

Wykorzystanie medium filmowego w nauczaniu literatury

Using the Film Medium in Teaching Literature

Artur Skweres

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu
ORCID: 0000-0003-3923-8211

Streszczenie: Jednym z popularnych sposobów zachęcania studentów i uczniów do zapoznania się z lekturą jest obejrzenie jej ekranizacji. Niestety, często adaptacja widziana jest jako sposób na zastąpienie trudniejszej czynności – przeczytania dzieła literackiego, do którego film się odnosi. Celem artykułu jest zachęcenie do nauczania literatury dzięki wykorzystaniu fragmentów komercyjnych filmów. Mogą one stanowić istotny element wspomagający analizę dzieł literackich.

Słowa kluczowe: film, literatura, media, ekologia medialna, Paglia, McLuhan

Abstract: A popular way of encouraging students and pupils to familiarize themselves with a reading is to watch its film adaptation. Unfortunately, adaptation is often seen as a way to replace a more difficult activity – reading the literary work on which the film is based. The aim of the article is to present an alternative approach to teaching literature using fragments of commercial films, which can serve as a valuable tool in the analysis of literary texts.

Key words: film, literature, media, media ecology, Paglia, McLuhan

Istnieje wiele powodów, dla których szersze zastosowanie adaptacji filmowych w nauczaniu literatury mogłoby przynieść korzystne rezultaty. Towarzyszyć temu jednak powinna refleksja dotycząca różnic między dziełem pisanym a jego ekranizacją. Istotnym aspektem takich rozważań jest natura elektronicznych mediów. Zacznijmy od rozpoznania poczynionego między innymi przez Camille Paglię, a które dotyczy potrzeby nauczania młodych ludzi podstaw radzenia sobie z mediami w erze ruchomych obrazów. W swojej książce *The Magic of Images: Word and Picture in the Media Age* autorka dzieli się następującą obserwacją:

Krótko mówiąc, środowisko wizualne dla młodych stało się zagmatwane, rozdrobnione i niestabilne. Uczniowie rozumieją teraz ruchome, ale nie *nieruchome* obrazy. Długie,



marzycielskie, kontemplacyjne ujęcia klasycznych hollywoodzkich filmów studyjnych lub powojennych europejskich filmów artystycznych dawno minęły. (...) Edukacja musi spowolnić obrazy, aby zapewnić oku wolną przestrzeń (Paglia 2004, 4).¹

Można z tych słów wywnioskować, że wizualny chaos, jaki tworzą szybko następujące po sobie obrazy w przekazie mediów elektronicznych wpływa w znaczący sposób na odbiorców nie tylko w przypadku oglądanych filmów, seriali czy muzycznych wideoklipów, ale również w reklamie czy programach informacyjnych. Efekt tego oddziaływania często pozostaje niezauważony przez odbiorców. W celu zapanowania nad tym chaosem, przekaz należy odpowiednio spowolnić. Dlatego analiza filmu często wymaga jego zatrzymania i skupienia się wybranej scenie. Stopklatka pozwala bowiem na pogłębioną interpretację szczegółów, które umknęłyby mniej spostrzegawczym widzom. Tym samym materiał filmowy może ulec redukcji do przekazu wizualnego wyrażonego w postaci nieruchomego obrazu, podobnego do książkowej ilustracji. Nie ma przy tym znaczenia, czy analizowany jest materiał filmowy w postaci pełnometrażowego filmu, serialowego odcinka czy krótkiego, internetowego wideoklipu. Paglia dodaje również:

W epoce mediów, w której książki nie są już podstawowym medium do przechowywania i wymiany informacji, język musi zostać odebrany z rąk autorów reklam i pedantów i zostać twórczo wzmocniony. Aby uratować literaturę, edukatorzy muszą przejąć kontrolę nad przedracjonalnym światem obrazów. Jedynym antidotum na magię obrazów jest magia słów (Paglia 2004, 22).²

