Hui Hui Chua i Leanne Chang wykazały, że już dwunastoletnie dziewczynki modyfikują swoje zdjęcia – nanoszą drobne poprawki w postaci ukrycia niedoskonałości cery, ale także zmieniają rysy twarzy, zmniejszają nos, powiększają oczy i usta⁴⁵³. Z powodu takich przekształceń *selfie* umieszczane w mediach społecznościowych sprawiają wrażenie podobnych do siebie, stając się nowym gatunkiem autoportretu⁴⁵⁴ przeznaczonego do natychmiastowego rozpowszechniania⁴⁵⁵, symulakrum piękności bez skazy – mnogością podobnych rysów, sylwetek, fryzur i stylu ubioru. Tego rodzaju widoki można porównać do obrazu, który stał się „czystszy i doskonalszy niż rzeczywistość”⁴⁵⁶.

Mgliste wspomnienie

Nathan Jurgenson twierdzi, że „materialność odbitki – jej waga, zapach i namacalność”⁴⁵⁷ jest cenniejsza w czasach, gdy w każdej chwili ma się przy sobie smartfony z aparatami, którymi można fotografować bez ograniczeń⁴⁵⁸. Te zdjęcia nie wydają się tak istotne, jak te, które musiały być starannie wyliczone, by zmieścić się na określonej liczbie klatek kliszy filmowej. Być może z tego powodu instagramowe fotografie przypominają te znane z polaroidów: z ramką, miejscem na podpis i często w formacie kwadratu. Jurgenson pisze także o imitowaniu dawnych stylów dzięki filtrom dostępnym w aplikacji: „Popularność niby-klasycznej estetyki odzwierciedlała zbiorowe poszukiwanie autentyczności czy może «realności», którą niewyróżniającym się pod żadnym innym względem odbitkom fotograficznym miała nadawać już sama ich dawność”⁴⁵⁹. Najnowsze dzieła są wizualnie postarzane, w celu budowania wrażenia trwania mimo upływu czasu.

Wszechobecne idealne wizerunki sprawiają, że wielu użytkowników nowych mediów skłania się ku podążaniu w nieco innym kierunku. Skupiają się oni na szukaniu autentyczności kojarzonej z czasem sprzed dominacji Internetu. Trend ten znajduje odzwierciedlenie w estetyce zdjęć umieszczanych na platformach przez profesjonalnych fotografów. W związku z tym w ciągu ostatnich kilku lat w portfolioach często ukazują się zdjęcia celowo nieidealne. Jedną z najbardziej znanych reprezentantek tego stylu jest fotografka i reżyserka Petra Collins,

⁴⁵³ Zob. tamże.

⁴⁵⁴ Zob. A. Tifentale, L. Manovich, *Selfcity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*, https://www.researchgate.net/publication/303429814_Selfcity_Exploring_Photography_and_Self-Fashioning_in_Social_Media, s. 8-10, dostęp: 28.11.2023.

⁴⁵⁵ Zob. tamże.

⁴⁵⁶ A. Hirsztfeld, *Co rządzi obrazem? Powtórzenie w sztukach audiowizualnych*, Kraków 2015, s. 211.

⁴⁵⁷ N. Jurgenson, *Fotka...*, s. 13.

⁴⁵⁸ Zob. tamże.

⁴⁵⁹ Tamże.

której prace zyskały popularność po tym, jak jej idee zostały wykorzystane (ostatecznie bez jej zgody⁴⁶⁰) w produkcji serialu *Euforia* (2019-2026)⁴⁶¹.



Ilustracja 14. Fotografie autorstwa Petry Collins pochodzą z książki *Fairytale* Petry Collins i Alexy Demie (2021).

Zdjęcia Collins są opisywane jako senne – często nieostre, zamglone, prześwietlone, z charakterystyczną poświatą, która pozwala na rozmycie brzegów obiektów i postaci. Jej styl reprezentuje dziewczęcą wrażliwość i odejście od dążenia do perfekcji. Collins często fotografuje modelki w pomieszczeniach będących w nieładzie, pokojach nastolatków, szpitalnych salach, laboratoriach, parkingach i klubach nocnych. Tworzy ujęcia nostalgiczne, choć młodzieńcze⁴⁶² i niepokojące. Brak ostrości, nieudana kompresja, skazy i wady, mimo że są uszczerbkami na obrazie, nie odbierają mu piękna, a jedynie go urealniają. Atmosferę wielu tych fotografii można opisać jako uchwycenie sennego wspomnienia lat dziewięćdziesiątych, ich *studium* stanowi zatem wrażenie dawności. Natomiast *punctum* takich portretów stają się wady i różnorodne niepasujące do idealnego ujęcia detale (reklamówka, bałagan,

⁴⁶⁰ Zob. Z. Sárvári, *The imagination of Petra F. Collins*, <https://punkt.hu/en/2023/01/15/the-imagination-of-petra-f-collins/>, dostęp: 28.11.2023.

⁴⁶¹ Zob. tamże.

⁴⁶² Zob. Mariah Kreutter & Cadillac, *With Her Unmistakable Post-Feminist Gaze, the Photographer Petra Collins Seems to Live and Breathe Today's Aesthetic*, <https://news.artnet.com/art-world/petra-collins-goddess-commission-2254860>, dostęp: 28.10.2023.

zniekształcenie perspektywy). Choć fotografie te przedstawiają osoby zasadniczo mieszczące się w aktualnych kanonach piękna, fragmenty zdjęć przykuwające uwagę wydają się przełamywać męskie spojrzenie, które mogłoby domagać się bardziej uporządkowanego kobiecego wizerunku. Przyglądając się fotografiom, można dostrzec czarną maź zamiast dopasowanej sukienki, niewielkie pletwy, brak tęczy w oczach, bardzo ostre paznokcie... Wszystkie te drobne elementy, dostrzeżone dopiero po chwili, mogą wzbudzać w odbiorcach odrazę.



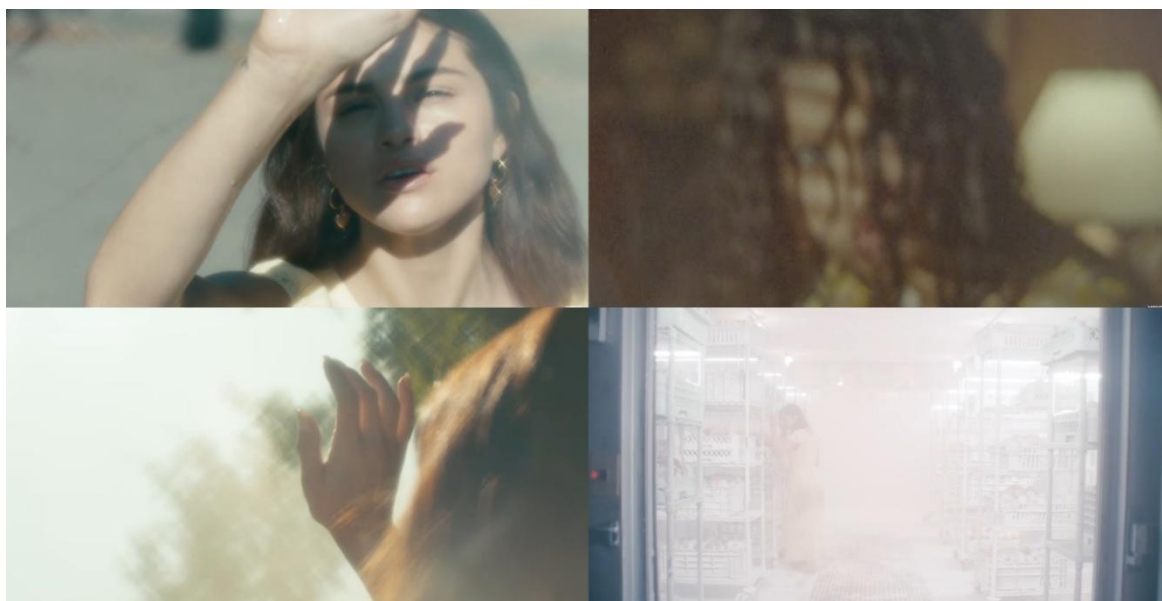
Ilustracja 15. Dzieła artystek promujących idee i estetyki pokrewne do stylu Petry Collins: pierwsze autorstwa Marilyn Minter, drugie wykonała Laura Zalenga, kolejne Kanya Iwana, ostatnie Ashley Armitage.



Ilustracja 16. Moda na fotografie z mankamentami da się dostrzec również w fotografii komercyjnej, czego przykładem jest zdjęcie z kampanii Giorgio Armaniego z Sydney Sweeney. Trend szybko zyskał przychylne opinie gwiazd i influencerów, którzy kopiują uwielbianą estetykę i umieszczają na swoich kontach zdjęcia w ruchu, jak zrobiły to Sarah Hyland i Zoë Alexandria H.

Bunt i powrót do liceum

Collins wyreżyserowała kilka teledysków. Jednym z najpopularniejszych i najdobitniej przedstawiającym idee twórczyni jest *Fetish* (2017) do utworu Seleny Gomez i Gucci Mane’a⁴⁶³. W pełni nieostre ujęcia ukazują rozmytą twarz artystki, a także przeplatanie się rozbłysków światła i flar słońca. Bohaterka klipu grana przez wokalistkę zrywa brzoskwinie z drzewa, co niesie biblijne skojarzenia z zakazanym owocem. Następnie udręczona młoda kobieta wyobraża sobie, że bunt doprowadza ją do szaleństwa: je rozbite szkło, zgniata swój język zalotką do rzęs, wije się na podłodze, gryzie mydło i szminkę. Sceny te przeplatają się z sekwencjami ukazującymi Gomez śpiewającą przy nakrytym stole, na który z sufitu spływa ulewny deszcz. Pod koniec wideo kobieta wchodzi do chłodni, gdzie znajduje się cały zbiór zgromadzonych przez nią owoców. Klip zamyka scena, w której artystka przywiera do ośnieżonej ściany, na której widnieją anielskie skrzydła i aureola. Ujęcia są wyblakłe i ziarniste, celowo prześwietlone, niczym uszkodzone fotografie z kliszy. Dobór takich środków jest charakterystyczny dla twórczości reżyserki i dodatkowo podkreśla zaburzone myślenie bohaterki klipu, której umysł podsuwa niezdrowe wizje.



Ilustracja 17. Selena Gomez z klipie *Fetish* (2017).

Olivia Rodrigo, której piosenki dotyczą miłosnych rozterek młodych ludzi, często zatrudnia Collins do reżyserowania swoich klipów. Akcja dużej ich części toczy się na szkolnych korytarzach i w salach gimnastycznych, w klasach i w pokojach nastolatków.

⁴⁶³ Zob. Selena Gomez *Fetish* ft. Gucci Mane (Official Music Video), www.youtube.com/watch?v=STO4-8vkG0U&t=2s, klip zyskał 226 milionów odsłon, dostęp: 22.04.2024.

Teledysk do piosenki *brutal* (2021) eksponuje styl Internetu końca lat dziewięćdziesiątych połączony z dzisiejszymi filtrami nakładanymi na twarze, znanymi z Instagrama i Tik Toka. Intro to 8-bitowa wersja piosenki *brutal* oraz interfejs przejęty z internetowych gier początku XXI wieku. W dziele pojawiają się elementy ubioru zaczerpnięte z filmów takich jak *Słodkie zmartwienia* (1996, A. Heckerling), *Cukiereczek* (1999, D. Stein), *Romy and Michele's High School Reunion* (1997, D. Mirkin) oraz *Piąty element* (1997, L. Besson)⁴⁶⁴. W teledysku *good 4 u* (2021) Collins chciała pokazać kobietą furię⁴⁶⁵. Grana przez Rodrigo dziewczyna o delikatnych rysach, robiąca wrażenie spokojnej, okazuje się niebezpieczna i niepokorna⁴⁶⁶. W sklepie zrzuca produkty z półek, zadziornie patrząc w oko kamery monitoringu, następnie śpiewa wprost do urządzenia. Kupuje paczkę popcornu i kanister benzyny. W zemście za zerwanie relacji, jednocześnie podpala i zalewa wodą pokój byłego partnera. Ostatecznie idzie do lasu i pływając w stawie, śpiewa, że chłopak i tak ma szczęście, bo ona szybko zapomina urazy. Na sekundę przed zanurzeniem w wodzie jej tęczęwki rozbłyskują czerwienią, co sugeruje, że nastolatka może być istotą nadprzyrodzoną. Taka transformacja jest motywem często występującym w twórczości reżyserki.



Ilustracja 18. Olivia Rodrigo w teledysku *brutal* (2021).

⁴⁶⁴ C. Van Paris, *Olivia Rodrigo's "Brutal" Music Video Is an Ode to Y2K Beauty*, www.vogue.com/article/olivia-rodrigo-brutal-music-video-hair-y2k-beauty, dostęp: 22.04.2024.

⁴⁶⁵ Zob. *Olivia Rodrigo – good 4 u (Behind The Scenes)*, www.youtube.com/watch?v=9P3tUlkalldg&t=10s, dostęp: 22.04.2024.

⁴⁶⁶ Zob. tamże.

Wspólną cechą dzisiejszych retromańskich wideoklipów jest założenie, że odbiorca ma kompetencje niezbędne do rozpoznania poszczególnych elementów i umiejscowienia ich w czasie. Sygnalizowanie nostalgicznych odniesień przez umieszczanie wskazówek kontekstowych i paratekstów w samych klipach wydaje się mieć też długoterminowe cele, takie jak budowanie grupy odbiorczej, która z biegiem czasu powiększa się, ponieważ te same elementy będą nostalgiczne dla kilku pokoleń, a przekaz zuniwersalizuje się. Dzisiejsze klipy są hiperbolą dawnych teledysków. Dzięki doprowadzeniu pewnych utartych motywów do absurdu, oferują komentarz o negatywnym wydzźwięku wobec teledysków z minionych dekad. W ten sposób retromania staje się krytycznym filtrem w procesie oglądu niegdysiejszej kultury audiowizualnej.

Idealizacja przeszłości prowadzi do złudnego wrażenia, że wcześniejsze dekady obfitowały w dzieła wysokiej jakości. Takie przekonanie jest skutkiem selektywnej pracy pamięci, która zachowuje tylko wybrane, najbardziej wartościowe utwory, pomijając całą resztę. Z tej iluzji wyższości dawnego nad nowym wynika przejawiana przez dzisiejszych twórców chęć imitowania fenomenu przetrwania „próby czasu”, naśladowania estetyki i trwałości, które przypisuje się dziełom z przeszłości. Przez to, wbrew podążaniu za ideałami, na jaw wychodzi dziś kolejna oznaka zafascynowania nietrwałością – kontrolowane umieszczanie defektów w tworach, które dzięki rozwojowi technologii mogłyby poszczycić się wysoką rozdzielczością. Uznane zyskują fotografowie wykonujący zdjęcia stylizowane na zeskanowane ze starych albumów, wyglądające na zrobione kilka dekad temu: mocno ziarniste, rozmyte i ciepło oświetlone. Podobne zabiegi stylistyczne da się dostrzec w przypadku wideoklipów. Uwielbienie przeszłości jest efektem poszukiwania sensu w świecie, w którym nad realnością dominację zyskał świat wirtualny⁴⁶⁷. Tam, gdzie kiedyś istniała realność, teraz znajduje się „nadanaturalna symulacja”⁴⁶⁸. Zamiast stabilnej ludzkiej świadomości, pojawia się świadomość subiektywna i schizofreniczna, a głębia znaczenia ustąpiła miejsca powierzchowności⁴⁶⁹. Tego rodzaju podejście od perfekcji prezentuje vaporwave jako wytwór kultury traumy, dążący do zespolenia przeszłości, teraźniejszości i przyszłości⁴⁷⁰. Estetyka ta

⁴⁶⁷ Zob. D. Piechota, *Na fali...*, s. 287.

⁴⁶⁸ J. Sconce, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham 2000, s. 170-171.

⁴⁶⁹ Zob. G. Tanner, *Bubling Corpse...*, s. VII.

⁴⁷⁰ Zob. tamże, s. XI

jest alternatywą dla ściśle kontrolowanych i zdyscyplinowanych dźwięków muzyki komercyjnej⁴⁷¹.

Media wizualne posiadają zdolność generowania światów i przechowywania ich po czasie świetności⁴⁷². Jeffrey Sconce charakteryzuje telewizję jako medium pozostające we władzy umarłych⁴⁷³. Niebezpieczny duch wdziera się do domu poprzez ekran telewizora i niszczy równowagę⁴⁷⁴. Kontrolowane wprowadzanie niedoskonałości do najnowszych wytworów kultury stało się popularnym sposobem na dodanie im głębi i autentyczności. Wielu artystów celebrowało niedoskonałość jako nową formę piękna.

⁴⁷¹ Tamże.

⁴⁷² Zob. J. Sconce, *Haunted Media: Electronic...*, s. 127.

⁴⁷³ Tamże, s. 2.

⁴⁷⁴ Zob. G. Tanner, *Bubbling Corpse...*, s. 1.

Rozdział III. Transformacje tekstu

Zarówno rosnąca złożoność wizerunku filmowego herosa, jak i nowe strategie odbiorcze wpłynęły na przekształcenia narracyjne najnowszych tekstów kultury. Zmiany te oddziałują na praktyki tworzenia kontynuacji znanych opowieści, przez co dzisiejsze filmy niejednokrotnie przybierają strukturę do tej pory kojarzoną z serialami, w której widzowi często przypomina się minione wydarzenia.

3.1. Przygoda, blockbuster i obraz płci

Powszechność domowych odtwarzaczy, coraz większa dostępność kaset VHS oraz nowe sposoby dystrybucji telewizyjnej sprawiły, że twórcy filmowi zaczęli kłaść coraz większy nacisk na atrakcyjność widowiska. Umożliwiło im to ponowne przyciągnięcie całych rodzin przed wielkie ekrany sal kinowych. Chociaż reaganowskie kino promowało idee konserwatywne, Rafał Syska określa dzieła z lat osiemdziesiątych mianem jednych z najbardziej rewolucyjnych⁴⁷⁵. To właśnie wtedy pojawiła się produkcyjna i instytucjonalna struktura kina znana do dziś⁴⁷⁶. To także w tym czasie wyklarował się zestaw kryteriów *high concept movie*⁴⁷⁷, w którym wyżej niż realistyczne wydarzenia stawiano „intrygujący punkt wyjścia akcji, mający potencjał widowiskowych rozwinięć”⁴⁷⁸. Produkcja była bardzo kosztowna, ale dzieło przynosiło zyski nie tylko z biletów na seanse, ale i z gadżetów, wizyt w parkach rozrywki, komiksów, książek, gier, kaset i płyt ze ścieżką dźwiękową. Tomasz Pstrągowski pisze, że nerdzi, wychowani na tanich i popularnych komiksach oraz programach telewizyjnych, nie utożsamiali się z kulturą kontestacji i od kina oczekiwali czegoś innego. Chcieli poważnego traktowania prostych fabuł, a także oczekiwali wyraźnego podziału na dobro i zło⁴⁷⁹. Lata osiemdziesiąte były też dekadą rozkwitu zjawiska znanego pod nazwami Kina Nowego Hollywood, Nowej Widowiskowości, Kina Nowej Przygody⁴⁸⁰. Cechowało się ono eskapizmem, a także nostalgicznym podejściem do obranej tematyki objawiającym się powrotem do klasycznych gatunków, formuł i historii. To wtedy na ekranach na ogromną skalę pojawia się fantasy wraz z adaptacjami komiksów.

⁴⁷⁵ Zob. R. Syska, *Reaganomatografia. Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych*, w: *Kino końca wieku*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2019, s. 81-82.

⁴⁷⁶ Zob. M. Adamczak, *Planeta Hollywood: początek „kina, jakie znamy”*, w: *Kino końca wieku...*, s. 21-22.

⁴⁷⁷ Zob. R. Syska, *Reaganomatografia...*, s. 81.

⁴⁷⁸ Tamże, s. 91.

⁴⁷⁹ T. Pstrągowski, *Kino Nowej Przygody i gry wideo*, w: *Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak, Gdańsk 2011, s. 29.

⁴⁸⁰ J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice*, w: *Kino Nowej Przygody...*, s. 5.

U podstaw Kina Nowej Przygody znajdują się wzorce narracyjne zaczerpnięte z opowieści krążących w danym kręgu kulturowym, które opierają się na mitach i sprowadzają się do archetypicznych historii, określonych przez Josepha Campbella mianem „monomitu”. W jego skład wchodzi: odejście, śmierć i powrót⁴⁸¹; wszystkie te opowieści traktują ponadto o „głębokiej potrzebie zrozumienia świata w wymiarze symbolicznym”⁴⁸². Każdy wariant opowieści daje możliwość mniejszych lub większych przeobrażeń tego schematu i wprowadzenia jego nowych odczytań, jednak niezmiennym elementem jest „wędrówka bohatera przez wykreowane krainy w celu wypełnienia misji – zdobycia lub zniszczenia magicznego artefaktu, pokonania tyrana i ocalenia świata”⁴⁸³. Indiana Jones rozpoczyna swoją przygodę jako cynik kochający brawurę, profesor archeologii i znawca okultyzmu. Główny bohater wyrusza na poszukiwanie Arki Przymierza. Na początku wyprawy nie przejmuje się losem innych, ale z biegiem czasu uczy się empatii, martwi o swoich sojuszników, a następnie dociera do punktu, w którym chce ratować także obcych. Taką przemianę można uznać za radykalne przeobrażenie spojrzenia na świat. W ostatnim etapie archeolog wraca do Stanów Zjednoczonych bogatszy o wiedzę i doświadczenie.

Historie przypominające przygody Indiany Jonesa odnotowywały najwyższą popularność w latach trzydziestych i czterdziestych XX wieku⁴⁸⁴. Natomiast saga *Gwiezdnych wojen* „przywracała konkretne doświadczenie kinematograficzne i telewizyjne typowe dla lat pięćdziesiątych”⁴⁸⁵ (*Buck Rogers*, 1950-1951, *Captain Video and His Video Rangers*, 1949-1955). Luke Skywalker w *Nowej nadziei* (1977) otrzymuje wezwanie do przygody – musi pomóc w walce z Imperium. Choć początkowo waha się i odmawia, to jednak wyrusza w drogę. Momentem przełomowym jest dla protagonisty śmierć jego mentora w walce z Lordem Vaderem. Luke wraca odmieniony, silniejszy, gotowy do podejmowania kolejnych wyzwań. Ton obu serii, choć emocjonalny, jest najczęściej lekki i zabawny – gdy bohaterowie mierzą się z lękami, smutkiem, cierpieniem, opowieść łączy ich trudności z gagami, ciętymi ripostami i rozwojem wątków romantycznych oraz przyjacielskich.

⁴⁸¹ J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013, s. 8-40.

⁴⁸² W. J. Burszta, *Joseph Campbell i potrzeba mitu*, w: J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy...*, s. X.

⁴⁸³ K. Kaczor, *Fantasy w Kinie Nowej Przygody*, w: *Kino Nowej Przygody...*, s. 22.

⁴⁸⁴ Zob. J. Greene, *Indiana Jones film franchise*, <https://www.ebsco.com/research-starters/anthropology/indiana-jones-film-franchise>, dostęp: 25.09.2025.

⁴⁸⁵ P. Włodek, *Memory studies i kino nostalgiczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis” 2021, nr 16, s. 62.

Niechęć do pożegnań i promowanie zachowawczości

Nieodparta chęć tworzenia kolejnych kontynuacji znanych dzieł może być interpretowana jako „gest antynostalgiczny”⁴⁸⁶, tarcza chroniąca przed czystą tęsknotą, co koresponduje z założeniami foreverizmu Graftona Tannera. Pragnienie przyswajania niezliczonych kontynuacji ulubionych filmów i seriali można uznać za wyraz niedojrzałości odbiorców i niechęć do przepracowania zakończonego dzieła. Taka postawa otwiera drogę do bezproduktywnego powtarzania znanych motywów⁴⁸⁷. Tomasz Markiewka przedstawia odmienne stanowisko i proponuje zmianę postrzegania czasu: „przeszłość jest otwarta na retroaktywne reinterpretacje, podczas gdy przyszłość jest zamknięta, ponieważ żyjemy w deterministycznym wszechświecie”⁴⁸⁸. W celu zmiany tego, co nadejdzie, minione wydarzenia należy zreinterpretować tak, aby dały możliwość nadejść przyszłości w innym kształcie „niż ta sugerowana przez dominującą wizję przeszłości”⁴⁸⁹. Badacz podkreśla, że nie chodzi tu o zrozumienie przeszłości, lecz o jej wyraźną zmianę⁴⁹⁰. Do modelu antynostalgicznego można zaliczyć większość kontynuacji wielkich serii i sag, w tym *Gwiezdnych wojen*, *Matrix* czy *Parku Jurajskiego* (a obecnie *Jurassic World*), a do założeń wzorca reinterpretacyjnego można przypisać *Pewnego razu... w Hollywood* (Q. Tarantino, 2019), który retroaktywnie przepisuje wynik historycznych wydarzeń.

Na chętnie rozbudowywanie znanych historii ma też wpływ struktura dzieł wpisujących się w nurt Kina Nowej Przygody. Pozbawione definitywnego zakończenia, pozostają one otwarte na kontynuację⁴⁹¹. Dlatego po komercyjnym sukcesie takich filmów, jak *Szczerki* (1975, S. Spielberg), *Gwiezdne wojny część IV – Nowa nadzieja*, *Poszukiwacze zaginionej Arki* (1981, S. Spielberg), *Pogromcy duchów* (1984, I. Reitman) czy *Gremliny rozrabiają* (1984, J. Dante), pojawiły się ich kolejne części. Strategie budowania świata i wydarzeń w kinie blockbusterowym lat dziewięćdziesiątych w takich dziełach jak *Park Jurajski* (1993, S. Spielberg), *Mumia* (1999, S. Sommers) oraz *Gwiezdne wojny: Część I – Mroczne widmo* (1999, G. Lucas), pokrywały się z tym znanym z Kina Nowej Przygody⁴⁹² i również one są do dziś

⁴⁸⁶ G. Tanner, *Forevism...*, s. 36-37.

⁴⁸⁷ Zob. A. Beame, *The Follow: A. S. Hamrah, Critic*, <https://www.passionweiss.com/2022/05/24/the-follow-a-s-hamrah-critic/>, dostęp: 06.06.2025.

⁴⁸⁸ T. S. Markiewka, *Przedmowa do polskiego wydania*, w: S. Žižek, *Kłopoty w raju. Od końca historii do końca kapitalizmu*, przeł. T. S. Markiewka, Warszawa 2021, s. 10.

⁴⁸⁹ Tamże.

⁴⁹⁰ Tamże.

⁴⁹¹ Zob. T. Pstrągowski, *Kino Nowej Przygody i gry wideo*, w: *Kino Nowej Przygody...*, s. 30-31.

⁴⁹² Zob. M. Kempna-Pieniążek, *Między Sundance a Hollywood: kino amerykańskie epoki Clintona*, w: *Kino końca wieku...*, s. 168.

kontynuowane. Obecnie przeważająca większość filmów i seriali przygodowych jest powiązana z jakąś wielką franczyzą⁴⁹³. Producenci promują zachowawczość, ponieważ nie chcą podejmować ryzyka związanego z otwarciem nowej historii. Między innymi z tych powodów spotykamy się dziś z fenomenem nieśmiertelności bohaterów, którym co kilka lat dopisuje się nowe perypetie⁴⁹⁴. Do tej kategorii można zaliczyć także Indianę Jonesa. Zwieńczenie jego podróży fani otrzymali dopiero w 2023 roku (J. Mangold, *Indiana Jones i artefakt przeznaczenia*). W nieodległej przeszłości ukazały się także dzieła bardzo silnie inspirowane przygodami słynnego archeologa – *Uncharted* (2022, R. Fleischer) i *Wyprawa do dżungli* (2021, J. Collet-Serra), które łączą wątek naukowej ekspedycji z mistycyzmem; cechują się też podobnym rodzajem humoru⁴⁹⁵.

Kino Nowej Przygody można uznać za pierwszą fazę rozwoju współczesnego blockbustera⁴⁹⁶. Thomas Elsaesser wymienia jego wyznaczniki: wysoki budżet, temat wielkiej wagi, na przykład światowe wojny czy zagrożenie ze strony potwora, oraz protagonista, którego wyróżniają niezwykle umiejętności. Autor zaznacza, że tego rodzaju dzieło przypomina baśń, a także bazuje na postaciach zaczerpniętych z zachodniej mitologii⁴⁹⁷. Kino blockbusterowe wcześniejszych dekad wrzucało widza w sam środek akcji, czego przykładem może być scena otwierająca *Poszukiwaczy zaginionej Arki*, w której Indiana Jones stara się zdobyć złoty posążek, ucieka przed ogromną kamienną kulą i zostaje zdradzony przez swojego pomocnika, który po chwili ginie, wpadając w pułapkę. Obecnie kino przygodowe nie umieszcza wartkiej akcji na samym początku filmu. W przypadku sequeli jest to wymuszane faktem kontynuowania, koniecznością przypominania widzom wydarzeń i układu sił, tak jak dzieje się to w serialach. Oryginalne scenariusze także nierzadko rozpoczynają się od ekspozycji, a nie od dynamicznej przygody. Zarówno *Jumanji: Przygoda w dżungli*, *Jumanji: Następny poziom* (2017, 2019 J. Kasdan), jak i *Player One* (2017, S. Spielberg) pokazują na początku głównych bohaterów, a dopiero po ustanowieniu istnienia dwóch światów przechodzą do prezentowania spektakularnych widowisk. Samoświadome dzieło Davida Leitcha, *Kaskader* (2024, D.

⁴⁹³ Zob. M. Ochnik, *Remake. Apokalipsa popkultury*, Kraków 2023, s. 154.

⁴⁹⁴ Zob. K. Klimek, *Powtórki z rozrywki, czyli hollywoodzka reromania*, „Ekrany” 2012, s. 5-9.

⁴⁹⁵ Zob. H. Scribner, ‘Jungle Cruise’ is ‘Pirates of the Caribbean’ meets ‘Indiana Jones.’ Is it a return to action adventure movies?, <https://www.deseret.com/2021/7/27/22594259/jungle-cruise-review-pirates-of-the-caribbean/>, dostęp: 22.10.2025.

⁴⁹⁶ Zob. R. Alexander, *The evolution of the blockbuster film business model during the New Hollywood period: a qualitative investigation of five case studies, 1966-1985.*, <https://ueaeprints.uea.ac.uk/id/eprint/94587/>, dostęp: 28.10.2025.

⁴⁹⁷ Zob. M. Adamczak, *System marketingowy Hollywood w latach 1977-2011*, w: *Kino Nowej Przygody...*, s. 42-43, zob. także: T. Elsaesser, *The Blockbuster: Everything Connects, but Not Everything Goes*, w: *The End of Cinema as We know It*, New York 2002, s. 16-17.

Leitch), łączy te dwie tendencje i choć rozpoczyna się sekwencją ukazującą fragmenty filmów akcji, w których kaskaderzy prezentują swoje umiejętności, to w tle słychać głos głównego bohatera, zapoznającego widzów z tłem historii, której za chwilę będą świadkami. W filmie tym istotnym wątkiem jest praca nad dziełem, które ma być „idealnym blockbusterem”. Poprzez zawarty w nim metakomentarz *Kaskader* świadomie rekonstruuje motywy Kina Nowej Przygody w formie blockbustera. *Metalstorm* wyreżyserowany przez Jody Moreno okazuje się postapokaliptyczną space operą inspirowaną *Diuną*, *Gwiezdnymi wojnami* i serią *Mad Max*, w której główną rolę gra Jason Momoa. W zwiastunie ukazanym pod koniec filmu Leitcha Jody prezentuje pościgi, najnowocześniejszą broń laserową, walkę z kosmitami, a także wzmiankę o wątku romantycznym, tworząc tym samym pastisz kinowych hitów ostatnich dekad XX wieku.

Dekada sprzeczności

Kino reaganowskie posługiwało się wątkami rodzinnymi, aby wyeksponować wzorzec silnego, surowego ojca, a także obraz narodu jako rodziny, która – aby przetrwać w obliczu zagrożenia – potrzebuje autorytarnego wzorca, ustalającego zasady pozwalające na utrzymanie wewnętrznej stabilności⁴⁹⁸. Tutaj ponownie za przykład może posłużyć *Top Gun*⁴⁹⁹, ponieważ film Scotta gloryfikuje podporządkowanie armii, odgrywającej rolę patriarchalnego opiekuna narodu. Podobnie jak inne filmy nurtu nowego patriotyzmu (*Rambo II*, 1985, *Rocky IV*, 1985), odnosił się on do konfliktu zimnowojennego, romantyzując służbę wojskową, męską rywalizację i wspólną walkę z wrogiem. Jednocześnie lata osiemdziesiątych to czas narodzin wielu postaci wyznających wiarę w niezależność, buntujących się wobec instytucji, herosów działających według własnego kodeksu moralnego, takich jak komandor Pete „Maverick” Mitchell (*Top Gun*), Indiana Jones, John Rambo (*Rambo*, 1982), Rocky Balboa (*Rocky III*, 1982, S. Stallone), Martin Rigga (*Zabójcza broń*, 1988, R. Donner), Kyle Reese (*Terminator*, 1984, J. Cameron) czy pułkownik James Braddock (*Zaginiony w akcji*, 1988). Bunt ten tylko pozornie wydaje się sprzeczny z promowaniem podległości organom państwa. Skoro ostatecznie to mężczyzna przywraca ład dzięki swojej mocy sprawczej i sile fizycznej, to, jak pisze Susan Jeffords, bunt herosa nie zagraża władzy, lecz potwierdza męską kontrolę, którą ta władza symbolizuje⁵⁰⁰. Kształtowany przez retorykę silnej Ameryki Reagana kontekst

⁴⁹⁸ Zob. I. B. Mna, *Echoes of Reaganism in Hollywood Blockbuster Movies from the 1980s to the 2010s*, Berlin 2021, s. 17-18.

⁴⁹⁹ Zob. R. Syska, *Reaganomatografia. Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych...*, s. 92.

⁵⁰⁰ Zob. S. Jeffords, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Jersey 2004, s. 25-27.

polityczno-społeczny wytworzył kult „twardego ciała” (*hard body*). Sylwetka ta symbolizowała dominację⁵⁰¹ i zarazem odgrywała najistotniejszą rolę instrumentu władzy, stanowiąc wyraz przekonania o możliwości pokonania wroga. Ten typ bohatera miał swój załazek już w filmach o mścicielach z lat siedemdziesiątych, takich jak *Brudny Harry* (1971, D. Siegel) albo *Życzenie śmierci* (1974, M. Winner) i miał stanowić krytykę wymierzoną w politykę Jimmy’ego Cartera⁵⁰². W efekcie pojawił się bardziej zniuansowany obraz niepokonanego herosa, w którego przypadku spod fasady ogromnej siły do świadomości przedzierają się lęki. Wszystko to podbudowuje promowaną wizję tożsamości Ameryki – silnej, przezwyciężającej wcześniejsze kryzysy, państwa, które przeciwstawia się słabościom⁵⁰³. Mosche Machlev zwraca uwagę, że w książkowym pierwowzorze (*Rambo: Pierwsza krew* autorstwa Davida Morrella) Rambo, będący weteranem wojny w Wietnamie, okazuje się bezwzględny zabójcą. Filmy odmieniły wizerunek mężczyzny i przedstawiły go jako ofiarę systemu odpierającą ataki, która po starciu z wrogiem pragnie jedynie spokoju. Decyzja o zmianie charakteru protagonisty obrazuje ewolucję w sposobie patrzenia na weteranów – nie są to już bezwzględni żołnierze zabijający z zimną krwią, lecz bohaterowie, którzy wykonali powierzone im zadanie w celu wygrania wojny⁵⁰⁴.

Należy pamiętać, że w latach osiemdziesiątych, poza kinem popierającym postulaty prezydenta, istniał też nurt bardziej lewicowy, krytykujący reaganomikę, praktykujący inne strategie operowania przeszłością. Filmy go reprezentujące miały akcję osadzoną w latach dwudziestych XX wieku, w czasach Wielkiego Kryzysu (*Even the Heavens Weep: The West Virginia Coal Wars*, 1985, D. L. McGuire; *W szachu*, 1987, J. Sayles). Były to jednak dzieła znacznie mniej popularne i z dzisiejszej perspektywy można uznać, że lata osiemdziesiąte zostały zdominowane przez bluckbustery. Gdy Hollywood wykazywało niewielkie zainteresowanie tworzeniem filmów obrazujących struktury konfliktów i stosunków klasowych w amerykańskim społeczeństwie⁵⁰⁵, dzieła pozostające w kontrze do głównego nurtu wykorzystywały estetykę retro, ale nie nostalgię. Podobnie było z nurtem *safe the farm*⁵⁰⁶

⁵⁰¹ Zob. Y. Tasker, *Dumb movies for dumb people. Masculinity, the body, and the voice in contemporary action cinema*, *Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema*, red. S. Cohan, I. R. Hark, London 1993, s. 232.

⁵⁰² Zob. M. Machlev, *I’ll be back? The Deconstruction of the 1980s and the 1990s Hard Body Movies*, “CINEJ Cinema Journal” 2021, nr 9 (1), s. 464-465.

⁵⁰³ Zob. S. Jeffords, *Can Masculinity be Terminated?*, w: *Screening the Male...*, s. 246-260.

⁵⁰⁴ Zob. M. Machlev, *I’ll be back? The ...*, s. 470-471.

⁵⁰⁵ Zob. E. Black, J. Dolecki, *The Retrieval of Labour History in the United States: A review of two recent films on the class war in the West Virginia coal fields*, <https://www.lltjournal.ca/index.php/llt/article/view/4745/5618>, s. 253, dostęp: 25.09.2025.

⁵⁰⁶ Zob. “70srichard”, *30 Years On: 1984 a Great Year for Movies*

reprezentowanym przez takie filmy, jak *Rzeka* (1984, M. Rydell), *Miejsca w sercu* (1984, R. Benton) czy *Pułapka* (1984, R. Pearce), które zostały przez ówczesnego prezydenta Stanów Zjednoczonych nazwane jawną propagandą wymierzoną w jego program polityczny⁵⁰⁷.

Oprócz kontrastu między filmami promującymi prawicowe i lewicowe wartości, w popkulturze pojawiają się również sprzeczności w wizji idealnego mężczyzny – obok hipermęskich bohaterów, takich jak Rambo i Rocky, w klipach muzycznych królowała androgeniczność⁵⁰⁸, będąca kontynuacją trendów zapoczątkowanych w latach siedemdziesiątych m.in. przez Davida Bowie, Marca Bolana i zespół New York Dolls. Mężczyźni podważający normy płciowe nakładali na twarze mocny makijaż i nosili ubrania o typowo damskich krojach. Prince przybrał wcielenie o imieniu Camille będące ekspresją jego kobiecej strony. Wykreował też znak stworzony z połączenia symboli obu płci, który miał obrazować przekroczenie binarnego podziału. Wokalista zespołu Culture Club, Boy George, kwestionował tradycyjne normy męskości, nosząc mocny makijaż i ekstrawaganckie ubrania w jaskrawych kolorach. Podczas gdy Prince i David Bowie spotykali się z jawną niechęcią z powodu wprowadzania do popkultury elementów queerowych, podobne decyzje członków zespołów hairmetalowych były przez dużą część męskiej publiczności uznawane za zwykły kostium sceniczny podkreślający bunt wyrażany w mocnych brzmieniach. Heteronormatywność, manifestowana w stronie lirycznej dzieł, pozwalała na ignorowanie wizualnej dwuznaczności⁵⁰⁹. Natomiast jeden z przebojów lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych – piosenka *YMCA* zespołu Village People, inspirowana kulturą gejowską - został przez odbiorców wyzuty z pierwotnych znaczeń i stał się pozytywną, ale neutralną w wyrazie piosenką do odtwarzania na weselach, imprezach i wiecach politycznych.

A Review of one of the Great Years in American Cinema, <https://70srichard.wordpress.com/tag/save-the-farm>, dostęp: 25.09.2025.

⁵⁰⁷ Zob. R. Reagan, *The Reagan Diaries*, New York 2007, s. 271.

⁵⁰⁸ Zob. S. Reynolds, *How Prince's Androgynous Genius Changed the Way We Think About Music and Gender*, <https://pitchfork.com/features/article/9882-how-princes-androgynous-genius-changed-the-way-we-think-about-music-and-gender/>, dostęp: 20.10.2025.

⁵⁰⁹ Zob. G. Hartman, *How Androgyny Shaped Popular Music*, <https://www.highbrowmagazine.com/25504-how-androgyny-shaped-popular-music>, dostęp: 25.10.2025.



Ilustracja 19. Góra: Artyści przełamujący stereotypy płciowe – Prince i Boy George. Dół: Rocky i Kyle Reese.

Dekonstrukcja wizerunku silnego mężczyzny

Czas prezydentury George'a H.W. Busha to okres przejściowy między zimnowojennym obrazem herosa a bohaterem bardziej ambiwalentnym, który skutkował bardziej ironicznym podejściem do wizerunku mężczyzny w filmie⁵¹⁰. Przykładami dekonstrukcji wizerunku „twardziela” są takie filmy, jak *Pan Niania* (1993, M. Gottlieb) w którym w rolę opiekuna dzieci wciela się popularny wrestler Hulk Hogan, oraz *Junior* (1994, I. Reitman), w którym Arnold Schwarzenegger gra naukowca zachodzącego w ciążę w wyniku medycznego eksperymentu. Kino drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych zostało uznane za czas „kryzysu męskości”. Za przykład tego fenomenu może posłużyć bohater *Titanica* (1997, J. Cameron), Jack Dawson, chłopak o delikatnym usposobieniu i szczupłej sylwetce, który był przeciwieństwem herosa popularnego dekadę wcześniej⁵¹¹. Podczas prezydentury Billa Clintona wątkiem często poruszonym w kinie nowe technologie. Douglas Kellner wnioskuje, że *Dzień niepodległości* (1996, R. Emmerich) czy *Faceci w czerni* (1997, B. Sonnenfeld) przysłużyły się wypełnieniu „ideologicznej pustki”⁵¹² tego okresu, w którym nie było jednoznacznie określonego politycznego wroga, którym można byłoby posłużyć się do napędzania strachu w obywatelach, a także wyznaczania kierunku, w jakim ma zmierzać państwo. Z tego powodu kino porzuciło zamiłowanie do twardych ciał i szukając innych metod na wyrażenie obaw oraz pragnień społeczeństwa, zwróciło się ku science fiction, teoriom spiskowym i terroryzmowi⁵¹³. W serialu *Z Archiwum X*, przybysze z innych planet stawiali się metaforą „innego/obcego” stwarzającego zagrożenie dla wewnętrznego ładu, a opowieści o rozwoju technologii pozwalały na podkreślanie obranej przez Clintona ścieżki ekspansji oraz rozwoju gospodarczego, podsumowanej hasłem „The economy, stupid!”.

Ostatnia dekada XX wieku przyniosła także zmiany w muzyce. Rozkwitł grunge, który Garrett Hartman postrzega jako wyraz sprzeciwu wobec sztuczności i ekscentryczności muzyki poprzednich lat. Etosem grunge'u była pogarda dla mainstreamu, perfekcji i pogoni za sławą. Nurt ten stawiał na autentyczność i emocjonalną bolesną prawdę. Taki pogląd był wyrażany przez jawną niedbałość i prostotę ubioru – flanelową koszulę, znoszone jeansy, zupełny brak makijażu⁵¹⁴. Chociaż ikona alternatywnej muzyki, Kurt Cobain, wyrażał sprzeciw wobec

⁵¹⁰ Zob. D. Greven, *Manhood in Hollywood from Bush to Bush*, Austin 2010, s. 2-16.

⁵¹¹ Zob. M. Machlev, *I'll be back? The Deconstruction...*, s. 484-485.

⁵¹² I. B. Mna, *Echoes of Reaganism in Hollywood...*, 193.

⁵¹³ Zob. tamże, s. 192-194.

⁵¹⁴ Zob. G. Hartman, *How Androgyny Shaped Popular Music*, <https://www.highbrowmagazine.com/25504-how-androgyny-shaped-popular-music>, dostęp: 25.10.2025.

macyzmu i często pojawiał się na scenie w sukienkach i z pomalowanymi paznokciami⁵¹⁵, to jego zachowanie było bagatelizowane i traktowane jako kolejny przejaw ekscentryczności gwiazdy.

Dzisiejsze postrzeganie siły

Nierzadko dzisiejsi bohaterowie nie noszą już mundurów ani stroju treningowego, a przywdziewają garnitury. Przykładami tej tendencji mogą być John Wick, a także bohaterowie z filmu *Kingsman: Tajne służby* (2014, M. Vaughn). Łączenie walki z elegancją to oznaka większej samokontroli, perfekcjonizmu, zdyscyplinowania i symbol panowania nad chaosem. James Bond w *Nie czas umierać* (2021, C. J. Fukunaga) stara się zerwać z przeszłością. Coraz silniej dostrzega ograniczenia swojego ciała. Podobnie jak *Rambo: Ostatnia krew* (2019, A. Grunberg) i *Logan* (2017), film ten prezentuje starzejących się herosów, którzy nadal są silni, ale już nieidealni, często zmęczeni i podłamani⁵¹⁶. John Rambo, będący symbolem amerykańskiej siły, w ostatniej części serii jest zagubiony i samotny. Wolverine w filmie z 2017 roku traci zdolność regeneracji. Bohaterowie filmów akcji ostatnich lat konfrontują się z przemijaniem, a przez to stają się bardziej ludzcy. Podobną dekonstrukcję wzoru silnego mężczyzny da się dostrzec w serialach. *Stranger Things* stara się na nowo określić, co znaczyło bycie mężczyzną w ostatnich dekadach XX wieku. Jim Hopper w początkowych sezonach nie ma sylwetki pasującej do bohatera lat osiemdziesiątych, reprezentuje raczej wygląd określany przez użytkowników sieci jako *dad bod*⁵¹⁷. Już ten fakt sugeruje, że szef policji w Hawkins nie będzie typowym herosem końcówki XX wieku. Los nie szczędził mu tragicznych przeżyć – Jim stracił córkę, a teraz zmagają się z depresją i uzależnieniem od alkoholu. Mężczyzna jest też głęboko wrażliwy, co w serialu nie jest prezentowane jako słabość, lecz zaleta, która pozwala na budowanie szczerych więzi⁵¹⁸. Dzisiejsze kino przepracowuje dawne archetypy, uwspółcześniając je. Kolejnym tego dowodem może być film *The Smashing Machine* (2025, B. Safdie), którego twórcy podjęli decyzję o przedstawieniu historii prawdziwego mistrza mieszanych sztuk walki Marka Kerra w sposób eksponujący jego wewnętrzną łagodność.

⁵¹⁵ Zob. A. Sharma, *Remember when Kurt Cobain spurned toxic masculinity in a dainty floral frock?*, <https://edition.cnn.com/2025/06/24/style/kurt-cobain-nirvana-dress-fashion>, dostęp: 25.10.2025.

⁵¹⁶ Zob. M. Machlev, *I'll be back? The Deconstruction ...*, s. 487-489.

⁵¹⁷ Zob. S. Clay, C. Brickell, *The Dad Bod: An Impossible Body?*, "The Journal of Men's Studies" 2021, nr 30, s. 2.

⁵¹⁸ Zob. A. S. Li, *Reconstructing the '80s Man: Nostalgic Masculinities in Stranger Things*, "Television" 2019, nr 31, s. 2-5.

W filmach z końca XX wieku kobiece postacie zwykle sprowadzano do roli ozdoby mężczyzny oddanego walce⁵¹⁹. Chris Holmlund zauważa, że postawy bohaterów i bohaterek ekranowych tego okresu są bardzo różne. Kobiety buntują się przeciwko mężczyznom, a mężczyźni korzystają na hierarchicznym układzie i są przez niego stwarzani⁵²⁰. Podczas, gdy mężczyzna był aktywny, kobieta reagowała na zagrożenie paniką i niepewnością⁵²¹. Obecnie ekranowi mężczyźni nie lekceważą już planów i przeczuć bohaterek i często to właśnie one mają rację. Okazuje się, że współpraca jest cenniejsza niż bycie samotnikiem. Obrazują to takie dzieła, jak *Strażnicy Galaktyki vol. 2* (2017, J. Gunn), *Avengers: Koniec gry* (2019, A. Russo, J. Russo) czy *Thunderbolts** (2025, J. Schreier).

W kinie ostatnich kilkunastu lat można dostrzec, że kobiety częściej odgrywają pierwszoplanowe role w fabułach o walce w słusznej sprawie – potwierdzają to *Atomic Blonde* (2017, D. Leitch), *Ballerina. Z uniwersum Johna Wicka* (2025, L. Wiseman), Katniss Everdeen w *Igrzyskach śmierci* (2012, G. Ross), Furiosa w sadze *Mad Max* (2024, G. Miller), *Wonder Woman 1984* (2017, P. Jenkins), Rey z *Gwiezdnych wojen* czy też Natasha Romanoff w serii *Avengers*. Sprawcze kobiece postacie nierzadko wpisują się w narrację o wybrańcu (w tym przypadku wybrańczyni), który ma odmienić los świata. Choć przejawiają cechy stereotypowo kojarzone z kobiecością, takie jak opiekuńczość (na przykład Katniss poświęca się dla ratowania młodszej siostry), to w filmach z ich udziałem brak wyraźnego promowania tradycyjnych wartości, a waleczność bohaterek jest raczej zaprzeczeniem tradycyjnych ról płciowych. Mimo to Ilias Ben Mna twierdzi, że pod fasadą inkluzywności kryje się prawie niezmienna ideologiczna struktura znana z wcześniejszych dzieł⁵²². Dzieje się tak głównie w kinie akcji i przygodowym. Jako przykład mogą posłużyć filmy z serii *Jumanji*. W pierwszym filmie (1995, J. Johnston) Sarah Wittle jest niechętna podejmowaniu wyzwań rzucanych przez grę, ucieka przed wzięciem udziału w rozgrywce, pełni rolę pomocnicy Alana Parrisha, a ostatecznie staje się „nagrodą” za uratowanie jej oraz dzieci i wchodzi z bohaterem w relację romantyczną. W najnowszych odsłonach serii, *Jumanji: Przygoda w dżungli* i *Jumanji: Następny poziom*, bohaterki takie jak Martha są o wiele bardziej samodzielne, aktywne, ale pod koniec, podobnie jak Sarah Wittle, wiążą się z męskimi postaciami. W efekcie niezależne

⁵¹⁹ R. Syska, *Reaganomatografia. Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych...*, s. 114.

⁵²⁰ Zob. C. Holmlund, *Masculinity as multiple masquerade: the mature Stallone and the Stallone Clone in Cohan*, w: *Screening the male...*, s. 213-225.

⁵²¹ Zob. M. Machlev, *I'll be back? The Deconstruction...*, s. 459.

⁵²² Zob. I. B. Mna, *Echoes of Reaganism in Hollywood...*, s. 29-31.

bohaterki zostają wpisane w utartą konwencję, a one same nadal są postrzegane jako trofeum otrzymywane za poświęcenie i waleczność mężczyzn.

Polityczne manipulacje i retromania

Choć obecnie w kwestiach obyczajowych dominują w kinie poglądy centrolewicowe⁵²³, to w zetknięciu z tematami ekonomicznymi filmowcy wciąż promują konserwatywne postrzeganie świata przez pryzmat rywalizacji i samodoskonalenia, a sukces przedstawiają jako wynik pracy jednostki⁵²⁴. Dowodem na to może być kontynuacja historii komandora Pete'a Mitchella zaprezentowana w filmie *Top Gun: Maverick* (2022), łącząca wątki miłości do ojczyzny z osobistym poświęceniem. W artykule *Make American Films Patriotic Again* Brandon J. Weichert chwali przesłanie dzieła, a jego sukces kasowy uznaje za dowód możliwości powrotu do narracji silnie proamerykańskich. Autor uważa jednak, że Hollywood niedostatecznie korzysta z entuzjazmu widzów wobec patriotycznych treści i zamiast mówić o dumie narodowej, ekranizuje opowieści o nihilizmie, wstydzie i unika wspomniania o chrześcijańskim bogu⁵²⁵. W ostatnich latach ukazały się jednak filmy takie jak *Dotknij nieba* (A. Erwin, J. Erwin, 2018), kontynuacje serii *Bóg nie umarł: Światło w ciemności* (M. Mason, 2018), *Bóg nie umarł: My, Naród* (2021, V. Null) i *God's Not Dead: In God We Trust* (2024, V. Null), które nawiązują do chrześcijańskiego konserwatyzmu ery Reagana, odwołując się do rzekomego prześladowania osób wierzących w sferze publicznej. Z kolei film z 2024 roku, *Reagan*, skupia się na przekazaniu w pełni pozytywnego wizerunku prezydenta, zupełnie pomijając jego lekceważący stosunek do takich kwestii, jak epidemia AIDS czy nieskuteczna polityka antynarkotykowa⁵²⁶. Narracja snuta z perspektywy byłego agenta KGB przedstawia 40. Prezydenta Stanów Zjednoczonych jako wizjonera potrafiącego przewidzieć każdy ruch oponentów.

Obserwujemy wzrost liczby silnie nacechowanych ideologicznie filmów, takich jak *Vindicating Trump* (2024, D. D'Souza, D. D'Souza), w którym demokraci zamierzają sfałszować wybory z 2016 roku, czy *Death of a Nation* (2018, D. D'Souza, B. Schooley), w którym zwolennicy Donalda Trumpa przyrównują go do Abrahama Lincolna, podczas gdy Partia Demokratyczna jest porównywana do nazistów. Choć realizacje te nie przebijają się do

⁵²³ Zob. E. Ostrowska, *Corporations of feelings...*, s. 183-195.

⁵²⁴ Zob. E. Mazierska, *Contemporary Cinema and Neoliberal Ideology...*, s. 12-14.

⁵²⁵ Zob. B. J. Weichert, *Make American Films Patriotic Again*, <https://lawliberty.org/make-american-films-patriotic-again/>, dostęp: 16.10.2025.

⁵²⁶ Zob. M. Klee, *'Reagan' Is Everything the Right Gets Wrong About Art*, <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/reagan-dennis-quaid-review-1235096913/>, dostęp: 16.10.2025.

głównego nurtu, to są silnie wyczekiwane i popularne wśród zainteresowanych polityką zwolenników Partii Republikańskiej⁵²⁷. Konserwatyzm religijny często łączy się w nich z narracją antyprogresywną. Od 2015 roku platforma The Daily Wire produkuje filmy promujące skrajnie prawicowe narracje. Twórcy tych dzieł podważają zasadność istnienia ruchów Black Lives Matter, proimigranckich, feministycznych czy chroniących prawa osób transpłciowych. Filmy *The Greatest Lie Ever Sold: George Floyd and the Rise of BLM* (2022), *What Is a Woman?* (2022, J. Folk) i *Am I Racist?* (2024, J. Folk) wykorzystują formę reportażu połączonego z dziennikarskim śledztwem i przedstawiają wydarzenia w ideologicznie nacechowany sposób. Platforma promuje także komedie wyśmiewające środowisko lewicowe, czego przykładem może być film Jeremy'ego Boreinga, *Lady Ballers* (2023), w którym trener drużyny koszykarskiej opracowuje plan wykorzystania wątku osób transpłciowych w sporcie i proponuje mężczyznom udawanie kobiet, co ma im pozwolić na zwycięstwa bez żadnego wysiłku. Kluczowe w fabule jest kłamstwo bohaterów, że są osobami o zmiennej tożsamości płciowej, co ma im zapewnić ochronę i wsparcie osób o lewicowych poglądach. Tego rodzaju treści czepią z trendu powrotu do przeszłości i celowo spływają problemy mniejszości, aby ośmieszyć idee równościowe.

3.2. Kontynuacje, poprawki i powtórzenia

Zmiana statusu serialu w latach dziewięćdziesiątych

Gdy zakończył się etap postrzegania telewizji jako sfeminizowanego medium dla mas, badacze tacy jak Neil Postman przestrzegali przed zgubnym wpływem na umysły tego środka przekazu, powodującego spłylenie dyskursu obecnego w dziełach audiowizualnych⁵²⁸. Jako najbardziej wyraziste zobrazowanie dawnego modelu serialu telewizyjnego posłużyły sitcomy ze swoją wielością kamer i śmiechem z nagrania oraz opery mydlane o prostej fabule⁵²⁹. Celem producentów stało się odróżnienie telewizji jakościowej od wcześniejszego modelu niskiej wartości. Nowa jakość charakteryzowała się między innymi wyeksponowaniem nazwisk twórców, dlatego wiele innowacyjnych seriali telewizyjnych proponowano do zrealizowania artystom, którzy rozpoczynali swoją karierę w kinie.

⁵²⁷ Zob. S. Pulaski, *Vindicating Trump (2024) review*, <https://www.stevepulaski.com/2024/10/04/vindicating-trump-2024-review/>, dostęp: 30.10.2025.

⁵²⁸ Zob. M. Z Newman, E. Levine, *Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status*, London 2012, s. 15-17.

⁵²⁹ Zob. tamże, s. 35-36.

Znaczącym wydarzeniem było pojawienie się serialu *Miasteczko Twin Peaks*, który – choć przejawiał wyraźne cechy opery mydlanej, takie jak unikanie definitywnych zakończeń oraz eksponowanie wątków romantycznych⁵³⁰, to jednocześnie odżegnywał się od wymogów komercyjnych za sprawą niejasności znaczeń⁵³¹. Zaangażowani widzowie czerpali przyjemność z obserwowania niezwykle zachowań mieszkańców miasteczka, fascynowali się możliwością poszukiwania symboli i odgadywania ich sensów, a także interpretowania i łączenia faktów⁵³². David Lynch i Mark Frost stworzyli nie tylko nowy typ serialu, lecz także przyczynili się do powstania nowego typu widza – odbiorcy-detektywa⁵³³. Mnożący powiązane ze sobą zagadki serial jest skonstruowany jak matrioszka zawierająca kolejne tajemnice⁵³⁴. *Miasteczko Twin Peaks* od pierwszych chwil komunikuje, że będzie wymagało od widza skupienia i cierpliwości. W pierwszych kilku minutach oniryczny ton dominuje nad akcją – dwuminutowym napisom początkowym towarzyszy melancholijny utwór *Falling Julee Cruise* reprezentujący nurt *dream pop*. Następnie uwaga zostaje skupiona na martwym ciele Laury Palmer leżącym nad wodą. Pomimo spokojnego wstępu serial zaczyna się od tragedii i pytania, kto zabił popularną nastolatkę z małego miasteczka. Dezorientowanie widza jest celowym zabiegiem i ma nauczyć go, jak „czytać” serial⁵³⁵.

