

ADAM MAZURKIEWICZ
(Łódź)

ANTYK CYFROWO ODCZYTANY*

Wybór zakresu tematycznego rozprawy Konrada Dominasa pozostaje – w trakcie powierzchownej lektury, której celem jest zorientowanie się w tematyce książki – tyleż nieoczywisty, co zaskakujący. Ma tego świadomość również Autor, skoro zastrzega już w pierwszych słowach wprowadzenia interdyscyplinary charakter pracy. Postuluje zarazem konieczność otwarcia się filologii klasycznej na zjawiska charakterystyczne dla kultury (po)nowoczesnej, w coraz większym stopniu zmediatyzowanej i funkcjonującej w ramach paradygmatu cyfrowego. O tym, na ile zagadnienie to – z uwagi na implikacje metodologiczne – jest ważne dla Autora, świadczy powrót do niego w zakończeniu rozprawy; tu akcentuje niebezpieczeństwa, wynikające z funkcjonowania badań w zideologizowanych „dyskursach eksperckich” i tak zwanej „krytyce wewnętrznej”, to jest pisanej przez nieprofesjonalnych fanów dla fanów (s. 165–166)¹.

Z uwagi na dwuaspektowość omawianego w książce zagadnienia (obraz antyku w sieci internetowej oraz Internet jako medium treści właściwych dla kultury antycznej), badacz zdecydował się uczynić punktem wyjścia naszkicowaną tu zależność, ujętą w trafnej formule: „Od antyku do Internetu, od Internetu do antyku” (s. 17). Zatytułowany tak rozdział, wespół z kolejnym – poświęconym przeglądowi stanu badań nad recepcją literatury antycznej we współczesnej popkulturze oraz fenomenowi *eClassics* (rozdział „Dotychczasowe prace z zakresu recepcji literatury antycznej – próba analizy zjawiska”, s. 35–50) – stają się dla Dominasa punktem odniesienia dla kolejnych, bardziej szczegółowych zagadnień, pozostających w centrum uwagi Autora. Jest to rozwiązanie o tyle udane koncepcyjnie, że pozwala utrzymać badaczowi dyscyplinę wywodu, którego granice zostały w przywołanych tu rozdziałach (zwłaszcza pierwszym) precyzyjnie zakreślone. Dzięki temu czytel-

* Konrad Dominas, *Internet jako nowa przestrzeń recepcji literatury antycznej*, Pracownia Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych, Poznań 2017, 204 s.

¹ Apokaliptyczna tonacja, w jakiej został utrzymany końcowy passus rozważań Dominasa, mógłby wydawać się chwytem retorycznym bądź odwołaniem do „pedagogiki strachu” (*argumentum ad metum*), gdyby nie przywoływane przez Badacza w różnych miejscach rozprawy egzemplifikacje nieprofesjonalnych odczytań, świadczących o osobliwościach recepcji tego typu. Założony czytelnik rozprawy (a jest nim przede wszystkim reprezentant środowiska akademickiej humanistyki) ma zatem prawo czuć zaniepokojenie wynikające z zagrożeń lekturą naiwną, która dominuje w przywoływanych przez Dominasa amatorskich odczytaniach tradycji antycznej. Tym bardziej, że często są one legitymizowane praktykami twórców popkultury, będącej dziś obiegami dominującym, a zatem i narzucającym funkcjonującą w *imaginarium commune* wizję rzeczywistości.

nik nie ma wrażenia dygresyjnego charakteru rozważań ani na temat istoty sieci internetowej, ani o zachodzących w niej mechanizmach recepcji tekstów kultury antycznej. Autor wywiązuje się zresztą w ten sposób z deklaracji zawartych na kartach „Wstępu”, gdzie doprecyzowuje interesujące go zjawiska, którym poświęca całość rozprawy (s. 10–12); tu też znajdujemy wyjaśnienie powodów, dla których tak różne – z perspektywy terminologii informatycznej – zjawiska, jak Internet, sieć, WWW, potraktowano synonimicznie (s. 15).