Jak sugeruje autorka, obrazy w mediach elektronicznych obezwładniają intelekt, ponieważ odnoszą się do wrażeń. Ważne jest więc nie tylko spowolnienie przekazu wizualnego, ale również odpowiednie jego „wzmocnienie” poprzez „magię słów”. Warstwa werbalna przekazu odwołuje się w tym przypadku do umiejętności interpretacyjnych odbiorców i tym samym pobudza własne skojarzenia i skłania do analizy. Dzięki temu odbiorca ma szansę odkryć informacje, które mogły zostać przemilczane zgodnie z założeniem, że każdy obraz wart jest tysiąc słów (często nigdy nie wypowiedzianych). Dlatego tak istotne jest czytanie tekstów o swoistości przekazu w filmach, reklamach czy grach wideo. Cytowana badaczka trafnie zatem dostrzega ważną rolę słów w opisywaniu i zrozumieniu obrazów i mediów audiowizualnych.

W swoim tekście Paglia sięga po interesujący przykład nawiązujący do niepokojącej sceny w filmie *2001: Odyseja kosmiczna* (1968). Przedstawiona jest w niej śmierć astronauty, umyślnie spowodowana przez komputer pokładowy. Choć jego rolą było zapewnienie bezpieczeństwa załodze statku, przerywa on przewód z powietrzem; w rezultacie człowiek odłącza się od statku kosmicznego i bezrad-

¹ "The visual environment for the young, in short, has become confused, fragmented, and unstable. Students now understand moving but not still images. The long, dreamy, contemplative takes of classic Hollywood studio movies or postwar European art films are long gone. (...) Education must slow the images down, to provide a clear space for the eye" (tłumaczenie własne).

² "In a media age where books are no longer the primary medium for information storage and exchange, language must be reclaimed from the hucksters and the pedants and imaginatively reinforced. To save literature, educators must take command of the pre-rational world of images. The only antidote to the magic of images is the magic of words" (tłumaczenie własne).

nie dryfuje w kosmos. Jego los jest więc zależny od sztucznej inteligencji, czyli narzędzia skonstruowanego w celu zapewnienia sobie lepszej ochrony, a które ostatecznie przyniosło zupełnie odwrotne rezultaty. Stanowi to wyraźne ostrzeżenie dla przyszłych pokoleń. Jak zauważyła Paglia:

Nowe pokolenie, wychowane na telewizji i komputerze osobistym, ale pozbawione solidnego, podstawowego wykształcenia oderwało się od statku-matki kultury. Technologia, podobnie jak zbuntowany komputer Kubricka, HAL, jest towarzyskim sługą, który zamienił się w bezwzględного pana (Paglia 2004, 2).³

Podobnie jak statek może zostać odcumowany od bezpiecznego portu, człowiek według Paglii może zostać oderwany od statku-matki kultury i to nie przez nieuwagę, ale z powodu bezwzględnego narzędzia, które przedzierzgnęło się w surowego zwierzchnika. Nietrudno doszukać się w jej ostrzeżeniu analogii do współczesnego uzależnienia od aplikacji tworzących media społecznościowe (jak np. TikTok lub Instagram). Twórcy tychże aplikacji robią bowiem wszystko, by przyciągnąć uwagę odbiorców i spowodować, by korzystali z nich jak najdłużej. Tym samym utrudniają nabywanie kompetencji służących tradycyjnemu zdobywaniu informacji.

Niebezpieczeństwa związane z rozwojem sztucznej inteligencji stanowią współcześnie motyw przewodni licznych dzieł popkultury. Wystarczy wymienić tylko dwie najsłynniejsze i najbardziej kultowe franczyzy – *Terminator* i *Matrix*, aby uświadomić sobie, jak bardzo wpłynęły one na wyobrażenia o przyszłości. Wspomniany motyw zawiera założenie, że cywilizacja ma charakter antyludzki, gdyż kierowana jest przez maszyny. Wniosek płynący z tej tezy jest dość oczywisty – technologia jest niebezpieczna, a brak autorefleksji może doprowadzić do strasznych rezultatów. Jednakże ostrzeżenie przed zagrożeniem ze strony „elektronicznych sług” zmieniających się w tyranicznych panów nie musi wcale dotyczyć zabójczych robotów z filmów akcji. Może polegać na zawładnięciu czasem, uwagą i umiejętnością koncentracji człowieka przez elektroniczne media. Te ostatnie często wykorzystują obrazy, które atakują szybkością przekazu i częstą zmianą wątków (co w satyryczny sposób antycypowane było przez słynne Monty-Pythonowskie hasło „a teraz coś z zupełnie innej beczki!”).