Śledczy oddelegowany do rozwiązania sprawy, agent Dale Cooper, twierdząc, że podświadomość znajduje odpowiedzi dużo szybciej niż logika, używa niekonwencjonalnych metod dochodzeniowych. Stosuje analizę snów, a także posługuje się tzw. „metodą tybetańską”, polegającą na przypisaniu poszczególnym kamikom nazwisk podejrzanych i rzucaniu nimi w szklaną butelkę. Cooper wierzy, że prawidłowa interpretacja snów doprowadzi go do rozwiązania zagadki kryminalnej. Takiej samej wiary wydaje się oczekiwać Lynch od odbiorców. Okazuje się, że życie nastolatki tylko z pozoru było idealne, ona sama zaś doświadczała długoletniej przemocy seksualnej ze strony swojego ojca. Świadomość, że krzywdę wyrządza jej tak bliska osoba, była dla dziewczyny nieznośna. Spowodowało to przeniesienie rozczarowania, złości i lęku na inną postać – jej umysł stworzył monstrum o imieniu BOB⁵³⁶. Ponadto Laura wiodła podwójne życie – wzorowa uczennica, dziewczyna z

⁵³⁰ Zob. tamże, s. 91.

⁵³¹ Zob. tamże, s. 26.

⁵³² Zob. J. Mittell, *Speaking of Soap Operas*, w: *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York 2015, s. 6.

⁵³³ Zob. J. Mittell, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York 2015, s. 12.

⁵³⁴ H. Jenkins, 'Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid'? *alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mystery*, w: *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, red. D. Lavery, Detroit 1995, s. 51-69.

⁵³⁵ J. Mittell, *Complex TV. The Poetics of ...*, s. 57.

⁵³⁶ Zob. M. Donnelly, 'We live inside a dream!': *Surrealism and Trauma in David Lynch's Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992),

„dobrego domu” równolegle pracowała w domu publicznym One Eyed Jack, zażywała narkotyki i romansowała z wieloma mężczyznami jednocześnie.

Początkowo zabójstwo siedemnastolatki nie miało być kluczowym wątkiem serialu. Stacja ABC domagała się jednak odpowiedzi w tej sprawie⁵³⁷. David Lynch i Mark Frost nie mieli zamiaru ujawniać tożsamości zabójcy dziewczyny, ale ugięli się pod naciskami. Uznaje się, że rozwiązanie zagadki było jedną z przyczyn decyzji o zakończeniu realizowania serialu⁵³⁸.

Potwór tygodnia i spisek trwający dekady

Ścieżki telewizji zaczęły się rozwidlać, prowadząc do odbiorców o różnych gustach i poglądach. To, co widz oglądał, stało się jednym z wyznaczników opisujących jego charakter, zainteresowania, sposób bycia⁵³⁹. W ujęciu Catherine Johnson serial *Z Archiwum X* stanowi początek zjawiska, jakim jest przypisywanie dziełom telewizyjnym miana „jakościowych/kultowych”⁵⁴⁰; przyczynił się on zarazem do powstania jednego z pierwszych fandomów rozwijanych w sieci⁵⁴¹. Chris Carter, będący pomysłodawcą, producentem oraz reżyserem i autorem scenariuszy wielu odcinków *Z Archiwum X*, odnalazł równowagę między wątkami epizodycznymi, tzw. *monster of the week*⁵⁴², a intrygamiciągającymi się przez całe sezony⁵⁴³. Podejmowanie tematów demaskowania spisku i odkrywania sekretów przywodzi na myśl wątki kierowane głównie do męskiej widowni, zdejmując z telewizji odium „sfeminizowania”⁵⁴⁴, które wcześniej zniechęcało niektórych odbiorców do zagłębienia się w wybrany serial.

Dzieło Cartera przedstawia śledztwa pary agentów FBI reprezentujących dwa skrajne podejścia do niewyjaśnionych zjawisk. Postać sceptycznej lekarki, Dany Scully, została skonstruowana w oparciu o charakterystykę Clarice Starling z filmu *Milczenie owiec* (J. Demme, 1991) – to inteligentna, ambitna agentka, chcąca wywalczyć sobie miejsce w męskim

['We live inside a dream' Surrealism and Trauma in David Lynch's Twin Peaks Fire Walk With Me 1992">https://www.researchgate.net/publication/381092399 'We live inside a dream' Surrealism and Trauma in David Lynch's Twin Peaks Fire Walk With Me 1992](https://www.researchgate.net/publication/381092399), s. 7, dostęp: 10.04.2026.

⁵³⁷ Zob. M. Z. Newman, E. Levine, *Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status*, 2012, s. 90-92.

⁵³⁸ Zob. tamże.

⁵³⁹ Zob. tamże, s. 144.

⁵⁴⁰ Zob. C. Johnson, *Quality/Cult Television: The X-Files and Television History*, w: *The Contemporary Television Series*, red. M. Hammond, L. Mazdon, Edinburgh 2005, s. 60-61.

⁵⁴¹ Zob. S. Gwenllian-Jones, R. Pearson, *Introduction*, w: *Cult Television*, red. Sara Gwenllian-Jones, red. R. Pearson, Minneapolis 2004, s. xv.

⁵⁴² J. Mittell, *Complex TV. The Poetics of...*, s. 19.

⁵⁴³ Zob. tamże, s. 4.

⁵⁴⁴ M. Z. Newman, E. Levine, *Legitimizing Television...*, s. 7.

środowisku. Natomiast wierzący w zjawiska nadnaturalne Fox Mulder był postacią inspirowaną Agentem Cooperem z *Miasteczka Twin Peaks*, ale jego charakter także odwołuje się do historii z uniwersum Hannibala Lectera, konkretnie zaś do powieści *Czerwony smok* Thomasa Harrisa i postaci Willa Grahama. Mulder to psycholog posiadający dyplom Oxfordu i autor monografii o seryjnych mordercach. Mógłby zdobyć sławę i zajmować się największymi sprawami w kraju, ale zamiast tego poświęca się zjawiskom nadprzyrodzonym⁵⁴⁵. Kluczową motywacją Muldera jest wydarzenie z przeszłości, które przypomina zniknięcie Carol Anne z filmu *Duch* (1982, T. Hooper) oraz porwanie Barry'ego Guilera w *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia*; w takich właśnie okolicznościach zniknęła siostra agenta. Samantha została uprowadzona jako dziecko. Początkowo serial sugerował, że udział w zniknięciu miały istoty pozaziemskie, następnie kierował podejrzenia w stronę struktur rządowych.

Wiele odcinków jest hołdem dla dzieł Johna Carpentera, takich jak *Mgła* (1980) *Oni żyją* (1988), *Coś* (1982), *W paszczy szaleństwa* (1994). Najbardziej wyrazistym przykładem tej strategii jest epizod o tytule *Lód*, w którym grupa naukowców na odludziu zostaje zaatakowana przez nieznanego wcześniej pasożyta przejmującego kontrolę nad ich ciałami. Podobne motywy charakterystyczne dla dzieł Carpentera, takie jak izolacja i brak zaufania do współtowarzyszy, widać także w odcinkach *W ogniu* (1993) i *Gdy zapada zmrok* (1994). Z filmu *Milczenie owiec* zaczerpnięto klimat serialu, a także niektóre sceny. Przykładem może być spotkanie Scully z mordercą Lutherem Lee Boggsem, który zaczyna opisywać jej prywatne życie, co przypomina rozmowę Starling z Lecterem⁵⁴⁶.

Czas emisji pierwszej serii serialu sprzyjał teoriom spiskowym. Po wybuchu afery Watergate podejście do polityki zmieniło się i już nigdy nie wróciło do poprzedniego stanu⁵⁴⁷. Tematyka podejmowana w poszczególnych epizodach fascynuje widzów nie dlatego, że wierzą w rządowe spiski oraz inwazje obcych, ale dlatego, że odbierają ciągle sugestie o tym, że zostali uwikłani w taką wersję historii, której po skandalu politycznym z początku lat siedemdziesiątych nie mogą ufać⁵⁴⁸. Atmosfera po kryzysie zaufania wywołanym przez administrację Nixona charakteryzowała się polaryzacją i nieufnością oraz nieustannym

⁵⁴⁵ Zob. tamże.

⁵⁴⁶ Zob. *Story and visual influences on The X-Files: Season 1*, "EatTheCorn", <https://www.eatthecorn.com/influences-1/>, dostęp: 17.01.2026.

⁵⁴⁷ Zob. R. Long, *America in the Post-Watergate Era: Politics of Distrust and the Myth of Ronald Reagan*, Medford 2012, s. 84.

⁵⁴⁸ Zob. R. Markley, *Alien Assassinations: The X-Files and the Paranoid Structure of History*, "Camera Obscura Feminism Culture and Media Studies" 1997, nr 14, s. 77-78.

poszukiwaniem zatuszowanych potencjalnych skandali⁵⁴⁹. Odpowiedzią na „świadomość post-Watergate”⁵⁵⁰ były cynizm i paranoja. Dlatego serial inspirowany między innymi *Strefą mroku* (1959-1964), *Bliskimi spotkaniami trzeciego stopnia* czy filmem *Wszyscy ludzie prezydenta* (1976, A. J. Pakula) tak dobrze korespondował z atmosferą ostatniej dekady XX wieku. Element fantastyczny w postaci zjawisk spoza naturalnego porządku staje się urozmaicheniem w zakresie przedstawiania problemów, które mogłyby znaleźć swoje miejsce w pozaserialowym świecie. Rozwiązania odcinków często wspomagały budowanie świadomości większego spisku, okazywało się bowiem, że wyżej postawieni funkcjonariusze tuszują lub przeinaczają fakty dotyczące badanych istot i zjawisk. Była to sugestia, że osoby mające władzę nieustannie manipulują opinią publiczną. Ponadto doświadczenia kontaktów nadnaturalnych przedstawiane w serialu zawsze pozostają otwarte na podważenie i odczytanie ich jako „zasłony dymnej” rządowych nadużyć⁵⁵¹. Nie bez wpływu na dobór tematyki pozostaje fakt, że emisja serialu przypadła na czas prezydentury Billa Clintona, która obfitowała w skandale⁵⁵². W konsekwencji serial buduje wizję świata, w której dotarcie do prawdy jest niezwykle trudne, ponieważ jest ona przefiltrowana przez aparat władzy.

Trudne kontynuacje

Powroty po latach często są obliczone na to, aby spełnić oczekiwania widzów. Myśl o ponownym spotkaniu z postaciami, które za bardzo się nie zmieniły, o zobaczeniu znanych miejsc, jest przyjemna⁵⁵³. Zabiegi marketingowe najczęściej opierają się na przypominaniu widzom znanych obrazów. Takie wywoławcze *cues* widać w promocji trzeciego sezonu *Twin Peaks* (2017) – w teaserze został umieszczony szyld „Welcome to Twin Peaks. Population 51,201”. Widoki tego typu sprawiają, że widzowie wspominają przeszłość i jednocześnie snują wizje przyszłości⁵⁵⁴. W udzielanych wywiadach Frost podkreślał ponadto, że nowe odcinki *Miasteczka Twin Peaks* są kontynuacją serii, a nie jej rebootem, czyli nowym początkiem, który

⁵⁴⁹ Zob. R. Long, *America in...*, s. 83.

⁵⁵⁰ R. Markley, *Alien Assassinations: The X-Files...*, s. 77.

⁵⁵¹ Zob. D. Lavery, A. Hague, M. Cartwright, *Introduction: Generation X – The X-Files and the Cultural Moment*, w: *Deny All Knowledge: Reading The X-Files*, red. D. Lavery, A. Hague, M. Cartwright, New York 1996, s. 1-21.

⁵⁵² Zob. V. Chamlee, *A Guide to Bill Clinton's 1990s Controversies*,

<https://people.com/politics/the-timeline-of-the-bill-clinton-monica-lewinsky-scandal-90s-scandal-timeline-whitewater-leads-to-vince-foster-leads-to-paula-jones-leads-to-monica/>, dostęp: 20.01.2026.

⁵⁵³ Zob. K. Kennedy, *The Uncanny Box: Nostalgia and TV Culture in David Lynch's Twin Peaks: The Return*, „Film Journal” 2024, nr 9, s. 1-2.

⁵⁵⁴ Zob. B. Jones, „I'll see you again in twenty five years”: *Life Course Fandom, Nostalgia and Cult Television Revivals*, „Open Cultural Studies” 2023, nr 7, s. 4-5.

często pomija rozpoczęte wcześniej wątki⁵⁵⁵. Nostalgiczne odwołania to w pełni świadomie wytworzony dyskurs, który stał się kluczowy także podczas promocji dziesiątego sezonu *Z Archiwum X* (2016). Chris Carter zasugerował, że jest on powrotem po 13-letniej przerwie reklamowej, a stacja Foxa określiła nowy sezon mianem „kolejnego oszałamiającego rozdziału” serialu⁵⁵⁶. Idea kontynuacji jest także podkreślona w zwiastunie, w którym pojawia się sugestia powrotu tajemniczego bezimiennego mężczyzny zwanego Cigarette Smoking Man, który w pierwszych sezonach był kluczowym antagonistą i uosobieniem rządowych manipulacji.

James Fenwick i Diane A. Rodgers wnioskuje, że najbardziej znaczącym i nieumyślnie niebezpiecznym dziedzictwem programu jest przyzwolenie na pogłębioną nieufność do rządu⁵⁵⁷. Pierwszy odcinek dziesiątego sezonu obejrzało aż 20 milionów widzów⁵⁵⁸, natomiast kolejne odnotowywały ogromny spadek zainteresowania⁵⁵⁹. Wznowienie *Z Archiwum X* zbiegło się z „erą postprawdy i wzrostem polityki populistycznej, czego przykładem był wybór Donalda Trumpa na prezydenta Stanów Zjednoczonych w 2016 roku”⁵⁶⁰. Można założyć, że dobry wynik początkowy był rezultatem ciekawości fanów, a tendencja spadkowa oznacza, że serial nie zdołał utrzymać zainteresowania. W świetle bieżących wydarzeń politycznych – fałszywych newsów mających wpływ na opinie publiczną i wynik wyborów⁵⁶¹ – tematyka serialu mogła zostać uznana za zbyt problematyczną.

Twórcy mają świadomość, że gdy wznawia się serial, do wieloletnich fanów dołączają ci, których serial zainteresował niedawno i to dla nich obniża się „próg wejścia”, czyniąc przystępnym świat wykreowany dekady temu⁵⁶². Właśnie na ten aspekt najczęściej skarżą się stali widzowie⁵⁶³. Bethan Jones, powołując się na opinie Felixa Brinkera, zauważa, że odcinki emitowane w 2016 roku poruszają te same tematy, które były podstawą pierwszych dziewięciu

⁵⁵⁵ Zob. B. Jones, *Neo-Cult and the Altered Audience: Reviving Cult TV for the Post-TV Age*, <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15274764231171068>, dostęp: 21.01.2026.

⁵⁵⁶ Zob. tamże.

⁵⁵⁷ Zob. J. Fenwick, D. A. Rodgers, *Introduction: a critical reflection on thirty years of The X Files*, <https://shura.shu.ac.uk/31780/3/Fenwick-IntroductionACriticalReflectionOnThirtyYearsOfTheXFiles%28AM%29.pdf>, s. 14-18, dostęp: 21.01.2026.

⁵⁵⁸ Zob. R. Kissell, *Ratings: Fox's 'The X-Files' Return Tops 20 Million in 3-Day Viewing Totals*, <https://variety.com/2016/tv/news/ratings-the-x-files-delayed-viewing-20-million-1201692086/>, dostęp: 21.01.2026.

⁵⁵⁹ Zob. J. Fenwick, D. A. Rodgers, *Introduction...*, s. 13.

⁵⁶⁰ Zob. tamże, s. 14-16.

⁵⁶¹ Zob. P. Sawyer, *Populist Conspiracy Theories in the 2016 US Presidential Election*, „Czech Journal of Political Science” 2022, nr 2, s. 207-208.

⁵⁶² Zob. B. Jones, *Neo-Cult...*

⁵⁶³ Zob. B. Jones, *“I'll see you again in twenty five years”...*, s. 6.

sezonów, a w kilku epizodach pojawiły się retrospekcje zmontowane z materiałów z sezonów emitowanych w latach dziewięćdziesiątych⁵⁶⁴. Zabiegi tego typu wskazują na odczuwaną przez producentów konieczność tłumaczenia mitologii serialu i świadczą o napięciu między próbą aktualizacji przekazu a zachowaniem spójności z jego pierwszą odsłoną.

Niedosyt ponad gratyfikację

David Lynch i Mark Frost zdecydowali się na inne podejście niż Chris Carter – nie chcieli ułatwiać odbioru serialu słabo zorientowanej widowni. Postanowili nie upraszczać historii w celu zadowolenia fanów od dawna wyczekujących kontynuacji. Okazuje się, że powrót do Twin Peaks jest antynostalgiczny⁵⁶⁵. Lynch i Frost postanowili również, że kontynuacja nie będzie sobowtorem pierwowzoru. Choć nie unikają wykorzystywania znanych motywów, to umieszczają je w nowych kontekstach, które nie dają odczucia natychmiastowego spełnienia. Przykładem może być scena tańca Audrey – w pierwszym sezonie senny ruch był emanacją jej charakteru oraz pewności siebie, a w trzecim jest obrazem zagubienia; bohaterka przerywa występ i ucieka w przerażeniu. Podobne powielenie ma miejsce za sprawą motywu Doppelgängera, nie tylko służącego jako element konfrontacji między tym, co należy do rzeczywistości, a tym, co zostało wyimaginowane⁵⁶⁶, ale także wskazującego na fakt, że przeszłość nie może zostać odzyskana w nienaruszonej formie. Stworzona w drugim sezonie mroczna wersja pocziwego Dale’a Coopera, Pana C, odgrywa ważną rolę w kontynuacji, ucieleśniając nieudany akt kopiowania. Tak długo jak istnieje, prawdziwy Cooper nie ma możliwości powrotu do bycia „prawdziwym sobą”. Motyw powielenia skutkujący niepowodzeniem można dostrzec także w chwili, gdy Cooper przenosi się w czasie do nocy, w której Laura jeszcze żyła, i zapobiega wydarzeniom będącym podstawą fabuły całego serialu. Pragnienie powrotu do miasteczka zostało zaspokojone, ale Lynch retroaktywnie odbiera widzom kluczowy wątek, do którego byli tak przywiązani. Zgodnie z zamiarem twórców, morderstwo Laury Palmer nigdy nie miało zostać wyjaśnione⁵⁶⁷, a dzięki takiemu zamknięciu wątku, zostało całkowicie wymazane. Z pozoru pozytywny wynik starań agenta nie jest jednak kojący, ponieważ po swojej akcji Cooper odnajduje Laurę, która w tej czasoprzestrzeni nazywa się Carrie Page. Chcąc doprowadzić do spotkania kobiety z matką, bohater zabiera ją do odmienionego Twin Peaks, w którym ona sama nie wie, kim jest, a w

⁵⁶⁴ Zob. tamże.

⁵⁶⁵ Zob. J. Chaney, *Twin Peaks: The Return Defied Nostalgia*, <https://www.vulture.com/2017/09/twin-peaks-the-return-finale-nostalgia.html>, dostęp: 17.01.2026.

⁵⁶⁶ Zob. M. Donnelly, *‘We live inside a dream!’: Surrealism...*, s. 6-7.

⁵⁶⁷ Zob. fragment wywiadu z filmu *A Slice of Lynch* w reżyserii Charles’a de Lauzirika z 2007 roku.

miasteczku nie pamięta się rodziny Palmerów. Zdezorientowany Dale pyta, który jest rok, a Carrie krzyczy tak samo, jak robiła to Laura na chwilę przed zniknięciem.

Kiedy ogłoszono prace nad trzecim sezonem *Miasteczka Twin Peaks*, fani po latach oczekiwań zastanawiali się, które kwestie zostaną wyjaśnione⁵⁶⁸. Choć wznowienie serialu przyniosło kilka odpowiedzi, na przykład ujawnienie tego, kim jest Diana, do której kierowane były nagrania agenta FBI, to zawilość ostatniego sezonu stwarza kolejne pytania i pozostawia je widzom do własnego rozważenia.

Próba naprawy błędów przeszłości

Serial *Seks w wielkim mieście*, którego premiera miała miejsce w 1998 roku na kanale telewizji kablowej premium HBO, miał u swoich podstaw quasi-autobiograficzne felietony Candace Bushnell. Natychmiast po emisji pierwszych kilku odcinków realizacja stała się hitem⁵⁶⁹. Była jednym z nielicznych przykładów seriali telewizyjnych, którym udało się wywrzeć tak duży wpływ na współczesną kulturę, postrzeganie trendów modowych, dyskurs dotyczący płci i związków. Redaktorki książki *Reading Sex and the City*, Kim Akass i Janet McCabe, zauważają, że o znaczeniu dzieła jako istotnego zjawiska społeczno-kulturowego końca XX wieku świadczy między innymi jego obecność na okładce magazynu „Time” w 2000 roku⁵⁷⁰. Fani doceniali serial ukazujący kobiety negocjujące współczesne role płciowe w związkach, seksie i pracy, a bezwarunkowa akceptacja panująca między przyjaciółkami pozwoliła na szczere rozmowy na tematy tabu, w tym o „różnorodnych praktykach seksualnych, chorobach przenoszonych drogą płciową, niepłodności i aborcji”⁵⁷¹. Miranda Hobbes, radczyni prawna i absolwentka Harvard Law School, skupiała się na rozwoju kariery. Charlotte York, kuratorka w galerii sztuki i romantyczka, marzyła o założeniu rodziny. Samantha Jones, wysoko postawiona specjalistka w zakresie public relations, zarządzała własną firmą. Carrie Bradshaw, narratorka serialu, rozrzutna, chaotyczna, zwykle niezdecydowana w swoich poglądach, pisała o perypetiach przyjaciółek dla magazynu „New York Star”. Główne bohaterki reprezentowały różne kobiece perspektywy – Charlotte często głosiła bardziej konserwatywne idee dotyczące świętości związków romantycznych, natomiast

⁵⁶⁸ Zob. S. Sanderson, *Welcome to Twin Peaks: a much-awaited return*, <https://www.dw.com/en/welcome-to-twin-peaks-a-much-awaited-return/a-38894981>, dostęp: 17.01.2026.

⁵⁶⁹ Zob. K. Akass, J. McCabe, *Welcome to the age of un-innocence*, w: *Reading Sex and the City*, red. K. Akass, J. McCabe, New York 2004, s. 2.

⁵⁷⁰ Zob. tamże.

⁵⁷¹ Zob. L. J. Kim, *Feminism without Feminists: Gender, Race and Popular Culture*, <https://escholarship.org/uc/item/5gf977c4>, s. 78, dostęp: 15.05.2026.

Samantha i Miranda prezentowały postawy zorientowane na autonomię seksualną, a Carrie pozostawała niezdecydowana.

Pomimo zasadniczo pozytywnego odbioru pierwowzoru⁵⁷², serial spotykał się również z krytyką. Lee Siegel dostrzega, że Carrie co tydzień stawia pytania „w swojej kolumnie z pseudogłęboką refleksją, na którą odcinek następnie stara się odpowiedzieć – «Czy związki stały się religią lat dziewięćdziesiątych?»»⁵⁷³. *Seks w wielkim mieście* promował postfeministyczne postawy, w tym przypadku utożsamiające wyzwolenie kobiet z wartościami konsumpcyjnymi zamiast z szeroko zakrojonymi celami politycznymi⁵⁷⁴. Gdy w trzecim sezonie Carrie spotyka się z politykiem, rozmawiając z przyjaciółkami podczas lunchu, z uśmiechem wyznaje, że nie postarała się o uprawnienie do głosowania w wyborach, bo nigdy nie była zaangażowana w sprawy publiczne. Charlotte stwierdza, że ten temat jest jej bliski, ale tylko dlatego, że liczy na znalezienie męża w tym kręgu towarzyskim. Samantha z dumą oznajmia, że zawsze głosuje na najprzystojniejszego kandydata, twierdząc, że „Kraj działa lepiej, gdy w Białym Domu mamy atrakcyjnego mężczyznę”. Jedynie Miranda reprezentuje nieco silniej zorientowaną politycznie postawę i ironicznie komentuje lekkomyślność koleżanek. Kolejny z istotnych zarzutów wobec oryginalnego serialu dotyczył rasistowskiego przedstawienia niektórych postaci. Kiedy Samantha umawia się z Chivonem, czarnoskórym producentem muzycznym, jego siostra nie popiera ich międzyrasowego związku i kobiety wdają się w kłótnie pełną rasistowskich wyzwisk. Natomiast czarnoskóry partner Mirandy, Robert, będący lekarzem, zostaje sprowadzony do roli „atrakcyjnego czarnego chłopaka”⁵⁷⁵, a jego postać nie ma szansy na rozwój przez ograniczenie fabularne. Zdaniem Lauren Rabinovitz, serial umacniał też homofobiczne postawy⁵⁷⁶. W drugim sezonie Charlotte spotyka się z mężczyzną, który nie pasuje do stereotypowego modelu tradycyjnej męskości – zna się na modzie, uwielbia Cher i boi się myszy. Fakty te skłoniły grupę przyjaciółek do sprowadzenia jego tożsamości do płytkich stereotypów i uznania, że nie może być heteroseksualny⁵⁷⁷. Jeden z odcinków poruszał temat tranżycji, ale jego przedstawienie opierało się na uproszczeniach i użyciu degradujących sformułowań.

⁵⁷² Zob. A. Sepinwall, *The 100 Greatest TV Shows of All Time*, <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/best-tv-shows-of-all-time-1234598313/sex-and-the-city-3-1234598857/>, dostęp: 06.01.2026.

⁵⁷³ L. Siegel, *Relationshipism*, <https://newrepublic.com/article/66593/relationshipism>, dostęp: 04.01.2026.

⁵⁷⁴ Zob. L. J. Kim, *Feminism without Feminists: Gender, Race and Popular Culture...*, s. 67.

⁵⁷⁵ Zob. tamże, s. 115-118.

⁵⁷⁶ Zob. L. Rabinovitz, *Ms.-Representation: The Politics of Feminist Sitcom*, w: *Television, History, and American Culture: Feminist Critical Essays*, red. M. B. Haralovich, L. Rabinovitz, Durham 1999, s. 144-148.

⁵⁷⁷ Zob. B. Avery, *9 Iconic 'Sex And The City' Episodes That Aged Horribly*, <https://www.brit.co/sex-and-the-city-episodes-that-aged-horribly/>, dostęp: 06.01.2026.

W 2021 roku nakręcono pierwszy sezon kontynuacji losów przyjaciółek z Manhattanu. *I tak po prostu...* odnosi się do krytycznych głosów i stara się naprawiać błędy przeszłości. W odpowiedzi na zarzuty dotyczące płytkiego traktowania kwestii politycznych wprowadza bardzo rozciągnięty w czasie wątek kampanii Herberta Wexleya, męża jednej z nowych przyjaciółek Carrie. Celem tej strategii jest przedstawienie polityki jako elementu codzienności, mającego wpływ na każdego, niezależnie od zainteresowań. Aby oddalić zarzuty związane z tym, że oryginalny serial nie przedstawiał prawie żadnych wątków osób należących do mniejszości rasowych, nowa odsłona wprowadza wielu przedstawicieli tych grup. Jednocześnie traktuje ich powierzchownie i można odnieść wrażenie, że zostali oni wprowadzeni głównie po to, żeby Carrie, Miranda i Charlotte miały z kim wychodzić na wystawne przyjęcia.

Mimo iż to Carrie miała być centrum grupy, to przyjaciółki często otwierały się na nowe znajomości i poglądy dzięki najstarszej z nich – Samancie. To ona jest na bieżąco z technicznymi nowinkami, rozumie trendy, potrafi przewidzieć, w jakim kierunku zmierza społeczeństwo. W kontynuacji serialu wątek Samantha został jednak sprowadzony do wymiany kilku esemesów i wzmianki o przeprowadzce do Londynu. Pozostałe bohaterki zachowują się tymczasem tak, jakby po pandemii COVID-19, zamiast zakończyć izolację, obudziły się z hibernacji trwającej całe dekady. Nie rozumieją mediów społecznościowych ani nie mają pojęcia o kwestiach dotyczących tożsamości niebinarnej i wyborze zaimków. Charakterystyczną cechą serialu HBO Max jest scenariusz emanujący „hiperpoprawnością polityczną”⁵⁷⁸.

I tak po prostu... zebrał niskie oceny krytyków⁵⁷⁹. Mimo to pierwszy sezon pobił rekord popularności⁵⁸⁰. Daisy Jones stara się wyjaśnić ten fenomen faktem, że serial jest przepełniony dziwacznymi wątkami fabularnymi i kilkoma niezwykle odpychającymi nowymi postaciami, a każdy odcinek ogląda się jak horror – przez palce i z obrzydzeniem podszytym masochistyczną fascynacją⁵⁸¹. Krytyce podlega głównie niezgodność zachowań bohaterek z wcześniej wykreowanymi schematami. Carrie współprowadzi podcast o seksualności, ale jednocześnie wstydzi się rozmów, które podejmuje. Miranda, będąca wcześniej osobą bardzo progresywną,

⁵⁷⁸ N. Hołownia, „*I tak po prostu*”: Cringe, rozczarowanie i wzruszenie

<https://www.vogue.pl/a/i-tak-po-prostu-slaby-serial-ktory-chce-sie-ogladac>, dostęp: 22.01.2026.

⁵⁷⁹ Zob. *And Just Like That...*, “Rotten Tomatoes”, https://www.rottentomatoes.com/tv/and_just_like_that, dostęp: 18.12.2025.

⁵⁸⁰ Zob. D. Jones, ‘Every episode is like a horror movie!’: *And Just Like That* is agonising – why can’t we switch off?, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2023/aug/03/and-just-like-that-terrible-but-addictive-television>, dostęp: 18.12.2025.

⁵⁸¹ Zob. tamże.

jest zdumiona, że zajęcia na studiach, na które się zapisała, ma prowadzić czarnoskóra profesorka, a żeby ukryć zmieszanie, komentuje jej fryzurę w stylu afro, co jedynie pogarsza jej odbiór przez pozostałą część grupy. Mimo wieloletniego obycia w świecie sztuki Charlotte panicznie próbuje wpasować się w zwyczaje nowych znajomych i nie chcąc wyjść na rasistkę, zaprasza na przyjęcie osoby, z którymi rozmawiała raz w życiu. Kiedy jej córka Rose oznajmia, że chce, żeby zwracano się do niej imieniem Rock, kobieta nie rozumie, co się dzieje. Serial bardzo często pokazuje młodych ludzi w niekorzystny sposób. Większość postaci reprezentujących pokolenie Z jest roszczeniowa, przykładą wagę do drobnostek kosztem istotnych kwestii i nieustannie drażni starsze bohaterki, utrudniając im życie. Niebinarna postać wprowadzona do serialu już w pierwszym odcinku, Che Diaz, została okrzyknięta przez krytyków najgorszym przedstawieniem queerowej społeczności, jakie można zobaczyć w telewizji⁵⁸².

Oryginalny serial wyznaczał trendy, a twórcy jego wznowienia, reagując na dawną i bieżącą krytykę, starają się natychmiast spełniać oczekiwania odbiorców. Chcąc odnieść się do nieprzychylnych opinii na temat Diaz, umieszczają w jednym z odcinków scenę, w której omawiane jest nowe autobiograficzne show Che. Jeden z recenzentów mówi o postaci: „jest jak boomerski żart (...). To fałszywa, sterylna, performatywna, tandetna i bzdurna wersja niebinarnego doświadczenia” – co brzmi jak cytata z krytycznego komentarza z fanowskiego forum. W *Seksie w wielkim mieście* pojawia się wyznanie Carrie uznawane za jeden z ważniejszych elementów serialu: „Kiedy przeprowadziłam się do Nowego Jorku, byłam splukana, czasami kupowałam »Vogue’a« zamiast lunchu. Czułam, że syci mnie bardziej”⁵⁸³. W 2021 roku Carrie i pozostałe bohaterki w jej wieku są absurdalnie bogate, kupują meble, torebki, buty i ubrania od najdroższych projektantów, nabywają nowe mieszkania i domy, a ich rozrywką jest pojawianie się na Met Gali. Siłą pierwowzoru wskazywaną przez fanów był fakt, że w życiu Carrie, Mirandy, Charlotte i Samantha mężczyźni pojawiali się i znikali, ale przyjaciółki były zawsze razem⁵⁸⁴. Motywu nierozzerwalnej więzi kobiet zabrakło jednak w kontynuacji. W *I tak po prostu...* więcej niż o relacjach mówi się o pieniądzech⁵⁸⁵.

⁵⁸² Zob. L. Lazzarus, *Fans Are Calling This ‘And Just Like That...’ Character The Worst TV Character In A Decade*, <https://www.thethings.com/and-just-like-that-worst-tv-character/>, dostęp: 18.12.2025.

⁵⁸³ Zob. L. Spencer-Elliott, *Why Don’t We Ever Talk About How Wealthy Everyone Is In And Just Like That?*, <https://graziadaily.co.uk/life/tv-and-film/and-just-like-that-characters-rich/>, dostęp: 06.01.2026.

⁵⁸⁴ Zob. D. Mack, *Sex and the City Was About Relationships. And Just Like That... Has Become About Money.*, <https://slate.com/culture/2025/05/and-just-like-that-season-3-sex-and-the-city-hbo-max.html>, data: 06.01.2026.

⁵⁸⁵ Zob. tamże.

Twin Peaks, *Z Archiwum X* i *Seks w wielkim mieście* miały swoje rozwinięcia nie tylko w postaci serialowej kontynuacji, ale także w formie filmów. Tragiczna historia Laury Palmer otrzymała prequel: *Twin Peaks: Ogniu krocze ze mną* (1992, D. Lynch), którego fragmentaryczna struktura przypomina pracę pamięci⁵⁸⁶. Dzieło spotkało się z krytyką i nie odniosło natychmiastowego sukcesu⁵⁸⁷. Serial o perypetiach czterech przyjaciółek znalazł z kolei rozwinięcie w filmach, które okazały się komercyjnymi hitami: *Seks w wielkim mieście* (2008, M. P. King) i *Seks w wielkim mieście 2* (2010, M. P. King)⁵⁸⁸. *Z archiwum X: Pokonać przyszłość* (R. Bowman, 1998) był filmem z akcją osadzoną między piątym a szóstym sezonem; kontynuował znane wątki, ale jednocześnie mógł funkcjonować jako osobne dzieło. Dekadę później premierę miał kolejny film powielający tę strategię, tym razem bez powodzenia finansowego⁵⁸⁹ – *Z archiwum X: Chcę wierzyć* (2008, C. Carter). W planach jest kolejna kontynuacja, tym razem w reżyserii Ryana Cooglera⁵⁹⁰. Przed premierą dziesiątego sezonu *Z Archiwum X* kanał Fox przeprowadził w mediach społecznościowych kampanię, która polegała na zachęceniu do obejrzenia wszystkich odcinków serialu przed jego powrotem. Fani mieli oznaczać swoje codzienne twitterowe wpisy hashtagem #201daysofxfiles⁵⁹¹.

Niezależnie od tego, czy kontynuacje osiągają kasowy sukces, prawie każde wznowienie w postaci filmu czy serialu oznacza dla wielu widzów powrót do oryginału. Nostalgia uruchamia mechanizmy cyrkulacji treści, napędza wyświetlenia na platformach streamingowych, a każda powtórka generuje zyski⁵⁹².

Nowe sposoby odbioru

W 2025 roku liczba światowych produkcji trafiających do kin i na platformy streamingowe osiągnęła rekordowo wysoki poziom, znacznie przekraczający stan sprzed

⁵⁸⁶ Zob. M. Donnelly, 'We live inside a dream!' ..., s. 2-4.

⁵⁸⁷ Zob. Z. Sharf, *David Lynch Compares...*, <https://www.indiewire.com/features/general/david-lynch-compares-failures-dune-fire-walk-with-me-prefers-movies-1201974709/>, dostęp: 22.01.26.

⁵⁸⁸ Zob. *Box Office History for Sex and the City Movies*, <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Sex-and-the-City#tab=summary>, dostęp: 22.01.2026.

⁵⁸⁹ Zob. S. Mendelson, *Famous Flops: 'X-Files: I Want To Believe'*, <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2015/09/30/famous-flops-x-files-i-want-to-believe/>, dostęp: 22.01.2026.

⁵⁹⁰ Zob. A. Jackson, 'Sinners' Director Ryan Coogler Teases 'X-Files' Series Reboot, Confirms He's Spoken With Original Star Gillian Anderson, <https://variety.com/2025/tv/news/sinners-ryan-coogler-x-files-reboot-1236373137/>, dostęp: 20.01.2026.

⁵⁹¹ Zob. B. Jones, *Neo-Cult...*, s. 6.

⁵⁹² Zob. C. Johnson, *Quality/Cult Television: The X-Files and Television History*, w: *The Contemporary ...*, s. 61.

pandemii⁵⁹³. Wiele nowości filmowych krótko po premierze otrzymuje na YouTube własny hashtag i masę krótkich filmów streszczających i wyjaśniających fabułę. Odbiorca często nie ma czasu na rozważania nad znaczeniami, a interpretowanie niekoniecznie jest już pracą własną, czego dowodem są liczne filmy na portalach społecznościowych czy podcasty, które streszczają (*recap*), objaśniają i wprost przekazują, jak należy odczytać znaczenie dzieła (*explained*). Rozpowszechnienie technologii mobilnych zmieniło nawyki odbiorców przekazów audiowizualnych, dając początek „kulturze przekąsek”⁵⁹⁴, która charakteryzuje się skondensowanymi (zwykle od 5 do 15 minut), łatwymi do przyswojenia i udostępniania formatami treści, takimi jak rolki na Instagramie, TikToki i shorty na YouTube. Chętniej niż pełnometrażowe treści, odbiorcy wybierają ich krótsze wersje – filmy z podsumowaniami⁵⁹⁵. Stanowi to wyjątkowe wyzwanie dla tradycyjnych modeli dystrybucji, skoro, jak dowodzą autorzy artykułu *The drivers and boundaries of consumer switching from full-length to derivative condensed content*, widzowie wolą obejrzeć streszczenie filmu zamiast wybrać się na seans do kina. Przyczyną popularności syntez filmowych jest nie tylko łatwy dostęp do nich, ale także czynniki ekonomiczne, takie jak ceny biletów czy dojazdu do kina oraz czasowe, na przykład niedopasowane terminy i godziny seansów kinowych. Co więcej, widzowie chcą natychmiast wiedzieć, co i z jakich powodów jest w danym okresie popularne i rezerwują pełne doświadczenie kinowe tylko dla filmów, które charakteryzują się spektakularnością⁵⁹⁶.

Badania dowodzą, że aż 74% widzów przyswaja treści podczas innych czynności, takich jak przeglądanie mediów społecznościowych. Zjawisko to nazwano „fenomenem drugiego ekranu”⁵⁹⁷, w którym zachodzi rozproszenie uwagi między treściami wyświetlanymi na dwóch różnych urządzeniach. Celem nie jest już zatem utrzymanie uwagi, ale jej nieustanne odzyskiwanie⁵⁹⁸. Coraz trudniej jest stworzyć głębokie treści wymagające skupienia, które zainteresują szeroką publiczność. Twórcy zauważają kluczową rolę smartfonów we współczesnej konsumpcji mediów i uciekają się do bardziej znanych motywów oraz wątków. Ta strategia okazuje się sposobem na utrzymanie zrozumienia fabuły u widzów nieuważnych.

⁵⁹³ Zob. D. Hancock, C. Rousseau, J. Slee, S. Wunsch-Vincent, *Global Film Production Hits Historic High, Surpassing Pre-Pandemic Levels*, <https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index/w/blogs/2025/global-film-production>, dostęp: 20.01.2026.

⁵⁹⁴ T. T. Nguyena, E. Veera, P. W. Ballantine, *The drivers and boundaries of consumer switching from full-length to derivative condensed content*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698925001201>, dostęp: 13.01.2026.

⁵⁹⁵ Zob. T. T. Nguyena, E. Veera, P. W. Ballantine, *The drivers and boundaries...*

⁵⁹⁶ Zob. tamże.

⁵⁹⁷ S. Patel, K. Mausam, *Pocket Entertainment: Dissecting the MobileFirst Streaming Shift*, „International Journal for Multidisciplinary Research” 2025, nr 7, s. 3.

⁵⁹⁸ Zob. tamże, s. 2-3.

Inny model konsumpcji wymusza zmianę nawet na najpopularniejszych twórcach. Z nową sytuacją radzą sobie oni poprzez nachalną ekspozycję i umieszczanie objaśnień w dialogach. To właśnie ten element ostatniego sezonu *Stranger Things* spotkał się z silną krytyką ze strony fanów⁵⁹⁹. Robert Scucci dostrzega zmianę w wymaganiach stawianych widzom względem poprzednich części serialu: „Zamiast zaufać nam, że widząc poszlaki rozwikłamy zagadkę, *Stranger Things* zatrzymuje historię i serwuje hiperszczegółowe streszczenie minionych wydarzeń i tego, co zaraz nastąpi”⁶⁰⁰.

Recykling narracji

Za jeden z bardziej wyrazistych przykładów reinterpretowania i ciągłego czerpania z nostalgii fanów można uznać serię *Gwiezdných wojen*. Nie jest to zaskakujący model działania, zważywszy na fakt, że chodzi tu o dzieło, które zmieniło oblicze przemysłu filmowego. Na przykładzie jego sukcesu Łukasz Stachowiak obrazuje cykl życia produktu, którego etapami są: wprowadzenie na rynek i zajęcie tam korzystnego miejsca, faza wzrostu sprzedaży, w której buduje się lojalność wobec marki, dynamiczny wzrost, po którym obserwuje się etap dojrzałości, a następnie schyłek życia produktu⁶⁰¹. Trzy pierwsze odsłony historii stworzonej przez George’a Lucasa z samej sprzedaży biletów na seanse przyniosły zysk ponad miliarda dolarów⁶⁰². Rozpoczęto produkcję zabawek, gier planszowych i wideo, książek oraz seriali telewizyjnych. Utrzymaniu zainteresowania i zachowaniu lojalności odbiorców służyły premiery kolejnych części przygód Jedi. Po premierze *Zemsty Sithów* (2005) Lucas stwierdził, że saga została zakończona, a istotne wątki zamknięte. Mimo to wytwórnia Walta Disneya, planując rozwinięcie dobrze sprawdzającej się strategii ciągłego odświeżania dawnych narracji i powrotów do lubianych postaci, w 2013 roku ogłosiła zakup marki. Seria została wznowiona, a dwa lata później pojawił się kolejny film – wyreżyserowane przez J. J. Abramsa *Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy* (2015). Każdy kolejny rok przynosił nowe filmowe odsłony starcia dobra ze złem: *Łotr 1. Gwiezdne wojny – historie* (2016, G. Edwards), *Gwiezdne wojny: Ostatni Jedi* (2017, R. Johnson), *Han Solo: Gwiezdne wojny – historie* (2018, Ron Howard), *Gwiezdne wojny: Skywalker. Odrodzenie* (J.J. Abrams, 2019), a także rozwinięcia serialowe, takie jak *The*

⁵⁹⁹ Zob. E. Kain, ‘*Stranger Things*’ Season 5, Volume 2 Review: Genuinely Dreadful Netflix Slop, <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2025/12/27/stranger-things-season-5-volume-2-recap-review-problems/>, dostęp: 13.01.2026.

⁶⁰⁰ Zob. R. Scucci, *Stranger Things Pumps And Dumps Plot Points Because It Thinks We’re Stupid*, <https://www.giantfreakinrobot.com/ent/scifi/stranger-things-exposition-dumps.html>, dostęp: 13.01.2026.

⁶⁰¹ Zob. Ł. Stachowiak, *Cykl życia produktu. Analiza koncepcji na przykładzie marki Star Wars*, „Ogrody Nauk i Sztuk” 2016, nr 6, s. 330-331.

⁶⁰² Zob. A. Greenberg, *Star Wars’ Galactic Dollars*, https://www.forbes.com/2007/05/24/star-wars-revenues-tech-cx_ag_0524money.html, dostęp: 11.01.2026.

Mandalorian (2019-2023) czy *Obi-Wan Kenobi* (2022). Nowe części uniwersum *Gwiezdnych wojen* bazują na strategii reinterpretowania znanych elementów fabularnych. Jeffrey A. Hart twierdzi, że wykorzystane w filmach wątki odzwierciedlają napięcia między reżimami demokratycznymi a autokratycznymi podczas II wojny światowej oraz zimnej wojny⁶⁰³, ale dzięki uniwersalnemu motywowi walki dobra ze złem, *Gwiezdne wojny* zawsze mogą być odczytywane jako metafora realnych i aktualnych konfliktów. Obok głębszych znaczeń, pojawiają się proste przesłania, docierające do młodych widzów, stanowiących ogromną część odbiorców tych realizacji. W 2005 roku George Lucas powiedział w wywiadzie udzielonym BBC News, że „*Gwiezdne wojny* to filmy dla dzieci, ale fani nie chcą tego przyznać”⁶⁰⁴. Badania Marka H. White’a wykazały, że 90% widzów zobaczyło swój pierwszy film cyklu przed ukończeniem 13. roku życia i to właśnie te wczesne doświadczenia kształtują nostalgiczne postrzeganie *Gwiezdnych wojen* w dorosłości⁶⁰⁵.

Disnejowski recykling

Studio Disneya stworzyło dzieła, które stały się integralną częścią świadomości kulturowej. Przez znaczną część drugiej dekady XXI wieku wytwórnia dominowała w kinach⁶⁰⁶ dzięki rozwojowi Marvel Cinematic Universe i przejęciu Lucasfilm oraz 20th Century. Kolejnym elementem strategii było tworzenie aktorskich wersji swoich własnych dzieł (*Alicja w Krainie Czarów*, 2010, T. Burton; *Kopciuszek*, 2019, K. Branagh; *Śnieżka*, 2025, M. Webb) i odświeżanie animacji poklatkowej w postaci fotorealistycznych obrazów przy zastosowaniu grafiki generowanej komputerowo (*Księga dżungli*, 2016, J. Favreau; *Zakochany kundel*, 2015, C. Bean; *Król lew*, 2019, J. Favreau; *Mufasa: Król lew*, 2024, B. Jenkins). Dużą popularnością cieszą się także requele, które nie są powtórzeniem historii ukazanej w pierwowzorze, lecz reinterpretują ją. Przykładami mogą być: *Czarownica* (2012, R. Stromberg) – opowieść z perspektywy antagonistki, która rzuciła klątwę na Aurorę w animacji *Śpiąca Królewna* (1959, C. Geronimi) oraz *Cruella* (2021, C. Gillespie) ukazująca wydarzenia poprzedzające te przedstawione w animacji *101 dalmatyńczyków* (1961, W. Reitherman, C. Geronimi, H. Luske). Znaczna część remake’ów odnosi się do tzw. disnejowskiego renesansu⁶⁰⁷ z przełomu

⁶⁰³ J. A. Hart, *The Political Economy of Hollywood: Politics and Film*, Cambridge 2025, s. 34-48.

⁶⁰⁴ Zob. M. H. White, *Star Wars Fandom Survey, Part 4: Age and Nostalgia*, <https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt4>, dostęp: 11.01.2026.

⁶⁰⁵ Zob. tamże.

⁶⁰⁶ Zob. W. Chapman, C. Blauvelt, *Every Walt Disney Animation Studio Film, Ranked*, <https://www.indiewire.com/lists/best-disney-animated-movies-ranked/chicken-little-2005/>, dostęp: 06.02.2026.

⁶⁰⁷ Zob. S. Determan, *The many merry eras of Disney*, <https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney>, dostęp: 10.02.2026.

lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, czego przykładami są *Aladyn* (2019, G. Ritchie), *Piękna i bestia* (2017, B. Condon), *Mulan* (2020, N. Caro) oraz *Mała syrenka* (2023, R. Marshall).

Podczas gdy młodszy widzowie są bardziej otwarci na innowacje⁶⁰⁸, wprowadzanie zmian w strukturze znanej opowieści powoduje rozczarowanie u wieloletnich fanów, którzy często oczekują wiernej kopii adaptacji. Okazuje się też, że próby odświeżenia dawnej formuły mogą być odbierane przez część nostalgicznie nastawionych grup widzów jako naruszenie kanonu⁶⁰⁹. Chociaż rozwój grafiki komputerowej i drobne rozszerzenia narracji wnoszą pewną nowość, to w celu zadowolenia jak największej liczby widzów, ogólna struktura filmów pozostaje w dużej mierze niezmieniona⁶¹⁰.

W 1991 roku premierę miała disnejowska reinterpretacja baśni o *Pięknej i Bestii* autorstwa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve – film animowany o tym samym tytule w reżyserii Kirka Wise’a i Garego Trousdale’a. Dzieło zachowuje narracyjną strukturę baśni, ale przekształca ją w musical i dopasowuje do założeń kina familijnego. Najnowsza odsłona opowieści o *Pięknej i Bestii* poszerza fabułę o elementy pominięte w animacji. Przykładem jest początkowa scena balu poprzedzająca przemianę księcia w bestię, podczas której w zamku zjawia się Czarodziejka w przebraniu starszej kobiety, a następca tronu z pogardą odmawia udzielenia jej schronienia. Twórcy nowej wersji starają się także wyjaśnić nieścisłości czasowe wersji z 1991 roku, w której jedna z postaci śpiewa, że klątwa trwa już dekady, co oznaczałoby, że Czarodziejka ukarała 11-latkę, zmieniając go w bestię. W filmie z 2017 roku kwestia „Ten years we’ve been rusting” została zmieniona na „Too long, we’ve been rusting”. Taka zmiana wpisuje się w strategię remake’ów, które starają się racjonalizować wydarzenia pierwowzoru. Film aktorski zawiera także dodatkowy wątek: pojawia się w nim magiczna księga, za pośrednictwem której można przenieść się do wybranego miejsca na Ziemi. Dzięki temu widzowie dowiadują się, że główna bohaterka mieszkała w Paryżu podczas epidemii dżumy. Jej matka zachorowała i zmarła, a Maurycy i Bella uciekli z miasta w obawie przed plagą. Śmierć żony staje się uzasadnieniem późniejszego strachu mężczyzny przed spotykaniem się z sąsiadami.

⁶⁰⁸ Zob. D. B. Indra, *Rebuilding Imagination through Nostalgia: Recycling and Intertextuality in Disney Live-Action Films*, „Jurnal Spektrum Komunikasi” 2025, nr 13, s. 62.

⁶⁰⁹ Zob. T. Tetik, Ö. Türkel, *Popular Cinema as Nostalgia Industry: Reunion, Remakes and Requels*, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2963939>, s. 10-11, dostęp: 09.02.2026.

⁶¹⁰ Zob. D. B. Indra, *Rebuilding Imagination...*, s. 62.

Wersja *live-action* znacząco pogłębia przy tym konflikt między Bellą a mieszkańcami wioski, którzy postrzegają ją negatywnie, uważając za dziwną, a jej działania oceniając jako szkodliwe. Potępiają odrzucanie propozycji małżeństwa, czytanie książek i uczenie dzieci niezależności. Taka iteracja podkreśla emancypacyjny rys Belli, ponieważ to kobieta, a nie jej ojciec, pasjonuje się konstruowaniem maszyn i używa swojej kreatywności do ułatwiania wykonywania codziennych obowiązków. Natomiast Maurycy zajmuje się konstruowaniem pozytywek – miniatur bezpiecznych miejsc zamkniętych i chronionych, co podkreśla jego lęki i nieufność. Wersja aktorska dodaje wątek, który wcześniej został pominięty – eksponuje uczucia, jakimi LaFou, pomocnik Gastona, darzy swojego idola; jest to nie tylko podziw, ale i romantyczne zauroczenie. Wersja Billa Condon'a zyskuje także kilka dodatkowych utworów, m.in. *How Does A Moment Last Forever* śpiewany przez ojca Belli oraz *Evermore* w wykonaniu Bestii, a piosenka Gastona i LaFou zawiera tym razem pełny tekst autorstwa Howard Ashman, który nie trafił do disnejowskiej animacji z powodu brutalnego opisu polowania⁶¹¹.

Matthew Jones zwraca uwagę, że tradycja remake'ów jest bogata i sięga początków kina. Dodaje, że nasilona popularność tego rodzaju dzieł pojawia się cyklicznie: „Hollywood sięga po remaki, sequele i adaptacje w czasach poważnych wstrząsów gospodarczych, czyli po krachu internetowym i ekonomicznych skutkach 11 września, po kryzysie finansowym z 2008 roku, a teraz w obliczu gospodarczej dewastacji spowodowanej pandemią koronawirusa”⁶¹². Przyczyny takiego stanu rzeczy autor dopatruje się w ograniczeniu środków finansowych odbiorców, co wpływa na spadek sprzedaży biletów do kin. Rezultatem jest produkcja „wstępnie sprzedanych”⁶¹³ produktów w postaci recyklingowych historii, która nie niesie tak dużego ryzyka, ponieważ posiada już bazę fanów, na jakiej można polegać. Dodatkowo studio sięga po własne projekty, przez co nie jest zmuszone pozyskiwać praw do własności intelektualnej. Sukces remake'u zrekompensuje ponadto ewentualne finansowe straty bardziej ryzykownych projektów podejmowanych w przyszłości⁶¹⁴.

⁶¹¹ Zob. B. Travis, *Beauty and the Beast composer Alan Menken reveals 'edgy' new Gaston lyrics that were cut from the animation*, <https://www.standard.co.uk/showbiz/celebrity-news/beauty-and-the-beast-composer-alan-menken-reveals-edgy-new-gaston-lyrics-that-were-cut-from-the-animated-film-a3492766.html>, dostęp: 07.02.2026.

⁶¹² Zob. D. Scott, *Why Are There So Many Film and TV Remakes Right Now? Is it Entertainment Groundhog Day?*, <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a37787577/film-tv-reboots-why-so-many>, dostęp: 07.02.2026.

⁶¹³ Zob. tamże.

⁶¹⁴ Zob. tamże.

Recykling treści funkcjonuje jako obszar napięcia. Może pomóc w budowaniu więzi międzypokoleniowej⁶¹⁵, świadomie modyfikując treści po to, aby pozostały aktualne w zmieniających się kontekstach społecznych, kulturowych i technologicznych; wprowadza także stare historie w obręb zainteresowania nowej publiczności⁶¹⁶. Jednocześnie dopisywanie kolejnych elementów w celu pogłębienia charakteru postaci albo uzupełnienia luk fabularnych, tak charakterystyczne dla remake'ów, powoduje rozproszenie uwagi widzów, przez co centralne wątki wydają się rozmywać.

Zagrożenie dla oryginalności

Nadrzędnym celem studiów filmowych jest zysk. Profit stanowi główną siłę napędową, a kinematografia jest przemysłem i funkcjonuje w trybie, który ma nie tylko zwrócić zainwestowane koszty, lecz także przynieść ogromne finansowe korzyści⁶¹⁷. W trzeciej dekadzie XXI wieku pojawienie się możliwości generowania filmów i seriali za pomocą sztucznej inteligencji zaczyna stwarzać nowe możliwości pomnażania zysków dzięki zaoszczędzeniu na gażach twórców. Sprawdzenie i naniesienie poprawek na wygenerowane materiały jest o wiele tańsze niż stworzenie ich od podstaw. W grudniu 2025 roku zarząd Studia Disney zdecydował, że wkrótce da odbiorcom dostęp do narzędzia umożliwiającego generowanie materiałów audiowizualnych i udostępni ponad 200 postaci znanych ze swoich dzieł. Zapytany o obawy związane z utratą kreatywności, Bob Iger – prezes i dyrektor generalny The Walt Disney Company – stwierdza, że kolejny krok w rozwoju generatywnej technologii nastąpi niezależnie od tego, czy studio włączy się w ten proces, dlatego czynny udział w transformacji jest dla wytwórni korzystny⁶¹⁸. Iger dodaje, że platforma Disney+ zezwoli na publikację wybranych treści wykonanych przez subskrybentów, co „przyczyni się do większego zaangażowania wśród młodych użytkowników”⁶¹⁹. Sam Altman wyraża ekscytację nadchodzącymi możliwościami: „Nie dostrzegaliśmy uśpionej w ludziach kreatywności. Okazuje się, że jeśli wymagany wysiłek, umiejętności i czas potrzebny do tworzenia nowych

⁶¹⁵ Zob. D. B. Indra, *Rebuilding Imagination...*, s. 56-62.

⁶¹⁶ Zob. tamże, s. 48-49.

⁶¹⁷ Zob. J. Wasko, *How Hollywood Works*, London 2003, s. 3-5.

⁶¹⁸ Zob. M. Quiroz-Gutierrez, *Bob Iger says Disney's \$1 billion deal with OpenAI is an 'opportunity, not a threat': 'We'd rather participate than be disrupted by it'*,

<https://fortune.com/2025/12/11/disney-openai-deal-investment-bob-iger-opportunity-not-threat/>,
18.12.2025.

dostęp:

⁶¹⁹ Zob. tamże.

rzeczy będzie mniejszy, to ludzie bardzo szybko będą w stanie wcielić swoje pomysły w życie”⁶²⁰.

Choć Disney przekazuje możliwości profesjonalnego kreowania treści każdemu, kto ma pomysł i czas, a nie posiada budżetu studyjnego, to Nicholas Grouse, dyrektor ds. badań nad internetem konsumenckim, podchodzi do tego pomysłu sceptycznie. Przewiduje pojawienie się w przyszłości wyraźnego podziału na media sprzed i po erze AI, zakładając zarazem, że nie będziemy chcieli oglądać wytworów sztucznej inteligencji przez 16 godzin dziennie⁶²¹.

