

Ponowocześni rozbitkowie

Autor tekstu: **Marcin Łętowski**

Emitowany premierowo w latach 2004-2010 telewizyjny serial *Lost* czyli *Zagubieni* opowiadał o przygodach pasażerów lecącego z Sydney do Los Angeles samolotu, który rozbił się na tajemniczej, nieznannej Wyspie. *Zagubieni* bez wątpienia stali się jednym z fenomenów pierwszej dekady trwającego obecnie stulecia. Jak to często bywa — serial miał swych zaprzysięgłych fanów jak i zagorzałych krytyków. Nikt jednak nie mógł zaprzeczyć, że spotkaliśmy się z produkcją wyjątkową. Nawet jeśli nie zawsze trzymała ona równy poziom, a niekiedy po prostu nudziła (zresztą taki już los większości seriali, że po pewnym czasie wypalają się i tracą swój potencjał), to jednak wyróżniała się spośród zalewu innych programów wyświetlanych przez rozmaite stacje. Choć powstało później kilka produkcji mających powtórzyć sukces *Zagubionych*, zbliżonych pod względem treści czy formy, choćby kreowany na ich następcę *Flash Forward* to jednak żadnemu to się nie udało.

Sekret tkwił prawdopodobnie w samej otwartej formie *Zagubionych*, która dopuszczała praktycznie wszystko — każde obojętne jak zakręcone i fantastyczne rozwiązanie fabularne i tym samym pozbawiała konkurentów i następców pola do popisu. Pojawili się i tajemniczy mieszkańcy Wyspy — Inni, działali naukowcy prowadzący dziwne eksperymenty, były podróże w czasie, starożytny posąg i świątynia, egipskie hieroglify, mistyczne źródło z cudownym światłem, uzdrowienia, statek piratów, budzący grozę potwór — Czarny Dym, duchy, tajemnicze szepty, niespotykane silny elektromagnetyzm itd. Wszystko można było zobaczyć w jednej, jedynej produkcji. Do tego jeszcze pojawiali się w każdym kolejnym sezonie nowi, liczni bohaterowie. Nie zjawili się tylko kosmici, ale chyba wcale nie dlatego, że nie mogli. Twórcy serialu mnożyli sekrety jeden za drugim. Złośliwcy nawet teoretyzowali, że scenarzyści dlatego tyle ich „naprodukowali” ponieważ sami się w nich pogubili. Nie wiedzieli po prostu jak sensownie z nich wszystkich wybrnąć i jedynym rozwiązaniem było wymyślanie coraz to kolejnych niewyjaśnionych wydarzeń by zainteresowani nimi widzowie zapomnieli o wcześniejszych. Dużo zagadek tajemniczej wyspy pozostało na zawsze nierozwiązanych i pozostawionych wyobraźni telewidzów, gdyż serial definitywnie się już zakończył i nie zanoszą na jego kontynuację czy filmy kinowe.

Po tym wstępie przypomnijmy więc sobie perypetie pasażerów pechowego samolotu linii Oceanic Airlines i wróćmy na nieposiadającą nazwy wyspę, na której się znaleźli i spędzili jak się okazało najważniejsze dni swego życia.



Pierwsze skojarzenie jakie nasuwali *Zagubieni* to oczywiście klasyczne powieści o perypetiach rozbitków na bezludnych wyspach z *Przypadkami Robinsona Kruzo*e Daniela Defoe, *Tajemniczą wyspą* i *Dwoma latami wakacji* Juliusza Verne'a, a także *Robinsonem szwajcarskim* Johanna Davida Racjonalista.pl