Szybkość przekazywania informacji, o czym już wspomniano, utrudnia dogłębną analizę lub refleksję, ale tego nie uniemożliwia. Jednym z rozwiązań jest skupienie się na edukacyjnym wykorzystaniu narracyjnych możliwości medium filmowego. Warto w tym kontekście przywołać przykład Microsoftu, a więc korporacji znanej ze swojego systemu operacyjnego, oprogramowania biurowego czy konsoli do gier. Do szkolenia swoich pracowników firma zastosowała właśnie serial, a nie interaktywne medium gier wideo bądź programów komputerowych, z których przecież słynie. Jak dowiadujemy się z artykułu o wiele mówiącym tytule *Microsoft Employees Are Hooked on the Company's*

³ “The new generation, raised on TV and the personal computer but deprived of a solid primary education, has become unmoored from the mother ship of culture. Technology, like Kubrick’s rogue computer, HAL, is the companionable servant turned ruthless master” (tłumaczenie własne).

Training Videos (w wersji polskiej: *Pracownicy Microsoftu są uzależnieni od filmów szkoleniowych firmy*), serial *Trust Code* ma ogromne powodzenie dzięki temu, że zamiast groźnego kiwania palcem na pracowników korporacji przedstawia wydarzenia z udziałem „niedoskonałych bohaterów” i zawierające „emocjonujące zakończenia”⁴. Powodem, dla którego filmy z serii *Trust Code* stały się bardzo popularne, jest zatem przede wszystkim ich podejście do szkolenia, polegające na tym, by uczyć, bawiąc.

Opisany fenomen ukazuje możliwości filmów i seriali jako medium narracyjnego, które sprawia, że również treści edukacyjne mogą stać się popularne, jeśli przekazywane są z odpowiednią wrażliwością oraz znajomością warsztatu filmowego i sztuki opowiadania historii. Współczesne społeczeństwo przyzwyczajone jest do wszechobecnej rozrywki⁵, nawet w odniesieniu do programów informacyjnych, co doprowadziło do powstania popularnych programów typu *edutainment* lub *infotainment*. Jeśli zechcielibyśmy zastosować podobne podejście np. w edukacji na poziomie wyższym, ważne okazałoby się wykorzystanie mediów elektronicznych (np. materiałów filmowych) w celu przyciągnięcia uwagi i zainteresowania studentów (publiczności), nawet gdyby wartość samego dzieła wykorzystywanego w celach edukacyjnych była drugorzędna.

Niewątpliwie jednak odwołanie się do kultury popularnej, np. do fragmentów filmów w celu zilustrowania pewnego problemu lub sytuacji będącej przedmiotem analizy, może przynieść bardzo dobre rezultaty. W przypadku zajęć z literaturoznawstwa wykorzystanie fragmentów adaptacji w celu zachęcenia do przeczytania dzieł literackich mogłoby stanowić czynnik motywujący. Przykład *Trust Code* pokazuje, że można uczyć za pomocą wyprodukowanego na własny użytek serialu, który, wbrew oczekiwaniom, nie będzie nudny. Temu celowi bardzo dobrze służą filmy komercyjne, odpowiadające przede wszystkim na oczekiwania widza, bez względu na jego edukacyjną przeszłość.

Można zaryzykować stwierdzenie, że wpływ filmu na modyfikowanie percepcji widza (często nie tyle edukacyjny, co propagandowy) zawsze był znaczący. Przykładem może być wielki przebój minionego wieku – *Szeregowiec Ryan* (1998). Omawiając znaczenie tego filmu, Juan Ignacio Toro Escudero zadaje pytanie: „jeśli kino może zmienić nawyki żywieniowe kraju lub sprawić, by najeźdźca wyglądał jak przyjaciel, dlaczego nie mogłoby sprzedawać książek, kultury i języka w ten sam sposób?”⁶ (Escudero 2009, 3). Poruszana kwestia jest szczególnie zasadna w przypadku popularnych, odnoszących kasowe sukcesy filmów, które, mimo że mogą fałszować rzeczywistość, to wywierają wpływ na świadomość widzów. Jak zaznacza Escudero, wpływ *Szeregowca Ryana* na publiczność był tak ogromny, że zwiększył napływ turystów do Normandii o 40%, chociaż kręcony był w Irlandii (Escudero 2009, 4).