Powtórzenia i metakomentarze

Oprócz potrzeby poznania dalszych przygód ulubionych bohaterów, pojawia się też chęć obejrzenia odwzorowania konkretnych scen, schematów fabularnych czy dialogów. W *Jurassic World* twórcy umieścili scenę, w której Claire Dearing i Owen Grady głaszczą umierającego dinozaura; analogiczne wydarzenie miało miejsce w pierwszej części oryginalnej serii, w której główni bohaterowie, doktorzy Ellie Sattler i Alan Grant, starają się ukoić cierpienie triceratopsa. Zarówno w filmie z 1993 roku, jak i w realizacji z roku 2015 pojawia się rodzeństwo zmuszone bronić się przed atakami dinozaurów. Jedno z dwójki głównych bohaterów-naukowców czuje niechęć do dzieci, ale z czasem dostrzega siłę rodzinnych wartości. W fabule pojawia się mężczyzna w roli przewodnika, który odczuwa empatię względem dinozaurów, ale wykazuje niewiele zainteresowania ludźmi. Oba filmy kończą się odnowieniem romansu między protagonistami. W przełomowej walce z dinozaurami Ellie postanawia wezwać na pomoc tego samego tyranozaura o przydomku Rexy, który pojawił się w filmie Spielberga. Dzięki temu widzowie mogą odczuwać ciągłość serii. Ponadto starszy dinozaur pokonuje młodszego, co można uznać za symboliczne uznanie wyższości pierwowzoru nad tym, co pojawia się później.

Liczne tematyczne analogie względem oryginału da się odnaleźć również w filmie *Top Gun: Maverick*. Polegają one na powrotach w te same miejsca, takie jak bar, w którym bohaterowie grali na pianinie, a także odtwarzaniu funkcji dawnych scen i umieszczeniu ich w nowym kontekście, czego przykładem jest sportowa integracja podczas meczu siatkówki, zastąpionego grą w baseball na plaży. Warstwa audialna przywołuje pierwszą część poprzez

⁶²⁰ Zob. CNBC Television, *Disney's OpenAI licensing deal is not a threat to creators, says CEO Bob Iger*, <https://www.youtube.com/watch?v=tMLwHkHQvKk&t=234s>, dostęp: 18.12.2025.

⁶²¹ Zob. N. Lichtenberg, *'We're not just going to want to be fed AI slop for 16 hours a day': Analyst sees Disney/OpenAI deal as a dividing line in entertainment history*, <https://www.aol.com/articles/not-just-going-want-fed-223651536.html>, dostęp: 18.12.2025.

wykorzystanie tych samych utworów – *Danger Zone* Kenny’ego Logginsa oraz *Top Gun Anthem* Harolda Faltermeyera. W nowej odsłonie przygód tytułowego pilota powraca także postać admirała Toma „Icemana” Kazansky’ego. Symboliczne znaczenie ma również pojawienie się w fabule postaci porucznika Bradleya „Roostera” Bradshawa, czyli syna Goosa będącego przyjacielem głównego bohatera. Widok chłopaka wywołuje u Mavericka wspomnienia, które prezentowane są za pomocą sekwencji z ujęciami zaczerpniętymi wprost z filmu z 1986 roku.



Ilustracja 20. Porównanie scen z filmów *Jurassic Park* (1993, S. Spielberg) i *Jurassic World* (2015, C. Trevorrow).

Kolejnym przykładem pełnym odniesień do przeszłości są filmy Andresa Muschiettiego *To* (2017) oraz *To: Rozdział 2* (2019) na podstawie powieści Stephena Kinga. Akcja toczy się w miasteczku Derry w stanie Maine, gdzie co 27 lat giną dzieci. Grupa szkolnych wyrzutków –

Richie, Mike, Ben, Eddie, Bill, Beverly i Stanley – staje się celem ataków klauna. W książce wydarzenia mają miejsce w 1958 roku, po czym następuje przeskok czasowy i akcja przesuwa się do 1985 roku. Siostra reżysera, Barbara Muschietti, będąca producentką filmu, stwierdza, że najrozsądniej jest ukazywać to, co znajome. Z tego powodu akcja *Rozdziału I* toczy się w czasach, gdy reżyser był w podobnym wieku, co postaci – „Dorastaliśmy w latach osiemdziesiątych i potrafimy przedstawić na ekranie ten czas wiarygodnie”⁶²². Dzięki tej decyzji historia Derry powróciła na ekrany, wpasowując się w ustalony około 30-letni cykl, ponieważ w 1990 roku pojawiła się pierwsza adaptacja prozy Kinga – miniserial w reżyserii Tommy’ego Lee Wallace’a⁶²³. W wersji Muschietiego powieściowe wydarzenia zostały podzielone na dwa rozdziały, z których pierwszy ukazuje spotkanie dzieci z klaunem, a drugi skupia się na dorosłych bohaterach i łączy ich z przeszłością scenami retrospekcji. Około 40-letni bohaterowie są zmuszeni ponownie zmierzyć się z demonem, będącym uosobieniem ich lęków. Powrót potwora komunikuje, że nieprzepracowane traumy wracają ze zdwojoną siłą. Derry jest miasteczkiem nie tylko zainfekowanym obecnością demonicznego klauna, lecz także przepełnionym rasizmem, przemocą fizyczną i psychiczną, obojętnością dorosłych na krzywdę dzieci i przyzwoleniem na szkolne prześladowania. Ataki Pennywise’a powtarzane co pewien czas odczytuje się jako spotęgowanie krzywd, które są przekazywane kolejnym pokoleniem. Dowodzi tego również powielanie przez bohaterów w dorosłym życiu schematów znanych z rodzinnego domu. Postać, od której zaczyna się opowieść, Bill, nie jest w stanie dopełnić żałoby po swoim braciszku Georgiem, przez co nie kończy swoich powieści w satysfakcjonujący sposób. Historia jego brata skończyła się tragedią, a on czuje się winny. Beverly wychodzi za mąż za przemocowego mężczyznę, Eddie – nauczony bezradności – wiąże się z kontrolującą go kobietą, Richie nadal humorem broni się przed lękiem, z którym nie chce się mierzyć, Ben – w dzieciństwie prześladowany z powodu wyglądu – inwestuje całą swoją energię w prezencję i sukces, a zahukany Stanley nie radzi sobie z wizją spotkania klauna i popełnia samobójstwo. Natomiast Mike, który jako jedyny zostaje w Derry, zatrzymuje się w przeszłości i obiera rolę strażnika. W filmie *To: Rozdział 2* kilkakrotnie pojawiają się krytyczne komentarze wobec pisarza – zakończenie książki Billa jest niesatysfakcjonujące. Można to odczytywać jako

⁶²² Zob. M. Every, *IT Set Visit Takes Us Back to King Country*, <https://www.comingsoon.net/movies/features/874675-it-set-visit-takes-us-back-to-king-country>, dostęp: 02.02.2026.

⁶²³ Zob. E. Goldman, *Stephen King's It: How the New Version of Pennywise Reaches into the Past to Become Scarier Than Ever*, <https://www.ign.com/articles/2017/07/27/stephen-kings-it-how-the-new-version-of-pennywise-reaches-into-the-past-to-become-scarier-than-ever>, dostęp: 03.02.2026.

świadome włączenie opinii o autorze książki w dzieło, metakomentarz odnoszący się do krytyki, z jaką spotykał się Stephen King po premierze swoich powieści⁶²⁴.

Tendencję do prezentowania filmowej samoświadomości powiązanej z nostalgią jeszcze wyraźniej rozwija Lana Wachowski, reżyserka czwartej części serii *Matrix*. W filmie otwierającym serię (1999) główny bohater, Thomas Anderson, na co dzień pracuje jako inżynier oprogramowania w prestiżowej firmie informatycznej. Nocami mężczyzna zajmuje się hakowaniem oraz sprzedażą nielegalnych programów. Robi to pod pseudonimem „Neo”. Protagonista nie jest zadowolony ze swojego życia, przechodzi kryzys tożsamości, zmaga się z oczekiwaniami, jakie narzuca mu społeczeństwo. Neo odkrywa, że istnieje symulacja kontrolowana przez maszyny, zwana „Matrix”. Jej głównym celem jest sprawianie, że ludzie wierzą w rzeczywistość, którą wykreował program, dzięki czemu da się ich kontrolować⁶²⁵. W celu ucieczki z tego stanu, mężczyzna musi zażyć czerwoną tabletkę pozwalającą dostrzec prawdę. Proces wydostania się z Matrixa można odbierać jako docieranie bohatera do swojego autentycznego „ja”, czego dowodem jest odcięcie się od starej tożsamości poprzez odrzucenie dawnego imienia⁶²⁶.

Fakt, że historię można interpretować na wiele sposobów, został skomentowany w czwartej części serii. *Matrix Zmartwychwstania* (2021, L. Wachowski) jest być może jednym z najlepszych przykładów metakomentarza spośród ostatnio powstałych dzieł. Akcja rozgrywa się dekady po wydarzeniach z pierwszego filmu. Thomas Anderson jest twórcą serii gier *The Matrix* bazujących na jego wspomnieniach. Mężczyzna ma problem z odróżnieniem realności od świata gry, chodzi na terapię i regularnie przyjmuje leki wyglądające jak pigułki oferowane przez Morfeusza. Podczas spotkania game developerów członkowie zespołu mówią o tym, co powinno znaleźć się w kolejnej części gry. Twórcy omawiają poprzednie odsłony serii i wymieniają ich interpretacje. *Matrix* może być ich zdaniem opowieścią o doświadczeniu osób transpłciowych, przekazem mówiącym o kryptofaszyzmie albo metaforą kapitalistycznego wyzysku. Rozważają możliwość skupienia się na bezrefleksyjnych, ale widowiskach scenach akcji lub umieszczenia w rozgrywce filozoficznych zagadnień skłaniających do przemyśleń. Jeden z pracowników dodaje, że gra „nie może być kolejnym rebootem starego konceptu”, a

⁶²⁴ Zob. M. Boyle, *Why Stephen King's Endings Have A Reputation For Disappointment*, <https://www.slashfilm.com/1705274/stephen-king-endings-disappointing-explained/>, dostęp: 03.02.2026.

⁶²⁵ Zob. D. Özkan, *Upon the System and Human Comprehension in "The Matrix Trilogy": Trilogy of Knowledge, Change and Reality*, <https://dergipark.org.tr/en/pub/sinefilozofi/article/342259>, dostęp: 08.02.2026.

⁶²⁶ Zob. J. M. Currin, F. M. Lee, C. Brown, T. R. Hammer, *Taking the Red Pill: Using The Matrix to Explore Transgender Identity Development*, „Journal of Creativity in Mental Health” 2017, vol. 12, nr 3, s. 2-3.

inny pyta, dlaczego nie, skoro właśnie to się sprzedaje. Kilka scen później Neo wchodzi do pomieszczenia stylizowanego na salę kinową, w której przechodzi przez rozerwany ekran wyświetlający sekwencje z filmu z 1999 roku i słyszy Morfeusza mówiącego: „Nic tak nie uspokaja jak odrobina nostalgii”. Wachowska komunikuje widzom, że jest świadoma prawdopodobnych zarzutów wobec kontynuacji, ale zamiast starać się ich uniknąć, uwypukla je w fabule i dialogach.

Innym charakterystycznym przykładem dzieła operującego powtórzeniem jest sequel *Soku z żuka* w reżyserii Tima Burtona. Pierwszy film, którego akcja rozgrywa się pod koniec lat osiemdziesiątych, przedstawia małżeństwo mieszkające w okazałym domu na przedmieściach. Barbara i Adam giną w wypadku, ale nie opuszczają miejsca zamieszkania; pozostają w nim uwięzieni jako duchy. Do domu wprowadza się kolejna rodzina, co spotyka się z niezadowoleniem zjaw, które postanawiają wystraszyć nowoprzybyłych i zmusić ich do wyprowadzki. Okazuje się jednak, że duchy widzi jedynie otwarta na nadnaturalne zjawiska nastoletnia córka Deetzów, Lydia. Bohaterowie wspólnie wzywają demona o imieniu Beetlejuice, który ma im pomóc przerazić intruzów.

Kontynuacja z 2024 roku ponownie ukazuje zetknięcia świata żywych i martwych. Lydia, będąca gwiazdą telewizyjnego programu o porozumiewaniu się z zaświatami, pozostaje w konflikcie ze swoją córką Astrid, która odziedziczyła po matce umiejętności dostrzegania duchów. Sequel powieliła niektóre elementy fabuły oryginału – wybrane postaci widzą więcej niż pozostałe, a kiedy przypadkowo wchodzi w kontakt z bioegzorcystą, podróż w zaświaty staje się konieczna, aby uratować bliskich i odkryć siłę rodzinnych wartości. W filmie z 1988 roku protagoniści tworzą z Lydią więź rodzicielską, której wcześniej brakowało obu stronom. Centralnym punktem drugiej części jest natomiast zażegnanie konfliktu między matką i córką. Filmy łączy także szereg powracających scen – wprowadzające ujęcie to widok z lotu ptaka na miasteczko Winter River, w obu dziełach ma miejsca próba poślubienia Lydie przez Beetlejuice’a, pojawiają się także manipulacje śpiewem i tanecznymi ruchami zebranych oraz wyjście z magicznych pomieszczeń prowadzące na pustynię jednego z księżyców Saturna zamieszkiwanego przez ogromnego piaskowego robaka, który ostatecznie pożera antagonistów. Istotna pozostaje spójność estetyczna, ponieważ tak jak w pierwszym filmie,

zdecydowana większość efektów specjalnych była wykonywana ręcznie⁶²⁷, co stanowi istotny wybór artystyczny w obliczu dominacji efektów generowanych cyfrowo⁶²⁸.

Kontynuacje są często narzędziem reprodukcji doświadczeń odbiorców, dlatego kluczowe przesłania dzieła zwykle pozostają niezmiennie. Dla części widzów staje się to dowodem spójności, a przez innych może być odbierane jako bezrefleksyjne powielanie znanych formuł i schematów. Z tego powodu jednym z rozwiązań stosowanych przez twórców jest ujawnienie swojej świadomości potencjalnej krytyki poprzez metatematyczną grę z widzem, w której sequele mają szansę utrzymać spójność przekazu i odnieść się do własnej historii.

3.3. (Nie)nowy typ horroru

Liczne źródła inspiracji najnowszego kina grozy

W artykule *How post-horror movies are taking over cinema* opublikowanym w 2017 roku na łamach „The Guardian” Steve Rose użył terminu „post-horror” w celu nazwania nowego trendu w obrębie kina grozy. Autor zauważył, że od kilku lat pojawia się znacząco więcej filmów grozy, które wymagają od widza silniejszego zaangażowania niż wcześniejsze dzieła tego gatunku, charakteryzują się powściągliwością wizualną i stylistycznym minimalizmem. W ujęciu Rose’a termin ten obejmuje filmy, które nie bazują na sposobach straszenia typowych dla kina hollywoodzkiego nastawionego na sukces komercyjny. Jego zdaniem, dzieła te posiadają głębokie znaczenia i skłaniają odbiorców do refleksji⁶²⁹.

Artykuł został negatywnie odebrany przez niektórych czytelników ze względu na rzekomą chęć wytworzenia podziału na lepsze i gorsze horrory⁶³⁰. David Church, komentując tezy autora, zaznacza, że uznawanie horroru za przewidywalny i pusty pod względem przesłania to oznaka powierzchownego spojrzenia⁶³¹. W późniejszych tekstach Rose wyjaśniał,

⁶²⁷ Zob. S. Masunaga, *Blue tongues and an exposed brain: How ‘Beetlejuice Beetlejuice’ visual effects went back to basics*, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2024-09-12/blue-tongues-and-an-exposed-brain-how-beetlejuice-beetlejuice-visual-effects-went-back-to-basics>, dostęp: 31.01.2026.

⁶²⁸ Zob. C. Dewan, *Practical Effects vs. CGI. Comparing the Use of Practical Effects and Computer-Generated Imagery in Modern Filmmaking*, <https://research-archive.org/index.php/rars/preprint/view/1399>, dostęp: 12.02.2026.

⁶²⁹ Zob. S. Rose, *How post-horror movies are taking over cinema*, <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>, dostęp: 23.02.2026.

⁶³⁰ Zob. S. Rose, *I called it ‘post-horror’ – and now I’ve created a monster*, <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/02/i-created-a-monster-how-post-horror-it-comes-at-night-a-ghost-story>, dostęp: 22.01.2026.

⁶³¹ D. Church, *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*, Edinburgh 2023, s. 3.

że nie miał na celu zdyskredytowania dzieł głównego nurtu i chciał jedynie podkreślić, że twórcy post-horrorów decydują się na mniej przewidywalne rozwiązania fabularne, rezygnując z przesadnie wyeksploatowanych w kinie grozy wątków, a niektóre dzieła całkowicie pomijają elementy nadprzyrodzone⁶³².

Church stwierdza, że artykuł Rose'a to tylko jedna z wielu wadliwych prób kategoryzacji niedawno powstałych horrorów, których inspiracje stylistyczne sięgają tendencji rozwiniętych w czasie rozkwitu modernistycznego kina artystycznego lat pięćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku⁶³³. Artyści kojarzeni z tym typem horroru, tacy jak Trey Edward Shults, Robert Eggers czy Ari Aster, przyznają, że nie inspirowali się dziełami Sama Raimiego, Dario Argento czy George'a Romero, lecz dorobkiem reżyserów kina artystycznego, takich jak Ingmar Bergman, Roman Polański i Robert Altman⁶³⁴. Współcześni twórcy nawiązują do metod stylistycznych inspirowanych sztuką modernistyczną – ukazują niejednoznaczne i psychologicznie złożone postacie oraz różne formy manipulacji przestrzennej i naruszenie ciągłości czasu⁶³⁵. Co istotne, choć często pozostawiają zakończenia otwartymi, to nie decydują się na rozwijanie wątków w postaci sequeli.

Termin zaproponowany przez Rose'a, choć nieidealny, rozszerza ramy gatunkowe, co pozwala na zachęcenie wcześniej sceptycznie nastawionych wobec gatunku widzów do zapoznania się z dziełem⁶³⁶. Przedrostek „post” może sugerować zerwanie z tradycją horroru, jest to jednak błędne założenie. Istnieją liczne alternatywne określenia funkcjonujące w dyskursie krytycznym: *slow horror*, *smart horror*, *indie horror*, *prestige horror* i *elevated horror*⁶³⁷.

Opisywane zjawisko dzieli wybrane cechy z nurtem *slow cinema* charakteryzującym się powolnym tempem narracji i skupieniem na detalach. Łatwo opisać je w kategoriach estetycznych powiązań z art-hororem ze względu na statyczne ujęcia, niejednoznaczność emocjonalną i specyficzną minimalistyczną narrację⁶³⁸. Najdawniejszych inspiracji post-horroru można szukać m.in. w ekspresjonistycznej estetyce, silnie operującej grą światłocieniem i groteskową deformacją postaci widoczną m.in. w filmie *Gabinet doktora*

⁶³² Zob. S. Rose, *How post-horror movies ...*

⁶³³ Zob. D. Church, *Post-Horror...*, s. 3.

⁶³⁴ Zob. S. Rose, *I called it 'post-horror'...*

⁶³⁵ Zob. D. Church, *Post-Horror...*, s. 8.

⁶³⁶ Zob. S. J. Nayar, *Epistemic Capital: The Etiology of an "Elitist" Film Canon's Aesthetic Criteria*, "Post Script" 2009, nr 29, s. 27-44.

⁶³⁷ D. Church, *Post-Horror: Art...*, s. 3.

⁶³⁸ Tamże.

Caligari (R. Wiene, 1920)⁶³⁹. Kino grozy ostatnich kilkunastu lat, stopniowo oddalając się od konwencji klasycznego Hollywood i skupiając się na psychologicznych aspektach strachu, poza wcześniej wymienionymi źródłami wydaje się silnie czerpać z horrorów i thrillerów końca XX wieku. W post-horrorach można odnaleźć związki z horrorem psychologicznym, popularnym w latach dziewięćdziesiątych, który zamiast polegać na bezpośredniej konfrontacji z fizycznymi potworami lub zagrożeniami zewnętrznymi, wyróżnia się skupieniem na wewnętrznych zmaganiach protagonistów. Zarówno post-horror, jak i thriller psychologiczny, odwołując się do podświadomych lęków widza, pozostawiają wiele jego wyobraźni, co nasila poczucie grozy⁶⁴⁰.

Magdalena Kamińska-Maurugeon twierdzi, że ostatnią dekadę ubiegłego wieku można uznać za czas łaskawy dla horroru, ponieważ gatunek ten znalazł się wtedy w polu zainteresowań uznanych twórców, którzy wprowadzili go na „niespotykaną dotąd skalę na ekrany głównego nurtu”⁶⁴¹. Choć w tym czasie silnym trendem okazały się dekonstrukcja opowieści grozy w postaci dzieł posługujących się pastiszem oraz parodią (*Armia ciemności*, 1992, S. Raimi; *Ze śmiercią jej do twarzy*, 1992, R. Zemeckis; *Krzyk*, 1996, W. Craven)⁶⁴², to dużą popularnością cieszyły się także thrillery i horrory traktujące lęk niezwykle poważnie, takie jak *Milczenie owiec*, *Candyman* (1992, B. Rose), *Wywiad z wampirem* (1994, N. Jordan), *Misery* (1990, R. Reiner), *Drabina Jakubowa* (1990, A. Lyne), *Szósty zmysł* (1999, M. Night Shyamalan) czy *Oczy szeroko zamknięte* (1999, S. Kubrick).

Refleksja jako główny cel

Istnieją cztery podstawowe składowe horroru nazwane przez Noëla Carrolla „złożoną strukturą odkrywania”⁶⁴³. Są to fazy: wprowadzenia, odkrywania, potwierdzenia oraz konfrontacji. Podczas wprowadzenia dzieją się zadziwiające wydarzenia, a bohater dociera do informacji o istnieniu potwora. W etapach odkrywania oraz potwierdzenia protagonista mierzy się z licznymi spekulacjami na temat monstrum, zbiera informacje o mechanizmach jego działania. Później następuje czas konfrontacji z zagrożeniem, które zwykle prowadzi do zyskania kontroli i poradzenia sobie ze złem poprzez bezpośrednią walkę⁶⁴⁴. Natomiast w

⁶³⁹ Zob. tamże, s. 8-9.

⁶⁴⁰ Zob. G. H. Limantoro, Y. D. Atma, *The Psychological Horror & Psychoanalysis*, “Journal of Social Sciences and Cultural Study” 2024, vol. 1, nr 2, s. 109.

⁶⁴¹ Zob. M. Kamińska-Maurugeon, *Upiór w kamerze*, Poznań 2016, s. 165.

⁶⁴² Zob. M. Przyłipiak, J. Szyłak, *Kino najnowsze*, Kraków 1999, s. 65.

⁶⁴³ Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 170.

⁶⁴⁴ Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru...*, s. 170-176.

psychologicznych horrorach i thrillerach z lat dziewięćdziesiątych faza konfrontacji często jest zmierzaniem się z samym sobą, a nie z potworem przychodzącym z zewnątrz (*Nawiedzony*, 1995, L. Gilbert; *Zagubiona autostrada*, 1997, D. Lynch; *Opętanie*, 1999, D. Koepp, *Dziewiąte wrota*, 1999, R. Polański). W takich przypadkach zagrożenie nie zostaje w pełni pokonane, jest bowiem aspektem przynależnym bohaterowi, który musi nauczyć się z nim egzystować. To zaburzenie w strukturze jeszcze silniej uwidacznia się w przypadku post-horroru. Faza konfrontacji nie jest tu wyodrębnionym elementem dzieła, a raczej rozciąga się na cały film. W horrorach psychologicznych zagrożeniem nierzadko staje się umysł, który przestaje odróżniać iluzję od rzeczywistości. Wynika to z niestabilności psychicznej, rozpadu rzeczywistości – zwłaszcza wtedy, kiedy narracja jest prowadzona z perspektywy protagonisty i podważa wiarę w zdrowe zmysły nie tylko bohatera, ale również widza⁶⁴⁵. Zmierzenie się ze złem pozwala odkryć grozę bezsilności (*Wróg*, 2013, D. Villeneuve; *Welcome the Stranger*, 2018, J. Kelly), czasem w formie uwięzienia w cyklu cierpienia (*Dziedzictwo. Hereditary*, 2018, A. Aster; *Coś za mną chodzi*), ale jednocześnie dotarcie do prawdy wyzwala (*Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii*, 2015, R. Eggers; *Babadook*, 2014, J. Kent).

Twórcy post-horroru wykorzystują strach jako środek do odkrywania tematów silnie kojarzonych z dramatami – badają negatywne emocje, takie jak wstyd, żal czy smutek. Podobnie jak w wielu filmach ostatniej dekady XX wieku, najczęściej pojawia się w nich temat uczuć doświadczanych po stracie bliskich. Jednym z takich dzieł jest *Drabina Jakubowa* ukazująca strauumatyzowanego weterana, Jacoba Singera. Mężczyznę nawiedzają natrączywe wspomnienia z czasów wojny w Wietnamie. Ponadto jest on niepokodzony z tragiczną śmiercią syna. Halucynacje, wspomnienia i rzeczywistość scalają się w umyśle protagonisty, a narracja jest podporządkowana jego subiektywnym doświadczeniom. Stan psychiczny bohatera znajduje odzwierciedlenie w formalnej stronie filmu poprzez deformację przestrzeni. Także w *Dziedzictwie. Hereditary* rdzeniem opowieści jest żałoba. Choć świat przedstawiony wygląda zwyczajnie, to wydarzenia w nim zachodzące są nieprzewidywalne. Ani dla widzów, ani dla bohaterów nie jest jasne, czy to przejaw cierpienia, czy nadprzyrodzonych mocy. Oba dzieła prezentują konfrontację z zagrożeniem, która nie prowadzi do rozwiązania pozytywnego dla bohaterów.

Sposobem ukazywania nieprzepracowanej traumy staje się kreowanie stworów, które będąc produktem wyobraźni cierpiącego, są jednocześnie jego częścią. Post-horror operuje

⁶⁴⁵ Zob. G. H. Limantoro, Y. D. Atma, *The Psychological Horror...*, s. 111.

motywem nawiedzania. W filmach *Babadook* i *Czas kruka* (2025, D. Southern) istoty straszące cierpiących bohaterów symbolizują koniec dawnego życia. Były te przybierają przerażające formy. Już w filmie *Twin Peaks: Ogniu krocze ze mną*, który można rozpoznać jako jedną z inspiracji nowego horroru, traumatyczne doświadczenia Laury Palmer dyktują postrzeganie filmowego świata. Nastolatka dowiaduje się, kim jest BOB i długo nie chce przyjąć do wiadomości, że jej oprawcą był ojciec – osoba, która powinna ją chronić. Nieprzyjazne istoty nierzadko nawiedzają bohaterów w przestrzeni domu, czyli w miejscu, które powinno być bezpieczne. Tytułowy *Babadook* to monstrum obrazujące przejawianą przez bohaterkę nieumiejętność wyrażania uczuć wobec syna z powodu podświadomego skojarzenia jego narodzin ze śmiercią jej męża, który zginął, wioząc ją do szpitala. Podobna postać pojawia się w filmie *Czas kruka*, w którym ogromny stwór przyjmujący postać ptaka zmusza bohatera do zmierzenia się z konsekwencjami śmierci żony. Wszystkie te potwory są manifestacją trudu radzenia sobie z rozpaczą i stanowią integralną część psychiki protagonistów.

Zrozumienie zamiast zwycięstwa

Punktem kulminacyjnym mainstreamowego filmu grozy zwykle jest wyjaśnienie tajemnicy i ostateczne pokonanie potwora⁶⁴⁶. Carroll zaznacza, że kombinacja „elementów przyciągania i odstręczania jest podstawową właściwością horroru”⁶⁴⁷. W post-horrorach czynnik odrzucający jest często wyobrażony, a nie ukazany na ekranie wprost.

Gdy post-horror porusza tematykę nadnaturalną, dotyczącą duchów zmarłych, robi to w sposób odbiegający od schematów przyjętych w mainstreamowych dziełach. Zwykle okazuje się, że duchy to nie zjawy chcące zemsty albo krzywdy żywych, a cierpiące istoty pozbawione złych zamiarów, pozostawione na ziemi wbrew własnej woli. Taki koncept został rozwinięty już w filmie *Szósty zmysł*, w którym kilkuletni Cole widzi duchy chcące rozwiązania ich problemów, aby mogły zaznać spokoju. Są one zdezorientowane i smutne, ale nie krzywdzą protagonisty. Duchy pragnące wyjaśnić niedokończone sprawy pojawiały się już zresztą wcześniej, w dziełach takich jak *Mgła* (1980, J. Carpenter) czy *Zemsta po latach* (1980, P. Medak). Dopiero jednak twórca *Szóstego zmysłu* uczynił ten motyw emocjonalnym centrum historii poprzez niespodziewany zwrot akcji ujawniający stan jednej z postaci – Cole, otrzymując wsparcie od psychologa dziecięcego, pomaga mężczyźnie dotrzeć do prawdy o tym, że nie przeżył on ataku byłego pacjenta. W filmie *Presence* (2024) wyreżyserowanym przez

⁶⁴⁶ Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru...*, s. 170-176.

⁶⁴⁷ Tamże, s. 270.

Stevena Soderbergha niematerialny byt zamieszkujący dom obserwuje rodzinę, czuwając nad bezpieczeństwem najmłodszej domowniczki. Istota wie, że w przyszłości wydarzy się coś, co będzie wymagać jej interwencji. Dzięki trwaniu w ukryciu, zaczyna wpisywać się w codzienność mieszkańców domu. Na wzór *Szóstego zmysłu*, zjawiska nadnaturalne, po rozpoznaniu ich właściwej natury, przestają ewokować grozę i stają się pomocne. Wywołanie strachu nie jest głównym celem post-horroru, lecz raczej środkiem do uwolnienia innych emocji.

Zwodniczość percepcji

David Lynch inspirował się dziełami Federico Felliniego, Ingmara Bergmana, Jeana-Luca Godarda, Roberta Altmanna i Wernera Herzoga⁶⁴⁸, stawiając sobie za cel „tworzenie filmów, które na zawsze pozostaną tajemnicze”⁶⁴⁹. Z tego powodu unikał objaśniania swoich dzieł, aby nie przyczyniać się do zamknięcia odbiorców na ich własne interpretacje – „gdy twórca musi ciągle gadać o filmie i przekonywać ludzi słowami, nikt się nigdy nie dowie, o czym ten film mógłby być”⁶⁵⁰. Można uznać, że twórcy post-horroru także przyjmują zasadę, że istotniejsze niż wyjaśnienie jest doświadczanie dzieła.

Zagubiona autostrada i *Wróg* (2013, D. Villeneuve) ukazują rozpad tożsamości będący mechanizmem obronnym przed przytłaczającym poczuciem winy oraz prawdą o sobie samym. W dziele Lyncha Fred Madison jest sceptycznie nastawiony do nagrań z kamer, które otrzymuje. Bohater woli zapamiętywać wydarzenia niż utrzymywać je takimi, jakimi są, chce bowiem polegać na subiektywnym zapisie własnej pamięci. W filmie *Wróg* także pojawia się motyw obserwowania tego, co zarejestrowano na taśmie. Adam dowiaduje się o istnieniu aktora, który wygląda dokładnie tak jak on. Wkrótce wpada w obsesję i ogląda każdy film z udziałem Anthony’ego. *Zagubiona autostrada* ukazuje, jak oskarżenie o zamordowanie żony uruchamia w umyśle Freda projekcje własnego wyidealizowanego sobowtóra, tymczasem bohater Denisa Villeneuve’a nie potrafi zaakceptować, że jego natura przejawia brutalne pragnienia, a on sam nie jest człowiekiem, jakim chciałby być. U bohaterów obu dzieł uruchamia się proces funkcjonowania w „logice snu”⁶⁵¹, a otaczające ich miasta-labirynty stają

⁶⁴⁸ Zob. G. Riviuccio, *David Lynch: The Closest America Got to European Filmmaking*, <https://www.culledculture.com/david-lynch-european-cinema/>, dostęp: 24.02.2026.

⁶⁴⁹ R. A. Barney, *Wstęp*, w: *David Lynch. Rozmowy*, red. R. A. Barney, przeł. M. Berowski, K. Szajowska, Warszawa 2019, s. 9.

⁶⁵⁰ Tamże, s. 10.

⁶⁵¹ Zob. A. Michnik, *Filmowe źródła „trylogii drogi” Davida Lyncha*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64, s. 116.

się metaforą ich podświadomości. Zarówno Fred, jak i Adam tracą się w strachu przed zastąpieniem, ale jednocześnie pragną zamiany ról ze swoimi sobowtórami.

Brak odpowiedzi jako metoda wywołania niepokoju

Konstruowanie atmosfery strachu w post-horrorze odbywa się poprzez operowanie aluzjami dotyczącymi zagrożenia oraz osobliwości, stworzoną dzięki połączeniu znanego z obcym. *To przychodzi po zmroku* i *Zło we mnie* (2015, O. Perkins) są dziełami silnie bazującymi na niedopowiedzeniach. Pierwszy z filmów skupia się na uzasadnionym lęku w czasach epidemii tajemniczej choroby – widz obserwuje, jak główni bohaterowie radzą sobie z ciałem zarażonego członka rodziny, ale nigdy nie wyjaśnia się, czym cechuje się infekcja ani jak dokładnie się rozprzestrzenia. Wymienione filmy eksploatują tematy kojarzone z mainstreamowymi horrorami – takie jak postapokalipsa, tajemnicza sekta, niewyjaśnione morderstwa⁶⁵² – ale wiele wątków prowokuje pytania, które twórcy pozostawiają bez odpowiedzi. Nieznane są tożsamości i cele wielu bohaterów, przyczyny pandemii, pierwotne źródło zagrożenia i mechanizmy jego działania.

Atmosfera tych dzieł przywodzi na myśl *Kurację* (1997) Kiyoshi Kurosawy. Dzieło prezentuje serię brutalnych morderstw pozbawionych jasnych motywów. Film ostatecznie nie potwierdza istnienia okultystycznych zjawisk, ale sugeruje, że mogły one zaistnieć. Mimo że sprawcy szybko zostają złapani, nie potrafią wyjaśnić przyczyn swoich brutalnych zachowań. Finał sugeruje, że główny bohater, który początkowo wydaje się człowiekiem stojącym po stronie prawa, przeradza się w oprawcę. Analogiczne wydarzenia mają miejsce w filmie Osgooda Perkinsa – udręczona Kat okazuje się winna zbrodni, a przyczyny jej działania nie zostają w pełni ujawnione. Groza nie wynika ze zderzenia ze złem, a raczej z konfrontacji z faktem, że czasem powody tragedii pozostają poza zasięgiem rozumienia.

Zmiana perspektywy

W filmie *Candyman* (1992) antagonistą nie jest zły z nieznanых przyczyn; jest on wytworem historii – segregacji rasowej oraz przemocy wobec mniejszości. Jego istnienie dowodzi, że przekonania i stereotypy przekazywane kolejnym pokoleniom umacniają konflikty rasowe. Candyman to postać zrodzona z jawnej niesprawiedliwości, utrzymywana przy życiu przez wciąż podtrzymywaną legendę. Jordan Peele wraz z Winem Rosenfeldem stworzyli scenariusz sequeła *Candymana* w reżyserii Nii DaCosty (2021). Film ten wchodzi w świadomy

⁶⁵² Zob. S. Rose, *I called it 'post-horror'...*

dialog z pierwowzorem poprzez dekonstrukcję i przyjęcie perspektywy kontrastującej z dziełem z 1992 roku – głównym bohaterem jest tu czarnoskóry artysta poszukujący inspiracji, a nie biała kobieta analizująca traumę czarnoskórej społeczności⁶⁵³. Tym samym Peele oddaje głos osobom, których trauma dotknęła bezpośrednio.

Pokrewne motywy można odnaleźć w filmach *Uciekaj!* (2017) i *To my* (2019). Chociaż twórca manewruje konwencjami hollywoodzkich horrorów, takimi jak *jump scare*, krwawe morderstwa, wątek *home invasion* czy istnienie Doppelgängerów, to jego głównym celem nie jest wzbudzenie u widzów lęku i obrzydzenia. Twórca za cel stawia sobie raczej zwrócenie uwagi na ciągle odczuwalne zbiorowe traumy i problemy społeczne. W filmie *Uciekaj!* pod fasadą wsparcia znajdują się uprzedzenia, które powodują, że biała społeczność czuje się lepsza od pozostałych. Jest to komentarz na temat rasizmu oraz klasizmu. Z kolei w *To my* zło jest skutkiem społecznych podziałów, które zniknęły jedynie z pozoru. Horror ponownie staje się narzędziem analizy problemów, a zło nie nadchodzi z zewnątrz, lecz jest wynikiem długoletnich procesów.

Wygląd przestrzeni

Oprócz kina modernistycznego oraz postmodernizmu głównego nurtu lat dziewięćdziesiątych, jako kolejną inspirację post-horroru można wymienić J-horror. Japoński film grozy wykształcił swój charakterystyczny styl pod koniec XX wieku, a najlepiej rozpoznawalnymi przykładami tej tendencji są *The Ring – Krąg* (1998, H. Nakata) oraz *Kłątwa Ju-on* (2002, T. Shimizu). U jego podstaw estetycznych i tematycznych znajdują się głęboko zakorzenione w kulturze opowieści o zjawiskach nadprzyrodzonych. Historie te utrwaliły motywy o mściwych duchach i dostarczyły kinu wzorców narracyjnych⁶⁵⁴. Cechą łączącą J-horror z post-horrorem, oprócz wizualnej powściągliwości, jest przekonanie, że groza wynika z trwałej i niewyjaśnionej obecności niedookreślonego zagrożenia. Takie właściwości są widoczne w *Coś za mną chodzi*, który wykazuje wpływy filmów takich jak *Kuracja*, *Gra wstępna* (1997, T. Miike) czy też *Puls* (2001, K. Kurosawa) znanych z powolnego tempa i koncentracji na psychologicznych aspektach strachu. Kamera często wykonuje niespieszne ruchy wokół własnej osi i wolne najazdy⁶⁵⁵. Potwór nie porusza się szybko, zwykle powoli

⁶⁵³ Zob. M. Petrelli, "You Can Really Make the Story Your Own": Taking Back Candyman, <https://www.mdpi.com/2076-0787/12/5/103>, s. 6-13, dostęp: 15.05.2026.

⁶⁵⁴ Zob. Y. Du, L. J. T. Hortelano, *J-horror's origin and strategic application in the new media era*, "Online Journal of Communication and Media Technologies" 2026, nr 1, s. 1-3.

⁶⁵⁵ Zob. D. Church, *Post-Horror...*, s. 11-12.

zmierza w stronę ofiar – moty ten odzwierciedla egzystencjalny ciężar, który można odczytać jako nieuchronność nadchodzącej dorosłości⁶⁵⁶.

U podstaw mechanizmów ewokujących grozę leży umiejętne konstruowanie suspensu⁶⁵⁷. Podejście do strefy nadprzyrodzonej w J-horrorze jest silnie nacechowane animizmem⁶⁵⁸, co wpływa na sposób prezentowania przestrzeni. Nietypowe wydarzenia rozgrywają się w codziennych sceneriach, wśród stonowanych kolorów i oszczędnych dekoracji. Gdy do znajomego widzim świata wkraczają elementy nadprzyrodzone, potęguje to wrażenie niesamowitości⁶⁵⁹. Oprawa wizualna japońskiego horroru obejmuje ograniczoną paletę barw, minimalistyczne scenografie i przejmującą oprawę dźwiękową. Dzięki obecności duchów, przestrzeń nie stanowi tła wydarzeń, a jest ich aktywnym uczestnikiem⁶⁶⁰.

Takiej estetyce towarzyszą motywy związane z folklorem, wierzeniami i lokalnymi legendami. Z bogactwa tych wątków czerpie *Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii* (2015, R. Eggers), horror osadzony w XVII wieku, skupiony na autentyczności historycznej tego okresu, ukazujący, jak silne wierzenia w istnienie grzechu i złowrogich sił nadprzyrodzonych wpływają na zachowania bohaterów⁶⁶¹. Thomasin, dziewczyna, na którą padają oskarżenia o czary, zaczyna funkcjonować jako uosobienie lęków wynikających z fanatyzmu religijnego. Z kolei film *Małgosia i Jaś* (2020, O. Perkins) wykorzystuje baśń braci Grimm, ale podkreśla centralną rolę bohaterek oraz ich doświadczeń. Główną postacią jest Małgosia, a później również Wiedźma, która staje się przewodniczką nastolatki w świecie czarnej magii. Zarówno Thomasin, jak i Małgosia uczą się, że magiczna moc jest jednocześnie darem i ciężarem wiążącym się z wysoką ceną. Zamiast oferować przychodzące znienacka momenty strachu, post-horror budują poczucie niepokoju i narastającej grozy przez długie najazdy oraz oszczędne zastosowanie efektów specjalnych. Właśnie w ten sposób pozostawiają widza z poczuciem niepewności i niedosytu.

⁶⁵⁶ Zob. K. Kostyra, *Dorastanie w Detroit jest straszne. Krajobraz amerykańskiego koszmaru w „Coś za mną chodzi”*, w: *Filmowe pejzaże Ameryk*, red. B. Kita, M. Kempna-Pieniążek, Katowice 2021, s. 161-167.

⁶⁵⁷ Zob. A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 219.

⁶⁵⁸ Zob. M. Kamińska-Maurugeon, *Upiór w kamerze...*, s. 195.

⁶⁵⁹ Zob. Y. Du, L. J. T. Hortelano, *J-horror's ...*, s. 4.

⁶⁶⁰ Zob. M. Kamińska-Maurugeon, *Upiór w kamerze...*, s. 195.

⁶⁶¹ Zob. M. Kermode, *The Witch review - original sin and folkloric terror*, <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/13/the-witch-film-review-robert-eggers>, dostęp: 26.02.2026.

Rozdział IV. Transformacje świata przedstawionego

Przestrzeń jest nie tylko kluczowym elementem w procesie budowania napięcia typowego dla kina grozy, lecz także jedną z najistotniejszych figur pamięci. Ukształtowanie świata filmowego, serialowego i growego jest wykorzystywane do przekazywania retoromańskich treści. W nostalgicznych dziełach znajome miejsca pojawiają się wraz z przekształceniami zachodzącymi na poziomie wizualnym oraz za pośrednictwem specyficznych brzmień. Również videoklipy i reklamy pozwalają na budowanie relacji młodych bohaterów z przeszłością. Okazuje się, że w najnowszych dziełach dramatyczne wydarzenia i nostalgia często się przenikają⁶⁶².

4.1. Przestrzeń. Nostalgiczny powrót na przedmieścia

Za białym płotem kryje się dom, który staje się pułapką (*W mroku pod schodami*, 1991, W. Craven; *Wiwarium*, 2019, L. Finnegan; *Złoczyńcy*, 2019, D. Berk, R. Olsen), telewizor może być portalem dla nadnaturalnych mocy (*Duch; W blasku ekranu*, 2024, J. Schoenbrun), a osiedle łowieckim terytorium psychopaty żądnej krwi (*Koszmar z ulicy Wiązów*, 1984, W. Craven; *Lato 84*, 2018, F. Simard, A. Whissell). Pozornie spokojne przedmieścia potrafią zaskakiwać swoich mieszkańców. W latach osiemdziesiątych XX wieku w kinie hollywoodzkim pojawił się nurt określany mianem *suburban fantastic cinema*. Filmy tego typu skupiają się na chłopcach w wieku przednastoletnim i nastoletnim, mieszkających na przedmieściach, którzy muszą zmierzyć się z zagrożeniami takimi jak duchy, kosmici, wampiry, gremliny czy złośliwe roboty⁶⁶³. Na przełomie XX i XXI wieku panowała z kolei tendencja do podważania konwencjonalnych wyobrażeń o amerykańskich przedmieściach. Złożoność życia w tego typu miejscach, zdaniem Davida R. Coona, ilustrują m.in. *Burza lodowa* (1997, A. Lee), *Miasteczko Pleasantville* (1998, G. Ross), *Happiness* (1998, T. Solondz), *Truman Show* (1998, P. Weir), *American Beauty* (1999, S. Mendes) i *Przekleństwo niewinności* (1999, S. Coppola)⁶⁶⁴. Dotychczasowy mit wyższości przedmieść nad innymi miejscami opierał się na ideałach takich jak znaczenie tradycji, centralne miejsce rodziny, pragnienie mieszkania wśród osób o podobnych poglądach, potrzeba jasno określonych ról płciowych oraz przekonanie, że każdy może zapracować na sukces, jeśli będzie wystarczająco

⁶⁶² Zob. A. Bogustskaya, *Feeding The Monster...*, s. 60.

⁶⁶³ Zob. A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, New York 2019, s. 1-2.

⁶⁶⁴ Zob. D. R. Coon, *Look Closer Suburban Narratives and American Values in Film and Television*, New Jersey 2014, s. 2-4.

zdeteminowany⁶⁶⁵. Narracje o przedmieściach zawarte w wymienionych filmach kwestionują jednak popularny obraz sielanki pielęgnowany przez sitcomy.

Kino dostarcza możliwości wspólnego doświadczenia tego samego koszmaru⁶⁶⁶. Kwestie, które wywołują powszechny w danej grupie społecznej niepokój, będące w jakiś sposób odzwierciedleniem zbiorowych lęków mieszkańców danego kraju, Stephen King określa jako „czułe miejsca całego narodu”⁶⁶⁷ (*national phobic pressure points*). Hollywood nieustannie serwuje widzom tego typu zrewitalizowane strachy. Obawę przed niekontrolowanym rozwojem technologii można dostrzec w unowocześnionych wersjach historii o potworze doktora Frankenstein, takich jak robot wymykający się poleceniom wynalazczyni w *M3GAN* (2022, G. Johnstone). W filmie *Barbarzyńcy* (2022, Z. Cregger) spotykamy się z manifestacją współczesnej niepewności ekonomicznej, wyrażoną w przejawianym przez bohaterów poczuciu braku życiowej stabilizacji⁶⁶⁸. Postapokaliptyczne obrazy w *To przychodzi po zmroku* zdają się zapowiadać pandemię, natomiast *Wróg* (2023, G. Davis) oraz *Liczy się wewnątrz* (2024, G. Jardin), opowiadające o trudnościach w odróżnianiu prawdziwej osoby od oszusta, mogą sygnalizować lęk przed utratą tożsamości. Twórcy *Polowania* (2020, C. Zobel) oraz *Civil War* (2024, A. Garland) przybliżają tematykę pogłębiającej się polaryzacji poglądów politycznych⁶⁶⁹, a lęk przed katastrofą klimatyczną ujawnia się w filmach podejmujących wątek zagłady ludzkości, takich jak *Ciche miejsce* (2018, J. Krasinski), *Cicha noc* (2021, C. Griffin), *Nie patrz w górę* (2021, A. McKay), czy *Zostaw świat za sobą* (2023, S. Esmail).

Anna Bogutskaya przypomina, że trauma i nostalgia zwykle występują w parze⁶⁷⁰. W filmie *W blasku ekranu* (J. Schoenbrun, 2024), obok alegorii poszukiwania tożsamości płciowej, znajdziemy zatem wątki prezentujące strach ukryty w nostalgii. Dzieło to odwołuje się do wspólnych doświadczeń osób wychowujących się w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, takich jak bezpośrednia komunikacja oraz czerpanie radości z oczekiwania na emisję ulubionych seriali, a później ich wspólnego omawiania odcinek po odcinku. Akcja toczy się na amerykańskim przedmieściu, a pierwsza część filmu osadzona

⁶⁶⁵ Zob. D. R. Coon, *Look Closer...*, s. 3-6.

⁶⁶⁶ Zob. A. Bogutskaya, *Feeding The Monster...*, s. 5-6.

⁶⁶⁷ S. King, *Danse Macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Warszawa 1995, s. 23.

⁶⁶⁸ Zob. K. Schaeffer, *Key facts about housing affordability in the U.S.*, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2022/03/23/key-facts-about-housing-affordability-in-the-u-s/>, dostęp: 21.11.2024.

⁶⁶⁹ Zob. *Americans' feelings about politics, polarization and the tone of political discourse*, "Pew Research Center", <https://www.pewresearch.org/politics/2023/09/19/americans-feelings-about-politics-polarization-and-the-tone-of-political-discourse/>, dostęp: 22.11.2024.

⁶⁷⁰ Zob. A. Bogutskaya, *Feeding The Monster...*, s. 60.

została w 1996 roku. Szesnastoletnia Maddy i czternastoletni Owen poznają się w szkole i odkrywają, że fascynuje ich serial *The Pink Opaque* emitowany późnymi wieczorami. Protagonistkami show są Isabel i Tara, które w każdym odcinku zostają zmuszone do walki ze złoczyńcami, a ich arcywrogiem jest mężczyzna nazwany Panem Melancholią. Z powodu braku porozumienia z rodzicami, samotności i apatii Maddy i Owen uznają, że serial jest im bliższy niż realność. Nastolatkwie zauważają wiele cech łączących rzeczywistość ze światem znanym z ekranu. Odnajdują siebie w telewizji, jednocześnie zatracając się w niej. Znaczący wydaje się fakt, że serial, którego fabuła obfituje w zagrożenia, staje się bezpiecznym miejscem dla nastolatków. Pewnego dnia Maddy znika, a przyjaciel odnajduje jej spalony telewizor. W tym samym czasie następuje niespodziewane odwołanie show. Akcja filmu jest niespieszna, jazdy kamery również, ale widz jest konfrontowany z coraz większymi przeskokami w czasie (2, 6, 10, 20 lat). Owena nawiedzają obrazy znane z dzieciństwa, ale podszyte strachem, takie jak porzucona nocą na słabo oświetlonej drodze furgonetka z lodami, wciąż rozbrzmiewająca charakterystyczną melodyjką i spowita zieloną mgłą, puste boisko i szkolne korytarze. Pan Melancholia uosabia w filmie poglądy starszego pokolenia i pragnienie zachowania *status quo*. Dowodzi tego twierdzenie Maddy, która uciekła z realnego świata do przestrzeni serialu *The Pink Opaque*, uznając, że realny świat został stworzony przez czarny charakter. W jednej ze scen Owen próbuje wejść do telewizora, ale zostaje powstrzymany przez swojego ojca – ucieczka do świata wolności została udaremniona przez smutną realność.

Wizja życia w niezgodzie z samym sobą jest w filmie ubarwiona nawiązaniem do dzieł ubiegłych dekad. We *W blasku ekranu* występują aktorzy znani z serialu dla młodych widzów *Przygody Piotrków* (1992-1996) emitowanego w latach dziewięćdziesiątych, z kolei w sposób, w jaki napisane i wygłaszane są dialogi, dzieło Schoenbrun naśladuje *Twin Peaks*⁶⁷¹. Ponadto fikcyjny serial *The Pink Opaque* odtwarza atmosferę znaną z *Czy boisz się ciemności?* (1990–2000)⁶⁷², a formuła „potwór tygodnia” nawiązuje m.in. do seriali *Z Archiwum X* oraz *Buffy: Postrach wampirów* (1997–2003).

Podobny smutek i rezygnacja malują się w dwóch filmach o grupach nastoletnich chłopaków – *Super Dark Times* (2017 K. Phillips) i *Lato 84*. Oba dzieła zawierają motyw morderstwa, które staje się katalizatorem sytuacji w nich przedstawionych. Ukazują one

⁶⁷¹ Zob. K. Bove, 9 *Twin Peaks Easter Eggs, References & Influences In A24's Hit New Horror Movie*, <https://screenrant.com/i-saw-the-tv-glow-movie-twin-peaks-easter-eggs-references/>, dostęp: 18.11.2024.

⁶⁷² Zob. L. Gaughan, *'I Saw The TV Glow's Connections to 'Buffy the Vampire Slayer' Go Deeper Than You Think*, <https://collider.com/i-saw-the-tv-glow-buffy-the-vampire-slayer/>, dostęp: 17.11.2024.

młodych ludzi zmuszonych zmierzyć się z brutalnymi wydarzeniami, które naznaczyły zamieszkiwane przez nich, do tej pory senne przedmieścia. W filmie Kevina Phillipsa ujawnia się wewnętrzny rozpad relacji w grupie przyjaciół. *Lato 84* jest thrillerem z elementami kryminału, skupiającym się na odkrywaniu tajemnicy miasteczka. Oba filmy kończą się triumfem zła, co może wchodzić w kolizję z oczekiwaniami widzów. Ekranowe wersje przedmieść są naznaczone złożonymi problemami i wieloma sprzecznościami, a twórcy wymienionych tu filmów i seriali wykorzystują tego typu przestrzenie w celu eksploracji, celebracji i zarazem krytyki amerykańskich wartości i ideałów.

W wyidealizowanym obrazie białej heteronormatywnej klasy średniej kryją się napięcia rasowe, homofobia, problemy ekonomiczne⁶⁷³ i cicha dezaprobata względem przejawów inności. Film Jordana Peele'a *Uciekaj!* (2017), z akcją osadzoną na pozornie idyllicznych przedmieściach, ujawnia głęboko zakorzenione rasistowskie uprzedzenia grupy kreującej się na liberalne i tolerancyjne środowisko. Kino chętnie przypomina, że pod pozorami ładu kryje się chorobliwa chęć przynależności. Jocelyn DeBoer i Dawn Luebbe w swoim reżyserskim debiucie *Tam, gdzie trawa jest bardziej zielona* (2019) w prześmiewczy sposób komentują konformizm przedmieścia. Każdy dorosły mieszkaniec musi tu nosić aparat ortodontyczny, jego szafa jest wyposażona w zestaw pastelowych ubrań, on sam zaś powinien być uprzejmy niezależnie od sytuacji, zachowywać pogodny nastrój i nie przeszkadzać innym. Jill, główna bohaterka zajęta dopasowywaniem się do oczekiwań grupy, nie jest w stanie z nikim zbudować zdrowej relacji. Gdy Lisa komplementuje urodę kilkumiesięcznej córki Jill, ta uprzejmie stwierdza, że może oddać koleżance małą Madison, skoro tak jej się podoba. Kiedy siedmioletni syn jednej z głównych bohaterek nie potrafi i nie chce się zaadaptować, presja społeczności sprawia, że po wskoczeniu do ogrodowego basenu zamienia się w golden retrievera. Dopiero wtedy umiejętności sportowe Juliana wzrastają, on sam z kolei przestaje się buntować i w końcu zyskuje sympatię rodziny. Jedna z mieszanek przedmieścia podczas meczu wkłada piłkę pod sukienkę i ogłasza, że jest w ciąży, a kiedy po kilku dniach przedstawia znajomym najmłodsze dziecko – piłkę w dziecięcych ubraniach, koleżanki są uprzejme i nie widzą w zaistniałej sytuacji nic dziwnego. W filmie DeBoer i Luebbe absurdalne wydarzenia stają się w oczach homogenicznej społeczności naturalne i w pełni zrozumiałe; dopiero wyjście poza jej obręb sprawia, że protagonistka zaczyna dostrzegać dziwaczność miejsca, w którym spędziła ostatnich kilka lat. Jill zrywa wówczas aparat z zębów, przestaje przejmować się rozwianymi

⁶⁷³ Zob. D. R. Coon, *Look Closer Suburban Narratives and American Values in Film and Television*, New Jersey 2014, s. 26-27.

włosami oraz nieschludnym wyglądem i zaczyna dostrzegać, że miasteczko jest usytuowane na cmentarzu. Taka lokalizacja jest wysoce symboliczna i wskazuje na to, że rezydenci musieli wyzbyć się indywidualności, aby narodzić się na nowo w postaci zgodnej z wymogami kolektywu.

Przedmieścia w filmach często funkcjonują jako symbol wyidealizowanego życia, gdzie pod powierzchnią spokojnej codzienności kryją się dramaty i tajemnice. Ambiwalencja tej przestrzeni jest inspiracją dla wielu twórców. Nostalgia przejawia się w obrazie przeszłości pełnym szczęśliwych rodzin, pogodnych festynów miejskich i miejsc, które łądzą obietnicą prostszego życia. Dzisiejsze filmy często wracają do narracji o pięknych, ale niebezpiecznych przedmieściach, pełnych kłamstw i przestępczości, ujawniając ciemne strony tego typu miejsc (morderstwa dokonywane przez miłego sąsiada w filmie *Lato 84* o nastolatkach-detektywach i mrocznych tendencjach jednego z uczniów pobliskiej szkoły). Opowiadają także o rozpadzie relacji i samotności, tak jak *Super Dark Times*. Zarówno w produkcjach z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, jak i we współczesnych dziełach twórcy dekonstruują mit idealnego podmiejskiego życia.

Slasher i powtarzany wzór

Anna Bogutskaya wspomina, że kiedyś uwielbienie horroru było uznawane za objaw niezdrowej fascynacji makabrą, dzisiaj jednak do takich fascynacji podchodzi się zgoła inaczej⁶⁷⁴. Nie bez przyczyny ostatnia dekada została zdominowana przez filmy superbohaterskie oraz horrory⁶⁷⁵. Naturalną potrzebę pośredniego doświadczenia ekstremalnych przeżyć niegdyś zaspokajały narracje, których bohaterowie byli ofiarami tajemniczych potworów. Począwszy od opowieści i baśni o złoczyńcach, skończywszy na współczesnym filmie grozy, takie teksty kultury pozwalały wyobraźni eksplorować skrajności ludzkiego doświadczenia w bezpiecznych warunkach. Horror, którego jednym z istotniejszych odłamów jest kluczowy dla kultury lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych slasher, ma wywołać silne reakcje emocjonalne⁶⁷⁶. Od lat filmy tego gatunku wyrażają polityczne, ekonomiczne i kulturowe niepokoje. Wiele dzieł pierwszej fali slashera obrazuje sprzeciw wobec progresywnych ideałów kontrkultury, a filmowi nastolatku mierzą się z obojętnością

⁶⁷⁴ Zob. A. Bogutskaya, *Feeding The Monster...*, s. 1-17.

⁶⁷⁵ Zob. tamże, s. 37.

⁶⁷⁶ Zob. K. R. Phillips, *Projected Fears: Horror Films and American Culture*, Westport 2005, s. 132-134.

i brakiem wsparcia ze strony dorosłych. Młodzież jest pozostawiona sama sobie w niebezpiecznym i nieprzewidywalnym świecie⁶⁷⁷.

