

WERONIKA KORZENIECKA
Uniwersytet Jagielloński*



<https://orcid.org/0000-0002-4586-0587>



Ile twarzy ma *Gomorra*? (Trans)medialna historia jednej książki

How many faces does *Gomorra* have? The (trans)media history of one book

Abstract

The aim of the article is to present *Gomorra* by Roberto Saviano as the largest contemporary transmedia project in Italy, which includes theatre play, movie, drama series and many other satellite works. In particular, the paper shows how the book fits into the concept of convergence culture by Henry Jenkins. The article provides answers to questions about fandom of *Gomorra*, about specific realizations of some of Saviano's stories, about the nature of the relation between grassroots fan culture and creators of official productions and about the role of the writer himself in all these processes.

* Instytut Filologii Romańskiej, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
al. Mickiewicza 9 A, 31-120 Kraków
e-mail: veronika.korzeniecka@gmail.com

Pozostając w atmosferze skojarzeń biblijnych, które w sposób naturalny podsuwa tytuł debiutanckiej książki Roberta Saviana¹, można by stwierdzić, że „na początku było Słowo i [...] wszystko przez Nie się stało” (J 1,1–2). Cytat wydaje się trafny nie tylko w kontekście transmedialnych rozważań na temat *Gomorry*, ale też w odniesieniu do prywatnego i zawodowego życia jej autora. Książka ukazała się w 2006 roku w nakładzie pięciu tysięcy egzemplarzy i początkowo nie cieszyła się zbyt dużą popularnością. Masowa sprzedaż *Gomorry* ruszyła dopiero po paru miesiącach, w wyniku skandalu wywołanego odważnym wystąpieniem Saviana na głównym placu Casal di Principe, podczas którego pisarz głośno wykrzyczał nazwiska wciąż działających wówczas na wolności najniebezpieczniejszych bossów klanu Casalesi. Saviano wezwał ich do opuszczenia ziemi, która, wbrew temu, co im się wydaje, w rzeczywistości wcale do nich nie należy. Tak brawurowe zachowanie nie mogło oczywiście przejść bez echa. Pisarz zaczął otrzymywać pierwsze listy z pogróżkami i głuche telefony. Niedługo później, naciskany przez opinię publiczną rząd włoski przydzielił autorowi eskortę, po paru miesiącach wzmocnioną z powodu udzielonej przez Carmine Schiavone (tzw. skruszonego) informacji, że na Saviana został już wydany mafijny wyrok śmierci. Od tamtej pory autor *Gomorry* funkcjonuje w ukryciu. Wszystkie wyżej opisane okoliczności bardzo wyraźnie napędziły popularność i sprzedaż książki², która niewątpliwie odmieniła sposób postrzegania kamorry i walki z nią³, pokazała, że mafia neapolitańska rzeczywiście istnieje, że działa i jest problemem globalnym, nie zaś dotyczącym wyłącznie Neapolu, Kampanii, Włoch czy nawet Europy.

Nie trzeba było długo czekać na pierwsze owoce artystycznych inspiracji *Gomorrrą*. Już w 2007 roku powstała sztuka teatralna pod tym samym tytułem w reżyserii Maria Gelardiego. Spektakl zdobył wiele prestiżowych nagród i w samych Włoszech został wystawiony ponad trzysta razy. Około pół roku później pojawił się nagrodzony w Cannes film Mattea Garrone,

¹ Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie oryginalne cytaty w języku włoskim zostały przełożone na język polski przez autorkę artykułu.

² Książka została uznana za międzynarodowy bestseller. Szacuje się dziś, że sprzedano już ponad 10 milionów egzemplarzy *Gomorry*.

³ Po *Gomorze* zostały rozstrzygnięte dwa wielkie procesy mafijne — Spartacus i Gigant. Aż 70 członków klanu Casalesi skazano wtedy na dożywocie w wyrokach drugiej instancji. Dla porównania: wcześniej czekano aż 12 lat na wyroki pierwszej instancji.

natomiast po sześciu latach względnej ciszy, związana z *Gomorą* gorączka wybuchła na nowo za sprawą wyemitowanego przez Sky Italia serialu w reżyserii Stefana Sollimy. Dziś *Gomorra* jest nie tylko książką, ale całą marką, wielowymiarowym fenomenem i brandem, który nie bez przyczyny określa się jako najbardziej rozbudowany włoski projekt transmedialny. W tym kontekście warto jednak pamiętać o dwóch kwestiach. Po pierwsze, z perspektywy transmedialności *Gomorra* nie ma we Włoszech zbyt dużej konkurencji i po drugie, jej transmedialność pod niektórymi względami nie jest transmedialnością wzorcową.

Na najbardziej podstawowym poziomie intermedialna historia tytułu obejmuje sztukę teatralną, film i serial. Te trzy elementy są jednak tylko częścią złożonego uniwersum zwanego dziś *Gomorą*. Poza nimi istnieje jeszcze rozbudowana i różnorodna twórczość będąca przejawem kultury uczestnictwa i kultury fanowskiej. Są to między innymi piosenki, krótkie filmiki, opowiadania *fanfiction*, gry, fotografie, parodie, gadzety fanowskie, powieści graficzne i kampanie. Zanim dokładnie im się przyjrzę i przynajmniej częściowo uporządkuję całe to transmedialne uniwersum *Gomorry*, odniosę się jeszcze do samego pojęcia transmedialności oraz powiązanych z nim zjawisk. Ponadto, aby lepiej zrozumieć ich funkcjonowanie w przypadku samej *Gomorry*, w ramach krótkiego przejścia od rozważań metodologicznych do właściwej analizy, przyjrzę się książce z punktu widzenia jej gatunkowej hybrydyczności i spróbuję odpowiedzieć na pytanie, czy i w jaki sposób kwestie strukturalne wpływają na jej transmedialny potencjał. Ostatecznie wskażę i przeanalizuję konkretne zjawiska oraz efekty twórczej aktywności fandomu. Sprawdzę, na ile zasadnym jest mówienie o *Gomorze* jako o opowieści transmedialnej. Czy zapoczątkowane i do tej pory kontrolowane przez Saviana uniwersum rzeczywiście można by opisać przy wykorzystaniu kategorii Henry'ego Jenkinsa i kontynuatorów jego myśli? Jeśli tak, to z jakimi zastrzeżeniami?

Transmedialność, czyli co?