⁴ „Instead of a finger-wagging snoozer about corporate misbehavior, ‘Trust Code’ has flawed characters, dramatic cliffhangers and fans worldwide” (tłumaczenie własne).

⁵ Rozpoznanej między innymi przez Neila Postmana w jego klasycznym dziele *Zabawić się na śmierć* (*Amusing Ourselves to Death*, 1984).

⁶ “Si el cine podía cambiar los hábitos alimenticios de un país o hacer ver como amigo al invasor, ¿por qué no iba a poder vender libros, cultura, idioma de igual manera?” (tłumaczenie własne).

W jaki sposób zatem można wykorzystać w nauczaniu potencjał mediów audiowizualnych? Warto odwołać się do klasyka ekologii medialnej – Marshalla McLuhana i jego obserwacji na temat ukrytych właściwości środków przekazu. W przypadku filmów oglądanych w ich właściwym formacie i w pełnej długości celem twórców jest skupienie na nich całej uwagi widzów. Jest to szczególnie zauważalne w pogrążonej w ciemnościach sali kinowej. Oprócz docierających do uszu odbiorcy dźwięków, światło trafia do jego oczu 24 razy na sekundę, wywołując jego koncentrację na odbieranych bodźcach. Taka sytuacja jest pożądana w przypadku rozrywkowego „konsumowania” filmu, ale stanowi poważny problem, gdy za pomocą filmu chcemy rozwijać krytyczną postawę analityczną. Tego typu konsumpcja sprzyja bowiem wykształceniu postawy biernego odbioru⁷. Z tego też powodu filmy lub seriale uważane są często za mniej angażujące myślenie niż np. lektura książki. Ta ostatnia oddziałuje na czytelnika, skłaniając do większego skupienia oraz sprzyjając wolnym asocjacji i wyobrażeniom powstającym w aktywny sposób w głowie czytelnika (jak to wymownie określa angielskie powiedzenie – *in my mind's eye* – czyli „widziane oczyma wyobraźni”).

W procesie edukacji należy zatem przeciwdziałać bierności spowodowanej oddziaływaniem i właściwościami współczesnych mediów elektronicznych i dążyć do większego zaangażowania uczącego się. Ze strony nauczyciela wymaga to zapewnienia warunków sprzyjających liniowym, jak i nieliniowym formom myślenia, w tym spowolnienia biegu obrazów oraz zaprojektowania sytuacji służącej wnikliwym rozważaniom na temat oglądanego filmu. Pomocne zatem byłoby np. przygotowanie wskazówek umożliwiających porównanie świata przedstawionego w filmie z jego odpowiednikiem w dziele literackim. Istotne również byłoby przerwanie „uroku”, które na widza stara się rzucić medium filmowe, oczarowując go wykreowanym przez siebie światem. Najłatwiej jest to zrobić poprzez wykorzystanie ważnych dla krytycznej refleksji fragmentów filmów czy zatrzymanie filmu w miejscu istotnym dla takiej refleksji. Dzieła sztuki filmowej nie powinny pozostawiać nas biernymi obserwatorami, dlatego, aby się czegoś nauczyć, uczniowie i studenci muszą wykazać się intelektualną aktywnością, w czym z natury rzeczy może pomóc na przykład intertekstualny charakter adaptacji. Pozwoli to przy okazji unaocznic odmienne właściwości środków przekazu, z ich zaletami i wadami. Aby swobodnie poruszać się w środowisku mediów elektronicznych, także w kontekście edukacyjnym, zapoznanie się z efektami oddziaływania tychże mediów jest bowiem bardzo ważne (Skweres 2024, 49).

Należy na przykład wziąć pod uwagę, że oba media (literackie i filmowe) posługują się inną semiotyką i mają różny wpływ na uczących się. Media elektroniczne są raczej środkami rozpraszającymi uwagę, podczas gdy czytanie tekstu wymaga skupienia. Głęboka analiza filmu lub jego fragmentów wymaga zatem działania przeciwdziałającego jego zwykłemu efektom. Zarówno dzieła literackie, jak i filmowe są przykładami dobrze rozwiniętych form sztuki i ich skuteczne

⁷ Również inne elektroniczne środki przekazu, np. gry wideo, starają się zdominować odbiorcę, przytłaczając go nadmiarem szybkich bodźców wzrokowych, dźwiękowych, a często również haptycznych.

wykorzystanie, a także właściwy ich dobór, mogą mieć daleko idące konsekwencje. Jeśli wykładowcy stosującemu obie formy przekazu podczas zajęć z literatury uda się zainteresować nimi uczniów lub studentów, może to prowadzić do ich dalszego zainteresowania nimi w przyszłości.

Warto wreszcie zwrócić na jeszcze jeden istotny pozytywny aspekt zróżnicowanej „diety” literacko-filmowej w epoce dominacji elektronicznych środków przekazu. Żyjemy niewątpliwie w czasie zamętu, jesteśmy świadkami trwającej medialnej rewolucji, która wpływa na swoich konsumentów, niezależnie od tego, czy są studentami uniwersytetów czy wykładowcami. Przykładem niech będzie intensywny rozwój sztucznej inteligencji, tak dynamiczny, że już dzisiaj jest oczywiste, iż generowane przez nią treści wkrótce zdominują wszystkie inne środki wyrazu. W tymże właśnie kontekście warto nawiązać do obserwacji Marshalla McLuhana⁸ dotyczącej stanu zagubienia człowieka w dobie elektronicznych mediów, otoczonego i przytłoczonego przez nieustannie atakujące jego jaźń nowe informacje. McLuhan chętnie przy tym nawiązywał do noweli Edgara Allana Poe pt. *A Descent into the Maelström* (*W bezdni Maelströmu*). Jej bohaterem jest żeglarz, któremu udaje się przetrwać pozornie śmiertelne, tytułowe pogrążenie w wirze wodnym. Dla McLuhana siła morza, przytłaczająca moc żywiołu wody, krążąca wokół człowieka i nie pozwalająca mu uciec, reprezentowała moc i sposób działania mediów elektronicznych. Otaczają one współczesnego człowieka i sprawiają, że porzuca on prymat porządku wizualnego, który przez pokolenia był naturalnym rezultatem edukacji opartej na mechanicznie drukowanych tekstach. Należy założyć, że współczesny człowiek znajduje się właśnie w środku medialnego Maelströmu i studenci oraz uczniowie powinni liczyć na pomoc w znalezieniu sposobu nawigowania w multimedialnym środowisku. Wymaga to ich aktywnego uczestnictwa i zaangażowania, a ze strony wykładowcy dostrzeżenia, że jest to im potrzebne.

McLuhan postawił tezę dziś łatwą do zrozumienia: poznanie treści środka wyrazu (medium) wymaga pewnej podstawowej wiedzy na temat tego, jak wpływa on na zmysły odbiorcy. Dlatego tak ważne wydaje się połączenie analizy dzieła literackiego z analizą jego interpretacji ukazanych w innych środkach przekazu. Nawet jeśli będzie to zaledwie krótka wzmianka i ilustracja problemu, może to prowadzić do bardziej pogłębionego zrozumienia omawianej problematyki oraz ujawnienia jej wielowymiarowości czy też wieloznaczności.

Realizując te zadania, należy pamiętać iż w edukacji można wykorzystać tylko wybrane filmy i materiały audiowizualne, a wyodrębnienie krótkiej, kanonicznej listy dzieł kultury, które powinny być przedmiotem uwagi na zajęciach, jest bardzo trudne. Paradoksalnie może to mieć jednak bardzo pozytywne konsekwencje. McLuhan, który nazywany był prorokiem ery elektronicznej lub informacyjnej,

⁸ Choć Marshall McLuhan tworzył swoje najbardziej znane teorie w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych dwudziestego wieku, należy docenić jego wpływ na lepsze zrozumienie roli mediów elektronicznych oraz jego wkład w stworzenie dziedziny nazywanej ekologią medialną. Wydaje się, że jego twierdzenia były bardziej kontrowersyjne dla osób mu współczesnych niż dla współczesnych badaczy mediów. Jego niemal poetyckie metafory i odważne wypowiedzi znajdują bowiem swoje odzwierciedlenie w sposobie postrzegania rzeczywistości z perspektywy współczesnego użytkownika Internetu i mediów społecznościowych.

nieustannie czytał.⁹ Książki wypełniały wszystkie dostępne kąty zarówno w jego miejscu pracy w Toronto, jak i w jego domu. Jak relacjonował później jego syn, Eric, pewnego dnia wrócił do domu i zobaczył na oparciu kanapy 55 książek, które jego ojciec czytał tego dnia (od poważnej literatury i prac naukowych po kulturę popularną). Szczególnie ciekawe jest w tym kontekście wyznanie McLuhana, iż poważne książki czytał w sposób fragmentaryczny:

Czytam tylko prawą stronę poważnych książek. Jeśli jest to książka frywolna, relaksująca, czytam każde słowo. Ale w poważnych książkach czytam tylko prawą stronę dlatego, że odkryłem ogromną redundancję w każdej dobrze napisanej książce (McLuhan 1967).¹⁰

Być może McLuhan powiedział to pół żartem, ale mogło to być również zgodne z prawdą. Uznawał niektóre dzieła za powtarzalne i nudne, ale pozostawiał sobie obszar na aktywne ich poznawanie. Jego sugestia zatem, choć zapewne nie była do końca poważna, może jednak znaleźć zastosowanie w korzystaniu z filmów lub innych mediów elektronicznych podczas zajęć edukacyjnych, kiedy często nie ma czasu ani potrzeby oglądania całej produkcji. Zależnie od celu można przecież wykorzystać dzieło filmowe wbrew zamysłom jego twórców. Dlatego na przykład zamiast dostarczenia uczącym się rozrywki może ono służyć wywołaniu ich zainteresowania oraz stymulować ich intelektualną aktywność. Techniczna, estetyczna lub narracyjna (nie)doskonałość komercyjnego źródła rozrywki powinna być więc pretekstem do poszerzania wiedzy i rozwijania kompetencji, prowadząc do zamierzonych osiągnięć. Studenci powinni poznać taki fragment danej produkcji, który skłoni ich do postawienia ważnych pytań oraz skłoni do własnych dociekań. Jeśli w rezultacie zainteresują się tematem, może ich to zmotywować do dalszej indywidualnej analizy wybranego problemu.

Wiele z myśli wyrażonych w tym artykule uformowało się pod wpływem tez Marshalla McLuhana przedstawionych w jego publikacjach, pojedynczych wypowiedziach i wywiadach. Zwłaszcza te ostatnie umożliwiały głębsze poznanie sposobu myślenia wybitnego, aczkolwiek enigmatycznego, kanadyjskiego badacza mediów. Paradoksalnie pozwalały one czasami na lepsze zrozumienie jego głównych tez, ponieważ zawierały odpowiedzi na bezpośrednie pytania i nie pozwalały na wprowadzanie meandrujących dygresji i analogii, którymi wypełnione były jego dzieła pisane. Tym samym McLuhan wymagał od osób zainteresowanych jego teoriami zaangażowania w media w całej rozpiętości. Jak wspomniano wcześniej, badacz ten był niezwykle czytany, a jednocześnie czerpał wiadomości z wielu eklektycznych źródeł. Jego ogólnikowe stwierdzenia, często paradoksalne i pozornie sprzeczne wynikały z głębokiego zrozumienia nieliniarnych zależności i łańcuchów przyczynowo-skutkowych, które umykały innym naukowcom. Tym samym pozostają one wciąż aktualne i otwarte na nowe interpretacje.