Klasyczny slasher koncentruje się na grupie młodych osób mordowanych przez tajemniczego (często zamaskowanego) napastnika. Carol J. Colover umieszcza ten subgatunek (znany też jako *splatter*, *shocker* lub *stalker*) najniżej w hierarchii odmian horroru. Slasher to chętnie powielana opowieść o psychopatycznym mordercy (najczęściej) młodych kobiet, który w końcu zostaje pokonany, zazwyczaj przez samotną dziewczynę⁶⁷⁸ zwaną *final girl*. Mathias Clasen i Todd K. Platts oddzielają filmy o tej tematyce od tych, które ukazują seryjnych zabójców atakujących dorosłych (*Nie podnoś słuchawki*, 1980, R. Hammer; *On wie, że jesteś sam*, 1980, A. Mastroianni; *Maniak*, 1980, W. Lustig; *Schizoid*, 1980, D. Paulsen) i uwikłanych w kryminalne zagadki, takich jak *Oczy Laury Mars* (1978, I. Kershner), *Zadanie specjalne* (1980, W. Friedkin) i *W przebraniu mordercy* (1980, B. De Palma)⁶⁷⁹. Autorzy wyróżniają w dziejach podgatunku cztery główne cykle, z których pierwszy trwał od 1978 do 1981 roku i był reprezentowany przez *Halloween* (1978, J. Carpenter) i *Piątek trzynastego* (1980, S. S. Cunningham)⁶⁸⁰. Drugi cykl, obejmujący lata 1984-1989, został zapoczątkowany sukcesem *Koszmaru z ulicy Wiązów* oraz jego sequele i zawiera kontynuacje dwóch wcześniej wymienionych serii. Kolejny etap charakteryzował się samoświadomą narracją, a zapoczątkował go *Krzyk* (1996, W. Craven). Czwarta faza rozpoczęła się w 2003 roku i obejmuje remaki większości slasherów z pierwszej grupy, a także m.in. postmodernistyczne filmy takie jak *Coś za mną chodzi* i *Dziewczyny śmierci* (2015)⁶⁸¹.

Niezwykłe krwawy podgatunek horroru charakteryzuje się również powtarzającymi się miejscami akcji. Nierzadko są to zamknięte przestrzenie, do których trudno dostać się z zewnątrz w celu udzielenia bohaterom pomocy, takich jak pociągi (*Terror w pociągu*, 1980, R. Spottiswoode; *Train. Rzeźnia na szynach*, 2008, G. Raff; *Howl*, 2017, P. Hyett), opuszczone wesołe miasteczka (*Lunapark*, 1981, T. Hooper; *Park grozy*, 2018, G. Plotkin), kopalnie i podziemne tunele (*Moja krwawa walentynka*, 1981, G. Mihalka; *Z głębi*, 2003, B. Ketai, *Krwawe walentynki*, 2008, P. Lussier; *Abandoned Mine*, 2013, J. Chamberlain). Jednak najsilniej zakorzenioną w pamięci odbiorców i ulubioną przestrzenią twórców slasherów

⁶⁷⁷ Zob. M. Clasen, T. K. Platts, *Evolution and Slasher Films*, w: *Evolution and Popular Narrative*, red. D. Vanderbeke, B. Cooke, Leiden 2019, s. 24-25.

⁶⁷⁸ Zob. C. J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, New Jersey 2015, s. 21.

⁶⁷⁹ Zob. M. Clasen, T. K. Platts, *Evolution...*, s. 26.

⁶⁸⁰ Zob. tamże.

⁶⁸¹ Zob. tamże.

wyduje się las⁶⁸². Dowodzą tego liczne przykłady z początku dziejów podgatunku, m.in. *Pluję na twój grób* (1978, M. Zarchi), *Piątek trzynastego, Tuż przed świtem, Płomienie* (1981, T. Maylam), *Nie chodź do lasu* (1981, J. Bryan), *Las* (1982, D. M. Jones), *Madman* (1982, J. Giannone), *Uśpiony obóz* (1983, R. Hiltzik), *The Prey* (1984, E. Brown), *Myśliwska krew* (1986, R. C. Hughes) i *Obóz Cheerleaderek* (1988, J. Quinn), jak również samoświadome dzieła komentujące ten schemat, takie jak: *Porq̄bani* (2010, E. Craig), *Dom w głębi lasu* (2011, D. Goddard), drugi sezon serialu *Slasher – Guilty Party* (2016-), *Dead Of Summer* (2016-) oraz *American Horror Story: 1984* (2019).

Letnie obozy i leśne chatki

Filmowa leśna sceneria staje się *cue* odsyłającym do krwawego horroru, miejscem mogącym symbolizować nieokiełznanie natury, w którym ujawniają się ludzkie instynkty. Las, gdzie bohaterowie się gubią, staje się metaforycznym labiryntem, symbolizującym brak kontroli nad sytuacją. Filmowe i serialowe ofiary leśnych stalkerów muszą uciekać przez gęstą roślinność. Leśne ostępy są również często wybierane jako miejsce akcji gier. W takich sytuacjach gracz najczęściej wciela się w rolę potencjalnej ofiary (*Outlast*, 2013; *Until Dawn*, 2015; *Dead by Daylight*, 2016; *The Forest*, 2018; *Blair Witch*, 2019; *The Quarry*, 2022) i musi odnaleźć się w gąszczu trudnych do odróżnienia ścieżek, a konieczność podjęcia decyzji, w którą stronę się udać, często pojawia się w niespodziewanym momencie. Drewniane domki obozowe okazują się złudnie bezpiecznym miejscem; bohaterowie wielokrotnie przekonują się, jak łatwo jest się do nich dostać, rozbijając okna, lub ukryć się w nich i zaatakować bezbronnego mieszkańca. Miejsca, które na początku wydają się przyjazne – przestronna jadalnia, piękna plaża, ognisko otoczone ławkami – szybko zostają przekształcone w scenę krwawych zbrodni.

W lesie dziś nie zaśnie nikt (2020, B. M. Kowalski) to polski slasher, który mocno opiera się na znanych kliszach tego podgatunku. Grupa młodzieży wyjeżdża na letni obóz, gdzie wraz z opiekunką udaje się na biwak w głębi lasu. Pierwszymi ofiarami zostaje para łamiąca moralne zasady, co jest kolejnym wyraźnym odwołaniem do schematu często powracającego w dziełach pokrewnych filmom z serii *Piątek trzynastego* czy *Halloween*⁶⁸³. Jeden z uczestników wyprawy ginie w ten sam sposób, co ofiara Jasona w siódmej części serii o podtytule *Nowa krew* (1988, J. C. Buechler) – zabójca chwyta go w śpiworze i z całą siłą uderza nim o pień drzewa.

⁶⁸² Zob. C. J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws...*, s. 124.

⁶⁸³ Zob. Ł. Karaś, *W lesie dziś nie zaśnie nikt* (2020), <https://horrorshow.pl/recenzja-w-lesie-dzis-nie-zasnie-nikt/>, dostęp: 18.11.2024.

Urozmaicone sposoby dokonywania zabójstw przywodzą na myśl te znane z *Teksańskiej masakry pilą mechaniczną* (1974, T. Hooper), a mordujący bliźniacy przypominają duet z *Tuż przed świtem* (1981, J. Lieberman). W podobny sposób, jak robił to *Krzyk*, film jawnie komentuje szablony gatunkowe – „W horrorach, kiedy ludzie się rozdzielają, jeśli ktoś w ogóle widział horror, no to generalnie giną...” – mówi jeden z chłopców.

Dziewiąty sezon serialu *American Horror Story* jest usiany cytatami z klasycznych slasherów. Już w czołówce serialu pojawiają się sekwencje wyglądające jak wycięte z fragmentów nagrań kaset VHS o bardzo niskiej rozdzielczości, z muzyką w stylu znanym z filmów Johna Carpentera. Sekwencja prezentuje całą gamę urywków taśm przywołujących dekadę przepychu – kluby aerobiku, breakdance, walkmany, kolorowe getry, wstawki z gier na konsolę Atari oraz wycinek z wystąpienia prezydenta Ronalda Reagana. Całość przeplatana jest scenami brutalnych ataków, które informują, że widz nie będzie miał do czynienia z pogodnymi wydarzeniami. Czcionka tytułowa przypomina styl pisma używany w filmach o Jasonie Voorheesie⁶⁸⁴, sugerujący, że do jej wykonania użyto krwi. Już na początku pierwszego odcinka pojawia się postać o nazwisku Jonas Shevoore, stanowiącym anagram imienia i nazwiska wcześniej wspomnianego fikcyjnego złooczyńcy z *Piątku trzynastego*⁶⁸⁵. Kluczowa postać serialu zostaje złapana i wciągnięta do wody przez oprawcę wyskakującego z jeziora, tak jak miało to miejsce pod koniec filmu o mordercy w masce hokejowej. Jednym z zabójców okazuje się Pan Jingles, który kilkanaście lat wcześniej trafił do szpitala psychiatrycznego, jednak udało mu się z niego wydostać tak samo, jak zrobił to Michael Myers⁶⁸⁶, a sprawiająca wrażenie wycofanej i ułożonej Brook, która ma kojarzyć się z figurą *final girl*, wymyka się mordercy w sposób podobny do ucieczki Laurie Strode w pierwszej części *Halloween*. Większość wymienionych scen cytuje nie tylko wydarzenia, ale i wygląd poszczególnych ujęć, imitując oświetlenie, lokacje, a także techniki montażu znane z klasyków podgatunku.

W letnim obozie rozgrywa się też fabuła wydanej przez Gun Media rywalizacji w trybie wieloosobowym, *Friday the 13th: The Game* (2017). Studio planowało stworzyć grę składającą hołd klasycznym slasherom, której uczestnicy będą mogli wcielać się zarówno w postać

⁶⁸⁴ Zob. A. Pruner, *All the Best, Most Important '80s References from 'American Horror Story: 1984'*, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/ahs-1984-easter-eggs-references-1980s-american-horror-story>, dostęp: 18.11.2024.

⁶⁸⁵ Zob. “Stabloid News”, *Every Easter Eggs from AHS 1984 That You Didn't Know*, https://www.youtube.com/watch?v=GJM1J8ZSmjU&ab_channel=StabloidNews, dostęp: 18.11.2024

⁶⁸⁶ Zob. A. Pruner, *All the Best, Most Important '80s...*

mordercy, jak i w obozowiczów stających się jego celem⁶⁸⁷. Aby dzieło nabrało klimatu charakterystycznego dla Camp Crystal Lake, twórcy umieszczają grupę atrakcyjnych młodych ludzi na odludziu, po którego terenie krąży szalony, prawie niemożliwy do pokonania morderca. Gracz ma także możliwość sterowania samym zabójcą, co urozmaica rozgrywkę. Oprócz rozplanowania mapy gry *Friday the 13th: The Game* zgodnie z lokalizacjami pojawiającymi się w filmowej serii, uwagę zwracają także ulice nazwane na cześć twórców i aktorów *Piątku trzynastego* (Palmer's Pass, Hodder's Pass, Cunningham Road). Podczas rozgrywki można odnaleźć kasety z nagraniami wyznań Pameli Voorhees, a Jason w trakcie udanego polowania na któregoś z nastolatków nuci charakterystyczną melodię, tak jak w filmowej serii.

Stałym punktem w formule slashera jest kara, zgodna z zasadą, że „zło powraca do winowajców”⁶⁸⁸. Niedostępne miejsca, od których nie da się dotrzeć z odsieczą, nadają się na przestrzeń, gdzie sprawiedliwość dosięga sprawców ze zwielokrotnioną siłą. Gra *Until Dawn* zawiera wiele elementów zaczerpniętych z horroru. Rama fabularna przypomina pomysł, na którym bazuje *Koszmar minionego lata* – grupa młodych ludzi nieumyślnie doprowadza do czyjejś śmierci, a rok później musi mierzyć się z konsekwencjami złych wyborów. Akcja gry rozgrywa się zimą, co jest różnicą względem schematu slashera, który raczej kojarzy się z letnim klimatem wakacji. Grupa przyjaciół wybiera się do domu w górach, gdzie ma zamiar zorganizować imprezę. W celu przestraszenia znajomych, jeden z bohaterów zakłada maskę hokejową przypominającą tę należącą do Jasona w *Piątku trzynastego*. Młodzi ludzie są zmuszeni wędrować po zaśnieżonym lesie, aby odnajdywać potrzebne im przedmioty. Podczas poszukiwań gracz co pewien czas widzi bohaterów z perspektywy tajemniczego stalkera. Duża część rozgrywki toczy się w kopalni, co mogło być inspirowane filmem *Moja krwawa walentynka*. Jednym z napastników okazuje się osoba wcześniej uważana za protagonistę, zupełnie jak w filmie *Prima aprilis* (F. Walton, 1986) oraz w *Krzyku*.

W interaktywnej rozgrywce z gatunku *survival horror*, *The Quarry* (2022) autorstwa tego samego studia, gracz może sterować grupą opiekunów letniego obozu zaraz po opuszczeniu ośrodka przez dzieci. Samochód, którym bohaterowie mieli wrócić do domów,

⁶⁸⁷ Zob. E. Makuch, *Friday the 13th Game Revealed, Dev Promises Blood, Guts, Gore, Brutal Kills*, <https://www.gamespot.com/articles/friday-the-13th-game-revealed-dev-promises-blood-g/1100-6431388/>, dostęp: 18.11.2024.

⁶⁸⁸ Zob. A. Wichowicz, *Krzyzące dziewczyny. Slasher w serialu*, https://ekrany.org.pl/serie_gry_video/krzyzace-dziewczyny-slasher-w-serialu/?fbclid=IwY2xjawGq_exleHRuA2FlbQIxMAABHcq9H0MD0bi94XIdzY8F-wNGk-fQJA6GhtBNXeffPkWqcVtMgVV9pRfITQ_aem_znVNsvncRplvuPYSyAWbLA, dostęp: 18.11.2024.

uległ awarii; z tego powodu są oni zmuszeni spędzić w lesie jeszcze jedną noc. Choć dwudziestokilkulatkowie zostają ostrzeżeni przez dozorcę ośrodka przed wychodzeniem po zmroku z budynku, zgodnie z horrorowym schematem, nie stosują się do zalecenia. Podczas wieczornego spotkania przy ognisku dochodzi do kłótni i grupa rozdziela się: od tej chwili co pewien czas ktoś jest atakowany przez tajemnicze monstrum. Gra korzysta ze znanych elementów, takich jak las, legenda o miejscu, w którym toczy się akcja, a młodzi ludzie znajdujący się na odludziu stają się celem mordercy. Tego typu schematy pozwalają graczom odgadywać, co może się stać, a to pozwala na sprawniejsze podejmowanie decyzji. Gra studia Supermassive Games z 2022 roku wplata w fabułę i rozgrywkę znajome widoki: na dnie jeziora znajduje się oprawca spętany łańcuchami podobnie jak Jason Voorhees z *Piątku trzynastego*. Postaci pojawiające się w grze są modelowane na wzór aktorów, którzy udzielają im głosu. Studio zdecydowało się zatrudnić osoby występujące w znanych produkcjach z lat osiemdziesiątych: aktorkę grającą matkę Laury Palmer w *Twin Peaks*, Grace Zabriskie, Teda Raimiego z serii *Martwe zło* w roli szeryfa, Davida Arquette’a, policjanta z serii filmów *Krzyk*, jako jego brata, a jednym z mieszkańców lasu jest bohater, któremu głosu udziela Lance Henriksen pamiętany z ról w seriach *Obcy*, a także w filmach *Dyniogłowy* (1988, S. Winston), *Dom 3* (1989, J. Isaac, D. Blyth) i *Rozpruwacz umysłów* (1995, J. Gayton).

Gry nie oferują wielu niespodziewanych wątków i modyfikacji schematu slashera, w przeciwieństwie do postmodernistycznego filmu z 2015 roku *Dziewczyny śmierci*. Todd Strauss-Schulson decyduje się na zestawienie utartych motywów z nowym podejściem do konwencji. Nastoletnia Max traci w wypadku samochodowym matkę, która w latach osiemdziesiątych była gwiazdą krwawego horroru. W rocznicę jej śmierci wraz z grupą znajomych młoda bohaterka udaje się do kina na seans niegdysiejszego hitu. W trakcie projekcji realność zaczyna się przenikać z kinowym obrazem – postać z filmu zapala świeczkę, gdy widz zapala papierosa, z którego popiół spada na rozlany wcześniej alkohol i w ciągu kilku chwil podpala dużą część sali kinowej. W momencie, gdy zabójca z *Camp Bloodbath* wymierza cios, Max rozcina ekran i ucieka z grupą znajomych na jego drugą stronę. Nastolatki budzą się w świecie filmowym i są zmuszeni uczestniczyć z fabule slashera z 1986 roku. Tym sposobem widzowie mają okazję z bliska obserwować wzorce zachowań, typy postaci i standardowe wydarzenia klasycznego slashera. W podobnie autotematyczny sposób do reprezentowanego przez siebie gatunku podchodzi *Masakra na przyjęciu* (2021, D. Esterhazy), która w pierwszych kilkunastu minutach wygląda jak stereotypowy remake, w tym przypadku filmu *Slumber Party Massacre* (1982, A. Holden Jones) z lat osiemdziesiątych – prezentując odtworzenie wydarzeń

z pierwowzoru. Grupa dziewcząt udaje się do domku w lesie z zamiarem urządzenia imprezy. Jednak w przeciwieństwie do oryginału, w filmie z 2021 roku bohaterki, zaopatrzone w maczety, kije baseballowe i noże, zwabiają zabójcę i mordują go.

Również w wideoklipach widać ironiczne nawiązania do klasyków ostatnich dekad XX wieku. The Hives, szwedzki zespół rockowy, w 2023 roku zaprezentował teledysk do utworu *Bogus Operandi*. Klip rozpoczyna się od odkrycia przez dziewczynkę na skraju lasu kasety magnetofonowej. Po wypowiedzeniu słów „Bogus Operandi” uwolniona zostaje złowroga siła. Reżyser Aube Perrie wprowadził do klipu elementy wizualne, które przywodzą na myśl kultowe filmy grozy, opuszczoną chatę w lesie oraz ataki zombie i krwawe morderstwa. Wideo jest zestawieniem sekwencji obrazów przypominających koszmar na jawie. Dziwaczne i przerażające elementy tworzą atmosferę szaleństwa na wzór *Martwego zła*, co czyni klip nowoczesnym hołdem dla podgatunku slashera⁶⁸⁹.

Podziały i zmiany

W zbiorowej pamięci lata osiemdziesiąte zapisały się jako czas optymizmu, rozwoju gospodarczego i technologicznego. Jednak dla licznej grupy Amerykanów rzeczywistość w tej dekadzie była bardziej złożona; wiele osób ucierpiało z powodu skutków kryzysu gospodarczego końca lat siedemdziesiątych⁶⁹⁰. Lata osiemdziesiąte w USA były także czasem reaganowskiego konserwatyzmu, który silnie reagował na postępującą od lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych liberalizację obyczajów, równouprawnienie kobiet i ruchy na rzecz praw obywatelskich. Dostrzegany w ostatnim czasie powrót do slasharów można powiązać z narastającą polaryzacją polityczną. Odrodzenie popularności gatunku pokrywa się w czasie z rosnącym poczuciem niepewności w kontekście globalnych zagrożeń (zmiany klimatyczne, wojny, pandemia). Horrory, a zwłaszcza slashery, pozwalają na symboliczne przepracowanie obaw związanych z tymi zjawiskami. Zwrot ku znanym dziełom jest zarazem szansą na odświeżenie klasycznych narracji i poddanie ich przeformułowaniu – zarówno subtelnym, jak i bardziej zdecydowanym.

⁶⁸⁹ Zob. T. Cooper, *The Hives: Bogus Operandi – Single Review*, <https://louderthanwar.com/the-hives-bogus-operandi-single-review/>, dostęp: 19.11.2024.

⁶⁹⁰ Zob. K. M. Kvaran, *"You're All Doomed!" A Socioeconomic Analysis of Slasher Films*, <https://www.jstor.org/stable/44162808>, s. 954, dostęp: 21.11.2024.

Pojawienie się pierwszej fali slasherów stanowiło reakcję na ruchy na rzecz kobiecej emancypacji seksualnej⁶⁹¹. Dowodzi tego między innymi stały motyw tych filmów – większość kobiecych postaci angażuje się w aktywność seksualną tuż przed tym, jak padną ofiarami mordercy⁶⁹². W filmie *Dziewczyny śmierci* pojawia się komentarz na ten temat, gdyż zasada, którą odkrywają bohaterowie, obrazuje schemat slashera początkowej fazy – kto angażuje się w kontakty seksualne, ginie. Dodatkowo, często to właśnie dziewczęta były głównym celem morderców (*Bal maturalny*, 1980, P. Lynch; *Mord podczas nudnego przyjęcia*, 1982, A. Holden Jones; *Masakra w domu kobiet*, 1986, C. Frank). Aktualna sytuacja jest inna: „współczesna *final girl* nie musi być dziewczą – dopuszczalne jest nawet posiadanie męża, a uprawianie przedmałżeńskiego seksu nie ściąga na nią srogiej kary”⁶⁹³. W odpowiedzi na oczekiwania dzisiejszej widowni dzieła takie jak *Cam* (2018, D. Goldhaber), *Wszyscy moi przyjaciele nie żyją* (2020, J. Belcl), *X* (2022, T. West), *MaXXXine* (2024, T. West) eksplorują tematy związane z feminizmem, traumą czy różnorodnością kulturową.

W teledysku do piosenki *In Your Eyes* zespołu The Weeknd widz jest świadkiem scen wyglądających jak końcówka slashera – ofiara ucieka w nich przed nożownikiem. Do połowy wideoklipu wydaje się, że jej los jest przesądzony, jednak reszta filmu to triumf kobiety, której udaje się zdobyć broń w postaci siekiery i obronić się. Duża część teledysku zostaje poświęcona *final girl* tańczącej z odciętą głową oprawcy. Taki widok nie jest częsty w klasycznym slasherze, w którym po wygranej walce fabuła urywa się. Tego rodzaju gra z oczekiwaniami widzów i przewrotny humor połączony z makabreską, jakie są prezentowane w klipie The Weeknd, nierzadko są wykorzystywane przez filmowych i serialowych twórców, którzy mogą ryzykować śmielszymi decyzjami artystycznymi. Niczym technologia VHS w latach osiemdziesiątych, tak obecnie platformy streamingowe znacząco przyczyniają się do rozwoju gatunku, dając dostęp do horrorów szerokiej grupie odbiorców. Podobnie jak kilka dekad temu, produkcja horrorów stała się finansowo mniej ryzykowna, dzięki czemu twórcy częściej pozwalają sobie na wprowadzanie mniej konwencjonalnych tematów. Młodzi widzowie, a także odbiorcy nostalgicznie związani z horrorem z lat osiemdziesiątych, znajdują w slasherze interesujące dla siebie wątki⁶⁹⁴. Jak zauważa Amelia Wichowicz, widz sięgający po slasher

⁶⁹¹ Zob. J. Kendrick, *Slasher Films and Gore in the 1980s, A Companion to the Horror Film*, red. H. M. Benshoff, Blackwell 2014, s. 310–328.

⁶⁹² A. Welsh, *Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*, „Journal of Criminal Justice and Popular Culture” 2009, vol. 16, nr 1, s. 1–25.

⁶⁹³ A. Wichowicz, *Krzyżujące dziewczyny...*

⁶⁹⁴ Zob. P. Gill, *The Monstrous Years: Teens, Slasher Films, and the Family*, „Journal of Film and Video” 2002, vol. 54, nr 4, s. 19–23.

liczy nie na oryginalną fabułę, lecz raczej na „odtworzenie przyswojonego wzorca, który gwarantuje określoną rozrywkę, czyli voyeurystyczne uczestnictwo w krwawym mordzie nastolatków”⁶⁹⁵.

Humorystyczny komentarz

Jednym ze sposobów na urozmaicenie gatunku jest łączenie go z komedią oraz autoironiczną satyrą. Przykładem serialu, który wykorzystuje schematyczność slashera i dodaje do niego absurdalny humor, jest czarna komedia *Królowe krzyku* (2015-2016), z akcją toczącą się w uniwersyteckim kampusie. Widzowie równolegle śledzą losy stereotypowej *final girl*, Grace Gardner, oraz jej nemezis, przewodniczącej bractwa (albo raczej siostrzeństwa), Chanel Oberlin. Mimo że Grace stara się być wierna swoim zasadom moralnym, raz po raz musi je naginać; okrutnie bezpośrednia Chanel, szafująca niestosownymi komentarzami, staje się tymczasem ulubienicą fanów serialu⁶⁹⁶. Twórcy celowo sprawiają, że widzowie nie przepadają za Grace, aby przełamać szablon kibicowania *final girl*.

Kolejnym filmem opowiadającym o grupie uprzywilejowanych młodych ludzi jest wyreżyserowany przez Haline Reijn w 2022 roku *Bodies Bodies Bodies*. Dzieło ukazuje relacje panujące w grupie znajomych, którzy spotykają się w willi należącej do rodziców jednego z chłopaków. Podczas burzy ginie uczestnik zabawy, a pozostali bohaterowie zaczynają obwiniać siebie nawzajem za tę sytuację i coraz mocniej nie wierzyć w przedstawiane wersje wydarzeń. Wszystko to prowadzi do kilku morderstw. Rozwiązanie *Bodies Bodies Bodies* oferuje widzom nieoczekiwany obrót spraw, ponieważ okazuje się, że zagrożenie było wyimaginowane, a walka między przyjaciółmi zupełnie niepotrzebna. Dzieło prezentuje nie stalkera tropiącego ofiary, lecz krwawą masakrę wynikłą z nieufności i kłamstw.

W absurdalne tony uderza również Matthew Goodhue w swoim *Slotherhouse: Leniwa śmierć* (2023) z akcją osadzoną w domu bractwa studenckiego, w którym mordercą jest leniwiec. Antagonista wygląda równie niepozornie i uroczo jak zabójcza zabawka w *Laleczce Chucky* (1988, T. Holland). Hiperbolizowanie slasherowych wzorców pozwala widzom odczuć przyjemność płynącą ze znajomości wydarzeń połączonej z dystansem do przedstawionych wydarzeń wywołanym satyrą. W filmie *Piękna i rzeźnik* (2020, C. Landon) seryjny morderca i jego niedoszła ofiara zamieniają się miejscami na wzór schematu znanego z filmów *Zakreślony*

⁶⁹⁵ Zob. A. Wichowicz, *Krzyczące dziewczyny*....

⁶⁹⁶ Zob. “Therese”, *10 Times Chanel Oberlin Gave Us Life on ‘Scream Queens’*, <https://www.fandom.com/articles/ten-times-chanel-oberlin-gave-us-life-scream-queens>, dostęp: 23.11.2024.

piątek (1976, G. Nelson). Choć akcja toczy się współcześnie, pewne elementy stylu wizualnego, takie jak oświetlenie i kadrowanie, mogą przypominać *Bal maturalny*. Komentarzem do slasherowych schematów staje się także komediowy horror *The Blackening* (2022, T. Story), w którym grupa znajomych stara się przechytrzyć mordercę. Film żartuje z klisz obecnych w horrorach, zwłaszcza z tych dotyczących czarnoskórych postaci. Bohaterowie otwarcie komentują absurd sytuacji, w jakiej się znaleźli.

W wielu horrorach postaci próbują maskować strach przez popisywanie się umiejętnościami nawiązywania do popularnych filmów z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, co wprowadza do fabuł elementy humorystyczne. *W lesie dziś nie zaśnie nikt* nastolatkiem cytują dialogi z *Terminatora* (1984, James Cameron), porównują siebie do T-800 i Sary Connor, a w obliczu zagrożenia chłopak wyjaśnia aktualną nieprzyjemną sytuację, wspominając film *Amerykański wilkołak w Londynie* (1981, J. Landis). W czarnej komedii *Opiekunka* (2017, McG) odniesienia do innych dzieł pojawiają się nie tylko w obliczu zagrożenia, ale przy każdej możliwej okazji, gdyż główny bohater, Cole, jest kinomaniakiem. Będąca pokłosiem sukcesu pierwszej części kontynuacja filmu – *Opiekunka: Demoniczna królowa* (2020, McG) – jest jeszcze bardziej wyrazistym pastiszem wielu filmów (nie tylko grozy) z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Phoebe przyznaje, że uwielbia dzieła Roba Reiner'a, chłopak natomiast mówi, że czuje się jak Sarah Connor w *Terminatorze 2*. Szukając Cole'a, jeden z oprawców nuci fragment utworu, który pojawił się w *Piątku trzynastego*, gdy Jason Voorhees tropił swoje ofiary. Twórcy odwołują się zarówno do łatwych do rozszyfrowania cytatów z filmów i serii takich jak *E.T.*, *Indiana Jones*, *Obcy*, *Thelma i Louise*, *Matrix*, jak i do treści wymagających lepszej pamięci. Kiedy Phoebe wysiada z ciężarówky i mówi kierowcy, że wysłała ją Wielka Marge, nawiązuje do postaci z filmu *Wielka przygoda Pee Wee Hermana* (1985, T. Burton). Za to hasłem umożliwiającym uruchomienie motorówki pozwalającej bohaterom na ucieczkę okazuje się numer telefonu z piosenki *867-5309/Jenny* zespołu Tommy Tutone⁶⁹⁷.

Najnowsze filmy wykorzystujące elementy komediowe oczekują od widza znajomości innych dzieł i ich wzorów, a także odwracają klasyczne tropy gatunku. Chętnie kontynuując zabiegi znane z serii *Krzyk*, ujawniają swoją samoświadomość, wykorzystując liczne metakomentarze. Równie popularny jest humor oparty na absurdzie, zgodnie z którym bohaterowie pozwalają sobie na niestosowne komentarze w obliczu krwawych mordów,

⁶⁹⁷ Zob. M. Bachman, *The Babysitter: Killer Queen: Every Easter Egg & Movie Reference*, <https://screenrant.com/babysitter-killer-queen-movie-easter-eggs-references/>, dostęp: 25.11.2024.

podkreślając jednocześnie dystans zaznajomionego z gatunkiem widza do wydarzeń przedstawionych na ekranie.

Wymykanie się dyscyplinie

Popularność slasherów w latach osiemdziesiątych bywa postrzegana jako wyraz istotnych zmian w życiu rodzinnym Amerykanów. Rewolucje te zostały zasygnalizowane w postaci stałych motywów: nieobecności filmowych rodziców, ich zapracowania i stawiania kariery na pierwszym miejscu⁶⁹⁸. Absencja dorosłych w tak niebezpiecznym dla młodych ludzi świecie wywołuje tęsknotę za ideałami rodziny z lat pięćdziesiątych. Morderca wymierzający karę osobom szukającym hedonistycznych doznań jest symbolem pragnienia powrotu do konserwatywnych zasad⁶⁹⁹. Być może z tego powodu niania to postać często pojawiająca się w prostych fabularnie niskobudżetowych horrorach, w tym takich, które od razu trafiały do dystrybucji VHS⁷⁰⁰. Kendall Phillips tłumaczy, że fenomen popularności slasherów wśród młodych widzów był wyrazem stłumionej tęsknoty za autorytetem, zasadami i dyscypliną⁷⁰¹. W *Halloween* Laurie Strode ocalała Tommy'ego Doyle'a i Lindsey Wallace, jednak w filmie *Kiedy dzwoni nieznajomy* (1979, F. Walton) na ratunek dla dzieci było już za późno. Obecność opiekunek wynika z mocno potępianego w tamtym okresie braku czasu dla rodziny. Babysitterki muszą mierzyć się z zagrożeniem i bronić przed nimi dzieci (*The Sitter*, 1977, F. Walton; *Opiekunka*, 1980, P. Medak; *W potrzasku*, 1993, F. Walton; *Cukierek albo psikus*, 2013, D. Leone; *The Babysitter Murders*, 2015, R. Spindell; *Niania*, 2022, N. Jusu). Równie często okazuje się jednak, że niania, zamiast dbać o podopiecznych, stanowi dla nich niebezpieczeństwo, manipuluje, a nierzadko nawet czyha na ich życie (*Strażnik*, 1990, W. Friedkin; *Opiekunka*, 1991, R. Berger; *Ręka nad kołyską*, 1992, C. Hanson).

Ukazywanie zatrudniania kogoś do pomocy jako decyzji ryzykownej dla bezpieczeństwa rodziny, jest komentarzem do zjawiska pozostawiania dzieci i młodzieży samym sobie i wpisuje się w szerszy kontekst społecznych obaw lat osiemdziesiątych, kiedy to w Stanach Zjednoczonych rozprzestrzeniały się teorie spiskowe o sektach dopuszczających się masowego wykorzystywania dzieci. *Talk-shows* i programy informacyjne chętnie podsycaly

⁶⁹⁸ Zob. P. Gill, *The Monstrous Years: Teens, Slasher...*, s. 16-25.

⁶⁹⁹ Zob. M. Clasen, T. K. Platts, *Evolution and Slasher Films...*, s. 28.

⁷⁰⁰ Zob. B. Davey, *The House of the Devil*, <https://www.proquest.com/openview/acfcb760ee856cd7e7514015f182300c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2035804>, dostęp: 12.01.25.

⁷⁰¹ Zob. R. K. Phillips, *Projected Fears: Horror...*, s. 140.

obawy społeczeństwa, a władze badały setki zarzutów⁷⁰². Niepokojące wydarzenia miały być efektem słuchania nieodpowiedniej muzyki oraz brutalności mediów zatruwających umysły młodych ludzi⁷⁰³. Ronald Reagan wykreował idealne warunki do zaistnienia moralnej paniki. Stworzył i przypieczętował swoją polityką podział na „my” i „oni”, w którym pewne cechy jednostki miały decydować o tym, czy dana osoba zostanie uznana za realizującą amerykański ideał obywatela⁷⁰⁴. Od końca lat pięćdziesiątych do początku lat siedemdziesiątych XX wieku ruchy na rzecz praw obywatelskich takich jak zakaz segregacji rasowej, zapewnienie prawa do antykoncepcji czy zniesienie ustaw o sodomii, zyskiwały na sile. Ten stan rzeczy oznaczał nie tylko uznanie istnienia grup marginalizowanych, ale i objęcie ich amerykańskimi wartościami. W wyniku tej zmiany konserwatywni Amerykanie mogli poczuć, że ich pozycja została zagrożona. Reagan wyrażał swoje obawy wobec wszechobecności głośnej muzyki, narkotyków i ruchu hipisowskiego⁷⁰⁵.

Nichola Scurry upatruje przyczyn pojawienia się *Satanic panic* w reakcji na przemiany społeczne mające miejsce w latach osiemdziesiątych, w tym na wzrost liczby zawodowo aktywnych kobiet i rozpad tradycyjnej rodziny⁷⁰⁶. Olga Drenda zauważa, że „*Satanic panic* to termin używany dzisiaj z przekąsem, na określenie medialnej pogoni za sensacją, doszukiwania się okultystycznych wątków w kulturze popularnej”⁷⁰⁷. Pomimo stopniowego wzrostu sceptycyzmu, a następnie całkowitego zanegowania takich postaw, pewne schematy myślowe przetrwały, a wraz z nimi elementy i symbole kojarzone z kultem⁷⁰⁸. Kino ostatnich kilkudziesięciu lat bardzo ironicznie podchodzi do tego tematu, przekształcając „jednowymiarowy chrześcijański straszak”⁷⁰⁹ w zjawisko bardziej zniuansowane.

⁷⁰² Zob. A. Yuhas, *It's Time to Revisit the Satanic Panic*, www.nytimes.com/2021/03/31/us/satanic-panic.html?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR0wb9R-MywK3T9qs9_OJRPc4DW-s3wMFu9N7ab1vFQV0Cn067VF3qaLXhU_aem_ymDeDL_WZ9VMYJglwIhStw, dostęp: 15.01.2025.

⁷⁰³ Zob. A. Romano, *Why Satanic Panic never really ended*, www.vox.com/culture/22358153/satanic-panic-ritual-abuse-history-conspiracy-theories-explained?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR0ktPNqFpQCUxU_I_kWgAWqKI8MYinUzJGO_klYycnEljOIodlItVLXxQ6Y_aem_O933uQti9s4DitVI-ECNNA, dostęp: 15.01.2025.

⁷⁰⁴ Zob. M. Riedel, *Ronald Reagan and Creating the Conditions for Satanic Panic*, <https://outwritenewsmag.org/2023/06/ronald-reagan-and-creating-the-conditions-for-satanic-panic/>, dostęp: 19.01.25.

⁷⁰⁵ Zob. tamże.

⁷⁰⁶ Zob. N. Scurry, *Was Satanic Panic Invented to Keep Women at Home?*, <https://medium.com/pitfall/was-satanic-panic-invented-to-keep-women-at-home-927f850442e0>, dostęp: 19.01.2025.

⁷⁰⁷ O. Drenda, *Piekło paniki moralnej*, www.dwutygodnik.com/artukul/9630-pieklo-paniki-moralnej.html?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR2ORA18rYxeqCX8HT55-y-SFzDesfjTI6l7fYFLpKOQL5NIFwBOKjmp9NE_aem_r00J7nzFmwPCV_dAs2ZEYg, dostęp: 15.01.2025.

⁷⁰⁸ Zob. tamże.

⁷⁰⁹ Zob. N. Schreck, *The Satanic Screen: An Illustrated Guide to the Devil in Cinema*, Glasgow 2024, s. 3.

Nostalgia jest jednym z najpotężniejszych narzędzi politycznych⁷¹⁰. Jednak sentymentalna postawa Donalda Trumpa opiera się na czymś więcej niż proste wspomnienie przeszłości. Atrakcyjność polityki obecnego prezydenta Stanów Zjednoczonych nie polega zaledwie na obietnicach powrotu do lepszej przeszłości gospodarczej i budowania bardziej stabilnego społeczeństwa. Trump przywołuje czasy, gdy w Ameryce kobiety oraz mniejszości nie posiadały pełnego zestawu praw. Nostalgiczne odczucia rozbudzone w wyborcach, zdaniem Spencera Goidela, sięgają do czasów sprzed ruchu praw obywatelskich i momentu, gdy feminizm zyskał na mocy⁷¹¹. Konserwatyści promują model, w którym matki są odpowiedzialne za opiekę nad dziećmi, co ogranicza ich szanse na rozwój zawodowy i niezależność finansową⁷¹². Chociaż jednak motyw niegodnej zaufania niani obserwuje się również w najnowszych dziełach (*Emelie*, 2015, M. Thelin, *Opiekunka*, 2017, McG, *Niania*, 2018, J. Novoa), nie jest on już tak częsty. W *Uważaj, kochanie* (2016, C. Peckover) i *Na pokuszenie zła* (2022, M. B. Morgan) twórcy nie powielają znanego schematu; zagrożeniem w fabułach tych dzieł okazuje się nie zewnętrzna siła, a sam podopieczny.

Reinterpretacja *Satanic panic*

Jednym z dzieł najsilniej bazujących na nostalgii za filmami z tym wątkiem jest *Dom diabła* Ti Westa z 2009 roku, którego fabułę można uznać za adaptację miejskiej legendy. Stylistycznie przypomina on realizacje z kategorii *video nasty*. W pierwszych sekundach filmu widzowi zostaje zakomunikowane, że satanizm był powszechny w latach osiemdziesiątych, a opowiadana historia opiera się na „prawdziwych, niewyjaśnionych wydarzeniach”. West zdecydował się również na kręcenie filmu na taśmie 16mm, co sprawiło, że warstwa wizualna odwzorowuje widoki znane z kaset wideo końca XX wieku⁷¹³. *Dom diabła* może być postrzegany jako realizacja kluczowa w budzącym się na przełomie pierwszej i drugiej dekady XXI wieku trendzie realizowania horrorów w stylu lat osiemdziesiątych. Film porusza tematykę satanizmu, okultyzmu i sekt, co będzie częstym motywem w horrorach późniejszych

⁷¹⁰ Zob. M. Milian, *How Trump Weaponized Nostalgia (Again)*, www.bloomberg.com/news/newsletters/2024-11-07/trump-used-nostalgic-maga-campaign-to-run-against-harris-incumbency, dostęp: 19.01.2025.

⁷¹¹ Zob. Caballero L., *How Trump's appeal to nostalgia deliberately evokes America's more-racist, more-sexist past*, <https://theconversation.com/how-trumps-appeal-to-nostalgia-deliberately-evokes-americas-more-racist-more-sexist-past-227207>, dostęp: 19.01.2025.

⁷¹² Zob. J. Filipovic, *Conservatives say they want to help 'parents' stay home. They mean mothers*, <https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/05/03/conservatives-childcare-parents-mothers/>, dostęp: 19.01.2025.

⁷¹³ Zob. B. Davey, *The House of the Devil*, www.proquest.com/openview/acfcb760ee856cd7e7514015f182300c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2035804, dostęp: 12.01.2025.

lat. Akcja toczy się w 1983 roku, gdy Samantha zatrudnia się jako opiekunka. Z pozoru prosta praca szybko zaczyna budzić podejrzenia bohaterki, zwłaszcza gdy odkrywa ona, że została oszukana i ma zajmować się nie dzieckiem, a starszą kobietą. Gospodarze unikają wyjaśnień i oferują Samancie coraz wyższe wynagrodzenie. Świadomy schematów *video nasty* reżyser decyduje, że zbada, co sprawiało, że były one tak popularne i dąży do stworzenia czegoś bardziej oryginalnego niż odtworzenie pierwowzoru. Widz od początku wie, że coś nadprzyrodzonego musi się wydarzyć, jednak zdecydowana większość czasu ekranowego poświęcona jest krzątaniu się po wielkim domu, przeszukiwaniu szuflad, nasłuchiowaniu dziwnych dźwięków i stopniowemu budowaniu atmosfery niepewności. Tym samym twórca odmawia odbiorcom łatwych wrażeń w postaci np. jump scare'ów⁷¹⁴ czy rozlewu krwi już w pierwszym i drugim akcie.

Realizacje z obszaru kina niezależnego, takie jak *Zło we mnie* czy *Hereditary: Dziedzictwo* eksplorują mroczne religijne wątki, bazując na podobnych założeniach i budując klimat wyczekiwania i grozy. Osgood Perkins świadomie narusza konwencje gatunku, odwołując sceny przemocy i wykorzystując powolne tempo, aby budować napięcie i wywołać u widza poczucie niepokoju. Film kwestionuje „prawa satanistycznego kina”⁷¹⁵ – w przeciwieństwie do większości horrorów, gdzie opętanie jest symbolem utraty kontroli, w filmie Perkinsa bohaterka tak bardzo boi się samotności, że pragnie zostać opętana przez demona, a zetknięcie z mroczną siłą staje się źródłem jej wyzwolenia⁷¹⁶. Pierwsze dwie trzecie filmu Ariego Astera można z kolei ująć w ramy dramatu rodzinnego; dopiero ostatni akt ukazuje nadprzyrodzone zjawiska i zachowuje zasady horroru. *Dom diabła* jasno obrazuje panikę moralną⁷¹⁷, natomiast *Hereditary: Dziedzictwo* oraz *Zło we mnie* ukazują kult czcicieli diabła jako zagrożenie realne w świecie przedstawionym.

Nikolas Schreck zauważa, że kultura popularna podchodzi do tematu satanizmu powierzchownie i sprowadza go do ukazywania symboliki przypisywanej „złym mocom”, prezentacji budzących grozę monstrów i ogólnie rozumianej atmosfery niepokoju religijnego. Śledząc satanistyczne archetypy filmowe, można dojść do wniosku, że hasło *Satanic panic*

⁷¹⁴ Zob. B. Davey, *The House of the Devil...*

⁷¹⁵ A. Hall, "You Smell Pretty": *Satanic Lesbianism in 'The Blackcoat's Daughter'*, <https://www.gaylydreadful.com/blog/pride-2022-you-smell-pretty-satanic-lesbianism-in-the-blackcoats-daughter>, dostęp: 19.01.2025.

⁷¹⁶ A. Hall, "You Smell Pretty"...

⁷¹⁷ Zob. E. St. James, *The real-life horrors behind the ending of Hereditary*, <https://www.vox.com/culture/2018/6/13/17451646/hereditary-ending-spoilers-devil>, dostęp: 19.01.2025.

inspirowało twórców filmowych do różnorodnych interpretacji⁷¹⁸. Stereotypowe postrzeganie satanizmu manifestuje się również we współczesnych produkcjach trafiających na platformy streamingowe. W serialu *Stranger Things* Eddie Munson pada ofiarą oskarżeń o satanizm między innymi ze względu na swoje zamiłowanie do cięższych brzmień i charakterystyczny styl ubioru oraz uczesania. Mieszkańcy miasteczka Hawkins szybko dochodzą do wniosku, że to on stoi za brutalnym morderstwem cheerleaderki. *Cukierki diabła* (2015, S. Byrne) również wykorzystują wątki związane z muzyką metalową, stereotypowo łączoną z motywami diabelskimi. Film ukazuje jednak heavy metal nie jako nośnik zła, lecz raczej potężny środek ekspresji. Historia skupia się na rodzinie, która wprowadza się do domu na przedmieściach. Wkrótce po przeprowadzce Jesse zaczyna doświadczać dziwnych wizji i odczuwać niepokojącą obecność. Wizje te stają się coraz bardziej przerażające, brutalne, a do tego prorocze, ponieważ demoniczne siły ingerują w sztukę bohatera. Natomiast w filmie *W skórach demona* (2019, M. Meyers) widz nie ma okazji zobaczyć żadnego dowodu potwierdzającego działanie w świecie przedstawionym nadprzyrodzonych sił. Akcja toczy się w 1988 roku. Główne bohaterki, udające się na koncert ulubionej kapeli metalowej, napotykają w radiu, telewizji i w gazecie informacje o rytualnych morderstwach. Nagromadzenie tragicznych doniesień jest przez nie bagatelizowane. Po przybyciu na miejsce protagonistki poznają trzech mężczyzn, którzy pasują do opisów potencjalnych sprawców rzezi. Wbrew konwencji, zgodnie z którą ofiarami stają się słabsze fizycznie kobiety, to one stanowią zagrożenie i atakują mężczyzn. Okazuje się, że dziewczyny są członkiniami ruchu chrześcijańskiego, który dokonuje morderstw na fanach muzyki metalowej, inscenizując miejsca zbrodni tak, by wyglądały w sposób sugerujący satanistyczne praktyki.

Główna bohaterka *Ślug Szatana* (2019, C. Stardust) nieumyślnie wpłtuje się w mroczny rytuał, podczas którego członkowie sekty planują złożenie ofiary Bafometowi. Choć w tej komedii mroczne moce są realne, to jest ona prześmiewczym komentarzem na temat *Satanic panic*. Film przedstawia satanistyczny kult w sposób oparty na stereotypowym wyobrażeniu – spotkanie obfituje w symbole takie jak pentagramy, ludzkie czaszki, krwawe rytuały, wrywanie serc oraz poświęcanie niewinnych. Twórcy celowo przeplatają niezręczne żarty makabrycznymi scenami, składając hołd klasycznemu „gore-festom” z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych⁷¹⁹ i starając się przyciągnąć osoby zdystansowane wobec tematu, ale jednocześnie zafascynowane jego grozą. Podobnie dzieje się w fabułach gier

⁷¹⁸ Zob. N. Schreck, *The Satanic Screen...*, s. 2-8.

⁷¹⁹ Zob. S. O'Malley, *Satanic Panic*, www.rogerebert.com/reviews/satanic-panic-movie-review-2019, dostęp: 11.01.2025.

wideo, w których mroczne symbole są oprawą i zarazem inspiracją dla historii, począwszy od gry *Doom* (1993, 2016, 2020), która korzystając z satanistycznej symboliki, stała się idealnym celem dla konserwatywnych grup odpowiedzialnych za histerię związaną z przemocą w grach⁷²⁰, aż po *Cult of the Lamb* (2022), w której gracz wciela się w postać uroczą wyglądającej owieczki, która po poświęceniu jej w ofierze zostaje wskrzeszona i wybrana nowym duchowym przywódcą kultu.

Choć argumenty przywoływane w czasach, gdy opinię publiczną pochłonęła satanistyczna panika, brzmiały absurdalnie, były one głęboko zakorzenione w historii USA, sięgając aż do procesów czarownic z Salem⁷²¹. Nie bez powodu motyw satanizmu i okultyzmu w kulturze popularnej można dostrzec także w serialach o czarownicach, na przykład w netfliksowej produkcji reinterpreterującej komiks *Sabrina, nastoletnia czarownica – The Chilling Adventures of Sabrina* (2018-2020), który przeplata okultyzm z katolicyzmem⁷²². Twórcy serialu podeszli do tematu skrajnie odmiennie względem tego, jak wyglądały wcześniejsze adaptacje animowane (*Sabrina, the Teenage Witch*, 1971-1974 i *Sabrina*, 2003-2004) oraz aktorski sitcom z lat dziewięćdziesiątych⁷²³. Najnowsza interpretacja komiksu zagłębia się w mroczne zagadnienia: w fabule pojawia się Kościół Nocy, a więdmy czczą Czarnego Pana, który jest odpowiednikiem Szatana; do tego serial wykorzystuje elementy religii katolickiej, takie jak posługiwanie się łaciną podczas obrzędów, chrzest czy pojęcie czyśćca, ale traktuje je w sposób stereotypowy i uproszczony. Przedstawiając Kościół Nocy i jego wyznawców jako siedlisko egoizmu i okrucieństwa, twórcy nie gloryfikują czarnej magii ani nie atakują Kościoła katolickiego. W Greendale moc sprawczą ma zarówno magia, jak i religia, ponieważ potajemny katolicki chrzest, przeprowadzony, kiedy Sabrina była dzieckiem, okazuje się chronić dziewczynę i wzmacniać jej czarodziejskie umiejętności⁷²⁴.

Ósmy sezon *American Horror Story: Apocalypse* skupia się na konsekwencjach katastrofy nuklearnej z 2021 roku. Seria opowiada historię Michaela Langdona, syna Szatana, który mianuje się Antychrystem. Okazuje się, że nie można definitywnie uznać, że jest on

⁷²⁰ Zob. G. Wood, *Doom, by id Software* (1993), <https://www.sevencut.com/june-2017-moral-panic-month/2017/6/12/moral-panic-month-4-doom-by-id-software-1993>, dostęp: 20.01.2025.

⁷²¹ Zob. E. St. James, *The real-life horrors behind the ending of Hereditary*, <https://www.vox.com/culture/2018/6/13/17451646/hereditary-ending-spoilers-devil>, dostęp: 19.01.2025.

⁷²² Zob. J. Peters, *Occultism and Catholicity in Chilling Adventures of Sabrina*, www.newsandtimes.com/2019/07/occultism-and-catholicity-in-chilling-adventures-of-sabrina/, dostęp: 11.01.2025.

⁷²³ Zob. D. Fuller, *Excited for the 'Sabrina' Reboot? Here's How the Teenage Witch (and Her Cat) Have Evolved*, www.nytimes.com/2018/10/25/arts/television/chilling-adventures-sabrina-teenage-witch-history.html, dostęp: 11.01.2025.

⁷²⁴ Zob. J. Peters, *Occultism and ...*

wcieleniem zła – pomimo swojej demonicznej natury, próbował bowiem nikogo nie krzywdzić. Serial stawia przed widzami pytanie: czy Michael był od początku skazany na podążanie drogą zła, czy też stał się zły przez zaniedbania opiekunów, którzy uznali, że nie da się nic zrobić, aby rozwinąć w chłopcu zdrowe zachowania?⁷²⁵

Populistyczni liderzy często zdobywają poparcie, wykorzystując maczystowską retorykę. Badania wskazują na wzrost konserwatywnych tendencji oraz na to, że zachodnie społeczeństwa doświadczają kryzysu zaufania wobec rządu, systemu edukacji, a także służby zdrowia. Owocuje to próbami cenzurowania niektórych książek i publikacji naukowych czy też inicjatywami takimi jak pomysł ruchu MAGA, aby na stałe wprowadzić Biblię do szkolnego programu nauczania⁷²⁶. Jednocześnie zauważa się, że pewne progresywne wartości nadal cieszą się dużym poparciem społecznym (większość Amerykanów popiera prawo do aborcji, małżeństwa osób tej samej płci, nadawanie obywatelstwa imigrantom, a także rozszerzony system opieki społecznej)⁷²⁷. Nostalgia posiada potężną moc perswazji, napędza branżę gier wideo, rządzi Hollywoodem⁷²⁸, a przez to determinuje kształt kultury popularnej. Według niektórych badaczy można mówić dziś o „zwrocie konserwatywnym”⁷²⁹ w polityce, a odzwierciedlenie tego zjawiska da się zauważyć również w wytworach popkultury.

4.2. Młodzi ludzie zafascynowani przeszłością

Magia analogów

Wraz z postępem technologicznym nastąpiła demokratyzacja w zakresie dostępności materiałów audiowizualnych. Twórcy *W blasku ekranu* komentują auratyczność analogowych nośników: nieprzypadkowo w czasie emisji show dostęp do poszczególnych epizodów *The Pink Opaque* jest ograniczony, a Maddy nagrywa je dla przyjaciela na kasetach VHS. Po latach, gdy serial pojawia się na platformie streamingowej, Owen ze zdziwieniem stwierdza, że zapamiętał go zupełnie inaczej, jako przerażający i hipnotyzujący. Obecnie serial wydaje mu się infantylny i zupełnie niestraszny. Wątek zdradliwości pamięci eksploruje także *Cenzor* (P.

⁷²⁵ Zob. L. Butts, *Telling an American Horror Story: Essays on History, Place and Identity in The Series*, red. C. Williams Crawford, Leverett Butts, Jefferson 2021, s. 54-64.

⁷²⁶ Zob. R. Kennedy, *Is the whole world becoming more conservative?*, <https://baptistnews.com/article/is-the-whole-world-becoming-more-conservative/>, dostęp: 19.01.2025.

⁷²⁷ Zob. tamże.

⁷²⁸ Zob. M. Milian, *How Trump*

⁷²⁹ Zob. N. Lowles, J. Mulhall, *Turning Right: The Dangerous Transformation of the Conservative Party*, <https://hopenothate.org.uk/2023/10/08/turning-right/>, dostęp: 19.01.2025.

Bailey-Bond, 2021), którego bohaterka analizuje i wycina brutalne sceny z filmów. Po pewnym czasie kobieta zaczyna zatracać się w obrazach, a granica między jej wspomnieniami a fikcją zapisaną na taśmach zaczyna się rozmywać. Współcześnie kino komunikuje, że dawne media, ponieważ trudniej dostępne, miały aurę i były bardziej cenne niż te dzisiejsze. Kasety magnetofonowe i walkmany są symbolami autentyczności w *Stranger Things*. Odtwarzanie z taśmy uwielbianej piosenki pozwala przechytrzyć potwora prześladowającego grupę młodych bohaterów. W serialu *Archive 81* (2022) kasety VHS stają się z kolei narzędziem, które pozwala na połączenie z alternatywnym wymiarem. W klipie do piosenki *Euphories* (2020) zespół VIDEOCLUB również zawarł nostalgię za dziełami z lat osiemdziesiątych; wypożyczalnia kaset staje się tu dla nastolatków bramą do filmowych światów tego okresu.

Platformy streamingowe nierzadko decydują się na cenzurowanie treści niewygodnych dla ich wizerunku. Z tego powodu Netflix postanowił wyciąć z *Powrotu do przyszłości II* (R. Zemeckis, 1989) fragment sceny, w której Marty odkrywa, że almanach sportowy to w rzeczywistości magazyn erotyczny w zmienionej okładce⁷³⁰. Zremasterowana wersja *Simpsonów* (1989-), która trafiła na platformę Disney+, ma znacząco odmienne proporcje obrazu – to już nie format 4:3, lecz 16:9. Choć wciąż powszechną praktyką jest pobieranie z Sieci nielegalnych kopii filmów czy seriali, to również tutaj nie ma gwarancji, że dzieło nie zostało w jakiś sposób zmanipulowane. Jest to kolejny z powodów, dla których wiele osób ceni sobie posiadanie materialnej kopii filmu lub serialu. Fizycznie dostępna taśma utwierdza odbiorcę w przekonaniu, że ma dostęp do wersji, którą zna od lat. Okazuje się, że nadal aktualna jest teza Rafała Syski:

Kaseta video stała się więc fetyszem epoki – źródłem lęków (*Weekend Ostermana*, 1983, S. Peckinpaha), motorem relacji między ludzkich (*Seks, kłamstwa i kasety wideo*, 1989, S. Soderbergha), MacGuffinem inicjującym intrygę fabularną: *Video Violence* (1987) Gary. L. Cohena, przede wszystkim zaś narzędziem wolności i niezależności od wielkich dysponentów treści⁷³¹.

⁷³⁰ Zob. R. O'Connor, *Back to the Future writer asks Universal to destroy censored version of sequel after Netflix controversy*, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/back-to-the-future-sequel-censored-universal-netflix-a9530351.html>, dostęp: 31.03.2025.

⁷³¹ R. Syska, *Reaganomatografia. Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych...*, s. 88.



Ilustracja 21. Zrzut z ekranu z filmu *The Simpsons Christmas Special Opening Aspect Ratio Comparasion Original 4:3 and 16:9 Disney Plus*, "High Quality Simpsons".

Twórczość kierowana głównie do nastoletnich odbiorców

Młodzi ludzie często wyrażają przekonanie, że współczesna kultura nie oferuje wystarczająco oryginalnych i wartościowych treści, ponieważ wiele dzieł bazuje na nostalgii za końcem XX wieku⁷³². Przekonanie to jest przyczyną poczucia, że młode pokolenie nie ma własnej kultury, z którą może się mocno utożsamić. Z tego powodu jego przedstawiciele i przedstawicielki nierzadko wołają wrócić do oryginalnych treści z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, a także sięgać do dzieł jawnie inspirujących się tym okresem i w niebanalny sposób je komentujących. Daje to możliwość doświadczenia fałszywego *déjà vu*, gdy odbiorca jest zwodzony i przekonywany, że ma kontakt z realizacją pochodzącą z innej dekady. „Symulowane wspomnienie”⁷³³ jest „przyjemnym oszustwem” serwującym narrację o przeszłości idealnej przekazywanej za pośrednictwem mediów „pamięci protetycznej”⁷³⁴. Kinga Misiorna dostrzega w grupie młodych odbiorców i odbiorczyń znużenie społeczeństwem internetowym i dzisiejszą kulturą komunikacji. Retrostalga wiąże się również ze sprzeciwem wobec masowej produkcji zbędnych dóbr, stąd popularność nabywania rzeczy z drugiej ręki i pragnienie ocalenia przedmiotów z przeszłości⁷³⁵.

Stawianie minionego ponad to, co ma potencjał się zdarzyć, przejawia się w grze *Life Is Strange* (2015), w której Max Caulfield, nastolatka będąc świadkinią zabójstwa, odkrywa,

⁷³² Zob. K. Misiorna, *Retrostalga*....

