

## Kłopoty z kulturą popularną (w szkole)

Anna Gemra

Współczesna kultura popularna reprezentowana jest przez liczne teksty, należące do różnych dziedzin sztuki. Myślę tu zarówno o utworach literackich, grach – głównie fabularnych, tzw. Role Playing Games (RPG) (papierowych, komputerowych [CRPG]), ale też planszowych, paragrafowych, strategicznych, karcianych – jak i o komiksach, filmach czy muzyce. Nie można też zapominać o sztukach plastycznych (po części reprezentuje je wspomniany już komiks), w tym o ilustracjach (także okładkowych) w podręcznikach do gier czy beletrystyce, ponieważ są one ich integralną częścią, oraz o ogromnej grupie tekstów stanowiących twórczość własną fanów, mieszczącą się w ramach *fan fiction* i będącą oczywistym przejawem kultury uczestnictwa?

Coraz częściej także nie mamy do czynienia z pojedynczymi utworami, ale z tekstami kultury niebędącymi wyizolowanymi wydarzeniami, lecz stanowiącymi tylko jeden z wielu elementów pewnej całości. Nie chodzi tu wyjątkowo o kolejny sezon serialu, *sequel* czy tom cyklu, ale przede wszystkim o dzieła należące do różnych dziedzin sztuki i różnych mediów, ale tworzące ostatecznie spójny, rozbudowany, ciągle się rozwijający i bardzo ekspansywny produkt rozrywkowy. Za Marsha Kinder przywykło się go nazywać *supersystem of transmedia intertextuality* (w Polsce) supersystemem rozrywkowym. Tendencja do tworzenia takich systemów jest zauważalna, istotną własnością współczesnego rynku kultury. Podstawą supersystemu rozrywkowego mogą być różne gatunki, przy czym najchętniej wykorzystuje

się te utrzymane w konwencji fantastycznej, między innymi dlatego, że w stosunkowo niewielkim stopniu ograniczają one swoich twórców, jeśli chodzi o pomysły fabularne.

Wokół supersystemów rozrywkowych skupiony jest ogromny przemysł generujący olbrzymie zyski. Przede wszystkim jednak istnienie takich wielkich, „wielowarstwowych” i wieloskładnikowych produktów kultury, na które składają się także twory nienarracyjne, powoduje, że są one bardziej widoczne, a przez to również łatwiej identyfikowalne i wpływowe. Oddziałują na różne sfery życia kulturalnego, społecznego, medialnego czy publicznego; odwołania do nich pojawiają się nie tylko w wystąpieniach polityków, artystów, w scenach filmowych lub reklamach, ale też w wypowiedziach prywatnych czy wreszcie w działalności fandomu (konwenty, nicki, awatary, blogi etc.). Świeżą ilustracją tego zjawiska mogą być na przykład działania związane z uniwersum Tolkienowskim, Harry’ego Pottera J.K. Rowling czy wiedźmińskim wykreowanym przez Andrzeję Sapkowskiego. Należy tu od razu zaznaczyć, że chociaż początek tym światom dały teksty literackie, to dopiero dzieła reprezentujące inne dziedziny sztuki: film (w wypadku Johna Ronald Reuela Tolkiena<sup>6</sup> i J.K. Rowling<sup>7</sup>) i gra (Sapkowski<sup>8</sup>), jako medium bardziej ekspansywne i bardziej uniwersalne, zwłaszcza dla odbiorców końca XX i początku XXI wieku, sprawiły, że weszły one na stałe do pejzazu kulturowego pierwszych dekad XXI wieku<sup>9</sup>. Ich rozpoznawalność, a co za tym idzie, wpływowość, zostały przy tym dodatkowo wzmocnione przez pojawienie się na rynku wielu innych, związanych z tymi kreacjami, produktów kultury, co ostatecznie doprowadziło do zbudowania supersystemów rozrywkowych.

Teksty kultury popularnej wywierają wieloaspektowy, wielowymiarowy wpływ na odbiorców. Po części jest to efektem ekspansyjności zarówno systemów rozrywkowych, jak i poszczególnych dzieł. Ale tylko po części: jedną z ważniejszych właściwości kultury popularnej była i jest nieobligatoryjność, a więc, między innymi, swoboda wyboru tekstu, z którymi chce się obcować. Innymi słowy: przestrzeń publiczna, media, grupy rówieśnicze etc. mają niewątpliwą wpływ na wybory publiczności<sup>10</sup>, ale ostatecznie każdy odbiorca sam decyduje, co będzie czytać, w co będzie grał, co będzie oglądał, jakie gadżety/zabawki będzie kolekcjonował.

Współcześni wielu młodych klientów kultury popularnej wybiera dwie grupy tekstów: „fantastykę” – zannurzęjąc się w świecie, wydawałoby się, całkownie odmiennym od ich własnego – i kryminał, wprowadzając ich do świata zbrodni i (ewentualnie) kary, świata generalnie współczesnego bądź też, w wypadku kryminałów retro, odsyłającego do wyobrażeń na temat przeszłości „matych ojczyzn”, co może służyć wzmocnieniu poczucia przynależenia do określonej społeczności<sup>12</sup>.

Choć trudno jednoznacznie stwierdzić, dlaczego odbiorcy wybierają przede wszystkim fantastykę i kryminał, dzięki się tak zapewne nie bez powodu. Pewnych tropów dostarcza historia. Podobny wzrost zainteresowania gatunkami z zakresu fantastyki i kryminału można było obserwować w latach 30. i 40. XX wieku, potem zaś w okresie zimnej wojny. Wpływ na to miały zarówno sytuacja polityczna, społeczna, jak i przemiany cywilizacyjno-kulturowe. Rozpad tradycyjnej rodziny, brak i przemiany w bliskich osobach, przykładowo do nasilonego i modelowania postaw związanych między innymi z pełnieniem konkretnych ról w społeczeństwie, deprawacja i degeneracja życia politycznego (biznesowego, kulturalnego etc.), zanik i/lub relatywizacja wartości przy jednoczesnym głębokim zapotrzebowaniu, zwłaszcza młodych odbiorców, na prosty obraz świata, zrozumiały, jednoznaczny system wartości i wzorce zachowań powoduje, że z jednej strony poszukują oni tekstów kultury odzwierciedlających sposób myślenia i postępowania zjawisk współczesnego świata, realistycznych<sup>13</sup>, z drugiej zaś – utworów, które na bazie mitów, symboli, archetypów pokazałyby im, jak w takim niepewnym świecie żyć, jak radzić sobie z przeciwnościami i podejmować właściwe decyzje, przygotowując do nieuchronnej dorosłości.