⁹ Po śmierci pozostawił po sobie około 6000 książek, które zostały zakupione przez Thomas Fisher Rare Book Library (<https://fisher.library.utoronto.ca/mcluhan-library>).

¹⁰ "I read only the right hand page of serious books. If it's a frivolous, relaxing book, I read every word. But serious books I read on the right hand side only because I've discovered enormous redundancy in any well-written book" (tłumaczenie własne).

Paul Levinson, omawiając wcześniej wspomnianą interpretację opowieści Poe’a zaproponowaną przez McLuhana, postrzegał ją przez pryzmat surfera, który musi wykazać się wielką zręcznością, by utrzymać się na fali. Podobnie zachowuje się osoba surfująca po Internecie, balansująca na granicy zabawy i pracy, ponieważ Internet służy jako narzędzie edukacyjne, a jednocześnie obcowanie z nim sprawia użytkownikowi przyjemność (Levinson, 133, 1999). Jednak nie można zapomnieć, że Internet, o którym pisał Levinson, jest innym Internetem od tego współczesnego. Jakże odmienny był Internet lat dziewięćdziesiątych od dzisiejszej wszechobecności online, w której coraz większą rolę odgrywają rozwiązania oparte na AI. Jego dalszego rozwoju nie da się w pełni przewidzieć, a zatem nie można na to przygotować młodych ludzi. Mimo to spostrzeżenia McLuhana nadal są aktualne i prowadzą do uzmysłowienia sobie wyzwań wynikających z rozwoju współczesnej technologii, coraz sprawniej tworzącej alternatywne wersje rzeczywistości. Jak sugerowała Paglia, kurczowe trzymanie się dawnych paradygmatów nie przyniesie właściwych rezultatów w obliczu nowych wyzwań. Jedno z nich polega na tym, iż zbudowane na słowie pisanym tradycyjne formy przedstawiania narracji wypierane są przez komercyjne, ruchome obrazy, które potrafią oczarować widza nieświadomego sposobu ich oddziaływania. Należy zatem wykorzystać ich potencjał do analizy tychże „tradycyjnych” dzieł kultury. Jednym z przykładów jest opisane w artykule stosowanie medium filmowego w celu wspierania nauczania literatury.

Bibliografia:

- Escudero Juan Ignacio Toro, 2009, *Enseñanza del Español a Través del Cine Hispano*; “Marco Teórico y Ejemplos Prácticos”, nr 8. https://marcoele.com/descargas/china/ji.toro_cinehispano.pdf (dostęp: 1.02.2025)
- Levinson Paul, 1999, *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*, London.
- McLuhan Marshall, 1967, *McLuhan is the Message*, CBC Telescope, <https://cbc.ca/player/play/2682264969> (dostęp: 1.02.2025)
- Paglia Camille, 2004, *The Magic of Images: Word and Picture in the Media Age*, *Arion: A Journal of Humanities and the Classics*. arion 11.3 winter 2004 <https://www.bu.edu/arion/files/2010/03/The-Magic-of-Images-Paglia.pdf> (dostęp: 1.02.2025)
- Skweres Artur, 2024, *Intercontinental Study in the Use of Works of Culture and Media Ecology in English Language Teaching*. “Journal of English Teaching through Movies and Media”, Vol. 25, Nr 4. Doi: <https://doi.org/10.16875/stem.2024.25.4.45> (dostęp: 1.02.2025)

O autorze:

Artur Skweres – dr hab., profesor uczelni, zatrudniony w Zakładzie Filologii Angielskiej Wydziału Pedagogiczno-Artystycznego UAM w Kaliszu. Brał udział w licznych konferencjach w kraju i za granicą. Otrzymał Nagrodę Rektora UAM w latach 2011 i 2020. Jego akademickie zainteresowania obejmują film oraz lite-

raturę amerykańską, ekologię medialną, adaptacje filmowe oraz użycie filmu w nauczaniu języka obcego. Istotne publikacje obejmują monografie *The relationship between oneiric and pragmatic play in Mark Twain's works* (Wydawnictwo Naukowe UAM, 2019) oraz *McLuhan's Galaxies: Science Fiction Film Aesthetics in Light of Marshall McLuhan's Thought* (Springer, 2019).

