



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Skąd ta książka?

Author: Beata Gontarz

Citation style: Gontarz Beata. (2016). Skąd ta książka? W: B. Gontarz (red.), "Kulturowe gry w *Grze o tron*" (S. 7-9). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Skąd ta książka?

Pomysł na publikację monografii zrodził się wśród uczestników spotkania Koła Badaczy Kultury Popularnej „Matriks” na Uniwersytecie Śląskim. Zainaugurowany *Grą o tron* (książką i serialem) kołowy cykl „Fantastyczne Piątki” rozwinął się w serię piątkowych dyskusji, rozpracowujących fenomen Martinowskiej sagi. Studenci i doktoranci wyszli bowiem poza krąg typowych dla grup fanowskich form „kultury uczestnictwa”¹, nie kopiowali ich zaangażowania w medialne praktyki odtwarzania bądź poszerzania „rozpętanego imaginarium”², nie spekulowali na temat ulubionych wątków fabularnych i bohaterów, nie tworzyli *fanfiction*, nie działali (w każdym razie nie pod szyldem koła) w *fandomach*. „Fantastyczne Piątki” nie stały się zatem (i nie miały takich aspiracji) funkcjonującą w *realu* platformą fanowską ani też płaszczyzną „wynajdywania sobie codzienności”³, choć, co oczywiste, zaistniały jako rezultat konsumpcji⁴ stale rozbudowywanej marki *Gra o tron*.

¹ Zob. B. DZIADZIA: *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa*. „Media i Społeczeństwo” 2012, nr 2.

² L. GAŚOWSKA: *Fan fiction. Nowe formy opowieści*. Kraków 2015, s. 279.

³ Zob. M. de CERTEAU: *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. Tłum. K. THIEL-JAŃCZUK. Kraków 2008.

⁴ Zob. H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa 2007, s. 164.

Zachętą do kontynuowania spotkań była współpraca z organizatorami Dni Fantastyki we Wrocławiu, na zaproszenie których w 2015 i 2016 r. poprowadzone zostały prelekcje, cieszące się ogromnym zainteresowaniem fanów *Gry o tron*.

Młodzi badacze kultury popularnej, autorzy zamieszczonych w monografii artykułów, wykorzystali tyleż swój „emocjonalny kapitał”⁵, co wiedzę adeptów dyscyplin, jakie zgłębiają na studiach: kulturoznawstwa, medioznawstwa, literaturoznawstwa, historii. Dzięki tej wiedzy mogli i chcieli przyjrzeć się krytycznie zabiegom autora (rzadziej producentów serialu i gier komputerowych), skutkującym stworzeniem uniwersum, które okazało się atrakcyjne dla współczesnego uczestnika kultury. Padały pytania o innowacyjność fikcyjnego świata *Pieśni lodu i ognia*, rozpatrywane przede wszystkim w odniesieniu do równie rozpoznawalnej, a reprezentującej kanon gatunku *fantasy*, trylogii Tolkiena *Władca Pierścieni*. Sprawdzano zatem reguły z jednej strony wciągania odbiorcy w doskonale znany model gatunkowy, a z drugiej – podsuwania tropów, aby szukać nowości, odmienności, oryginalności. Owa sugestia nowej jakości cyklu Martina, przy jednoczesnym wyraźnym zakorzenieniu we wzorcu *fantasy*, okazała się dla uczestników „Fantastycznych Piątków” kluczem do wyjaśnienia kultowości, w jaką ubrany jest cykl powieściowy i wywodzący się z niego serial telewizyjny. Jak bowiem wykazał Bogdan Trocha, *fantasy* przechowuje (mimo że w szczątkowej postaci) fundamentalne dla człowieka pragnienie wejścia w Czas Początku, czyli pragnienie porzucenia własnej historycznie i cywilizacyjnie określonej indywidualnej egzystencji na rzecz uzyskania możliwości dostępu do sfery nieracjonalnej, utożsamianej z metafizyczną⁶. Martin zna te potrzeby, sięga do naszych, współczesnych, rozpoznań o człowieku i świecie: żyjemy

⁵ Zob. *ibidem*.

⁶ B. TROCHA: *Degradacja mitu w literaturze fantasy*. Zielona Góra 2009.

w stanie rozproszenia, nieporządku, zaciemnienia reguł. Mocniej, jak się wydaje, akcentuje brak *arche*, utratę podstaw, co odpowiada postmodernistycznemu kontekstowi czasowemu, w jakim cykl powstał.

Tytuł monografii narzucił się w sposób oczywisty. Nie tylko jako efektowna gra słów, odwołująca się do pomysłu George'a R.R. Martina: grę (o co? – na to pytanie próbują odpowiedzieć autorzy monografii) wprowadził wszak twórca do Westeroskiego uniwersum. To również propozycja metody badawczej, przyjętej przez przygotowujących artykuły autorów, którzy wskazali kulturowe obszary odniesień, wykorzystywane przez Martina: chaos zestawiany z linearnością historii oraz porządkiem religii i mocą magii, obrazowanie ludzkich lęków, kreowanie silnych i słabych postaci, obdarzonych funkcjami do wypełnienia określonych zadań.

Do grupy autorów monografii dołączyła Miła Irek, doktorantka z Oxford Brookes University, a także uczestniczki Dni Fantastyki we Wrocławiu, Aneta Kruc i Justyna Rzońca.

Beata Gontarz