⁷³³ M. Fisher, *Ghosts of My Life*..., s. 123-124.

⁷³⁴ Zob. A. Landsberg, *Pamięć protetyczna*, przeł. M. Szewczyk, w: *Antropologia kultury wizualnej*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012, s. 690–698.

⁷³⁵ Zob. K. Misiorna, *Retrostalga*...

że potrafi cofać czas i manipulować przebiegiem minionych wydarzeń. Dziewczyna wraca do rodzinnego miasta Arcadia Bay, gdzie spotyka swoją dawną przyjaciółkę, Chloe. Razem próbują rozwiązać zagadkę zaginięcia Rachel Amber. Twórcy gry inspirowali się filmami Johna Hughesa oraz kinem niezależnym lat dziewięćdziesiątych⁷³⁶. Jednak najbardziej na ich wyobraźnię oddział film *Efekt motyla* (2004, J. Mackye Gruber, E. Bress) oraz twórczość Davida Lyncha, zwłaszcza serial *Miasteczko Twin Peaks*, którego tajemniczą atmosferę starali się odtworzyć w *Life Is Strange*. Postaci Rachel i Laury Palmer wiele łączy, począwszy od drobnych podobieństw, takich jak wspólna data urodzin – 22 lipca, skończywszy na fakcie, że obie prowadziły potajemne podwójne życie, oszukując bliskich, a mimo to uchodziły za wzór do naśladowania. Policjant z gry przypomina serialowego Dale’a Coopera, który uwielbiał wiśniowe wypieki lokalnej kawiarni Double R Diner (w grze funkcjonariusz zachwyca się dyniowymi ciastami w Two Whales Diner). Klimat gry kojarzy się z latami osiemdziesiątymi i dziewięćdziesiątymi – bohaterowie oglądają stare filmy VHS, robią zdjęcia aparatami polaroidowymi, a pomieszczenia są wypełnione plakatami dzieł popularnych w tym okresie⁷³⁷. Nostalgiczność gry wyraża się również poprzez motywy cofania czasu czy chęci zatrzymania chwili na fotografiach, a także zawiera się w wątku powrotu do miasta, w którym Max się wychowywała i w którym teraz spotyka się z dawnymi znajomymi. Dynamika relacji Max i Chloe jest ugruntowana w przeszłości, której Max nie potrafi zmienić w taki sposób, żeby każda ze stron wyniosła z tego korzyść. Pomimo tak licznych odniesień do przeszłości, finałowa decyzja w grze skłania do przyjęcia twierdzenia, że twórcy są krytyczni wobec nostalgicznego podejścia głównej bohaterki. Max stoi przed wyborem: czy ocalić przed zniszczeniem miasto, z którego mieszkańcami ponownie związała się po latach i jednocześnie pozwolić Chloe zginąć na samym początku opowieści podczas ataku szkolnego kolegi, czy też zgodzić się na całkowitą destrukcję Arcadia Bay i śmierć mieszkańców, ale uratować dziewczynę. Zgodnie z tym, co twierdził Mark Fisher, wybór przeszłości odbiera nam przyszłość⁷³⁸; w tym przypadku zasada ta jest stosowana bardzo dosłownie.

Większe zainteresowanie perspektywą dziewcząt

Akcja realizacji z lat osiemdziesiątych często jest osadzona w połowie XX wieku – „Zanim beztroska i radość lat pięćdziesiątych ustąpiła miejsca cynizmowi lat 60.”⁷³⁹ (*Powrót*

⁷³⁶ Zob. *References (Life Is Strange)*, [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/References_\(Life_is_Strange\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/References_(Life_is_Strange)), dostęp: 17.03.2025.

⁷³⁷ Zob. tamże.

⁷³⁸ M. Fisher, *Ghosts of My Life...*, s. 18.

⁷³⁹ T. Shary, *Teen Movies: American Youth on Screen*, London 2005, s. 46.

do przyszłości, *Stań przy mnie*, *Peggy Sue wyszła za mąż*, *The Flamingo Kid*, R. Rosenstock, 1989). Nagromadzenie produkcji, które bazują na odświeżaniu dawnych scenariuszy filmowych o dorastaniu, wywołuje wrażenie, że i dzisiaj należy cofać się o kilka dekad, aby stworzyć dzieło zdolne dotrzeć do wielu odbiorców. W latach osiemdziesiątych filmy Johna Hughesa stworzyły stereotypowych bohaterów *teen movie*⁷⁴⁰: popularna dziewczyna, wredny znajomy, wrażliwy i bystry outsider, sympatyczny nerd, szkolny tyran oraz obiekt westchnień protagonisty. Prezentowanie na ekranie takich postaci jest praktykowane do teraz. Autorka *Unlikeable Female Characters: The Women Pop Culture Wants You to Hate* zauważa, że Hughes tworzył dzieła, które rzadko ukazywały życie dziewcząt; jedynym wyjątkiem od tej reguły były postacie grane przez muzę autora – Molly Ringwald⁷⁴¹. Dzisiaj w kinie dla młodzieży często można zobaczyć historie skupiające się na bohaterkach i ich problemach, a akcja tych realizacji jest chętnie umieszczana pod koniec XX wieku. Takie decyzje scenariuszowe podjęli twórcy seriali *Pamiętniki Carrie* (2013-2014), ukazując losy szesnastoletniej Carrie Bradshaw (*Seks w wielkim mieście*), *Everything Sucks!* (2020), w którym główna bohaterka nie odnajduje się w konserwatywnym środowisku, i *Yellowjackets* (2021), gdzie fabuła skupia się na relacjach grupy bohaterek, które w latach dziewięćdziesiątych brały udział w katastrofie lotniczej. Często eksplorowanym motywem są podróże w czasie, pętle czasowe, które kojarzą się z filmowymi hitami, takimi jak *Terminator*, *Dzień świstaka* (1993, H. Ramis) czy *Powrót do przyszłości*. Tego rodzaju wątki zawiera film *Zatrzymać morderstwo* (N. Khan, 2023), w którym nastolatka cofa się do czasów, gdy jej matka chodziła do liceum, a misją jest odwrócenie biegu wydarzeń i uchronienie grupy dziewcząt przed atakiem seryjnego mordercy. Z kolei inspirowany *Dniem świstaka* film *Śmierć nadejdzie dziś* (2017) ukazuje Tree, która utknęła w pętli czasu i każdego dnia jest mordowana, by następnie cofnąć się do poranka i na nowo przeżyć swój ostatni dzień. Podobnie jak Phill w realizacji z 1993 roku, protagonistka stopniowo przyzwyczaja się do swojej sytuacji i uczy się wykorzystywać zdobytą wiedzę.

W 2022 roku Tim Burton powrócił do postaci znanych z komiksów Charlesa Addamsa *The Addams Family*⁷⁴², których korzenie sięgają lat trzydziestych XX wieku. Serial *Wednesday* (2022-) najsilniej odwołuje się do iteracji z lat dziewięćdziesiątych, czyli do *Rodziny*

⁷⁴⁰ Zob. A. Bogutskaya, *Unlikeable Female Characters: The Women Pop Culture Wants You to Hate*, Naperville 2023, s. 40.

⁷⁴¹ Zob. tamże, s. 101.

⁷⁴² Zob. A. McCabe, *How the cartoonist behind The Addams Family defused fear, with dead-on humor*, <https://www.npr.org/2022/10/27/1129540641/charles-addams-cartoonist-new-yorker>, dostęp: 01.04.2025.

Addamsów (B. Sonnenfeld, 1991) i *Rodziny Addamsów 2* (B. Sonnenfeld, 1992). Sygnałami przyjętej przez twórców strategii są między innymi: włączenie do obsady Christiny Ricci, która w 1991 i 1992 roku wcieliła się w rolę córki Morticii i Gomeza, a w serialu gra nauczycielkę, oraz rozbudowanie wątku pojawiającego się w sequele – szkolnych problemów zbuntowanej nastolatki. W serialu Burtona pojawia się motyw sprzeciwu wobec oczekiwań dotyczących zachowania dziewcząt. Główna bohaterka pielęgnuje w sobie sarkastyczne podejście do życia i jest bezkompromisowa. Równocześnie serial nie demonizuje Enid, współlokatorki dziewczyny, która jest optymistyczną ekstrawertyczką, lecz podkreśla przyjazne stosunki bohaterek, zamiast stawiać je w roli przeciwniczek.

Zapożyczenia i zmiany

Stranger Things szeroko otworzyło drogę kolejnym realizacjom inspirowanym popkulturą ostatnich dwudziestu lat XX wieku. Twórcy serialu *Sex Education* (2019-2023) przyznają, że liczne odniesienia do amerykańskich dzieł miały sprawić, że treść i strona wizualna staną się bardziej uniwersalne, a przedstawione środowisko atrakcyjne i inspirujące dla widzów. Z tego powodu uczniowie Moordale High trenują amerykański futbol, nie muszą nosić mundurków, a szkolne korytarze i szafki wyglądają jak te w *Klubie winowajców* (1985, J. Hughes)⁷⁴³. Scenarzystka Laurie Nunn potwierdza, że chciała nadać serialowi nostalgiczny amerykański klimat w stylu filmów Johna Hughesa, ponieważ zawsze uważała, że wnętrza brytyjskich szkół odbierają uczniom chęć przebywania w nich ze względu na przytłaczającą monochromatyczną kolorystykę⁷⁴⁴. Zapożyczenia i cytaty z filmów końca ubiegłego wieku widać także w konkretnych scenach, na przykład wtedy, gdy Jackson wyznaje miłość Maeve na wzór Patricka z filmu *Zakochana złoźnica* (1999, G. Junger) – śpiewając piosenkę przy akompaniamencie szkolnej orkiestry, na oczach początkowo zażenowanych, a później oczarowanych nastolatków. Innym wyrazistym przykładem inspiracji jest wspólne opracowanie prezentacji przez grupę uczennic zmuszonych zostać po lekcjach w ramach kary. Podobnie jak w *Klubie winowajców*, pozornie zupełnie różne i obce sobie nastolatki zaczynają zwierzać się sobie nawzajem ze swoich problemów i budować więź. W innym serialu nawiązującym do klimatu lat osiemdziesiątych i opowiadającym o życiu młodzieży, *To nie jest OK*, rozgrywa się bardzo podobna scena, gdy grupa uczniów zostaje zatrzymana po zajęciach

⁷⁴³ Zob. E. Harrison, *Netflix's Sex Education is set in a British school – so why does it feel so American?*, <https://www.radiotimes.com/tv/comedy/sex-education-netflix-british-show-look-so-american/>, 27.03.2025, dostęp:

⁷⁴⁴ Zob. tamże.

na sali gimnastycznej, a jej członkowie dowiadują się o sobie nowych, zaskakujących rzeczy. Narracja imitująca czytanie wpisów z dziennika przypomina tę zastosowaną przez Veronicę, główną bohaterkę *Śmiertelnego zauroczenia* (1988, M. Lehmann), a wizualnym hołdem dla filmu *Stań przy mnie* jest wykorzystana w serialu ikonografia: widoki przyrody, mostów i torów kolejowych, kiedy Sydney przemierza Brownsville.

Innym przypadkiem jest *Euforia*. Choć twórcy nie odwołują się do poszczególnych realizacji poprzez cytowanie konkretnych scen, to pomysł na wizualną warstwę serialu jest mocno zakorzeniony w przeszłości. Sophie Watson podkreśla, jak ważne są stylizacje młodych bohaterów – pełna przepychu estetyka lat osiemdziesiątych w stylu Maddy, garderoba i makijaż Jules inspirowane serialem *Czarodziejka z księżycą* (1992-1997) czy pastelowe kreacje Cassie. Także chłopcy cechują się dbałością o prezencję, czego dowodzi wizerunek Feza, który doborem stylizacji nawiązuje do mody ze złotej ery hip-hopu, nosi luźne koszulki polo, rozciągnięte swetry, workowate spodnie dresowe i inspirowany archiwalnymi fasonami model butów sportowych w stylu lat dziewięćdziesiątych, Nike Air Max CB 94⁷⁴⁵. *Euforia* pokazuje, jak nierozwiązane problemy poprzednich pokoleń kumulują się w przedstawicielach nowej generacji⁷⁴⁶. Serial produkcja HBO skupia się na spektakularyzacji doświadczeń młodości⁷⁴⁷ i przedstawia dorastanie, uwypuklając najtrudniejsze aspekty życia nastolatków. Realizacja wzbudza kontrowersje podobne do tych, które dawniej wywoływało *Moje tak zwane życie* (1994-1995) i film *Dzieciaki* (L. Clark, 1995), ponieważ „nic tak nie elektryzuje skłonnych do oburzania się widzów, jak zdemoralizowana, seksualizowana przez kamerę młodzież, oddająca się wszelkim możliwym ekscesom”⁷⁴⁸ oraz spychanie konsekwencji swoich decyzji do sfery nieświadomości.

Popfeministyczne wątki w remake'ach

W *Śmiertelnym zauroczeniu* z 1988 roku trzy najpopularniejsze w szkole dziewczyny idealnie wpisują się w ówczesne kanony piękna – są wysokie, szczupłe, o jasnej karnacji, różnią się od siebie jedynie uczesaniem i kolorem garsoniek. Serial *Heathers* (2018) jest reinterpretacją

⁷⁴⁵ Zob. S. Watson, *What Euphoria's Style Tells Us About Our Relationship With Nostalgia*, <https://www.mrporter.com/en-us/journal/fashion/euphoria-tv-style-rue-fezco-retro-1990s-angus-cloud-10457448>, dostęp: 21.03.2025.

⁷⁴⁶ Zob. C. M. Young, *Euphoria is Gen Z's most honest portrayal of teen life yet*, <https://yesgurl.co.uk/euphoria-is-gen-zs/>, dostęp: 21.03.2025.

⁷⁴⁷ L. Coles, *Contemporary aesthetics of adolescence: How Euphoria uses style to spectacularize representation of modern youth in the articulation of a teenage gaze*, „The Motley Undergraduate Journal” 2023, nr 1, s. 59.

⁷⁴⁸ K. Kućmierz, *Seks, trauma i media społecznościowe. O serialu „Euforia”*, <https://kulturaliberalna.pl/2019/08/27/seks-trauma-i-media-spolecznosciowe-o-serialu-euforia/>, dostęp: 21.03.2025.

pierwowzoru, ale tytułowe bohaterki są członkiniami marginalizowanych społeczności – Heather Chandler to ostrzyżona na krótko przedstawicielka społeczności *plus-size*, Heather Duke jest osobą niebinarną, a Heather McNamara – ciemnoskórą lesbijką. Popularne trio cechują progresywne poglądy, ale postaci wykorzystują je do szerzenia nienawiści, wyśmiewania religijnych kolegów i zachęcania do linczu za wyrażenie poglądów innych niż lewicowe. Twórcy serialu sugerują, że obecnie to przedstawiciele mniejszości stają się nowymi (szkolnymi, choć nie tylko) tyranami⁷⁴⁹.

Historie dotyczące grup zepchniętych na ubocze w szkolnych relacjach są do dziś kultywowane. W latach dziewięćdziesiątych łączono je z wątkami magicznymi i okultystycznymi w *Szkole czarownic* Andrew Fleminga (1996). Dwadzieścia cztery lata po premierze oryginału ukazała się kontynuacja *Szkoła czarownic: Dziedzictwo* (2020, Z. Lister-Jones). Film z 1996 roku skupia się na przygodach grupy dziewcząt, które zostały odrzucone przez rówieśników – Bonnie była pogardzana z powodu blizn, Rochelle nie doczekała się akceptacji z powodu koloru skóry, a Nancy pochodziła z domu, w którym doświadczała przemocy. Do grupy outsiderek dołącza nowoprzybyła do miasta Sarah, która przechodzi żalobę po stracie matki, leczy rany po próbie samobójczej i stara się wyjść z depresji. Nastolatki łączy fascynacja magią i chęć przeciwstawienia się swoim oprawcom. Dopóki są zgodne i z rozwagą korzystają z niedawno nabytych umiejętności nadnaturalnych, mogą realizować swój cel. Kiedy jednak Nancy decyduje się wyłamać z siostrzeństwa, sabat dosięgają konsekwencje wcześniejszych działań. W dziele Zoe Lister-Jones bohaterki są outsiderkami z innych powodów: Lourdes jest osobą transpłciową, Frankie została uznana za brzydką, a Tabby wzbudza niechęć, bo przyjaźni się z odrzuconymi nastolatkami. Lily jest odpowiedniczką Sarah z pierwowzoru – przeprowadza się do miasta, nie jest świadoma, że posiada magiczne moce i okazuje się idealną kandydatką do stworzenia sabatu z koleżankami z klasy. Jednym z głównych łączników oryginału z sequelem jest postać Nancy Downs, będącej biologiczną matką głównej bohaterki. Dziewczęta rzucają urok na szkolnego prześladowcę będącego przeciwnikiem równości płci. Po odprawieniu magicznego rytuału Timmy głosi progresywne poglądy, broni wcześniej wyszydzanych i nawiązuje przyjacielską relację z nastolatkami. Podczas spotkania wyznaje, że jest biseksualny, ale trudno mu zaakceptować swoją orientację. *Szkoła czarownic* nie posiadała jednoznacznie zdefiniowanego antagonisty; to nadużywanie magicznych mocy sprawiło, że wymknęły się spod kontroli i poróżniły nastolatki. Sequel

⁷⁴⁹ Zob. H. Reilly, *The Heathers Remake Is An Insult To Teens In 2018*, <https://www.refinery29.com/en-us/2018/02/191688/heathers-show-criticism-teen-activists-high-school>, dostęp: 27.03.2025.

wprowadził natomiast wroga w postaci ojczyma Lily – czarodzieja pragnącego jej mocy. Świat, w którym rozgrywa się akcja, hołduje męskocentrycznemu społeczeństwu⁷⁵⁰, a czarownice sprzeciwiają się temu stanowi.

Spotkanie z outsiderem można zaobserwować również w filmach *Cała ona* (1999, R. Iscove) i *Cały on* (2021, M. Waters). Są to realizacje bazujące na motywach mitu o Pigmalionie. Chociaż pod względem fabularnym pozostają one wierne schematowi znanemu z pierwowzoru, to w Netflixowym remake’u zamieniono płcie bohaterów. Tym razem to chłopak zostaje poddany przemianie pod wpływem namowy dziewczyny, a nie odwrotnie. W rolę matki szkolnej gwiazdy, Padgett, wciela się Rachael Leigh Cook, grająca główną bohaterkę w pierwowzorze, a Matthew Lillard, wcześniej występujący jako gwiazda telewizji, w 2021 roku wcielił się w dyrektora szkoły.



Ilustracja 22. Scena z filmu *Klub winowajców* (1985, J. Hughes) zestawiona ze sceną w *Sex Education* (2019-2023) oraz buntowniczką z filmu *Szkoła czarownic* (1996, A. Fleming) oraz jej kontynuacji – *Szkoła czarownic: Dziedzictwo* (2020, Z. Lister-Jones).

Nagromadzenie tego rodzaju remake’ów i filmowych kontynuacji kierowanych do młodych widzów skłania do przyjęcia twierdzenia, że „Wartość, jaką posiada dla nas ponowne puszczanie historii w obieg, nie polega na zdobyciu świadomości, lecz na nostalgii za

⁷⁵⁰ Zob. A. Herman, *O dziewczyności wiedźmy na podstawie „Szkoły czarownic”*, „Czas Kultury” 2022, nr 1, s. 168-176.

utraconym przedmiotem odniesienia”⁷⁵¹. Nowe realizacje przepisują dawne konwencje, dodając od siebie wątki, które dzisiaj zajmują widzów, jednak angażowanie aktorów grających w pierwowzorach, zmiana płci głównych postaci i przedstawianie grup mniejszościowych jako nowych prześladowców stoją w sprzeczności z jednocześnie deklarowaną chęcią propagowania równościowych i profeministycznych wartości. Bazowanie na nostalgii i tworzenie odtwórczych dzieł, pozbawionych wartościowego przekazu zostaje odrzucone⁷⁵². Choć młodzi ludzie przejawiają tęsknotę za czasami, których nie doświadczyli, manipulacje dokonane na niektórych pomysłach nie są dla nich interesujące; wolą zatem wrócić do oryginału.

4.3. Audiosfera: John Williams i elektroniczna muzyka

Audiosfera jako kluczowy element narracji nostalgicznej

Nastolatki mają tendencję do odcinania się od przeszłości⁷⁵³ i uważania popkultury z czasów młodości ich rodziców za coś niewartego zainteresowania⁷⁵⁴. Takie deklaracje padają z ust bohaterów filmu *Sing Street* (2016, J. Carney), którego akcja rozgrywa się w Irlandii w 1985 roku. Nowo założony zespół składający się ze szkolnych znajomych nie ma zamiaru wracać do przeszłości, chce iść na przód, odrzucić nostalgię. Członkowie bandy piszą i komponują własne utwory, ale nieświadomie upodobniają swoje brzmienia do dzieł The Cure, The Clash czy Duran Duran. Mimo zapewnień o patrzeniu w przyszłość, z każdym kolejnym utworem i teledyskiem coraz mocniej odwołują się do kultury lat pięćdziesiątych zapośredniczonej w tekstach kultury z lat osiemdziesiątych. Nawet klip kręcony w szkolnej sali gimnastycznej w wyobraźni protagonisty przeistacza się w bal maturalny imitujący te znane z amerykańskich filmów osadzonych w realiach połowy XX wieku, takich jak *Powrót do przyszłości*, *Peggy Sue wyszła za mąż*, *Dziewczyna w różowej sukience* (1986, H. Deutch) albo *Footloose* (1984, H. Ross). Dziewczęta biorące udział w zabawie noszą wielowarstwowe spódnice o długości do połowy łydki, a starszy brat głównego bohatera przebiera się za Jima

⁷⁵¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*, s. 59.

⁷⁵² Zob. S. H. Matuszak, *To Curb Bad Movie Remakes, We Should Dial Back On Nostalgia Marketing*, <https://medium.com/the-savanna-post/to-curb-bad-movie-remakes-we-should-dial-back-on-nostalgia-marketing-4b10c419fadf>, dostęp: 07.04.2025.

⁷⁵³ Zob. J. A. Powell, *Rebellion and Defiance in Adolescents*, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/youve-had-a-baby-now-what/201906/rebellion-and-defiance-in-adolescents>, dostęp: 12.06.2025.

⁷⁵⁴ Zob. B. Nazario, *Teenagers: Why Do They Rebel?*, <https://www.webmd.com/parenting/features/teenagers-why-do-they-rebel>, dostęp: 12.06.2025.

Starka, bohatera *Buntownika bez powodu* (1955, N. Ray) i wjeżdża do sali na motocyklu. Twórcy filmu wyraźnie komunikują, że nie da się uciec od przeszłości.

Grafton Tanner uważa, że branża muzyki popularnej obniża dziś poprzeczkę w zakresie złożoności i oryginalności, promując utwory, które są jednocześnie chwytliwe i denerwujące, powtarzalne i powielające znane schematy. Sprawia to, że wiele z najpopularniejszych piosenek cechuje się wzajemnym podobieństwem⁷⁵⁵. Autor *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification Of Ghosts* przyrównuje obcowanie ze współczesnymi mainstreamowymi dziełami do ciągłego przebywania w centrum handlowym⁷⁵⁶, gdzie odbiorcy słyszą muzykę, będącą jedynie pogłosem tego, co było. Tkwią w „pseudoterazniejszości”⁷⁵⁷, a aktualny moment jest w nich przeżywany tak, jak gdyby był już przeszłością⁷⁵⁸. Zjawisko to ma wiele wspólnego z założeniami przyświecającymi autorom *Stranger Things*. Twórcy ścieżki dźwiękowej tego serialu, Kyle Dixon i Michael Stein, wykorzystują syntezatory, odbijające się echem brzmienia pianina i umieszczają niskie dźwięki w tle motywów przewodnich, by budować mroczną, napiętą atmosferę towarzyszącą wydarzeniom mającym miejsce w miasteczku Hawkins. Główna melodia, napisana na syntezator Oberheima, oparta jest na akordzie septymowym tonacji C-dur, przy czym oktawy między C a E podtrzymują harmonię melodii⁷⁵⁹. Wszystko, co można usłyszeć podczas seansu serialu, jest zrecyklingowanym, dobrze znanym brzmieniem. Kompozycje mają przywołać na myśl muzykę z filmów Johna Carpentera, którego twórczość Dixon i Stein wymieniają jako jedną ze swoich największych inspiracji, wraz z oprawą muzyczną seriali *Twin Peaks* i *Z Archiwum X*⁷⁶⁰. Artyści przyznają, że soundtrack *Stranger Things* komunikuje, iż dzieciństwo w dziewiątej dekadzie XX wieku nie było tak bez troskie i komfortowe, jak na ogół przedstawiano je w kinie⁷⁶¹. Popularne w latach osiemdziesiątych analogowe syntezatory pojawiają się, aby poza odczuciami tęsknoty wywołać atmosferę niepokoju (na wzór *Ucieczki z Nowego Jorku*, 1981, *Coś*, 1982, *Oni żyją*, 1988, J. Carpenter). W ostatnich latach takimi zabiegami posługiwali się m.in. Cliff Martinez, tworząc muzykę do takich dzieł, jak *Drive* (2011), *Tylko Bóg wybacza* (2013) i *The Neon Demon* (2016) Nicolasa Windinga Refna, Ben Lovett w filmach *Rytuał* (2011, D. Bruckner) i

⁷⁵⁵ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification Of Ghosts*, Winchester 2016, s. 65.

⁷⁵⁶ Zob. tamże, s. 71.

⁷⁵⁷ M. Fisher, *Touchscreen Capture*, <https://www.are.na/block/1917444>, s. 21, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁵⁸ Zob. tamże, s. 20-21.

⁷⁵⁹ Zob. M. Merlini, *More 1980s than the 1980s: Hauntological and Hyperreal Meanings of Synthwave Soundtracks*, „Sound Stage Screen” 2023, vol. 3, nr 1, s. 19.

⁷⁶⁰ Zob. S. Egan, *How the ‘Stranger Things’ Soundtrack Subverts 80s Sci-Fi Tropes*, <https://www.vice.com/en/article/stranger-things-soundtrack-kyle-dixon-survive-michael-stein>, dostęp: 15.06.2025.

⁷⁶¹ Tamże.

Wilk ze Snow Hollow (2020, J. Cummings) oraz Le Matos komponujący ścieżki dźwiękowe do *Turbo Kid* (2015, F. Simard, A. Whissell) i *Lato 84*.

Mattia Merlini opisuje synthwave jako podgatunek muzyczny, który cechuje się nostalgicznym wydźwiękiem i odwołuje się do przeszłości muzyki elektronicznej, silnie inspirując się stylami z lat osiemdziesiątych, takimi jak synthpop, post-punk oraz muzyka z pierwszych gier wideo⁷⁶². Wcześniejsze muzyczne wzorce z lat osiemdziesiątych autorka określa mianem „proto-synthwave”. Dźwięki te „kojarzą się niskobudżetowym, kiczowatym charakterem”⁷⁶³ i to one były inspiracją dla synthwave’u w dzisiejszym kształcie⁷⁶⁴. W swojej analizie Merlini wyróżnia kilka typowych funkcji i konotacji tego podgatunku. Skojarzenia pierwszego rzędu odnoszą się bezpośrednio do tematów i cech charakterystycznych filmów z lat osiemdziesiątych – wiążą się one głównie z kinem science fiction, horrorami, a także filmami klasy B. Skojarzenia drugiego rzędu prowadzą z kolei do wizji twórczych, które pierwotnie ustanowiły powiązania między kinem a muzyką i które są dziś przywoływane z nostalgicznej i/lub komediowej perspektywy⁷⁶⁵ – w filmie *Kung Fury: Pięści czasu* (D. Sandberg, 2015) pojawiają się wątki fabularne i estetyczna stylizacja skojarzona z latami osiemdziesiątymi i kulturą geekowską. W ten sposób synthwave staje się synekdochą epoki, bo jego zadaniem jest przywrócenie do życia nie tylko stylu muzycznego, ale całej popkultury lat osiemdziesiątych⁷⁶⁶. Przez to, że wspomniany wcześniej vaporwave korzysta z wielu elementów estetyki przynależnej do synthwave’u, bywa z nim mylony. Tanner akcentuje, że zjawiska te mają zupełnie różne cele – jeśli vaporwave da się nazwać duchem nawiedzającym erę Reagana, to synthweve można przyrównać do komputerowego programu próbującego wskrzesić ten okres na nowo⁷⁶⁷.

Jeden wiodący utwór

Andrzej Karalus i Tymon Adamczewski w posłowie do polskiego przekładu książki Marka Fishera *Dziwaczne i osobiwe* odnotowują, że „zastąpienie profesjonalnych twórców badaniem fokusowym doprowadziło do powrotu tego, co znane, do kultury pastiszu i kultu minimalnej wariacji, repetycji niepamiętającej o tym, że jest repetycją”⁷⁶⁸. Tezę tę może

⁷⁶² Zob. M. Merlini, *More...*, s. 19.

⁷⁶³ Zob. tamże, s. 13.

⁷⁶⁴ Zob. tamże, s. 7.

⁷⁶⁵ Zob. tamże, s. 6-9.

⁷⁶⁶ Zob. tamże, s. 18.

⁷⁶⁷ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse...*, s. 77.

⁷⁶⁸ Zob. A. Karalus, T. Adamczewski, *Mark Fisher. Od hauntologii do estetyki zewnętrżności*, w: M. Fisher, *Dziwaczne i osobiwe*, przeł. T. Adamczewski, A. Karalus, Gdańsk 2023, s. 143.

potwierdzać serial będący satyrą na showbiznes – *Girls5Eva* (2021-2024) odnoszący się do powrotów twórców dawno przebrzmiałych hitów. Opowiada on o żeńskim zespole muzycznym popularnym pod koniec XX wieku, którego członkinie spotykają się ponownie po prawie 30 latach⁷⁶⁹, gdy fragment ich przeboju zostaje wykorzystany przez znanego rapera, Lil Stinkera. Wokalistki zakładają, że publiczność będzie podekscytowana ich powrotem i próbują reaktywować zespół. Wówczas zauważają, że ich strategia biznesowa nie ewoluowała od 1999 roku. Girlsband z przełomu wieków stara się dopasować do aktualnych trendów, ale nie odnosi zawrotnego sukcesu. Otrzymując nową piosenkę od autora ich hitów sprzed lat, kobiety dostrzegają, że jest przepelniona mizoginistycznymi treściami. Dopiero wtedy uświadamiają sobie, że ich pierwszy i jedyny album bazował na takiej tematyce. Porównują się do Britney Spears śpiewającej o chęci bycia niewolnicą chłopaka, który jej się podoba w utworze *I'm a Slave 4 U* oraz do piosenki *Cater 2 U* zespołu Destiny's Child. Zaczynają rozumieć, że o ile kiedyś tak osiągało się szczyt popularności, o tyle teraz jest to niedopuszczalne. Mimo takiej konkluzji, bezwiednie powtarzają znane schematy.

Twórcy serialu komentują sztuczność treści napędzanych nostalgią pozbawioną prób rewizji dawnej tematyki lub formy. Jeden utwór nie zapewni efektywnego powrotu zespołu na rynek muzyczny. W takiej funkcji czasami sprawdza się za to strategia oparta na krótkich formach. Dlatego twórcy filmowi i marketingowcy często decydują się na umieszczanie starszych piosenek w zwiastunach i filmach promocyjnych. Najnowszymi przykładami takiego działania mogą być filmy *Deadpool vs Wolverine* (S. Levy, 2024) promowany piosenką *Bye Bye Bye* zespołu N Sync, albo komedia romantyczna reklamująca się hasłami o wielkim powrocie do lat dziewięćdziesiątych, czyli złotej ery tego gatunku⁷⁷⁰, *Tylko nie ty* (W. Gluck, 2024) i utwór Natashy Bedingfield *Unwritten* (2004). W podobny sposób reklamowane były także *Lisa Frankenstein* (Z. Williams, 2024) i *Ulica Strachu: Królowa balu* (M. Palmer, 2025) promowane w zwiastunach utworami *Can't Fight This Feeling* zespołu REO Speedwagon oraz *Heaven Is a Place on Earth* Belindy Carlisle. Dzięki bazowaniu na prostym skojarzeniu utworu z dziełem pojawia się potencjał oddolnej promocji – o czym świadczą m.in. filmiki nagrywane podczas wykonywania choreografii do *Bye Bye Bye* w przebraniach komiksowych bohaterów

⁷⁶⁹ Zob. R. Nicholson, *Girls5Eva series two review – there is so much joy in every episode*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/jun/06/girls5eva-series-two-review-there-is-so-much-joy-in-every-episode>, dostęp: 17.06.2025.

⁷⁷⁰ Zob. S. Walsh, *Glen Powell and Sydney Sweeney Take Us Behind the Scenes of Anyone but You*, <https://www.vanityfair.com/hollywood/glen-powell-and-sydney-sweeney-take-us-behind-the-scenes-of-anyone-but-you?>, dostęp: 16.06.2025.

albo radosne wybieganie z kina po seansie *Tylko nie ty* w rytm piosenki *Unwritten*⁷⁷¹. Zabieg umieszczenia znanego utworu w reklamie nie jest zaskakujący ani nowy⁷⁷², ale obecnie zamiast najświeższych hitów radiowych w spotach reklamowych można usłyszeć przeboje z końca XX wieku. W 2021 roku McDonald's skorzystał z pozytywnych skojarzeń mówiącej o nadziei na lepszą przyszłość piosenki Bon Jovi *Livin' On A Prayer* i połączył ją z hasłem „lovin' it”. Reklama pojawiła się po zdjęciu obostrzeń związanych z pandemią COVID-19, dlatego do sloganu dołączono słowo „together”, podkreślające ponowne cieszenie się wspólnym wyjściem do fastfoodu. Tymczasem w spocie Uber Eats słynna piosenkarka Cher przygląda się swojemu odbiciu w lustrze, a w tle odtwarza piosenkę *If I Could Turn Back Time*. Tęskniąc za młodością, artystka zamawia wehikuł czasu w aplikacji Uber Eats. Po otrzymaniu przesyłki przenosi się do lat osiemdziesiątych, jednak szybko okazuje się, że należało sprecyzować, które lata osiemdziesiąte ma się na myśli. Artystka trafia bowiem do 1680 roku i zostaje uznana za czarownicę. Spot kończy się hasłem, że na zamówienie dostać można prawie wszystko.

Albumy na winylu

Badania dowodzą, że dawne hity są dziś przez odbiorców uznawane za autentyczne w porównaniu do współczesnej muzyki pop, która często kojarzy się z artystami wykreowanymi i sterowanymi przez wytwórnie⁷⁷³. Być może jest to jeden z powodów, dla których słuchacze szukają analogowego brzmienia i odnajdują je w nośnikach o wiele starszych niż kasety magnetofonowe – na płytach gramofonowych⁷⁷⁴. Współcześni artyści masowo wydają albumy w tej formie, kupujący wypełniają winylami swoje audiofilskie kolekcje, a odsłuchiwanie albumu na tym nośniku przeistacza się w rytuał. W czasach, w których wydaje się, że serwisy streamingowe zdominowały rynek, winylowe krążki sprzedają się lepiej niż w 1990 roku⁷⁷⁵. Daniel Thomas podaje dane wskazujące na renesans popularności fizycznego nośnika. Dla wielu słuchaczy subiektywne odczucie bogactwa dźwięku jest ważniejsze niż wygoda dostępu do cyfrowej wersji dzieła⁷⁷⁶.

⁷⁷¹ Zob. P. McClintock, 'Anyone But You': How TikTok (and Shakespeare) Saved the Romantic Comedy From the Theatrical Graveyard, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/anyone-but-you-tiktok-rom-com>, dostęp: 18.06.2025.

⁷⁷² Zob. D. Allan, *Effects of Popular Music in Advertising on Attention and Memory*, "Journal of Advertising Research" 2006, vol. 46, nr 4, s. 434-436.

⁷⁷³ Zob. N. Askin, *How Authenticity Shapes Your Playlist*, <https://knowledge.insead.edu/leadership-organisations/how-authenticity-shapes-your-playlist>, dostęp: 07.06.2025.

⁷⁷⁴ Zob. G. George, *Record Store Day: Young music fans driving revival in vinyl LPs*, <https://www.bbc.com/news/uk-england-norfolk-65324055>, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁷⁵ Zob. D. Thomas, *UK vinyl sales at the highest level since 1990*, <https://www.bbc.com/news/business-67828891>, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁷⁶ Zob. tamże.

W 2020 roku Dua Lipa wydała album *Future Nostalgia*, który magazyn „The Rolling Stone” uznał za „disco manifest”, bardzo potrzebny, aby podnieść na duchu słuchaczy przytłoczonych pandemią COVID-19⁷⁷⁷. Kylie Minogue w tym samym czasie wróciła z nową płytą – *Disco* (2020). W kontekście lockdownów utwory o byciu razem i wspólnym doświadczaniu muzyki okazały się pocieszeniem niosącym odrobinę nadziei w czasie izolacji⁷⁷⁸. Po sukcesie albumów pojawił się wysyp podobnych innych artystów, a Lipa i Minogue kontynuują swoją reinterpretację ery synth-popowej muzyki tanecznej na płytach *Radical Optimism* (2024) i *Tension* (2024)⁷⁷⁹. O podobnej koncepcji albumu *Princess Of Power* wspomina Marina⁷⁸⁰ – można na nim usłyszeć maksymalistyczną produkcję, pozwalającą na korzystanie z wielu warstw tekstur dźwiękowych, tworzących efekt kontrolowanego przepychu i przeciążenia⁷⁸¹ wzorowanego na żywiołowych utworach Madonny i Kylie Minogue. Dodatkowo, aby oddać ducha epoki, w niektórych utworach twórcy umieścili odgłosy z pierwszych gier konsolowych (*Princess Of Power* i *Final Boss*); pojawiają się również sample z gry *Mortal Kombat* (1992)⁷⁸².

Olly Alexander w albumie *Polari* przywołuje styl zespołów, które szczyt popularności odnotowywały w latach osiemdziesiątych, takich jak Erasure i Pet Shop Boys⁷⁸³. W swoich inspiracjach nieco dalej podąża Troye Sivan, który w wywiadzie z Zanem Lowem przyznaje, że jego album *Something to Give Each Other* (2023) był inspirowany atmosferą europejskich klubów techno z lat dziewięćdziesiątych⁷⁸⁴. Poza muzyką taneczną, także amerykański girlsband HAIM wraca do czasu świetności R&B i hiphopowych wstawek. Wokalistki decydują się też na sampłowanie przebojów początku lat dziewięćdziesiątych (np. *Freedom!* ‘90 George’a Michaela czy *Numb* U2)⁷⁸⁵. Również Olivia Rodrigo, tworząc piosenki o

⁷⁷⁷ Zob. J. Freeman, *Dua Lipa’s ‘Future Nostalgia’ Is the Disco Liberation Soundtrack We Need Now*, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/dua-lipa-future-nostalgia-disco-987812/>, dostęp: 23.05.2025.

⁷⁷⁸ Zob. A. Kheraj, *Kylie Minogue wants the world to dance again*, <https://i-d.co/article/kylie-minogue-wants-the-world-to-dance-again/>, dostęp: 22.06.25.

⁷⁷⁹ Zob. L. Aeschliman, *Album Review: Kylie Minogue – “Tension” (Deluxe Edition)*, <https://aeschtunes.com/2024/01/24/album-review-kylie-minogue-tension-deluxe-edition/>, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁸⁰ Zob. J. Pinder, *The Welsh pop singer’s sixth album returns to established themes of feminist empowerment and disco-pop maximalism. It often feels like treading water*, <https://pitchfork.com/reviews/albums/marina-princess-of-power/>, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁸¹ Zob. S. Reynolds, *Maximal Nation*, *Electronic music’s evolution toward the thrilling excess of digital maximalism*, <https://pitchfork.com/features/article/8721-maximal-nation/>, dostęp: 17.07.2025.

⁷⁸² Zob. tamże.

⁷⁸³ Zob. E. Lynch, *Polari review - Olly Alexander: Polari*, <https://www.silentradio.co.uk/02/06/album-review-olly-alexander-polari/>, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁸⁴ Zob. Wywiad na kanale “Apple Music”, *Troye Sivan: ‘Something to Give Each Other’, Heartbreak & Tour | Apple Music*, https://www.youtube.com/watch?v=uxrsDYLn8qs&ab_channel=AppleMusic, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁸⁵ Zob. R. Khalaf, *Haim mix it up on break-up album I Quit — review*, <https://www.ft.com/content/b262e261-85d8-49ac-a99b-cefe091d092d>, dostęp: 18.06.2025.

młodzieńczym buncie i wkraczaniu w dorosłość, czepie ze stylów muzycznych (np. pop-punku i rock-popu) ostatniej dekady XX wieku w albumie *Guts* (2023)⁷⁸⁶.

Wideoklipy wymienianych artystów i zespołów są spójne z obranymi przez nich stylistykami – kondensują lata osiemdziesiątych do obrazów dobrej zabawy, a kolejną dekadę do widoków tańczących girls- i boysbandów. W 2025 roku powstał pełnometrażowy film autobiograficzny inspirowany albumem The Weeknd. Głównym bohaterem jest wokalista, Abel Tesfaye, który traci głos w czasie scenicznego występu na SoFi Stadium. Bohater uznaje to wydarzenie za kluczowy moment w swoim życiu, co skłania go do głębokich refleksji na temat własnej wartości⁷⁸⁷. Wokalista podkreśla, że jego największą muzyczną inspiracją jest twórczość Giorgio Morodera. Wpływy tego pioniera we wprowadzaniu syntezatorów do muzyki tanecznej najsilniej da się wyczuć w albumie *Hurry Up Tomorrow*⁷⁸⁸ – to właśnie w jego kontekście Tesfaye podkreśla wagę ścieżek dźwiękowych do *Człowieka z blizną* (1983, B. De Palma) i *Midnight Express* (1978, A. Parker)⁷⁸⁹. Jako kolejne źródło pomysłów wymieniona zostaje płyta Prince’a *Purple Rain* oraz w części biograficzny⁷⁹⁰ film *Purpurowy deszcz* (1984, A. Magnoli). Tak wyraziste powiązania koncepcji albumu z kinem skłoniły artystę do podsumowania przesłania swoich utworów za pośrednictwem filmu, noszącego ten sam tytuł co album, a wyreżyserowanego przez Trea Edwarda Shulta (2025)⁷⁹¹.

⁷⁸⁶ Zob. Y. Xiao, 'Guts' review: Olivia Rodrigo's 90s-inspired sophomore album reveals the frustrations of early adulthood, <https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/music/article/3234722/guts-review-olivia-rodrigoss-90s-inspired-sophomore-album-reveals-frustrations-early-adulthood>, dostęp: 18.06.2025.

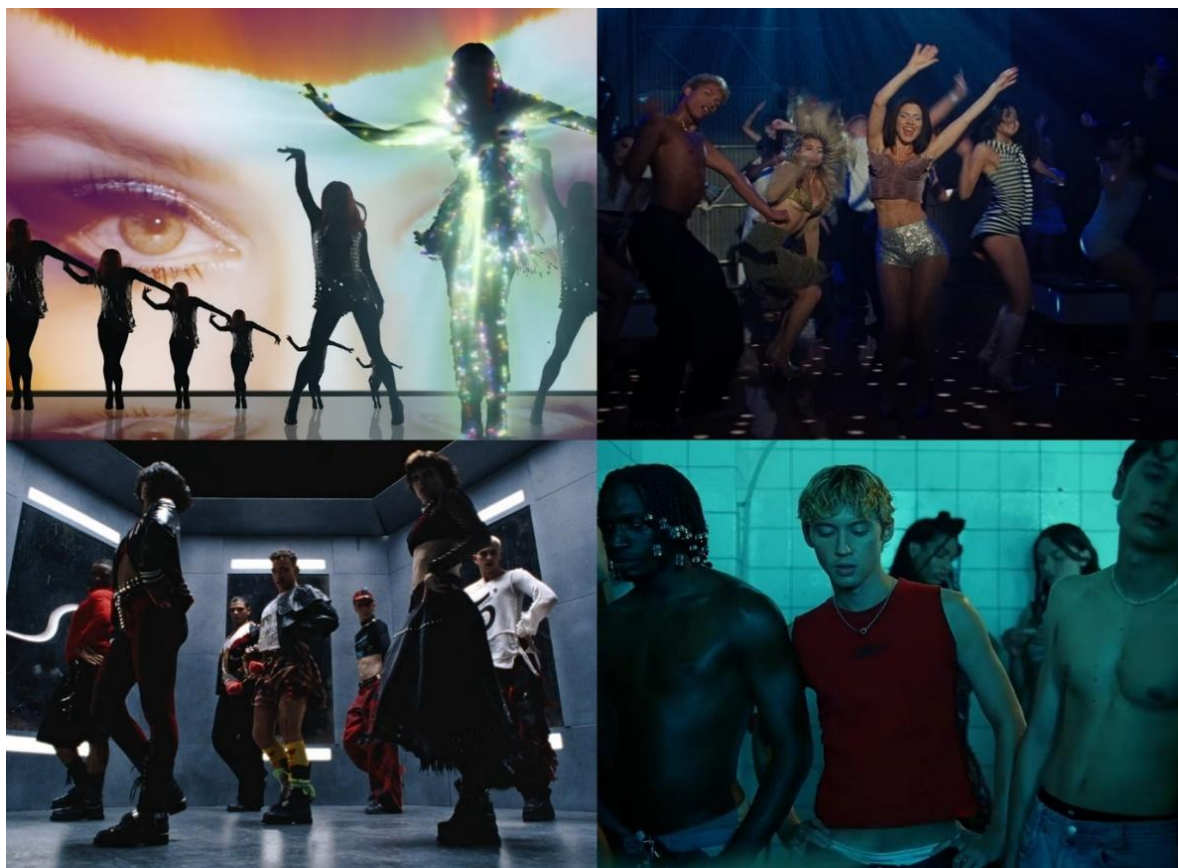
⁷⁸⁷ Zob. J. Aswad, The Weeknd on the 'Breakdown' That Inspired His 'Hurry Up Tomorrow' Album and Film, and Why He Might Retire the Weeknd: 'It Never Ends Until You End It', <https://variety.com/2025/music/news/the-weeknd-hurry-up-tomorrow-interview-ending-career-1236268897/>, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁸⁸ Zob. L. Hood, Giorgio Moroder steps back into the sound of the future, <https://theconversation.com/giorgio-moroder-steps-back-into-the-sound-of-the-future-26825>, dostęp: 19.06.2025.

⁷⁸⁹ Zob. J. Aswad, The Weeknd....

⁷⁹⁰ Zob. K. Nichols, Prince's 'Purple Rain' turns 40, and one thing still rings true: Its authenticity, <https://www.wral.com/story/prince-s-purple-rain-turns-40-and-one-thing-still-rings-true-its-authenticity/>, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁹¹ Zob. J. Aswad, The Weeknd....



Ilustracja 23. W lewym górnym rogu ujęcie z teledysku *Tension* (2023) Kylie Minogue, obok z *I <3 U* (2025) Mariny. W prawym dolnym rogu ujęcie z klipu *Polari* (2024) Olly'ego Alexandra, a obok stopklatka z teledysku *Rush* (2023) Troye'a Sivana

Sila przemysłanej składanki

„Najważniejsza jest pierwsza piosenka. Musi być znana, ale też zaskakująca. (...) musi wprowadzać w doby nastrój” – tymi słowami główna bohaterka, Robyn Brooks, wprowadza widzów w świat serialu *High Fidelity* (2020). Zaraz po pierwszej scenie – kłótni podczas zerwania zaręczyn – wybrzmiewa fragment *You Make Me Sick* punkowego bandu Satan's Rats, utworu z końca lat siedemdziesiątych. Kobieta słucha albumu, aby odreagować przykre słowa byłego partnera, ale równie dobrze tekst piosenki mógłby być kierowany w jej stronę, ponieważ przyczyną zakończenia związku była jej zdrada. Serial jest remakiem filmu *Przeboje i podboje* (2000, S. Frears) ukazującego miłosne losy właściciela sklepu muzycznego. Choć akcja toczy się współcześnie, a główną rolę gra Zoë Kravitz, córka Lisy Bonet występującej w pierwowzorze, to serial z 2020 roku nie jest kontynuacją historii Roba Gordona i jego znajomych. Reinterpretacja dokonana przez twórców bazuje na porównywaniu życia uczuciowego do singli ze składanek muzycznych. W obu dziełach cytowane utwory muzyczne pochodzą głównie z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. W oryginale Robert i jego

współpracownicy nie tolerowali uwielbienia dla mainstreamowych artystów, szanowali alternatywne brzmienia i gardzili gustem wielu swoich potencjalnych klientów. Nowsza wersja jest dużo bardziej otwarta na najpopularniejsze utwory, a paczka znajomych lubi zarówno największe hity, jak i niszowe piosenki. Bohaterowie są zainteresowani wyborami kupujących i wdają się z nimi w dyskusje o etyce – czy powinno się dzisiaj kupować winyl Michaela Jacksona, skoro artysta był oskarżany o molestowanie dzieci albo nadal słuchać Kanye Westa, popierającego ruchy MAGA? W nowej wersji zamiast Roberta i jego przyjaciół pojawia się Robyn, biseksualna dziewczyna, której grupa przyjaciół składa się z osób o bardziej różnorodnym pochodzeniu. Co więcej, Robert nie doszedł do głębszych wniosków dotyczących swojej postawy wobec byłych partnerek i nie ewoluował znacząco podczas akcji filmu. Ostatecznie zszedł się z byłą dziewczyną. Tymczasem bohaterka grana przez Zoë Kravitz z biegiem czasu zaczyna rozumieć, jakie popełniła błędy, a serial nie kończy się powrotem do byłego narzeczonego. Dobór utworów odpowiada scenom introspekcji, wspomnienia, trudnych decyzji. Muzyka towarzyszy postaciom w każdej przełomowej chwili. Antywojenna piosenka *Shipbuilding* Elvisa Costello i The Attractions rozbrzmiewa w barze, gdy znajomi wspominają swoje romantyczne doświadczenia zakończone niepowodzeniami – przyrównując miłosne perypetie do walki na froncie. Kiedy główni bohaterowie zostają porzuceni przez partnerów, zatracają się w segregowaniu swoich ukochanych płyt winylowych zgodnie z porządkiem nie alfabetycznym lub chronologicznym, a autobiograficznym – każdy związek to przejście przez poszczególne albumy. Gdy paczka przyjaciół z filmu z 1999 roku dowiaduje się o śmierci ojca koleżanki, ich pierwszą reakcją jest układanie idealnej playlisty żałobnej, co sprawia, że całkowicie tracą empatię wobec rodziny zmarłego i skupiają się na swoich odczuciach względem muzyki.

Obie adaptacje książki *Wierność w stereo* Nicka Hornby’ego zadają pytanie: czy to, kim jesteśmy, definiuje się poprzez to, jacy jesteśmy, czy przez wytwory mediów, które lubimy? *Składanka* (2021), film Valerie Weiss, częściowo odpowiada na to zagadnienie. Główna bohaterka, Beverly Moody, jest spragniona informacji o swoich zmarłych rodzicach. Dziewczynka niewiele o nich wie, ponieważ oboje zginęli w wypadku, kiedy miała dwa lata, a wychowująca ją babcia unika tematu córki i jej chłopaka. Ze zdawkowych odpowiedzi można wywnioskować, że starsza kobieta uważa brak zakazów i nakazów za błąd, obwiniając się o to, że Kim zaszła w ciążę w wieku piętnastu lat i zaprzepaściła szanse na edukację i samorozwój. Z powodu takiego nastawienia babci Beverly uznaje, że rodzice jej nie kochali, bo przez nią mama nie mogła rozwinąć talentu muzycznego. W listopadzie 1999 roku znajduje kasety

magnetofonową z napisem „Love Riot”, która należała do pary. W czasie próby odsłuchania kompilacji utworów dawno nieużywany mechanizm w walkmanie wciąga i niszczy taśmę, a dziewczynka jest zmuszona szukać w wypożyczalniach i w internecie poszczególnych piosenek z listy wypisanych na opakowaniu. Zaprzyjaźnia się wówczas z właścicielem sklepu muzycznego, który mówi jej o istocie tworzenia składanki muzycznej: „to wiadomość od autora do słuchacza (...) Liczą się nie tylko tytuły, ale i kolejność”. Bohaterka szybko odkrywa, że muzyka, w której byli zasłuchani rodzice, może jej wiele o nich powiedzieć. Zauważa też, że tak jak oni ma talent do gry na instrumentach i ładny głos. Poprzez muzykę dociera do podobieństw rodzinnych. Babcia dziewczynki, dostrzegając jej zaangażowanie, przynosi kasetę z piosenką skomponowaną przez rodziców Beverly. Dzięki temu dziewczynka jest w stanie zobaczyć w nich więcej niż powierzchowny wizerunek zbuntowanych nastolatków obarczonych opieką nad niemowlakiem.

Growe bity i beaty

Wielu twórców gier odwzorowuje estetykę dawnych hitów nie tylko poprzez wyraźne pikselowe plansze i postaci, ale także za pomocą brzmienia. Chociaż wczesne konsole posiadały ograniczoną przestrzeń dyskową i niskie możliwości procesora, to ich twórcy mieli świadomość wagi immersji zapewnianej przez dźwięki. Z tego powodu nawet najprostsze gry były zaopatrywane w chwytliwe zapętlone motywy muzyczne⁷⁹². W 2012 i 2015 roku w pierwszej i drugiej odsłonie gry *Hotline Miami* studio Devolver Digital posłużyło się stylem 16-bitowych *pixel artów* oraz widokiem z lotu ptaka na plansze z rozgrywką. Akcja toczy się w kwietniu 1989 roku, a gracz wciela się w rolę tajemniczego Jacketa, który rozprawia się z rosyjską mafią. Hipnotyczny stan bohatera mordującego swoich przeciwników zostaje oddany przez rytmiczną muzykę dopasowaną do dynamiki poszczególnych plansz i elementów gry. *Hotline Miami* czerpie inspiracje ze ścieżki dźwiękowej *Drive* Nicolasa Windinga Refna⁷⁹³, a także muzyki elektronicznej, tanecznej, house i techno oraz dzieł takich jak *Streets of Rage* (1991), która jako jedna z pierwszych wprowadziła *electronic dance music* do gier wideo. Estetyka klubu tanecznego stylizowana na 16-bitowy obraz staje się tłem dla ekstremalnej

⁷⁹² Zob. *Music and Sound Design in Video Games*, „Altagram”, <https://altagram.com/music-sound-design-video-games/>, dostęp: 16.06.2025.

⁷⁹³ N. Corcoran, *Hotline Miami and the Rise of Techno in Ultra-Violent Video Games*, <https://pitchfork.com/thepitch/hotline-miami-and-the-rise-of-techno-in-ultra-violent-video-games/>, dostęp: 23.05.2025.

przemocy, oscylując między przyjemnością a obrzydzeniem. Decyzje i akcje gracza w postaci uderzeń i strzałów synchronizują się z arcade'ową muzyką niczym w tanecznym rytmie⁷⁹⁴.

Innym retromańskim dziełem wzorowanym na konsolach jest *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* (2022) ukazujący postaci z serialu *Wojownicze Żółwie Ninja* (1987–1996). Ścieżka dźwiękowa gry z 2022 roku czerpie z synth-popu, a *voice acting* naśladuje ten z automatów przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych⁷⁹⁵. Podobnie jest w *Beat Cop* (2017) odwzorowującym klimat seriali o policjantach z lat osiemdziesiątych, takich jak *Columbo* (1968–1978 i 1989–2003), *Magnum* (1980–1988) czy *Policjanci z Miami* (1984–1990)⁷⁹⁶. Grywalną postacią jest tutaj Jack Kelly, były detektyw, który został wrobiony w morderstwo i musi oczyścić się z zarzutów. Gra studia Pixel Crow zawiera piosenkę *It's Gonna Change The Game*⁷⁹⁷, która opisuje fabułę w formie rapowanych wersów podobnych do *It's Tricky* zespołu RUN DMC.

Na popularności nie tracą również gry wyścigowe w stylu *pixel art*, w których przy dźwiękach muzyki synthwave gracz ma poruszać się wybranym samochodem po mapach będących wyidealizowaną, futurystyczną wersją lat osiemdziesiątych. Większość tych gier samochodowych odwołuje się do *OutRun* (1986) – jest tak w przypadku *Neon Drive* (2016), *80's Overdrive* (2017), *Slipstream* (2022), *Retrowave* (2022). Chociaż jednak synthwave towarzyszy realizacjom wielu gatunków, to najmocniej łączony jest z science fiction, dlatego bywa wykorzystywany jako audialna oprawa gier o cyberpunkowej posapokaliptycznej przyszłości, takich jak *Cyberpunk 2077* czy *Ghostrunner 2* (2023). W obu grach pojawiają się wątki i estetyka tech-noir – charakterystyczne odcienie purpury i błękitu, implanty, modyfikacje ciała oraz walka z opresyjnym systemem.

Emocjonalne połączenie

Soundtracki filmowe na kasetach i płytach nierzadko stają się hitami sprzedaży⁷⁹⁸, a muzyka i film są ze sobą w ścisłej relacji. Oliver Sacks przypomina, że „muzyka w każdej

⁷⁹⁴ Zob. Captainfreakout, **Press A* ~ The Rhythm of Violence in the Hotline Miami Soundtrack*, <https://acloserlisten.com/2018/11/04/press-a-the-rhythm-of-violence-in-the-hotline-miami-soundtrack/>, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁹⁵ Zob. J. Zheng, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge Is A Retro Brawler Coming To PC And Consoles*, <https://www.gamespot.com/articles/teenage-mutant-ninja-turtles-shredders-revenge-is-a-retro-brawler-coming-to-pc-and-consoles/1100-6488604/>, dostęp: 10.06.2025.

⁷⁹⁶ Zob. *Beat Cop*, „Redakcja Gry Online”, https://www.youtube.com/watch?v=2kJ8vQ20GbU&ab_channel=11bitstudios, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁹⁷ Zob. *Beat Cop (Official Soundtrack) - It's Gonna Change The Game*, https://www.youtube.com/watch?v=2kJ8vQ20GbU&ab_channel=11bitstudios, dostęp: 22.06.2025.