Skala wpływu na odbiorców tekstów kultury popularnej, szczególnie nie tych organizowanych w supersystemy rozrywkowe, jest ogromna i wydaje się, że trudno je ignorować. A jednak tak się dzieje, przede wszystkim z uwagi na fakt, że literatura i kultura popularna była i jest praktycznie nieobecna (lub jest „zle obecna”<sup>14</sup>) w polskiej szkole. W domu rodzinnym, w przestroni publicznej dzieci i młodzież bezustannie stykają się z kulturą popularną, zwykle jednak kontakt ten się rzezy, jest bezrefleksyjny; jej zjawiska nie są również w żaden sposób wyjaśniane przez uczestniczących w tej kulturze i towarzyszących młodym dorosłych<sup>15</sup>. Miejscem, gdzie mogłoby się to dziać, jest szkoła:

inymi dlatego, swoich twórców, jest ogromny prze-  
jednak istnienie  
wskich produktów  
ne, powoduje, że  
identyfikowane  
tego, społecznego,  
wiążą się nie tylko  
nowych lub rekla-  
cie w działalności  
na ilustrację tego  
miwersum Tołkie-  
niskim wykreowa-  
zaczęć, ze choc  
nietero dzieła repre-  
na Ronalda Reu-  
medium bardziej  
odbiorców końca  
state do pejzazu  
znawalność, a co  
owo wzmocnione  
nych z tymi krea-  
to do zbudowania  
owy, wielowymia-  
ekspansywności  
ch dzieł. Ale tylko  
popularnej była  
oda wyboru teks-  
stzeń publiczna,  
w na wybory pub-  
uje, co będzie czy-  
y/zabawki będzie

powinna ona przecież przygotowywać do kontaktu ze współczesnymi zjawiskami kultury, uczyć je rozumieć. Tymczasem pracuje ona w dużej mierze na tekstach kompletnie niezrozumiałych dla młodszego pokolenia, zupełnie go nieinteresujących (chodzi głównie o brak waloru aktualności, rozumianej dość dosłownie, i barierę leksykalną), nie uwzględnia najnowszych zjawisk, pomija te, które w kulturze doczekały się – choćby tymczasowego – statusu kulturowych, ikonicznych i żywo zjadają sobie z tego sprawę, co jest widoczne chociażby w przeprowadzonych przez różne instytucje ankietach. Jak piszą na przykład autorzy opracowania *Stan czytelnictwa w Polsce w 2017 roku*:

polonistki najczęściej zwracają uwagę na to, że lektury szkolne są zbyt trudne i zbyt odległe od doświadczeń uczniów, by ich zainteresować. [...] Nieadekwatność programu nauczania, problematyki do współczesnego świata. Złe dobrany kanon lektur i zbyt trudne zagadnienia w podstawie programowej<sup>16</sup>.

Mówiąc inaczej: w kwestii tekstów kultury szkoła nie nawiązuje kontaktu z uczniami. Jest oczywiste, że programy nauczania nie mogą i nie powinny zmieniać się z dnia na dzień, pod uwagę bowiem trzeba wziąć wiele czynników. Kłopot jednak w tym, że, po pierwsze, podobna sytuacja programowa, nawet „aktualizowana”, nie nadąża za lekturami młodzieży i jej aktywnością kulturową: w efekcie często znajdują się w niej teksty, które były bardzo modne kilkanaście czy kilkadziesiąt lat temu, ale współcześnie mało kto z odbiorców kultury popularnej je pamięta. W tym segmencie rynku żywot dzieła – zwłaszcza jeśli nie jest przypominane przez kolejne *sequel* czy inne skądinąd systemu rozrywkowego<sup>17</sup> – to maksymalnie kilka lat<sup>18</sup>. Przykładem może być jedna z lektur obowiązkowych dla klas 4-6: komiks Janusza Christy z cyklu *Kajko i Kokosz*, konkretnie *Szkola latania*<sup>19</sup> (dlaczego akurat ten zeszyt, nie wiadomo). Wydano go w 1975 roku, a współczesne dzieci i młodzież czytają raczej wydawnictwa Marvela, mangi, ewentualnie komiksy Karola Kalinowskiego czy Tomasa Samojlika. Dlaczego zatem Christa – skądinąd świętą – a nie któryś z komiksów Marvela na przykład? Przecież, jeśli chodzi o dzieła kultury popularnej, nie musi to być polski utwór,

bo jest to, zasadniczo, kultura ponadnarodowa, uniwersalna – choć oczywiście z pewnymi właściwościami regionalnymi.

Po drugie, nawet jeśli w podstawie znajdują się teksty zaliczane do kultury popularnej, osoby opracowujące wykaz lektur zdają się komplementnie ignorować fakt, iż część z nich może być niedostępna młodemu odbiorcom chociażby na poziomie językowym. Wynikac to może po części, jak sądzę, z powszechnego przeświadczenia, podzielanego być może także przez przygotowujących podstawę programową, iż wszystkie zaliczane do kultury popularnej utwory są łatwe w odbiorze. Jednak jeśli lekturą obowiązkową jest wspomniany komiks Christy, to niestety trudno zauważyć, że potrzebna będzie chyba osobna lekcja z leksyką: szelma, gród, warownia, wieczerza, hultaj, szaty, kasztelan – to nie są (niestety) słowa, których znaczenie znajdy dzisiaj polski wczesny, przeciętny nastolatek.