Wyssa na czele. Oprócz tych słynnych książek należy też wspomnieć o filmie *Cast Away* Roberta Zemeckisa. Wzorem swych poprzedników bohaterowie *Lost* znaleźli się w niekorzystnym dla siebie położeniu, z dala od codziennych udogodnień i dobrodziejstw cywilizacji. Musieli sami zdobywać pożywienie, znaleźć źródło wody pitnej, zorganizować sobie bezpieczne miejsce na nocleg, stawiać czoła niebezpieczeństwu. Drugim odniesieniem były natomiast popularne programy gatunku *reality show*, głównie „Survivor”, którego uczestnicy rywalizowali ze sobą w różnych mniej lub bardziej egzotycznych miejscach. Rozbitkowie z *Lost* więcej mieli wspólnego właśnie z tymi ostatnimi. Powodzenie programów *reality* zagwarantowało sukces *Zagubionym*, którzy gdyby narodzili się wcześniej mało kogo by zainteresowali i zostaliby zdjęci z anteny po wyemitowaniu dwóch, trzech odcinków. Tym samym to wskazywało na to, że *Lost* był kolejnym posiadającym postmodernistyczne cechy tworem — jako produkcja telewizyjna odsyłał do innych programów, które z kolei nawiązywały do klasyki literatury. Mieszał klasyczny dyskurs rozbitka: budującego sobie mozolnie szałas i narzędzia, rozpalającego ognisko, eksplorującego wyspę, szukającego z trudem żywności z dyskursem programów *reality*. Oscylował między opowieścią o odkrywających nieznaną kawałek lądu współczesnych Robinsonach, a skojarzeniem z ludźmi biorącymi udział w programach takich jak „Survivor”, wykonującymi różne zadania i odpadającymi jeden po drugim z gry. Nie pokazywał jakby wyglądało życie prawdziwych współczesnych „robinsonów” ale bardziej fabularyzował programy *reality*, nawiązywał do ich konwencji. Ciekawe zresztą, że takie produkcje, szumnie kreowane na nową jakość, która zastąpi tradycyjny film i serial fabularny, same przyczyniły się do powstania kolejnej fikcyjnej opowieści.

Odcinki *Lost* wyróżniały się tym, że nie posiadały zwykłej czołówki, podczas której wyświetlane są na przykład postacie głównych bohaterów i nazwiska aktorów, którzy ich grają. Tu po wprowadzających scenach pojawiała się na moment tylko czarna plansza z tytułowym napisem. Telewidz, który przykładowo włączył odbiornik, żeby obejrzeć wiadomości czy inny interesujący go program i postanowił sprawdzić czy będzie jeszcze coś ciekawego, bez większych ceregieli, przygotowań i ostrzeżeń został przeniesiony na odległą tropikalną wyspę. W dodatku jeśli trafił na pierwszy odcinek serialu i sam jego początek: ujęcie ubranego w garnitur zdezorientowanego mężczyzny budzącego się gdzieś w lesie, niewiedzącego gdzie się znajduje, słyszącego dobiegające z oddali krzyki i w końcu po dobiegnięciu na plażę dwojącego się i trojącego by pomóc ludziom ocalałym z katastrofy samolotu sam musiał się poczuć równie zagubiony.

Ukryta gdzieś daleko na oceanie zagadkowa Wyspa wyraża pragnienie ucieczki od codziennego, wielkomiejskiego zgiełku i przeżycia prawdziwej przygody, wypróbowania się w niegościnnym środowisku. Lecz jeśli weźmiemy również pod uwagę to, że rozbitkowie bardziej kojarzyli się z biorącymi udział w *reality shows* niż brodatymi, ubranymi w stare łachmany „robinsonami” przygoda ta jawi się jako symulacja, odgrywanie scenariusza. To też zagwarantowało powodzenie produkcji: przeniesienie się w egzotyczny, zagadkowy zakątek globu ziemskiego, ale będący swego rodzaju połączeniem kontrolowanego tropikalnego kurortu turystycznego z nieokiełznanym, pełnym zagrożeń i zagadek nieznanym lądem. Rozbitkowie z jednej strony musieli stawiać czoła licznym niebezpieczeństwom i odnaleźć się w nowej dla nich sytuacji, a z drugiej w zadziwiająco łatwy sposób zdobywali pożywienie, nie mieli większych problemów z rozpaleniem ognisk, umieli posługiwać się doskonale bronią palną i odnajdywali do niej praktycznie niewyczerpalną amunicję, obojętnie gdzie poszli nigdy nie tracili orientacji i nie zgubili się w dżungli, byli ogoleni i chodzili zawsze w czystych, wyprasowanych i dopasowanych ubraniach. Niekiedy mogło się wydawać, że grający ich aktorzy najwidoczniej zapomnieli się przebrać i ucharakteryzować.