Na samym końcu polskiego wydania książki Henry'ego Jenkinsa pod tytułem *Konwergencja kultury. Zderzenie starych i nowych mediów* znajdziemy bardzo przydatny słownik najważniejszych pojęć. Autor zdefiniował w nim „opowiadania transmedialne” jako „historie, które są odsłaniane na różnych platformach medialnych, przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w nasze zrozumienie fikcyjnego świata [...]” (Jenkins 2007: 260). Według Jenkinsa historie transmedialne są wielowymiarowymi i wielowątkowymi opowieściami rozproszonymi po kilku różnych platformach. Tak oto rzecz opowiedziana najpierw w jednym miejscu zostaje rozwinięta, przetworzona lub dopowiedziana w kilku różnych mediach. Co istotne, to od samego charakteru platformy i potencjału konkretnego medium zależy, które elementy utworu zostaną wyeksponowane, a które być może całkowicie znikną. Wokół tekstu głównego powstaje mniej lub bardziej rozbudowana konstelacja utworów satelickich. Choć można je odbierać pojedynczo, dopiero tropienie poszczególnych fragmentów pozwala na głębsze i pełniejsze poznanie rzeczywistości, którą opisują (Jenkins 2007: 35).

Największą i najpopularniejszą płaszczyzną mieszczącą rozmaite fragmenty transmedialnych narracji jest internet przez Mike'a Sandbothe'a nazywany „bardzo złożonym i niezwykle wrażliwym transmedium, w którym różne aspekty, podporządkowane dotychczas odrębnym światom medialnym [...] splotły się i zagęściły tak, że sprawiają wrażenie jakiegoś nowego medium” (Sandbothe: 205). Internet umożliwia nie tylko łatwy dostęp do filmów i seriali, ale też regularne śledzenie wszystkiego, co się wokół tych opowieści dzieje — recenzji, komentarzy, amatorskich dyskusji, fanpage'y, parodii, umieszczanych w sieci „fanfików”. Jedną z jego

najważniejszych cech jest interaktywność, dzięki której istnieje i rozwija się kultura oddolna, czyli tzw. kultura uczestnictwa. Odbiorca nie jest już wyłącznie biernym konsumentem treści medialnych, ale również ich twórcą. Może dowolnie rozwijać wybrane wątki, tworzyć strony internetowe, dogrywać i dopisywać własne pomysły. Choć często są to inicjatywy amatorskie i o niewielkiej wartości artystycznej, właśnie one w znacznym stopniu napędzają cały złożony mechanizm powstawania transmedialnych narracji. Odbiorca nie tylko zostaje wciągnięty w grę, ale w pewnym momencie staje się też jej producentem, a więc z konsumenta czy raczej użytkownika (*usera*) zamienia się w *produsera*. Pisał o tym między innymi Jan Kreft, który twierdził, że „koncepcja producenta podkreśla zaangażowanie społeczności we wspólne twórczenie i przesyłanie informacji oraz wiedzy, zanik roli konsumenta, zacieranie się różnicy między producentem i użytkownikami oraz dzielenie się wiedzą także wówczas, gdy nie są oni świadomi swej roli” (Kreft 2015: 61). Tego rodzaju stosunek do treści medialnych często wiąże się z podejściem wspólnotowym oraz z zaangażowaniem uczestników kultury w nadbudowywanie i systematyzowanie tak zwanej inteligencji czy wiedzy zbiorowej. Owocem takich działań są różnego rodzaju encyklopedie tematyczne, słowniki, kompendia, teksty i filmiki omówieniowe. W świecie narracji transmedialnych dochodzi więc do zatarcia granic pomiędzy konkretnymi rolami przypisanymi produkcji i odbiorcom, pomiędzy przekazem formalnym a nieformalnym. Każda ze stron wyraźnie wpływa na tę drugą — twórczość produkcji prowokuje zaangażowanie oraz rozmaite działania i komentarze odbiorców, zaś twórczość oddolna (*grassroots*) daje tej produkcji do myślenia, inspiruje ją i pozwala wyjść naprzeciw (lub przekornie sprzeciwić się) oczekiwaniom widzów/czytelników.

Wzorcowym przykładem opowieści transmedialnej jest *Matrix* — uniwersum obejmujące nie tylko filmową trylogię, ale też zaaprobowane przez siostry Wachowskie komiksy, filmy anime i gry komputerowe. Jak zauważyła Marie-Laure Ryan, cechą charakterystyczną wszystkich tych dzieł jest fakt, że są one ze sobą ściśle powiązane, a więc każdy pozornie mały element może mieć bardzo istotny wpływ na całość. Znajomość tylko niektórych z nich zaburza obraz uniwersum, pozwala jedynie na częściowe i często błędne poznanie świata przedstawionego. Ogólną konstrukcję i zależności pomiędzy dziełami tworzącymi rzeczywistość *Matrixa* amerykańska badaczka porównała do struktury szwajcarskiego sera. Pisała:

The overall structure of the *Matrix* franchise can be compared to pieces of Swiss cheese. The films present an image of the storyworld that is full of plot holes. The function of the other documents is to fill these holes so that the user can form a more complete, more coherent mental representation of the storyworld. Conversely, the film provides information that completes the stories told by the other documents. Therefore, each element of the system depends on other documents for the plugging of its holes. (Ryan 2015: 7)

Tej ostatniej cechy opowieści transmedialnej *Gomorra* jako całe uniwersum nie posiada, a przynajmniej nie da się jej dostrzec na pierwszych etapach ekspansji gomorrijskiego świata i nie w tym wymiarze, co w *Matriksie*. Choć zapoczątkowane przez Saviana i uzupełniane później wielokrotnie przez innych twórców uniwersum jest wielowymiarowe i mieści się na kilku różnych platformach, choć zakłada aktywność fandomu oraz obejmuje rozmaite dzieła, które można śledzić i starać się włączać jako elementy dużo większego świata, poszczególne, tworzące ten świat historie, są w znacznym stopniu autonomiczne. Poznanie ich wszystkich nie stanowi więc *conditio sine qua non* dla zrozumienia całego uniwersum. Zarówno sztuka teatralna, jak i film są wysokojakościowymi hipertekstami, które w dużej mierze należałoby

traktować jako *rewritingi* czy też *adaptacje* książki Saviana, stworzone zresztą przy jego aktywnym udziale. Obejmują ten sam świat przedstawiony, wiernie reprodukują wybrane treści zawarte w książce i do pewnego stopnia są ze sobą powiązane, ale odbiór jednego z całą pewnością nie warunkuje recepcji drugiego. Przy niejakich podobieństwach, każdy utwór na swój sposób i za pomocą własnych narzędzi wyzyskuje nieco inne elementy dzieła źródłowego oraz rzeczywistości, o której to dzieło opowiada. Warto zaznaczyć, że niefikcyjna powieść Saviana jest hipoteekstem kompletnym i chociaż każde kolejne rozszerzenie może być (i jest) jej cennym dopełnieniem, książka sama w sobie posiada strukturę domkniętą. Nie przypomina szwajcarskiego sera.

Ponieważ sztuka teatralna i film nie uzupełniają luk, a raczej powielają — choć w sposób unikatowy i twórczy — opowiedziane w książce historie, w ich kontekście bardziej niż o opowieściach transmedialnych należałoby mówić o transmedializacji czy transmedialnym transferze. Jak zauważyła Dominika Kozera, z transferem transmedialnym mamy do czynienia wówczas, gdy stworzone przez różnych autorów teksty satelickie są ze sobą tylko luźno powiązane, a najważniejsza relacja zachodzi na linii hipoteekst–hipertekst (Kozera 2016). Do pewnego stopnia właśnie tak wygląda sytuacja *Gomorri* jako sztuki teatralnej i filmu, które w dosłownym znaczeniu nie są wobec siebie komplementarne, ale uzupełniają się w tym sensie, że ukazując różne perspektywy, poszerzają ogląd na opisany przez Saviana wycinek rzeczywistości i pozwalają lepiej zrozumieć świat kampanijskiej mafii.

Prawdziwa czy może raczej pełnowymiarowa erupcja transmedialna *Gomorri* zaczęła się dopiero po emisji pierwszego sezonu serialu, a więc po ośmiu latach od wydania książki. Światowy sukces serii, a wraz z nim coraz większy i coraz bardziej zaangażowany fandom, nakłoniły z początku opieszałą wobec transmedialnych „sztuczek” produkcję do pierwszych uporządkowanych działań w kierunku tworzenia przemyślanego brandu o nazwie *Gomorra*. Na temat konkretnych przedsięwzięć mowa będzie w dalszej części artykułu. Na tym etapie warto jednak wspomnieć, że serial oddalił się od powieści Saviana zdecydowanie najbardziej ze wszystkich dzieł tworzących uniwersum *Gomorri* (to oderwanie podkreśla nawet sam tytuł: *Gomorra — La serie*). Choć znajdziemy w nim niektóre tematy zawarte w książce, w serialu są one przede wszystkim punktem wyjścia, początkiem opowiadanych później przez twórców (a nieobecnych w debiucie Saviana i w znacznej mierze fikcyjnych) historii. Gdyby spojrzeć na transmedialne losy *Gomorri* panoramicznie, należałoby stwierdzić, że o ile w przypadku sztuki teatralnej i filmu funkcję hipoteekstu bezdyskusyjnie odgrywała książka Saviana, o tyle w przypadku serialu była ona raczej mglistą inspiracją. Co ciekawe, po powstaniu *Gomorra — La serie*, a w kontekście dalszych/właściwych transmedialnych losów *Gomorri*, książka jako hipoteekst ustąpiła miejsca serialowi. To on stał się punktem odniesienia dla aktywności fandomu oraz produkcji i to serialowi (nie książkowi) bohaterowie są dziś postaciami kultowymi, na temat których powstają opowiadania *fanfiction* i dla których tworzy się fanowskie profile na Facebooku i Instagramie. Niemalże wszystko, co po 2014 roku powstało zarówno na poziomie kultury oddolnej, jak i produkcji profesjonalnej, dotyczy serialu. Właśnie z nim zresztą (a czasem tylko z nim) wielu odbiorców kultury kojarzy tytuł *Gomorra*.

Chociaż *Gomorra* nie od początku pomyślana była jako narracja transmedialna, dziś jest nią niewątpliwie, nawet jeśli pełnowymiarowo dopiero od pewnego momentu. Całe jej uniwersum składa się z kilku mniej lub bardziej autonomicznych, mniej lub bardziej do siebie podobnych i mniej lub bardziej zbliżonych do hipoteekstu utworów, które tworzą jeden rozbudowany, zróżnicowany, ale jednak spójny świat. Każdy z tych utworów wnosi do niego

jakiś istotny element, a przyjrzenie się im wszystkim i ukazanie ich odmiennych perspektyw umożliwiła nakreślenie bogatego uniwersum gomorryjskiej rzeczywistości. Zanim przez moment skupię się na każdym utworze z osobna, próbując przy tym pokazać zarówno podobieństwa, jak i osobne właściwości ich wszystkich, przez chwilę przyjrzę się jeszcze samej książce i spróbuję odpowiedzieć na pytania o to, jaka jej cecha szczególnie wyraźnie wpłynęła na transmedialny potencjał *Gomorry*.

Na początku było słowo — gatunkowa hybrydyczność książki

W eseju *New Italian Epic. Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro* Roberto Bui (pseud. Wu Ming 1) zauważył, że książka Saviana ma naturalną predyspozycję do otwarcia się na transmedialną przestrzeń narracyjną. Mogłaby być, jak pisał,

potencjalnie otoczona obłokiem czci, spin-offów, „pobocznych” narracji: opowiadań autorstwa czytelników (fan fiction), komiksów, rysunków i ilustracji, piosenek, stron internetowych, a nawet gier sieciowych czy planszowych [...], gier fabularnych z postaciami książkowymi oraz innymi „oddolnymi” inicjatywami [...]. (Wu Ming 1: 23–24)

Dziś już wiemy, że w 2008 roku Wu Ming bardzo trafnie ocenił potencjał *Gomorry*. Na czym właściwie oparł swoją diagnozę? Jakie konkretne elementy skłoniły go do myślenia o książce w takich kategoriach?

Otóż *Gomorra* wyraźnie wykracza poza precyzyjnie dające się określić ramy formalne, jest gatunkiem nieczystym, hybrydycznym, zmaconym⁴ (Pawłowska-Zampino 2010: 118–128). Określa się ją między innymi jako powieść–kolaż [„romanzo–collage” (Fofi 2006: b.s.)], esej, reportaż, dziennik, raport dziennikarski czy autobiografię. Tak naprawdę utwór Saviana mieści w sobie każdą z tych form i „nie sposób wskazać punktów, w których jeden gatunek przechodzi w inny, zwykle żaden z nich nie jest czysty, przenikają się nawzajem, są »zmacone« właśnie — elementami innych form” (Pawłowska-Zampino 2010: 118). W całym tym zestawie gatunków łatwo dostrzec równoczesną obecność *fiction* i *non-fiction*, czyli z jednej strony form należących do beletrystyki, z drugiej zaś do prozy o charakterze reportersko-dziennikarskim. Podobnie jak w przypadku gatunków, granice pomiędzy fikcjonalnością a niefikcjonalnością mają w *Gomorze* charakter labilny i zazwyczaj nie da się ich jednoznacznie wskazać. Saviano wykorzystał narzędzia z repertuaru literatury pięknej do opisu prawdziwych zjawisk opatrzonych analizami ekonomiczno-socjologicznymi, prawdziwych osób wymienionych z imienia i nazwiska oraz prawdziwych wydarzeń udokumentowanych historycznie. Poprzez użycie środków obrazowania artystycznego (takich jak metafora, porównanie, retrospekcja, analogia, aluzja, hiperbola, emfaza, aporia i wiele innych) oraz strukturalnych elementów fikcji (chodzi o strategię budowania świata przedstawionego i rozmaite zabiegi narracyjne, na przykład obecność dialogów) autor dokonał estetyzacji formy dziennikarskiej.

Choć zagadnienie gatunkowości *Gomorry* jest dużo bardziej złożone, już tych kilka informacji pozwala nam zrozumieć, że takie bogactwo faktów, gatunków, form i środków wiąże się z ogromnym potencjałem transmedialnym choćby dlatego, że, jak w artykule na temat tożsamości hybrydycznej zauważyła Ewa Szczęsna, „hybryda nie proponuje stałości”

⁴ Nawiązanie do określenia Geertza (1990).

i „oferuje pewność zmian” (Szczęsna 2004: 9). Hybrydyczny⁵ charakter tekstu generuje więc bardzo wiele możliwości, podsuwa różnego rodzaju inspiracje i otwiera dyskusję. Czasem głosem w tej dyskusji jest po prostu kolejne dzieło artystyczne. W przypadku *Gomorri* mamy ich aż trzy — sztukę teatralną, film i serial.

Transmedialne transfery — sztuka teatralna i film

29 października 2007 roku na deskach teatru Mercandante w Neapolu odbyła się premiera sztuki, którą na podstawie *Gomorri* wyreżyserował Mario Gelardi⁶. W tworzenie spektaklu zaangażowany był też Roberto Saviano, a pracę nad nim autorzy rozpoczęli, jeszcze zanim książka została przekazana do druku.

Teatralna *Gomorra* koncentruje się wokół pięciu opowieści i sześciu postaci — Pasqualego, Mariana, Pikachu, Kit Kata, Stakeholdera i Roberta, który co pewien czas pojawia się między nimi i identycznie jak w świecie pozatekstowym spaja ich historie oraz stara się je zrozumieć, nieustannie pytając „perché?” („dlaczego?”). Na samym początku Roberto wygłasza długi monolog, ten sam, który Saviano rzeczywiście wykrzyczał na głównym placu Casal di Principe i który ściągnął na niego gniew mafii oraz zmienił całe jego życie. Roberto, podobnie jak w książce i w realnym życiu, stoi w wyraźnej opozycji do świata, który opisuje. Sprzeciwia się rzeczywistości kamorri, chciałby z nią walczyć za pomocą prawdy i słowa.

Podobnie jak książka, spektakl ukazuje dwie twarze kamorri i dwa poziomy opowieści o mechanizmach jej działania. Z jednej strony widz dostaje obraz bestialstwa, przemocy i niekontrolowanej gry najokrutniejszych instynktów, z drugiej natomiast obserwuje czysto biznesową przestrzeń funkcjonowania Systemu, czyli poczynania ważnych, często dobrze wykształconych „ludzi w białych kołnierzykach”, podejmujących kluczowe decyzje na odległość i niebrudzących sobie nigdy rąk brutalną działalnością kryminalną (Duraccio).

Sztukę Gelardiego określa się jako *teatro civile*, czyli teatr obywatelski, zaangażowany. Taki, który porusza aktualne tematy społeczno-polityczne i bezpośrednio oddziałuje na widza, wywołując w nim jakąś konkretną reakcję i potrzebę działania, naprawiania rzeczywistości. Ta bezpośredniość przekazu, jego wiarygodność i realny wpływ na odbiorcę są zresztą bardzo istotne w całym projekcie pod szyldem *Gomorra*. Saviano wielokrotnie podkreślał, że największe znaczenie mają dla niego czytelnicy, ich świadomość i rozumienie prawdy.

Podobnie jak Gelardi, również i Garrone wybrał do swojego filmu pięć różnych historii. Przedstawił losy kilkunastoletniego Totò, który aby dostać się do struktur mafijnych zdradził znajomą; pokazał postać don Cira, starszego mężczyzny roznoszącego mafijne wypłaty dla rodzin przebywających w więzieniu kamorzystów; opowiedział historię Marca i Cira, którzy rozochoceni przekazem filmów Briana de Palmy wierzyli, że uda im się przechytryć System i wspiąć na sam szczyt mafijnych struktur; pokazał Roberta, mężczyznę kuszonego wysokim wynagrodzeniem w zamian za ukrywanie przestępstw związanych z dystrybucją toksycznych śmieci; ukazał losy krawca Pasqualego, który pomimo współpracy z kamorą, utrzymywał też kontakty z Chińczykami.

⁵ Podczas gdy książka Saviana jest przykładem literackiej hybrydy gatunkowej, *Gomorri* jako brand można by nazwać hybrydą medialną. Pojęcie to omówił R.W. Kluszczyński w obszernej publikacji *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu*, Warszawa 1999.

⁶ Mario Gelardi wystawił na deskach teatru również inną książkę Saviana, *Chłopcy z parazytami*. Premiera miała miejsce 17 kwietnia 2014 roku w Teatro Sanità. Książka dostępna jest już w polskim przekładzie.

Pomiędzy książką a filmem istnieją pewne podobieństwa strukturalne. W utworze Saviana narracja jest pourywana i niechronologiczna, w związku z czym bez naruszenia sensu, zmieniać można kolejność lektury poszczególnych rozdziałów i czytać je oddzielnie, niezależnie od innych. W przypadku filmu sytuacja wygląda podobnie — mamy tu kilka autonomicznych opowieści, z których żadna fabularnie nie wiąże się z innymi. Elementem spajającym jest oczywiście temat, czyli mechanizmy przestępczej działalności mafijnej. W samej książce takim wewnętrznym spoiwem jest też postać Roberta (narratora), który jednocześnie przyjmuje rolę opowiadającego, uczestnika i świadka. Jest kimś w rodzaju przewodnika po skomplikowanym świecie układów, tajemnic i rozmaitych powiązań Systemu⁷. Pamiętajmy zresztą, że pełny tytuł książki brzmi *Gomorra. Podróż po imperium kamorry*. „Powieściowy” Roberto nieustannie nam w tej podróży towarzyszy, wskazuje konkretne jej kierunki i zajmuje bardzo wyraźną pozycję sprzeciwu wobec mafii. Garrone całkowicie zrezygnował z tej postaci, dzięki czemu udało mu się uwolnić od wielowymiarowej obecności Saviana jako autora–narratora–bohatera (Benvenuti 2017: 129). W przeciwieństwie do pisarza, reżyser nie chciał wartościować opowiadanych przez siebie historii.

Jedną z kluczowych kwestii zarówno dla Saviana, jak i dla Garrone, było znalezienie sposobu na takie ukazanie mafii, które nawet w najmniejszym stopniu nie będzie sugerowało, że może być ona czymś atrakcyjnym i pociągającym. Obu autorom się to udało, a każdemu dzięki innym strategiom. Saviano wykorzystał wspomnianą już postać narratora–świadka, który w sposób bezkompromisowy i przy użyciu skrajnie brutalnych obrazów opowiada o niewyobraźalnych krzywdach wynikających z działalności kamorry i do pewnego stopnia ukierunkowuje moralne oceny czytelników. Garrone natomiast osiągnął ten cel za pomocą pięciu historii o losach osób, które sytuują się gdzieś w dalszych szeregach Systemu, ale pozostają od niego całkowicie zależne. Nie są to opowieści o zwycięzcach, o tak zwanych „królach życia” i ludziach sukcesu. Nie są to też historie osób honorowych, kierujących się jakimkolwiek kodeksem etycznym i stawiających na pierwszym miejscu wartości rodzinne czy wierność klanowi. Ich światy w niczym nie przypominają kuszącej rzeczywistości przedstawionej w *Ojcu Chrzestnym* czy *Człowieku z blizną*. Mówi się, że Garrone stworzył zupełnie nowy model filmu mafijnego, dzięki któremu skompromitował obrazy mitologizujące mafię i pokazał, dlaczego myślenie w ich kategoriach może się okazać zgubne (patrz: historia Marca i Cira). Pisarz wykorzystał przede wszystkim moc słowa, ale też sugestywność dokumentów i statystyk. Reżyser odwołał się natomiast do siły obrazu. Umieścił swoje historie w autentycznej scenerii neapolitańskich slumsów, w miejscach brzydkich z natury, zdegradowanych i ulegających powolnemu rozpadowi.

Poza pewnymi podobieństwami strukturalnymi oraz wspólnym celem odmitologizowania i skompromitowania promowanego w kulturze popularnej, a zupełnie nieprawdziwego obrazu mafii, pomiędzy książką Saviana a filmem Garrone istnieje jeszcze jedna istotna zbieżność. Oba dzieła przedstawiają globalną skalę działań kamorry, pokazują, że w jej aktywność zamieszane są obszary (polityczne, gospodarcze, społeczne i geograficzne), których najprawdopodobniej byśmy o to nie podejrzewali. Ten globalny kontekst jest też bardzo ważnym elementem serialu.

⁷ Roberto Saviano rzeczywiście pełni rolę takiego przewodnika we włoskim życiu publicznym. Bardzo często i w wielu miejscach wypowiada się na temat mafii, przyjmuje pozycję specjalisty od zagadnień włoskiej (i nie tylko) przestępczości zorganizowanej.

Serial — nowy hipotekst

Pierwszy sezon *Gomorra* — *La serie* został wyemitowany w 2014 roku na stacji Sky Italia. *Showrunnerem* całego przedsięwzięcia jest Stefano Sollima, któremu przy tworzeniu kilku odcinków pierwszej serii towarzyszyli Francesca Comencini i Claudio Cupellini. Dziś *Gomorra* liczy już cztery pełne sezony, przy czym piąty został niedawno zapowiedziany przez samego Saviana, współscenarzystę projektu. *Gomorra* — *La serie* jest najlepiej sprzedającym się włoskim serialem za granicą, ogromnym sukcesem kasowym oraz produkcją, którą krytyka światowa i widzowie uznali za jeden z najlepszych współczesnych seriali kryminalnych, porównywalny z *Rodziną Soprano* i *The Wire*. Rzeczywiście, to pierwszy włoski serial, który tak bardzo zbliżył się do amerykańskich produkcji *quality tv* pod względem jakościowym oraz z perspektywy rozmiarów i charakteru fandomu.

Serialowa *Gomorra* jest krwawą historią walki o wpływy i dominację. Składa się z kilku różnych wątków, spośród których najważniejszym są losy mafijnej rodziny Savastano oraz perypetie Cira Di Marzio. Choć w serialu pojawiają się postaci i wydarzenia fikcyjne, często mają one swoje odpowiedniki w realnym świecie. Tak oto rodzina Savastano pod wieloma względami przypomina klan Di Lauro⁸, natomiast serialowi Hiszpanie to Scissionisti di Secondigliano. W przeciwieństwie do książki, sztuki teatralnej i filmu, serial jest długą, spójną i konsekwentnie rozwijającą się historią, podczas której coraz lepiej poznajemy złożoną psychikę postaci i coraz bardziej angażujemy się w ich losy (strategia *engagement*). Z punktu widzenia transmedialności jest to bardzo ważny element powstawania i aktywności fandomu, ponieważ bazując na ekonomii afektywnej, przywiązuje widza do fabuły i aktywizuje jego możliwości współodczuwania.

Podobnie jak dzieło Mattea Garrone, również i serial został nakręcony w prawdziwej scenerii odpychających slumsów neapolitańskich, a dokładniej w dzielnicach takich jak Scampia i Secondigliano. Zgodnie z książkowym i filmowym przekazem serial pokazuje krwawe porachunki klanów, ściśle ustrukturyzowany handel narkotykami, rozmaite mechanizmy działań mafijnych, ale też (i to w dużo bardziej sugestywny sposób niż dwa wcześniejsze dzieła) globalny zasięg kamorry. W tym kontekście warto wspomnieć o dostrzeżonym przez Antonellę Napoli i Maria Tirino globalnym wymiarze serialowej *Gomorry*. Ich zdaniem serial, pokonując drogę od Sky Italia, poprzez inne włoskie stacje, aż do telewizji przeszło stu krajów i do platformy HBO Go, przeszedł od lokalności do globalności właśnie, a więc z produkcji krajowej stał się nagle fenomenem międzynarodowym o wyraźnie lokalnym kolorycie. Jak zauważają Napoli i Tirino, z globalnością *Gomorry* wiąże się pewien paradoks. Otóż w serialu pojawia się język neapolitański. Jest on jednak częściowo uładzony i uproszczony po to, aby mogła go zrozumieć nieco szersza publiczność oraz w celu zwiększenia melodyjności i rytmiczności narracji. Mimo wszystko jednak dialekt ten stanowi barierę komunikacyjną i serial musi być opatrzony włoskimi napisami.

Spśród trzech omówionych do tej pory dzieł *Gomorra* — *La serie* zdecydowanie najbardziej oddaliła się od książki. Analizując całkiem nowe elementy serialu, Giuliana Benvenuti zauważyła, że są nimi przede wszystkim: „perypetie związane z tym, co miało miejsce po wydarzeniach opowiedzianych w książce (i w filmie); [...] postaci nieobecne w książce

⁸ Pietro Savastano miałby być odpowiednikiem Paola Di Lauro, natomiast Genny Savastano — odpowiednikiem jego syna Cosima, który podczas pobytu ojca w więzieniu zaczął wprowadzać własne rządy polegające na wykluczaniu starych, doświadczonych bossów i zastępowaniu ich młodymi, brutalnymi gangsterami, w wyniku czego doszło do rozpoczęcia krwawej wojny o Scampię.

(i w filmie), i to postaci pełnowymiarowe, do których [...] widz może się przywiązać” (Benvenuti 2017: 129). Choć historie przedstawione w serialu są w znacznej mierze fikcyjne i tylko swobodnie (jeżeli w ogóle) nawiązują do książki, *Gomorra — La serie* niewątpliwie zachowuje „ducha” opowieści książkowej. Choć w zupełnie inny sposób, porusza dokładnie te same zagadnienia: wojna w Secondigliano, rywalizacja o wpływy w klanie, niewinne ofiary kamorry, rola kobiet w mafii, handel narkotykami, współpracujące z organizacjami przestępczymi „białe kołnierzyki” i wiele innych.

Pomimo licznych różnic i wbrew temu, co twierdzą niektórzy krytycy (w tym również Giuliana Benvenuti), serial Stefana Sollimy można nazwać adaptacją. W tym kontekście warto przywołać opisaną przez Carla Testę koncepcję zachowującej intelektualną więź z oryginałem adaptacji jako re-kreacji. W myśl kategorii Testy *Gomorra — La serie* jest re-kreacją częściowo koekstensywną, a więc nawiązującą do źródła na poziomie akcji, tła społecznego, postaci i stylizacji. Posiada też cechy re-kreacji hipertekstualnej, czyli takiej, która obejmuje więcej niż jeden tekst tego samego autora. Owe inne teksty Saviana to w przypadku *Gomorry* przede wszystkim jego oparte na późniejszych dociekaniach wypowiedzi telewizyjne, artykuły prasowe i nagrania internetowe. A także, co ciekawe, sam scenariusz do serialu, w dużym stopniu opracowany właśnie przez pisarza. W tym sensie *Gomorra — La serie* jest utworem dialogicznym i intertekstualnym, co oznacza, że nazywając ją adaptacją, powinniśmy zrezygnować ze skupiania się wyłącznie na jej interakcji z jednym źródłem. Jak zauważył Robert Stam, należy raczej wziąć pod uwagę „kompletną matrycę wypowiedzi komunikacyjnych, w obrębie których sytuuje się tekst artystyczny” (Stam 2014, cyt za: Helman 2013). Warto też zaznaczyć, że jako adaptacja serialowa *Gomorra — La serie* doskonale wpisala się w ducha współczesnych czasów, bardzo przychylnych dla wysokojakościowych produkcji serialowych.

Serialowa *Gomorra* jest przejawem wyraźnej w gomorryjskim uniwersum tendencji stopniowego odchodzenia od dokumentu w kierunku fikcji. Jak wiemy, pomieszanie niefikcjonalności z fikcją miało miejsce już w książce Saviana, a fikcjonalne elementy do pewnego stopnia pojawiały się też w sztuce teatralnej i w filmie. Serial z kolei jest już dziełem niemalże całkowicie fikcjonalnym. Jako widowiskowy i atrakcyjny obraz, dosyć często spotyka się z zarzutami, których Saviano przez wiele lat starał się uniknąć — że przedstawia kuszący obraz mafii tworzonej przez ludzi wprawdzie okrutnych, ale jednak w jakimś sensie pociągających, czasem zasługujących nawet na współczucie i zrozumienie. Bardzo możliwe, że ta właśnie atrakcyjność postaci, fascynujący sposób ukazania gangsterskiego świata, koloryt lokalny, ambitny scenariusz, wysoka jakość produkcji, mnogość serialowych sztuczek (*cliffhangerów*, *easter eggów* i innych), a także szeroka dostępność dzieła na platformach streamingowych, zdecydowały o nieodwracalnym już dziś przeniesieniu punktu ciężkości z książki na serial. Przyjrzyjmy się przez chwilę światu, który moglibyśmy nazwać przedłużeniem, uzupełnieniem, a czasem nawet i parodią serialowej *Gomorry*.

A po serialu był chaos... (Uwaga, spoilery!)

Pomimo transmedialnego potencjału książki Saviana początkowo nikt chyba nie przypuszczał (poza wspomnianym wcześniej Wu Mingiem 1), że uniwersum *Gomorry* urośnie do tak wielkich rozmiarów. Jeszcze do niedawna wielu krytyków twierdziło, że *Gomorra* jest wprawdzie fenomenem transmedialnym, ale charakteryzuje się tak zwaną „transmedialnością słabą”,

niepełną. Chodziło im przede wszystkim o brak porozumienia na linii odbiorca–produkcja, a dokładnie o to, że druga strona długo nie podejmowała gry z czytelnikiem/widzem i nie wychodziła naprzeciw jego oczekiwaniom. Pod tym względem wiele się ostatnio zmieniło.

Zanim o tych zmianach, przyjrzyjmy się najpierw zjawisku chronologicznie wcześniejszemu, a istotnemu w kontekście rozważań transmedialnych, czyli fandomowi *Gomorrry* oraz rozmaitym przejawom kultury oddolnej (*grassroots*). O tych pojęciach Gabriela Brzozowska pisała:

Przejawem kultury oddolnej jest *fan edit*. Miłośnik mediów nie tylko konsumuje dobra medialne, ale także jest twórcą nowych „produktów medialnych”, traktując oryginał jako bazę do dalszych procesów produkcyjnych [...]. Fani mediów dopisują ciąg dalszy opowieści medialnej, piszą opowiadania, a nawet książki rozwijające wątki bohaterów drugoplanowych i postaci pobocznych. (Brzozowska 2013: 23–25)

W przypadku *Gomorrry* rzeczywiście mamy do czynienia z bardzo dużym odzewem ze strony fanów serialu. Na przykład na stronie internetowej efpfanfic.net znaleźć można cały szereg różnych opowieści fanowskich, czyli *fanfiction*. Pojawiają się tam między innymi tak „chwytliwe” tytuły, jak *Amare un camorrista* (*Kochać kamorzystę*) czy *Un vecchio e una ragazza* (*Starzec i dziewczyna*). Wszystkie opowiadania rozwijają, dopowiadają, a czasem całkowicie odwracają wątki serialowych postaci, przeważnie Genny’ego i Cira. Autorzy tych *fanfiction* wykazują się wprawdzie sporą wyobraźnią i dużym zaangażowaniem, ale ich teksty mają za zwyczaj niską wartość artystyczną, brakuje im spójności i logiki.

Ponieważ bardzo duża część fandomu działa przede wszystkim w internecie, kolejnym przejawem jego aktywności są fanowskie profile na Facebooku i Instagramie (jak na przykład śledzony przez 176 tysięcy osób profil Cira Di Marzio czy nieco mniej popularny fanpage „Le citazioni di don Salvatore Conte” oraz kilkadziesiąt innych). W tym miejscu warto też wspomnieć o niekończącej się liście memów, którymi internauci „torpedują” sieć, szczególnie w dniach premiery nowych odcinków serialu.

Chociaż wirtualny świat fandomu *Gomorrry* zdecydowanie dominuje, aktywność miłośników serialu oraz osób, które widzą w nich potencjalną możliwość zarobku, przenosi się czasem do rzeczywistości realnej. Tak oto w prawdziwym świecie można sobie kupić koszulkę, kubek czy etui na telefon z podobizną serialowej postaci lub wybranym cytatem. Ponadto jeden z neapolitańskich *escape roomów* oferuje grupowe rozwiązywanie zagadek w pokoju imitującym świat *Gomorrry*. Prawdziwy fan serialu od czasu do czasu może się też wybrać na specjalnie zorganizowaną dyskotekę z cyklu *Gomorrra Night* z udziałem serialowych aktorów oraz z serialową ścieżką dźwiękową.

W myśleniu o fandomie *Gomorrry* bardzo ważny jest też cały szereg kultowych cytatów i scen, *viralowo* i w różnych kombinacjach krążących po internecie. W rankingu popularności pierwsze miejsce zajmuje słynne „sta’ senza pensier” (najbliższe włoskiemu „non ti preoccupare”, czyli „nie martw się”). W sieci nierzadko pojawiają się też rzucone przez Salvatora Conte tuż przed objęciem i zamordowaniem małego Danielina słowa „vien, viett a’ piglià ‘o perdono” („podejdz, podejdz i przyjmij moje przebaczenie”), słynne „du frittur” podczas składania zamówienia w restauracji oraz kultowe zdanie „Biv! capì se me pozz fidà e te!” („Pij! Chcę sprawdzić, czy mogę ci zaufać”), które wypowiedział Pietro Savastano, podając Cirowi kieliszek wypełniony moczem.

Wszystkie te teksty wykorzystala i obsmiala grupa neapolitańskich twórców *The Jackal*, którzy nakręcili serię kilkuminutowych, profesjonalnie zrealizowanych parodii pod tytułem *Gli effetti di Gomorra sulla gente* (*Wpływ Gomorri na ludzi*). Schemat wszystkich filmików jest właściwie taki sam: Signor Cavastano, czyli ucharakteryzowany na mafiosa aktor Ciro Priello, z ekspresją godną brutalnego kamorzysty wykrzykuje długą, bezsensowną wiązanke wyrwanych z kontekstu cytatów z *Gomorri*; po drugiej stronie pojawia się postać grana przez Fabia Balsamo — w zależności od odcinka barman, kelner, dostawca pizzy lub bileter w kinie, który próbuje wypełniać swoje obowiązki, co przy kliencie, takim jak Signor Cavastano, nie jest oczywiście proste. W serii gościnnie wystąpiły trzy osoby ściśle związane z produkcją serialu — Salvatore Esposito (Genny Savastano), Luca Gallone (‘o Mulatt) i Roberto Saviano. W wywiadzie dla „Wired” twórcy filmików przyznali, że pomimo wielkiej sympatii do serialu, postanowili obśmiać jego przesadnie zaangażowany fandom oraz zjawisko, które ich zdaniem „zaatakowało” całe Włochy, czyli „wszędobylski cytacjonizm” (Catalli 2014: b.s.). Wszystkie parodie dostępne są na Youtube, a swego czasu były rekordy popularności i krążyły po sieci jako *virale*. W nawiązaniu do nich powstało wiele amatorskich filmików i tak zwanych *fund footage’ów*, czyli kolaży, których tworzenie polega na „wykorzystaniu gotowych scen i ujęć oryginału, i stworzeniu nowego filmu o odmiennym znaczeniu od filmu macierzystego” (Brzozowska 2013: 35) (tutaj na przykład takie amatorskie filmiki jak *Gli effetti di Gomorra sulla Serie A* czy *Gli effetti di Gomorra sul calcio*).

W świat *Gomorri* można też wniknąć za pomocą stworzonej przez Cards & Co. gry karcianej *GomorraLand* i *GomorraLand 2*, której uczestnicy wcielają się w rolę poszczególnych bossów i prowadzą wojnę przeciwko pozostałym mafijnym klanom. Pomimo głośnych interwencji fandomu, niestety wciąż nie ma gry wideo na podstawie *Gomorri*. Są jednak osoby, które bardzo intensywnie się o nią upominają, a najbardziej zaangażowani zwolennicy tego pomysłu stworzyli nawet petycję, gdzie apelują do produkcji o stworzenie takiej gry.

Do pewnego momentu lukę w komunikacji pomiędzy odbiorcą a produkcją wypełniał *supervisor* całego brandu, czyli oczywiście Roberto Saviano. Pisarz ma już dwa kanały na platformie Youtube — *Roberto Saviano* i *Gomorra Channel*. Na pierwszym z nich znajdziemy wiele materiałów o tematyce okołoserialowej, w tym komentarze autora, nagrania z backstage’u, wywiady z aktorami. Na drugim kanale, aktywnym zresztą do tej pory, Saviano zamieszcza długie nagrania dotyczące historii wybranych bossów mafijnych oraz mechanizmów działania mafii. Wszystkie te filmiki do pewnego stopnia porządkują i ugruntowują tematy zawarte w książkowej, teatralnej, filmowej i serialowej *Gomorze* oraz dyskusje, jakie toczyły się później na ich temat.

Zdaje się, że produkcja *Gomorri* w pewnym momencie zaczęła walczyć z zarzucaną jej wielokrotnie biernością i obojętnością wobec głosów fandomu. Choć nie opracowała jeszcze upragnionej przez wielu fanów gry wideo, podjęła kilka innych inicjatyw. Jedną z nich jest seria filmików *Come parlare il gomorrese* (*Jak mówić po gomorrijsku*), w której serialowi aktorzy przeprowadzają krótkie lekcje „języka gomorrijskiego” i pokazują, jak na przykład kogoś po gomorrijsku obrazić. Kolejnym ciekawym pomysłem produkcji jest interaktywna kampania *Spoiler killer*⁹, sprzeciwiająca się niemożliwemu do zatrzymania w świecie internetowym zjawisku spoilowania. Każdy internauta może poprosić jednego spośród czterech najgroźniejszych serialowych *killerów* o umieszczenie publicznego ostrzeżenia w postaci filmiku

⁹ Kampania dostępna jest na stronie www.publicis.it/?campagna=spoiler-killers&lang=en.

na facebookowej lub twitterowej tablicy osoby, która zaspoiłowała mu jakiś serial. Wybrać można nie tylko postać *killera*, ale też oczekiwany ton jego groźby — ostry lub bardzo ostry. Najnowszym dużym przedsięwzięciem produkcji jest film pod tytułem *L'Immortale* (*Nieśmiertelny*), sequel serialu w reżyserii odtwórcy roli Cira, czyli Marca D'Amore, który w swojej produkcji znów zagrał tę samą postać. Film opowiada historię Cira Di Marzio sprzed wydarzeń przedstawionych w serialu i jest odpowiedzią na smutek widzów po zniknięciu z *Gomorry* ich ulubionej postaci.

Podsumowanie

Wszystkie wymienione przedsięwzięcia są tylko częścią brandu o nazwie *Gomorra*. Z całą pewnością warto byłoby jeszcze wspomnieć o powstającej już od wielu lat powieści graficznej *Sono ancora vivo* autorstwa Asafa Hanuka i Roberta Saviana, o zrealizowanym na planie filmowym *Gomorry* projekcie fotograficznym Maria Spady, o nowym serialu *ZeroZeroZero* (na podstawie książki Saviana, reż. Stefano Sollima) oraz serialu *Suburra* (reż. Stefano Sollima), który fabularnie nie wiąże się wprawdzie z *Gomorrrą*, ale bez niej prawdopodobnie nigdy by nie powstał.

Jak do tej pory *Gomorra* jest największym włoskim projektem transmedialnym, brandem znanym na całym świecie, żywo dyskutowanym i, co istotne, wciąż niedokończonym. Sztuka teatralna, film, serial, aktywność fandomu oraz coraz liczniejsze inicjatywy produkcji są wspomnianymi wcześniej fragmentami, które warto tropić, kolekcjonować i sukcesywnie włączać do całej historii po to, aby lepiej i pełniej ją zrozumieć.

Transmedialny los *Gomorry* bardzo mocno przyczynił się do osiągnięcia od początku sygnalizowanych przez Saviana celów, a mianowicie poszerzenia społecznej świadomości na temat kamorry, przejrzystego ukazania mechanizmów działań mafijnych i przede wszystkim dotarcia do jak największej rzeszy odbiorców. Pytanie tylko, czy w ostatnich etapach całego procesu nie zapomniano o jednym z najważniejszych założeń początkowych pisarza — aby nie odrealniać i nie mitologizować obrazu rzeczywistości mafijnej, a pokazać ją z najgorszej, ale i najprawdziwszej strony. Wielu Włochów wyraża w tej kwestii spore zaniepokojenie, które sam autor ocenia jako bezpodstawne. Ponieważ transmedialna przygoda *Gomorrry* wciąż trwa i jeszcze nie wiadomo, jak się zakończy, pozostawiam to pytanie otwarte i zachęcam do zanurzenia się w złożonym świecie jednej z najważniejszych włoskich książek ostatnich dwóch dekad.

Bibliografia

- Benvenuti Giuliana (2018), *Il brand «Gomorra»*. *Dal romanzo alla serie tv*, Bologna.
- Boczkowska Magdalena (2014), *Opowieść transmedialna — znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne” 2(14).
- Brzozowska Gabriela (2013), *Dyskurs internetowy o filmach i serialach w kontekście kultury konwergencji mediów* [w:] *Kultura i administracja w przestrzeni społecznej internetu*, red. Rykiel Z., Kinala J., Rzeszów, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Duraccio Rita, *Canzone in Gomorra. Il best-seller di Saviano, il film di Garrone e il teatro di Gelardi*, www.bibliocamorra.altervista.org/index.php?option=com_content&view=article&id=174&Itemid=94 [dostęp: 25.05.2019].
- Fofi Goffredo (2006), *La camorra vista da vicino*, „Il Sole 24 ore”.
- Geertz Clifford (1990), *O gatunkach zmaconych*, „Teksty drugie”, nr 2.
- Helman Alicja (2013), *Odwieczny temat: adaptacje*, „EKRAINY”, nr 16/6.
- Jenkins Henry (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa.
- Kazimierska-Jerzyk Wioletta (2011), *Transmedialność jako poziom lektury* [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Załuski T., Łódź.
- Kreft Jan (2015), *Za fasadą społeczności: Elementy zarządzania nowymi mediami*, Kraków.
- Kozera Dominika (2016), *Zabawa w transmedia: Transmedialność opowieści jako wymóg współczesnej kultury*, „Kultura i Historia” nr 29.
- Lakomy Mirosław (2010), *Strategie mediów tradycyjnych w perspektywie konwergencji*, „Nowe Media” 1, Toruń.
- Napoli Antonella, Tirino Mario (2015), *Gomorra Remixed: Transmedia storytelling tra politiche di engagement, mainstream e produttività del fandom*, „Series 1”, nr 2.
- Neorealizm włoski i jego wpływ na światowe kino*, www.polskieradio.pl/8/3867/Artykul/1527115,Neorealizm-wloski-i-jego-wplyw-na-swiatowe-kino [dostęp: 14.06.2019].
- Nowak Jan (2007), „*Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*”, Henry Jenkins, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio K, Politologia” 14.
- Miczka Tadeusz (2009), *Kino włoskie*, Gdańsk.
- Monina Michele (2013), *Ricomincio da zero, zero, zero. Roberto Saviano, una biografia*, Siena.
- Pawłowska-Zampino Alina (2010), *Gomorra Roberta Saviano — specyfika pracy nad przekładem „gatunku zmaconego”*, „Italica Wratislaviensia”, nr 1.
- Pieniążek Marek (2013), *Transmedialne „ja” — czyli podmiot performatywny w relacji z kulturą*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” nr V, Kraków.
- Ryan Marie-Laure (2015), *Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?*, „Storyworlds: A Journal of Narrative Studies”, nr 2 (7).
- Sandbothe Mike (2001), *Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o Internecie*, przeł. K. Krzemieniowa [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, wyb. i oprac. A. Gwóźdź, Kraków.
- Saviano Roberto (2008), *Gomorra. Podróż po imperium kamorry*, przeł. A. Pawłowska-Zampino, Warszawa.
- (2010), *Piękno i piekło. Teksty z lat 2004–2009*, przeł. A. Pawłowska-Zampino, Warszawa.
- Stam Robert (2014), *A Companion to Literature and Film*, Blackwell Publishing, Malden.
- Szczęśna Ewa (2004), *Tożsamość hybrydyczna*, „ER(R)GO. Teoria – Literatura – Kultura”, nr 9.

- Catalli Claudia (2014), *The Jackal: "Dopo la parodia di Gomorra"*, „Wired.it”, www.wired.it/play/cinema/2014/07/30/jackal-parodia-gomorra-nuova-serie/?refresh_ce= [dostęp: 22.10.2019].
- Wu Ming I (2008), *NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993–2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf [dostęp: 13.11.2019].
-