Oczywiście, nauczyciele mają pewną możliwość takiego wyboru lektur, by stworzyć piaszczyste porozumienia ze swoimi wychowanekami. Jest to jednak kolejny problem. Po pierwsze, mogą to zrobić wyłącznie w wypadku lektur uzupełniających<sup>20</sup>. Powinno ich być „obowiązkowo dwie”<sup>21</sup>. Programy nauczania, jakie muszą zrealizować pedagodzy, są wszakże, by użyć kolokwialnego wyrażenia, „przeładowane”. Prawdopodobnie zatem nauczyciel pozostanie tylko przy dwóch lekturach uzupełniających, bo każdy kolejny tekst to dodatkowe obciążenie, także dla uczniów, a na egzaminach nie są oni z tego sprawdzani. Dalej: wybierając lekturę uzupełniającą, część nauczycieli może się skonsultować z uczniami, inni natomiast będą polegać na własnych doświadczeniach z lekturami, niekoniecznie pokrywających się z gustem ich uczniów, z których jedni mogą lubić kryminały, inni literaturę przygodową, jeszcze inni – *science fiction* itd. Kiedy utwor zostanie wybrany, wszyscy wychowankowie będą musieli (teoretycznie) się z nim zapoznać, a to przeczy podstawowej zasadzie, jaka rządzi rynkiem tekstów kultury popularnej – czytania wedle upodobań i nie z przymusu, lecz dla rozrywki, w wolnym czasie. Dodatkowo zaś pedagogzy zwykle nie byli uczeni tego, jak analizować w szkole teksty kultury popularnej – co więcej: wielu z nich wyniosło ze swojej edukacji przeświadczenie, iż są one mało wartościowe, zatem często je omijają, nawet jeśli oficjalnie deklarują, że chętnie włączyłby „do książek omawianych również

współczesnymi  
je ona w dużej  
podszego poko-  
o brak waloru  
ksykaliną), nie  
urze doczekały  
cznych i żywo  
om, doskonałe  
przeprawada-  
zykad autorzy  
tury szkolne są  
w, by ich zainte-  
i, problematyki  
tr i zbyt trudne  
nie nawiązuje  
zania nie mogą  
bowiem trzeba  
pierwsze, pod-  
za lekturami  
to znajdują się  
ty kilkadziesiąt  
nury popularnej  
aszcza jeśli nie  
ki systemu roz-  
może być jedna  
Christy z cyklu  
ten zeszyt, nie  
i młodzież czy-  
komiksy Karola  
Christa – skąd-  
Wkład? Przecież,  
te polski utwor,

literaturę rozrywkową [...], dzięki której może łatwiej zasmakować w czytaniu książek”<sup>22</sup>.

Jak wspomniano, nauczyciele zdają sobie sprawę z tego, że ich uczniowie nie czytają *Pana Tadeusza* Adama Mickiewicza, *Mitologii* Jana Parandowskiego czy *Iliady* Homera, nawet we fragmentach – przede wszystkim z dostępnych w Internecie omówień i streszczeń. Być może obejrzą też film Andrzeja Wajdy z 1999 roku na podstawie Mickiewicza tegoż dzieła lub przeczytają komiks Magdaleny Wosik na podstawie pierwszych czterech ksiąg *Pana Tadeusza*, *Iliadę* zastąpił *Troja* (Troy, USA – Wlk. Brytania 2004) Wolfganga Petersena, zaś *Mitologię* Parandowskiego *Age of Mythology. Extended Edition* (Ensemble Studios 2014). Ale jeszcze prawdopodobniej zagrają w *Wiedźmina 3. Dziki Gon* CD Projekt Red, zagrzebią się w kolejną książkę, której akcja będzie się toczyła w świecie *Warhammer Fantasy*, albo w tom cyklu „Pieśń lodu i ognia” („A Song of Ice and Fire”) George’a R.R. Martina lub zagrają w CRPG – na przykład w kolejną grę z *Sherlockiem Holmesem*<sup>24</sup>, „plan-szówkę” czy larpa. Mogą też przeczytać mangę, obejrzeć anime, odcinek *Gry o tron* (*Games of Thrones*, USA 2011; rez. Tim Van Patten et al.) na podstawie cyklu *Martina* czy *Avengers. Wojnę bez granic* (*Avengers. Infinity War*, USA 2018, rez. Anthony Russo, Joe Russo)<sup>25</sup>. Ewentualnie – posłuchają audiobooka. Nie jest bowiem tak, że dzieci i młodzież nie czytają, nie biorą udziału w kulturze. Biorą – tylko po swojemu, na swoich warunkach, z tekstami, które do nich przemawiają i za pomocą mediów, które im odpowiadają. Jak pisała Grażyna Lewandowicz-Nosal, w czytelnictwie dzieci i młodzieży widac dwa kierunki: pierwszy związany z przymusem szkolnym i drugi wynikający z tego, co takich odbiorców interesuje. A interesuje ich szybka akcja, bohater, z którym mogłoby się utożsamić, *happy end*, humor<sup>26</sup>. Lekture szkolne tego nie gwarantują: zdaniem uczniów „odznaczają się niezrozumiałą tematyką, odległą od doświadczeń i przeżyć młodych ludzi, są smutne i nic w nich się nie dzieje”<sup>27</sup>. Młodzieńcy nie chcą Juliusza Słowackiego czy Cypriana Kamila Norwida; ludzie nie chcą Stefana Zeromskiego i Zofii Nałkowskiej. To dla nich, mówiąc wprost, pisarze niezrozumiali, przestarzali. Obcuja z ich tekstami, w dużej mierze nie mają zadowolenia, jakie niesie ze sobą fakt zrozumięcia utworu, jego przekaz. Towarzystwo im za to poczucie bezsensu; poczucie, że znajomość alfabetu i umiejętność czytania się nie przydają.

Nie chcą czytać Mickiewicza czy Prusa, ale chcą czytać to, co czytali Mickiewicz i Prus: współczesną sobie literaturę, bliską ich pojmowaniu i metaforyzowaniu świata. Chcą więc Tolkiena, Remigiusza Mroza, Stephenie Meyer, Martina, Rowling, Katarzyny Bondy, Pauli Hawkins: chcą tekstów rozrywkowych, ale zarazem takich, które w jakiś sposób korelowałyby z ich życiem, odpowiadałyby na ich pytania – nawet jeśli nie wprost<sup>28</sup>. Fakt, że są to utwory należące do kultury popularnej, w dużej mierze zresztą już kultury audiowizualnej, niczego tu nie zmienia, ponieważ te dzieci i ta młodzież w tej kulturze żyją: żyją w wielkim supersystemie rozrywkowym, który je „atakuję” z każdej strony. Trzeba im zatem dać narzędzia, które pomogą im w nim świadomie uczestniczyć i stawiać mu warunki. Nie wydaje mi się, by było to zadanie – przynajmniej w fazie początkowej – dla innej instytucji niż szkoła. Eros rycerski można przecież, zamiast na *Konradzie Wallenrodzie* czy *Pieśni o Rolandzie*, równie dobrze omawiać na *Wiedźminie* Sapkowskiego, *Wiedźminie* CD Projekt RED albo na *Grze o tron*. Nie oznacza to, że trzeba rezygnować z tekstów „klasycznych” – są one przecież integralnym elementem naszej kultury – ale tę klasykę (dobraną do wieku i możliwości percepcyjnych odbiorcy) uzupełniać o to, co jest współczesnej młodzieży bliskie i zrozumiałe. W ten sposób można zbudować obraz kultury jako pewnej całości, a nie zbioru przypadkowych elementów bez korzeni, tradycji i wzajemnych powiązań.