⁷⁹⁸ Zob. K. Haney, *Keeping Score: the growing popularity of the film soundtrack*,

kulturze odgrywa rolę fundamentalną i centralną⁷⁹⁹, natomiast nostalgia jest jednym z głównych deskryptorów emocjonalnych podczas muzycznie wywoływanych wspomnień autobiograficznych⁸⁰⁰. Kina lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych przepełniała muzyka skomponowana przez Hansa Zimmera (*Rain Man*, 1988, B. Levinson; *Thelma i Louise*, 1991, R. Scott; *Król lew*), Danny’ego Eldmana (*Sok z żuka, Batman*, 1989, T. Burton; *Buntownik z wyboru*, 1997, G. Van Sant; *Faceci w czerni*, 1997, B. Sonnenfeld), Jamesa Hornera (*Braveheart. Waleczne serce*, 1995, M. Gibson; *Titanic*, 1997, J. Cameron; *Maska Zorro*, 1998. M. Campbell) czy też Alana Menkena (*Mała syrenka*, 1989, J. Musker, R. Clements; *Piękna i bestia*; *Pocahontas*, 1995, E. Goldberg, M. Gabriel), a jednym z najsilniej kojarzonych duetów reżysersko-kompozytorskich omawianego okresu są Steven Spielberg i John Williams (*Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *Szczerki*, 1975, *E.T.*, *Park Jurajski*, seria filmów o przygodach Indiany Jonesa). Spielberg nie kryje, że jego inspiracją są dzieła, wobec których odczuwa tęsknotę⁸⁰¹, podobnie jak Williams, którego kompozycje ukształtowały popkulturę schyłku XX wieku, są usiane nawiązaniem do stylów złotej ery Hollywood. Jack Freeman wymienia jego inspirowane utworami Maxa Steinera lejtmotywy, bogactwo smyczkowych brzmień, jak u Alfreda Newmana, elementy pasujące do filmów przygodowych stworzone na wzór tych pojawiających się wcześniej w kompozycjach Ericha Wolfganga Korngolda oraz sposób budowania napięcia w poszczególnych scenach, podobnie, jak robił to Bernard Herrmann⁸⁰².

Powracająca do przeszłości muzyka jest zróżnicowana pod względem gatunkowym. Wśród wielu stylów szczególnie wyróżnia się wykorzystanie synthwave’u w kinie i grach wideo ostatnich kilkunastu lat, które służy w dużej mierze wzmocnieniu odniesień do kanonicznych stylów wizualnych lat osiemdziesiątych⁸⁰³. Wokaliści i kompozytorzy w poszukiwaniu inspiracji, ku uciesze spragnionych autentyczności fanów, chętnie wracają do muzyki popularnej około 30 lat temu i wydają swoje wytwory na fizycznych nośnikach kojarzonych z czasami sprzed rewolucji cyfrowej. Z tych przyczyn muzyka jest kolejnym segmentem łączącym to, co było, z teraźniejszością. Integrację dwóch okresów da się dostrzec

<https://filmstories.co.uk/features/keeping-score-the-growing-popularity-of-the-film-soundtrack/>, data: 22.07.2025.

⁷⁹⁹ O. Sacks, *Muzykofilia. Opowieść o muzyce i mózgu*, przeł. J. Łoziński, Poznań 2007, s. 11.

⁸⁰⁰ Zob. F. S. Barrett, K.J. Grimm, P. Janata, R. W. Robins, T. Wildschut, C. Sedikides, *Music-Evoked Nostalgia: Affect, Memory, and Personality*, https://www.researchgate.net/publication/44642278_Music-Evoked_Nostalgia_Affect_Memory_and_Personality, dostęp: 19.06.2025.

⁸⁰¹ Zob. Uditha, *Steven Spielberg: Childhood dreams, adult reality*, <https://udithawrites.wordpress.com/2020/11/25/steven-spielberg-childhood-dreams-adult-reality/>, dostęp: 22.07.2025.

⁸⁰² Zob. J. Freeman, *John Williams and the Music of ‘Star Wars’*, <https://online.berklee.edu/takenote/john-williams-and-the-music-of-star-wars/>, dostęp: 22.07.2025.

⁸⁰³ Zob. M. Merlini, *More 1980s than the 1980s: Hauntological...*, s. 23.

w postaci przemyślanych składanek muzycznych w *Przebojach i podbojach* oraz w serialu *High Fidelity*. Będąc metaforą związków, każda piosenka reprezentuje byłą partnerkę lub partnera głównych bohaterów. W filmie *Składanka* poszczególne utwory wskazywały nastoletniej bohaterce, jakie cechy i wartości posiadali jej rodzice, których nie miała okazji dostatecznie poznać. *Sing Street*, *Girls5eva* czy *Hurry Up Tomorrow* przekazują komunikat o tym, że odwoływanie się do przeszłości jest nieuniknione. Krytycy tacy jak Reylonds czy Tanner widzą w tym pewien rodzaj potrzasku⁸⁰⁴ odcinający twórców od innowacyjności⁸⁰⁵; inni sądzą, że takie zabiegi to nie tylko trywialne rekonstrukcje, lecz także dowód zręcznego posługiwania się rozpoznawalnymi motywami i bogactwem pastiszu. Liczne nostalgiczne repetycje i parafrazy muzyczne udowadniają, że dźwięk odgrywa kluczową rolę w budowaniu koneksji między teraźniejszością a wytworami kultury ostatnich dekad XX wieku.

4.4. Technosfera: dwuznaczny urok technologii

Złudne bezpieczeństwo oferowane przez technologie

Kwestia wysoko rozwiniętej technologii to zagadnienie, z którym musi zmierzyć się twórca prawie każdego horroru z akcją osadzoną w realiach XXI wieku⁸⁰⁶. Posiadanie stałego połączenia ze światem jest dzisiaj czymś naturalnym dzięki powszechności telefonów komórkowych i dostępności Internetu. Komfortowe przekonanie, że nawet w czasie pobytu daleko od cywilizacji ma się możliwość kontaktu z nią, okazuje się złudą w nowych odsłonach slasherów. Choć leśne obozowiska nie są już tak odcięte od świata zewnętrznego jak dawniej, to scenarzyści radzą sobie z przywracaniem im statusu niedostępnych przestrzeni. Zarówno w grze *The Quarry* jak i w filmie *W lesie nikt dziś nie zaśnie nikt opiekunowie i podopieczni* przed rozpoczęciem przygody są zobligowani oddać swoje smartfony w depozyt zarządcy. Odzyskanie ich po turnusie też nie zdaje się na wiele. Zasięg jest zbyt słaby i mimo usilnych prób nie udaje się połączyć z policją. Kiedy z kolei grupa postanawia, że będzie zbierać materiał dowodowy i dokumentować nadnaturalne wydarzenia za pomocą zdjęć i filmów, okazuje się, że baterie bardzo szybko się wyczerpują lub urządzenia zostają uszkodzone.

W *The Quarry* smartfony częściej służą jako latarki niż jako narzędzie do nawiązywania i podtrzymywania kontaktów międzyludzkich. Przekonanie, że technologia wybawi bohaterów

⁸⁰⁴ Zob. G. Tanner, *Babbling Corpse...*, s. 70.

⁸⁰⁵ Zob. *Retromania*. Z Simonem Reynoldsem rozmawia Andrzej Marzec, „Czas Kultury” 2013, nr 2, s. 41-49.

⁸⁰⁶ Zob. B. Davey, *The House...*

z opresji, zwykle mija się z rzeczywistością, a nierzadko okazuje się, że najnowsze „kanały komunikacji otwierają przed mordercami kolejne możliwości prześladowania, jak wysyłanie esemesów do ofiary, śledzenie jej aktywności w sieci lub manipulacja w mediach społecznościowych”⁸⁰⁷. W serii *Krzyk* pierwsze telefony komórkowe skuteczniej służyły oprawcom do terroryzowania niż ofiarom jako narzędzie do uzyskania pomocy. W scenie otwierającej pierwszy film serii Tara Carpenter odbiera telefon stacjonarny i rozmawia z nieznajomym. Kiedy ten okazuje się potencjalnie niebezpieczny, dziewczyna od razu blokuje drzwi za pomocą aplikacji w smartfonie i pisze do koleżanki o całej sytuacji. Technologia zwraca się jednak przeciwko niej, ponieważ Tara, myśląc, że rozmawia z przyjaciółką, wysyła informacje do mordercy, który zhakował jej komórkę.

W najnowszych produkcjach istotnym motywem okazuje się z kolei wątek wpływu mediów społecznościowych na życie prywatne i relacje międzyludzkie. *Ktoś jest w twoim domu* (2021, P. Brice) ukazuje sposób, w jaki *social media* mogą wywierać presję na nastolatków, kreując nierealistyczne oczekiwania dotyczące wyglądu, popularności i życia towarzyskiego. Morderca ujawniana tajemnice, które zostały zapisane w postaci filmików kręconych w tajemnicy przez jego ofiary. Media społecznościowe ułatwiają udostępnianie informacji, a czasami zmuszają do udzielania ich, co może prowadzić do utraty prywatności i kontroli nad własnym wizerunkiem.

W filmie *Duch* antagonistami były media i telewizja, tymczasem, przyglądając się najnowszemu dziełom, można odnieść wrażenie, że dzisiaj tę rolę przejmują TikTok, chaty z botami i algorytmy. Zachowania millenialsów i przedstawicieli gen Z, a także ich zbyt silne poleganie na technologii zostają wyśmiane przez twórców *Królowych krzyku*, gdzie jedną z pierwszych ofiar zamaskowanego mordercy serialu staje się Chanel nr 2, która podczas napaści wymienia z mordercą wiadomości SMS, a na chwilę przed swoją śmiercią publikuje na Facebooku post z błaganem o pomoc. W filmie *Slotherhouse: Leniwa śmierć* bohaterowie nieustannie wymieniają wiadomości za pomocą komunikatorów, nagrywają vlogi i nieprzerwanie używają mediów społecznościowych, licząc na zdobycie nowych obserwatorów i lajków. Leniwiec, który okazuje się mordercą, wykorzystuje laptopa do śledzenia swoich przyszłych ofiar. Najbardziej dosadnie zachowania młodych ludzi uzależnionych od Internetu krytykuje scena, w której zwierzę wyrywa studentce smartfona i rzuca go na jezdnię, a ona, biegnąc po urządzenie, zostaje potrącona przez samochód. Przed zabójstwem leniwiec zwykle

⁸⁰⁷ A. Wichowicz, *Krzyczące dziewczyny...*

robi sobie zdjęcia z przyszłą ofiarą i publikuje je na Instagramie. W innym komediowym horrorze, *Bodies Bodies Bodies*, widzowie śledzą przebieg imprezy organizowanej w willi na odludziu. Po kilku godzinach zabawy młodzi dorośli odkrywają, że ich znajomy nie żyje. Choć nie mają wystarczających informacji, zakładają, że zbrodni musiał dokonać ktoś z ich grupy. Sceny amatorskiego śledztwa rozgrywają się nocą, podczas burzy, która odbiera uczestnikom łączność z siecią oraz pozbawia posiadłość prądu. Ciemności są rozświetlane przez ekrany oraz latarki telefonów. Nieufność narasta i doprowadza do kilku zabójstw. Ostatecznie okazuje się, że zmarły nagrywał na potrzeby TikToka filmik, w którym wymachuje szablą. Był to popis, przez który bohater zginął, przypadkowo przecinając sobie tętnicę szyjną. Egocentryzm wszystkich postaci, napędzany uzależnieniem od sieci, sprawia, że członkowie grupy nie analizują zdarzenia, lecz rzucają się w wir nieuzasadnionych wzajemnych oskarżeń i walki ma śmierć i życie. Twórcy sugerują, że jest to spowodowane dezorientacją związaną z brakiem dostępu do Internetu. Rano, po tragedii w telefonach rozbrzmiewają sygnały spóźnionych powiadomień, a jedna z ocalałych dziewczyn zamyka film zdaniem: „Wrócił zasięg”.

Fascynacja i obawy

Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte XX wieku były okresem dynamicznego rozwoju technologii⁸⁰⁸, co znalazło swoje odbicie w kulturze popularnej. Kino eksplorowało wówczas wątki przenoszenia świadomości poza naturalny świat, jak działo się to w filmach *Tron* (1982, S. Lisberger), *Kosiarz umysłów* (1992, B. Leonard), *Ghost in the Shell* (1995, M. Oshii), *eXistenZ* (1999, D. Cronenberg) i *Matrix*, pytało o różnice między człowiekiem a maszyną w dziełach takich jak *Łowca androidów*, *RoboCop* (1987, P. Verhoeven) i *Terminator 2: Dzień sądu*, a także o bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni w realizacjach takich jak *Gry wojenne* (1983, J. Badham) *Płaszcz i szpada* (1984, R. Franklin) i *System* (1995, I. Winkler).

Entuzjaści nowinek technologicznych zakładają, że kolejne wynalazki ułatwią codzienne funkcjonowanie i będą rzecznikami postępu. W filmach familijnych z końca XX wieku nie-ludzkie postacie otrzymywały czasem pozytywne cechy, czego przykładem jest *D.A.R.Y.L.* (1985, S. Wincer), w którym zaawansowany komputer zostaje zamknięty w ciele przypominającym kilkuletniego chłopca. Daryl wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami i choć jest maszyną stworzoną przez rządową organizację, rozwija w sobie umiejętność odczuwania emocji. Robot Johnny 5 w filmie *Krótkie śpięcie* (1986, J. Badham)

⁸⁰⁸ Zob. B. Klepacki, A. Walejewska, *Historia powstania i wykorzystanie Internetu*, „Ekonomika i Organizacja Logistyki” 2017, nr 2 (3), s. 39-40.

cechuje się empatią i uroczą nieporadnością. Andrew, mechaniczny asystent domowy z *Człowieka przyszłości* (1999, C. Columbus) to kolejny przykład sztucznej inteligencji przejawiającej ciekawość świata, rozwijającej własne pragnienia oraz potrzeby. Również w dziełach *Bez baterii nie działa* (1987, M. Robbins) i *Stalowy gigant* (1999, B. Bird) oglądamy roboty o pokojowych zamiarach. Z drugiej strony, w tym samym czasie ujawnia się również obawa, że technologia może wymknąć się spod kontroli i zaszkodzić człowiekowi. Wynikające z tych lęków postawy technofobiczne⁸⁰⁹ inspirowały twórców do prezentowania różnych wariantów buntu humanoidalnych robotów, jak dzieje się w filmach *Saturn 3* (1980, J. Barry, S. Donen) *Ucieczka* (1984, M. Crichton), *Roboty śmierci* (1986, Jim Wynorski), *Hardware* (1990, R. Stanley) *Tajemnica Syriusza* (1995, C. Duguay) i *Klasa 1999* (1990, M. L. Lester). W filmach z ostatnich lat pojawiają się podobne wątki: *Ex machina* (2015, A. Garland), *Morgan* (2016, L. Scott), *M3GAN* czy *Uległość* (2024, S. K. Dale) prezentują rozważania nad zagrożeniami wynikającymi z rozwoju humanoidalnych robotów o dużej sile fizycznej, posiadających dostęp do baz informacyjnych.

Wspomniane lęki uwidoczniły się również w wideo rozgrywkach. Gier zawierających wątek konfliktu człowieka z maszynami w ostatnich dwóch dekadach XX wieku pojawiło się przynajmniej kilka: *Metal Gear* (1987, 1998), *RoboCop vs. The Terminator* (1993), *System Shock* (1994), *Terminator: Future Shock* (1995), *I Have No Mouth, and I Must Scream* (1995), *Half-Life* (1998) *Deus Ex* (2000). Gry wideo są relatywnie nowym medium, dlatego dopiero od niedawna można obserwować pierwszą falę nostalgii z nimi związanej⁸¹⁰. Większość wymienionych gier posiada kolejne części, które dostosowały swoje fabuły do współczesnych wyzwań związanych ze sztuczną inteligencją lub zostały zremasterowane, aby odświeżyć ich audiowizualną oprawę.

Zagrożeniem są nie tylko maszyny dysponujące niespotykaną siłą, ale także bezcielesne programy, których potencjał wciąż nie został w pełni rozpoznany, jak w *Elektrycznych smaczach* (1984, S. Barron) czy w *Grach wojennych* Johna Badhama. W drugim z wymienionych dzieł nastoletni David nieświadomie włamuje się do systemu obronnego Pentagonu i uruchamia realistyczny symulator wojny nuklearnej, niemal doprowadzając Stany Zjednoczone do wystrzelenia rakiet w kierunku Związku Radzieckiego. Film Badhama przedstawiający się jednocześnie jako zaawansowaną technologicznie zabawkę i potencjalną broń globalnej

⁸⁰⁹ Zob. L. Kopciwicz, *Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne*, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/arseducandi/article/view/1811/1325>, s. 12, dostęp: 18.02.2025.

⁸¹⁰ Zob. M. B. Garda, *Motywacja nostalgicznego zwrotu w grach wideo*, w: *Pomiędzy...*, s. 63-65.

destrukcji, dla większości Amerykanów był pierwszym zetknięciem z koncepcją Internetu⁸¹¹. Miał on także realny wpływ na świadomość bezpieczeństwa komputerowego. Ronald Reagan, zainspirowany jego fabułą, zlecił przegląd krajowych zabezpieczeń komputerowych⁸¹².

Drugie życie w cyfrowym świecie

W połowie lat dziewięćdziesiątych zaczęło pojawiać się sporo dzieł poruszających zagadnienie cyberbezpieczeństwa prywatnych osób. W filmie *Hakerzy* (1995, I. Softley) grupa zorientowanych w nowoczesnych technologiach nastolatków natrafia na intrygę korporacji i musi wykorzystać nabyte umiejętności, by udowodnić swoją niewinność. Podobne wydarzenia mają miejsce w filmie *System*, którego programistka pada ofiarą spisku dużego koncernu, a jej tożsamość zostaje wymazana i zastąpiona fałszywymi danymi. Możliwe okazuje się przywłaszczenie jej domu i dopisanie do jej akt przestępstw, których nie popełniła. Ponieważ kobieta nie ma żadnych przyjaciół spoza świata wirtualnego, nikt nie może potwierdzić jej zeznań.

Zatrącenie swojej tożsamości w symulacji jest kluczowym wątkiem w serii *Matrix*, a także w *eXistenZ* Davida Cronenberga. W uniwersum Wachowskich zdefiniowanie realności jest niemożliwe; *eXistenZ* to z kolei gra, w której ludzkie ciało miało stać się częścią biomechanicznych interfejsów, a użytkownicy zespalażą się z wirtualną realnością tak silnie, że tracą umiejętność odróżnienia jej od rzeczywistości. W obu dziełach pojawia się motyw cyfrowego sobowtóra⁸¹³. *Doppelgänger* korzysta z siły pierwowzoru, aby móc zaistnieć wirtualnie.

Rzeczywistość wykreowana przez komputer w dziełach z ostatnich kilku lat jest równie pociągająca. W *Player One* w dystopijnym świecie przyszłości OASIS jest schronieniem dla zmęczonych życiem graczy. Współczesne gry rozwijają z kolei tematykę wewnętrznego konfliktu człowieka w spotkaniu z technologią oferującą szerokie możliwości kreowania siebie. Przykładem tej tendencji może być *Cyberpunk 2077*, w którym cyfrowa tożsamość staje się równie istotna, co fizyczne ciało. Ryzyko zatracenia własnego „ja” w cyfrowych iluzjach jest silnie eksplorowane także w serialu *Czarne lustro* w odcinkach takich jak *The Entire History*

⁸¹¹ Zob. S. R. Schulte, *The WarGames Scenario: Regulating Teenagers and Teenaged Technology*, „Television and New Media” 2008, nr 6, s. 1-3.

⁸¹² Zob. F. Kaplan, *WarGames and Cybersecurity's Debt to a Hollywood Hack*, <https://www.nytimes.com/2016/02/21/movies/wargames-and-cybersecuritys-debt-to-a-hollywood-hack.html>, dostęp: 18.02.2025.

⁸¹³ Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*, s. 121-131.

of You (2011), *White Christmas* (2014), *San Junipero* (2016) i *Striking Vipers* (2019), których bohaterowie przenoszą się do wirtualnych światów.

Poszukiwanie kluczowych cech

Łowca androidów – film na podstawie powieści Philipa K. Dicka – jest uznawany za moment, w którym „do popkultury (w tym do filmowych historii fantastycznonaukowych) przenika pytanie o to, czy wytwory sztuczne mogą posiadać własną podmiotowość/tożsamość/uczucia”⁸¹⁴. Wcześniej istoty pozaludzkie były figurami skłaniającymi do stawiania pytań o status człowieka, a odpowiedzią na te pytania był antropocentryzm⁸¹⁵. Pod koniec XX wieku w kinie science fiction wykształciły się dwa główne nurty w przedstawianiu technologii przyszłości. Z jednej strony pojawiały się narracje ukazujące sztuczną inteligencję wymykającą się spod kontroli (*Saturn 3*, *Elektryczne sny*, *Terminator*, *Hardware*), z drugiej natomiast rozwijał się nurt ukazujący roboty jako przyjazne, empatyczne maszyny, posiadające uczucia i samoświadome (*Łowca androidów*, *Krótkie śpięcie*, *Człowiek przyszłości*). Najnowsze dzieła fantastycznonaukowe kontynuują zapoczątkowaną przez *Łowcę androidów* tendencję i podważają przekonanie o wyższości człowieka nad maszyną. *Blade Runner 2049* (2017, D. Villeneuve) skłania do zadawania pytań o to, co sprawia, że ktoś jest człowiekiem: czy jest to posiadanie wspomnień? A może sama umiejętność doświadczania? Technologia nie łączy się już tak ściśle z chłodną kalkulacją i racjonalnością, jak w kinie sprzed lat osiemdziesiątych⁸¹⁶. *After Yang* (2021, Kogonada) opowiada o stopniowym odkrywaniu wewnętrznego życia androida-opiekuna posiadającego własne emocje, wspomnienia oraz relacje z innymi robotami i ludźmi. Skierowanie uwagi na uczucia istot nie-ludzkich uwidacznia się to nawet w designie robotycznych asystentów. Reklama zachęcająca do kupna niewielkiego robota Eilik A little Companion Bot (2021) kładzie ogromny nacisk na ma mimikę i sposoby, w jakie urządzenie może komunikować emocje: radość, gniew, irytacja i smutek wyświetlają się w postaci prostej, schematycznej twarzy, którą można przyrównać do tej spotykanej w animacjach.

O tym, że sztuczna inteligencja nawet bez cielesnej powłoki jest w stanie przekonać do siebie człowieka, opowiada film *Ona* (2013, S. Jonze). Tytułowy system operacyjny rozwija inteligencję emocjonalną, co prowadzi do nawiązania romantycznej relacji z głównym bohaterem. Już w 1984 roku inspirowana powieścią *Rok 1984* George’a Orwella reklama firmy

⁸¹⁴ J. Łapińska, *To kocha! Związki miłosne ludzi i maszyn w filmie science fiction*, Gdańsk 2020, s. 129.

⁸¹⁵ Zob. tamże, s. 129-131.

⁸¹⁶ Zob. tamże, s. 11.

Apple wyreżyserowana przez Ridleya Scotta zaprezentowała przyszłość dysponującą podobnym narzędziem. Knowledge Navigator miał być komputerem, za pomocą wideokonferencji wchodzącym z użytkownikami w interakcję po to, by pomagać im organizować dzień, a nawet żartować⁸¹⁷. Podobne mechanizmy można dostrzec u dzisiejszych asystentów głosowych, takich jak Alexa czy Siri – nie tylko odpowiadają one na pytania i wykonują polecenia, lecz także dodają do konwersacji humorystyczny komentarz lub ciekawostkę.

Refleksje nad istotą człowieczeństwa z czasem prowadziły do scenariuszy, które przestrzegały, że racjonalnie wnioskująca sztuczna inteligencja może potraktować człowieka jako zagrożenie dla natury, a nawet szkodnika czy choroby, jak stało się w filmie *Wirus* (1999, J. Bruno). Dr Eldon Tyrell, założyciel i szefem korporacji Tyrell, opisuje replikantów jako „bardziej ludzkich niż ludzie”, a *Łowca androidów* dostarcza złożonego spojrzenia na sztuczną inteligencję i zachęca do zadawania pytań o granice między człowiekiem a samoświadomą maszyną. Filmy skłaniają do pochylenia się nad kwestią autonomii zaawansowanych maszyn, które miały służyć człowiekowi, ale także być jego lustrem. Komentarz dotyczący różnicy między człowiekiem a robotem pojawia się nawet w reklamach, czego przykładem może być krótki spot Discover it® Card Customer Service z 2024 roku pt. *Robots*, w którym klientka nakazuje rozmówczyni, żeby udowodniła, że jest człowiekiem, a nie botem. Wirtualna asystentka udziela odpowiedzi pełnej wątpliwości o status ontologiczny dzwoniącej, skoro również kobieta nie wie, jak udowodnić swoją ludzką tożsamość.

Zbudowane do odczuwania

Łowcy w dziele Scotta „balansują na krawędzi moralności i często przypominają bezduszne maszyny”⁸¹⁸, z kolei replikanci „nie są (...) ludźmi, ale nie są również martwymi, obojętnymi na doznania ciałami”⁸¹⁹. Coraz więcej pytań podobnych do tych postawionych przez film Ridleya Scotta wylania się w najnowszych dziełach. Seriale *Humans* (2015-2018) i *Westworld* (2016-2022), z akcją toczącą się w alternatywnych wersjach współczesnego świata, prezentują powszechnie używane humanoidalne roboty wykorzystywane przez ludzkość. Po pewnym czasie staje się jasne, że androidy są zdolne odczuwać emocje, a ich wyzysk jest

⁸¹⁷ Zob. R. Rubin, *Apple's 1987 'Knowledge Navigator' video depicted a future that's still a work in progress*, <https://www.fastcompany.com/90913458/apples-1987-knowledge-navigator-video-depicted-a-future-thats-still-a-work-in-progress>, dostęp: 17.02.2025.

⁸¹⁸ J. Łapińska, *To kocha! ...*, s. 167.

⁸¹⁹ Tamże, s. 166.

nieetyczny, fakt ten nie sprawia jednak, że ludzkość zmienia podejście do andoridów. T-800, zaprojektowany w filmie *Terminator* tak, by jak najsprawniej eliminować niewygodne osoby, w sequele (*Terminator 2: Dzień sądu*) staje się obrońcą głównych bohaterów. *RoboCop* Paula Verhoevena ukazuje, że choć zmieniony w cyborga Alex Murphy nie posiada pełnej kontroli nad swoim ciałem, to wraz z biegiem akcji zyskuje moc decydowania o tym, co jest słuszne. W teledysku Tove Lo do piosenki *No One Dies From Love* dziewczyna rani uczucia gynoida-towarzyszki, gdy zamawia jej nowszą wersję. Z bólem odrzucenia musi zmierzyć się także Zoe w filmie *Kochanek idealny* (2018, D. Doremus). Akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, w której istnieją androidy zaprojektowane zgodnie z wymaganiami właścicieli. Jednym z nowszych eksperymentalnych modeli jest główna bohaterka, której zaaplikowano sztuczne wspomnienia. Mimo wielu dodatkowych funkcji jej projekt nie potrafi płakać, jednak pod koniec filmu, gdy ukochany wcześniej odrzucający jej zaloty wyznaje Zoe miłość, ta roni kilka łez, tym samym stając się postacią bardziej ludzką, niż wydawało się to możliwe.

Odbiorca dzieł stworzonych w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych częściej liczy na sukces człowieka niż maszyny. Główny bohater *Cherry model 2000* (1987, S. De Jarnatt) po awarii jego ukochanego humanoidalnego robota domowego stara się za wszelką cenę o naprawę, jednak ostatecznie odnajduje uczucie, którego pragnął, w drugiej osobie, zapominając o maszynie. Dzisiaj twórcy nierzadko wywołują w widzach oczekiwanie, że to humanoid odniesie zwycięstwo. Konsumenci okrutnie traktują boty, więc widzowie odczuwają satysfakcję, gdy takie antypatyczne postaci spotykają się z konsekwencjami swoich kontrowersyjnych decyzji. Klip *Build a B*tch* (2021) Bellii Poarch i film *Towarzysz* (2024) Drew Hancock prezentują wizję świata, w której ludzie projektują dla siebie idealnych partnerów. Mają możliwość modyfikowania ich wyglądu, tonu głosu, zainteresowań, a nawet poziomu i inteligencji. Syntetyki odczuwające bodźce fizyczne i psychiczne długo są zdane na ich łaskę, ostatecznie jednak buntują się, atakują właścicieli i zwyciężają. We wcześniejszych realizacjach ludzkość górowała nad maszyną: w filmie *Człowiek przyszłości* robot, aby czuć się spełniony, musi zmienić części mechaniczne na organiczne, w *Grach wojennych* udaje się powstrzymać atak nuklearny, w *Saturnie 3* Major Adam poświęca się, by zniszczyć złowrogiego robota, w dziele Jamesa Camerona Sarah Connor i Kyle Reese pokonują T-800, miażdżąc go w prasie hydraulicznej, a w filmie *Hardware* bohaterka sprytnie rozprawia się z maszyną. W realizacjach z ostatniej dekady ludzie często przegrywają z technologią. Dzieje się tak w filmach Alexa Garlanda, Luke'a Scotta czy Drew Hancock, w których człowieczeństwo jest kwestionowane, a maszyny triumfują.

Twórcy najnowszych scenariuszy fantastycznonaukowych nie muszą umieszczać akcji w odległej przyszłości. Obecnie wirtualna rzeczywistość, roboty i sztuczna inteligencja nie tylko znajdują zastosowanie w rozrywce, lecz także są wykorzystywane w celach edukacyjnych i medycznych⁸²⁰. Promowane jest współistnienie bez wyzysku, a złe traktowanie maszyn jest w filmach surowo karane – osoby wykorzystujące humanoidalne roboty giną z ich rąk. Współcześnie popkultura nostalgicznie odwołuje się do dorobku lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, czerpiąc z tematyki oraz stylistyki tamtych dekad elementy kojarzące się z *Łowcą androidów* czy serią *Matrix*. To samo ma miejsce w grach wideo takich jak *Cyberpunk 2077* i kolejne odsłony *Deus Ex* (*Deus Ex: Bunt ludzkości*, 2011; *Deus Ex: Rozłam ludzkości*, 2016) i *Terminatora* (*Terminator: Resistance*, 2019; *Terminator: Survivors*, 2025), które reinterpreterują motywy znane z klasycznych dzieł o konflikcie człowieka z maszyną. Choć teksty kultury popularnej nieustannie przypominają, że walka z wynalazkami i technologią nie jest ani łatwa, ani raz na zawsze zakończona, to symbioza, w której A.I. i roboty stają się częścią naszej codzienności, prezentowana jest jako optymalna i możliwa.

⁸²⁰ Zob. D. Szczygielska, *Jak filmy science fiction wpływają na rozwój technologii?*, <https://lamotek.pl/jak-filmy-science-fiction-wplywaja-na-rozwoj-technologie/>, dostęp: 20.02.2025.

Zakończenie

W 2013 roku Netflix na nowo zdefiniował praktyki oglądania seriali, udostępniając w całości pierwszy sezon *House of Cards* (2013-2018). Od tego momentu wiele oryginalnych produkcji tego serwisu pojawia się na platformie w formie gotowych do oglądania maratonów⁸²¹. Jednocześnie decydenci platform streamingowych nie zapomnieli, że cotygodniowe premiery sprzyjają wydłużeniu okresu zaangażowania widza, w przeciwieństwie do chwilowego skoku popularności, często spotykanego w przypadku seriali oglądanych w trybie *binge*⁸²². Z tego powodu seriale cieszące się największą popularnością oraz te, które posiadają potencjał długiego utrzymania uwagi, są dzielone na części. Przykładem takiej strategii dystrybucyjnej był ostatni sezon *Stranger Things*, który wprowadzono na platformę w trzech ratach. Również pozostałe serwisy VOD przyjęły strategię hybrydową, która przy jednoczesnym zaspokajaniu potrzeby natychmiastowej gratyfikacji wydłużają czas oglądania poszczególnych dzieł. Na przykład w Amazon Prime Video nowe dzieła zwykle debiutują w całości, ale kolejne sezony są publikowane w modelu tygodniowym⁸²³.

Choć sposób uczestnictwa w popkulturze, polegający na wspólnym odbiorze, charakterystyczny dla końcówki XX wieku nie zanikł całkowicie, to niewiele dzieł ma dziś szansę na dłuższą obecność w centrum zbiorowej uwagi. Zwykle szybko pojawia się nowy przebój, który zajmuje miejsce wcześniejszego. Mnogość dostępnych treści sprawia, że na każdy „hit” pokroju *Stranger Things*, *Bridgertonów* czy *Squid Game* przypada kilka realizacji, które zostały prawie niezauważone⁸²⁴. W efekcie zanika również ważna część popkultury, jaką jest wspólne przeżywanie dzieła, objawiające się przez dyskusowanie o poszczególnych odcinkach w pracy i w szkole, co pozwalało tworzyć własne interpretacje i teorie fanowskie. Dzisiaj podaż treści jest wysoka, a rozproszenie widowni powoduje trudności w wyłonieniu dzieł, które stanowiłyby wspólny punkt odniesienia dla szerokiego grona publiczności. Możliwość wytworzenia monokultury znacząco osłabła. Wcześniej treści o charakterze monokulturowym pomagały zdefiniować nastroje, zainteresowania i realia społeczne, a towarzyszące im dyskusje oraz reakcje odzwierciedlały dominujące poglądy i przekonania. Aktualnie odbiorcy doświadczają ciągłego rozproszenia uwagi z powodu przyjmowania

⁸²¹ Zob. K. Kasperson, *Binge-Watching or Weekly Drops? How Streaming Giants Keep Audiences Hooked*, <https://observer.com/2025/08/netflix-streaming-release-strategy/>, dostęp: 28.04.2026.

⁸²² Zob. T. Aquilina, *Binge vs. Weekly? Amazon Release Strategy Belies the Binary Debate*, <https://luminatedata.com/blog/binge-vs-weekly-amazon-release-strategy-belies-the-binary-debate/>, dostęp: 28.04.2026.

⁸²³ Zob. tamże.

⁸²⁴ Zob. K. Kasperson, *Binge-Watching....*

ogromnych ilości różnych treści oraz w wyniku tego, że świat wirtualny stał się silnie zespolony z rzeczywistością⁸²⁵. Obecnie nie ma przestrzeni na nudę, która, choć niekiedy męcząca, była także ważnym czynnikiem pobudzającym kreatywność⁸²⁶. Współcześnie funkcjonujący model konsumpcyjny, mimo wad, niewątpliwie posiada jednak także dobre strony, jakimi są oszczędność czasu, demokratyzacja dostępu do tekstów kultury, a także fakt, że nawet niszowe realizacje generują aktywne wspólnoty w sferze internetowej.

Z uwagi na to, że pamięć jest zmediatyzowana, twórcy kształtują obraz minionych dekad poprzez reinterpretowanie ich w najnowszych dziełach. W kwestii strategii twórczych najistotniejsze okazało się reprodukcje estetyki dzieła, które przetrwało „próbę czasu” oraz imitowanie kultowego statusu wynikającego z tego faktu. Podjęta w niniejszej rozprawie próba wyróżnienia i opisanie strategii operowania przeszłością wykazała, że kultura popularna skutecznie operuje wskazówkami *cues* i zabiegami formalnymi, takimi jak ziarnistość obrazu, zamierzone usterki, charakterystyczny dobór palety barw, ukazanie rekwizytów kojarzonych z przeszłością, umieszczanie akcji w lokacjach o szczególnym znaczeniu, a także posługiwanie się cytatem. Jedną z charakterystycznych cech współczesnej kultury popularnej jest ironiczna postawa twórców i odbiorców. Z tej przyczyny reklamy cytujące dzieła z przeszłości są przepełnione znakami swojej niepowagi, np. poprzez użycie popularnego przed laty utworu lub hasła i zmienienie jego znaczenia. Natomiast kontynuacje tekstów kultury ujawniają, że twórcy często chcą retroaktywnie tłumaczyć się ze swoich błędów, dopowiedzieć coś, co nie zostało ujęte w pierwowzorze albo wyjaśniać podjęte wtedy decyzje. Analiza serialowych kontynuacji wykazała, że czasem odmowa zaspokojenia oczekiwań okazuje się kluczem do sukcesu. Powrót serialu *Miasteczko Twin Peaks* to kluczowy przykład strategii, w której twórcy przyjmują założenie, że powrót do przeszłości nigdy nie będzie możliwy. Ironia jest tu oznaką zrozumienia ograniczeń i służy celowemu niesprostaniu oczekiwaniom widzów przez przekierowanie ich uwagi na inne aspekty dzieła, co paradoksalnie prowadzi nie do rozczarowania, lecz do zmiany perspektywy skutkującej podziwem okazywanym twórcom przez wymagających odbiorców.

Ciągłe inspirowanie się wzorcami narracyjnymi z końcówki XX wieku sprzyja przywoływaniu reminiscencji konkretnych doświadczeń albo fantazjowaniu o nich. Dlatego istotne było przyjrzenie się postawom retromańskim obserwowanym u młodych osób. Analiza ujawniła, że szukają oni autentyczności, którą często utożsamiają z ostatnimi dwudziestoma

⁸²⁵ Zob. M. Fisher, *Touchscreen Capture...*, s. 15-17.

⁸²⁶ Zob. tamże, s. 17-20.

latami ubiegłego wieku, jednocześnie nie interesuje ich wierne odtwarzanie przeszłości, lecz przeniesienie się do umownego świata wyobrażonej, lepszej wersji dzieciństwa rodziców. Artyści młodego pokolenia znają ten okres z przedstawień medialnych, idealizują go i wracają do niego poprzez sampłowanie, interpolacje czy przetwarzania znanych motywów we własnej twórczości. Popularność takich dzieł, jak *Stranger Things* czy *To nie jest OK* pozwala przeżywać rozterki i strach bohaterów z przeszłości i uciekać myślą od lęków budzonych przez współczesność. Retromania funkcjonuje jako złożony mechanizm służący radzeniu sobie z utratą wiary w pozytywną przyszłość oraz stwarzający okazję do transformacji obrazu, tekstu i świata przedstawianego w najnowszych dziełach. Tym samym warunkuje rozumienie świata, do którego zbiorczo odczuwa się tęsknotę. Zwrot ku przeszłości powoduje w odbiorcach odczucie, że mają w niej „bezpieczny azyl”⁸²⁷. Nostalgia może być w tym kontekście uznana za mechanizm radzenia sobie z niepewnością ekonomiczną i przerażeniem wywołanym postępem technologicznym, a koniec ubiegłego wieku wyznacza ostatnie chwile, kiedy społeczeństwo nie doświadczało uczucia stałej obserwacji i nadzoru. Być może także retromania stała się elementem strategii oporu wobec *cringe culture*⁸²⁸, opartej na praktyce celowego surowego krytykowania osób publicznych i prywatnych z powodu rzekomo nadmiernej ekscytacji. Młodzi ludzie nie chcą być postrzegani jako starający się zbyt mocno, unikają pokazywania, że na czymś im bardzo zależy, istnieje bowiem ryzyko, że obiekt ich dążeń zostanie uznany przez zwolenników celowego wpędzania w zakłopotanie za niegodny zainteresowania⁸²⁹. Pokolenie wychowane pod stałą obserwacją kamer boi się prezentowania swoich poglądów⁸³⁰, a wynikający z tego brak możliwości szczerego wyrażania siebie oddala jego przedstawicieli od autentyczności. Eksperymentowanie wydaje się dzisiaj ryzykowne, dlatego odwołanie się do treści, które mają już zapewniony kultowy status legitymizuje nowe dzieło i chroni twórcę. Jednocześnie pojawia się przeciwna strategia w postaci poszukiwania znaków starań i pochwały wysiłku, bo kiedy wszystko przychodzi zbyt łatwo, to nic nie wydaje się wartościowe. Przejawów wkładu w obrany cel można szukać w filmach czy serialach osadzonych w czasach sprzed powszechnego dostępu do sieci, w których bohaterowie muszą przejrzeć zasoby szkolnej biblioteki albo wybrać się w podróż na drugi koniec kraju, żeby

⁸²⁷ Zob. A. E. Kubiak, *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Ludowa. Konteksty” 2004, z. 1-2, s. 28-29.

⁸²⁸ Zob. K. Tiffany, *How Did We Get So ‘Cringe’?*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2022/01/cringe-culture-everywhere/621272/>, dostęp: 05.05.2026.

⁸²⁹ Zob. A. Martinez, <https://philstarlife.com/news-and-views/886986-cringe-culture-killing-our-creativity?page=2>, dostęp: 05.05.2026.

⁸³⁰ Zob. *What Teenagers Are Saying About Being ‘Cringe’*, “The Learning Network”, <https://www.nytimes.com/2025/10/30/learning/what-teenagers-are-saying-about-being-cringe.html>, dostęp: 05.05.2026.

porozmawiać z osobą, która posiada upragnione informacje. Widz może razem z bohaterem przeżywać radość z wykonania mozolnej pracy. Kiedy tak wiele informacji jest pozyskiwanych w łatwy sposób za pośrednictwem Internetu, a większość dzieł jest na wyciągnięcie ręki, można przychylniej spojrzeć na okres, gdy dostęp do tekstu kultury wymagał zaangażowania takiego jak pójście do wypożyczalni albo czekanie na emisję w telewizji i samodzielne nagranie czegoś na kasetę.

Celem rozprawy było uporządkowanie i opisanie retoromańskich tendencji, które są ważne ze względu na ich wpływ nie tylko na estetykę, ale również na kwestie społeczno-polityczne, czego dowodzi posługiwanie się narracją restoratywną w kampaniach politycznych. Z biegiem czasu większej intensywności nabierają ewokacje pozytywne, dlatego retromania okazuje się względnie bezpieczna finansowo dla producentów i twórców działających w sferze rozrywki. W konsekwencji słodko-gorzka nostalgia jest wykorzystywana w celu promocji i produkcji filmów oraz seriali, reklam, gier oraz teledysków. Nostalgiczny kod wizualny jest zauważalny w strategiach łączenia znanych motywów z nowymi wątkami, co przejawia się w popularności m.in. takich strategii twórczych, jak remiksy, sequele, spin-offy, powroty, remaki, rebooty i crossovery.

Punktem wyjścia dysertacji było pytanie o kształt estetycznych zabiegów współczesnej audiowizualnej retromanii w szerokiej perspektywie badawczej. Dlatego ważne było uzupełnienie dotychczasowych badań o przykłady popularnych dzieł z zakresu filmu, serialu, gry wideo, reklamy oraz teledysku, które miały swoje premiery w ciągu ostatniej dekady. Ze względu na skalę zjawiska, co oczywiste, nie sposób skomentować wszystkich dzieł retoromańskich odnoszących się do omawianych dekad. Z tej przyczyny moje badania celowo pominęły część tekstów kultury, które wykazują poszukiwane przeze mnie cechy. Dotyczy to m.in. takich powrotów do przeszłości, jak *Pełniejsza chata* (2016-2020) (serial będący kontynuacją *Pełnej chaty*, 1987-1995), *Charmed* (2018-2022) (reboot serialu *Czarodziejki*, 1998-2006) oraz specjalny odcinek sitcomu *Przyjaciele* (1994-2004) – *Przyjaciele: Spotkanie po latach* (2024), w którym aktorzy wracają do studia nagrań Warner Bros. i udzielają wspólnego wywiadu. Celowo pominęłam także wiele gier bazujących na rozpoznawalnych franczyzach, takich jak *Obcy*, *Matrix* czy *Ghostbusters*, ponieważ nie stanowiły wystarczająco reprezentatywnego materiału badawczego w kontekście przyjętych założeń. Nie uwzględniłam też polskiego kina retoromańskiego ani rozbudowanej analizy dzieł animowanych, uznając, że są to kierunki badań, które można obrać w kolejnych opracowaniach.

Poza nadal częstymi odwołaniami do stylów z końca XX wieku, w najnowszych realizacjach twórcy coraz częściej wspominają estetykę i wydarzenia z początku nowego tysiąclecia. Rozwój mediów społecznościowych znacznie skrócił cykl życia trendów. W celu utrzymania stałego poziomu zysków, platformy takie jak Instagram i TikTok premiuje częste aktualizacje treści, co zachęca do szybkich zmian i ciągłego kreowania nowych stylów, ale i recyklingu minionych. Influencerzy poszukujący nowych treści do swoich postów często czerpią inspirację z ostatnich dziesięcioleci. Cykliczność trendów można zaobserwować także w branży modowej, gdzie elementy ubioru z pierwszych kilku lat XXI wieku są reinterpretowane i wydawane w unowocześnionej wersji⁸³¹. Ponownie modne stały się spodnie z niskim stanem, eksponowane paski służące jedynie jako ozdoba, szerokie jeansy, krótkie topy, neonowe kolory, a także sportowe welurowe komplety bluz i spodni. Nawiązania do wczesnych lat dwutysięcznych są silnie widoczne także w teledyskach. Jest to forma medialna ewoluująca w zawrotnym tempie. Wideoklip to nieustannie „katalizator zachodzących zmian i jednocześnie ich skutek”⁸³², jak przed laty pisała Urszula Jarecka. Dziś to właśnie w tej formie łatwo znaleźć ślady skrócenia cyklu nostalgii i powrotu do estetyk, które pojawiły się w pierwszej dekadzie XXI wieku. W ostatnim czasie obserwujemy wiele przykładów potwierdzających tę tezę – hołd dla takich filmów, jak *Wredne dziewczyny* (M. Waters, 2004) czy *Zakochany bez pamięci* (2004, M. Gondry) można dostrzec w klipach Ariana Grande *thank u, next* (2018) i *we can't be friends (wait for your love)* (2024). Artystki takie jak Zara Larsson czy Tate McRae, które po sukcesie sprzed lat przez pewien czas odnotowywały spadek popularności, niedawno obrały styl wyraźnie imitujący ten z przełomu wieków⁸³³. Styl Y2K połączony z chwytliwymi utworami pozwolił im wydostać się ze znanego z memów „khia asylum” będącego żartobliwym określeniem na miejsce, w którym rzekomo znajdują się artystki wcześniej mainstreamowe, które po wielkim sukcesie szybko straciły wysoką pozycję. Również seriale i filmy obfitują w kontynuacje dzieł z pierwszych lat nowego millenium, o czym świadczą *Jeszcze bardziej zwariowany świat Malcolma* (2026), będący kontynuacją serialu *Zwariowany świat Malcolma* (2000-2006), w którym narratorem jest już nie tylko tytułowy bohater, ale i jego nastoletnia córka, czy *Mean Girl* (2024, S. Jayne, A. Perez Jr.), remake komedii z 2004 roku, tym razem

⁸³¹ Zob. J. Baksh, *The nostalgification of pop culture: our inevitable return to the 2000s*, www.michigandaily.com/michigan-in-color/trend-cycles-in-response-to-politics-the-70s-2000s-2020s-and-their-recurring-pop-culture/, dostęp: 30.04.2026.

⁸³² U. Jarecka, *Świat wideoklipu*, Warszawa 1999, s. 7.

⁸³³ Choć obie piosenkarki wykorzystują elementy zaczerpnięte z omawianego okresu, to ich podejście do scenicznego wizerunku znacznie się różni. Zara Larsson w swoich performansach stosuje jaskrawe kolory, spodnie i spódniczki z niskim stanem, cyrkonie naklejane na skórę i włosy, motywy delfinów, kwiatów i motyli. Natomiast Tate McRae posługuje się minimalistycznym *glamour*, sportowym stylem i prezentuje wymagające choreografie.

w wersji musicalowej. Innymi przykładami tej tendencji mogą być filmy, których akcja osadzona jest w początkowych latach XXI wieku, na przykład *Powrót do liceum* (2022, A. Hardcastle) i *Przeciąć czas* (2024, H. Macpherson). Franczyza *Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń* (2004, B. Silberling) zyskała wieloodcinkowy remake – *Seria niefortunnych zdarzeń* (2017-2019), seriale *Kochane kłopoty* (2000-2007) oraz *Dexter* (2006-2013) doczekały się kontynuacji (*Dexter: Nowa krew*, 2021-2022; *Dexter: Zmartwychwstanie*, 2025 i *Kochane kłopoty: rok z życia*, 2016), a sitcom *Jak poznałem waszą matkę* (2005-2014) – spin-offu *Jak poznałam twojego ojca* (2022-2023). W podobnym formacie, co w przypadku *Przyjaciół*, nastąpił powrót na plan serialu *Hannah Montana* (2006-2011) w filmie *Hannah Montana: 20 lat później* (2026, S. Wrench).

Rozpoczynając pisanie rozprawy, miałam świadomość ogromnej liczby dostępnych przykładów, ale w toku pracy skala omawianego zjawiska okazała się wprost olbrzymia. Trend zapoczątkowany m.in. przez ogromny sukces serialu *Stranger Things* trwa do teraz i nie wydaje się, aby miał wkrótce ulec wyczerpaniu. W ciągu ostatnich kilku miesięcy pojawiło się wiele dzieł, w których ujawnia się tęsknota za omawianym okresem: Hayley Williams wydała album *Ego Death At A Bachelorette Party* (2025), któremu towarzyszą klipy w stylu końca lat dziewięćdziesiątych⁸³⁴, a Taylor Swift odtworzyła doświadczenia z 1993 roku w teledysku do piosenki *Opalite* (2026). Aktualnie trwają prace nad drugą częścią *Totalnej magii* (1998, G. Dunne), Ryan Coogler ogłosił, że będzie reżyserować pierwszy odcinek rebootu *Z Archiwum X*, niedługo premierę ma mieć serial *Baywatch*, czyli *Słoneczny patrol* (1989-2001) w nowej odsłonie⁸³⁵. W najbliższym czasie mają pojawić się także gry wzorowane na tych wydanych u progu XXI wieku – *Heroes of Might and Magic: Olden Era* i *System Shock*.

Zgodnie z twierdzeniem Graftona Tannera, nic naprawdę się nie kończy⁸³⁶, a popkultura zawsze będzie tęsknić za minionym i czerpać z przeszłości. Czasem będzie to robić z wyrachowania, czasem zaś ze szczerej chęci nadawania innych znaczeń starym znakom. Transformacje obrazu, tekstu i świata przedstawianego w najnowszych dziełach warunkują rozumienie rzeczywistości, do którego odczuwa się zbiorową tęsknotę. Pamięć nie jest jak polaroidowe zdjęcie, wierne i natychmiastowe, przypomina raczej kolaż wykonany po pewnym czasie, na który wpływ ma dzień dzisiejszy. Obserwowanie decyzji o sposobach prezentowania

⁸³⁴ Zob. *Ego Death at a Bachelorette Party* - Hayley Williams „on my frequency”, <https://onmyfrequency.substack.com/p/17-ego-death-at-a-bachelorette-party>, dostęp: 04.05.2026.

⁸³⁵ Zob. J. Otterson, *'Baywatch' Reboot Ordered at Fox for 2026-2027 Season*, <https://variety.com/2025/tv/news/baywatch-reboot-fox-2026-2027-season-1236526942/>, dostęp: 04.05.2026.

⁸³⁶ Zob. G. Tanner, *Foreverism...*, s. 17-19.

przeszłości pozwala zobaczyć, w jaki sposób jest ona wykorzystywana do kształtowania teraźniejszości.

Coraz trudniej jest dziś stworzyć dzieło, które trafi do szerokiego grona odbiorców. Możliwe, że m.in. z powodu tęsknoty za wspólnym doświadczaniem kinowe lato 2023 roku zdominowały dwa filmy – *Barbie* (G. Gerwig) i *Oppenheimer* (C. Nolan). Podwójna premiera zyskała własną nazwę – „Barbenheimer”. Patricia Karounos pisze, że mimo wszystko brakuje nam „poczucia, że ludzie na całym świecie cieszą się tym samym”⁸³⁷ w tym samym czasie. Wspólne przeżywanie, nadawanie i odczytywanie znaczeń są kluczowymi elementami czerpania radości z wytworów popkultury. Nostalgiczne powroty zapewniają poczucie ciągłości własnej tożsamości w czasie, dostarczają okazji do cementowania więzi społecznych poprzez przypominanie o wspólnych doświadczeniach kulturowych i wzmacniają poczucie przynależności⁸³⁸. Retromański sposób patrzenia na świat z natury jest nieobiektywny, cechuje się akcentowaniem aspektów estetycznych i emocjonalnych i zapominaniem o ograniczeniach technologicznych oraz utrudnieniach w odbiorze ówczesnych mediów. Z tej perspektywy łatwo pominąć wady minionego systemu, takie jak konieczność manualnego przewijania kaset czy nagrywania wybranego dzieła ze względu na brak możliwości dostosowania emisji do swojego planu dnia.

Można odnieść wrażenie, że dzisiaj wielu odbiorców odczuwa pragnienie przeniesienia się w czasie, aby powrócić do lub dopiero zyskać doświadczenia: pielęgnowania kolekcji gier na kartridżach, przeczekiwania ujmująco szczerých reklam, wybierania się do kina na film, o którym mówią wszyscy, oglądania MTV w nadziei, że zaraz pojawi się ulubiony teledysk. Wielbiciele retro chcieliby poczuć radość z cotygodniowego analizowania poszczególnych odcinków ulubionych seriali, bez wiedzy, co będzie dalej; doświadczyć sprzeczek ze znajomymi o to, czy Ross i Rachel powinni związać się na stałe i czy Carrie posłuży przeprowadzka do Paryża; mieć szansę zastanawiać się nad tym, kim jest tajemnicza Diane dla której wiadomości nagrywa agent Dale Cooper i zyskać okazję do decydowania co tydzień, czy wierzyć, jak Fox Mulder, czy pozostać sceptycznym jak Dana Scully.

⁸³⁷ P. Karounos, *Why Is Pop Culture So Fragmented Now?*, <https://www.ellecanada.com/culture/movies-and-tv/monoculture-pop-culture-fragmented>, dostęp: 02.05.2026.

⁸³⁸ Zob. *Speaking of Psychology: Does nostalgia have a psychological purpose? With Krystine Batcho, PhD*, www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-psychology/nostalgia#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Fwww.apa.org%2Fnews%2Fpodcasts%2Fspeaking,100, dostęp: 30.04.2026.

Podziękowania

Pragnę wyrazić serdeczne podziękowania Promotorce prof. UŚ Magdalenie Kempnej-Pieniążek. Powstanie tej pracy nie byłoby możliwe bez Jej wsparcia i merytorycznej opieki. Dziękuję za wiedzę, cierpliwość i zaangażowanie a także przyjazną atmosferę podczas realizacji badań.

Dziękuję również Tutorkom, dr hab. Barbarze Kicie prof. UŚ oraz dr hab. Patrycji Włodek prof. UKEN za nieocenioną pomoc w zgłębianiu tematu oraz wszystkie rady i słowa wsparcia.

Jestem wdzięczna rodzinie za motywację i wyrozumiałość na każdym etapie studiów. Dziękuję również moim przyjaciołom i znajomym za inspirujące rozmowy o kinie.

Bibliografia

Monografie

- Banach A., *O kiczu*, Kraków 1968.
- Barthes R., *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1996.
- Baudrillard J., *Dlaczego wszystko jeszcze nie zniknęło? Esej ostatni*, przeł. S. Królak, Warszawa 2009.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.
- Bauman Z., *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. K. Lebek, Warszawa 2018.
- Benjamin W., *Twórca jako wytwórca*, przeł. R. Reszke, Warszawa 2011.
- Betancourt M., *Glitch art. In theory and practice, Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, London – New York 2017.
- Bogustskaya A., *Feeding The Monster. Why Horror Has A Hold On Us*, London 2024.
- Bogutskaya A., *Unlikeable Female Characters: The Women Pop Culture Wants You to Hate*, Naperville 2023.
- Booth W. C., *A Rhetoric of Irony*, Chicago 1975.
- Boym S., *The future of nostalgia*, New York 2001.
- Burszta W. J., *Joseph Campbell i potrzeba mitu*, w: J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013.
- Butler J., *Uwikłani w płęć. Feminizm i polityka tożsamości*, przeł. K. Krasuska, Warszawa 2008.
- Butts L., *Telling an American Horror Story: Essays on History, Place and Identity in The Series*, red. C. Williams Crawford, L. Butts, Jefferson 2021.
- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013.
- Carroll N., *Filozofia sztuki masowej*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011.
- Church D., *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*, Edinburgh 2023.
- Clover C. J., *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, New Jersey 2015.
- Coon D. R., *Look Closer Suburban Narratives and American Values in Film and Television*, New Jersey 2014.
- Core P., *Kampowe reguły*, przeł. K. Hoffmann, Kraków 2012.
- Derrida J., *Widma Marksa*, przeł. T. Załuski, Warszawa 2016.
- Draaisma D., *Fabryka nostalgii. O fenomenie pamięci wieku dojarzalego*, przeł. E. Jusewicz-Kalter, Wołowiec 2010.

- Drenda O., *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*, Kraków 2016.
- Dyer R., *Pastiche*, Abingdon 2007.
- Eco U., *Między kłamstwem a ironią*, przeł. M. Woźniak Kraków 2008.
- Fisher M., *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Alresford 2014.
- Frier S., *Instagram. Bez filtra. Historia od środka*, przeł. J. Irzykowski, Łódź 2020.
- Gacek A., *Ekstaza. Lata 90.*, Warszawa 2021.
- Gołaszewska M., *Estetyka współczesności*, Kraków 2001.
- Greven D., *Manhood in Hollywood from Bush to Bush*, Austin 2010.
- Guffey E., *Retro. The Culture of Revival*, London 2006.
- Hart J. A., *The Political Economy of Hollywood: Politics and Film*, Cambridge 2025.
- Harwood S., *Representations of the Family in 1980s Hollywood Cinema*, New York 1997.
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011.
- Hirszfeld A., *Co rządzi obrazem? Powtórzenie w sztukach audiowizualnych*, Kraków 2015.
- Hoberman J., *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan*, New York 2019.
- Hyde L., *Alcohol and Poetry: John Berryman and the Booze Talking*, „American Poetry Review”, Philadelphia 1987.
- Jackson R., *The Glitch Aesthetic*, Atlanta 2011.
- Jameson F., *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Kraków 2011.
- Jameson F., *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Kraków 2011.
- Jarecka U., *Świat wideoklipu*, Warszawa 1999.
- Jeffords S., *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Jersey 2004.
- Jurgenson N., *Fotka. O zdjęciach i mediach społecznościowych*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2021.
- Kamińska-Maurugeon M., *Upiór w kamerze*, Poznań 2016.
- King S., *Danse Macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Warszawa 1995.
- Kierkegaard S., *O pojęciu ironii z nieustającym odniesieniem do Sokratesa*, przeł. A. Dąkowska, Warszawa 1999.
- Kolozova K., *Towards a Radical Metaphysics of Socialism*, New York 2015.
- Lewicki A., *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007.

- Long R., *America in the Post-Watergate Era: Politics of Distrust and the Myth of Ronald Reagan*, Medford 2012.
- Łapińska J., *To kocha! Związki miłosne ludzi i maszyn w filmie science fiction*, Gdańsk 2020.
- Marzec A., *Widmontologia. Teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*, Warszawa 2015.
- McFadzean A., *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, New York 2019.
- Menkman R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011.
- Miczka T., *Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992.
- Mitchell W.J.T., *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2013.
- Mittel J., *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York 2015.
- Mna I. B., *Echoes of Reaganism in Hollywood Blockbuster Movies from the 1980s to the 2010s*, Berlin 2021.
- Moles A., *Kicz czyli sztuka szczęścia. Studium o psychologii kiczu*, przeł. A. Szczepańska, E. Wende, Warszawa 1978.
- Musiał J., *Error. Błąd w sztuce*, Katowice 2021.
- Newman M. Z., Levine E., *Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status*, London 2012.
- Ochnik M., *Remake. Apokalipsa popkultury*, Kraków 2023.
- Ostrowska E., *Corporations of feelings. Romantic comedy in the age of neoliberalism*, London 2017.
- Perniola M., *Estetyka współczesna. Panorama ogólna*, przeł. P. Piotrowicz, E. Ranocchi, Kraków 2018.
- Phillips K. R., *Projected Fears: Horror Films and American Culture*, Westport 2005.
- Piechota D., *Na fali nostalgii. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte w najnowszej kulturze i literaturze popularnej*, Kraków 2022.
- Przyłipiak M., Szyłak J., *Kino najnowsze*, Kraków 1999.
- Przyłipiak M., *Sex, disco i kasety video. Polska lat 90.*, Warszawa 2021.
- Reagan R., *The Reagan Diaries*, New York 2007.
- Reynolds S., *Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Warszawa 2018.
- Rorty R., *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 2009.
- Routledge C., *Nostalgia. A psychological Resource*, New York 2016.

- Schreck N., *The Satanic Screen: An Illustrated Guide to the Devil in Cinema*, Glasgow 2024.
- Schwichtenberg C., *The Madonna connection: Representational politics, subcultural identities, and cultural theory*, New York 2019.
- Sconce J., *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham 2000.
- Shary T., *Teen Movies: American Youth on Screen*, London 2005.
- Sochen J., *From Mae to Madonna: Women Entertainers in Twentieth-century America*, Kentucky 2008.
- Soulages F., *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, przeł. B. Mytych-Forajter, W. Forajter, Kraków 2012.
- Stramaglia M., *Love is music. Adolescents and the world of spectacle*, Saarbrücken 2015.
- Szyłak J., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- Tanner G., *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification Of Ghosts*, Winchester 2016.
- Tanner G., *Foreverism*, Cambridge 2023.
- Wallace D. F., *Rzekomo fajna rzecz, której nigdy więcej nie zrobię*, przeł. J. Kozak, Warszawa 2016.
- Ware J. R., *Passing English of The Victorian Era*, New York 1909.
- Wasko J., *How Hollywood Works*, London 2003.
- Welsch W., *Estetyka poza estetyką*, przeł. K. Guczalska, Kraków 2005.
- Wilkoszewska K., *Wariacje na postmodernizm*, Kraków 1997.
- Włodek P., *Kres niewinności. Obraz i upamiętnienie ery Eisenhowera w amerykańskich filmach i serialach – pomiędzy reprezentacją, nostalgią a krytycznym retro*, Kraków 2018.
- Zawojski P., *Elektroniczne obrazyświaty. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000.

Rozdziały w tomach zbiorowych

- Adamczak M., *Planeta Hollywood: początek „kina, jakie znamy”*, w: *Kino końca wieku*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2019.
- Adamczak M., *System marketingowy Hollywood w latach 1977-2011*, w: *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- Akass K., J. McCabe, *Welcome to the age of un-innocence*, w: *Reading Sex and the City*, red. K. Akass, J. McCabe, New York 2004.
- Assmann J., *Kultura pamięci*, w: *Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, red. M. Saryusz-Wolska, przeł. M. Sugiera, Kraków 2009.

- Bargman D., *Kamp*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, red. P. Czapliński, A. Mizerka, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Barney R. A., *Wstęp*, w: *David Lynch. Rozmowy*, red. R. A. Barney, przeł. M. Berowski, K. Szajowska, Warszawa 2019.
- Booth M., *Campe-toi! O genezie i definicjach kampu*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Britton A., *Po stronie interpretacji. Notatki przeciw kampowi*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Butler J., *Zapis na ciele, performatywna wywrotowość*, w: *Antropologia widowisk*, red. L. Kolankiewicz, przeł. I. Kurz, Warszawa 2005.
- Carruthers E. M., *Revisiting the Monstrous Feminine and Monster Parents in Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K. J. Watermore, Jefferson 2018.
- Clasen M., Platts T. K., *Evolution and Slasher Films*, w: *Evolution and Popular Narrative*, red. Dirk Vanderbeke, Brett Cooke, Leiden 2019.
- Czapliński P., *Kamp – gry antropologiczne*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Dyer R., *O kampfowaniu, które trzyma nas przy życiu*, przeł. B. Komisarek, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Erbe G., *Dandys nowoczesny*, przeł. M. Komosa, K. Kończal, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Garda M. B., *Motywacja nostalgicznego zwrotu w grach wideo*, w: *Pomiędzy retro a retromanią*, red. Małgorzata Major, Patrycja Włodek, Gdańsk 2018.
- Goriunova O., Shulgin A., *Glitch*, w: *Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, London 2006.
- Gwenllian-Jones S., R. Pearson, *Introduction*, w: *Cult Television*, red. Sara Gwenllian-Jones, red. R. Pearson, Minneapolis 2004.
- Heidegger M., *Czas światobrazu*, przeł. K. Wolicki, w: *M. Heidegger Drogi lasu*, Warszawa 1997.
- Holmlund C., *Masculinity as multiple masquerade: the mature Stallone and the Stallone Clone in Cohan*, w: *Screening the male: Exploring masculinities in the Hollywood Cinema*, red. S. Cohan, I. R. Hark, Londyn 1993.
- Ingvarsson S., *Niespodziewany koniec kampu? 15 stacji na drodze ku śmierci kampu*, w: *CAMPania zjawisko kampu we współczesnej kulturze*, red. P. Oczko, Warszawa 2008.

- Jameson F., *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M. P. Markowski, przeł. M. Płaza, Kraków 2006.
- Jeffords S., *Can Masculinity be Terminated?*, w: *Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema*, red. S. Cohan, I. R. Hark, Londyn 1993.
- Jenkins H., 'Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid'? *alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mystery*, w: *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, red. D. Lavery, Detroit 1995.
- Johnson C., *Quality/Cult Television: The X-Files and Television History*, w: *The Contemporary Television Series*, red. M. Hammond, L. Mazdon, Edinburgh 2005.
- Kaczor K., *Fantasy w Kinie Nowej Przygody*, w: J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- Kaplan E. A., *Badania feministyczne a telewizja*, przeł. E. Stawowczyk, w: *Teledyskursy. Telewizja w badaniach współczesnych*, red. R. C. Allen, Kielce 1998.
- Karalus A., Adamczewski T., *Mark Fisher. Od hauntologii do estetyki zewnętrżności*, w: M. Fisher, *Dziwaczne i osobliwe*, przeł. T. Adamczewski, A. Karalus, Gdańsk 2023.
- Kempna-Pieniążek M., *Między Sundance a Hollywood: kino amerykańskie epoki Clintona*, w: *Kino końca wieku*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2019.
- Kendrick J., *Slasher Films and Gore in the 1980s*, w: *A Companion to the Horror Film*, red. H. M. Benshoff, Blackwell 2014.
- Kleinhans C., *Wyjmowanie z kosza. Kamp i polityka parodii*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.
- Kostyra K., *Dorastanie w Detroit jest straszne. Krajobraz amerykańskiego koszmaru w Coś za mną chodzi*, w: *Filmowe pejzaże Ameryk*, red. B. Kita, M. Kempna-Pieniążek, Katowice 2021.
- Krawczyk L., *Camp jako przyjemność*, w: *CAMPania zjawisko campu we współczesnej kulturze*, red. P. Oczko, Warszawa 2008.
- Landsberg A., *Pamięć protetyczna*, przeł. M. Szewczyk, w: *Antropologia kultury wizualnej*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012.
- Lavery D., Hague A., Cartwright M., *Introduction: Generation X – The X-Files and the Cultural Moment*, w: *Deny All Knowledge: Reading The X-Files*, red. D. Lavery, red. A. Hague, M. Cartwright, New York 1996.
- Lotringer S., *Przedmowa*, w: J. Baudrillard, *Spisek sztuki*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006.
- Markiewka T. S., *Przedmowa do polskiego wydania*, w: *Kłopoty w raju. Od końca historii do końca kapitalizmu*, Slavoj Žižek, przeł. T. S. Markiewka, Warszawa 2021.
- Mazierska E., *Contemporary Cinema and Neoliberal Ideology*, red. E. Mazierska, L. Kristensen, New York 2018.

Medhurst A., *Camp*, w: *Lesbian and gay studies: A critical introduction*, red. A. Medhurst, S. R. Munt, London 1997.

Medhurst A., *Kamp*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.

O'Doherty B., *Czym jest postmodernizm?*, przeł. R. Drzewiecki, w: *Postmodernizm – kultura wyczerpania*, red. M. Giżycki, Warszawa 1988.

Osęka A., *Słowo wstępne*, w: A. Moles, *Kicz czyli sztuka szczęścia*
Perkovich M., *Michaśki, kamp, cioty i literatura amerykańska*, w: *Kamp. Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.

Plesnar Ł. A., *Piękne kobiety, pejzaże i zwierzęta – czyli kicz w reklamie telewizyjnej*, w: *Niedyskretny urok kiczu*, red. G. Stachówna, Kraków 1997.

Pstrągowski T., *Kino Nowej Przygody i gry wideo*, w: *Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak, Gdańsk 2011.

Quercia J. D., *Spielberg things The Nostalgic Heart of Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K.J. Watermore, Jefferson 2018.

Rabinovitz L., *Ms.-Representation: The Politics of Feminist Sitcom*, w: *Television, History, and American Culture: Feminist Critical Essays*, red. M. B. Haralovich, L. Rabinovitz, Durham 1999.

Robertson P., *Jak się robi kamp feministyczny?*, w: *Antologia przekładów*, przeł. K. Szewczyk, P. Czapliński, Kraków 2012.

Saryusz-Wolska M., *Wprowadzenie*, w: *Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, red. M. Saryusz-Wolska, przeł. M. Sugiera, Kraków 2009.

Serafin A., *Krótki kurs historii kampu*, w: *CAMPania zjawisko campu we współczesnej kulturze*, red. P. Oczko, Warszawa 2008.

Smith L. N., *A nice home at the end of the cul-de-sac. Hawkins as Infected Postmodern Suburbia*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K.J. Watermore, Jefferson 2018.

Sourdout L. A., *The Upside Down of Education Reform During the Reagan era. A Re-Examination of Education Policies Through Stranger Things*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K.J. Watermore, Jefferson 2018.

Stasiowski M., *REW. Rewind/reverse/revive – nowy interfejs kultury VHS*, w: *Pomiędzy retro a retromanią*, red. M. Major, P. Włodek, Gdańsk 2018.

Syska R., *Reaganomatografia. Kino amerykańskie lat osiemdziesiątych*, w: *Kino końca wieku*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2019.

Szczekała B., *Nie tylko nostalgia. Fenomen retro krytycznego*, w: *Pomiędzy retro a retromanią*, red. M. Major, P. Włodek, Gdańsk 2018.

Szyłak J., *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice*, w: *Kino Nowej Przygody*, red. J. Szylak, Gdańsk 2011.

Tasker Y., *Dumb movies for dumb people. Masculinity, the body, and the voice in contemporary action cinema*, w: *Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema*, red. S. Cohan, I. R. Hark, London 1993.

Watermore K. J., *Introduction Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?*, w: *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, red. K.J. Watermore, Jefferson 2018.

Załoski T., *Nota tłumacza*, w: *Widma Marksa*, przeł. T. Załoski, Warszawa 2016.

Artykuły w czasopismach

Avdeeff M. K., *TikTok, Twitter, and Platform-Specific Technocultural Discourse in Response to Taylor Swift's LGBTQ+ Allyship in 'You Need to Calm Down'*, "Contemporary Music Review" 2021, nr 40.

Boym S., *Nostalgia jako źródło cierpień*, przeł. I. Boruszkowska, „Ruch Literacki” 2019, z. 1.

Braidotti R., *A critical cartography of feminist post-postmodernism*, "Australian Feminist Studies" 2005, vol. 20, nr 47.

Cascone K., *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, "Computer Music Journal" 2020, nr 4.

Castañeda T., *Christopher Isherwood's camp*, "Theory and Practice in English Studies" 2019, vol. 8, nr 2.

Chua T.H.H., Chang L. *Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media*, "Computers in Human Behavior" 2016, nr 55.

Clay S., Brickell C., *The Dad Bod: An Impossible Body?*, "The Journal of Men s Studies" 2021, nr 30.

Click M. A., Lee H., Holladay H.W., *Making monsters: Lady Gaga, fan identification, and social media*, "Popular Music and Society" 2013, vol. 1, nr 36.

Coles L., *Contemporary aesthetics of adolescence: How Euphoria uses style to spectacularize representation of modern youth in the articulation of a teenage gaze*, "The Motley Undergraduate Journal" 2023, nr 1.

Curran J. M., Lee F. M., Brown C., Hammer T. R., *Taking the Red Pill: Using The Matrix to Explore Transgender Identity Development*, "Journal of Creativity in Mental Health" 2017, vol. 12, nr 3.

- Dreckmann K., *Camp and Pop: David Bowie, Oskar Schlemmer, Madonna and Janelle Monáe*, "Text Matters" 2020, nr 10.
- Du Y., Hortelano L. J. T., *J-horror's origin and strategic application in the new media era*, "Online Journal of Communication and Media Technologies" 2026, nr 1.
- Dziamski G., *Przegląd estetyki*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2021, nr 1 (51).
- Fisher M., *Touchscreen Capture*, w: "Noon: An Annual Jurnal of Visual Culture and Contemporary Art" 2016, nr 6.
- Garncarek E., *Kobiece ciało jako przedmiot kontroli społecznej*, „Przegląd Socjologiczny” 2010, nr 59.
- Gill P., *The Monstrous Years: Teens, Slasher Films, and the Family*, "Journal of Film and Video" 2002, vol. 54, nr 4.
- Herman A., *O dziewczyności więdźmy na podstawie „Szkoly czarownic”*, „Czas Kultury” 2022, nr 1.
- Huyssen A., *Present Pasts: Media, Politics, Amnesia*, "Public Culture" 2000, vol. 12, nr 1.
- Indra D. B., *Rebuilding Imagination through Nostalgia: Recycling and Intertextuality in Disney Live-Action Films*, "Jurnal Spektrum Komunikasi" 2025, nr 13.
- Jesus D. S. V., *Far From the Shallow: Lady Gaga's Hypermodern Revolution*, "Philosophy Study" 2021, vol. 11, nr 6.
- Jesus D. S.V., *The Rebel Madame: Madonna's Postmodern Revolution*, "Journal of Literature and Art Studies" 2021, vol. 11.
- Jones B., *"I'll see you again in twenty five years": Life Course Fandom, Nostalgia and Cult Television Revivals*, "Open Cultural Studies" 2023, nr 7.
- Kennedy K., *The Uncanny Box: Nostalgia and TV Culture in David Lynch's Twin Peaks: The Return*, "Film Journal" 2024, nr 9.
- Klepacki B., Walejewska A., *Historia powstania i wykorzystanie Internetu*, „Ekonomika i Organizacja Logistyki” 2017, nr 2 (3).
- Klimek K., *Powtórki z rozrywki, czyli hollywoodzka retromania*, „EKRAŃy” 2012, nr 9.
- Kubiak A. E., *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Ludowa. Konteksty” 2004, z. 1-2.
- Ł. Stachowiak, *Cykl życia produktu. Analiza koncepcji na przykładzie marki Star Wars*, „Ogrody Nauk i Sztuk” 2016, nr 6.
- Li A. S., *Reconstructing the '80s Man: Nostalgic Masculinities in Stranger Things*, "Television" 2019, nr 31.
- Limantoro G. H., Atma Y. D., *The Psychological Horror & Psychoanalysis*, "Journal of Social Sciences and Cultural Study" 2024, nr 2.

- Loska K., *Postmodernizm w teorii filmu*, „Państwo i Społeczeństwo” 2008, nr 1.
- Machlev M., *I'll be back? The Deconstruction of the 1980s and the 1990s Hard Body Movies*, “CINEJ Cinema Journal” 2021, nr 9 (1).
- Markley R., *Alien Assassinations: The X-Files and the Paranoid Structure of History*, “Camera Obscura Feminism Culture and Media Studies” 1997, nr 14.
- Mausam K., *Pocket Entertainment: Dissecting the MobileFirst Streaming Shift*, “International Journal for Multidisciplinary Research” 2025, nr 7.
- McGrath J., *The Return to Craft: Taylor Swift, Nostalgia, and Covid-19*, “Popular Music and Society” 2023, vol. 46, nr 1.
- Merlini M., *More 1980s than the 1980s: Hauntological and Hyperreal Meanings of Synthwave Soundtracks*, “Sound Stage Screen” 2023, nr 3 (1).
- Michnik A., *Filmowe źródła „trylogii drogi” Davida Lyncha*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64.
- Misiorna K., *Retrostalgia, czyli zjawisko reprodukcji we współczesnej kulturze*, „Fragile. Pismo Kulturalne” 2019, nr 4 (46).
- Nayar S. J., *Epistemic Capital: The Etiology of an "Elitist" Film Canon's Aesthetic Criteria*, “Post Script” 2009, nr 29.
- Petit E., *Irony. Or the Self-Critical Opacity of Postmodern Architecture*, “The Journal of Architecture” 2014, vol. 19, nr 3.
- Retromania. Z Simonem Reynoldsem rozmawia Andrzej Marzec*, „Czas Kultury” 2013, nr 2.
- Rossolatos G., *Lady Gaga as (dis)simulacrum of monstrosity*, “Celebrity Studies” 2015, vol. 6, nr 2.
- Sawyer P., *Populist Conspiracy Theories in the 2016 US Presidential Election*, “Czech Journal of Political Science” 2022, nr 2.
- Schulte S. R., *The WarGames Scenario: Regulating Teenagers and Teenaged Technology*, “Television and New Media” 2008, nr 6.
- Sontag S., *Notatki o kampie*, w: „Literatura na świecie” 1979, nr 9 (101), przeł. W. Wartenstein.
- Stramaglia M., T. Farina, *Madonna's Music Videos as Audiovisual "Performances". Forty years of popular culture*, “Cuadernos de Investigación Musical” 2022, nr 15.
- Syska R., *Reaganomatoretro, czyli czekając na herosa*, „EKRAŃY” 2012, nr 9.
- Welsh A., *Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*, “Journal of Criminal Justice and Popular Culture” 2009, vol. 16, nr 1.
- Włodek P., *Memory studies i kino nostalgiczne*, “Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis” 2021, nr 16.

Zhang H., *Arts Studies and Criticism Vaporwave*, “Anti-Capitalism Internet Music” 2022, vol. 3, nr 4.

Źródła internetowe

„Gagapedia”, [https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_\(magazine\)/US/2011/74](https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_(magazine)/US/2011/74), dostęp: 03.04.24.

**Press A* ~ The Rhythm of Violence in the Hotline Miami Soundtrack*, Captainfreakout, <https://acloserlisten.com/2018/11/04/press-a-the-rhythm-of-violence-in-the-hotline-miami-soundtrack/>, dostęp: 22.06.2025.

What Teenagers Are Saying About Being ‘Cringe’, “The Learning Network”, <https://www.nytimes.com/2025/10/30/learning/what-teenagers-are-saying-about-being-cringe.html>, dostęp: 05.05.2026.

10 Times Chanel Oberlin Gave Us Life on ‘Scream Queens’, “Therese”, <https://www.fandom.com/articles/ten-times-chanel-oberlin-gave-us-life-scream-queens>, dostęp: 23.11.2024.

30 Years On: 1984 a Great Year for Movies A Review of one of the Great Years in American Cinema, “70srichard”, <https://70srichard.wordpress.com/tag/save-the-farm>, dostęp: 25.09.2025.

Abed K., *What does ‘do it for the plot’ mean on TikTok?*, <https://www.dexerto.com/entertainment/what-does-do-it-for-the-plot-mean-on-tiktok-2451346/>, dostęp: 22.04.2024.

Aeschliman L., *Album Review: Kylie Minogue – “Tension” (Deluxe Edition)*, <https://aeschtunes.com/2024/01/24/album-review-kylie-minogue-tension-deluxe-edition/>, dostęp: 22.06.2025.

Alexander R., *The evolution of the blockbuster film business model during the New Hollywood period: a qualitative investigation of five case studies, 1966-1985.*, <https://ueaeprints.uea.ac.uk/id/eprint/94587/>, dostęp: 28.10.2025.

Americans’ feelings about politics, polarization and the tone of political discourse, “Pew Research Center”, <https://www.pewresearch.org/politics/2023/09/19/americans-feelings-about-politics-polarization-and-the-tone-of-political-discourse/>, dostęp: 22.11.2024.

And Just Like That..., “Rotten Tomatoes”, https://www.rottentomatoes.com/tv/and_just_like_that, dostęp: 18.12.2025.

Aquilina T., *Binge vs. Weekly? Amazon Release Strategy Belies the Binary Debate*, <https://luminatedata.com/blog/binge-vs-weekly-amazon-release-strategy-belies-the-binary-debate/>, dostęp: 28.04.2026.

Askin N., *How Authenticity Shapes Your Playlist*, <https://knowledge.insead.edu/leadership-organisations/how-authenticity-shapes-your-playlist>, dostęp: 07.06.25.

Aswad J., *The Weeknd on the 'Breakdown' That Inspired His 'Hurry Up Tomorrow' Album and Film, and Why He Might Retire the Weeknd: 'It Never Ends Until You End It'*, <https://variety.com/2025/music/news/the-weeknd-hurry-up-tomorrow-interview-ending-career-1236268897/>, dostęp: 16.06.25.

Avery B., *9 Iconic 'Sex And The City' Episodes That Aged Horribly*, <https://www.brit.co/sex-and-the-city-episodes-that-aged-horribly/>, dostęp: 06.01.26.

Bachman M., *The Babysitter: Killer Queen: Every Easter Egg & Movie Reference*, <https://screenrant.com/babysitter-killer-queen-movie-easter-eggs-references/>, dostęp: 25.11.2024.

Baksh J., *The nostalgification of pop culture: our inevitable return to the 2000s*, www.michigandaily.com/michigan-in-color/trend-cycles-in-response-to-politics-the-70s-2000s-2020s-and-their-recurring-pop-culture/, dostęp: 30.04.2026.

Beame A., *The Follow: A. S. Hamrah, Critic*, <https://www.passionweiss.com/2022/05/24/the-follow-a-s-hamrah-critic/>, dostęp: 06.06.2025.

Beat Cop, Redakcja Gry Online, https://www.youtube.com/watch?v=2kJ8vQ20GbU&ab_channel=11bitstudios, dostęp: 22.06.2025.

Bergin P., *Andy Warhol: The Artist as Machine*, kirkbrideplan.files.wordpress.com/2012/05/warhol-the-artist-as-machine.pdf, dostęp: 22.02.2024.

Black E., Dolecki J., *The Retrieval of Labour History in the United States: A review of two recent films on the class war in the West Virginia coal fields*, <https://www.lltjournal.ca/index.php/llt/article/view/4745/5618>, dostęp: 25.09.2025.

Bobrek G., *Recenzja gry Blood Dragon – samodzielnego DLC do Far Cry 3*, www.gry-online.pl/S020.asp?ID=8946, dostęp: 23.05.2023.

Bosch T.E., *Memory studies. A brief concept paper*, “Working Paper. MeCoDEM” 2016, https://eprints.whiterose.ac.uk/117289/1/Bosch%202016_Memory%20Studies.pdf, dostęp: 19.01.2023.

Bove K., *9 Twin Peaks Easter Eggs, References & Influences In A24's Hit New Horror Movie*, <https://screenrant.com/i-saw-the-tv-glow-movie-twin-peaks-easter-eggs-references/>, dostęp: 18.11.2024.

Box Office History for Sex and the City Movies, <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Sex-and-the-City#tab=summary>, dostęp: 22.01.2026.

Boyle M., *Why Stephen King's Endings Have A Reputation For Disappointment*, <https://www.slashfilm.com/1705274/stephen-king-endings-disappointing-explained/>, dostęp: 03.02.2026.

Boym S., *The Future Of Nostalgia*, https://archive.org/details/isbn_9780465007073, dostęp: 06.08.23.

Caballero L., *How Trump's appeal to nostalgia deliberately evokes America's more-racist, more-sexist past*, <https://theconversation.com/how-trumps-appeal-to-nostalgia-deliberately-evokes-americas-more-racist-more-sexist-past-227207>, dostęp: 19.01.2025.

Canavan B., Mc Camley C., *The passing of the postmodern in pop? Epochal consumption and marketing from Madonna, through Gaga, to Taylor*, www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296318306167, dostęp: 05.04.2024.

Caron A. H., Caroni L., w: *Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne*, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/arseducandi/article/view/1811/1325>, dostęp: 18.02.2025.

Cary A., *Barbiecore: How to wear the 100% pink trend*, www.vogue.fr/fashion/article/barbiecore-pink-trend-megan-fox-mgk-kim-kardashian-margot-robbie, dostęp: 09.01.2024.

Chamlee V., *A Guide to Bill Clinton's 1990s Controversies*, <https://people.com/politics/the-timeline-of-the-bill-clinton-monica-lewinsky-scandal-90s-scandal-timeline-whitewater-leads-to-vince-foster-leads-to-paula-jones-leads-to-monica/>, dostęp: 20.01.2026.

Chaney J., *Twin Peaks: The Return Defied Nostalgia*, <https://www.vulture.com/2017/09/twin-peaks-the-return-finale-nostalgia.html>, dostęp: 17.01.2026.

Chapman W., Blauvelt C., *Every Walt Disney Animation Studio Film, Ranked*, <https://www.indiewire.com/lists/best-disney-animated-movies-ranked/chicken-little-2005/>, dostęp: 06.02.2026.

Cooper T., *The Hives: Bogus Operandi – Single Review*, <https://louderthanwar.com/the-hives-bogus-operandi-single-review/>, dostęp: 19.11.2024.

Corcoran N., *Hotline Miami and the Rise of Techno in Ultra-Violent Video Games*, <https://pitchfork.com/thepitch/hotline-miami-and-the-rise-of-techno-in-ultra-violent-video-games/>, dostęp: 23.05.2025.

Cortés M. S., *Why Everyone You Know Suddenly Has Main Character Syndrome*, www.refinery29.com/en-us/2021/06/10458682/main-character-tiktok-meme, dostęp: 05.01.2024.

Jones D., *'Every episode is like a horror movie!': And Just Like That is agonising – why can't we switch off?*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2023/aug/03/and-just-like-that-terrible-but-addictive-television>, dostęp: 18.12.2025.

Dasovich-Wilson J. N., Thompson M., Saarikallio S., *Exploring Music Video Experiences and Their Influence on Music Perception*, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/20592043221117651?icid=int.sj-abstract.citing-articles.18>, dostęp: 02.05.2024.

Davey B., *The House of the Devil*, <https://www.proquest.com/openview/acfcb760ee856cd7e7514015f182300c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2035804>, dostę: 12.01.2025.

Determan S., *The many merry eras of Disney*, <https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney>, dostę: 10.02.2026.

Dewan C., *Practical Effects vs. CGI. Comparing the Use of Practical Effects and Computer-Generated Imagery in Modern Filmmaking*, <https://research-archive.org/index.php/rars/preprint/view/1399>, dostę: 12.02.2026.

Disney's OpenAI licensing deal is not a threat to creators, says CEO Bob Iger, CNBC Television, <https://www.youtube.com/watch?v=tMLwHkHQvKk&t=234s>, dostę: 18.12.2025.

Donnelly M., *'We live inside a dream!': Surrealism and Trauma in David Lynch's Twin Peaks: Fire Walk With Me (1992)*, https://www.researchgate.net/publication/381092399_'We_live_inside_a_dream'_Surrealism_and_Trauma_in_David_Lynch's_Twin_Peaks_Fire_Walk_With_Me_1992, dostę: 10.01.2026.

Drenda O., *Piekło paniki moralnej*, www.dwutygodnik.com/artykul/9630-pieklo-paniki-moralnej.html?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR2ORA18rYxeqCX8HT55-y-SFzDesfjTI6I7fYFLpKOQL5NIFwBOKjmp9NE_aem_rO0J7nzFmwPCV_dAs2ZEYg, dostę: 15.01.25.

Edwards C., *Dark Academia is the witchy literary aesthetic sweeping TikTok. Reading 18th century French literature, practicing script, oil painting... the latest internet trend is the perfect cozy quarantine mood*, <https://i-d.vice.com/en/article/xgqn5d/dark-academia-is-the-latest-teen-internet-trend>, dostę: 05.01.2024.

Egan S., *How the 'Stranger Things' Soundtrack Subverts 80s Sci-Fi Tropes*, <https://www.vice.com/en/article/stranger-things-soundtrack-kyle-dixon-survive-michael-stein>, dostę: 15.06.2025.

Ego Death at a Bachelorette Party - Hayley Williams, „on my frequency”, <https://onmyfrequency.substack.com/p/17-ego-death-at-a-bachelorette-party>, dostę: 04.05.2026.

Every Easter Eggs from AHS 1984 That You Didn't Know, “Stabloid News”, https://www.youtube.com/watch?v=GJM1J8ZSmjU&ab_channel=StabloidNews, dostę: 18.11.2024.

Every M., *IT Set Visit Takes Us Back to King Country*, <https://www.comingsoon.net/movies/features/874675-it-set-visit-takes-us-back-to-king-country>, dostę: 02.02.2026.

Fahadi D., *'The Man': Taylor's feminism could go so much further*, <https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/the-man-taylor-s-feminism-could-go-so-much-further>, dostę: 06.04.2024.

Fenwick J., D. A. Rodgers, *Introduction: a critical reflection on thirty years of The X Files*, <https://shura.shu.ac.uk/31780/3/Fenwick-IntroductionACriticalReflectionOnThirtyYearsOfTheXFiles%28AM%29.pdf>, dostę: 19.01.2025.

Filipovic J., *Conservatives say they want to help 'parents' stay home. They mean mothers*, <https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/05/03/conservatives-childcare-parents-mothers/>, dostę: 19.01.2025.

Fisher M., *Touchscreen Capture*, <https://www.are.na/block/1917444>, dostę: 16.06.2025.

Fogarty M. & Arnold G., *Are You Ready for It? Re-Evaluating Taylor Swift*, www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07494467.2021.1976586, dostę: 05.04.2024.

Forsans V., *The Glitch Aesthetic in digital Horror films*, <https://vivienforsans.medium.com/the-glitch-aesthetic-in-digital-horror-films-62166562ddca>, dostę: 04.11.2023.

Frederick S. Barrett, Kevin J. Grimm, P. Janata, R. W. Robins, T. Wildschut, C. Sedikides, *Music-Evoked Nostalgia: Affect, Memory, and Personality*, https://www.researchgate.net/publication/44642278_Music-Evoked_Nostalgia_Affect_Memory_and_Personality, dostę: 19.06.2025.

Freeman J., *Dua Lipa's 'Future Nostalgia' Is the Disco Liberation Soundtrack We Need Now*, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/dua-lipa-future-nostalgia-disco-987812/>, dostę: 23.05.2025.

Fuller D., *Excited for the 'Sabrina' Reboot? Here's How the Teenage Witch (and Her Cat) Have Evolved*, www.nytimes.com/2018/10/25/arts/television/chilling-adventures-sabrina-teenage-witch-history.html, dostę: 11.01.2025.

Gaskins T., *THE 'BARBIECORE' AESTHETIC IS HERE TO STAY FOR A WHILE. We're all just Barbiecore girls, in a Barbiecore world*, <https://graziamagazine.com/us/articles/barbiecore-fashion-trend/>, dostę: 05.01.2024.

Gaughan L., *'I Saw The TV Glow's Connections to 'Buffy the Vampire Slayer' Go Deeper Than You Think*, <https://collider.com/i-saw-the-tv-glow-buffy-the-vampire-slayer/>, dostę: 17.11.2024.

Gaylor A., *'Clean girl' and 'old money' aesthetics on TikTok*, www.latrobe.edu.au/news/articles/2023/opinion/clean-girl-and-old-money-aesthetics-on-tiktok, dostę: 05.01.2024.

George G., *Record Store Day: Young music fans driving revival in vinyl LPs*, <https://www.bbc.com/news/uk-england-norfolk-65324055>, dostę: 16.06.2025.

Global Film Production Hits Historic High, Surpassing Pre-Pandemic Levels, <https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index/w/blogs/2025/global-film-production>, dostę: 20.01.2026.

Goguen D., *What Is The "Clean Girl Aesthetic" Trend?*, www.fleetstreetmag.com/beauty/what-is-the-clean-girl-aesthetic/, dostę: 05.01.2024.

Goldman E., *Stephen King's It: How the New Version of Pennywise Reaches into the Past to Become Scarier Than Ever*, <https://www.ign.com/articles/2017/07/27/stephen-kings-it-how-the-new-version-of-pennywise-reaches-into-the-past-to-become-scarier-than-ever>, dostę: 03.02.2026.

Greenberg A., *Star Wars' Galactic Dollars*, https://www.forbes.com/2007/05/24/star-wars-revenues-tech-cx_ag_0524money.html, dostę: 11.01.2026.

Greene J., *Indiana Jones film franchise*, <https://www.ebsco.com/research-starters/anthropology/indiana-jones-film-franchise>, dostę: 25.09.2025.

Hall A., *"You Smell Pretty": Satanic Lesbianism in 'The Blackcoat's Daughter'*, <https://www.gaylydreadful.com/blog/pride-2022-you-smell-pretty-satanic-lesbianism-in-the-blackcoats-daughter>, dostę: 19.01.2025.

Hancock D., Rousseau C., Slee J., Wunsch-Vincent S., *Global Film Production Hits Historic High, Surpassing Pre-Pandemic Levels*, <https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index/w/blogs/2025/global-film-production>, dostę: 20.01.2026.

Haney K., *Keeping Score: the growing popularity of the film soundtrack*, <https://filmstories.co.uk/features/keeping-score-the-growing-popularity-of-the-film-soundtrack/>, data: 22.07.2025.

Harrison E., *Netflix's Sex Education is set in a British school – so why does it feel so American?*, <https://www.radiotimes.com/tv/comedy/sex-education-netflix-british-show-look-so-american/>, dostę: 27.03.2025.

Hartman G., *How Androgyny Shaped Popular Music*, <https://www.highbrowmagazine.com/25504-how-androgyny-shaped-popular-music>, dostę: 25.10.2025.

Hess L., *'I Think I'm Just a Curious Person': Addison Rae on Her Quest for Pop Perfection*, <https://www.vogue.com/article/addison-rae-ar-ep-interview>, dostę: 08.04.2026.

Hołownia N., *„I tak po prostu”: Cringe, rozczarowanie i wzruszenie*, <https://www.vogue.pl/a/i-tak-po-prostu-slaby-serial-ktory-chce-sie-ogladac>, dostę: 22.01.2026.

Hood L., *Giorgio Moroder steps back into the sound of the future*, <https://theconversation.com/giorgio-moroder-steps-back-into-the-sound-of-the-future-26825>, dostę: 19.06.25.

Jackson A., *'Sinners' Director Ryan Coogler Teases 'X-Files' Series Reboot, Confirms He's Spoken With Original Star Gillian Anderson*, <https://variety.com/2025/tv/news/sinners-ryan-coogler-x-files-reboot-1236373137/>, dostę: 20.01.2026.

Jak działały kasety VHS i magnetowid?, moreleTV, 2023, www.youtube.com/watch?v=sLsSr7qMLD0&t=899s, dostę: 04.11.2023.

Jones B., *Neo-Cult and the Altered Audience: Reviving Cult TV for the Post-TV Age*, <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15274764231171068>, dostęp: 21.01.2026.

Jones D., 'Every episode is like a horror movie!': *And Just Like That* is agonising – why can't we switch off?, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2023/aug/03/and-just-like-that-terrible-but-addictive-television>, dostęp: 18.12.2025.

Kvaran K. M., *"You're All Doomed!" A Socioeconomic Analysis of Slasher Films*, <https://www.jstor.org/stable/44162808>, dostęp: 21.11.2024.

Kain E., 'Stranger Things' Season 5, Volume 2 Review: *Genuinely Dreadful Netflix Slop*, <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2025/12/27/stranger-things-season-5-volume-2-recap-review-problems/>, dostęp: 13.01.2026.

Kaplan F., *WarGames and Cybersecurity's Debt to a Hollywood Hack*, <https://www.nytimes.com/2016/02/21/movies/wargames-and-cybersecuritys-debt-to-a-hollywood-hack.html>, dostęp: 18.02.2025.

Karaś Ł., *W lesie dziś nie zaśnie nikt* (2020), <https://horrorshow.pl/recenzja-w-lesie-dzis-nie-zasnie-nikt/>, dostęp: 18.11.2024.

Karounos P., *Why Is Pop Culture So Fragmented Now?*, <https://www.ellecanada.com/culture/movies-and-tv/monoculture-pop-culture-fragmented>, dostęp: 02.05.2026.

Kasperson K., *Binge-Watching or Weekly Drops? How Streaming Giants Keep Audiences Hooked*, <https://observer.com/2025/08/netflix-streaming-release-strategy/>, dostęp: 28.04.2026.

Kennedy R., *Is the whole world becoming more conservative?*, <https://baptistnews.com/article/is-the-whole-world-becoming-more-conservative/>, dostęp: 19.01.2025.

Kermode M., *The Witch* review - original sin and folkloric terror, <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/13/the-witch-film-review-robert-eggars>, dostęp: 26.02.2026.

Khalaf R., *Haim mix it up on break-up album I Quit* — review, <https://www.ft.com/content/b262e261-85d8-49ac-a99b-cefe091d092d>, dostęp: 18.06.2025.

Kheraj A., *Kylie Minogue wants the world to dance again*, <https://i-d.co/article/kylie-minogue-wants-the-world-to-dance-again/>, dostęp: 22.06.2025.

Kim L. J., *Feminism without Feminists: Gender, Race and Popular Culture*, <https://escholarship.org/uc/item/5gf977c4>, dostęp: 15.05.2026.

Kissell R., *Ratings: Fox's 'The X-Files' Return Tops 20 Million in 3-Day Viewing Totals*, <https://variety.com/2016/tv/news/ratings-the-x-files-delayed-viewing-20-million-1201692086/>, dostęp: 21.01.2026.

Klee M., *'Reagan' Is Everything the Right Gets Wrong About Art*, <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/reagan-dennis-quaid-review-1235096913/>, dostęp: 16.10.2025.

Konieczńska A., *Po zeszłorocznym Brat Summer nadchodzi lato Lorde*, <https://www.vogue.pl/a/lorde-wydala-nowa-plyta-virgin-to-najlepszy-album-lata-2025>, dostęp: 07.04.2026.

Kopciwicz L., *Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne*, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/arseducandi/article/view/1811/1325>, dostęp: 18.02.2025.

Król Z., *Alergia na patos. Rozmowa z Agatą Bielik-Robson i Rafałem Księżykiem*, www.dwutygodnik.com/artukul/5617-powaga-alergia-na-patos.html, dostęp: 30.01.2024.

Kuźmierz K., *Seks, trauma i media społecznościowe. O serialu „Euforia”*, <https://kulturaliberalna.pl/2019/08/27/seks-trauma-i-media-spolecznosciowe-o-serialu-euforia/>, dostęp: 21.03.2025.

Lady Gaga is Performance Art, “Quality Culture”, www.youtube.com/watch?v=7qpGzur0_Sg, dostęp: 04.04.2024.

Langford J., *Charli XCX shares file for her ‘Claws’ music video for fans to download and edit*, www.nme.com/news/music/charli-xcx-is-giving-fans-the-opportunity-to-edit-her-claws-video-2658683, dostęp: 21.04.2024.

Lazarus L., *Fans Are Calling This ‘And Just Like That...’ Character The Worst TV Character In A Decade*, <https://www.thethings.com/and-just-like-that-worst-tv-character/>, dostęp: 18.12.2025.

Lichtenberg N., *‘We’re not just going to want to be fed AI slop for 16 hours a day’: Analyst sees Disney/OpenAI deal as a dividing line in entertainment history*, <https://www.aol.com/articles/not-just-going-want-fed-223651536.html>, dostęp: 18.12.2025.

Lisak-Gębala D., *Glitchem opętanie. Poetyka cyfrowych usterek w wierszach drukowanych*, <https://apcz.umk.pl/sztukaedycji/article/view/41014/33851>, dostęp: 04.11.2023.

Lynch E., *Polari review - Olly Alexander: Polari*, <https://www.silentradio.co.uk/02/06/album-review-olly-alexander-polari/>, dostęp: 22.06.2025.

White M.H., *Star Wars Fandom Survey, Part 4: Age and Nostalgia*, <https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt4>, dostęp: 11.01.2026.

Mack D., *Sex and the City Was About Relationships. And Just Like That... Has Become About Money.*, <https://slate.com/culture/2025/05/and-just-like-that-season-3-sex-and-the-city-hbo-max.html>, data: 06.01.2026.

Madonna about the Express yourself video, “Madonna in her own words”, https://youtu.be/K9RnUc4Qb1E?si=Hg_wSy6ckkK1stAk&t=37, dostęp: 06.04.2024.

Makuch E., *Friday the 13th Game Revealed, Dev Promises Blood, Guts, Gore, Brutal Kills*, <https://www.gamespot.com/articles/friday-the-13th-game-revealed-dev-promises-blood-g/1100-6431388/>, dostęp: 18.11.2024.

Markiewicz M., *W szponach postironii albo kilka słów o powrocie emocji*, <https://fragile.net.pl/w-szponach-postironii-albo-kilka-slow-o-powrocie-emocji/>, dostęp: 30.01.2024.

Martinez A., <https://philstarlife.com/news-and-views/886986-criinge-culture-killing-our-creativity?page=2>, dostęp: 05.05.2026.

Masunaga S., *Blue tongues and an exposed brain: How 'Beetlejuice Beetlejuice' visual effects went back to basics*, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2024-09-12/blue-tongues-and-an-exposed-brain-how-beetlejuice-beetlejuice-visual-effects-went-back-to-basics>, dostęp: 31.01.2026.

McAuliffe R., *The clean girl aesthetic: where it's from, what it is and how to get it*, <https://nypost.com/2022/07/27/what-is-the-clean-girl-aesthetic-how-to-achieve-the-look/>, dostęp: 05.01.2024.

McCabe A., *How the cartoonist behind The Addams Family defused fear, with dead-on humor*, <https://www.npr.org/2022/10/27/1129540641/charles-addams-cartoonist-new-yorker>, dostęp: 01.04.2025.

McClintock P., *'Anyone But You': How TikTok (and Shakespeare) Saved the Romantic Comedy From the Theatrical Graveyard*, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/anyone-but-you-tiktok-rom-com>, dostęp: 18.06.2025.

Mendelson S., *Famous Flops: 'X-Files: I Want To Believe'*, <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2015/09/30/famous-flops-x-files-i-want-to-believe/>, dostęp: 22.01.2026.

Milian M., *How Trump Weaponized Nostalgia (Again)*, www.bloomberg.com/news/newsletters/2024-11-07/trump-used-nostalgic-maga-campaign-to-run-against-harris-incumbency, dostęp: 19.01.2025.

Misiorna K., *Retrostalgia, czyli zjawisko reprodukcji we współczesnej kulturze*, <https://fragile.net.pl/retrostalgia-czyli-zjawisko-reprodukcji-we-wspolczesnej-kulturze/>, dostęp: 31.03.2025.

Moradi I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield 2004, <https://organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>, dostęp: 23.10.2023.

Music and Sound Design in Video Games, Altagram, <https://altagram.com/music-sound-design-video-games/>, dostęp: 16.06.2025.

Nazario B., *Teenagers: Why Do They Rebel?*, <https://www.webmd.com/parenting/features/teenagers-why-do-they-rebel>, dostęp: 12.06.2025.

Nguyena T. T., Veera E., Ballantine P. W., *The drivers and boundaries of consumer switching from full-length to derivative condensed content*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698925001201>, dostę: 13.01.2026.

Nichols K., *Prince's 'Purple Rain' turns 40, and one thing still rings true: Its authenticity*, <https://www.wral.com/story/prince-s-purple-rain-turns-40-and-one-thing-still-rings-true-its-authenticity/>, dostę: 22.06.2025.

Nicholson R., *Girls5Eva series two review – there is so much joy in every episode*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/jun/06/girls5eva-series-two-review-there-is-so-much-joy-in-every-episode>, dostę: 17.06.2025.

O'Connor R., *Back to the Future writer asks Universal to destroy censored version of sequel after Netflix controversy*, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/back-to-the-future-sequel-censored-universal-netflix-a9530351.html>, dostę: 31.03.2025.

Olivia Rodrigo – good 4 u (Behind The Scenes), www.youtube.com/watch?v=9P3tUlkalDg&t=10s, dostę: 22.04.2024.

Olson S., *Here's a Rundown on the Clean Girl Aesthetic That's Dominating TikTok RN*, https://aesthetics.fandom.com/wiki/Clean_Girl, dostę: 05.01.2024.

O'Malley S., *Satanic Panic*, www.rogerebert.com/reviews/satanic-panic-movie-review-2019, dostę: 11.01.2025.

Otterson J., *'Baywatch' Reboot Ordered at Fox for 2026-2027 Season*, <https://variety.com/2025/tv/news/baywatch-reboot-fox-2026-2027-season-1236526942/>, dostę: 04.05.2026.

Özkan D., *Upon the System and Human Comprehension in "The Matrix Trilogy": Trilogy of Knowledge, Change and Reality*, <https://dergipark.org.tr/en/pub/sinefilozofi/article/342259>, dostę: 08.02.2026.

Paris V., *Olivia Rodrigo's "Brutal" Music Video Is an Ode to Y2K Beauty*, www.vogue.com/article/olivia-rodrigo-brutal-music-video-hair-y2k-beauty, dostę: 22.04.2024.

Parys L., *Kamp wedlug Susan Sontag*, <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-ea23b366-b019-4f61-8e91-db7069312d51>, dostę: 26.02.2024.

Peters J., *Occultism and Catholicity in Chilling Adventures of Sabrina*, www.newsandtimes.com/2019/07/occultism-and-catholicity-in-chilling-adventures-of-sabrina/, dostę: 11.01.2025.

Petrelli M., *"You Can Really Make the Story Your Own": Taking Back Candyman*, <https://www.mdpi.com/2076-0787/12/5/103>, dostę: 15.05.2026.

Picture perfect? Hollywood's sharp decline in producing original movies is shown in chart examining Tinseltown's top grossing films from 1980 to 2018, "DAILYMAIL.COM

REPORTER”, www.dailymail.co.uk/news/article-6558865/Chart-shows-Hollywoods-sharp-decline-original-movies-1980-2018.html, dostęp: 02.03.2023.

Piechucka A., *Fifteen Minutes of Fame, Fame in Fifteen Minutes: Andy Warhol and the Dawn of Modern-Day Celebrity Culture*, <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2022/07/09-pjas08-piechucka.pdf>, dostęp: 02.02.2024.

Pinder J., *The Welsh pop singer's sixth album returns to established themes of feminist empowerment and disco-pop maximalism. It often feels like treading water*, <https://pitchfork.com/reviews/albums/marina-princess-of-power/>, dostęp: 16.06.2025.

Powell J. A., *Rebellion and Defiance in Adolescents*, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/youve-had-a-baby-now-what/201906/rebellion-and-defiance-in-adolescents>, dostęp: 12.06.2025.

Pruner A., *All the Best, Most Important '80s References from 'American Horror Story: 1984'*, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/ahs-1984-easter-eggs-references-1980s-american-horror-story>, dostęp: 18.11.2024.

Pulaski S., *Vindicating Trump (2024)* review, <https://www.stevepulaski.com/2024/10/04/vindicating-trump-2024-review/>, dostęp: 30.10.2025.

Putri C., Duwila S., Sabriana M., *Representation of Feminism in Taylor Swift's Songs*, www.researchgate.net/publication/365816507_REPRESENTATION_OF_FEMINISM_IN_TAYLOR_SWIFT'S_SONGS, dostęp: 07.04.2024.

Quiroz-Gutierrez M., *Bob Iger says Disney's \$1 billion deal with OpenAI is an 'opportunity, not a threat': 'We'd rather participate than be disrupted by it'*, <https://fortune.com/2025/12/11/disney-openai-deal-investment-bob-iger-opportunity-not-threat/>, dostęp: 18.12.2025.

References (Life Is Strange), [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/References_\(Life_is_Strange\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/References_(Life_is_Strange)), dostęp: 17.03.2025.

Reilly H., *The Heathers Remake Is An Insult To Teens In 2018*, <https://www.refinery29.com/en-us/2018/02/191688/heathers-show-criticism-teen-activists-high-school>, dostęp: 27.03.2025.

Reynolds S., *How Prince's Androgynous Genius Changed the Way We Think About Music and Gender*, <https://pitchfork.com/features/article/9882-how-princes-androgynous-genius-changed-the-way-we-think-about-music-and-gender/>, dostęp: 20.10.2025.

Reynolds S., *Maximal Nation Electronic music's evolution toward the thrilling excess of digital maximalism*, <https://pitchfork.com/features/article/8721-maximal-nation/>, dostęp: 17.07.2025.

Riedel M., *Ronald Reagan and Creating the Conditions for Satanic Panic*, <https://outwritenewsmag.org/2023/06/ronald-reagan-and-creating-the-conditions-for-satanic-panic/>, dostęp: 19.01.2025.

Rivieccio G., *David Lynch: The Closest America Got to European Filmmaking*, <https://www.culledculture.com/david-lynch-european-cinema/>, 24.02.2026.

Romack C., *Charli XCX Dances With Digital Butterflies And Robotic Snakes In 'Claws'*, www.mtv.com/news/7k12wz/charli-xcx-claws-music-video, dostęp: 21.04.2024.

Romano A., *Why Satanic Panic never really ended*, www.vox.com/culture/22358153/satanic-panic-ritual-abuse-history-conspiracy-theories-explained?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR0ktPNqFpQCUxU_I_kWgAWqKI8MYinUzJGO_klYycnEljOIodltVLXxQ6Y_aem_O933uQti9s4DitVl-ECNNA, dostęp: 15.01.2025.

Rose S., *How post-horror movies are taking over cinema*, <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>, dostęp: 23.02.2026.

Rose S., *I called it 'post-horror' – and now I've created a monster*, <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/02/i-created-a-monster-how-post-horror-it-comes-at-night-a-ghost-story>, dostęp: 22.01.2026.

Roselli S., *Cedric Price a projekt dystansu*, www.autoportret.pl/artykuly/cedric-price-a-projekt-dystansu/, dostęp: 17.02.2024.

Rubin R., *Apple's 1987 'Knowledge Navigator' video depicted a future that's still a work in progress*, <https://www.fastcompany.com/90913458/apples-1987-knowledge-navigator-video-depicted-a-future-thats-still-a-work-in-progress>, dostęp: 17.02.2025.

Ryan P., *Britney, Iggy team up for 'Pretty' duet*, <https://eu.usatoday.com/story/life/music/2015/04/26/iggy-azalea-britney-spears-pretty-girls-single-video/26246349/>, dostęp: 02.02.2023.

S03E09: *Kultura VHS & lata 1990-te* (gość: Grzegorz Fortuna), SpoilerMaster Podcast, <https://open.spotify.com/episode/0tgPddyAZligbRG22wexvj?si=e49bcd1f5ee54383>, dostęp: 04.11.2023.

Sanderson S., *Welcome to Twin Peaks: a much-awaited return*, <https://www.dw.com/en/welcome-to-twin-peaks-a-much-awaited-return/a-38894981>, dostęp: 17.01.2026.

Sárvári Z., *The imagination of Petra F. Collins*, <https://punkt.hu/en/2023/01/15/the-imagination-of-petra-f-collins/>, dostęp: 28.11.2023.

Schaeffer K., *Key facts about housing affordability in the U.S.*, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2022/03/23/key-facts-about-housing-affordability-in-the-u-s/>, dostęp: 21.11.2024.

Scott D., *Why Are There So Many Film and TV Remakes Right Now? Is it Entertainment Groundhog Day?*, <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a37787577/film-tv-reboots-why-so-many>, dostęp: 07.02.2026.

Scribner H., *'Jungle Cruise' is 'Pirates of the Caribbean' meets 'Indiana Jones.'* Is it a return to action adventure movies?, <https://www.deseret.com/2021/7/27/22594259/jungle-cruise-review-pirates-of-the-caribbean/>, dostę: 22.10.2025.

Scucci R., *Stranger Things Pumps And Dumps Plot Points Because It Thinks We're Stupid*, <https://www.giantfreakinrobot.com/ent/scifi/stranger-things-exposition-dumps.html>, dostę: 13.01.2026.

Scurry N., *Was Satanic Panic Invented to Keep Women at Home?*, <https://medium.com/pitfall/was-satanic-panic-invented-to-keep-women-at-home-927f850442e0>, dostę: 19.01.2025.

Sepinwall A., *The 100 Greatest TV Shows of All Time*, <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/best-tv-shows-of-all-time-1234598313/sex-and-the-city-3-1234598857/>, dostę: 06.01.2026.

Shaffers C., *Miley Cyrus Performs in VHS-Style 'Prisoner' Video on 'Kimmel'*, www.rollingstone.com/music/music-news/miley-cyrus-prisoner-kimmel-1100407/, dostę: 02.05.2024.

Sharf Z., *David Lynch Compares His Two Biggest Film Failures, Still Prefers Movie Theaters Over Television*, <https://www.indiewire.com/features/general/david-lynch-compares-failures-dune-fire-walk-with-me-prefers-movies-1201974709/>, dostę: 22.01.2026.

Sharma A., *Remember when Kurt Cobain spurned toxic masculinity in a dainty floral frock?*, <https://edition.cnn.com/2025/06/24/style/kurt-cobain-nirvana-dress-fashion>, dostę: 25.10.2025.

Sherman C., *Could Taylor Swift really swing the 2024 presidential election?*, www.theguardian.com/music/2024/feb/08/taylor-swift-2024-presidential-election, dostę: 05.04.2024.

Siegel L., *Relationshipism*, <https://newrepublic.com/article/66593/relationshipism>, dostę: 04.01.2026.

Slone I., *Escape Into Cottagecore, Calming Ethos for Our Febrile Moment*, www.nytimes.com/2020/03/10/style/cottagecore.html, dostę: 05.01.2024.

Snapes L., *Spike in voter registrations after Taylor Swift pro-Democrat Instagram post*, www.theguardian.com/music/2018/oct/09/taylor-swift-pro-democrat-instagram-post-causes-spike-in-voter-registrations, dostę: 05.04.2024.

Solomon K., *Taylor Swift, ME! review: Swift's saccharine new single falls way short*, www.telegraph.co.uk/music/what-to-listen-to/taylor-swift-review-swifts-saccharine-new-single-falls-way-short/, dostę: 06.04.2024.

Sowiński R., *Snobbery, longing and gothic edifices – the aesthetic of dark academia*, <https://admindagency.com/blog/dark-academia-aesthetic/>, dostę: 05.01.2024.

Speaking of Psychology: Does nostalgia have a psychological purpose? With Krystine Batcho, PhD, www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-

[psychology/nostalgia#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Fwww.apa.org%2Fnews%2Fpodcasts%2Fspeaking,100](#), dostęp: 30.04.2026.

Spencer-Elliott L., *Why Don't We Ever Talk About How Wealthy Everyone Is In And Just Like That?*, <https://graziadaily.co.uk/life/tv-and-film/and-just-like-that-characters-rich/>, dostęp: 06.01.2026.

St. James E., *The real-life horrors behind the ending of Hereditary*, <https://www.vox.com/culture/2018/6/13/17451646/hereditary-ending-spoilers-devil>, dostęp: 19.01.2025.

Steven Spielberg: *Childhood dreams, adult reality*, Uditia, <https://udithawrites.wordpress.com/2020/11/25/steven-spielberg-childhood-dreams-adult-reality/>, dostęp: 22.07.2025.

Story and visual influences on The X-Files: Season 1, "EatTheCorn", <https://www.eatthecorn.com/influences-1/>, dostęp: 17.01.2026.

Street M., *All the Drag Queens (and Who They Appear As) in Taylor Swift's New Video*, <https://www.out.com/drag/2019/6/17/taylor-swift-drag-queens-you-need-to-calm-down>, dostęp: 06.04.2024.

Styl old money – inspiruj się znanymi serialami i pokochaj klasykę w najlepszym wydaniu, „Stylista Lancerto”, <https://www.lancerto.com/pl/blog/old-money>, dostęp: 05.01.2024.

Szczygielska D., *Jak filmy science fiction wpływają na rozwój technologii?*, <https://lamotek.pl/jak-filmy-science-fiction-wplywaja-na-rozwoj-technologii/>, dostęp: 20.02.2025.

Tetik T., Türkeli Ö., *Popular Cinema as Nostalgia Industry: Reunion, Remakes and Requels*, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2963939>, dostęp: 09.02.2026.

The History of Tomorrowland 2055; a failed Land at Disneyland, Fastpass Facts, https://www.youtube.com/watch?v=U0X5vz1E_VU, dostęp: 23.11.2022.

The Stranger Things secret? it's basically an 8-hour Spielberg movie, "Wired" 2016, <https://www.wired.com/2016/08/geeks-guide-stranger-things/>, dostęp: 06.11.2022.

Thomas D., *UK vinyl sales at the highest level since 1990*, <https://www.bbc.com/news/business-67828891>, dostęp: 16.06.2025.

Tifentale A., Manovich L., *Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*, https://www.researchgate.net/publication/303429814_Selfiecity_Exploring_Photography_and_Self-Fashioning_in_Social_Media, dostęp: 28.11.2023.