Do pewnego stopnia przeskokiem myślowym zdają się rozważania na temat popkulturowej asymilacji literatury antycznej (rozdział „Literatura antyczna w popkulturze – między uobecnianiem się treści antycznych a właściwą recepcją antyku w Internecie”, s. 117–130). Rychło jednak okazuje się, że autor zachował ciąg logiczny, jak najśluszniej traktując oba zjawiska kulturowe jako koegzystujące: skoro bowiem twórcy popliteratury (Dominas koncentruje się na powieściach kryminalnych, których akcja osadzona zostaje w antyku) sięgają do sieci internetowej szukając potrzebnych im wiadomości, Internet staje się dzięki temu przestrzenią uobecniania wiedzy. Badacz nie jest jednakże w swych konstatacjach bezkrytyczny; obserwując proces wypierania „tradycyjnie” zdobywanej informacji przez szukanie jej za pomocą słów-kluczy w odpowiednich programach cyfrowych, zapytuje o konsekwencje tego zjawiska (s. 123). Czy zmieni się jedynie proces przyswajania informacji, czy też mamy do czynienia z dominacją nowego paradygmatu wiedzy, opartego nie na stopniu jej pogłębienia i ustrukturalizowania, lecz ilości przetwarzanych danych? Czy niewątpliwie zachodzącym zmianom ilościowym towarzyszą jakościowe, a jeśli tak, co je charakteryzuje?

Są to pytania, na które Dominas usiłuje odpowiedzieć w kolejnych partiach rozprawy, kreśląc wizję uniwersum kulturowo-medialnego (s. 131–164), jaki tworzy – zgodnie z tytułem książki – Internet jako nowa przestrzeń recepcji literatury antycznej. Nie są to zresztą zagadnienia łatwe, o czym świadczą dołączone do rozważań wizualizacje omawianych problemów w postaci grafów i wykresów. Ich obecność w pracy – nawet jeśli mamy do czynienia z rozprawą interdyscyplinarną – początkowo może zaskakiwać, jednakże wraz z postępowaniem w lekturze okazują się niezwykle przydatnymi (zwłaszcza dla filologów) narzędziami, pozwalającymi na zobrazowanie mechanizmów regulujących sposoby uobecniania literatury antycznej w fantomatycznych przestrzeniach sieci internetowej. Towarzyszące im rzuty ekranowe unaocniają fenomeny z kręgu recepcji wątków i motywów antycznych, wykorzystywanych przez twórców popkultury (a są one niekiedy na tyle osobliwe, że ich konceptualizacja werbalna nie oddawałaby ich istoty; przykładem jest ukazanie mitologicznego wątku nici Ariadny z opowieści o Minotaurze w estetyce klocków Lego; s. 22).

Do rozprawy, prócz wykresów, dołączone zostało obszerne zestawienie literatury przedmiotu i podmiotu. Z uwagi na jego objętość (dwadzieścia sześć stron) oraz różny charakter przywoływanych tekstów, podzielono je w sposób funkcjonalny na kilka partii. Jest to niezbyt często spotykany przejaw troski o wygodę czytelnika, który może łatwo odnaleźć interesujący go typ zasobów (na przykład

przywoływane w pracy utwory beletrystyczne, netografię, filmografię, opracowania z zakresu bibliografii podmiotowej). Szczególnym wyrazem troski o komunikatywność i przejrzystość zestawienia pozostaje sposób opracowania netografii: adresy źródeł internetowych zostały nie tylko podane w rozwiniętej formie, lecz – przede wszystkim – opisane tak, aby nawet najmniej zorientowany w temacie odbiorca nie miał problemów z odnalezieniem interesujących go zasobów sieciowych. Jest to bardzo duże ułatwienie, jako że zapisy adresów internetowych – biorąc pod uwagę standardy formatu URL – nie zawsze są czytelne dla laika. Zestawienie bibliograficzne dołączone do rozprawy spełnia zatem istotną funkcję: nie tylko bowiem dokumentuje wykorzystane w pracy teksty kultury i ich omówienia, ale – przede wszystkim – stanowi doskonały punkt wyjścia do własnych czytelniczych poszukiwań. W tym sensie owo zestawienie pozostaje znakomitym przykładem pracy o charakterze bibliograficznym, umożliwiającym między innymi przegląd dotychczasowego stanu badań nad recepcją kultury antycznej w świecie Internetu, komplementarnym wobec jednego z rozdziałów rozprawy, poświęconych temu zagadnieniu.

Rozprawa Konrada Dominasa, jako prekursorska próba uchwycenia związków pomiędzy nowymi mediami a tradycją śródziemnomorskiego kręgu kulturowego, oczywiście nie wyczerpuje problematyki uobecniania antyku w sieci internetowej. Trudno zresztą, aby tak było, skoro Autor opisuje zjawisko *in statu nascendi*. Z tego względu nie można czynić Badaczowi zarzutów, że nie uwzględnił jednostkowych tekstów kultury, na przykład komputerowej gry sieciowej *Grepolis*, osadzonej w realiach quasi-mitologicznych, inspirowanych historią i podaniami Greków, gry strategicznej *Ikariam*, w której uczestnik rozgrywki może stworzyć imperium, bądź reprezentującej kategorię tak zwanych „gier dla dziewcząt” *Historycznej ubieranki: starożytna Grecja*². Zabrakło również wzmianki o rozpowszechnianej darmo w Internecie grze *Achilles*, epatującej użytkownika scenami brutalnej przemocy w rytm pseudoetnicznej muzyki bębnowej, oraz pasjansie z motywami spartańskimi (*Spartan Solitaire*)³.

Wzmiankowane tu gry jedynie w nader swobodny sposób nawiązują do antycznych opowieści. Najściślej związek ten widać w *Achillesie*; protagonista rozgrywki, w którego wciela się gracz, ubrany w strój zbliżony do greckiego hoplity – a raczej jego hollywoodzkiego wyobrażenia, inspirowanego w przeważającej mierze filmem *Troja (Troy, USA – Wielka Brytania – Malta 2004, reżyseria Wolfgang Petersen)* – ma za zadanie pokonać rzesze wirtualnych przeciwników stylizowanych na trojańskich żołnierzy. Gra, utrzymana w konwencji *survival game*, nieuchronnie kończy się śmiercią tytułowego herosa, jednakże celem rozgrywki nie jest jego

² Zob. <http://www.gry.pl/gra/historyczna-ubieranka-starozytna-grecja> (dostęp 30 grudnia 2017).

³ Zob. <http://gry-online.pozskole.pl/zagraj,Achilles,68281.html> (dostęp 30 grudnia 2017); <https://pl.ikariam.gameforge.com> (dostęp 30 grudnia 2017); http://gry-online.pozskole.pl/gra,Spartan_Solitaire,292444.html (dostęp 30 grudnia 2017).

przeżycie, lecz pokonanie kolejnych wrogów, których liczba zostaje odnotowana w zestawieniu wyników rozgrywki.

Pozostałe wymienione gry inspirowane są raczej ogólnikowymi, zakorzenionymi w *imaginarium commune*, wyobrażeniami na temat starożytności. Nie odnoszą się tym samym do żadnego z antycznych tekstów ani motywów, wykorzystując jedynie antyczną rekwizytornię. *De facto* nie spełniają zatem kryteriów, którym Autor podporządkował swoje badania⁴. Co więcej, przywołane tu tytuły (i wiele innych) wprawdzie wzbogaciłyby rozważania Badacza jako egzemplifikacje stawianych przezeń tez, jednakże nie zmieniłyby ani nie pogłębiły w istotny sposób jego konstatacji. Być może zresztą – idąc wytyczonym przez Dominasa tropem – kolejni badacze sięgną po nie, weryfikując własne hipotezy. Jeśli jednak tak się stanie, rozprawa *Internet jako nowa przestrzeń recepcji literatury antycznej* pozostanie w tych pracach najpoważniejszym punktem odniesienia, a jej znajomość będzie warunkiem koniecznym dla rozpoznania sposobów recepcji antyku we współczesnej (nie tylko popularnej) kulturze.

adammazurkiewicz@o2.pl

ARGUMENTUM

Censura libri Conradi Dominas, qui liber docet, quam utile instrumentum litteras antiquas cognoscendi atque investigandi sit Interrete.

⁴ Jednakże trudno zarazem nie przyznać racji Sylwii Chmielewskiej, akcentującej paradoksalność sytuacji, w której jedna z najnowszych form ekspresji kulturowej czerpie z tradycji fundamentalnej dla kultury europejskiej; zob. S. Chmielewska, *Grywalny antyk*, [w:] *Antyk i my w Ośrodku Badań nad Tradycją Antyczną*, oprac. K. Marciniak, Wydział „Artes Liberales” UW, Warszawa 2013, s. 197.