Anna Gemra

*Kłopoty z kulturą popularną (w szkole)*

Współczesna kultura popularna reprezentowana jest przez liczne teksty, należące do różnych dziedzin sztuki. Są to zarówno utwory literackie, jak i gry, filmy, komiksy, ilustracje, muzyka, *fan fiction* itd. Coraz częściej też nie są to pojedyncze dzieła, ale elementy składowe *supersystem of transmedia intertextuality*. Tak duże produkty rozrywkowe wywierają ogromny wpływ na różne sfery życia kulturalnego, społecznego, ekonomicznego, medialnego czy publicznego. Dzisiejsi odbiorcy, także ci najmłodsi, żyją w sferze ich oddziaływania. Ustawodawca, decydujący o kształcie programów nauczania, ignoruje jednak ten fakt, w związku z czym literatura i kultura popularna są w dalszym ciągu praktycznie nieobecne w polskiej szkole, która pracuje w dużej mierze na tekstach

wiel zasmakować tego, że ich ucz-  
ta, *Mitologii* Jana entach – przedej-  
szczy. Być może  
stawię Mickiewi-  
Wosik na pod-  
zastąpi im *Troja*  
na, zaś *Mitologii*  
semble Studios  
*mitologia 3. Dzieki Gon*  
akcja będzie się  
yktu „Pieśń Iodu  
rtina lub zagrają  
olmesem”, „plan-  
ec anime, odcinek  
ten et al.) na pod-  
ngers. *Infinity War*,  
nie – posłuchają  
z nie czytają, nie  
na swoich warun-  
ca mediów, które  
l, w czytelnicwie  
any z przyznansem  
orców interesuje.  
by się utożsamic,  
ują: zdaniem ucz-  
od doświadczeń  
e dzieje”<sup>27</sup>. Młodzi  
Kamilla Norwida;  
dla nich, mówiąc  
o z ich tekstami,  
e sobą fakt zroz-  
ocucie bezsensu;  
ta się nie przydają.

kompletnie niezrozumiałych i nieinteresujących dla młodszego pokolenia (język, problematyka, koloryt społeczno-obyczajowy, brak związku z doświadczeniami odbiorcy etc.), co zniechęca uczniów. Żyją oni w kulturze audiowizualnej, w wielkim systemie superrozrywkowym. Instytucją, która powinna dać im narzędzia, za pomocą których mogliby w tym systemie świadomie, na własnych warunkach, uczestniczyć, jest z pewnością szkoła.

Słowa kluczowe: szkoła, lektury, literatura i kultura popularna, mody odbiorca, supersystem rozrywkowy, współczesność

Anna Gemra

*Troubles with popular culture (at school)*

Contemporary popular culture is represented by numerous works, belonging to different fields of art. These are literary works of course, but also games, films, comic books, illustrations, music, fan fiction, etc. Increasingly, they are not individual works but components of a supersystem of transmedia intertextuality. Entertainment products of this size exert an influence on various spheres of cultural, social, economic, media or public life. Present-day audience, the youngest one included, is under their influence. Legislator, who decides about teaching programs, ignores that fact, therefore popular literature and culture is practically absent in Polish school. Programs rely on texts that are totally uninteresting and uninteresting for young generations (language, matters, telligible and uninteresting for young generations (language, matters, causing pupils' discouragement. Contemporary children live in an audio-visual culture, in a giant super-entertainment system. They should be given instruments to consciously participate in that system on their own terms. Instruments that the education system should certainly provide.

Keywords: school, suggested reading, popular literature and culture, young audience, supersystem of transmedia intertextuality, contemporaneity

Anna Gemra – prof. UWr, dr hab., literaturoznawczyni, pracownik Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Redaktor naczelny rocznika „Literatura i Kultura Popularna”. Redaktor tematyczny „Literatury Ludowej”. Zainteresowania badawcze: literatura i kultura XIX wieku;



media; kultura i literatura popularna; fantastyka, kryminał. Ważniejsze publikacje: hasła w obu wydaniach *Słownika literatury popularnej* (1997; 2006); książki: „*Kwiaty zła*” na miesięczniku *bruku*. *O powieści zeszytowej XIX i XX wieku* (1998); *Od gotycyzmu do horroru*. *Willkollak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach* (2008); liczne artykuły zamieszczone m.in. w czasopiśmie: „*Literatura Ludowa*”, „*Studia Slavica*”, „*Orbis Linguarum*”, „*Prace Literackie*”, „*Europa Orientalis*”, serii „*Fantastyczność i Cudowność*” oraz w tomach zbiorowych. Redaktor serii „*Popkultura – popularna literatura*” oraz tomów poświęconych literaturze kryminalnej (wyd. EMG).

PRZYPISY

- 1 *Fan fiction* (lub, w języku polskim, głównie w języku fandomu, tzw. fanfik) obejmuje ogromną sferę działalności artystycznej fanów, którzy jako podstawę swoich utworów wykorzystują już istniejące światy i kreacje towarzyszące. Mieszczą się w *fan fiction* zarówno dzieła literackie, jak i filmy, gry, komiksy, ilustracje, muzyka, stroje etc. Zjawisko to, początkowo mało zauważalne, w dobie Internetu bardzo szybko się rozwinęło i zintensyfikowało, ponieważ się daje fanom zupełnie nowe możliwości publikacji i docierania do odbiorców. Zob. *Fan fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. *New Essays*, red. K. Helleson, K. Busse, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson (N.C.) and London 2006.
- 2 Na temat kultury uczestnictwa zob. m.in. H. Jenkins, *Kultura konwergencji*. *Zdzerzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 9; tenże, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York and London 2006. Zob. także *The Participatory Cultures Handbook*, red. A. Delwiche, J. Jacobs Henderson, Routledge, Taylor & Francis Group, New York and London 2013.
- 3 Marsha Kinder wprowadziła ten termin, podobnie jak określiła *nie supersystem of entertainment*, w książce *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, (University of California Press, Berkeley

tego pokole-  
 rak związku  
 ą oni w kul-  
 wym. Insty-  
 ch możliwy  
 tniczyć, jest  
 aarna,  
 y.  
 tous works,  
 ks of course,  
 fiction, etc.  
 s of a super-  
 ducts of this  
 l, economic,  
 included, is  
 ng programs,  
 s practically  
 otally unin-  
 ge, matters,  
 tence, etc.),  
 in an audio-  
 y should be  
 on their own  
 uly provide.  
 and  
 media

- 1991). W skład takiego supersystemu mogą wchodzić filmy, książki, gry, eventy, komiksy, gadzety, zabawki, artykuły codziennego użytku etc. posiadające copywright, ale też *fan fiction* czy dodatki uzupełniające teksty podstawowe i poszerzające wiedzę o danym świecie, które takich praw nie posiadają – za zgodą właścicieli praw do brandu.
- 4 Bodaj jako pierwszy wprowadził ten termin do polskiego dyskursu naukowego w odniesieniu do rodzimego produktu Zbigniew Wąsaszewski w artykule *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, w: *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Zukowski, Warszawa 2013, s. 126-154.
- 5 Nie znaczy to, że podobne systemy nie były budowane wcześniej. O takiej tendencji kultury popularnej możemy mówić właściwie od początku jej istnienia, choć nie udało się na tak wielką skalę i z takim natężeniem. Wspomnieć tu można chociażby o monstrum Frankenstein: obok tekstu Mary Wollstonecraft Shelley jeszcze przed pierwszą połową wieku XX zabawki i plakaty.
- 6 Chodzi o powieści *Hobbit*, czyli *tam i z powrotem* (*Hobbit, or There and Back Again*, 1937) oraz *Władca pierścieni* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955) oraz o oparte na nich filmy Petera Jacksona, *Władca Pierścieni. Drużyna pierścieni*, *Władca Pierścieni. Powrót króla* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2003). Na podstawie pierwszej powieści powstały: *Hobbit. Niezwykła podróż* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012); *Hobbit. Pustkowie Smauga* (*The Hobbit: The Desolation of Smaug*, 2013) i *Hobbit. Bitwa pięciu armii* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, 2014). Nie były to pierwsze filmy nakręcone na podstawie wspomnianych powieści, ale pierwsze, które nie były animowane i zyskały tak duży oddźwięk. Uniwersum Tolkiena (Śródziemie) stało się podstawą supersystemu rozrywko-

wego, w skład którego wchodzi m.in. liczne gry (pisze o nich np. Rafał Kochanowicz w artykule *Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J.R.R. Tolkiena w cyberprzestrzeni*, w: *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*, red. Z. Kopeć, P. Matuśkiewicz, M. Michalski, Poznań 2016, s. 73-86), gadzety, zabawki, książki do kolorowania (zob. np. <https://www.hobbitshop.com/>), komiksy (zob. np. <https://comicvine.gamespot.com/the-hobbit/4050-27025/>; <https://comicvine.gamespot.com/lotr-of-the-rings/4050-21718/>) etc.

7 Na cykl Rowling składa się siedem powieści: *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 1997), *Harry Potter i Komnata Tajemnic* (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, 1998), *Harry Potter i więzien Azkabanu* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, 1999), *Harry Potter i Czarna Ognia* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2000), *Harry Potter i Zakon Feniksa* (*Harry Potter and the Order of Phoenix*, 2003), *Harry Potter i Księżę Półkrwi* (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, 2005), *Harry Potter i Insygnia Śmierci* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, 2007). Na ich podstawie w latach 2001-2011 nakręcono osiem filmów (siódma powieść została podzielona przez scenarzystów na dwie części). Wyprodukowano je w USA i Wielkiej Brytanii, zaś reżyserami byli: Chris Columbus (pierwsze dwa filmy) Alfonso Cuarón (trzeci film), Mike Newell (czwarty film) i David Yates (pozostałe filmy). Obrazy te wypromowały świat Rowling i przyczyniły się do stworzenia super-systemu. Oprócz powieści i filmów w jego skład wchodzi m.in. książki autorstwa Rowling: *Quidditch przez wieki* (*Quidditch through the Ages*, 2001), *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* (*Fantastic Beasts and where to find them*, 2001), *Baśnie barcha Beedle'a*. *Przełożone z rękopiśmian Short Stories from Hogwarts of Power, Politics and Pesky Poltergeists* (2016), *Short Stories from Hogwarts of Heroism, Hardship and Dangerous Hobbies* (2016), *Hogwarts: An Incomplete and Unreliable Guide* (2016), scenariusz do filmu *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* (2016). Rowling prowadzi również stronę internetową [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com). Do tego systemu można także zaliczyć

zic filmy,  
 rtykuły  
 ale też fan fic-  
 i poszerzające  
 osiadają – za  
 olskiego  
 o produktu  
 wszy polski  
 iacji spolecz-  
 zawa 2013,  
 wane wcześ-  
 my mówić  
 to się to na  
 ec tu można  
 tu Mary  
 ową wieku xx  
 ickisy, gadzety,  
 obbit, or There  
 rd of the  
 ra Jacksona,  
 ga powieśc  
 ma piście-  
 2001); *Wladca*  
 wers, 2002);  
 The Return  
 ct powstały;  
 Journey, 2012);  
 of Smaug,  
 tie of the Five  
 ne na pod-  
 ore nie były  
 sum Tolkiena  
 zrywko-

- sztukę teatralną Jacka Thorne'a *Harry Potter i przeklęte dziecko* (*Harry Potter and the Cursed Child*, 2016), napisaną na podstawie tekstu Rowling; książkę *British Library i Rowling Harry Potter: Podróż przez historie magii* (*Harry Potter. A Journey Through a History of Magic*, 2017), liczne gry (w tym komputerowe i karciane), przewodniki (np. *The Magical Worlds of Harry Potter: A Treasury of Myths, Legends, and Fascinating Facts* Davida Colberta z 2001 roku), wystawy (m.in. *Harry Potter. A History of Magic* w British Library, 2017), parki rozrywki, zabawki, gadżety itd. Zapowiedziano również pierwszy legalny komiks związany ze światem Harry'ego Pottera. Zob. np.: <https://www.bl.uk/events/harry-potter-a-history-of-magic>; <https://www.harrypottershop.com/>; <https://www.themeparkinsider.com/feature/201407/4112/>; <https://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=154>; [upworthy.com/jk-rowling-approved-the-first-ever-harry-potter-comic-for-a-great-reason](https://www.upworthy.com/jk-rowling-approved-the-first-ever-harry-potter-comic-for-a-great-reason).
- 8 W tym wypadku zarówno film kinowy (*Wiedźmin*, Polska 2001), jak i serial (*Wiedźmin*, Polska 2002), oba w reżyserii Marka Brodzkiego, nie sprawdziły się jako produkty zachęcające do skorzystania z pierwowzorów – tekstów Sapkowskiego. Dopiero gra *Wiedźmin* CD Projekt RED z 2007 roku na nowo wypromowała twórczość Sapkowskiego i przyczyniła się do stworzenia systemu. Składają się nań, jak do tej pory, utwory Andrzeja Sapkowskiego: tzw. saga wiedźmińska, czyli 5 powieści: *Krew elfów*, 1994; *Czas pogardy*, 1995; *Chrzest ognia*, 1996; *Wieża Jaskółki*, 1997; *Pani Jeziora*, 1999); dwa zbiory opowiadań z 1993 roku: *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczony* oraz powieść *Sezon burz* (2013). Ponadto cykl 6 komiksów z tekstem Sapkowskiego i Macieja Parowskiiego oraz ilustracjami Bogusława Polcha: *Droga bez powrotu*, *Gerałt*, *Mniejsze zło* (wszystkie w 1993), *Ostatnie życzenie* (1994), *Granica możliwości* i *Zdrada* (oba w 1995); gra fabularna *Wiedźmin – gra wyobraźni – według Andrzeja Sapkowskiego* (2001, twórcy systemu: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek, Tomasz Kreczmar); komputerowe Role Playing Games (RPGs) studia CD Projekt RED: *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007; w 2008 roku studio wypuściło poprawioną wersję gry jako

Wiedzm. *Edycja rozszerzona*, Wiedzm. z. *Zabójcy królów* (2011), Wiedzm. 3. *Dziki Gon* (2015) oraz dwa dodatki: Wiedzm. 3. *Serca z Kamienia* (2015) i Wiedzm. 3. *Krew i wino* (2016); MMORPG (massively multiplayer online role playing game) Wiedzm. *Versus* (wydawca: onetribę, 2008 na PC i urządzenia mobilne; od 2012 roku gra nie działa); gra planszowa Wiedzm. *Gra przygodowa Ignacego Trzewiczka* (2014) oraz jej cyfrowa wersja; MOBA (multiplayer online battle arena) *The Witcher. Battle Arena* (CD Projekt RED 2014; gra nie działa od 31 grudnia 2015 roku); komiks *Wiedzm. Dom ze Szka* (tekst Paul Tobin, grafika Joe Querio, 2014, pięć części – autorzy nie korzystali z twórczości Sapkowskiego); komiks *Wiedzm. Racja stanu* (cz. 1 i 2 w 2011) Michała Gałka (tekst), Arkadiusza Klimka i Łukasza Poliera (rysunki); także gadzety (m.in. figurki, ale też szlanki z nalepkami, karty i np. „wiedzińska pierśiówka”) oraz wspomniane film pełnometrażowy i serial. Część produktów jest związana z twórczością Sapkowskiego, część z kolei jest pokłosiem kolejnych odsłon gry studia CD Projekt RED, któremu Sapkowski sprzedał licencję i która wprawdzie wykorzystuje wykreowany przez niego świat, ale oferuje odbiorcom nowe przygody Geralta. Na temat komiksów, gier etc. zob. np. <https://pl.cdprojektred.com/news/nowe-figurki-od-dark-horse/>; <https://www.gry-online.pl/gry-z-serii-i-podobne.asp?ID=1741>; [https://www.komiks.gidla.pl/komiksy/wiedzm-in-wiedzm-in-kolekcjonerski](https://boardtime.pl/2014/12/wiedzm-in-gra-przygodowa-recenzja.html) [dostęp 28.08.2018].

9 Nie ma jednak żadnej pewności, iż pozostaną w tym pejązu na state. W wypadku kultury popularnej, zwłaszcza współczesnej, nawet pozycja tekstów uznawanych za kultowe może zostać szybko zagrozona, ponieważ w zawrotnym tempie pojawiają się inne i przebojem zdobywają rynek, usuwając w cień wcześniejsze. Przykładem mogą służyć wyniki badań przeprowadzanych przez pracownikó Biblioteki Narodowej. W latach 1992-2000 na listach lektur Polaków nie było np. Tolkiena (chodziło o teksty wymienione przez więcej niż 1% czytelników); ten pojawił się w 2002 roku, podobnie jak J.K. Rowling

ekłete dziecko  
na podstawie  
Harry Potter:  
rough a History  
Karciane),  
A Treasury  
erta z 2001  
gic w British  
tid. Zapowie-  
ny ze światem  
ents/harry-  
ershop.com/  
/4112/; <https://www.>  
-harry-potter-  
r, Polska 2001),  
rti Marka Brodz-  
jące do skorzy-  
Dopiero gra  
ypromowana  
rozzenia super-  
Y Andrzeja Sap-  
esci: (Krew elfów,  
a Jaskółki, 1997;  
roku: Ostat-  
on burz (2013).  
go i Macieja  
: Droga bez  
tanie zyczenie  
ra fabularna  
skiego (2001,  
k-Kreyer, Michał  
ole Playng  
D Projekt RED,  
wersję gry jako

- (zob. G. Straus, K. Wolff, Sienkiewicz, Mickiewicz, Biblia, harle-  
 quiny... *Spoteczny zasieg ksiazki w Polsce 2000 roku*, Biblioteka  
 Narodowa, Warszawa 2002, s. 50-58). W tym samym czasie na  
 polskie ekrany weszła pierwsza część *Wladcy pierścieni* w reży-  
 serii Jacksona (premiiera światowa: grudzień 2001, premiiera  
 polska – luty 2002) oraz film *Columbusa Harry Potter i kamień  
 filozoficzny* (premiiera światowa: listopad 2001, premiiera polska –  
 styczeń 2002; pierwsze polskie wydanie powieści, która stała  
 się podstawą filmu, ukazało się dwa lata wcześniej). Trudno nie  
 łączyć ze sobą tych faktów. Tolkien i Rowling utrzymywali się  
 wśród najpoczytniejszych autorów na naszym rynku w latach  
 2000-2016 – ale w spisie najpoczytniejszych autorów roku  
 2016 Tolkiena już brak, choć Rowling jeszcze jest (zob. I. Koryś  
 i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2016 roku*, Biblioteka Narodowa,  
 Warszawa 2017, s. 71-72). Wiązałabym to z, po pierwsze, uka-  
 zaniem się (w formie książkowej) sztuki Jacka Thorne'a *Harry  
 Potter i przekłete dziecko* (premiiera polska i światowa w 2016  
 roku) oraz filmu kinowego *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć*  
 (Fantastic Beasts and Where to Find Them, Wlk. Brytania – USA, reż.  
 David Yates, premiiera polska i światowa w 2016), który przypo-  
 mniał o cyklu Rowling. W 2017 roku Tolkien i Rowling również  
 znaleźli się na liście najpoczytniejszych autorów lat 2000-2017,  
 ale wśród „Autor[ów], którzy byli czytani w 2017 roku przez co  
 najmniej 1% czytelników” nie ma już żadnego z nich (I. Koryś  
 i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2017 roku*, Biblioteka Narodowa,  
 Warszawa 2018, s. 68).
- 10 Zob. I. Koryś i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2016 roku*, s. 82.  
 11 Tamże. Autorzy wspomnianej pracy stwierdzają też: „Litera-  
 tura fantastyczna to przede wszystkim przedmiot fascynacji  
 i J.R.R. Tolkiena” (tamże, s. 67).  
 12 Zob. np. „wielkopolskie” kryminały Katarzyny Kwiatkowskiej  
 (cykl o Janie Morawskim) i Ryszarda Cwirleja (cykl z komisa-  
 rzem Fischereim) czy „warszawskie” kryminały Grzegorza Kali-  
 nowskiego (cykl „Śmierć Frajerom”).

- 13 Symptomatyczny wydaje mi się tutaj wzrost zainteresowania tzw. czarnym kryminałem, kryminałem obyczajowym czy tzw. kryminałem retro, „uciekającym” ze współczesności.
- 14 Na przykład w książce *Literatura współczesna „zle obecna” w szkole. Antologia tekstów literackich i pomocniczych dla klas maturalnych* przez Bożenę Chrzęstowską, znaleziony w roku 1990, opracowanej przez jednego z autorów, reprezentującego literaturę popularną: 1984 George’a Orwell’a (zob. *Literatura współczesna „zle obecna” w szkole. Antologia tekstów literackich i pomocniczych dla klas maturalnych*, oprac. B. Chrzęstowska, wyd. A. Kłak i in., Ossolineum, 1990, s. 335). Zaznaczyc przy tym należy, że powieść tę traktowano nie jako tekst fantastyczny, ale polityczny – antykomunistyczny. Na ten tok myślenia wskazywać może rok umieszczenia jej w spisie lektur: już po zmianie systemu. Wcześniej w spisie lektur szkolnych znalazły się m.in. *Bajki robotów* Stanisława Lema (dla szkoły dziesięcioletniej; reforma edukacji zaczęła się w roku szkolnym 1978-1979). Na tym przykładzie dobrze widac bezradność działaczy i decydentów w kwestii tekstów kultury popularnej: dzieło Lema potraktowano jak utwór dla dzieci (zapewne przez „bajki” w tytule), choć z pewnością nie jest ono adresowane do tak młodego odbiorcy. Kilka dziesięcioleci później, w 2012 roku, podobna programowa wprowadza dla klas IV-VI takie m.in. lektury obowiązkowe, jak wybór opowiadań o przygotowach Mikotajka, René Goscinny’ego (tekst) i Jeana-Jacquesa Sempé (ilustracje), Joanny Olech *Dynastia Miziołków*, Clive’a Staplesa *Lewisa Lwa*, Czarownic i stara szafa (*The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 1950) czy Moony Witcher (wiasc. Roberta Rizzo) *Dziewczynkę z szóstego piętra* (*La Bambina della Sesta Luna*, 2002). Do lektur obowiązkowych dla gimnazjum podstawa programowa wprowadza: „wybraną powieść przygodową [q], wybraną [q] młodzieżową [q] powieść obyczajową [q]” – tu sugeruje się utwory „Małgorzata Musierowicz, Doroty Terakowskiej lub innych współczesnych autorów podejmujących problematykę dojrzewania” oraz „wybrany utwór fantasty (np. Ursuli Le Guin, [...] Tolkiena, [...] Sapkowskiego) i „wybrany utwór detektywistyczny (np. Arthura

biografia, harle-  
 wmu czasie na-  
 ściem w reży-  
 a, premiera  
 ter i kamien  
 miera polska –  
 , która stała  
 ej). Trudno nie  
 zymywali się  
 nku w latach  
 ow roku  
 (zob. I. Koryś  
 eka Narodowa,  
 rwsze, uka-  
 rorne’a Harry  
 wa w 2016  
 i jak je znaleźć  
 ania – USA, rez.  
 który przypo-  
 wling również  
 lat 2000-2017,  
 roku przez co  
 nich (I. Koryś  
 eka Narodowa,  
 J.K. Rowling  
 atkowskiej  
 d z komisa-  
 zgorza Kali-

- Conan Doyle'a lub Agaty Christie)". Zob. <http://www.oswiata.abc.com.pl/akt/-/akt/dz-u-2012-977-u> [dostęp 27.04.2018]. Widoczny jest więc pewien postęp.
- 15 Dzieje się tak również dlatego, że i dorośli nie mają narzędzi do wyjaśniania takich zjawisk, do rozumienia ich sensu i wpływu.
- 16 I. Koryś i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2017 roku*, s. 116.
- 17 Klasycznym przykładem mogą być chociażby wznowienia tekstów, nawet kultowych, wydanych przed laty: ich sukces w powrocie na rynek wydaje się zależeć od tego, czy mają wsparcie w postaci nowych dzieł tego samego uniwersum czy też np. powiązanych z nim gier, komiksów, filmów etc.
- 18 Widac to m.in. na przykładzie cyklu "Zmierzc" ("Twilight", główny cykl 2005-2008, pol. 2007-2009) Stephenie Meyer. Jego poczytność szybko zmniejszyła się po wydaniu ostatniej części głównego cyklu i znacząco spada po wejściu na ekran ostatniego, jak dotąd, filmu opartego na powieści Meyer: *Saga Zmierzc: Przed świtem*, (*The Twilight Saga: Breaking Dawn. Part 2*, reż. Bill Condon).
- 19 Zob. *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.*, Dz.U. 2017, poz. 356, s. 64.
- 20 Zob. *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.*, s. 66, 69 oraz *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r.*, Dz.U. 2018, poz. 467, s. 37. Interesujące byłoby, jak sądzą, prześledzenie, jakie dzieła wybierają swoim uczniom (ze swoimi uczniami?) pedagogdzy i czy są to utwory z listy sugerowanej przez ustawodawcę, czy zupełnie inne, wynikające z doświadczeń lekturowych uczniów lub nauczycieli.
- 21 Tamże, s. 65.
- 22 I. Koryś i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2017 roku*, s. 116. W tekście nie podano, czy chodzi o lektury obowiązkowe (określenie „kanon lektur” jest zbyt nieprecyzyjne), ale kontekst wskazuje, że właśnie o nie chodzi, skoro lektury uzupełniają, mimo konkretnych sugestii ustawodawcy, nauczyciel może wybrać właściwie dowolnie.



- 23 Pan Tadeusz w obrazkach czyli Historia szlachecka z roku 1811 i 1812 opowiedziana kreską po 200 latach, rys., scen. M. Wosik, Ossoli-  
neum, Wrocław 2012.
- 24 Seria gier wydawanych przez Frogwares od 2002 roku. Ostatni (jak dotąd) tytuł, *Sherlock Holmes. The Devil's Daughter*, ukazał się w 2016 roku i jest dwunastym w serii.
- 25 Według badań przeprowadzonych przez Instytut Książki i Czytelnictwa „wśród książkowych wyborów lekturowych Polaków niezmienne dominuje literatura gatunkowa: popularna powieść romansowo-obyczajowa oraz powieść kryminalna i thriller” (I. Koryś i in., *Stan czytelnictwa w Polsce w 2016 roku*, s. 82). „Najczęściej wymienianym autorem czytanych w 2016 roku książek był Henryk Sienkiewicz. Zaraz za nim znalazła się E.L. James z *Pieczęcią czarownicy*” (tamże, s. 15). Na kolejnych pozycjach znaleźli się: Paula Hawkins, Stephen King, Adam Mickiewicz, J.K. Rowling, Joanna Chmielewska, Danielle Steel, Stephenie Meyer; listę dziesięciu najchętniej wybieranych w 2016 roku autorów zamyla Katarzyna Bonda. Zwraca uwagę fakt, że wśród 18 (w sumie) pisarzy nie ma, jak już wspomiano, Tolkiena, jest jednak, na ostatnim miejscu, Sapkowski (tamże, s. 71).
- 26 G. Lewandowicz-Nosal, *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*, w: <http://www.ebib.pl/2004/54/lewandowicz.php> [dostęp 21.06.2018].
- 27 Tamże.
- 28 Stwierdzić przy tym należy, że wiele dawnych tekstów także na takie pytania mogłoby odpowiadać, gdyby zostały w odpowiedni sposób przedstawione. Tymczasem programy szkolne narzucają konkretną interpretację lektur i nauczyciele mają w pewien sposób związane ręce. Glorifikuje się na przykład martyrologię narodu polskiego, tymczasem nowe pokolenie zupełnie inaczej odnosi się do przeszłości: jest żądne zwycięstwa, chwały, a nie cierpienia i porażki; chce mieć powod do dumy, a nie do uzalania się nad ciężkim losem Polski. Przypomina w tym Amerykanów, o których stosunku do przegranych i uzalających się nad sobą Stanistaw Baranczak mówi:

w. oswiata.bc. [...] Widoczny  
ją narzędzi do  
nsu i wpływu.  
s. 116.  
powienia  
ich sukces  
czy mają  
wersum czy  
w etc.  
„Twilight”,  
Meyer. Jego  
staniej czę-  
na ekranu  
i Meyer: Sagi  
Dawn. Part 2,  
nia 14 lutego  
nia 14 lutego  
ia 14 lutego  
Interesujące  
bierają swoim  
sa to utwory  
nie, inne,  
lub nauczy-  
s. 116. W tek-  
we (określenie  
ktst wskazuje,  
jące, mimo  
noze wybrać

„Amerykanie strasznie nie lubią tych, którzy jęczą nad swoją niedolą. Tu trzeba pokazać studentom, że taki Mickiewicz czy Norwid próbowali znaleźć jakies recepty na katastrofalną sytuację, w jakiej znalazł się naród” (R. Pawłowski, *Spotkać Baran-czaka to było jak spotkać żywego Mickiewicza [Wspomnienie]*, [http://wyborcza.pl/1,75410,17183790,Pawowski\\_Spotkac\\_Baranczaka\\_to\\_bylo\\_jak\\_spotkac.html](http://wyborcza.pl/1,75410,17183790,Pawowski_Spotkac_Baranczaka_to_bylo_jak_spotkac.html) [dostęp 11.05.2018]). Podobnie pisał wczesniej Czesław Miłosz: „Krzyżanowskiego *Polish Romantic Literature* [...] to zbiór wszystkich banałów mających utwierdzać po wieczne czasy obraz *la Pologne martyre*. Książka ta wzbudza w czytelnikach [amerykańskich] uczucia krwiożercze, jak świadczą jej egzemplarze w bibliotece w Berkeley, z napisami po angielsku na marginesach: »Dobrze im taki«, »Bill ich za mało!«, »Karty udające olbrzymów!«” (Cz. Miłosz, *Prywatne obowiazki*, Pojezierze, Olsztyn 1990, s. 152-153).