Fabula *Lost* nie działa się tylko na Wyspie, ale praktycznie na całym świecie. Zapoznaliśmy się z retrospekcjami z życia poszczególnych bohaterów, które miały miejsce najczęściej, co nie powinno być zaskoczeniem, w Stanach Zjednoczonych, ale też przykładowo w Australii skąd lecieli pasażerowie samolotu, Francji, Wielkiej Brytanii, Iraku, Nigerii, Tunezji, Rosji, na Seszelach, w Tajlandii, Niemczech, Korei Południowej. W jednych państwach częściej, w niektórych tylko w jednym odcinku. Oprócz urozmaicenia jeśli chodzi o miejsca mieliśmy też dużą różnorodność dotyczącą czasu prezentowanych wydarzeń. Bohaterowie trafili na Wyspę pod koniec 2004 roku. Część z nich opuściła ją, wróciła do świata zewnętrznego i przeżyła tam następne dwa lata i w 2007 roku powróciła na Wyspę. Po ich powrocie, czyli w piątym sezonie, miały miejsce liczne przeskoki w czasie i wydarzenia miały miejsce jak podaje polska [Lostpedia](http://pl.lostpedia.wikia.com/wiki/Kalendarium_Zagubionyc_h_-_Przeskoki_w_czasie) (http://pl.lostpedia.wikia.com/wiki/Kalendarium_Zagubionyc_h_-_Przeskoki_w_czasie) w roku 2001 lub 2002, 2004, latach pięćdziesiątych, osiemdziesiątych, w końcu przez większą część tej serii w latach siedemdziesiątych dwudziestego wieku. Do tego wszystkiego w retrospekcjach z życia poszczególnych postaci zahaczyliśmy nawet o XVII wiek i zamierzchną starożytność.

Producenci korzystając z możliwości retro i futurospekcji czyli tym razem wydarzeń dziejących

się w przyszłości względem zdarzeń na Wyspie mieli tu spore pole do popisu i praktycznie niczym się nie ograniczali. Służyło to wszystko jak największemu urozmaiceniu serialu. Gdyby jego fabuła działała się tylko w jednym czasie i jednym miejscu, szybko by wynudziła nawet najzagorzalszego fana przygód Robinsona Kruzo. Jego uwagę więc trzeba było podtrzymywać różnymi sposobami: wprowadzając i uśmiercając liczne nowe postaci, prezentując kolejne zagadki i mitologię Wyspy, zapoznając z pokrętnymi kolejami losów bohaterów i ich obfitującym w wiele problemów życiem poza Wyspą, w „normalnym” świecie.

Pomieszania czasów i przestrzeni można było doświadczyć na samej Wyspie widząc ludzi z początku XXI wieku obok niestarzejącego się od kilkuset lat Richarda Alperta, starożytne budowle obok żywcem wyjętych z amerykańskich przedmieść współczesnych domów, w których mieszkali tajemniczy Inni, prastare konstrukcje obok nowoczesnej technologii i stacji badawczych organizacji Dharmy. Zupełnie jakby Wyspa nie należała na stałe do żadnego czasu i miejsca, istniała poza historią, przeszłością, teraźniejszością oraz przyszłością stając się jedynym w swym rodzaju ponowoczesnym miejscem lub nie-miejscem podobnym w pewnym sensie do Los Angeles, do którego zamierzali szczęśliwie dolecieć Jack, Kate, Sawyer i reszta. Różnica polegać miała na tym, iż pobyt na Wyspie miał okazać się dla nich najważniejszy w życiu, obojętnie kim byli i z jakiej pochodzili strony świata. Rozmach narodowościowy wśród przymusowych mieszkańców Wyspy, którzy musieli współpracować ze sobą by przetrwać (choć bywało z tym współdziałaniem nie zawsze idealnie) pokazywał też jak bardzo obecny świat się skurczył, jak bardzo staliśmy się nawzajem od siebie zależni obojętnie z jakiego kraju pochodzimy. Na Wyspę mógł trafić każdy, ze wszystkich miejsc i epok. Żadna nie była uprzywilejowana.

