

JERZY STACHOWICZ

# SHERLOCK – UMYSŁ SKRYPTYCZNY WŚRÓD NOWYCH MEDIÓW

NOWA ROLA NAPISU FILMOWEGO

## JERZY STACHOWICZ

Dr, pracuje w Zakładzie Antropologii Słowa w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmuje się badaniem nowych mediów w kontekście antropologii słowa oraz historią kultury popularnej w latach 1900–1939.

**S**herlock Holmes – niegdyś bohater twórczości Arthura Conan Doyle’a, a dziś serialu telewizji BBC. Warto się przyjrzeć, jak postać wykreowana pod koniec XIX wieku została zaadaptowana przez kulturę doby internetu i smartfonów, a przy okazji zadać pytanie: czy współczesne filmy o Sherlocku mogą nas czegoś nauczyć o roli typografii w kinie i telewizji?

Nie jest to pytanie bezpodstawne. Brytyjski serial w momencie premiery był chyba najbardziej stypografizowaną produkcją telewizyjną XXI wieku. Typografia – a właściwie posttypografia – w niektórych scenach po prostu zawłaszcza kadr. Interesującym mnie aspektem między medialnych relacji jest przede wszystkim poziom, który można nazwać typograficznym, czyli bezpośrednia obecność różnego rodzaju napisów w kadrze filmowym.

Żeby zacząć opowieść o współczesnej wersji przygód słynnego detektywa i jej warstwie typograficznej, należy cofnąć się do epoki współczesnej Conan Doyle’owi, czyli początków kina. Napisy stały się szybko istotnym elementem filmowej wypowiedzi kina niemego. W epoce dźwięku ograniczono obecność nieodzownych wcześniej plansz międzyujęciowych, ale za to tekst na dobre zadomowił się wewnątrz filmowych ujęć jako napis naniesiony na filmowy kadr i wyraźnie oddzielony od świata przedstawionego (zewnątrzdiegetyczny) bądź jako element scenografii (wewnątrzdiegetyczny).

Odczytując warstwę typograficzną filmu, poddając ją choćby najprostszej analizie, możemy zobaczyć nie tylko, z jakiej epoki pochodzi dany obraz (krój pisma na planszach międzyujęciowych filmów ekspresjonistycznych), lecz nawet do jakiego gatunku należy (czcionki odnoszące się do Dzikiego Zachodu w westerbach). Wypracowano również bardziej złożone konwencje użycia tekstu na ekranie, nawiązujące do konkretnych gatunków, a nawet sugerujące pewien typograficzny dialog, który twórca filmu prowadzi z widzem oraz z innymi dziełami. Do kanonu typograficznego kina przygodowego i fantastycznego weszły słynne napisy początkowe z *Gwiezdnych wojen* George’a Lucasa oraz charakterystyczna typografia filmów Quentina Tarantino.

Tekst na ekranie, ruchomy, poddany temporalności kinowej, stał się dla współczesnego widza czymś powszechnym nie tylko w kinie. Od czasu spopularyzowania komputerów osobistych możemy obserwować postępującą inwazję „ekranów osobistych”, które wykorzystywane są do pisania i czytania. Mimo spadku czytelności w tradycyjnym tego słowa znaczeniu (przynajmniej w Polsce) czytamy coraz więcej – głównie przy użyciu smartfonów. Te przemiany sprawiły, że kino stało się przed swego rodzaju wyzwaniem formalnym – jak efektywnie i dynamicznie pokazać pełnię działania takich urządzeń jak smartfony, jak przedstawić dialog dwóch osób prowadzony poprzez SMS-y albo, co ciekawsze, rozmowę toczoną jednocześnie w dwóch sferach, wirtualnej i rzeczywistej.

### HOLMES I NOWE MEDIA

W 2010 roku brytyjscy producenci i scenarzyści Steven Moffat oraz Mark Gatiss<sup>1</sup> zaczęli realizować serial o przygodach Sherlocka Holmesa. Tym, co wyróżnia produkcję, jest jej uwspółcześnienie. Akcja *Sherlocka* toczy się nie w wiktoriańskiej Anglii, ale we współczesnym Londynie. Zamiast z oskarżeniami o szarganie legendy, seria spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem. Luźno opierając się na opowiadaniach Conan Doyle’a, producenci dokonali swoistej reinterpretacji, reaktywacji czy też remediacji zarówno samej historii, jak i bohatera. Współczesny detektyw żyje w świecie nowych mediów: wszechobecnych smartfonów, wiadomości tekstowych i mediów społecznościowych. Dla nowego Holmesa nieodłącznym przedmiotem nie jest ani fajka, ani skrzypce, ani charakterystyczna czapka, znana z poprzednich ekranowych adaptacji prozy Conan Doyle’a, lecz właśnie zaawansowany technologicznie model telefonu komórkowego.

Obraz cyfrowo zapośredniczonego świata, w którym detektyw śledzi i wyszukuje nie tylko ślady materialne, ale i cyfrowe, pozwolił realizatorom serialu w ciekawy sposób sięgnąć po stare, znane od czasów kina niemego chwytaki polegające na wykorzystaniu tekstu do uatrakcyjnienia fabuły oraz pokazania motywacji, którą kierują się postaci, i sposobów ich działania. Napisy filmowe w *Sherlocku* umożliwiły wypracowanie swoistej konwencji pokazywania nowych mediów. W serialu BBC tekst na ekranie służy ukazaniu ich funkcjonowania i użyty jest w sposób, który można uznać za dość nowatorski. Moglibyśmy wręcz powie-

<sup>1</sup> Gatiss gra również w serialu brata Sherlocka, *Mycrofta*.

dzieć, że twórcy podjęli problem pokazania złożoności procesów remediacji oraz wszechobecności nowych mediów.

### HOLLYWOOD OPERATING SYSTEM

Sceny obrazujące rozmowę poprzez komunikator internetowy lub za pomocą wiadomości tekstowych zazwyczaj są dość statyczne i nie może w nich zabraknąć ujęcia pokazującego wyświetlanie wiadomości na ekranie (ewentualnie bohater opowiada, co na ekranie zobaczył). Ten sposób pokazywania urządzeń elektronicznych ma całkiem długą tradycję i do premiery *Sherlocka* niewiele się tu zmieniło.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku atrybutem urządzenia cyfrowego jest ekran, na którym prezentowane są grafika i tekst. Elektroniczne wyświetlacze zaczęły się pojawiać w kinie i telewizji. Wydawało się, że prezentowanie ich w filmie nie będzie nastrożać filmowcom zbyt trudności. Jednak okazały się one niewdzięcznym obiektem do filmowania już na poziomie technicznym. Podczas nagrywania kamerą ujawniał się płynny charakter obrazu elektronicznego (zwłaszcza klasycznego ekranu lampowego) – sfilmowane monitory migwały albo pojawiały się na nich czarne pasy, kamera „chwyciła” momenty odświeżania obrazu, których nie wyłapywało ludzkie oko. Obraz elektroniki okazywał się nieatrakcyjny wizualnie. Nic dziwnego, że pokazywanie na ekranie komputerów stało się domeną efektów specjalnych, a sam komputer był przedstawiany raczej jako maszyna przyszłości, kreująca wirtualne światy niż szare pudełko z migoczącym ekranem. Do historii popkultury przeszły wizje (wnętrz) komputerów z filmów *Tron* (1982) czy *Matrix* (1999) niemające nic wspólnego ze zgrzebną informatyczną codziennością. Pojawienie się internetu i nowoczesnych interfejsów niewiele tu zmieniło. Sposób prezentacji nowych mediów w filmie oscylował między fantazjami rodem z SF a swoistym redukcyjnym, ascetycznym (pseudo)realizmem. W Hollywood konwencją – zwłaszcza na przełomie XX i XXI wieku – stało się pokazywanie ekranów elektronicznych tak, by przede wszystkim wydawały się atrakcyjne dla widza i czytelne, jeśli chciano pokazać elektroniczną komunikację (bądź „czytelnie” nieczytelne, jeśli zamierzano ukazać pracę speców IT, hakerów itp. – wtedy najlepiej było pokazywać szybko przewijające się kolumny oraz linie cyfr i znaków). Nie chodziło w każdym razie o to, by brały one pod uwagę (odzwierciedlały) prawdziwe doświadczenia odbiorcy z cyfrowym światem. Zamiast rzeczywiście istniejących systemów operacyjnych, programów do wymiany poczty elektronicznej i konwersacji online na ekranach filmowych komputerów umieszczano uproszczone surogaty. Ukuto nawet złośliwy termin na tego typu efekty specjalne – *Hollywood operating system*<sup>2</sup>.

Tendencja ta pojawiała się zwłaszcza w filmach, w których komunikacja przy użyciu nowych mediów stanowiła istotny wątek fabuły, ale sam film nie podejmował bezpośrednio tematów informatyczno-technologicznych, miał raczej po-

2 M. Szota, *Magiczna sztuka programowania komputerów*, „Kultura Popularna” 4(22)/2008, s. 37.

kazać rolę cyfrowych form komunikacji w życiu zwykłych ludzi. Przykładem takiego podejścia jest komedia *Masz wiadomość* (*You've Got Mail*, reż. Nora Ephron) z 1998 roku. Film opowiada o internetowym romansie dwojga głównych bohaterów, którzy w realnym świecie są zwalczającymi się biznesowymi konkurentami, a w wirtualnym – zafascynowanymi sobą romantykami. Para nieustannie ze sobą koresponduje przy użyciu poczty elektronicznej, a warstwa typograficzna filmu odgrywa istotną rolę fabularną. Komunikacja między bohaterami wymaga pokazania ich przed komputerami oraz licznych ujęć przedstawiających „ekrany w działaniu”. Wszystko, co pojawia się na ekranach, mimo pewnej dozy realizmu razi wprawne oko sztucznością – czcionka, której używają, jest zbyt duża, ikony programu pocztowego również (w dodatku są animowane, co wcale nie jest i nie było popularne w prawdziwej poczcie elektronicznej), ekrany cyfrowych urzędzeń cechują się ascezą, jest na nich za mało ikon i mało przycisków, w które można kliknąć kursorem. Wydaje się, że wizję elektronicznej komunikacji podporządkowano przejrzystości, by widz mógł bez problemu odczytać zarówno teksty tworzone przez bohaterów, jak i to, jakie czynności wykonują.

*Sherlock*, choć należy do innego gatunku, pokazuje ludzi uwikłanych w komunikację cyfrową, ale niebędących specami od elektroniki. Twórcy filmu wybrali również konkretny sposób obrazowania elektronicznej komunikacji, jednak poszli w zupełnie inną stronę – właściwie stali się jednymi z twórców nowej konwencji pokazywania na ekranie cyfrowego świata, a przy okazji nowego użycia typografii, dostosowanego do przemian, jakie zaszły w naszej codzienności.

## KOMUNIKACJA

Uwspółcześniony Holmes żyje w świecie, w którym cała sfera piśmienności „analogowej” ma już swoje odpowiedniki w postaci tekstów elektronicznych, a pewne formy zapośredniczonej cyfrowo komunikacji stały się niezbywalnym elementem życia *always-on*, jakie prowadzą mieszkańcy wielkich miast<sup>3</sup>.

W pierwszym odcinku (*Studium w różu*) w scenie konferencji prasowej policji, kiedy wszyscy zgromadzeni na sali otrzymują wiadomość tekstową o takiej samej treści, w kadrze nad każdą wyciągniętą z kieszeni komórką pojawia się tekst tej wiadomości: „Wrong!”, nawiązujący do wypowiedzianej wcześniej przez jednego z policjantów kwestii. Jest to więc jednoczesne pokazanie na ekranie sceny z bohaterami i komunikatu z sieci, przedstawienie sposobu funkcjonowania urządzenia i wprowadzenie ważnego napisu o charakterze dialogowym. Nie jest to tylko czysto estetyczny chwyt pokazujący możliwości wykorzystania tekstu w filmie, ale gest twórczy świadczący o zrozumieniu przez realizatorów specyfiki nowej przestrzeni tworzonej przez sieć (a tak różnej od postulowanej przez lata cyberprzestrzeni wirtualnego świata, do którego przenosimy się, zostawiając za sobą „realność”) oraz powstawania nowych praktyk związanych z użyciem smartfonów.

<sup>3</sup> D. Boyd, *Participating in the always-on lifestyle*, [w:] *The Social Media Reader*, red. M. Mandiberg, New York University Press, New York 2012, s. 71–76.

## PRZESTRZEŃ TYPOGRAFICZNA

Taki sposób ukazywania komunikacji przy użyciu GSM pojawia się prawie w każdej scenie, w której bohaterowie używają telefonów komórkowych – nie tylko w przypadku scen grupowych. Kiedy otrzymują bądź wysyłają SMS-y, ich treść pojawia się zwykle w postaci napisu wkomponowanego w kadr. Takie użycie tekstu wpływa na kompozycję kadru – musi być on tak rozplanowany, by znalazło się w nim miejsce na napis, który powinien być czytelny dla widza. W kadrze powinno więc pojawić się coś, co roboczo za Jayem Davidem Bolterem moglibyśmy nazwać „przestrzenią pisma”<sup>4</sup>, choć niekoniecznie w znaczeniu nadanym przez amerykańskiego badacza, ponieważ w *Sherlocku* pismo zdaje się dosłownie zajmować przestrzeń.

Uważny widz zauważy szybko, że napisy te tworzą wrażenie głębi. Nad telefonami osób stojących z tyłu są wyraźnie mniejsze – zachowano bowiem zasady perspektywy linearnej. Mamy więc do czynienia z napisem będącym jednocześnie elementem scenografii. We wspomnianej scenie konferencji aktorzy trzymają telefony zwrócone ekranami w kierunku swoich twarzy, widz w żaden sposób nie mógłby zobaczyć wyświetlających się wiadomości. Użycie napisów powoduje iluzję podwójnego spojrzenia, przeciwucia wyrażonego za pomocą tekstu. Ujęcie filmowe przedstawia salę konferencyjną widzianą od strony stołu, przy którym siedzą mówcy; napisy umieszczone zgodnie z perspektywą linearną zachowują tę perspektywę, lecz jednocześnie pokazują to, co teoretycznie można by zobaczyć w przeciwuciu – takie same teksty wyświetlające się na dziesięciu wyciągniętych z kieszeni cyfrowych urządzeniach.

Ten scenograficzny charakter tekstu jest jeszcze wyraźniej podkreślony w scenach, w których tekst traci swoją, wydawałoby się, podstawową funkcję, bo staje się nieczytelny. Na przykład około 60 minuty trzeciego odcinka pierwszego sezonu (*Wielka gra*) Watson dostaje SMS, którego treść pojawia się wkomponowana w kadr w postaci tekstu wyświetlanego obok telefonu trzymanego przez bohatera. Kiedy ujęcie się zmienia i Watson pokazany jest na dalszym planie (na tle pokoju), tekst wiadomości nadal znajduje się obok niego, ale zgodnie z zasadami perspektywy jest odpowiednio pomniejszony. Widać linie tekstu, poszczególne wyrazy, lecz całość wiadomości staje się niemal nieczytelna. Zachowuje przy tym funkcję estetyczną i niesie znaczenie na innym poziomie – typografia, jej układ, wkomponowanie w kadr, rodzaj czcionki (fontu), rozmieszczenie względem bohaterów i cyfrowych urządzeń przypominają rozwiązania poezji awangardowej i stają się znaczącym obiektem scenograficznym.

Ujęcia, w których istotną rolę odgrywają napisy, mogą kojarzyć się nie z filmem, lecz z komiksem, gdzie poszczególne ramki-kadry są często tak rozplanowywane, by uwzględnić miejsce na teksty w postaci dymków, chmurek czy typograficznych elementów podkreślających ruch postaci i przedmiotów.

<sup>4</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 25.

Jeszcze wyraźniej widać to w odcinku *Skandal w Belgravii*. Dzięki prowadzonemu przez Watsona blogowi – odpowiednikowi zapisków/pamiętników z oryginalnej wersji Conan Doyle’a – dwójka detektywów staje się bardzo popularna w internecie. Mężczyźni dyskutują na ten temat w mieszkaniu przy Baker Street. Watson pisze i przegląda bloga na laptopie – widz może zobaczyć tylko tył ekranu. Nad jego biurkiem i laptopem pojawia się jednak tekst, który widzi on na ekranie (znów łączenie tradycyjnej diady ujęcie – przeciwujęcie w jeden kadr). Jest on nachylony pod takim samym kątem jak ekran komputera, stanowi jego „unoszące się w powietrzu” odwzorowanie. Tu również czytelność schodzi na dalszy plan. Ważne wydaje się samo wyeksponowanie wszechobecności nowych mediów oraz podkreślenie ich tekstowego charakteru.

W tym samym odcinku Irene Adler dostaje wiadomość tekstową od Holmesa i odczytuje ją, stojąc przed witryną sklepową. Również w tej scenie SMS przyjmuje postać napisu wewnątrzjęciowego unoszącego się obok telefonu, ale w tym wypadku scenograficzność jest dodatkowo podkreślona poprzez odbicie tekstu w sklepowej witrynie. Elementy typograficzne estetyzują więc przestrzeń, w której poruszają się bohaterowie, stają się ornamentami niczym we współczesnych (choć nie tylko) obiektach architektonicznych, których ściany pokryte są literami i cyframi mającymi głównie funkcję ozdobną. Z kolei w pierwszym odcinku czwartego sezonu (*Sześć razy*) w mieszkaniu hakera komputerowego treść ekranów (białe napisy na czarnym tle) jest pokazywana niczym fototapeta na ścianach (podobnie pokazano w tym odcinku wideorozmowę).

„Każda przestrzeń pisma jest konkretnym polem wizualnym i materialnym, którego własności określa dana technologia pisma i zastosowanie nadane jej poprzez kulturę ustanawianą przez czytelników i twórców. Przestrzeń pisma jest generowana w wyniku interakcji między właściwościami materiału a wyborami i praktykami w kulturze”<sup>5</sup> – zauważa Bolter. Te nowe praktyki są wyraźnie zaznaczone w serialu i nie chodzi jedynie o komunikację SMS-ową, ale również o korzystanie z wyszukiwarek internetowych, pisanie blogów itp. Widać też, jak bardzo zmieniła się sama „przestrzeń pisma”. Dziś mówimy raczej o przestrzeni hybrydowej, w której „użytkownicy nie traktują przestrzeni cyfrowej i fizycznej jako oddzielnych całości i nie odnoszą wrażenia, że «wchodzą» do Internetu czy zatapiania się w cyberprzestrzeni, jak to miało miejsce w czasach, kiedy trzeba było w tym celu usiąść przed ekranem komputera i połączyć się z siecią za pomocą modemu”<sup>6</sup>.

Uwzględnienie kontekstu ważne jest również dlatego, że dzisiejsze cyfrowe urządzenia działają przede wszystkim w oparciu o gesty, zarówno te czynione na powierzchni dotykowego ekranu, jak i te, które – mniej lub bardziej świadomie – wykonuje użytkownik smartfona całym ciałem: wyjęcie telefonu z kieszeni, odblokowanie, spojrzenie na ekran, przechylenie głowy itp. Każdy z nich może być

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> A. de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, tłum. A. Nacher, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010, s. 633.

dla widza znaczący<sup>7</sup>. Właśnie ukazywanie w tym samym ujęciu ludzi korzystających z urządzeń elektronicznych i wizualizacji tekstów, które tworzą i którymi manipulują, pozwala na uzyskanie obrazu całej złożoności cielesnego kontekstu używania nowych mediów: Sherlock gorączkowo przesuwając palcami po ekranie, Adler ściska za plecami ukryty telefon komórkowy i wysyła w tajemnicy wiadomości – widzimy fizyczne zaangażowanie w komunikację.

W serialu pisanie elektroniczne zyskuje niezwykłą dynamikę nie tylko poprzez ukazanie bohaterów w trakcie pisania, ale także przez dynamizację samej warstwy typograficznej. Widzimy cały proces pisania na ekranie – obok ruchów postaci pokazane jest powstawanie tekstów na ekranie: zmieniające się teksty, kolejne litery, a nawet samo korzystanie z menu smartfona i wyszukiwarek.

Napisy wykorzystywane są do pokazywania manipulacji wykonywanych na ekranach telefonów komórkowych i komputerów. Na przykład gdy Watson siada w swoim pokoju na łóżku i wyjmuje telefon, zamiast nowego ujęcia pokazującego ekran na lewej połowie kadru, widać pojawiające się napisy z wyświetlacza, podczas gdy czynności bohatera można obserwować w prawej połowie kadru (*Studium w różu*). Scena została tak skomponowana, by Watson nie zasłaniał napisów. Są one dynamiczne i zmieniają się wraz z tym, jak bohater naciska przyciski w telefonie: najpierw widzimy „Messages – Received”, potem „Messages – Sent”, a w końcu poniżej rozwija się treść otrzymanej wiadomości.

W statycznych („nudnych”) ujęciach dynamika narracji (dzianie się) przenosi się do sfery tekstu ekranu smartfona. W odcinku *Wielka gra* Sherlock przeszukuje internet (przy użyciu smartfona) w poszukiwaniu śladów pozwalających na rozwikłanie kolejnej zagadki kryminalnej. W kadrze pojawiają się kolejno słowa: „Search:”, „Thames”, „+High Tide”, „+Riverside”. Widzimy, że bohater korzysta z wyszukiwarki internetowej i zawęża obszar poszukiwań, dodając kolejne pojęcia. Następnie obserwujemy pojawiające się w formie tekstowej wyniki oraz wybory dokonywane przez detektywa. W innej scenie wokół Sherlocka tworzy się tzw. chmura tagów.

## NARRACJA

„Słowo i obraz przejawiały tendencję do zajmowania odmiennych przestrzeni wizualnych i technologicznych. Wzrastająca piśmienność sprawiła, że umocnił się pogląd, zgodnie z którym pismo alfabetyczne prezentuje to, co istotne, a grafika ewentualnie to uzupełnia” – twierdzi Bolter<sup>8</sup>. Z kolei Jerzy Szyłak w *Poetyce komiksu...* pokazuje spojrzenie drugiej strony, bliskie wczesnym teoretykom filmu – to tekst jest uzupełnieniem<sup>9</sup>. W brytyjskim serialu, mocniej nawet niż w niektórych komiksach, pokazana jest współistotność gry aktorskiej (gestu), tradycyjnej scenografii i naniesionej grafiki, które zajmują tę samą przestrzeń wizualną (współdzielają ją).

<sup>7</sup> Zob. J. Stachowicz, „W Google wpisuję swoje nazwisko...”. *Społeczne i kulturowe funkcje praktyki wyszukiwania w sieci*, [w:] *Antropologia praktyk językowych*, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016, s. 398.

<sup>8</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma...*, dz. cyt., s. 69.

<sup>9</sup> J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/Obraz, Terytoria, Gdańsk 2000, s. 111.

Napis jest sposobem prowadzenia narracji, dlatego nie czytając tekstów, nie jesteśmy w stanie śledzić rozwoju akcji. Interakcja między bohaterami ma miejsce również w postaci elektronicznie zapośredniczonej. Ważne jest nie tylko to, co mówią i robią, ale również to, co piszą, na przykład kiedy Holmes prowadzi SMS-ową grę-romans z Irene Adler, a jednocześnie swoim współpracownikom mówi, że nie utrzymuje z nią kontaktów, lub kiedy Adler wysyła ukradkiem informacje do swoich zleceniodawców.

Teksty pozwalają pokazać świat z perspektywy wszechwiedzącego narratora – to, co bohaterowie ukrywają przed sobą, na przykład wysyłane do innych SMS-y, ukradkowo wyszukiwane informacje, prawdziwe intencje bohaterów, a także pracę detektywa (o czym za chwilę). W odcinku *Znak trzech* Sherlock, który tropi przestępcę na weselu Watsona, prosi Grega Lestrade’a, by udał się do toalety, a jednocześnie wysyła mu SMS z prośbą, by nie wypuszczał nikogo z budynku.

Z jednej strony można to interpretować jako kolejny sposób ukazania przekształceń medialnych współczesnej codzienności, na przykład *multitaskingu*, wymagającego od użytkownika nowych mediów umiejętności skupiania uwagi na kilku obrazach jednocześnie oraz nieustannej zmiany tej uwagi. Z drugiej strony, obraz filmowy jest tu tworzony dla widza wychowanego w (post)epoce wideo opisaną przez Laurę Mulvey<sup>10</sup>, który może w każdej chwili zatrzymać go i poddać analizie lub oddać się lekturze tekstów wpisanych w kadr (tak robią najzagorzalsi fani<sup>11</sup>).

## UMYSŁ SHERLOCKA

Warstwa typograficzna w serialu *Sherlock* nie została jednak wprowadzona wyłącznie po to, by ukazać bohaterów uwikłanych w zapośredniczone przy użyciu nowych mediów relacje. Napisy wewnątrzjęciowe używane są również w klasyczny sposób (animowane teksty przedstawiające relacje prasowe wyczynów bohaterów lub przestępców) oraz, co najbardziej interesujące, do przedstawienia pracy detektywa jako pracy umysłowej, słynnej dedukcji jako sposobu myślenia i postrzegania rzeczywistości, przy czym twórcy odwołują się do tego, co Roy Harris nazwałby nachyleniem skryptycznym – założenia, że racjonalne oznacza logiczne, a logiczne oznacza piśmienne. To odwołanie do, wydaje się powszechnego w świecie zachodnim, wyobrażenia pozwala w prosty i zrozumiały sposób przedstawić życie wewnętrzne bohatera. Roy Harris twierdził:

*Racjonalność – lub przynajmniej większa część tego, co często i nazbyt ambitnie usiłujemy zaliczyć do tej kategorii – jest produktem wspierającego ją procesu wytwarzania znaków. Pozwala to społeczeństwom, w których dominują odmienne typy znaków, posiadać odmienne racjonalności. Te właśnie różnice długo sprawiały trudności współczesnym antropologom. W rzeczy samej trudności te byłyby mniejsze, gdyby porzucono koncepcję jednej racjonalności na rzecz wielu jej odmian. Powstrzymuje nas przed tym krokiem powszechny*

<sup>10</sup> L. Mulvey, *Kino zwłoki*, tłum. K. Klimek, J. Majmurek, [w:] tejże, *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, Korporacja Ha!Art, Kraków 2010, s. 275–289.

<sup>11</sup> Można to wywnioskować z drobiazgowych analiz poszczególnych scen i kadrów dokonywanych przez internautów.

dla społeczeństw piśmiennych stereotyp mówiący, że tylko piśmienne formy racjonalności są „naprawdę” racjonalne<sup>12</sup>.

Z kolei Bolter zauważa, że: „funkcjonowanie przestrzeni pisma staje się metaforą ludzkiego umysłu i międzyludzkich, społecznych interakcji”, i sam staje się w pewnym sensie rzecznikiem skryptycznego nachylenia badań nad nowymi mediami: „trudno kulturze sprecyzować granicę, gdzie kończy się myślenie, a zaczyna materialność pisania, gdzie kończy się umysł, a zaczyna przestrzeń pisma”<sup>13</sup>.

Opowiadania Conan Doyle’a powstały w ważnym momencie dla nauk o języku i kulturze. Na przełomie XIX i XX wieku tworzyły się zręby koncepcji języka i umysłu, które miały mocno oddziaływać na sztukę i naukę przez następne sto lat. Sherlock wykorzystujący dedukcję jako skuteczną metodę rozwikływania kryminalnych zagadek idealnie pasował jako postać wieńcząca epokę pozytywizmu, a jednocześnie wpisująca się w wyobrażenie człowieka przyszłości – lepszego, bo porzucającego afekty na rzecz racjonalności, świadomego swego geniuszu i mechanizmów pracy ludzkiego umysłu.

Z kolei serial BBC powstał w momencie ważnych zmian w praktykach kulturowych związanych z mobilnością i rozprzestrzenieniem się technologii cyfrowych. Doprowadziło to do pokazania sposobu działania umysłu detektywa przy użyciu dwóch modeli – opartego na druku oraz na działaniu współczesnych komputerów. Sherlocka z XXI wieku można uznać za ucieleśnienie jakiegoś odłamu „ideologii kalifornijskiej”<sup>14</sup>, w którym mocno wierzy się w paralelność umysłu i cyfrowej maszyny, lub za idealny przykład zastosowania tego, co Bolter nazwał technologią definiującą.

Tym, co wyróżnia Holmesa jako detektywa w obu wersjach opowieści, jest zaufanie do rozumowania logicznego, przede wszystkim takiego, które znane jest pod nazwą wnioskowania dedukcyjnego. Tu już wchodzimy na poziom pewnego założenia, że świat jest pełen znaków i można go czytać niczym książkę – znaki są dla każdego takie same. Istnieją w jakimś zewnętrznym świecie, są obiektywne. Ten świat jest niczym książka lub baza danych. Pierre Bayard zauważa:

*Metoda Holmesa zostaje ujawniona, zarówno w teorii, jak i w praktyce, w pierwszej sprawie detektywa, A Study in Scarlet, która dostarcza swego rodzaju schemat postępowania dla wszystkich kolejnych tekstów. [...] Obserwacja i dedukcja: ujawnione tutaj po raz pierwszy, ale powtarzające się we wszystkich opowieściach, są dwoma kluczami do metody Holmesa, które pozwalają mu na skuteczne prowadzenie śledztw<sup>15</sup>.*

Obserwacja przedstawiona jest w filmie jako „czytanie świata”.

<sup>12</sup> R. Harris, *Racjonalność a umysł piśmienny*, tłum. M. Rakoczy, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, s. 284.

<sup>13</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma...*, s. 26.

<sup>14</sup> *Ręce ubrudzone kodem. Rozmowa z Alexandrem Gallowayem*, „Kultura Popularna” 4(22)/2008, s. 21.

<sup>15</sup> P. Bayard, *Sherlock Holmes Was Wrong. Reopening the Case of The Hound of the Baskervilles*, Bloomsbury, New York 2008. Cyt. za M. Ruta, A. Szymił, *Science of deduction vs. sztuka dedukcji, czyli Sherlock Holmes po polsku*, [w:] *Wkład w przekład*, Korporacja Ha!Art, Kraków 2013, s. 70.

## SHERLOCK ODCZYTUJE ŚWIAT

Warstwa typograficzna serialu służy więc również do przedstawienia pracy Sherlocka Holmesa, tego, co widzi, co myśli, jak znajduje wskazówki na miejscu zbrodni. Kiedy ogląda martwe ciało kobiety znalezione w opuszczonym mieszkaniu, zbliżeniom poszczególnych fragmentów towarzyszą dynamicznie pojawiające się napisy: pokazaniu trzech palców z obdrapanym, różowym lakierem towarzyszy napis „left handed” (leworęczna), pojawiający się ukośnie między dwoma z nich; przy zbliżeniu na napis wydrapany obok ręki („rache”) wyskakują napisy: „RACHE German (n.) revenge” (RACHE niemiecki rzeczownik: zemsta). Potem następuje przeciwużycie, na którym widać patrzącego w dół Holmesa przesłoniętego przez ten sam napis, jednak widziany z drugiej strony, lustrzany. Rozpada się on na animowane kawałki, jakby był wykonany ze szkła.

Takie wprowadzenie napisów towarzyszących pracy śledczej detektywa ma na celu uwidocznienie relacji ujęcie – napis – postać. Napisy pojawiają się, kiedy na ślady zbrodni patrzy Holmes – widz ogląda w zbliżeniu szczegóły, tak jak to czyni detektyw, a pojawiające się na ekranie teksty to myśli, spostrzeżenia samego Holmesa. Dlatego też napis „rache” ulega rozbiciu jako fałszywy trop. Następne ujęcie przedstawia te same wydrapane litery, a obok nich tworzy się napis „Rachel”. Z kolei w odcinku *Ślepy bankier* Sherlock fotografuje tajemniczy znak, po czym pojawia się on w powietrzu i krąży wokół detektywa.

Sherlock nie tylko odczytuje ślady na miejscach zbrodni, ale również „czyta” ludzi. W *Upadku z Reichenbach*, nagabywany przez rzekomą fankę, odpowiada na podstawie informacji odczytanych z jej wyglądu, mówiących, kim jest. Scena, w której detektyw patrzy na kobietę, pokazana jest w zwolnionym tempie. Holmes widzi jej postać niczym sklepowego manekina opatrzonego metkami-etykietami (tu mającymi postać napisów wyświetlających się na jej ciele i ubraniu: „pressure marks”, „pocket”, „ink”). Z kolei w odcinku *Pusty karawan* odczytuje w restauracji napis znajdujący się na ramionach kelnera, co pozwala mu odpowiednio pokierować rozmową.

W *Demonach Baskerville* Sherlock zastanawia się, co oznacza napis „UMQRA”. Pojawia się on nad nim i w miarę rozważań, czy jest to fragment jakiegoś wyrazu, czy może skrót lub pierwsze litery pięciu różnych słów, zaczyna się przeobrażać, po każdej literze pojawia się kropka (U.M.Q.R.A.). Następnie detektyw zapisuje w notesie słowo „HOUND”, które po chwili „wypływa” z tego notesu i na ekranie przyjmuje postać kojarzącą się ze słowem pisany (użyte fonty przypominają odręczne pismo). Tu także objawia się pewne „nachylenie skryptyczne” detektywa – notowanie jako porządkowanie myśli.

Wyraźniej widać to w kolejnym odcinku. Holmes bada w laboratorium ślady pozostawione na miejscu porwania dzieci dyplomaty. Podczas kolejnych czynności mówi do siebie, a obok jego postaci wyświetlają się napisy tworzące listę odkrytych składników śladu. Pytany przez współpracowniczkę, co robi, odpowiada, że tworzy notatki w głowie. Czynności związane z myśleniem są tu bezpośrednio odniesione do czynności ze sfery piśmienności – lista, notatki. Wyobrażenie dedukcyjnego myślenia, jakie przekazywane jest widzowi, to wizja umysłu jako

biblioteki. Człowiek racjonalny korzysta z niej w sposób uporządkowany, sporządzając listy, mapy, katalogi i indeksy.

### KOMPUTER-UMYSŁ JAKO MASZYNA NAPĘDZANA TEKSTEM

Sam umysł Sherlocka jest przedstawiany jako komputer i pałac pamięci – baza danych. „Każda epoka znajdowała w ludzkim umyśle dokładnie to, czego szukała; każda miała dla niego swoje własne metaforyczne wyjaśnienia. [...] obecnie człowiek Turinga widzi go jako komputer cyfrowy”<sup>16</sup> – zauważał Jay David Bolter na początku lat osiemdziesiątych XX wieku. *Sherlock*, zwłaszcza w swojej warstwie typograficznej, wydaje się idealnie ilustrować tezę Boltera o komputerze jako technologii definiującej: „przypomina szkło powiększające, które skupia i ogniskuje pozornie rozproszone w danej kulturze idee w jeden jasny, niekiedy przenikliwy promień. Technologia nie odwołuje się do podstawowych zmian kulturowych sama przez się, ale skupia idee w nowym ognisku, w nowy sposób wyjaśniając lub egzemplifikując je szerszej publiczności”<sup>17</sup>.

W trzecim odcinku pierwszego sezonu *Sherlock* dyskutuje z Watsonem o potrzebie gromadzenia wiedzy. Przyjaciel zarzuca mu, że mimo posiadania specjalistycznych wiadomości z wielu, można rzec, niszowych dziedzin wykazuje się zaskakującą ignorancją, jeśli chodzi o ogólną wiedzę o świecie. Jako przykład podaje całkowitą niewiedzę na temat kosmosu, *Sherlock* zdaje się nie być świadomy nawet tego, że Ziemia krąży wokół Słońca. Detektyw odpowiada mu, że nie zaśmieca pamięci informacjami nieprzydatnymi w pracy. Mówi: „na twardym dysku zapisuję tylko przydatne wiadomości” (po angielsku brzmi to jeszcze dobitniej – *Sherlock* dotyka palcem swojej głowy, mówiąc: „This is my hard drive”). Umysł detektywa przedstawiony jest zatem (zgodnie z marzeniami kalifornijskich ideologów) jako „białkowy komputer”, maszyna cyfrowa wyposażona w twardy dysk i operująca przede wszystkim na słowach. W oryginalnym *Studium w szkarłacie* Conan Doyle’a odbywa się taki sam dialog, lecz *Holmes* używa innego porównania: „uwagam, że mózg człowieka przypomina niewielkie puste poddasze, które trzeba tak umeblować, by nam to odpowiadało. Głupiec będzie zbierał wszelkiego rodzaju graty, jakie nawiną mu się pod rękę. [...] Rozsądny człowiek natomiast nad wyraz skrupulatnie wybiera to, co wnosi na swoje poddasze, czyli wkłada do swojego mózgu”<sup>18</sup>. Z kolei w *Znaku trzech*, wyjaśniając, dlaczego nie zna numeru pokoju jednego z gości weselnych, mówi: „Czasem muszę coś skasować”.

„Czytając” i analizując świat, *Sherlock* właściwie nigdy się nie myli. Czasami po prostu tekst, jakim przemawia do niego świat zewnętrzny, jest nieczytelny – tak dzieje się w przypadku *Mary*, narzeczonej *Watsona*. Kiedy detektyw próbuje ją zanalizować, widzi napisy, które nie układają się w logiczną całość. Wprowadzo-

<sup>16</sup> J.D. Bolter, *Człowiek Turinga*, tłum. T. Goban-Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990, s. 40.

<sup>17</sup> Tamże, s. 41.

<sup>18</sup> A.C. Doyle, *Studium w szkarłacie*, tłum. A. Krochmal, R. Kędziński, [w:] *Księga wszystkich dokonań Sherlocka Holmesa*, Wydawnictwo „Rea”, Warszawa 2011, s. 11–86.

ne do „komputera umysłu” dane nie prowadzą do żadnego wyniku, bo dane wyjściowe są pozbawione sensu. Logiczny umysł detektywa nie działa, kiedy zaburzeniu ulegają jego zdolności percepcyjne, na przykład pod wpływem alkoholu. Zgodnie z przyjętą konwencją praca umysłu pijanego zostaje przedstawiona jako swego rodzaju defekt interfejsu tekstowego – Holmes widzi rozmazane chmury tagów, a hasła (w tym wypadku banalne – „chair”, „table”) są opatrzone znakami zapytania (*Znak trzech*).

Sherlock zbiera dane, „czytając” świat, i wprowadza je do swojego umysłu, niczym maszyna wyposażona w oprogramowanie Optical Character Recognition porządkuje je i poddaje logicznym operacjom, które widzowi prezentowane są na podobieństwo tego, co zna z ekranów urządzeń cyfrowych. Detektyw obserwuje chmury tagów, otwiera cyfrowe katalogi, przeszukuje je, tworzy między nimi nowe połączenia i uzyskuje wynik.

W odcinku *Demony Baskerville*, będąc w laboratorium, stwierdza, że musi „wejść do pałacu myśli”<sup>19</sup>. Jednak widz nie zobaczy sceny wędrówki po pokojach pamięci (tak opisuje swój umysł Sherlock w *Studium w szkarłacie*). Widzi za to, jak stoi on nieruchomo, a po jego lewej stronie pojawia się chmura tagów („liberty bell”, „fraternite”, „pattern”, „liberty”), po czym wykonuje gesty rękoma, odsuwając (kasując) niepotrzebne słowa, a między jego rozwartymi dłońmi pozostaje tylko „liberty”. Detektyw wykonuje kolejne gesty i obok słowa „liberty” pojawiają się inne napisy oraz obrazy. Następnie przed oczami Holmesa przewijają się słowa „liberty” zapisane różnymi czcionkami (każdy krój pisma niesie ze sobą inne znaczenia). Podobnie ukazane jest rozwijanie skrótu „in” – niczym w wyszukiwarce albo edytorze tekstów przed twarzą bohatera pojawiają się różne jego rozwinięcia. Właściwa odpowiedź ukazuje się dopiero na końcu tych operacji. Wszystkiemu towarzyszą gesty, które zna każdy użytkownik cyfrowego urządzenia wyposażonego w ekran dotykowy (w następnym odcinku w podobny sposób przeszukuje się mapę).

Jeszcze wyraźniej pokazane jest to na przykładzie przeciwnika Holmesa z odcinka *Jego ostatnia przysięga* Charlesa Augustusa Magnussena. Ten magnat prasowy, dysponujący niesamowitą pamięcią, ukazany jest jako rodzaj cyborga. Niczym postacie z kina fantastycznego RoboCop i Terminator patrzy na świat poprzez swoistą przesłonę nowych mediów – zapośredniczony przez szkła okularów z wyświetlaczem. Jego rzeczywistość to rzeczywistość rozszerzona. Kiedy patrzy na ludzi w zasięgu swojego wzroku, pojawiają się tekstowe informacje o nich – tak jakby nieustannie połączony był z bazą danych, która zawiera dossier każdej napotkanej osoby. I rzeczywiście, w następnych scenach widzimy go schodzącego po schodach do wielkiego archiwum znajdującego się w piwnicach jego willi. Dopiero później widz dowiaduje się, że Magnussen jest po prostu człowiekiem obdarzonym fenomenalnym umysłem – niezawodną pamięcią oraz zdolnością logicznego myślenia. Cyborgiczny interfejs oraz kartoteka-pa-

<sup>19</sup> Metafora „pałacu myśli” ma swoją długą historię, zob. F.A. Yates, *Sztuka pamięci*, tłum. W. Radwański, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.

łac pamięci były tylko wizualnymi metaforami (alegoriami) jego zdolności intelektualnych.

Dynamiczne ukazywanie napisów wśród bohaterów staje się bliższe efektom specjalnym z *Matrixa* niż filmowemu realizmowi klasycznych brytyjskich seriali kryminalnych.

Warstwa typograficzna filmu stawia widza niejako w pozycji cyberpunkowego hakera, który potrafi przejrzeć warstwy świata cyfrowego i widzi więcej od swoich bohaterów – niczym Neo z *Matrixa* patrzący na cyfrową iluzję świata i umiejący dostrzec „deszcz zielonych cyfr i symboli”. Co ciekawe, w serialu znajduje się też scena sugerująca, że pojawiające się wewnątrz poszczególnych ujęć teksty to element świata przedstawionego dostrzegany przez niektórych bohaterów – Moriarty w odcinku zatytułowanym *Skandal w Belgravii* pisze SMS-a, po czym zdmuchuje go z ekranu.

Atrakcyjne wizualnie i wpisujące się w potoczne myślenie „skryptyczne” wyobrażenia o ludzkim umyśle jako maszynie tekstowo-cyfrowej wydają się także bliskie poetyce i estetyce kina fantastyczno-naukowego. Widzimy tu bezpośrednio wizualne odwołania do postaci cyborgów (Holmes, Magnussen), jak również swoistą cyborgizację na poziomie praktyk (pisania) ludzi *always-on* „zrosniętych” ze swoimi smartfonami. Znamienna jest scena z pierwszego odcinka czwartego sezonu – podczas ceremonii chrztu Sherlock nieustannie pisze SMS-y, wykonując jednocześnie (nieudolnie) wszystkie zadania ojca chrzestnego.

Niezwykle intensywne wykorzystywanie elementów typograficznych w *Sherlocku* wydaje się bardzo dobrym sposobem na możliwie jak najpełniejsze ukazanie współczesnego świata wielkiego miasta, w którym większość mieszkańców prowadzi życie *always-on*.

Twórcy serialu – paradoksalnie – ukazują ten świat w sposób najbardziej realistyczny z możliwych, bo przedstawiają coś, czego filmowa kamera nie jest w stanie dostrzec bez efektów specjalnych, a co jest istotnym elementem codzienności: niezwykle nagromadzenie praktyk nowej cyfrowej piśmienności. Właśnie na przykładzie *Sherlocka* widzimy, jak bardzo nowe media i ich użytkownicy wciąż przynależą do „galaktyki Gutenberga”, a także jak mocno kultura popularna zinternalizowała skryptyczne wyobrażenie „człowieka myślącego”.

---

#### SHERLOCK – SCRIPTURAL MIND AMONGST THE NEW MEDIA. NEW ROLE OF FILM SUBTITLES

The article describes changes in the topographic sphere of film, giving the example of British series *Sherlock*, one of the first TV productions with a new artistic convention using classical film subtitles. This effort to analyse *Sherlock's* typographic sphere is also used to present other changes, which take place in communication amongst people of the smartphone era.