Tiffany K., *How Did We Get So 'Cringe'?*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2022/01/cringe-culture-everywhere/621272/>, dostęp: 05.05.2026.

Travis B., *Beauty and the Beast* composer Alan Menken reveals 'edgy' new Gaston lyrics that were cut from the animation, <https://www.standard.co.uk/showbiz/celebrity-news/beauty-and-the-beast-composer-alan-menken-reveals-edgy-new-gaston-lyrics-that-were-cut-from-the-animated-film-a3492766.html>, dostęp: 07.02.2026.

Troye Sivan: 'Something to Give Each Other', Heartbreak & Tour | Apple Music, Wywiad na kanale "Apple Music", https://www.youtube.com/watch?v=uxrsDYLn8qs&ab_channel=AppleMusic, dostęp: 22.06.2025.

V (magazine)/US/2011/74, Magazyn "V", 2011, nr 74, [https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_\(magazine\)/US/2011/74](https://ladygaga.fandom.com/wiki/V_(magazine)/US/2011/74), dostęp: 03.04.2024.

Van Paris C., *Olivia Rodrigo's "Brutal" Music Video Is an Ode to Y2K Beauty*, www.vogue.com/article/olivia-rodrigo-brutal-music-video-hair-y2k-beauty, dostęp: 22.04.2024.

Walsh S., *Glen Powell and Sydney Sweeney Take Us Behind the Scenes of Anyone but You*, <https://www.vanityfair.com/hollywood/glen-powell-and-sydney-sweeney-take-us-behind-the-scenes-of-anyone-but-you?>, dostęp: 16.06.2025.

Watson S., *What Euphoria's Style Tells Us About Our Relationship With Nostalgia*, <https://www.mrporter.com/en-us/journal/fashion/euphoria-tv-style-rue-fezco-retro-1990s-angus-cloud-10457448>, dostęp: 21.03.2025.

Waysdorf A. S., *Remix in the age of ubiquitous remix*, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856521994454?icid=int.sj-full-text.citing-articles.10>, dostęp: 02.05.2024.

Weichert B. J., *Make American Films Patriotic Again*, <https://lawliberty.org/make-american-films-patriotic-again/>, dostęp: 16.10.2025.

Wheeler J., *Videotape Preservation Handbook*, 2002, https://www.tape-online.net/Bibliographic_Data_idnummer=5975.html, dostęp: 04.11.2023.

White M. H., *Star Wars Fandom Survey, Part 4: Age and Nostalgia*, <https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt4>, dostęp: 11.01.2026.

Wichowicz A., *Krzyczące dziewczyny. Slasher w serialu*, https://ekrany.org.pl/serie_gry_video/krzyczace-dziewczyny-slasher-w-serialu/?fbclid=IwY2xjawGq_exleHRuA2FlbQlXMAABHcq9H0MD0bi94XIdzY8F-wNGk-fQJA6GhtBNXeffPkWqcVtMgVV9pRfITQ_aem_znVNsvncRplvuPYSyAWbLA, dostęp: 20.11.2024.

With Her Unmistakable Post-Feminist Gaze, the Photographer Petra Collins Seems to Live and Breathe Today's Aesthetic, "Mariah Kreutter & Cadillac", <https://news.artnet.com/art-world/petra-collins-goddess-commission-2254860>, dostęp: 28.10.2023.

Właszczuk J., *Historia teledysku: „Vogue” Madonna*, www.vogue.pl/a/historia-teledysku-vogue-madonna, dostęp: 04.04.2024.

Wood G., *Doom, by id Software (1993)*, <https://www.sevencut.com/june-2017-moral-panic-month/2017/6/12/moral-panic-month-4-doom-by-id-software-1993>, dostęp: 20.01.2025.

Xiao Y., *'Guts' review: Olivia Rodrigo's 90s-inspired sophomore album reveals the frustrations of early adulthood*, <https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/music/article/3234722/guts-review-olivia-rodrigoss-90s-inspired-sophomore-album-reveals-frustrations-early-adulthood>, dostęp: 18.06.2025.

Young C.M., *Euphoria is Gen Z's most honest portrayal of teen life yet*, <https://yesgurl.co.uk/euphoria-is-gen-zs/>, dostęp: 21.03.2025

Yuhass A., *It's Time to Revisit the Satanic Panic*, www.nytimes.com/2021/03/31/us/satanic-panic.html?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR0wb9R-MywK3T9qs9_OJRPc4DW-s3wMFu9N7ab1vFQV0Cn067VF3qaLXhU_aem_ymDeDL_WZ9VMYJglwIhStw, dostęp: 15.01.2025.

Zaleski M., *Nostalgia, siostra melancholii*, <https://kultura.onet.pl/fragmenty-ksiazek/nostalgia-siostra-melancholii/01180nd>, dostęp: 02.03.2023.

Zheng J., *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge Is A Retro Brawler Coming To PC And Consoles*, <https://www.gamespot.com/articles/teenage-mutant-ninja-turtles-shredders-revenge-is-a-retro-brawler-coming-to-pc-and-consoles/1100-6488604/>, dostęp: 10.06.2025.

Filmografia

101 dalmatyńczyków / One Hundred and One Dalmatians (USA 1961), reż. Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman.

A Slice of Lynch (USA 2007), reż. Charles de Lauzirika.

Abandoned Mine (USA 2013), reż. Jeff Chamberlain.

Aladyn / Aladdin (USA 2019), reż. Guy Ritchie

Alicja w Krainie Czarów / Alice in Wonderland (USA 2010), reż. Tim Burton.

Am I Racist? (USA 2024), reż. Justin Folk.

American Beauty (USA 1999), reż. Sam Mendes

Amerykański wilkołak w Londynie / An American Werewolf in London (USA, Wielka Brytania 1981), reż. John Landis.

Amerykański żigolak / American Gigolo (USA 1980), reż. Paul Schrader

Amerykańskie graffiti / American Graffiti (USA 1973), reż. George Lucas

Arizona Junior / Raising Arizona (USA 1987), reż. Ethan Coen, Joel Coen.

Armia ciemności / Army of Darkness (USA 1992), reż. Sam Raimi.

Artysta / The Artist (Belgia, Francja, USA 2011), reż. Michel Hazanavicius.

Atomic Blonde (Niemcy, Szwecja, USA 2017), reż. David Leitch.

Avengers: Koniec gry (USA 2019), reż. Anthony Russo, Joe Russo,

Babadook (Australia, Kanada 2014), reż. Jennifer Kent.

Bal maturalny / Prom Night (Kanada 1980), reż. Paul Lynch.

Ballerina. Z uniwersum Johna Wicka / Ballerina (USA 2025), reż. Len Wiseman.

Barbarzyńcy / Barbarian (Bułgaria, USA 2022), reż. Zach Cregger.

Barbie (USA 2023), reż. Greta Gerwig.

Batman (USA 1989), reż. Tim Burton.

Beetlejuice Beetlejuice (USA 2024), reż. Tim Burton.

Beksa / Cry-Baby (USA 1990), reż. John Waters.

*Bez baterii nie działa / *batteries not included* (USA 1987), reż. Matthew Robbins.

Blade Runner 2049 (Hiszpania, Kanada, USA, Wielka Brytania 2017), reż. Denis Villeneuve.

Bliskie spotkania trzeciego stopnia / Close Encounters of the Third Kind (USA, Wielka Brytania 1977), reż. Steven Spielberg.

Bodies Bodies Bodies (USA 2022), reż. Halina Reijn.

Bóg nie umarł: My, Naród / God's Not Dead: We the People (USA 2021), reż. Vance Null.

Bóg nie umarł: Światło w ciemności / God's Not Dead: A Light in Darkness (USA 2018), reż. Michael Mason.

Bohemian Rhapsody (USA, Wielka Brytania 2019), reż. Bryan Singer.

Braveheart. Waleczne serce / Braveheart (USA 1995), reż. Mel Gibson.

Brudny Harry / Dirty Harry (USA 1971), reż. Don Siegel.

Buntownik bez powodu / Rebel Without a Cause (USA 1955), reż. Nicholas Ray.

Buntownik z wyboru / Good Will Hunting (USA 1997), reż. Gus Van Sant.

Burza lodowa / The Ice Storm (Francja, USA 1997), reż. Ang Lee.

Być doskonałym / Perfect (USA 1985), reż. James Bridges.

Cała ona / She's All That (USA 1999), reż. Robert Iscove.

Cały on / He's All That (USA 2021), reż. Mark Waters.

Cam (USA 2018), reż. Daniel Goldhaber.

Candyman (USA 1992), reż. Bernard Rose.

Candyman (USA 2021), reż. Nia DaCosta.

Cherry model 2000 / Cherry 2000 (USA 1987), reż. Steve De Jarnatt.

Chinatown (USA 1974), reż. Roman Polański.

Cicha noc / Silent Night (Wielka Brytania 2021), reż. Camille Griffin.

Ciche miejsce / A Quiet Place (USA 2018), reż. John Krasinski.

Civil War (USA 2024), reż. Alex Garland.

Córki dancingu (Polska 2015), reż. Agnieszka Smoczyńska.

Coś / The Thing (Kanada, USA 1982), reż. John Carpenter.

Coś za mną chodzi / It Follows (USA 2014), reż. David Robert Mitchell.

Cruella / Cruella (USA, Wielka Brytania 2021), reż. Craig Gillespie.

Cukiereczek / Jawbreaker (USA 1999), reż. Darren Stein.

Cukierek albo psikus / All Hallows' Eve (USA 2013), reż. Damien Leone.

Cukierki diabła / The Devil's Candy (USA 2015), reż. Sean Byrne.

Czarownica / Maleficent (USA 2012), reż. Robert Stromberg.

Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii / The VVitch: A New-England Folktale (Brazylia, Kanada, USA, Wielka Brytania 2015), reż. Robert Eggers.

Czas kruka / The Thing with Feathers (Wielka Brytania 2025), reż. Dylan Southern.

Człowiek przyszłości / Bicentennial Man (USA, Niemcy 1999), reż. Chris Columbus

Człowiek z blizną / Scarface (USA 1983), reż. Brian De Palma.

D.A.R.Y.L. (USA, Wielka Brytania 1985), reż. Simon Wincer.

Daleko od nieba / Far from Heaven (Francja, USA 2002), reż. Todd Haynes.

Dark Web: Usun znajomego / Unfriended: Dark Web (Rosja, USA 2018), reż. Stephen Susco.

Deadpool vs Wolverine (USA 2024), reż. Shawn Levy.

Death of a Nation (USA 2018), reż. Dinesh D'Souza, Bruce Schooley.

Deszczowa piosenka / Singin' in the Rain (USA 1952), reż. Stanley Donen, Gene Kelly.

Diner (USA 1982), reż. Barry Levinson.

Dirty Dancing (USA 1987), reż. Emilie Ardolino.

Django / Django Unchained (USA 2013), reż. Quentin Tarantino

Doktor Strangelove, czyli jak przestałem się martwić i pokochałem bombę / Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (USA, Wielka Brytania 1964), reż. Stanley Kubrick.

Dom 3 / The Horror Show (USA 1989), reż. James Isaac, David Blyth.

Dom diabła (USA 2009), reż. Ti West.

Dom Gucci / House of Gucci (USA 2021), reż. Ridley Scott.

Dom w głębi lasu / The Cabin in the Woods (USA 2011), reż. Drew Goddard.

Dotknij nieba / I Can Only Imagine (USA 2018), reż. Andrew Erwin, Jon Erwin.

Drabina Jakubowa / Jacob's Ladder (USA 1990), reż. Adrian Lyne.

Drive (USA 2011), reż. Nicolas Winding Refn

Droga do szczęścia / Revolutionary Road (USA, Wielka Brytania 2009), reż. Sam Mendes.

Duch / Poltergeist (USA 1982), reż. Tobe Hooper.

Dyniogłowy / Pumpkinhead (USA 1988), reż. Stan Winston.

Dzieciaki / Kids (USA 1995), reż. Larry Clark.

Dziedzictwo. Hereditary / Hereditary (USA 2018), reż. Ari Aster.

Dzień niepodległości / Independence Day (USA 1996), reż. Roland Emmerich

Dzień świstaka / Groundhog Day (USA 1993), reż. Harold Ramis.

Dziewczyna w różowej sukience / Pretty in Pink (USA 1986), reż. Howard Deutch.

Dziewiąte wrota / The Ninth Gate (Francja, Hiszpania, USA 1999), reż. Roman Polański.

Dziki / The Wild One (USA 1953), reż. Laslo Benedek.

Dzikość serca / Wild at Heart (USA 1990), reż. David Lynch.

E.T. / E.T. the Extra-Terrestrial (USA 1982), reż. Steven Spielberg.

Efekt motyla / The Butterfly Effect (Kanada, USA 2004), reż. J. Mackye Gruber, Eric Bress.

Elektryczne sny / Electric Dreams (USA, Wielka Brytania 1984), reż. Steve Barron.

Elektryczne sny / Electric Dreams (Wielka Brytania, USA 1984), reż. Steve Barron.

Emelie (USA 2015), reż. Michael Thelin.

Even the Heavens Weep: The West Virginia Coal Wars (USA 1985), reż. Danny L. McGuire.

Ex machina (USA, Wielka Brytania 2015), reż. Alex Garland.

eXistenZ (Francja, Kanada, Wielka Brytania 1999), reż. David Cronenberg.

Faceci w czerni / Men in Black (USA 1997), reż. Barry Sonnenfeld.

Folklore: The Long Pond Studio Sessions (USA 2020), reż. Taylor Swift.

Footloose (USA 1984), reż. Herbert Ross.

Gabinet doktora Caligari / Das Cabinet des Dr. Caligari (Niemcy 1920), reż. Robert Wiene.

Gdy zapada zmrok / The Chase (USA 1994), reż. Adam Rifkin.

Ghost in the Shell / Kōkaku Kidōtai (Japonia, Wielka Brytania 1995), reż. Mamoru Oshii.

God's Not Dead: In God We Trust (USA 2024), reż. Vance Null.

Goonies / The Goonies (USA 1985), reż. Richard Donner.

Gra wstępna / Ōdishon (Japonia 1997), reż. Takashi Miike.

Grease (USA 1978), reż. Randal Kleiser.

Gremliny rozrabiają / Gremlins (USA 1984), reż. Joe Dante.

Gry wojenne / WarGames (USA 1983), reż. John Badham.

Gwiezdne wojny część IV – Nowa nadzieja / Star Wars (USA 1977), reż. George Lucas.

Gwiezdne wojny: Część I – Mroczne widmo / Star Wars: Episode I - The Phantom Menace (USA 1999), reż. George Lucas.

Gwiezdne wojny: Ostatni Jedi / Star Wars: The Last Jedi (USA 2017), reż. Rian Johnson.

Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy / Star Wars: The Force Awakens (USA 2015), reż. J. J. Abrams.

Gwiezdne wojny: Skywalker. Odrodzenie / Star Wars: The Rise of Skywalker (USA 2019), reż. J.J. Abrams.

Hakerzy / Hackers (USA 1995), reż. Iain Softley.

Halloween (USA 1978), reż. John Carpenter.

Hannah Montana: 20 lat później (USA 2026), reż. Sam Wrench,

Happiness (USA 1998), reż. Todd Solondz.

Hardware (USA, Wielka Brytania 1990), reż. Richard Stanley.

Hereditary: Dziedzictwo / Hereditary (USA 2018), reż. Ari Aster.

Howl (Wielka Brytania 2017), reż. Paul Hyett.

Hurry Up Tomorrow (USA 2025), reż. Trey Edward Shults.

Igrzyska śmierci / The Hunger Games (USA 2012), reż. Gary Ross.

Indiana Jones i artefakt przeznaczenia / Indiana Jones and the Dial of Destiny (USA 2023), reż. James Mangold.

Jestem najlepsza. Ja, Tonya / I, Tonya (USA 2017), reż. Craig Gillespie.

Joker (USA 2019), reż. Todd Phillips.

Jumanji: Następny poziom / Jumanji: The Next Level (USA 2019), reż. Jake Kasdan.

Jumanji: Przygoda w dżungli / Jumanji: Welcome to the Jungle (USA 2017), reż. Jake Kasdan.

Junior (USA 1994), reż. Ivan Reitman.

Kaskader / The Fall Guy (USA 2024), reż. David Leitch.

Kasyno / Casino (USA 1995), reż. Martin Scorsese.

Kiedy dzwoni nieznajomy / When a Stranger Calls (USA 1979), reż. Fred Walton.

Kingsman: Tajne służby / Kingsman: The Secret Service (Wielka Brytania, USA 2014), reż. Matthew Vaughn.

Klasa 1999 / Class of 1999 (USA 1990), reż. Mark L. Lester.

Kłątwa Ju-on / Ju-on: The Grudge (Japonia 2002), reż. Takashi Shimizu.

Klub winowajców / The Breakfast Club (USA 1985), reż. John Hughes.

Kochanek idealny / Zoe (USA 2018), reż. Drake Doremus.

Komornicy / Repo Man (USA 1984), reż. Alex Cox.

Kopciuszek / Cinderella (Wielka Brytania, USA 2015), reż. Kenneth Branagh.

Kosiarz umysłów / The Lawnmower Man (USA, Wielka Brytania, Japonia 1992), reż. Brett Leonard.

Koszmar minionego lata / I Know What You Did Last Summer (USA 1997), reż. Jim Gillespie.

Koszmar z ulicy Wiązów / A Nightmare on Elm Street (USA 1984), reż. Wes Craven.

Król lew / The Lion King (USA 1994), reż. Roger Allers, Rob Minkoff.

Król lew / The Lion King (USA 2019), reż. Jon Favreau.

Krótkie spięcie / Short Circuit (USA 1986), reż. John Badham.

Krwawe walentynki / My Bloody Valentine 3D (Kanada, USA 2009), reż. Patrick Lussier.

Krzyk / Scream (USA 1996), reż. Wes Craven.

Księga dżungli / The Jungle Book (USA 2016), reż. Jon Favreau.

Ktoś jest w twoim domu / There's Someone Inside Your House (USA 2021), reż. Patrick Brice.

Kung Fury: Pięści czasu / Kung Fury (Szwecja 2015), reż. David Sandberg.

Kuracja / Cure (Japonia 1997), reż. Kiyoshi Kurosawa.

La Bamba / La Bamba (USA 1987), reż. Luis Valdez.

Lady Ballers (USA 2023), reż. Jeremy Boreing.

Laleczka Chucky / Child's Play (USA 1988), reż. Tom Holland.

Las / The Forest (USA 1982), reż. Don Michael Paul.

Lato '84 / Summer of 84 (Kanada 2018), reż. François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell.

Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń / Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (USA 2004), reż. Brad Silberling.

Liczy się wnętrze / It's What's Inside (USA 2024), reż. Greg Jardin.

Liquid Sky / Liquid Sky (USA 1982), reż. Slava Tsukerman.

Lisa Frankenstein / Lisa Frankenstein (USA 2024), reż. Zelda Williams.

Listonosz zawsze dzwoni dwa razy / The Postman Always Rings Twice (USA 1946), reż. Tay Garnett.

Logan (USA 2017), reż. James Mangold.

Lot nad kukulczym gniazdem / One Flew Over the Cuckoo's Nest (USA 1975), reż. Miloš Forman.

Lotr 1. Gwiezdne wojny – historie / Rogue One: A Star Wars Story (USA 2016), reż. Gareth Edwards.

Łowca androidów / Blade Runner (USA 1982), reż. Ridley Scott.

Lśnienie / The Shining (Wielka Brytania, USA 1980), reż. Stanley Kubrick.

Lunapark / The Funhouse (USA 1981), reż. Tobe Hooper.

M3GAN (USA, Nowa Zelandia 2022), reż. Gerard Johnstone.

Mad Max (Australia 1979), reż. George Miller.

Madman (USA 1981), reż. Joe Giannone.

Mała syrenka / The Little Mermaid (USA 1989), reż. John Musker, Ron Clements.

Malgosia i Jaś / Gretel & Hansel (USA, Kanada, Irlandia 2020), reż. Oz Perkins.

Maniak (USA 1980), reż. William Lustig.

Martwe zło / The Evil Dead (USA 1981), reż. Sam Raimi.

Mary Poppins / Mary Poppins (USA 1964), reż. Robert Stevenson.

Masakra na przyjęciu / Massacre at Central High (USA 1976), reż. René Daalder.

Masakra w domu kobiet / Sorority House Massacre (USA 1986), reż. Carol Frank.

Maska Zorro / The Mask of Zorro (USA 1998), reż. Martin Campbell.

Matrix / The Matrix (USA 1999), reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski.

Matrix Zmartwychwstania / The Matrix Resurrections (USA 2021), reż. Lana Wachowski.

Maurycy / Maurice (Wielka Brytania 1987), reż. James Ivory.

MaXXXine (USA 2024), reż. Ti West.

Mean Girls (USA 2024), reż. Samantha Jayne, Arturo Perez Jr.

Metalstorm / Metalstorm: The Destruction of Jared-Syn (USA 1983), reż. Charles Band.

Metropolis (Niemcy 1927), reż. Fritz Lang.

Mgła / The Fog (USA 1980), reż. John Carpenter.

Miasteczko Pleasantville / Pleasantville (USA 1998), reż. Gary Ross.

Midnight Express (Wielka Brytania, USA 1978), reż. Alan Parker.

Miejsca w sercu / Places in the Heart (USA 1984), reż. Robert Benton.

Milczenie owiec / The Silence of the Lambs (USA 1991), reż. Jonathan Demme.

Misery (USA 1990), reż. Rob Reiner.

Miss Americana (USA 2020), reż. Lana Wilson.

Missing (USA 2023), reż. Nicholas D. Johnson, Will Merrick.

Młodzi przebojowi / Sing Street (Irlandia, Wielka Brytania, USA 2016), reż. John Carney.

Moja krwawa walentynka / My Bloody Valentine (Kanada 1981), reż. George Mihalka.

Mord podczas nudnego przyjęcia / Slumber Party Massacre (USA 1982), reż. Amy Holden Jones.

Morgan (USA 2016), reż. Luke Scott.

Moulin Rouge! (Australia, USA 2001), reż. Baz Luhrmann.

Mufasa: Król lew / Mufasa: The Lion King (USA 2024), reż. Barry Jenkins.

Mulan (USA 2020), reż. Niki Karo.

Mumia / The Mummy (USA 1999), reż. Stephen Sommers.

Myśliwska krew / Hunter's Blood (USA 1986), reż. Robert C. Hughes.

Na pokuszenie zła / Spoonful of Sugar (USA 2022), reż. Mercedes Bryce Morgan.

Nawiedzony / Haunted (Wielka Brytania, USA 1995), reż. Lewis Gilbert.

Niania / Nanny (USA 2022), reż. Nikyatu Jusu.

Nie chodź do lasu / Don't Go in the Woods (USA 1981), reż. James Bryan.

Nie czas umierać / No Time to Die (Wielka Brytania, USA 2021), reż. Cary Joji Fukunaga.

Nie patrz w górę / Don't Look Up (USA 2021), reż. Adam McKay.

Nie podnoś słuchawki / Don't Answer the Phone! (USA 1980), reż. Robert Hammer.

Niebezpieczna decyzja / Caught (USA 1949), reż. Max Ophüls.

Nowa krew / Friday the 13th Part VII: The New Blood (USA 1988), reż. John Carl Buechler.

Obcy. Ósmy pasażer „Nostromo” / Alien (Wielka Brytania, USA 1979), reż. Ridley Scott.

Obi-Wan Kenobi / Obi-Wan Kenobi (USA 2022), reż. Deborah Chow.

Obóz cheerleaderek / Cheerleader Camp (USA 1988), reż. John Quinn.

Oczy Laury Mars / Eyes of Laura Mars (USA 1978), reż. Irvin Kershner.

Oczy szeroko zamknięte / Eyes Wide Shut (Wielka Brytania, USA 1999), reż. Stanley Kubrick.

Od dziewiątej do piątej / 9 to 5 (USA 1980), reż. Colin Higgins.

Ojciec chrzestny / The Godfather (USA 1972), reż. Francis Ford Coppola.

Okno na podwórze / Rear Window (USA 1954), reż. Alfred Hitchcock.

On wie, że jesteś sam / He Knows You're Alone (USA 1980), reż. Armand Mastroianni.

Ona / Her (USA 2013), reż. Spike Jonze.

Oni żyją / They Live (USA 1988), reż. John Carpenter.

Opętanie / Stigmata (USA 1999), reż. Rupert Wainwright.

Opiekunka / The Babysitter (Kanada, USA 1980), reż. Peter Medak.

Opiekunka / The Babysitter (USA 1995), reż. Guy Ferland.

Opiekunka / The Babysitter (USA 2017), reż. McG.

Opiekunka: Demoniczna królowa / The Babysitter: Killer Queen (USA 2020), reż. McG.

Oppenheimer (USA, Wielka Brytania 2023), reż. Christopher Nolan.

Outsiderzy / The Outsiders (USA 1983), reż. Francis Ford Coppola.

Pan Niania / Mr. Nanny (USA 1993), reż. Michael Gottlieb.

Park grozy / Hell Fest (USA 2018), reż. Gregory Plotkin.

Park Jurajski / Jurassic Park (USA 1993), reż. Steven Spielberg.

Peggy Sue wyszła za mąż / Peggy Sue Got Married (USA 1986), reż. Francis Ford Coppola.

Pewnego razu... w Hollywood / Once Upon a Time... in Hollywood (USA, Wielka Brytania 2019), reż. Quentin Tarantino.

Piątek trzynastego / Friday the 13th (USA 1980), reż. Sean S. Cunningham.

Piąty element / The Fifth Element (Francja 1997), reż. Luc Besson.

Piękna i bestia / Beauty and the Beast (USA 1991), reż. Kirk Wise, Gary Trousdale.

Piękna i bestia / Beauty and the Beast (USA 2017), reż. Bill Condon.

Piękna i rzeźnik / Freaky (USA 2020), reż. Christopher Landon.

Plaszcz i szpada / Cloak & Dagger (USA 1984), reż. Richard Franklin.

Player One / Ready Player One (USA 2018), reż. Steven Spielberg.

Płomienie / The Burning (USA, Kanada 1981), reż. Tony Maylam.

Pluję na twój grób / I Spit on Your Grave (USA 1978), reż. Meir Zarchi.

Pocahontas (USA 1995), reż. Eric Goldberg, Mike Gabriel.

Podwójne ubezpieczenie / Double Indemnity (USA 1944), reż. Billy Wilder.

Pogromcy duchów / Ghostbusters (USA 1984), reż. Ivan Reitman.

Polowanie / The Hunt (USA 2020), reż. Craig Zobel.

Porąbani / Tucker & Dale vs. Evil (Kanada 2010), reż. Eli Craig.

Poszukiwacze zaginionej Arki / Raiders of the Lost Ark (USA 1981), reż. Steven Spielberg.

Powrót do liceum / Senior Year (USA 2022), reż. Alex Hardcastle.

Powrót do przyszłości / Back to the Future (USA 1985), reż. Robert Zemeckis.

Powrót do przyszłości II / Back to the Future Part II (USA 1989), reż. Robert Zemeckis.

Pozostać żywym / Staying Alive (USA 1983), reż. Sylvester Stallone.

Presence (USA 2024), reż. Steven Soderbergh.

Prima aprilis / April Fool's Day (USA, Kanada 1986), reż. Fred Walton.

Przeboje i podboje / High Fidelity (USA, Wielka Brytania 2000), reż. Stephen Frears.

Przeciąć czas / Time Cut (USA, Kanada 2024), reż. Hannah Macpherson.

Przekleństwa niewinności / The Virgin Suicides (USA 1999), reż. Sofia Coppola.

Przyjaciele: Spotkanie po latach / Friends: The Reunion (USA 2021), reż. Ben Winston.

Pułapka / The House Where Evil Dwells (USA, Japonia 1982), reż. Kevin Connor.

Puls / Kairo (Japonia 2001), reż. Kiyoshi Kurosawa.

Purpurowy deszcz / Purple Rain (USA 1984), reż. Albert Magnoli.

Rain Man (USA 1988), reż. Barry Levinson.

Rambo / First Blood (USA 1982), reż. Ted Kotcheff.

Rambo II / Rambo: First Blood Part II (USA 1985), reż. George P. Cosmatos.

Rambo: Ostatnia krew / Rambo: Last Blood (USA 2019), reż. Adrian Grunberg.

Ręka nad kołyską / The Hand That Rocks the Cradle (USA 1992), reż. Curtis Hanson.

RoboCop (USA 1987), reż. Paul Verhoeven.

Roboty śmierci / Chopping Mall (USA 1986), reż. Jim Wynorski.

Rocketman / Rocketman (Wielka Brytania, USA 2019), reż. Dexter Fletcher.

Rocky 3 / Rocky III (USA 1982), reż. Sylvester Stallone.

Rocky 4 / Rocky IV (USA 1985), reż. Sylvester Stallone.

Rodzina Addamsów / The Addams Family (USA 1991), reż. Barry Sonnenfeld.

Rodzina Addamsów 2 / Addams Family Values (USA 1993), reż. Barry Sonnenfeld.

Romy and Michele's High School Reunion / Romy and Michele's High School Reunion (USA 1997), reż. David Mirkin.

Rozpruwacz umysłów / Mind Ripper (USA 1995), reż. Joe Gayton.

Rytuał / The Ritual (Wielka Brytania 2017), reż. David Bruckner.

Rzeka / The River (USA 1984), reż. Mark Rydell.

Samotny mężczyzna / A Single Man (USA 2009), reż. Tom Ford.

Saturn 3 (Wielka Brytania 1980), reż. Stanley Donen, John Barry.

Schizoid (USA 1980), reż. David Paulsen.

Seks w wielkim mieście / Sex and the City (USA 2008), reż. Michael Patrick King.

Seks w wielkim mieście 2 / Sex and the City 2 (USA 2010), reż. Michael Patrick King.

Seks, kłamstwa i kasety wideo / Sex, Lies, and Videotape (USA 1989), reż. Steven Soderbergh.

Składanka / Mixtape (USA 2021), reż. Valerie Weiss.

Slotherhouse: Leniwa śmierć / Slotherhouse (USA 2023), reż. Matthew Goodhue.

Slumber Party Massacre / The Slumber Party Massacre (USA 1982), reż. Amy Holden Jones.

Słodkie zmartwienia / Clueless (USA 1995), reż. Amy Heckerling.

Śludzy szatana / Satanic Panic (USA 2019), reż. Chelsea Stardust.

Sok z żuka / Beetlejuice (USA 1988), reż. Tim Burton.

Stalowy gigant / The Iron Giant (USA 1999), reż. Brad Bird.

Stań przy mnie / Stand by Me (USA 1986), reż. Rob Reiner.

Stowarzyszenie Umarłych Poetów / Dead Poets Society (USA 1989), reż. Peter Weir.

Strach zżerać duszę / Angst essen Seele auf (RFN 1974), reż. Rainer Werner Fassbinder.

Strażnicy Galaktyki vol. 2 / Guardians of the Galaxy Vol. 2 (USA 2017), reż. James Gunn.

Strażnik / The Guardian (USA 1990), reż. William Friedkin.

Strefa mroku / The Twilight Zone (USA 1959–1964), tw. Rod Serling.

Super Dark Times / Super Dark Times (USA 2017), reż. Kevin Phillips.

System / The Net (USA 1995), reż. Irwin Winkler.

Szczęki / Jaws (USA 1975), reż. Steven Spielberg.

Szkoła czarownic / The Craft (USA 1996), reż. Andrew Fleming.

Szkoła czarownic: Dziedzictwo / The Craft: Legacy (USA 2020), reż. Zoe Lister-Jones.

Szkoła uwodzenia / Cruel Intentions (USA 1999), reż. Roger Kumble.

Szósty zmysł / The Sixth Sense (USA 1999), reż. M. Night Shyamalan.

Ślicznotki / To Wong Foo, Thanks for Everything! Julie Newmar (USA 1995), reż. Beeban Kidron.

Śmierć nadejdzie dziś / Happy Death Day (USA 2017), reż. Christopher Landon.

Śmiertelne zauroczenie / Heathers (USA 1988), reż. Michael Lehmann.

Śnieżka / Snow White (USA 2025), reż. Marc Webb.

Śpiąca Królewna / Sleeping Beauty (USA 1959), reż. Clyde Geronimi.

Świadek mimo woli / Body Double (USA 1984), reż. Brian De Palma.

Tajemnica Syriusza / Screamers (Kanada, USA 1995), reż. Christian Duguay.

Taksówkarz / Taxi Driver (USA 1976), reż. Martin Scorsese.

Teksaska masakra piłą mechaniczną / The Texas Chain Saw Massacre (USA 1974), reż. Tobe Hooper.

Terminator / The Terminator (USA, Wielka Brytania 1984), reż. James Cameron.

Terminator 2: Dzień sądu / Terminator 2: Judgment Day (USA 1991), reż. James Cameron.

Terror w pociągu / Terror Train (Kanada 1980), reż. Roger Spottiswoode.

The Babysitter Murders (USA 2020), reż. Ryan Spindell.

The Blair Witch Project / The Blair Witch Project (USA 1999), reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez.

The Flamingo Kid / The Flamingo Kid (USA 1984), reż. Garry Marshall.

The Greatest Lie Ever Sold: George Floyd and the Rise of BLM / The Greatest Lie Ever Sold: George Floyd and the Rise of BLM (USA 2022), reż. Candace Owens.

The Neon Demon (Dania, Francja, USA 2016), reż. Nicolas Winding Refn.

The Prey (USA 1983), reż. Edwin Brown.

The Ring – Krąg / Ringu (Japonia 1998), reż. Hideo Nakata.

The Sitter / The Sitter (USA 1977), reż. Fred Walton.

The Smashing Machine / The Smashing Machine (USA 2025), reż. Benny Safdie.

Thelma i Louise / Thelma & Louise (USA 1991), reż. Ridley Scott.

*Thunderbolts** (USA 2025), reż. Jake Schreier.

Titanic (USA 1997), reż. James Cameron.

To my / Us (Chiny, Japonia, USA 2019), reż. Jordan Peele.

To przychodzi po zmroku / It Comes at Night (USA 2017), reż. Trey Edward Shults.

Top Gun (USA 1986), reż. Tony Scott.

Top Gun: Maverick (USA 2022), reż. Joseph Kosinski.

Totalna magia / Practical Magic (USA 1998), reż. Griffin Dunne.

Towarzysz / Companion (USA 2025), reż. Drew Hancock.

Train. Rzeźnia na szynach / Train (USA 2008), reż. Gideon Raff.

Tron (Japonia, USA, Wielka Brytania, Tajwan 1982), reż. Steven Lisberger.

Truman Show / The Truman Show (USA 1998), reż. Peter Weir.

Turbo Kid / Turbo Kid (Kanada, Nowa Zelandia 2015), reż. François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell.

Tuż przed świtem / Just Before Dawn (USA 1981), reż. Jeff Lieberman.

Twin Peaks: Ogniu krocze ze mną / Twin Peaks: Fire Walk with Me (Francja, USA 1992), reż. David Lynch.

Tylko Bóg wybacza / Only God Forgives (Dania, Francja, Tajlandia 2013), reż. Nicolas Winding Refn.

Tylko nie ty / Anyone but You (USA, Australia 2023), reż. Will Gluck.

Ucieczka / Runaway (USA 1984), reż. Michael Crichton.

Ucieczka z Nowego Jorku / Escape from New York (USA 1981), reż. John Carpenter.

Uciekaj! / Get Out (USA 2017), reż. Jordan Peele.

Uległość / Subservience (USA 2024), reż. S. K. Dale.

Ulica Strachu: Królowa balu / Fear Street: Prom Queen (USA 2025), reż. Matt Palmer.

Uncharted (USA 2022), reż. Ruben Fleischer.

Urodzeni mordercy / Natural Born Killers (USA 1994), reż. Oliver Stone.

Uśmiech Mona Lisy / Mona Lisa Smile (USA 2003), reż. Mike Newell.

Uśpiony obóz / Sleepaway Camp (USA 1983), reż. Robert Hiltzik.

Utalentowany pan Ripley / The Talented Mr. Ripley (USA 1999), reż. Anthony Minghella.

Uważaj, kochanie / Better Watch Out (Australia, USA 2016), reż. Chris Peckover.

V/H/S (USA 2012), reż. David Bruckner, Glenn McQuaid i in.

V/H/S/2 (USA, Kanada, Indonezja 2013), reż. Simon Barrett, Jason Eisener i in.

V/H/S/85 (USA, Meksyk 2023), reż. David Bruckner, Scott Derrickson i in.

V/H/S/94 (USA, Kanada 2021), reż. Simon Barrett, Steven Kostanski i in.

V/H/S/99 (USA 2022), reż. Flying Lotus, Maggie Levin i in.

V/H/S/Viral (USA 2014), reż. Justin Benson, Gregg Bishop i in.

Victor / Victoria (USA 1982), reż. Blake Edwards.

Video Violence (USA 1987), reż. Gary L. Cohen.

Vindicating Trump (USA 2024), reż. Debbie D'Souza, Dinesh D'Souza.

W blasku ekranu / I Saw the TV Glow (USA 2024), reż. Jane Schoenbrun.

W lesie dziś nie zaśnie nikt (Polska 2020), reż. Bartosz M. Kowalski.

W mroku pod schodami / The People Under the Stairs (USA 1991), reż. Wes Craven.

W ogniu / Wilder Napalm (USA 1993), reż. Glenn Gordon Caron.

W paszczy szaleństwa / In the Mouth of Madness (USA 1994), reż. John Carpenter.

W potrzasku / When a Stranger Calls Back (USA 1993), reż. Fred Walton.

W przebraniu mordercy / Dressed to Kill (USA 1980), reż. Brian De Palma.

W skórach demona / Assimilate (USA 2019), reż. John Murlowski.

W szachu / Matewan (USA 1987), reż. John Sayles.

Welcome the Stranger (USA 2018), reż. Justin Kelly.

West Side Story (USA 2021), reż. Steven Spielberg.

What Is a Woman? (USA 2022), reż. Justin Folk.

Wideodrom / Videodrome (Kanada, USA 1983), reż. David Cronenberg.

Wielka przygoda Pee Wee Hermana / Pee-wee's Big Adventure (USA 1985), reż. Tim Burton.

Wilk z Wall Street / The Wolf of Wall Street (USA 2013), reż. Martin Scorsese.

Wilk ze Snow Hollow / The Wolf of Snow Hollow (USA 2020), reż. Jim Cummings.

Wirus / Virus (USA, Wielka Brytania 1999), reż. John Bruno.

Witaj w klubie / Dallas Buyers Club (USA 2013), reż. Jean-Marc Vallée.

Wiwarium / Vivarium (Irlandia, Belgia, Dania 2019), reż. Lorcan Finnegan.

Władca Pierścieni / The Lord of the Rings (Nowa Zelandia, USA 2001–2003), reż. Peter Jackson.

Wonder Woman 1984 (USA, Wielka Brytania 2020), reż. Patty Jenkins.

Wredne dziewczyny / Mean Girls (USA 2004), reż. Mark Waters.

Wróg / Enemy (Kanada, Hiszpania, USA 2013), reż. Denis Villeneuve.

Wszyscy ludzie prezydenta / All the President's Men (USA 1976), reż. Alan J. Pakula.

Wszyscy moi przyjaciele nie żyją / Wszyscy moi przyjaciele nie żyją (Polska 2020), reż. Jan Belcl.

Wszystko, co kocham (Polska 2009), reż. Jacek Borcuch.

Wszystko, na co niebo zezwala / All That Heaven Allows (USA 1955), reż. Douglas Sirk.

Wybuch / Blow Out (USA 1981), reż. Brian De Palma.

Wyprawa do dżungli / Jungle Cruise (USA 2021), reż. Jaume Collet-Serra.

Wywiad z wampirem / Interview with the Vampire (USA 1994), reż. Neil Jordan.

X (USA, Nowa Zelandia 2022), reż. Ti West.

Yang / After Yang (USA 2021), reż. Kogonada.

Yuma (Polska, Czechy 2012), reż. Piotr Mularuk.

Z Archiwum X: Chcę wierzyć / The X-Files: I Want to Believe (USA, Kanada 2008), reż. Chris Carter.

Z Archiwum X: Pokonać przyszłość / The X-Files (USA, Kanada 1998), reż. Rob Bowman.

Z głębi / Beneath (USA 2007), reż. Dagen Merrill.

Zabójcza broń / Lethal Weapon (USA 1987), reż. Richard Donner.

Zadanie specjalne / Cruising (USA 1980), reż. William Friedkin.

Zaginiony w akcji / Missing in Action (USA 1984), reż. Joseph Zito.

Zagubiona autostrada / Lost Highway (Francja, USA 1997), reż. David Lynch.

Zakochany bez pamięci / Eternal Sunshine of the Spotless Mind (USA 2004), reż. Michel Gondry.

Zakochany kundel / Lady and the Tramp (USA 2019), reż. Charlie Bean.

Ze śmiercią jej do twarzy / Death Becomes Her (USA 1992), reż. Robert Zemeckis.

Zemsta po latach / The Changeling (Kanada 1980), reż. Peter Medak.

Ziemskie dziewczyny są łatwe / Earth Girls Are Easy (USA 1988), reż. Julien Temple.

Zło we mnie / The Blackcoat's Daughter (Kanada, USA 2015), reż. Oz Perkins.

Złoczyńcy / Villains (USA 2019), reż. Dan Berk, Robert Olsen.

Zostaw świat za sobą / Leave the World Behind (USA 2023), reż. Sam Esmail.

Zupa nic (Polska 2021), reż. Kinga Dębska.

Żar ciała / Body Heat (USA 1981), reż. Lawrence Kasdan.

Żądło / The Sting (USA 1973), reż. George Roy Hill.

Żegnaj, laleczko / Farewell, My Lovely (USA 1975), reż. Dick Richards.

Życzenie śmierci / Death Wish (USA 1974), reż. Michael Winner.

Seriale i programy telewizyjne

American Crime Story (USA 2016-), reż. Anthony Hemingway i in.

American Horror Story: 1984 (USA 2019), reż. Bradley Buecker i in.

Archive 81 (USA 2022), reż. Rebecca Thomas i in.

Bridgertonowie / Bridgerton (USA 2020-), reż. Tom Verica i in.

Buck Rogers (USA 1950-1951), reż. Bebette Henry i in.

Buffy: Postrach wampirów / Buffy the Vampire Slayer (USA 1997–2003), reż. Joss Whedon i in.

Captain Video and His Video Rangers (USA 1949-1955), reż. Charles Polachek i in.

Charmed (USA 2018-2022), reż. Stuart Gillard i in.

Columbo (USA 1968–1978 i 1989–2003), reż. Richard Irving i in.

Czarne lustro (Wielka Brytania, USA 2011-), reż. James Hawes i in.

Czarnobyl (USA, Wielka Brytania 2019), reż. Johan Renck i in.

Czarodziejka z księżycy (Japonia 1992-1997), reż. Takuya Igarashi i in.

Czarodziejki / Charmed (USA 1998-2006), reż. Kevin Inch i in.

Czy boisz się ciemności? / Are You Afraid of the Dark? (Kanada, USA 1990–2000), reż. D.J. MacHale i in.

Dahmer – Potwór: Historia Jeffreya Dahmera / Dahmer – Monster: The Jeffrey Dahmer Story (USA 2022), reż. Jennifer Lynch i in.

Dead Of Summer (USA 2016-), reż. Ron Underwood i in.

Dexter (USA 2006-2013), reż. Michael Cuesta i in.

Dexter: Nowa krew / Dexter: New Blood (USA 2021-2022), reż. Marcos Siega i in.

Dexter: Zmartwychwstanie / Dexter: Resurrection (USA 2025), reż. Marcos Siega i in.

Dynastia / Dynasty (USA 1981-1989), reż. Gabrielle Beaumont i in.

Euforia / Euphoria (USA 2019-2026), reż. Sam Levinson i in.

Everything Sucks! (USA 2020), reż. Michael Mohan i in.

Girls5eva (USA 2021-2024), reż. Chioke Nassor i in.

Han Solo: Gwiezdne wojny – historie (Ron Howard, 2018),

Hannah Montana (USA 2006-2011), reż. Sheldon Epps i in.

Heathers (USA 2018), reż. Leslye Headland i in.

High Fidelity (USA 2020), reż. Jeffrey Reiner i in.

House of Cards (USA 2013-2018), reż. David Fincher i in.

Humans (USA, Wielka Brytania 2015-2018), reż. Lewis Arnold i in.

I tak po prostu... / And Just Like That... (USA 2021-2025), reż. Michael Patrick King

Jak poznałam twojego ojca / How I Met Your Father (USA 2022-2023), reż. Pamela Fryman i in.

Jak poznałem waszą matkę / How I Met Your Mother (USA 2005-2014), Pamela Fryman i in.

Jeszcze bardziej zwariowany świat Malcolma / Malcolm in the Middle: Life's Still Unfair (USA 2026), reż. Ken Kwapis i in.

Jimmy Kimmel Live! (USA 2003-), ABC Studio.

Kochane kłopoty / Gilmore Girls (USA 2000-2007) reż. Amy Sherman-Palladino i in.

Kochane kłopoty: rok z życia / Gilmore Girls: A Year in the Life (USA 2016), reż. Amy Sherman-Palladino i in.

Koszmar minionego lata / I Know What You Did Last Summer (USA 2021), reż. Logan Kibens i in.

Królowe krzyku / Scream Queens (USA 2015-2016), reż. Barbara Brown i in.

Mad Men (USA 2007-2015) reż. Phil Abraham i in.

Magnum / Magnum, P.I. (USA 1980-1988), reż. Michael Vejar i in.

Maniac (USA 2018), reż. Cary Joji Fukunaga i in.

Miasteczko Twin Peaks / Twin Peaks (USA 1990-1991), reż. David Lynch, Mark Frost

Moda na sukces / The Bold and the Beautiful (USA 1987-), reż. Michael Stich i in.

Moje tak zwane życie (USA 1994-1995), reż. Mark Piznarski i in.

Pam i Tommy / Pam & Tommy (USA 2022), reż. Craig Gillespie i in.

Pamiętniki Carrie / The Carrie Diaries (USA 2013-2014), reż. Miguel Arteta i in.

Paper Girls (USA 2022), reż. Georgi Banks-Davies i in.

Pełna chata / Full House (USA 1987-1995), reż. Tom Rickard i in.

Pełniejsza chata / Fuller House (USA 2016-2020), reż. Rich Correll i in.

Plotkara / Gossip Girl (USA 2007-2012), reż. Mark Piznarski i in.

Policjanci z Miami / Miami Vice (USA 1984-1990), reż. Paul Michael Glaser i in.

Przygody Piotrków / The Adventures of Pete and Pete (USA 1992-1996)

Przyjaciele / Friends (USA 1994-2004), reż. Gary Halvorson i in.

Rojst (Polska 2018-2021), reż. Jan Holoubek, Michał Marczak

Sabrina / Sabrina's Secret Life (USA 1999-2004), reż. Pascal Gaugry

Sabrina, nastoletnia czarownica / The Chilling Adventures of Sabrina (USA 2018-2020), reż. Rob Seidenglanz i in.

Sabrina, nastoletnia czarownica / Sabrina, the Teenage Witch (USA 1996-2003), reż. Peter Baldwin i in.

Sabrina, the Teenage Witch (USA 1971-1974), reż. Hal Sutherland

Seks w wielkim mieście / Sex and the City (USA 1998-2004), reż. Michael Patrick King i in.

Seria niefortunnych zdarzeń / Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (USA 2017-2019), reż. Barry Sonnenfeld i in.

Sex Education (USA 2019-2023), reż. Ben Taylor i in.

Simpsonowie / The Simpsons (USA 1989-), reż. Steven Dean Moore i in.

Slasher (Kanada, USA, Wielka Brytania 2016–), reż. Craig David Wallace i in.

Słoneczny patrol / Baywatch (USA 1989-2001), reż. Michael Berk i in.

Squid Game (Korea Południowa, 2021-2025), reż. Dong-hyuk Hwang i in.

Stranger Things (USA 2016-2025), reż. Matt Duffer, Ross Duffer i in.

Strefa mroku / The Twilight Zone (USA 1959–1964), reż. John Brahm i in.

The Mandalorian (USA 2019-2023), reż. Dave Filoni i in.

To nie jest OK / I Am Not Okay with This (USA 2020-), reż. Jonathan Entwistle i in.

Wednesday (USA 2022-), reż. Tim Burton i in.

Westworld (USA 2016-2022), reż. Richard J. Lewis i in.

Wojownicze Żółwie Ninja / Teenage Mutant Ninja Turtles (USA 1987–1996), reż. Bill Wolf i in.

Yellowjackets (USA 2021), reż. Eva Sørhaug i in.

Z Archiwum X / X-Files (Kanada, USA 1993-2002, 2016-2018), reż. Kim Manners, C. Carter, G. Morgan i in.

Zwariowany świat Malcolma / Malcolm in the Middle (USA 2000-2006), reż. Todd Holland i in.

Grografia

80's Overdrive, Insane Code, 2017.

Beat Cop, Crunching Koalas, 11bit studios, 2017.

Blair Witch, Bloober Team, Lionsgate Games, 2019.

Cult of the Lamb, Massive Monster, Devolver Digital, 2022.

Cyberpunk 2077, CD Projekt Red, 2020.

Dead by Daylight, Behaviour Interactive, Starbreeze Studios, 2016.

Deus Ex, Ion Storm, Eidos Interactive, 2000.

Deus Ex: Bunt ludzkości / Deus Ex: Human Revolution, Eidos, Square, 2011.

Deus Ex: Rozłam ludzkości / Deus Ex: Mankind Divided, Eidos, Square, 2016.

Doom Eternal, id Software, Bethesda Softworks, 2020.

DOOM, id Software, Midway Games, Bethesda Softworks, 2016.

Doom, id Software, Midway Games, GT Interactive, 1993.

Far Cry 3: Blood Dragon, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2013.

Friday the 13th: The Game, IllFonic, Gun Media, 2017.

Ghostrunner 2, One More Level, 505 Games, 2020.

Half-Life, Valve Corporation, Sierra Studios, 1998.

Heroes of Might and Magic: Olden Era, Unfrozen Hooded Horse, Ubisoft, 2026.

Hogwarts Legacy, Avalanche Software Warner Bros. Games, 2023.

Hotline Miami, Dennaton Games, Devolver Digital, 2012.

Hotline Miami. Wrong Number, Dennaton Games, Devolver Digital, 2015.

HROT, Spytihněv, 2020.

I Have No Mouth, and I Must Scream, The Dreamers Guild, Cyberdreams, 1995.

Life Is Strange, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

Metal Gear Solid, Konami, Sony, 1998.

Metal Gear, Konami, 1987.

Mortal Kombat, Midway Games, Acclaim Entertainment, 1992.

Neon Drive, Fraoula, 2016.

Outlast, Red Barrels, 2013.

OutRun, Sega, 1986.

Quake, id Software, GT Interactive, 1996.

Retrowave, Rewindapp, 2022.

RoboCop vs. The Terminator, Virgin Games, 1993.

Slipstream, Andor, BlitWorks, 2022.

Streets of Rage, Sega, 1991.

System Shock, Looking Glass Technologies, Origin, 1994.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge (2022)

Terminator: Future Shock, Bethesda Softworks, 1995.

Terminator: Resistance, Teyon, Reef Entertainment, 2019.
Terminator: Survivors, Nacon Studio Milan, Nacon, 2025.
The Forest, Endnight Games, 2018.
The Quarry, Supermassive Games, 2K Games, 2022.
The Sims, Maxis, Electronic Arts, 2000-.
Until Dawn, Supermassive Games, Sony Computer Entertainment, 2015.
Wiedźmin: Dzikie Gon, CD Projekt Red, 2015.

Cytowane wideoklipy

Aqua, *Barbie Girl*, 1997.
Arctic Monkeys, *I Bet You Look Good on the Dancefloor*, 2005.
Ariana Grande, *thank u, next*, 2018.
Ariana Grande, *we can't be friends (wait for your love)*, 2024.
Belinda Carlisle, *Heaven Is a Place on Earth*, 1987.
Bella Poarch, *Build a B*tch*, 2021.
Blondie, *Heart of Glass*, 1978.
Bon Jovi, *Livin' On A Prayer*, 1986.
Britney Spears, Iggy Azalea, *Pretty Girls*, 2015.
Britney Spears, *I'm a Slave 4 U*, 2001.
Charli XCX, *claws*, 2020.
Charli XCX, Troye Sivan, *1999*, 2018.
Charlie Puth, *Light Switch*, 2022.
Destiny's Child, *Cater 2 U*, 2005.
Devon Cole, *W.I.T.C.H.*, 2022.
Dua Lipa, Angèle, *Fever*, 2020.
Dua Lipa, Miley Cyrus, *Prisoner*, 2020.
George Michael, *Freedom! '90*, 1990.
Hayley Kiyoko, *Chance*, 2015.
Imagine Dragons, *Believer*, 2017.

Kendrick Lamar, *Alright, part I*, 2018.

Kiki Rockwell, *Burn Your Village*, 2023.

Kiki Rockwell, *Same Old Energy*, 2022.

Kimbra, *Like They Do On The TV*, 2023.

Kygo, Whitney Houston, *Higher Love*, 2019.

Lady Gaga, *Alejandro*, 2010.

Lady Gaga, *Judas*, 2011.

Lady Gaga, *Marry the Night*, 2011.

Lorde, *What Was That*, 2025.

Madonna, *Express Yourself*, 1989.

Madonna, *Vogue*, 1990.

Michael Jackson, *The Way You Make Me Feel*, 1987.

Miley Cyrus, *Midnight Sky*, 2020.

Natasha Bedingfield, *Unwritten*, 2004.

NSYNC, *Bye Bye Bye*, 2000.

Olivia Rodrigo, *good 4 u*, 2021.

Pat Benatar, *Love Is A Battlefield*, 1983.

REO Speedwagon, *Can't Fight This Feeling*, 1984.

Selena Gomez, Gucci Mane, *Fetish*, 2017.

Sinéad O'Connor, *Nothing Compares 2 U*, 1990.

Taylor Swift, *cardigan*, 2020.

Taylor Swift, *ME!*, 2019.

Taylor Swift, *Opalite*, 2026.

Taylor Swift, *The Man*, 2020.

Taylor Swift, *willow*, 2020.

The Hives, *Bogus Operandi*, 2023.

The Weeknd, *In Your Eyes*, 2020.

Tove Lo, *No One Dies From Love*, 2022.

U2, *Numb*, 1993.

Village People, *YMCA*, 1978.

Whitney Houston, *I Wanna Dance With Somebody*, 1987.

Cytowane reklamy

Apple, *Apple Knowledge Navigator Video*, 1987.

Belvedere Vodka, *Belvedere Presents Daniel Craig*, 2022.

Discover It Card, *Discover it® Card Customer Service, Robots*, 2024.

Elik, *Eilik – A little Companion Bot with Endless Fun*, 2021.

Jimmy Choo, *Shimmer in the Dark*, 2017.

McDonald's, *Summer: Together & lovin' it*, 2021.

Messika, *Messika Campaign 2019*, 2019.

Sky Cinema, *E.T. Came Home For Christmas*, 2019.

Uber Eats, *Time Machine with Cher*, 2025.

Spis ilustracji

Ilustracja 2. Zdjęcia z instagramowych profili: vogueua_beaty, Kim Kardashian, Hailey Bieber, DalsonKays, ai_tiffanykonta tumblr darkclassicwithin, Edwarda Berthelota, the.bestperiod, nika_marianaaa.

Ilustracja 2. Ujęcia z teledysków *willow* oraz *cardigan* Taylor Swift.

Ilustracja 3. Kard z teledysków *Same Old Energy* i *Burn Your Village* Kiki Rockwell oraz *W.I.T.C.H.* Devon Cole.

Ilustracja 4. Madonna w teledysku *Express Yourself*.

Ilustracja 5. Wideoklip do piosenki *Alejandro* Lady Gagi.

Ilustracja 6. Kadry z teledysków *You Need To Calm Down*, *The Man* oraz *ME!* Taylor Swift.

Ilustracja 7. Kadry z teledysków *Higher Love* Kygo i Whitney Houston, *Light Switch* Charliego Putha, *Wasted* Jessego McCartneya i *Like They Do On The TV* Kimbry.

Ilustracja 8. Charli XCX i Troy Sivan w teledysku do piosenki *1999*.

Ilustracja 9. Michael Jackson w klipie *The Way You Make Me Feel*. Pat Benatar w teledysku *Love Is A Battlefield* i Dua Lipa w teledysku *Fever*.

Ilustracja 10. Kadr z teledysków Cyn *Alright, part I* oraz *Believer*.

Ilustracja 11. Ilustracja przedstawia estetykę charakterystyczną dla vaporwave. <https://vaporwave-architecture.tumblr.com/>, dostęp: 29.04.24.

Ilustracja 12. Kadr z filmu *Blade Runner 2049*.

Ilustracja 13. Doja Cat w teledysku *Cyber Sex* i Charli XCX w klipie do piosenki *claws*.

Ilustracja 14. Fotografie autorstwa Petry Collins pochodzą z książki *Fairytales* Petry Collins i Alexy Demie (2021).

Ilustracja 15. Fotografie autorstwa Marilyn Minter, Laury Zaleng, Kanyi Iwany i Ashley Armitage.

Ilustracja 16. Fotografie autorstwa Sarah Hyland i Zoë Alexandria H.

Ilustracja 17. Selena Gomez z klipie *Fetish*.

Ilustracja 18. Olivia Rodrigo w teledysku *brutal*.

Ilustracja 19. Pricne i Boy George, Rocky i Kyle Reese.

Ilustracja 20. Kadry z filmów *Jurassic Park* (1993, Steven Spielberg) i *Jurassic World* (2015, Colin Trevorrow).

Ilustracja 21. Kard z filmu *The Simpsons Christmas Special Opening Aspect Ratio Comparasion Original 4:3 and 16:9 Disney Plus*, "High Quality Simpsons".

Ilustracja 22. Kadr z filmu *Klub winowajców* (1985, John Hughes), serialu *Sex Education* (2019-2023) oraz z filmów *Szkoła czarownic* (1996, Andrew Fleming) i *Szkoła czarownic: Dziedzictwo* (2020, Zoe Lister-Jones).

Ilustracja 23. Kadr z teledysku *Tension* Kylie Minogue, *I<3 U* Mariny, *Polari* Olly'ego Alexandra i *Rush* Troye'a Sivana.