Kto pamięta serial *Miami Vice*, ten na pewno kojarzy nienagannie skrojone marynarki policjantów Crocketta i Tubbsa, atrakcyjne kobiety i samochody, jacht i aligatora oraz hiperrealistyczne obrazy dnia i nocy Miami a także teledyskową estetykę. Dla przykładu jedną z ikonicznych scen była ta, w której Sonny Crockett jedzie samochodem a jako muzyczna ilustracja leci klasyk Phila Collinsa „In The Air Tonight” zamieniając to, co oglądali widzowie w bardziej teledysk niż fragment serialu o policjantach walczących z handlarzami narkotyków. Podobnie nacisk na wizualność, liczne atrakcje dla oczu, stałe zasypywanie nowymi osobami, miejscami, budowlami, konstrukcjami a mniejszy na treść i zawłość fabuły (ograniczających się często do chodzenia w tę i z powrotem po dżungli) był przejawem utrzymywania się *Zagubionych* w ponowoczesnej konwencji, której znakiem było też wymieszanie gatunków: klasycznego serialu przygodowego, obyczajowego, wątków science fiction i nadprzyrodzonych.

Powróćmy na moment do tematu programów z gatunku *reality*. Marek Krajewski zwraca uwagę na to, że ukazują one życie małej wspólnoty, zamieszkującej wspólną przestrzeń, powiązaną wzajemnymi interakcjami. Obcujemy z tym, co między innymi za sprawą mediów zniknęło na zawsze. Eksponuje się wspólnotowość, która przyciąga rozproszone, zatอมizowane społeczeństwo. [1] Ci, którzy oglądali komentowaną przeze mnie produkcję pamiętają na pewno słowa doktora Jacka Shepherd: „Jeśli nie nauczymy się żyć razem, umrzemy w samotności”.

Warto też wspomnieć o tym, że *Lost* nie był tylko tym co było widać co tydzień w telewizji. Oprócz samego serialu zaistniała jako część pomysłowej kampanii reklamowej interaktywna gra *Lost Experience*, w Internecie umieszczono fikcyjne strony zespołu Driveshaft, w którym grał jeden z rozbitków i linii lotniczej, której samolotem lecieli bohaterowie. Niewtajemniczeni, gdyby na nie trafili mogli łatwo uznać je za autentyczne. Produkcja odważnie wykroczyła poza ciasną telewizyjną przestrzeń tworząc nową jakość. Tak jak sztuczna rzeczywistość *reality shows* przeniknęła do filmu fabularnego, tak też fikcja zawitała do „prawdziwego” świata.

Pozostaje pytanie: czym tak właściwie był *Lost*? Jednym z najciekawszych dzieł pierwszej dekady XXI wieku, wyznaczającym nowe standardy czy najzwyczajszym oszustwem, bawieniem się z odbiorcą i perfidnie wykorzystującym jego naiwność i zamiłowanie do wszelkich tajemnic, a tak naprawdę oferującym mu zwyczajne, ładnie opakowane „nic” ciągnące się przez całe sześć sezonów? Zdania są podzielone, zwłaszcza po finalnym odcinku, który niektórych zachwycił, innych rozczarował. Być może należy przyjąć obydwie opcje. Na pewno drugie takie dzieło prędko nie powstanie.

Bibliografia:

M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2005

Przypisy:

Marcin Łętowski

Ur. 1978. Absolwent socjologii na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się m.in. socjologią kultury popularnej oraz mediów, psychoanalizą, muzyką. Mieszka w Gruszczyne k. Poznania.

[Pokaż inne teksty autora](#)



(Publikacja: 03-11-2011)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,7506) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,7506>)

Contents Copyright © 2000-2011 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2011 Michał Przech

Właścicielem portalu Racjonalista.pl jest Fundacja Wolnej Myśli.

Autorem portalu jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie elementy tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl