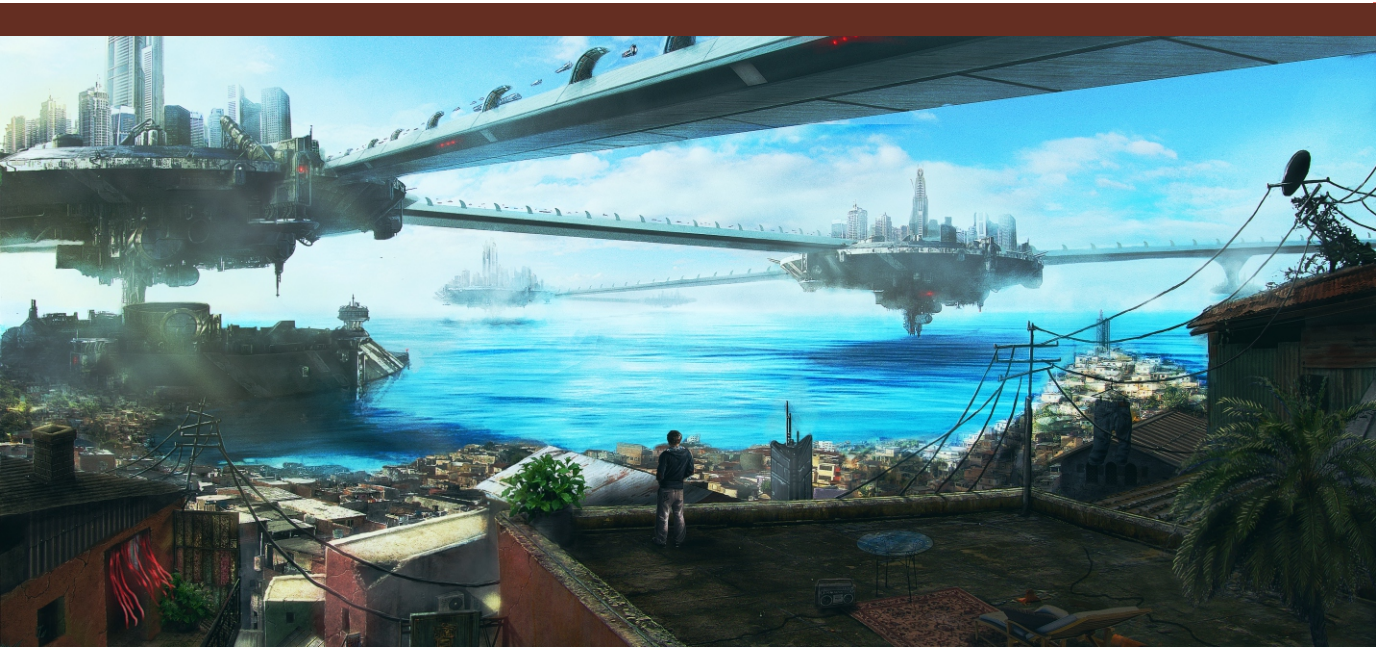


Narracje fantastyczne

redakcja

KSENIA OLKUSZ, KRZYSZTOF M. MAJ





Narracje fantastyczne



PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

TOM V

Seria „Perspektywy Ponowoczesności”, wydawana od 2016 roku przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta, powstała z myślą o potrzebie dopełnienia krajobrazu polskiej humanistyki o istotne problemy i tematy badawcze z zakresu filozofii, kultury i sztuki końca XX i początku XXI wieku.

Jako jedne z nielicznych pozycji na polskim rynku publikacji naukowych, książki w serii dystrybuowane są za darmo w wersji elektronicznej – i udostępniane czytelnikom w ramach licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) celem promowania otwartego i bezpłatnego dostępu do wiedzy.

Narracje fantastyczne

redakcja

KSENIA OLKUSZ, KRZYSZTOF M. MAJ

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 5: *Narracje fantastyczne*

Recenzje naukowe: prof. dr hab. Anna Łebkowska; dr hab. Bożena Olszewska, prof. UO

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj

Redakcja językowa: Agnieszka Bukowczan-Rzeszut

Korekta: Wiesław Olkusz (język polski), Wiktoria Wojtyra, Victor Torres Perez (język angielski),
Anna Wilk (język rosyjski)

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Victor Lammert, *Choose your life!*

© Copyright by Victor Lammert 2012

victor-lam-art.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Teoria kultury 2. Fantastyka 3. *Fantasy* i *science fiction*

I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 5) II. Narracje fantastyczne III. Olkusz, Ksenia; Maj, Krzysztof M.

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-2-4

Kraków 2017



Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Wydawca:

Ośrodek Badawczy Facta Ficta

ul. Stachiewicza 35 b / 30, 31-328 Kraków

contact@factaficta.org



Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie w poszanowaniu dla ruchu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy. W składzie wykorzystano dostępne w wolnej licencji rodziny czcionek EB Garamond, TeXGyreSchola oraz Roboto.

Spis treści

Spis treści	6
Nota o prawach autorskich	10
Wprowadzenie	
1. Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej <i>Krzysztof M. Maj</i>	15
Fantastyka: teorie – realizacje – media	
2. <i>Fantasy</i> i postmodernizm <i>Piotr Stasiewicz</i>	63
3. Narracje transfikcjonalne na przykładzie serialu <i>Once Upon A Time</i> <i>Ksenia Olkusz</i>	81
4. O miłości cyborgów w filmach <i>Uncanny</i> i <i>Sight</i> oraz serialach <i>Black Mirror</i> i <i>Westworld</i> w świetle wybranych teorii posthumanistycznych <i>Joanna Łapińska</i>	115
5. Larp <i>College of Wizardry</i> jako produkt i platforma aktywizmu społecznego <i>Michał Mochocki</i>	137

6. Radykalne głosy, marginalne spojrzenia.
Spory o współczesny kanon fantastyki
Jędrzej Burszta 159
7. Kobiety, które budzą niepokój – kategoria fantastyki
w działaniach kreatywnych Alexandra McQueena
Michał Wójciak 175
8. Fantastyczny tygiel: synkretyzm gatunkowy i kulturowy
w cyklu *Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha
Sylvia Borowska-Szerszun 189
9. *Koralina* Neila Gaimana w realizacjach teatru lalek w Polsce
Maria Janus 209

Miasta i społeczeństwa

10. *Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza,
czyli o (nie)możliwości utopii
Anita Catek 225
11. Czym są gnostyckie dystopie?
Refleksja nad gnostycką wizją świata w badaniach nad dystopiami
Fryderyk Kwiatkowski 253
12. Widmowy status utopii w klasycznym Hollywoodzie
Rafał Szcerbakiewicz 275
13. *Metropolis* Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja
współczesnych filmowych dystopii
Paweł Aleksandrowicz 293
14. Nowoczesność i zagłada w filmowej dystopii
Brunona Gamulina *Sedma kronika*
Anna Boguska 307
15. Media w światach dystopijnych. Postaci i funkcje
technologii medialnych w powieściach *R.U.R.*,
Nowy wspaniały świat oraz *Rok 1984*
Krzysztof Gajewski 323
16. Miasta-światy. Analiza przestrzeni miejskiej w *Equilibrium*
Kurta Wimmera i *Incepcji* Christophera Nolana
Monika Rawska 341
17. Wampir nie potrafi żyć na odludziu. Wizerunek miasta
w *Kronikach wampirów* Anne Rice
Barbara Szymczak-Maciejczyk 385

18. Subwersywny potencjał wypartego: miejscy wykluczeni
w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *LonNiedynie* Chiny Miéville'a
i *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm
Aleksandra Łozińska 403
19. Oniryczna kreacja zatopionego miasta
w *Bestiarium* Tomusza Różyckiego
Elżbieta Pietluch 423

Temporalia: przyszłość i przeszłość

20. Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie?
O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie
powieści graficznej *V jak Vendetta*
Wojciech Lewandowski 439
21. Gdy zabrakło bohaterów, zostali tylko stalkerzy.
Postać stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej
Adam Orlik 457
22. Rycerz przyszłości czy ożywiona zbroja?
RoboCop Paula Verhoevena w perspektywie mediewalistycznej
Maciej Gaździcki 477
23. Świat i historia – *Monastyr: Fabularna gra dark fantasy*
Aleksandra Mochocka 501
24. Historia jako parodia. Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego
Krzysztof Uniłowski 519
25. Polska niezwyknięta. Alternatywne historie II wojny światowej
w polskich historiach alternatywnych
Magdalena Wąsowicz 535

Konwencje i literatura

26. *Ikaromenippos* – starożytny dialog o locie na Księżyc
i do niebiańskiej siedziby bogów
Dominika Budzanowska-Wegleńda 557
27. Bułhakow czy Castaneda czasów popkultury?
Twórczość Wiktora Pielewina
Bogusław Olszewski 573
28. Ofiara czy drapieżca? Kobieta-potwór w wybranych powieściach
Aleksieja Szołochowa
Anna N. Wilk 587

29. Gotyckie figuracje Innego a problem winy, przemocy i braku solidarności w powieści <i>Przeklęci</i> Joyce Carol Oates <i>Magdalena Łachacz</i>	603
30. Umierająca, rozwiązała, szukająca miłości. Przygody Alicji w XXI wieku <i>Anna Goworek</i>	623
31. Dwa starcia z Królową Elfów w prozie Terry'ego Pratchetta <i>Zofia Żółtek</i>	639
English summaries	655
Autorzy rozdziałów	675
Wykaz tabel	685
Informacja o wydawcy	687

Nota o prawach autorskich

Zezwala się na korzystanie z książki *Narracje fantastyczne* oraz z poszczególnych składających się na nią rozdziałów na warunkach licencji „Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0” (znanej również jako CC-BY 4.0.), dostępnej pod adresem <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> lub innej wersji językowej tej licencji lub którejkolwiek późniejszej wersji tej licencji, opublikowanej przez organizację Creative Commons. Zgodnie z warunkami licencji CC-BY 4.0, przy cytowaniu, parafrazowaniu lub wykorzystywaniu w jakikolwiek inny sposób fragmentów niniejszej książki konieczne jest wyraźne wskazanie autora przywoływanego utworu. W cytatach prosimy korzystać z notacji bibliograficznej uwzględniającej zarówno autora rozdziału, jak i redaktorów całego tomu.



Wprowadzenie

Światy poza światem.

Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej

KRZYSZTOF M. MAJ*

Widmo imperrealizmu krąży nad fantastyką

Sztuka stwarzania światów, na przełomie XX i XXI stulecia wychodząca coraz śmielej poza granice praktyki literackiej, naznaczona jest w teorii literatury i narracji piętnem oczywistości. Kategoria reprezentacji i przedstawienia konweniuje w polskim idiomie narratologicznym z czysto atrybutywną wykładnią świata przedstawionego jako „jednego z głównych składników treści dzieła”, będącego „całokształtem zaprezentowanych [podkr. — K.M.M.] w nim zjawisk (stanów rzeczy, procesów, przeżyć, działań ludzkich)” – który to polska szkoła strukturalistyczna uznała nie tylko za „korelat semantycznej warstwy wypowiedzi literackiej”, ale także i „w mniejszym lub większym stopniu odpowiednik jakiejś rzeczywistości ludzkiej” [podkr. K.M.M.] (SŁAWIŃSKI 2005: 565). Lektura tej definicji już z pozycji poststrukturalistycznych poucza, że przy całej jej niewinnej użyteczności – przekładającej się na niesłabnącą popularność definiowanej kategorii w najnowszych nawet tekstach krytycznych i teoretycznoliterackich – skrywa ona ważną deklarację światopoglądową. Reprezentacji ma bowiem podlegać „jakaś rzeczywistość ludzka”, w której świat przedstawiony, utrwalony w materii słowa, przegląda się niby w Stendhalowskim zwierciadle przechadzającym się po

* Uniwersytet Jagielloński; Ośrodek Badawczy Facta Ficta | kontakt: krzysztof.m.maj@factaficta.org

gościńcu życia. Czym miałyby być owa „jakaś rzeczywistość ludzka”, poza tym, że (mówiąc językiem Louisa Hjelmsleva) funktywem funkcji reprezentowania, uwikłanym w opozycje binarne w rodzaju: rzeczywistość językowa – rzeczywistość pozajęzykowa, fikcja – nie-fikcja, tekst – poza-tekst? A czym mogłaby być, gdyby tylko zapomnieć o strukturalistycznym lineażu tej tradycji myślowej i skupić się na tym – jak ujął to Jacques Derrida w swym słynnym komentarzu do *Wyznań* Jean-Jacquesa Rousseau z *O gramatologii* – czego „nie chce nam ona powiedzieć” (DERRIDA 1999: 304)?

Świat – rzeczywistość ludzka – w przedstawieniu paradoksalnie więzi to, co sytuuje się w centrum refleksji literaturoznawczej, a mianowicie słowo – nie jednak mowa żywa, intertekstualna i rozmięgotana w przestworze semiotycznym, lecz spetryfikowana wskutek hieratycznej afirmacji piśmiennictwa, uświęconego przez dwa dominujące paradygmaty narratologii: imperrealizmu oraz werbalnej hegemonii. Obydwa te teoretyczne dyskursy, co znaczące, opisane zostały przez wybitną teoretyczkę poetyki postmodernistycznej, Lindę Hutcheon, i niemniej znaną badaczkę narracji digitalnych, Ruth Page – a więc narratolożki czytające teorię już z pozycji postklasycznych.

Hutcheon w swojej wizji imperrealizmu wyłożonej w książce *On Referring in Literature* postawiła tezę, zgodnie z którą utożsamienie poetyki realistycznej i samego realizmu z gatunkiem fikcji narracyjnej było konsekwencją dominacji określonej orientacji teoretycznoliterackiej. Imperrealizm bowiem miał się wyrażać w „założeniu realności [podkr. oryg. – K.M.M.] fikcyjnego referentu, przy tkwiącym u jego podstaw przekonaniu (apologetycznym względem powieści), że jeśli coś »zdarzyło się naprawdę« lub mogło zostać tak przedstawione, to tym samym się uprawomocniało i uprawdopodobniało” (HUTCHEON 1987: 4). Hutcheon pisze dalej, że „fikcyjne odniesienia projektują fikcjonalne uniwersum” – w tym jednak sensie, że nie są one tożsame z przedmiotami referencji – desygnatami, które imperrealnym gestem łatwo zsynchronizować z obiektami otaczającej nas „rzeczywistości ludzkiej” – lecz apelują wprost do „czytelniczej wyobraźni [*imagination of the reader*]”. Równocześnie jednak:

[...] w żaden sposób nie chodzi tu o postawienie referencji ponad samym znakiem pod względem jego istoty w analizie tekstu. Dwa znaki mogą mieć to samo odniesienie [*referent*], jak „kundel” i „pies”, jednak ponieważ to znaczone [*signified*] wyznacza cechy dystynktywne znaku, to właśnie ono odpowiada za pejoratywną konotację „kundla”, nie zaś współdzielone przez obydwie znaki odniesienie [*the referent that both signs share*]. Wyluczając istotną funkcję znaczonego, realistyczny dogmat pośrednio postuluje funkcjonowanie jednego realnego odniesienia współdzielonego przez wszystkich czytelników, pomimo indywidualnych różnic ich idiolektów. Czyniąc to zaś – moglibyśmy rzec – poetyka realistyczna w istocie rzeczy zmniejsza możliwość „żywego” wyobrażenia tekstowego uniwersum (HUTCHEON 1987: 5).

Hutcheonowska idea „żywego wyobrażenia” jest tu niezwykle istotna i warto poddać ją krytycznej lekturze w trudzie dekonstrukcji owego przedmiotowego (w Elliotowskim sensie) „odpowiednika” rzeczywistości ludzkiej, z jakim strukturalizm trwale powiązał świat przedstawiony. Wiadomo już, że zredukowanie świata przedstawionego jedynie do „korelatu warstwy semantycznej” eliminuje „istotną funkcję znaczonego”, umniejszając ważny, pragmatyczny poziom znaku językowego. Równocześnie zarazem utrzymana zostaje istota „jednego realnego odniesienia” – którym jest „rzeczywistość ludzka”, funkcjonująca poza wyobraźnią w tym sensie, iż dostępna wszystkimi zmysłami, a nie jedynie odsłaniająca się w akcie lektury, seansu filmowego czy rozgrywki komputerowej. Hutcheon proponuje tymczasem pomyśleć o procesie odbioru jako o „akumulacji fikcyjnych odniesień, [...] tworzących fikcyjny heterokosmos [podkr. K.M.M.]”, który jednak nie jest „przedmiotem percepcji, lecz efektem doświadczanym przez czytelników, to znaczy czymś, co tworzone jest przez nich i w nich samych też powstaje”¹. Rzeczywistość ludzka – lub, może inaczej, ludzkość danej rzeczywistości – realizowałaby się więc z tej perspektywy nie w imitatywnym stosunku reprezentacji względem jakiegoś pierwotnego poznawczo świata, lecz w samym akcie doświadczania „rzeczywistości na swych własnych prawach [*a »reality« on its own right*]” (HUTCHEON 1987: 7). Fikcyjny heterokosmos byłby zatem czymś w rodzaju korelatu doświadczenia nieznannej rzeczywistości, próbą uzgodnienia jej z indywidualną wiedzą, erudycją, światopoglądem i moralnością, jak również wszystkim tym, co składałoby się na poznawcze otoczenie danego człowieka. Co istotne, ów fikcyjny heterokosmos nie byłby – w odróżnieniu od świata przedstawionego, ograniczonego delimitacjami tekstowego wyrazu, czy w szerszym ujęciu, w ogóle jakiegokolwiek semiotycznego przekaznika – w żaden sposób domknięty, dopowiedziany i zaprezentowany, lecz rozwijałby się performatywnie, w miarę akumulacji kolejnych fikcyjnych odniesień. Odbiorca zatem nie deszyfruje już sensów w tkance tekstu, lecz „kreuje w wyobraźni fikcyjne uniwersum [*imaginative creating of the fictional universe*]” (HUTCHEON 1987: 8), różniące się w równej mierze od fikcji oferowanej przez nadawcę tekstu, jak i od rzeczywistości współdzielonej przezeń z innymi odbiorcami.

¹ Przekład własny za: „The fictive referents gradually accumulate during the act of reading, thereby constructing a »heterocosm« – another cosmos, a second ordered referential system. This fictional universe is obviously not an object of perception, but an effect to be experienced by the readers, in the sense that it is something created by them and in them”.

Można byłoby powiedzieć, że kiedy czytelnik sięga po książkę i rozpoczyna lekturę, to w tym początkowym stadium odnosi on/a słowa do własnej lingwistycznej (*linguistic*) lub doświadczeniowej (*experiential*) wiedzy (która to, skoro zawiera również zapis wcześniejszych doświadczeń lekturowych, w żaden sposób nie ogranicza się jedynie do aktualnego rzeczywistego doświadczenia). Jest to przestrzeń Pierce'owskiej „drugorzędności [*secondness*]” [podkr. K.M.M.] „przedmiotu” funkcjonującego uprzednio względem znaku (*prior to the sign*) [...]. Stopniowo zaś słowa przyswajane przez czytelnika zyskują własny stopień referencyjności i współtworzą samodzielny świat (*self-contained world*), a zatem i swą własną prawomocność dzięki kontekstowemu idiolektowi. Jakkolwiek więc tak stworzony świat jest całościowy i kompletny, samo powieściowe odniesienie – już nie (HUTCHEON 1987: 5)².

Analiza Hutcheon uświadamia, że proces korelowania powieściowej referencji z indywidualnym zapisem doświadczeń lekturowych i życiowych – a zatem rodzajem osobniczej tożsamości narracyjnej, jeśli podążyc tu śladami Paula Ricœura – nie jest w żadnym stopniu regulowany przez relacje znakowe. Odniesienie do rzeczywistości ludzkiej nie jest więc produktem referencyjności fikcji, lecz jej odbiorczej konkretyzacji – to dopiero odbiorca, akumulując kolejne sensory i negocjując je z własnym doświadczeniem i idiolektem, tworzy dla swych własnych potrzeb fikcyjny heterokosmos. A zatem to właśnie jego „oczekiwania gatunkowe i wyobrazeniowe stwarzanie fikcyjnego uniwersum za pośrednictwem referentów językowych – nie zaś temat czy domniemana realność tychże – determinują prawomocność, a nawet i status powieściowego świata” (HUTCHEON 1987: 8)³. Hutcheon idzie tu o krok dalej niż Roland Barthes w swym projekcie „dezintegracji znaku” z *Efektu rzeczywistości*. Barthesowski *l'effet de réel* jest w gruncie rzeczy emblematycznym przykładem imperrealizmu, jako że próba „apologii powieści” w stanie czystym utożsamia tytułowy efekt z konotacyjnym mechanizmem przywracania odniesienia do rzeczywistego „konkretnu” nawet wówczas, gdy wydaje się on być przez powieść wyeliminowany. Wielka szkoda, że Barthes, podobnie jak niepokojąca większość wszystkich teoretyków literatury, egzemplifikuje

2 Przekład własny za: „When a reader first picks up a novel and begins to read, one could say that at this early stage s/he can only read in such a way as to refer words to his/her own linguistic and experiential knowledge (which, since it includes his/her past reading experience as well, is in no way limited to his/her actual practical experience). This is the realm of the Peircean „secondness”, of „object”, which exists prior to the sign. [...]. Gradually the words read by the reader take on their own unity of reference and create a self-contained world that is its own validity through its own contextual idiolect [sic]. Although this created world is total and complete, novel reference itself is never so”.

3 Przekład własny za: „It is the reader's genre expectations and his imaginative creating of the fictional universe through the referents of the language, and not the subject matter or any supposedly real referents, that determine the validity and even the status of the novel's world”.

swoje tezy właśnie wyłącznie materiałem realistycznym – wówczas bowiem w literackiej „rzeczywistości”, znacząco przezeń branej w cudzysłów, zawsze dostrzeże tylko amfiladę *le réel*, mającą swój początek jednak zawsze w *la réalité* patrzącego, doświadczającego czy czytającego. Niezależnie więc od poststrukturalistycznej już intencji Barthesa i tak – jak słusznie zauważa Michał Paweł Markowski w komentarzu do polskiego przekładu *Efektu – la réalité* pozostaje czymś zewnętrznym – konkretnie „rzeczywistością zewnętrzną” wobec rzeczywistości (wewnętrznej?) tekstu (MARKOWSKI 2012: 131) – w języku krytyki psychoanalitycznej opozycyjnym wobec rzeczywistości psychicznej, czyli *le réel* z Lacanowskiej triady realnego (*le réel*), wyobrazonego (*l'imaginaire*) i symbolicznego (*le symbolique*). Narracja imperrealistyczna usuwa tymczasem z dyskursu ową „rzeczywistość zewnętrzną” i związany z nią fetysz rzeczywistości ludzkiej – przy czym, chciałoby się rzec nieświadomie, bynajmniej nie przestaje korzystać z jej imperialnych prerogatyw: uprawomocnienia i uprawdopodobnienia reprezentacji. Warto spojrzeć z tej perspektywy na psychoanalityczną wykładnię efektu rzeczywistości u Markowskiego:

Rzeczywistość psychiczna w ujęciu psychoanalitycznym ma tylko jedną funkcję: rozrywania ciągłego doświadczenia rzeczywistości zewnętrznej, jakie dane jest w codziennym życiu i wprowadzania do niej nieciągłości perturbacji. W istocie przedmiotem badań psychoanalitycznych nie jest życie codzienne, lecz jego patologia: odstępstwa od rutynowych działań, pomyłki, kiksy i, na głębszym poziomie, traumy, czyli rany psychiczne wywołane odstępstwem od oswojonych wzorców zachowań (MARKOWSKI 2012: 131).

Czyż badania nad światami przedstawionymi nie poszły w tym właśnie kierunku? Czyż nie zwróciły się w stronę tropienia odstępstw i nieregularności w uprzywilejowanym wzorcu poetyki realistycznej? Czyż sama próba przewartościowania lub negacji realizmu, czy to na modłę surreálną czy irrealną, nie legitymizowała jednak wstecznie statusu realizmu jako dominiującej narracji o „rzeczywistości ludzkiej”? Imperrealna „narracja antypodboju” znaturalizowała czy też oswoiła spojrzenie realistyczne w takim samym stopniu, w jakim analogiczna strategia kolonialna naturalizowała czy też oswajała „obecność i władzę europejską na całym globie” (PRATT 2011: 51). Symboliczne oko imperrealizmu „ukradkiem spogląda z peryferii własnego dzieła” (PRATT 2011: 91) – a więc z owej „rzeczywistości zewnętrznej”, z *la réalité* ukrytej za *le réel* przedstawienia fikcjonalnego – i szacuje, wzrokiem wartościującym, taksującym i władczym. Skądinąd miałyby się wziąć owa bezdyskusyjna przewaga odniesień do światów literatury realistycznej nad odniesieniami do światów literatury fantastycznej w całej historii

teorii literatury, jeśli nie właśnie z powszechnego wciąż przecież w dyskursie potocznym przeświadczenia (bardzo nomotetycznego) o poznawczej wadze tego tylko, co empirycznie weryfikowalne? Tymczasem paradoksalnie prawdziwą próbą dla Barthesowskiego efektu rzeczywistości, bynajmniej zresztą niepodważającą istoty tego zjawiska, jest właśnie proza fantastyczna – w której, jak w żadnej innej poetyce, najistotniejszy pozostaje akt stworzenia wiarygodnego, allotopijnego⁴ świata. Podczas gdy więc poetyka realistyczna kreuje – w pełnej zgodności z założeniami kapitalizmu, w którym realizm wzrastał i któremu sprzyjał – „popyt [podkr. K.M.M.] na ekstratekstualne odniesienie [*demand for extratextual reference*]” (HUTCHEON 1987: 2), poetyce fantastycznej udaje się już tego unikać – ponieważ znacznie istotniejsze staje się tu stworzenie spójnego intratekstualnego pola odniesienia. Znakomicie zdaje sobie z tego sprawę Hutcheon, podkreślając, że w odróżnieniu od „tradycyjnej” prozy, to właśnie w powieściach *fantasy*: „[...] nowe, nieistniejące światy muszą być kreowane jedynie z wykorzystaniem języka tego [podkr. oryg.] świata” (HUTCHEON 1987: 2). Oznacza to niestety, że ani strukturalistyczna wykładnia kategorii świata przedstawionego jako „odpowiednika rzeczywistości ludzkiej”, ani też poststrukturalistyczna próba odejścia od imitatywnej reprezentacji rzeczywistości zewnętrznej (*la réalité*), na rzecz tworzenia jej efektu (*le réel*), nie pomaga w opisie praktyk twórczych podważających dominację imperrealizmu.

Drugi dominujący paradygmat narratologiczny – a zatem wspomniana przez Ruth Page hegemonia werbalna – w szczególny sposób legitymizuje kładący się cieniem na badaniach nad światami fikcyjnymi dyskurs imperrealistyczny. Co znamienne, znów nie jest to zarzut względem samej prozy czy poetyki realistycznej – lecz sposobu jej teoretyzowania, sytuującego w centrum refleksji znak, słowo i pismo, a dopiero na jej peryferiach alokującego to, co za pomocą tych jakości jest oznaczane, opowiadane i spisywane, w tym także przecież i świat. Termin Page odsyła do toczącej się wciąż dyskusji wokół potrzeby przededefiniowania priorytetów teorii literatury i narracji w dobie, którą za Rosalinde Krauss nazwać by można „post-medialną” (DZIAMSKI 2009/2010: 43). Post-medialność realizowałaby się w tym sensie – jeśli zgodzić się z wykładnią przedrostka „post-” przyjętą w *Nocie* Jean-François Lyotarda (1998: 107-108) – w analizie (anamnezie, anagogii, anamorfozie) kultury poli- czy multimedialnej,

⁴ Allotopia oznacza tu świat inny i fantastyczny, jednakże znarratywizowany w wiarygodny i realistyczny sposób, tak, by nie było konieczne konfrontowanie świata fantastycznego z rzeczywistym dla wydobycia różniących je cechy fantastyczności (MAJ 2014, 2015).

w której medialna rozmaitość nakazywała (lub wciąż nakazuje) rozłączne myślenie o zjawiskach literatury, filmu, teatru, gry wideo, serialu, animacji, komiksu, anime *et cetera*. Mówienie o „zwrocie post-medialnym” *per analogiam* do wielu innych zwrotów w filozofii byłoby jednak o tyle przedwczesne, iż instytucjonalna taksonomia nie zezwala wciąż na myślenie o przykładowym literaturoznawstwie jako odłamie medioznawstwa – mimo że nim ono w istocie jest. Jak przypomina Wolfgang Iser w książce *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*, „literatura jako medium [podkr. K.M.M.] towarzyszy nam mniej więcej od zarania spisanych dziejów” (ISER 1993: 163-264) – a zatem nie ma uzasadnienia, by nie aplikować do jej analizy także metodologii medioznawczej (i *vice versa*). „Post-medialność” stwarzałaby szansę na jeszcze dalej idące przewartościowanie tego i tak dość rewolucyjnego (mimo swej prostoty) spostrzeżenia – do postaci umożliwiającej przekroczenie zarówno instytucjonalnych, jak i metodologicznych granic pomiędzy kolejnymi dyscyplinami humanistyki, które powinny „wyzwolić się z myślenia o sztuce w kategoriach medialnych” (DZIAMSKI 2009/2010: 43) – także i w tym celu, by uniknąć ryzyka kapitalizowania przez przemysł rozrywkowy jej kolejnych artystycznych przejawów.

Hegemonia werbalna, bliska paradygmatowi tekstocentrycznemu (*text-centered*) w zakresie jej ekskluzywistycznego przedkładania wagi przekazu słownego ponad ikoniczny, służyłaby zatem utrzymaniu zróżnicowania w obrębie opozycji binarnych pomiędzy słowem a obrazem, jak chociażby w parach: literacki – pozaliteracki, tekstowy – pozatekstowy, tekstualny – paratekstualny, werbalny – wizualny. Patronem tej tradycji myślowej stałby się *nolens volens* chociażby W.J.T. Mitchell, wybitny znawca zjawisk pozostających na styku literatury i sztuk wizualnych, różnicujący „reprezentacje werbalne” od „reprezentacji wizualnych” w swoich badaniach nad zwrotem obrazowym (*the pictorial turn*)⁵. Paradoksalnie więc Mitchell, choć wyraźnie sytuuje ów zwrot w przestrzeni postmodernistycznej, nie odchodzi całkowicie od opozycji między kulturą czytania (deszyfrowania, dekodowania, interpretacji) a kulturą oglądania (patrzenia, obserwowania i przyjemności wizualnej):

Czykolwiek jest zwrot ikoniczny, powinno być jasne, że nie jest on powrotem do naiwnej *mimesis*, teorii naśladowania i prawdopodobieństwa w reprezentacji, czy też odnowionej metafizyki obrazowej „obecności”. Przynosi on raczej postlingwistyczne i postsemiotyczne odkrycie na nowo

⁵ Tłumaczenie *pictorial turn* jako 'zwrotu obrazowego' przyjmuję za Anną Zeidler-Janiszewską, polemizując z kalkami w rodzaju „zwrot piktorialny” (ZEIDLER-JANISZEWSKA 2006: 152).

obrazu jako złożonej gry wizualności, aparatu, instytucji, dyskursu, ciała i figuralności. Uświadamia on ponadto, że *widzenie* (oglądanie, spojrzenie, zerknięcie, praktyki obserwacyjne, monitorujące czy przyjemność wizualna) może być równie doniosłym problemem jak rozmaite formy *czytania* [oba podkr. oryg.] (deszyfracja, odkodowywanie, interpretacja etc.) – i że wizualne doświadczenie [*visual experience*] lub wykształcenie [*visual literacy*] nie muszą się w pełni aplikować do istniejącego modelu tekstualności [*model of textuality*] (MITCHELL 1994: 16).

Tak jak zatem zwrot lingwistyczny Richarda Rorty’ego patronował poststrukturalizmowi i dekonstrukcji w studiach nad logosem i dyskursem logocentrycznym, tak zwrot piktorialny przygląda się kulturze wizualnej *sensu largo* i jej wszelkim teologiom: od ikonodulii i ikonofilii do ikonolatrii i ikonofobii. Trzeba jednak zauważyć, że nawet Mitchell nie unika mówienia o wizualności językiem werbalnej hegemonii, o czym świadczy fakt przypisania kategorii interpretacji praktyce czytania, zaś przyjemności wizualnej – praktyce widzenia czy oglądania. Zgadza się to również z potocznym wyobrażeniem różnicy pomiędzy, przykładowo, lekturą komiksu czy oglądaniem serialu a czytaniem książki. Tymczasem każde potencjalne medium w równym stopniu kreuje jakieś fikcyjne przedstawienie, zaś jego odbiorca – fikcyjny heterokosmos, akumulujący przyswajane w akcie odbioru treści i negocjujący je z dotychczasową swą wiedzą i doświadczeniem życia. Powiązanie interpretacji z kulturą słowa jawi się jako najczystszy przejaw wizualnej hegemonii, podobnie jak trwałe powiązanie przedstawienia z realizmem i jego zjawiskami pozostaje konsekwencją oddziaływania imperrealizmu w dyskursie teoretycznoliterackim. Z perspektywy post-medialnej należałoby nieco przeformułować zatem tezę Mitchella i stwierdzić, że wizualne doświadczenie (*visual experience*) i wykształcenie (*visual literacy*) nie aplikowałyby się do kultury słowa nie z uwagi na swą nieprzystawalność do werbalno-piśmienniczego wzorca – lecz z racji nieprzystawalności paradygmatu tekstocentrycznego do zjawisk epoki post-medialnej, w której granice pomiędzy poszczególnymi mediami ulegają takiemu samemu zatarciu, jakiemu w dobie postmodernizmu uległy gatunki powieściowe.

Świat po zwrocie cyfrowym

Krytyka paradygmatu tekstocentrycznego wydaje się szczególnie uzasadniona w kontekście rewolucji cyfrowej przełomu XX i XXI stulecia, która wydatnie przyczyniła się do dalszego podważenia „jedynowładztwa pisma/tekstu” (CELIŃSKI 2013: 19). Jak słusznie zauważa Piotr Celiński w rozdziale otwierającym książkę zbiorową *Zwrot cyfrowy w humanistyce* pod redakcją Radosława Bomby i Andrzeja Radomskiego:

Dziś nie ma już stanów kultury, które pozostały poza tektoniką wzbudzaną przez cyfrowe maszyny i sieci. W rezultacie metody i techniki pracy badawczej także powinny w dużej mierze poddać się cyfrowej infekcji. Chodzi tu zarówno o sprawy generalne, takie jak uwzględnienie – obok dominującej tradycji tekstocentrycznej – także podejść skupiających się na analizach kultury wizualnej, czy wiedzy matematycznej; o uznanie form bazy danych w analizie przemian kultury i społeczeństwa; o pogodzenie się z erozją/upadkiem kategorii medium zastąpionej przez interfejsy i *software* itd.; jak i o sprawy o mniejszym zakresie, choć równie ważne, jak choćby uznanie w dyskursie humanistyki potrzeby uprawiania w technologiczowanym świecie ogólnej teorii mediów jako techno-artystyczno-filozoficznego wsparcia dla metodologii humanistyki w ogóle (CELIŃSKI 2013: 26-27).

Przy całej trafności przytoczonej obserwacji wydaje się, że tezy o erodowaniu kategorii medium czy zakresu rozprzestrzenienia cyfrowej infekcji są nieco przy całej swej powierzchowności przedwczesne. Chociażby internet w swej obecnej postaci bynajmniej nie jest zjawiskiem spoza kultury pisma – wręcz przeciwnie, przez określone ustrukturyzowanie stron internetowych (zorganizowanych tekstowo i grupowanych w rozdziały tematyczne) i ich językową architekturę (dobrze znany skrót HTML rozwija się ostatecznie jako *HyperText Markup Language*, a więc hipertekstowy język znaczników), dokonuje jedynie cyfrowej transpozycji kultury pisma, której obydwie filary – język i tekst – znajdują tu swoje czytelne i dekodowalne analogony. W 1960 roku Ted Nelson, autor pojęcia hipertekstu, rozpoczął prace nad projektem Xanadu (NELSON 2015), mającym być w założeniu kontrpropozycją dla rozwijanej już wtedy koncepcji World Wide Web. Xanadu miało różnić się u samych podstaw od współcześnie przyjętego i rozpowszechnionego standardu przeglądania internetu, opierającego się na założeniu, zgodnie z którym dokumenty elektroniczne mają „imitować [*imitate*] papier” i realizować standard „*WYSIWYG*, »What You See Is What You Get« – oznaczający, że to, co widzimy [na ekranie], jest tak naprawdę tym tylko, co możemy otrzymać po wydrukowaniu dokumentu” (NELSON & SMITH 2015). Oznacza to ni mniej, ni więcej, że usieciowione treści zostały podporządkowane nie światu cyfry, a Gutenbergowskiemu światu druku (MANOVICH 2006: 152-158). Dlatego właśnie Nelson uważał – i przez ponad pół wieku nie zmienił swojego zdania, mimo że projekt Xanadu uzyskał już status *vaporware*⁶ (WOLF 1995) – że sieć WWW w jej obecnej postaci nie przyczyniła się do znaczącej rewolucji w tworzeniu i redystrybucji treści, a już na pewno nie wykorzystwała pełnego zakresu możliwości organizacji informacji w środowisku elektronicznym. W Nelsonowskiej wizji sieci w miejsce stron internetowych,

⁶ *Vaporware* – (*vapor* – ang. ‘opar’, ‘para wodna’) oprogramowanie-widmo, które mimo zapowiedzi programistów nie wchodzi w ostateczne stadium realizacji i pozostaje niezmiennie w fazie projektowej.

będących w zasadzie indeksami hiperłączy i odsyłających od jednego ciągłego i domkniętego dokumentu elektronicznego do drugiego, funkcjonować miał rodzaj rozkładzowanego świata, zachęcającego w większym stopniu do nieliniowej eksploracji treści, aniżeli podążania za linearnymi szlakami wytoczonymi przez odsyłacze do kolejnych stron wielkiej księgi.

Owa linearność współczesnego internetu dowodzi, że jest on paradoksalnie jednym z ostatnich wielkich projektów nowoczesności – który jednakże destabilizuje oświeceniowy projekt jedności myślenia, systemu i wiedzy (HORKHEIMER & ADORNO 1994: 99) chaosem hiperłączy, niemożliwy do pogodzenia z tradycyjnym modelem lektury. Nieprzypadkowo „liniowość” fabuły powieści czy gry komputerowej zaczęła być oceniana pejoratywnie jako niestawiająca poważniejszych wyzwań poznawczych czy interpretacyjnych – mimo że w teorii narracji linearność jest oczywistą wypadkową kauzalności relacji łączących chronologicznie zorganizowane wydarzenia fabularne (OCHS 2006: 283). Tim Ingold w książce *Lines: A Brief History* idzie jeszcze dalej, utożsamiając linearność i prostoliniowość z modernizmem i nowoczesnością, zaś nieliniowość i rozproszenie – *a contrario*, z postmodernizmem i ponowoczesnością:

Linia prosta stała się faktycznie wirtualną ikoną modernizmu, wskazując na tryumf racjonalnego i celowego projektu [*design*] nad zmiennością świata natury. Nieubłagana dychotomia dialektyki myśli nowoczesnej powiązała w pewnym momencie prostoliniowość [*straightness*] z opozycjami umysłu i materii, racjonalizmu i zmysłowości, intelektu i intuicji, nauki i tradycyjnej wiedzy, mężczyzny i kobiety, cywilizacji i prymitywności oraz, na najbardziej ogólnym poziomie, kultury i natury (INGOLD 2007: 152).

Ingold jednakże, podobnie jak Derrida w swych rozważaniach nad pismem i piśmiennością z *Pisma i różnicy* (DERRIDA 2004), starannie rozróżnia linię jako pewien przeddyskursywny fenomen, zawłaszczony przez metafizykę zachodnią, od konstruktorów „liniowości” czy „linearności”, wypierających w imperialnym dyskursie pierwotną „tkankę śladów [*tissue of trails*]”, lecz pustą powierzchnią mapy, naznaczoną „liniami okupacji [*lines of occupation*]” (INGOLD 2007: 81). Ludzkie błądzenie po sieci, oddające swą rizomatyczną chaotycznością *praxis* niezobowiązującej przechadzki i nieskrępowanego rygiorem celowości wędrowania, jest czymś podobnie pierwotnym – jednak architektura sieciowa, z jej ordynkiem protokołów bezpieczeństwa, wtyczek blokujących dostęp do zawirusowanych stron i chaosem wywoływanym przez niedoskonałe mechanizmy indeksujące nieuchronnie wymaga opracowywania kolejnych metajęzyków. Prosta potrzeba eksploracji, niezobowiązującego błąkania się po Bibliotece

Babel, udaremniona zostaje koniecznością przekierowywania wysiłku na naukę kolejnych operatorów logicznych usprawniających użytkowanie wyszukiwarek internetowych – zupełnie tak, jakby każdy spacer po parku wymagał każdorazowego uczenia się nowych kroków. Oto dlaczego w sieci nie chodzi się ścieżkami innych i nie odnajduje zbyt wielu śladów żywej ludzkiej obecności – wypiera je bowiem świat cyfry, w którym nie ma miejsca na zdeorganizowaną przypadkowość. Hiperłącza organizują internet w bezwzględnie teleologiczną, kauzalną strukturę, zdominowaną przez logikę transportu, opisującą w równej mierze ruch pakietów informacyjnych, co samych użytkowników, których sieciowe zachowania podlegają dziś precyzyjnemu mapowaniu przez programy monitorujące wykorzystywane przez rządy, korporacje i rozmaite grupy nacisku.

Warto w tym miejscu przyjrzeć się uważniej sposobom eksploracji wirtualnej przestrzeni, których niezauważalną kroniką są strony internetowe – ich wygląd, sposób konstrukcji i projekt, maksymalnie przecież zutilitaryzowane poprzez ukierunkowanie na wywoływanie przewidywalnych reakcji po stronie sieciowego użytkownika. Równocześnie jednak i z internetu, początkowo będącego przecież wizualną i typograficzną pustynią, nie udało się ostatecznie wyrugować estetyki. Dan Cederholm i Ethan Marcotte w książce pod wymownym w kontekście rozważań nad piśmiennością i cyfrowością tytułem *Handcrafted CSS* opisali technologię znaną jako *parallax design*, a ściślej *parallax scrolling background*, polegającą na zdekonstruowaniu dotychczasowej architektury stron internetowych, zdominowaną przez rozwijalne menu z kategoriami i podkategoriami tematycznymi. Zgodnie z nazwą, *parallax design* miał opierać się na takim zaprojektowaniu tła strony, by możliwe było jej dynamiczne przewijanie, ujawniające za pociągnięciem palca na ekranie dotykowym lub ruchem myszy kolejne podstrony – teraz jednakże nie skategoryzowane i skatalogowane w bocznym lub górnym menu, lecz tworzące płynną narrację „odpowiadającą na płynność sieci [*fluidity of the Web*] jako medium”, a ponadto „nadającej ruch czemuś pozornie statycznemu [*to add movement to something seemingly static*]” (CEDERHOLM & MARCOTTE 2010: 197). W ten sposób strony internetowe stały się performansami, narratywizującymi historię ich właścicieli, a nie jedynie prezentującymi ich wirtualną wizytówkę – a z wielu stron zniknęły zakładki przedstawiające historię danej firmy czy osoby, ponieważ one same stały się takimi historiami. Dodatkowo, dzięki wyparciu technologii Adobe Flash przez standard HTML 5.0, umożliwiający dynamiczne odtwarzanie audio i wideo bez użycia dodatkowych wtyczek zewnętrznych firm (*third party browser plug-*

ins) (JOBS 2010), znacząco wzrosła także multimedialność sieci – a zarazem i immersywność stron, oddziałujących polisensorycznie na użytkownika. Zalety nowego sposobu opowiadania historii w sieci doceniło zresztą w niedługim czasie środowisko artystyczne – i oto za pośrednictwem nowej technologii pojawić się mogły w internecie chociażby interaktywne powieści graficzne (*The Boat* Kylie Boltin i Matta Huynha) i reporterskie (*The Snowfall* na łamach sieciowej edycji „New York Timesa” czy *Firestorm*, zrealizowany przez brytyjski „The Guardian”), interaktywne komiksy (*The Walking Dead: Zombiefied*), edukacyjne gry przeglądarkowe (*Space Advisor*, wyprodukowana w ramach kampanii promocyjnej dokumentu *Beyond Earth: the Beginning of New Space*) i programy edukacyjne (*Ice and Sky. The History of Climate Change* studia Source Interactive), wirtualne wycieczki muzealne (*State of War* zrealizowana przez Stanową Bibliotekę w Queensland) czy nawet satyryczne metaopowiadanie *Flat Design vs. Realism* o rywalizacji realistycznego i minimalistycznego trendu w grafice internetowej. Znaczące też jest, że projektanci stron opartych na technologii *parallax* niejednokrotnie zdecydowali się podkreślić ich narracyjny charakter, implementując uruchamiające animację przyciski akcji w rodzaju „rozpocznij opowieść” czy „eksploruj” – jak chociażby w wypadku witryny reklamującej grę *God of War*, opatrzonej w dodatku „mapą podróży” w miejsce typowej dla internetu mapy strony (*sitemap*). Rzecz zresztą dotyczy nie tylko projektów artystycznych. Firma LonelyLeap reklamuje się hasłem „Discover” rozwiniętym do sloganu: „Najlepsze historie nie są stwarzane. Są odkrywane [*The best stories aren't created, they're discovered*]” i dopasowaną doń stroną (LONELYLEAP 2017), w istocie odkrywającą przed internautą nie tylko kulisy funkcjonowania zespołu LonelyLeap, ale też i reprezentującą jego *modus operandi*. Z kolei strona amerykańskiej firma Huemor nie otworzy się, dopóki użytkownik nie kliknie w przycisk „Let's go!” i nie podąży za wirtualnym okiem kamery, śledzącym kosmonautę lądującego na planecie i zatykającego w ziemi flagę z logiem Huemor – tym samym fizycznie doświadczając odkrycia nieznanego (HUEMOR 2017). Nic dziwnego zatem, że coraz częściej wielu twórców decyduje się na tworzenie całkowicie stron całkowicie fikcyjnych – począwszy od wizytówki nieistniejącej firmy Sarif Industries (kiedyś dostępnej pod adresem sarifindustries.com, obecnie już nieaktywnej), zaprojektowanej na potrzeby promocji gry *Deus Ex: Human Revolution* (MAJ 2015 B: 91), a skończywszy na sfinansowanej witrynie rządowej Kapitolu ze świata *Igrzysk śmierci* Susanne Collins, odsyłającej nawet skrótem domeny .pn – imitującym rzeczywiste rozszerzenia sieciowe w rodzaju .pl, .com czy co.uk – do nazwy fikcyjnego państwa Panem. W obydwu przypadkach istotą akcji marketingowej było nie wypromowanie konkretnego

produktu (gry komputerowej czy filmu), lecz wprowadzenie do fikcyjnego świata poprzez umożliwienie użytkownikom internetu jego eksploracji poza granicami świata przedstawionego. Zarysowana ewolucja sposobów projektowania stron internetowych skłania więc do wysunięcia hipotezy o zmianie sposobu myślenia o sieci – będącej już nie archiwum cyfrowych dokumentów, imitującym realia i estetykę epoki papieru i druku, lecz wirtualnym światem, który można eksplorować w takim samym nieograniczonym stopniu jak „rzeczywistość ludzką”. Pytanie, które pozostaje tu zadać, dotyczyć powinno zatem tego, czy dokumenty cyfrowe ukierunkowane na eksplorację tworzonych przez nie światów dokonują dekonstrukcji nowoczesnego paradygmatu liniowości – czy też, przeciwnie, przez to, że tworzą linearne i powtarzalne schematy wędrówek po sieci, jedynie ów paradygmat wspierają.

Słowo o wędrowaniu

Dyskusję o powtarzalności – w tym zwłaszcza o powtarzalności w obrębie performansu, do uczestnictwa w którym zaprasza współczesna sieć – warto rozpocząć od przypomnienia przemyśleń Derridy na temat iteracji, iteratywności czy iterowalności, czyli „wpisanej w strukturę performatywnego przedstawienia powtarzalności” (BURZYŃSKA 2013: 379). Dla Derridy, nieustająco tropiącego ślady doświadczenia językowego w etymologii – w przypadku iteracji odkrywającej, iż sanskryckie *itara* oznaczało ‘innego’ – kluczowe było szczególnie, jak przypomina Anna Burzyńska, owo połączenie logiki powtórzenia i inności (BURZYŃSKA 2013: 380). Jest to o tyle istotne, iż uwaga ta padła na marginesie rozważań poświęconych ewolucji pisma i że za „organon iterowalności” (DERRIDA 1975: 83), umożliwiający pismu „działanie pod nieobecność adresata” (1975: 82), uznany został *k o d*, także – z dzisiejszej perspektywy – ten stojący za projektem strony internetowej, programu komputerowego czy gry wideo. Tak rozumiane pismo (kod) nie jest zatem nieruchomym zapisem, do czego przyzwyczaił nas kulturowy obraz druku, „przygważdżającego słowa” do kartki papieru, jak znakomicie ujął to Ingold (2007: 27).

Całokształt rozważań Derridy nad intymnością zapisu i kontrasygnaty, owego „współpodpisu”, który czytelnik składa we własnym idiomie pod tekstem nieobecnego autora, jak również i wiążącego się z tym napięcia między zdarzeniem idiomatycznym (lekturą) a instytucją (dziełem) wpisuje się tu w rozpoznany przezeń konflikt statycznego modernizmu z dynamiką i performatyką postmodernizmu. Dlatego właśnie

Derrida pisał, że lektura nie powinna realizować jakichkolwiek narzuconych schematów postępowania, lecz stać się rodzajem indywidualnego doświadczenia – „nieprzewidywalnym błędzeniem” albo „wędrowaniem, naznaczonym ryzykiem niemożności odkrycia przesłania tekstu lub jego ukrytego znaczenia” (BURZYŃSKA 2013: 519). Stąd właśnie tak charakterystyczna metafora śladu i pisma, które jest w lekturze Derridańskiej „pozostawianiem śladów” (BURZYŃSKA 2013: 409) – a zatem tym właśnie, czym znaczy się drogę, po której się wędruje. Ingold podejmuje ten wątek, przypominając, że pismo sprzed wynalazku „przygważdżającego” druku również było związane z pozostawianiem śladów, co zachowało się chociażby w protogermańskim słowie *writan*, używanym na oznaczenie czynności rycia run w kamieniu – podobnie jak w źródłosłowie łacińskim (*scribere*), starogreckim (γλυφή, *glyphē*) czy sanskryckim (ऋद्धि, *rikh*) (INGOLD 2007: 43). Poszukiwanie „tkanki znaków” u Derridy (1999: 225) oraz „tkanki śladów” u Ingolda (2007: 43) miało zatem zbliżoną motywację; obydwu filozofom chodziło bowiem o unaocznienie materialności i cielesności pisma, które w swej odręcznej postaci było znacznie bliższe językowi gestów i mowie ciała. Równocześnie „przedwerbalna” grafia – to znaczy sprzed epoki imperrealizmu i werbalnej hegemonii, jednak już po erze oralności – odpowiada przecież w pewnym sensie śladom, które człowiek pozostawia w otaczającej go przestrzeni, poczynając od najbardziej pierwotnego odcisku stóp aż po wszelkie inne ślady rozrastających się cywilizacji antropocenu. Tak jak zatem u Derridy dokonywała się dekonstrukcja „idei znaku poprzez namysł nad pismem” (DERRIDA 1999: 109), tak u Ingolda dokonuje się dekonstrukcja idei linearności poprzez namysł nad linią – i, co więcej, w obydwu wypadkach chodzi o wydobycie pierwotnego, zatartego przez dominujące dyskursy, a jednak przejawiającego się widmowo doświadczenia. Jeslibyśmy zatem chcieli w dobie cyfrowości myśleć o kolejnym zwrocie, musiałaby w jego ramach dokonać się dekonstrukcja idei cyfrowości poprzez namysł nad cielesnością i interaktywnością – ostatecznie bowiem znaczenie tego, co digitalne (cyfrowe), sięga w łacińskiej etymologii aż do podstawowego gestu liczenia na palcach (łac. *digitus* – ‘palec’), zaś w greckiej do ostensji i wskazywania (gr. *deiktikós* – ‘pokazywać’)⁷. Technologia dotykowa, redukująca udział urządzeń peryferyjnych (mysz, klawiatura, rysik) w kontakcie z ekranem komputera, laptopa, tabletu czy czytnika e-booków, jest z tej perspektywy o wiele bardziej somatyczna aniżeli

⁷ Według *The American Heritage Dictionary of Indo-European Roots* obydwa starożytne źródłosłowy zachowują praindoeuropejski rdzeń **deik-*, używany w derywatach związanych ze ‘wskazywaniem’, ‘deklamowaniem’ czy ‘odnoszeniem do słów’ (WATKINS 2000: 14).

doznanie pisania książki na klawiaturze – zwłaszcza, że to przecież podporządkowuje rygorowi alfabetyzacji w o wiele większym stopniu niż oparte na geście i ruchu dłoni pismo odręczne.

Kategorią, która spaja odręczność pisania i tkankę śladu/znaku jest Ingoldowskie *wayfaring* – „ucieleśnione [*embodied*] doświadczenie przechadzki [*perambulatory movement*]” (INGOLD 2011: 33), wiążące się z przekonaniem o tym, że ludzka egzystencja nie jest „związana z miejscem [*place-bound*]”, lecz „wiąże ze sobą różne miejsca [*place-binding*]” – łącząc je właśnie za pomocą linii i szlaków, jako że „podążając za ścieżką [*path*], każdy mieszkaniec zostawia za sobą ślad [*trail*]” (INGOLD 2011: 33). Z tego też względu Ingold zestawia *wayfaring* z innym, bliskoznacznym pojęciem – *trail-following*, a więc właśnie podążaniem za śladem (czy śladami), czyli czytaniem terytorium bez mapy (INGOLD 2007: 15). Przestrzeń tym samym staje się, jak proponuje nazwać rzecz Ingold za Henrim Lefebvrem, rodzajem sieci (*meshwork*), siatkowatego wzoru pozostawianego zarówno przez ludzi, jak i zwierzęta, tworzącego teksturę (*texture*) świata:

Tam, gdzie mieszkańcy się spotykają, ślady plączą się, tak jak i życie każdego z nich wiąże się z innymi. Każde zapętlenie tworzy węzeł i im bardziej linie życia są splecione, tym większa jest gęstość węzła. Miejsca są zatem jak węzły, a wątki, z których są one utkane, tworzą linie wędrówek [*wayfaring*]. Dom na przykład jest miejscem, w którym linie jego mieszkańców są mocno ze sobą powiązane. Jednak linie te nie są w większym stopniu związane z domostwem niż wątki z węzłem – wiodą one (*trail*) raczej poza nie, tylko po to, by spotkać się z innymi liniami w innych miejscach, tak jak nici z innymi węzłami. Razem zaś tworzą to, co nazywam siecią [*meshwork*] (INGOLD 2011: 33-34)⁸.

Ingold nieprzypadkowo wprowadza tu metaforę linii życia – ostatecznie chiromancja była sztuką czytania dłoni, snucia opowieści o życiu na podstawie czytanych śladów, jakimi odciska się ono w ciele. Jest to idea bliska w równej mierze Ricoeurowskiej kategorii tożsamości narracyjnej, co Benjaminowskiej figurze „opowiadacza” (*Der Erzähler*) czy koncepcjom Alasdaira McIntyre’a, Jerome’a Brunera czy Charlesa Taylora, postrzegających istotę narracji jako „elementu scalającego, gwaranta

⁸ Przekład własny za: „Where inhabitants meet, trails are entwined, as the life of each becomes bound up with the other. Every entwining is a knot, and the more that life lines are entwined, the greater the density of the knot. Places, then, are like knots, and the threads from which they are tied are lines of wayfaring. A house, for example, is a place where the lines of its residents are tightly knotted together. But these lines are no more contained within the house than are threads contained within a knot. Rather, they trail beyond it, only to become caught up with other lines in other places as are threads in other knots. Together they make up what I shall call a meshwork”.

tożsamości i prastruktury mówienia o świecie” (ŁEBKOWSKA 2001: 76). Jak dopowiada w innym miejscu Ingold:

Z drugiej jednak strony można założyć, że życie jest prawdziwie przeżywane na miejscu [*on the spot*], a więc raczej gdzieś konkretnie, aniżeli wzdłuż ścieżek. Zastanawia mnie jednak, czy mogłyby istnieć miejsca, gdyby ludzie do nich nie wyruszali i nie przybywali? Życie w miejscu z pewnością nie oddaje doświadczenia miejsca, bycia gdzieś. Aby być miejscem, każde gdzieś [*every somewhere*] musi leżeć przy jednej lub wielu ścieżkach ruchu do i z innych miejsc. Życie, jak sądzę, jest przeżywane nie tylko miejscowo, lecz wzdłuż ścieżek, a czymże są ścieżki, jeśli nie rodzajem linii? To właśnie wzdłuż ścieżek ludzie obrastają w wiedzę o otaczającym ich świecie i opisują go w historiach, które opowiadają (INGOLD 2007: 2)⁹.

W niezwyklej sposób wizualizuje te słowa powieść *Późne lato* Johna Crowleya, opisująca postapokaliptyczny świat po zmierzchu kultury referencji z perspektywy protagonisty o zaskakująco wpisującym się w powyższe rozważania rodowodzie i imieniu. Potok Słów (*Rush That Speaks*) pochodzi bowiem z Linii Dłoni, mając Jedno Słowo za matkę, zaś Taką Mowę – za mbabę, i samoświadomie deklaruje, że w jego relacji „Małe Domostwo będzie przedstawione tak, jak widzi je linia Dłoni [podkr. K.M.M.]. Narrator spod znaku Liścia albo Kości przedstawiłby odmienną wizję” (CROWLEY 1997: 14). Samo Małe Domostwo (*Little Belaire*) jest miejscem niezwyklej, w którym opowiadanie pełni istotną funkcję społeczną i wspólnototwórczą – przesiadują tu oto „gawędziarki, śledząc bieg swoich linii i plotąc z nich pajęczą sieć, która ogarnia całe domostwo”, a Ścieżka, która „sama układa się pod stopami”, współtworzy nie tylko codzienną rzeczywistość mieszkańców, ale i ich światopogląd. Jak wyjaśnia Potok Słów:

Wiesz, czym jest Ścieżka: przypomina węża owiniętego wokół Małego Domostwa, który głowę ma w samym środku, a kończy się u drzwi... tam, gdzie mieszka linia Klamry. Tylko mieszkańcy Małego Domostwa wiedzą, którędy biegnie Ścieżka. Inni odnoszą wrażenie, że korytarze rozcho-dzą się promieniście. W trakcie wędrówki można natrafić na pokój leżący przy ścieżce, który okazuje się początkiem małego labiryntu z jednym jedynym wyjściem; trzeba wrócić na drogę w tym samym miejscu. Taki pokój to wężowa dłoń. Komnaty leżące przy głównym szlaku zwiniętym jak ciało węża przypominają palce rąk. Nazywamy te miejsca dłońmi węża, bo ów gad wcale nie ma

⁹ Przekład własny za: „The other side of this coin, however, is to assume that life is lived authentically on the spot, in places rather than along paths. Yet how could there be places, I wondered, if people did not come and go? Life on the spot surely cannot yield an experience of place, of being somewhere. To be a place, every somewhere must lie on one or several paths of movement to and from places elsewhere. Life is lived, I reasoned, along paths, not just in places, and paths are lines of a sort. It is along paths, too, that people grow into a knowledge of the world around them, and describe this world in the stories they tell”.

dłoni, a Ścieżka jest tylko jedna i nie posiada odnóg. [...]. Moja opowieść powinna biec naprzód niczym Ścieżka, z konieczności jednak i ona ma węzowe dłonie. W długich opowiadaniach takie wtręty bywają najciekawsze (CROWLEY 1997: 40).

W tych i wielu innych metafikcyjnych wypowiedziach protagonista Crowleyowskiej powieści nie tylko narratywizuje jej świat, ale przede wszystkim swą własną tożsamość. „Tym w istocie jestem, prawda? Moją własną opowieścią” – odkrywa Potok Słów, gdy wraz z czytelnikami przychodzi mu dowiedzieć się, dlaczego opowiadana przezeń historia dzieli się nie na rozdziały, lecz fasety¹⁰. Historia opowiedziana w *Późnym lecie* okazuje się bowiem zapisem, zakodowanym w kryształach pamięci, który odtwarzają bohaterowie przedstawieni na drugim planie narracyjnym, wyróżnianym typograficznie kursywą na przestrzeni całej powieści. Ujawnia to przejmujący dialog pomiędzy Potokiem Słów a istotami postrzeganymi przezeń jako Anioły, choć prawdopodobnie są one jedynie tymi spośród ludzi, którym udało się przetrwać apokalipsę w napowietrznym mieście:

Nie ma ciebie tutaj, Potoku. Zabraliśmy jedynie... wizerunek podobny do przezrocza z Archiwum, które pozwala wnioskować o tobie tylko na podstawie...

Interpretacji.

Tak, na podstawie interpretacji

Ile razy muszę przez to przejść?

Zawsze o to pytasz. Gdy nasz syn... mój syn dorośnie, Potoku, i przyjmie ciebie, o ile starczy mu odwagi, zostaniesz obudzony trzysta razy w ciągu sześciuset lat.

Nie, aniele. Tylko nie to...

Wiele żywotów, Potoku, jak zapowiedziała Barwa Czerwieni (CROWLEY 1997: 265-266).

Wiele żywotów to przepowiednia nie tylko Barwy Czerwieni, gawędziarki czuwającej nad edukacją Potoku Słów w Małym Domostwie u samego początku jego długiej wędrówki przez „wielki, pusty i nieznany” (CROWLEY 1997: 25) świat. Widmowa obecność Potoku Słów w kryształach pamięci to także przecież nic innego, jak ślad egzystencji, tkanki znaków i śladów, pozostawionych przez Ścieżkę życia. Także celowość opowiadania zostaje tu naruszona – najbardziej interesujące są w nim przecież zdradliwe ręce węża, symbole „intruzji nieobecności”, uwalniającej dzieło od teologii (wąż jako symbol wiedzy i zdrady) i teleologii (ręce węża jako symbol utraconej celowości), w zgodzie z koncepcją Derridy (BURZYŃSKA 2013: 334). Dopiero pod koniec powieści Potok

¹⁰ Fasety w krytalografii i jubilerstwie oznaczają oszlifowane ściany kamienia szlachetnego (w przykładowym szlifie brylantowym jest pięćdziesiąt osiem faset, z czego trzydzieści trzy w koronie).

Słów odkrywa, że wiele żywotów – skądinąd pierwsza z faset-rozdziałów *Późnego lata* – wiąże się z ciągłym przeżywaniem na nowo „życiopowieści” (ŻYCHLIŃSKI 2011: 290), osnutej wokół linii Ścieżki, jednakże paradoksalnie nielinearnej:

Zacznij od początku i nie przerywaj, aż skończysz. Aż nadejdzie kres twojej historii.

Skoro utożsamilem się ze swoją opowieścią, zapewne i dla mnie istnieje początek. Czy mam zacząć od chwili narodzin? Czy one stanowią początek? Mógłbym powiedzieć najpierw o twojej srebrnej rękawicy; o srebrnej rękawicy i kuli... Zacznę jednak od Małego Domostwa i opowiem, jak się dowiedziałem o istnieniu takich przedmiotów; w ten sposób początek będzie również końcem. Zresztą i tak powinienem opisać najpierw Małe Domostwo, bo stamtąd wyszedłem i tam spodziewam się zakończyć wędrówkę. Na dobrą sprawę przez cały czas jestem w Małym Domostwie. Tam jest moje miejsce; jego istota stanowi zarazem esencję mnie samego. Gdy mówię o sobie, zazwyczaj mam także w pamięci Małe Domostwo. Nie potrafię go dokładnie opisać, bo z moją przemianą i ono się zmieniło. Gdy stałem się inny, zostało we mnie przekształcone. Z drugiej strony jednak, kiedy ci o sobie opowiem, zrozumiesz, czym jest Domostwo, a raczej, jakie może być (CROWLEY 1997: 12).

W bardzo podobny sposób snuła się akcja *Życia i myśli JW. Pana Tristrama Shandy* Laurence’a Sterne’a, którego narrator niewiarygodny (*unreliable narrator*)¹¹ zwozdi odbiorców liniowymi wykresami dygresyjności, mającymi obrazować przebieg powieściowej akcji (STERNE 1958: 165; MARTUSZEWSKA 2007: 55) – również osobliwie zapętłonej i wystawiającej na próbę relacje kauzalne. I w jednym, i w drugim przypadku jednak – ostatecznie jest znaczące, że *Shandy’ego* określa się mianem powieści protohipertekstowej (KALAGA 2010: 16) lub wręcz protoliberatury (FAJFER 2010: 54) – zwyciężył performans, wypierający mimetyczne od-twarzanie dynamicznym wytwarzaniem (się) (BURZYŃSKA 2013: 363). Równocześnie w obydwu tych powieściach nie jest to bynajmniej formalny chwyt, służący uatrakcyjnieniu warstwy fabularnej – lecz rodzaj zachęty do podążenia Ścieżką, u której nie ma żadnego celu, a która mimo to jest (bez)celowością samą w sobie, tak jak życie czy bycie w świecie. U Crowleya przesłanie to staje się silniejsze przez samą konstrukcję powieści, uwiarygodniającą relację Potoku

¹¹ Termin ten odwołuje się do wprowadzonej w 1961 roku przez Wayne’a C. Bootha kategorii niewiarygodności (*unreliability*), odnoszącej się do takiego typu narratora, którego obiektywizm narracyjny zostaje podważony przez konflikt fabuły (*story*) z wykorzystywanym w niej dyskursem (*discourse*). Odwołując się do badań Bootha, Shlomith Rimmon-Kenan wyróżnił cztery wyznaczniki narracyjnej niewiarygodności: (1) kontradycja między perspektywą narratora i realnymi faktami; (2) luka między prawdziwym przebiegiem akcji a wcześniejszą błędną relacją narratora; (3) stale występująca sprzeczność między punktem widzenia narratora i bohaterów; (4) wewnętrzne sprzeczności w słowach i obrazach oraz preferencyjny styl wypowiedzi narratorskiej (SHEN 2017; RIMMON-KENAN 2005: 103-106; BOOTH 1983: 158-159; OLSON 2003).

Słów zabiegiem metafikcji, fikcjonalizującym całą ramę kompozycyjną i wykorzystującym zapętloną narrację do oddania interpretacyjnej i egzystencjalnej aporii, z którą musiał się zmierzyć protagonista powieści. Nie bez znaczenia pozostaje tu też związek z arachnologicznymi praktykami narracyjnymi gawędziarek, studiujących węzowe sploty linii – i najważniejszej z nich, Ścieżki – w Małym Domostwie. Zarówno bowiem gawędziarki, jak i Potok Słów zostają odcięci od określonej tradycji reprezentacyjnej. Potok znamionuje zwrot w stronę ponowoczesnego podmiotu, pozostającego „zawsze » w ruchu« i wytwarzającego się poprzez udział w rozmaitych praktykach” (BURZYŃSKA 2013: 347) i uwięzionego w narracyjnej pętli iterowalności – która jednakże, co znakomicie pokazuje powieść, nie jest „papuzim powtarzaniem scenariusza”, lecz doświadczeniem odmienności (*itara*) przedstawienia. Ostatecznie pierwotnie powieść Crowleya miała być zatytułowana *Learning to live with it* – która to fraza, co zauważa jeden z interpretatorów *Późnego lata*, znamienne przewija się przez całość narracji (ANDRE-DRIUSSI 2003: 105), stając się w jej końcowych partiach wielką metaforą „życiopowieści” protagonisty.

Gawędziarki z kolei, podjąwszy kulturową schedę po zniszczonym świecie mężczyzn, walczą z „odcięciem od przedstawienia” (KŁOSIŃSKA 2010: 322) – ponieważ w toku przemian cywilizacyjnych utracony został przedmiot odniesienia reprezentacji. W świecie *Późnego lata* obrazy, fotografie czy mapy nie przedstawiały już świata – lecz skłębione zbiory linii, konturów i szlaków, po których gawędziarki wodziły palcami, chcąc wydobyć z nich korespondujące z otaczającą je rzeczywistością znaczenie. W ten oto sposób doszło do zmiany paradygmatu reprezentacyjnego, czy wręcz kryzysu reprezentacji w jej postaci nowoczesnej, i Ścieżka zastąpiła Lineaż:

Gawędziarka znów sięgnęła do kufra i wyjęła kilka czarnych pudełek z przegródkami oraz podłużne walce z niewielkimi soczewkami. Zniosła je do większego pokoju i zmontowała starannie, umieszczając pod oszklonymi świetlikami, tak by walce skierowane były ku białej płaszczyźnie ściany. Pociągnęła za sznurek przymocowany do zasłony zielonkawego prześwitu; blask padł na zwierciadło umieszczone za pudełkami. Promień skupiony na soczewce odbił się i trafił do podłużnego walca o niewielkim przekroju; na ścianie załśnił blado-zielony krąg. Barwa Czerwieni nadzwyczaj ostrożnie otworzyła podłużną szkatułkę i po namyśle wybrała jeden z wielu umieszczonych w niej cienkich szklanych kwadracików. Gdy popatrzyła nań pod światło, dostrzegłem barwny wzór. Umieściła płytkę w czarnej machinie i ten sam wzór pojawił się na ścianie, znacznie powiększony i tak wyraźny, jakby go tam wyrysowano.

— To jest Archiwum? — wyszeptalem.

— Tak.

[...] Archiwum. Stamtąd wzięły się nasze linie, chociaż aniołowie, jego twórcy, nie mieli o nich pojęcia. Archiwum jest o setki lat starsze od linii odkrytych dopiero przez gawędziarki [...]. Archiwum nie było źródłem wiedzy. Służyło do zaprowadzenia w niej ładu. Aniołowie wymyślili Archiwum i wiele innych rzeczy. Wprowadzi zagadnienia, które zostały dzięki niemu uporządkowane, dawno straciły znaczenie, ale odkryto nieznaną wcześniej naukę o liniach. Twórcy Archiwum nie mieli pojęcia, że jest w nim zawarta. Często tak bywa.

I znów prozatorska metafora Crowleya przekłada na język literatury kolejny istotny problem dekonstrukcji, a mianowicie refleksję nad archiwum – ale nie jako statycznym zbiorem (ten i w *Późnym lecie* przynależy do minionego paradygmatu), lecz raczej pewną ukrytą zasadą organizacji. Derrida dostrzegł w operacji archiwizacji nieuchronny paradoks, związany z jednoczesnym „niweczeniem [...] zdarzeniowości jednostkowego tekstu”, a możliwością jego zachowania tak, by „trwał w czasie, otwierając się na rozmaite rekontekstualizacje” (BURZYŃSKA 2013: 197). „Nieznana nauka o liniach”, którą wydobyły z anielskiego Archiwum gawędziarki, byłaby być może takim śladem idiomatyczności – nieprzewidzianym fenomenem archiwizacji, odkrywającym na jej temat więcej, aniżeli ujawniała „naiwna *mimesis* [...] naśladowania”, o której pisał Mitchell (1994: 16). Proces restytucji pierwotnego doświadczenia słowa i uwalniania go spod jarzma logocentryzmu przez gawędziarki objął jednak nie tylko zasadę reprezentacji, ale także i kategorię prawdy, obydwie zawłaszczone przez imperrealizm i metafizykę obecności do uzurpowania władzy nad adekwatnością przedstawienia¹². Oto bowiem w Małym Domostwie praktykowana była sztuka i cnota prawdomówstwa – korzystająca z osiągnięć ostatniej wielkiej religii sprzed zmierzchu antropocenu, jednak finalnie niepodporządkowana jednak teologii i teleologii logosu jako związana z historią indywidualnego życia i połączonej z opowieścią wędrowki. Barwa Czerwieni, gawędziarka i kustoszka Archiwum, opowiada o tych przemianach następująco:

W tamtych latach ludzie podobnie myślący tworzyli wspólnotę zwaną kościołem, a zatem był to Kościół Prawdomówców. Tak o sobie mówili: „Naprawdę myślimy to, co mówimy i mówimy to, co rzeczywiście myślimy”. Takie było ich motto. Sprzeciwiali się innym kościołom, ale nikt już dziś nie pamięta, co to były za wspólnoty. Korporacja i jej Wielkie Domostwo istniały przez długi czas. [...]. Nadszedł jednak dzień, gdy w budynku pogasły światła, a potem wyłączono telefony. Święty Roy Większy postanowił wyprowadzić mieszkańców na drogę. Rozpoczęliśmy wędrowkę. Wtedy zaistnieli święci, podczas wędrowek i budowy gniazda dopracowali odkrytą w Korporacji

¹² O relacji między adekwatnością, prawdą i fikcją a kategoriami prawdopodobieństwa (*eikós, eikós*) i wiarygodności (*pithanón, πιθανόν*) piszę więcej w rozdziale „Problem prawdo-podobieństwa” w książce *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (Maj 2015: 40-43).

prawdziwą mowę i uczynili ją doskonałą. Opowiadali w tym celu historie ze swojego życia, które zapamiętaliśmy i nadal je powtarzamy. [...]. Zanim nauczyliśmy się prawdziwej mowy, po rozmowie telefonicznej pozostawały zwykle wątpliwości, rodziło się poczucie krzywdy lub powstawały niesnaski, a gawędziarki mawiały wówczas, że to węzeł na linii [oba podkr. K.M.M.].

Prawdomówstwo nie ma tu zatem, jak się wydaje, wpisywać się w metafizyczną tradycję pojmowania prawdy jako idei, a adekwatności rzeczy do przedstawienia – jako *mimesis*, lecz dekonstrukcję kategorii prawdy i *mimesis* jako takich na rzecz opowiadania poza przedstawieniem, bez wikłania się w dyskursywne „węzły na liniach”. W kulturze Little Belaire– i innych domostw, rozsianych po postapokaliptycznym świecie – „świętym” zostawał jednak ten, który nie tylko był mistrzem transparentnej sztuki prawdomówności, ale także, lub może przede wszystkim, ktoś, kogo opowieści żyły. Jak ujmuje to Alice K. Turner:

W rozumieniu Crowleya świętym zostaje ktoś, komu dane jest zostać pisarzem, który ma znaczenie, którego opowieści są trwale, którego twórczość będzie czytana, kochana, poważana, a nawet wykładana długo po tym, gdy przyjdzie już mu odejść. Pisarzem, którego historie są tak dobre i tak dobrze opowiedziane, że żyć będą własnym życiem [podkr. K.M.M.], przydając w efekcie autorowi pośmiertnej aureoli (TURNER 2003: 64)¹³.

To zupełnie inny rodzaj świętości niż ten, który kanonizowano w nowoczesności i który legitymizuje po dziś dzień imperrealistyczny dyskurs kanonów lekturowych – tu świętość jest czymś zaskarbianym, przeżywanym, a nie nadawanym sakrą hierarchicznego poddaństwa wobec skostniałego kanonu. Wędrowanie i „życiopowiadanie” wychodzi zatem w *Późnym lecie* poza zasadę reprezentacji – w tym sensie, że wymyka się rygorowi instytucji i kanoniczności literatury, sięgając do jej źródłowej, przedpiśmiennej postaci i wiążąc w równej mierze z poznawaniem życia, co eksploracją świata. Z tej perspektywy wydaje się klarowniejsze, dlaczego Ingold decyduje się na odróżnienie wędrowania (*wayfaring*) czy podążania za śladem (*trail-following*) od planowanego nawigowania (*pre-planned navigation*). Ingoldowskie *wayfaring* jest bowiem rodzajem niczym niezdeterminowanego i nieuwarunkowanego uprzednio „podążania [*moving through*]” przez coś, podczas gdy *pre-planned navigation* wiąże się, po pierw-

¹³ Przekład własny za: „To become a saint, in Crowley's context, then, is to become a writer who counts, whose stories last, who will be read and loved and respected an even learned when the writer is long gone. Whose stories are so good and so well told that they take on a life of their own that in turn gives the writer a posthumous halo”.

sze, z determinizmem i teologią podróży z punktu A do punktu B, a po drugie, z wcześniejszym zapoznaniem z mapowaną przestrzenią, po której będzie się podążać. Jak rozwija tę myśl Tim Ingold:

Nawigator ma przed sobą kompletną reprezentację terytorium w formie kartograficznej mapy, na kanwie której może on wytyczyć [*plot*] kurs nawet przed wyruszeniem w drogę. Podróż jest wówczas niczym więcej, niż dookreśleniem owej kanwy [*explication of the plot*]¹⁴. W wędrowaniu [*wayfaring*] natomiast podąża się ścieżką za kimś, kto podążał nią wcześniej w towarzystwie innych – podąża się zatem ich śladami, rekonstruując po drodze trasę podróży. W takim przypadku podróżny dopiero po osiągnięciu celu może prawdziwie rzec, iż odnalazł on swoją drogę (INGOLD 2007: 16)¹⁵.

Przez owo dynamiczne tworzenie trasy własnej podróży „wędrowiec [*the wayferrer*] jest ciągle w ruchu [*on the move*], a ściślej: sam jest swoim ruchem [*he is his movement*]” (INGOLD 2007: 75), dzięki czemu, unikając celu ostatecznego (który mógłby być przejawem dyskursu dominującego), nie musi rezygnować z ciągłego wyznaczania sobie celów podróży i ulegania pokusie zabłądzenia w dynamicznie zmieniającym się otoczeniu (albo, jak w rzeczywistości wirtualnej, przez dynamicznie generowane środowisko). Wędrowiec „wie, jak idzie [*knows as he goes*]” – przy czym „ani nie tworzy mapy, ani jej nie używa”, lecz performatywnie „mapuje [*mapping*]” (INGOLD 2011: 230-231). Potok Słów w *Późnym lecie* właśnie w ten sposób podążał Ścieżką, w swoim świecie, w swoim życiu, w swoim ruchu i w swojej opowieści – nie unikając węzowych dłoni i rozgałęzień, gdyż te mogą zaprowadzić w miejsca, które skrywać może ostrzegająca przed nimi mapa. I podobnie też internauta, żeglujący po morzu sieci (pamiętajmy, że łaciński rzeczownik *nautes* oznacza przecież ‘żeglarza’), nie musi być ukierunkowany na dotarcie do konkretnego celu (*destination-oriented*), lecz może oddać się przyjemności eksploracji.

¹⁴ W tłumaczeniu starałem się zachować grę słów między wykreślaniem trasy czy planowaniem (*to plot*) a ekwiwalentem rodzimego określenia fabuły, stąd decyzja o wprowadzeniu metaforycznej kanwy, dobrze oddającej specyfikę „tkackiego” myślenia o literaturze.

¹⁵ Przekład własny za: „This distinction between trail-following or wayfaring and pre-planned navigation is of critical significance. In brief, the navigator has before him a complete representation of the territory, in the form of a cartographic map, upon which he can plot a course even before setting out. The journey is then no more than an explication of the plot. In wayfaring, by contrast, one follows a path that one has previously travelled in the company of others, one follows a path that one has previously travelled in the company of others, in their footsteps, reconstructing the itinerary as one goes along. Only upon reaching his destination, in this case, can the traveller truly be said to have found his way”.

Poza mapą

Kategoria świata przedstawionego przez swą służebność wobec paradygmatów werbalnej hegemonii i imperrealizmu, ugruntowywanych dodatkową konotowaną przez termin dokonanością, skończonością, totalnością, mimetyczną adekwatnością, prawdopodobieństwem, nie daje się w żaden sposób pogodzić z wizją przedstawienia performatywnego. Wizja zmapowania świata jest imperralistyczna, kolonialna i kapitalistyczna – i nie jest dziełem przypadku, że imperialne spojrzenie Zachodu na peryferie i antypody konstituowały powieści realistyczne, reportaże, dzienniki podróży i inne teksty kapitalizujące wiedzę o nieznanym i nieodkrytym na rzecz jego poznania, odkrycia i przebadania. Alastair Bonnet we wstępie do książki *Poza mapą* stawia wymowną tezę, zgodnie z którą „nawet w gruntownie zbadanym świecie odkrywanie wcale się nie kończy; po prostu musi zostać wymyślone na nowo [podkr. K.M.M.]” (BONNET 2015: 16) – i w istocie rzeczy nicowanie ponowoczesnymi dyskursami tych samych wciąż dzieł literatury i kultury, które dyskutowano przez ostatnie trzysta lat, jest w istocie rzeczy rekolonizacją już skolonizowanego świata. Byłoby to najlepsze wytłumaczenie fenomenu, który budzi wciąż zdumienie na całym świecie, a mianowicie osobliwego wyłączenia z głównego nurtu myślenia o literaturze poetyki fantastycznej – która, owszem, doczekała się już wstępnego rozpoznania w Polsce i dość zaawansowanego na świecie¹⁶, jednak wciąż traktowana jest jako fenomen osobny i, jako taki, wymagający dedykowanych studiów. Dlaczego w kursach ogólnych, zwłaszcza historycznoliterackich, na uniwersytecie brak przykładów z literatury, której rozwój przy bardzo surowych dla nurtu założeniach datować należałoby na początek XX stulecia (wskazywano już bowiem nie bez racji na jego nie tylko romantyczne, ale i starożytne

¹⁶ Mimo to jednak twórcy literatury fantastycznej wciąż wskazują na nieinkluzywne traktowanie ich prozy zarówno w kursach uniwersyteckich, jak i nominacjach do prestiżowych nagród, czego może najbardziej reprezentatywnym świadectwem są słowa niewątpliwie niemogącego narzekać na brak rozpoznania George’a R. R. Martina: „A zatem, dużo się zmieniło i, z mojej perspektywy, zmieniło się na lepsze. Oczywiście jest jeszcze dużo do zrobienia, nawet dziś, kiedy na uniwersytetach są już kursy poświęcone *science fiction* czy *fantasy*, do lektur na zajęcia z historii literatury amerykańskiej nie będzie włączony Gene Wolfe czy Roger Zelazny [...], choć pojawiają się nazwiska Hemingwaya, Fitzgeralda, Philipa Rotha, Saula Bellowa i wielu innych [So, things have change a great deal and, from where I stand have changed for the better. The change is still not complete: even now you may have courses in science fiction or in fantasy taught at the university, but if the course is, you know, survey of American Literature, there will be no science fiction books in the canon, there will be no Gene Wolfe, or Roger Zelazny [...], they will not be included with Hemingway, and Fitzgerald, Philip Roth and Saul Bellow and other people” (ARTHUR C. CLARKE CENTER FOR HUMAN IMAGINATION 2017: 1:20-11:58).

korzenie), jeśli nie właśnie z tej przyczyny, że od czasów dekonstrukcji wysiłki teoretyków koncentrowały się na nicowaniu dzieł spod paradygmatu imperrealistycznego? Jest to, z jednej strony, całkowicie zrozumiałe, bo przecież to właśnie tym dziełom literatury i kultury zawdzięcza się umacnianie i tak już rozpowszechnionej w filozofii metafizyki obecności. Z drugiej strony jednakże doprowadziło to do wyłączenia z głównego obiegu dyskursywnego tekstów, których podstawowe założenia od samego początku wspierały performatywne ujęcie świata i opowieści o nim. Tak samo zatem, jak podejrzliwość – będąca przecież misją dekonstrukcji (KEARNEY & DERRIDA 1984: 118) – należy się wszelkim dyskursom uprawomocniającym i uprawdopodobniającym pierwszeństwo perspektywy Zachodu w narracji o świecie, tak też w wątpliwość należy poddawać wszelkie praktyki zmierzające do uprawomocniania i uprawdopodobniania wyłącznie perspektywy i poetyki realistycznej w literaturoznawstwie. Znakomicie pokazuje to chociażby całkowite niezrozumienie dla braku tego problemu w zachodnich badaniach nad fantastyką ze strony jednego z polskich monografistów literatury *fantasy*, Grzegorza Trębickiego, który w następujący sposób komentuje tezę Briana Attebery’ego o „czasowej, przestrzennej i poznawczej nieosiągalności [świata fantastycznego] z perspektywy naszego własnego [*not accesible from our own through space and time and the extension of knowledge*] (ATTEBERY 1980: 113):

Oczywiście, świat przedstawiony w jakimkolwiek tekście literackim z natury rzeczy nie może być dostępny „poprzez czas i przestrzeń”! Attebery myli, jak się zdaje, w swym opisie cechy tekstu z kategoriami dotyczącymi raczej tworzenia lub odbioru (TRĘBICKI 2009: 18).

Warto w tym miejscu, za słynnym gestem Derridy z *Ojca logosu* (1988: 305), zamrozić scenę i grających na niej aktorów – Attebery’ego i Trębickiego – i spojrzeć, jakie ujawnia ona presupozycje. Po pierwsze i raczej ironicznie – znamieną jest tu argumentacja *a natura rerum*, z natury rzeczy, bardzo wyraźnie wskazująca na metafizyczny rodowód przytaczanej tezy. Po drugie, każdy „świat przedstawiony” w każdym tekście literackim absolutnie jest dostępny poprzez czas i przestrzeń, konkretnie zaś tę, w której sięgamy doń poprzez literaturę. Jak przypomina Anna Łebkowska, już dla Wolfganga Isera siłą fikcji było „przekraczanie granic” dzięki „odsłanianiu tego, co niedostępne” (ŁEBKOWSKA 2001: 172) – co bynajmniej nie oznaczało, że równie niedostępna miałyby być reprezentacja tego, co niedostępne. Idea fikcjonalnej reprezentacji leży bowiem w czymś dokładnie odwrotnym. U Attebery’ego tym, co nie jest dostępne, jest zatem raczej świat możliwy wykraczający poza świat przedstawiony w powieści *fantasy* (i o tym mówi Attebery, nie bez powodu używając ważnej w teorii

światów możliwych kategorii dostępności) – który to może przyjąć wówczas już to konwencję reportażu (*World War Z. Światowa wojna zombie w relacjach uczestników* Maxa Brooksa), prozy detektywistycznej (*Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha, *Diabeł na wieży* i *Zabawki diabła* Anny Kańtoch), mitografii (*Silmarillion* Johna R. R. Tolkiena), kroniki historycznej (*Świat Lodu i Ognia. Nieznana historia Westeros i „Gry o Tron”*) czy metafikcji (*Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* J. K. Rowling). To zaś, co niedostępne we wszystkich tych powieściach, to allotopijny świat, w którym mają one osadzoną fabułę i do którego realemów¹⁷ się odnoszą. Tak jak zatem w faktycznych Stanach Zjednoczonych osadzona jest w równej mierze fabuła *Wielkiego Gatsby* Scotta Fitzgeralda, *Old Shatterhand* Karola Maya, *49 idzie pod młotek* Thomasa Pynchona, *Amerykańskich bogów* Neila Gaimana czy *Demonomanii* Johna Crowleya, tak też w przykładowym fikcyjnym (choć dzielącym pewne realmy ze Stanami Zjednoczonymi) Yoknapatawpha County osadzone są fabuły piętnastu powieści (między innymi *Sartoris*, *Żołnierskiej zapłaty*, *Punktu zwrotnego*, *Dzikich palm*, *Przypowieści*) i pięćdziesięciu opowiadań Williama Faulknera – a powieść *Absalomie, Absalomie!* dodatkowo uzupełnia je jeszcze o mapę świata łączącego wszystkie światy przedstawione w tych powieściach (REED 1974: 28). Gdyby zatem Trębicki, a z nim długi korowód polskich badaczy fantastyki¹⁸, nie korzystał z redukcjonistycznej definicji

¹⁷ Realem w teorii Itamara Evena-Zohara jest rodzajem referencjalnego „repozytorium kulturowego [cultural repertory]”. Jak wyjaśnia: „[...] podczas gdy »przedmioty realności« (jak chociażby osoby i zjawiska naturalne, głosy i umeblowanie, gesty i twarze) mogą figurować »tam«, w zewnętrznym świecie, tak już pod względem referencjalności wypowiedzi słownej konstytuują one przedmioty repozytorium kulturowego, repozytorium realności lub – dla wygody i przejrzystości – realemów [...while »items of reality« (such as persons and natural phenomena, voices and furniture, gestures and faces) may be »there« in the outside world, in terms of reference to them in a verbal utterance they constitute items of cultural repertory, the repertory of realia or, in short – for the sake of both convenience and transparency—realemes]” (EVEN-ZOHAR 1980: 67). Propozycję aplikacji teorii realemów Zohara do badań nad fantastyką przedstawiłem w podrozdziale *Fikcja (w) allotopii* cytowanej już książki o allotopiiach (MAJ 2015: 169-190).

¹⁸ Mowa tu głównie – z uwagi też na tematykę prowadzonych rozważań – o monografiach o nacylieniu teoretycznoliterackim, przede wszystkim *Degradacji mitu w literaturze fantasy* Bogdana Trochy (2009), *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej* Marka Pustowaruka (2009), *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku* Tomasa Z. Majkowskiego (2013), *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy* (2016) oraz *Z „getta” do mainstreamu. Polskie pole literackie fantasy (1982-2012)* Katarzyny Kaczor (2017). Z wymienionych badaczy jedynie Piotr Stasiewicz stara się unikać używania tej kategorii na rzecz – po prostu – „świata” lub „świata fantastycznego”, jednak w tym przypadku determinuje to, jak się zdaje, przede wszystkim problematyka monografii, już swym tytułem zapowiadającej rezygnację z nomenklatury strukturalistycznej.

świata przedstawionego – będącego, przypomnijmy, „korelatem semantycznej warstwy wypowiedzi literackiej” i „odpowiednikiem jakiejś rzeczywistości ludzkiej” (SŁAWIŃSKI 2005: 565) – owa „nieosiągalność” z definicji Attebery’ego stałaby się dlań być może jaśniejsza. Strukturalistyczna afiliacja definicji Trębickiego rozjaśnia też możliwe motywacje stojące za stanowczym rozdzieleniem cech dystynktywnych tekstu od kategorii tworzenia czy odbioru – które po zwrocie performatywnym są nie do rozdzielania. Nic więc dziwnego, że podczas omawiania dzieła Tolkiena, jak Faulkner sytuującego swoje powieści w allotopijnym świecie łączącym światy przedstawione *Hobbita*, *Władcy pierścieni*, *Księgi Niedokończonych Opowieści* i *Silmarillionu*, Trębicki asekuracyjnie wprowadza pojęcie „uniwersum”, wykorzystywane przez fanów fantastyki na nazwanie świata w znacznym stopniu wykraczającego poza pojedynczą instancję fabularną¹⁹, czyli jednokrotną reprezentację allotopijnej rzeczywistości. W tym sensie pierwszą instancją Yoknapatawphy jest *Sartoris* Faulknera, zaś Ardy (a za nią i Śródziemia, jednej z jej krain) – *Hobbit* Tolkiena, jednak zarówno Yoknapatawpha, jak i Arda znacząco wykraczają poza granice diegetyczne²⁰ obydwu powieści. Ani Trębicki, ani zresztą żaden inny polski teoretyk fantastyki nie doprecyzował nigdy, gdzie miałby się kończyć świat przedstawiony a gdzie zaczynać uniwersum (czy też przedstawione? Czy już nieprzedstawione? A może przedstawiane?) – wskutek czego w pracach poświęconych światom fantastycznym panuje pojęciowy chaos, który osobiście dowodzi wcześniejszej tezy o odwarstwieniu studiów nad literaturą fantastyczną od głównego nurtu teorii literatury²¹. Równocześnie jednak trzeba pamiętać, że chaos ten

¹⁹ Pojęcie „instancji” w powyższej wykładni pożyczam od Lisbeth Klastrup (2004: 412).

²⁰ Kategorii diegetyczności używam w tradycyjnym sensie, mniej więcej tożsamym z granicami tekstowymi danego świata przedstawionego (w proponowanej tu terminologii: danej instancji fabularnej, dalej także diegetycznej).

²¹ Dowodzą tego również stematyzowane konferencje naukowe, a także niechlubne praktyki niewłączania referatów z zakresu badań nad fantastyką do programów „poważnych” – przypomnijmy, że w dyskursie naukowym tak właśnie określa się dzieła odnoszące do społecznej rzeczywistości, czego dowodem funkcjonowanie terminu *serious games* (MAJ 2017: 199) – konferencji naukowych. Prawie każdy polski badacz fantastyki styka się z przejawami dyskryminacji ze względu na obrany kierunek badań, towarzyszącymi niekiedy też stygmatyzującym określeniem wydarzeń naukowych związanych ze studiami nad *fantasy* i *science fiction* jako przeznaczonymi niby „dla nerdów” oraz wykorzystywaniem instytucjonalnej władzy do blokowania lub utrudniania rozwoju tej wyjątkowo zaniedbanej w Polsce gałęzi humanistyki. Skutkiem tych niepokojących praktyk jest postępujące rozwarstwienie literaturoznawstwa na dwa obozy: ten obeznany z poetyką realistyczną oraz ten zaznajomiony z poetyką fantastyczną. Jest to główny powód, dla którego nauka o literaturze *sensu largo* cierpi z powodu rosnącej dyskrepancji pól badawczych i inkongruencji terminologicznej, prowadzących w następ-

jest wypadkową potrzeby retroaktywnej problematyzacji poetyki fantastycznej²², z uwagi na charakterystyczny dla teorii literatury prymat „tradycyjnego realizmu”, opartego na Platońskiej *mimesis* wytworu i dyktowane przez nią mechanizmy imperrealnej władzy (HUTCHEON 2015: 51).

Nadużycie strukturalnej kategorii świata przedstawionego w badaniach nad światami możliwymi oraz światami fikcyjnymi wykraczającymi poza pojedynczą instancję diegetyczną doprowadziło do jeszcze jednego paradoksu. Badacze mianowicie, chcąc podkreślić osobny charakter takich światów, wprowadzili kolejną opozycję binarną, propagując problematyczny w ponowoczesności rozdział świata fikcyjnego od „rzeczywistości empirycznej”²³. Na gruncie teorii literatury dychotomia ta ugruntowana została przede wszystkim pracami strukturalistycznymi, polaryzującymi niezmiennie „świat przedstawiony” utworu z „rzeczywistością empiryczną” (ZGORZELSKI 1989, 1984; STOFF 1994), „światem empirycznym” (OSTROWSKI 1966) czy nawet wręcz z „pozatekstową, empiryczną rzeczywistością autora” lub „empiryczną rzeczywistością pozaliteracką” (OKÓLSKA 1989). Kłopot z tą kategorią jest podstawowy – trudno mianowicie wyobrazić sobie, czym mogłaby być, *a contrario*, nieempiryczność jakiegokolwiek, faktycznej, fikcyjnej, możliwej czy wręcz niemożliwej rzeczywistości. Definicja Ryszarda Handkego,

stwie do obniżenia jakości naukowej studiów o fantastyce prowadzonych wprawdzie ze szlachetnych pobudek fanowskich, jednak dyskwalifikujących się w wymiarze profesjonalnym (przykładem tego jest granicząca z błędem statystycznym liczba polskich prac o postmodernistycznych odmianach fantastyki – zwłaszcza tych korzystających z dorobku dekonstrukcji, postkolonializmu, nowego historyzmu, feminizmu, *gender studies*, *queer studies*, kognitywistyki oraz rozmaitych nurtów kulturowej teorii literatury – co negatywnie wyróżnia Polskę w szczególności na tle Europy Zachodniej, Skandynawii czy Stanów Zjednoczonych).

²² Prawidłowość tę zauważył Stasiewicz w książce *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, trafnie diagnozując, że zarówno polscy, jak i zagraniczni badacze sytuują fantastykę wobec jakiegoś paradygmatu – w Polsce do literatury afiliowanej przy szeroko rozumianym kanonie, na Zachodzie zaś do, znów ogólnie pojętej, tradycji prozy realistycznej: „W gąszczu sprzecznych nieraz odpowiedzi na pytania [o konstrukcję i cel literatury fantastycznej – K.M.M.] dają się zauważyć dwie wyraźne tendencje, które dzielą badaczy polskich i anglosaskich. W obu przypadkach *fantasy* definiuje się w z g l ę d e m c z e g o s [podkr. oryg.], konteksty jednak, za pomocą których buduje się definicje, diametralnie się różnią. Polscy badacze dość konsekwentnie sytuują *fantasy* wobec różnych odmian literatury dawnej – eposu, romansu rycerskiego, baśni, mitu i usiłują przypisywać współczesnym tekstom z tego gatunku funkcje, jakie miały niegdyś odmiany literatury dawnej. [...]. Badacze anglojęzyczni natomiast dość konsekwentnie sytuują literaturę *fantasy* wobec współczesnej i dawniejszej powieści realistycznej, różnie zresztą nazywanej” (STASIEWICZ 2016: 49-50).

²³ Trzeba w tym miejscu podkreślić, że kategoria „rzeczywistości empirycznej” czy „świata empirycznego”, podobnie zresztą jak (poza jednym wyjątkiem), „świata przedstawionego” jest zupełnie nieobecna w książce *Kultury wizualne science fiction* Pawła Frelika – w której wprost pada stanowcza deklaracja, że jakkolwiek „literacka »fantastyka« sugeruje rozłączną, nawet eskapistyczną relację ze światem, w którym powstała”, to dla wielu badaczy – z Frelikiem na czele – „uważających *science fiction* za jedno z najlepszych narzędzi indagowania rzeczywistości [...] tak sugerowana relacja jest nie do przyjęcia” (FRELIK 2017: 6).

zgodnie z którą miałyby to być niemożność „odzwierciedlenia [rzeczywistości? Handke tego nie dopowiada — K.M.M.] w kategoriach fikcji naśladowującej rzeczywistość” (HANDKE 1989: 98), niesie zaś ze sobą więcej konfuzji niż objaśnienia. Empiria wiąże się wszakże z poznaniem i doświadczeniem (ἐμπειρία) – a nie sposób wykluczyć możliwości poznania czy doświadczenia nawet tego, co nie mieściłoby się w wąsko pojętej, oświeceniowej kategorii racjonalności (*raison d'être*), a więc byłoby „nieempiryczne”. Kategoria „nieempiryczności” byłaby sprzeczna ponadto z ponowoczesną koncepcją słabego podmiotu, niemogącego już występować w roli „depozytariusza jednego jedyne go rozumu”, jak ujmował to Bernhard Waldenfels (2009: 16), czy sytuować się „przed [*in fața*] światem”, jak pisał z kolei Constantin Noica (2014: 84). Andrzej Zawadzki w monograficznym ujęciu „myśli słabej” Noiki i Gianniego Vattimo dopowiada, że:

Kategoria doświadczenia, jako formy poznania czy kontaktu z ułomnością [...] sugeruje, że „słabe” obszary istnienia wymagają innego niż tradycyjny języka opisu, nie poddają się racjonalizacji i uporządkowaniu ani nie dają się wtłoczyć w rozumiane po Heideggerowsku przedstawienie jako narzędzie dominacji podmiotu nad światem, lecz wymagają od poznającego je człowieka egzystencjalnego zaangażowania oraz wysiłku otwarcia, „wystawienia się” na ich prawdę [obydwa podkr. K.M.M.] (ZAWADZKI 2009: 60).

W tym ujęciu kategoria „nieempiryczności” i retroaktywnie z nią powiązanej „rzeczywistości empirycznej” (nad którą patronują kategorie przedstawienia, prawdy i „monopolu rozumu”) nie opisuje bynajmniej fikcyjności fikcyjnego świata – lecz jedynie ujawnia pęknięcia w monolite teoretycznym strukturalizmu, przez które przesącza się metafizyka obecności z jej całym postplatońskim dziedzictwem filozoficznym. Nic dziwnego zatem, że przywołanym wcześniej teoretykom przyszło zmagać się z problemem, który do dziś w zasadzie w polskiej myśli literaturoznawczej pozostał (poza nielicznymi próbami zmiany tego stanu rzeczy) nierozwiązany – a mianowicie z całkowitą nieprzystawalnością nomenklatury strukturalnej do opisu fikcyjnych światów tworzonych w paradygmacie innym niż imperrealny. Strukturalna teoria literatury, z jej marzeniami racjonalistycznego rozdzielania świata „poza-tekstu” od świata „tekstu” podtrzymywała bowiem cały czas werbalną hegemonię – i nawet poststrukturalizm, nieustający w wysiłkach podminowywania uprzywilejowanej i deterministycznej hierarchii wewnątrz i zewnątrz, również *nolens volens* wyrastał z tej właśnie tradycji myślowej. Strukturalistom badającym fantastykę wydawało się bowiem, że tak jak poza światem przedstawionym utworu realistycznego jest jakiś „poza-tekst” rzeczywisty – zgodny z otaczającym ich światem aktualnym (i obejmujący na przykład historyczno-

biograficzne okoliczności powstania jakiegoś utworu) – tak też poza światem przedstawionym utworu fantastycznego musi być jakiś „poza-tekst” fantastyczny, nieempiryczny o tyle, że nieodzwierciedlający faktycznych okoliczności jego powstania (i obejmujący na przykład fikcyjną historię tego świata). W rzadko analizowanym komentarzu do, na odmianną, nazbyt często przytaczanego *stichwortu* „nie ma poza-tekstu [*il n’y a pas de hors-texte*]” Derridy z *O gramatologii* (BURZYŃSKA 2013: 20) pada tymczasem zdumiewająco prosta i bliska doświadczeniu ludzkiemu uwaga, że przecież „rzeczywiste życie” postaci przedstawionych w tekście „istnieje dla nas tylko w piśmie” (DERRIDA 1999: 217) – tak więc „poza-tekstu” nie ma o tyle, o ile jedynie przez ten tekst dostajemy się do jego świata. Zmierzch kultury referencji – i, chciałoby się rzecz, także zmierzch imperrealizmu i werbalnej hegemonii – wiąże się zatem z rewizją zarówno referencyjnego stanowiska realizmu, jak i antyreferencyjnego stanowiska irrealizmu czy surrealizmu. Jak podsumowuje to Anna Łebkowska:

[...] zazwyczaj zarzuca się teoretykom spod znaku dekonstrukcjonizmu uwięzienie w fikcji bez granic, zamknięcie języka w niezdolności wyjścia poza sferę mediacji poprzez odmówienie mu zdolności dotknięcia realnego świata. Tymczasem, choć niewątpliwie sama zasada odniesienia jest przecież w tym właśnie obszarze nieustannie kwestionowana i właściwie w każdym z tekstów dekonstrukcjonistów można bez trudu znaleźć cytaty bezpośrednio mówiące właśnie o bezgranicznych fikcji, jednak w istocie w grę tu wchodzi kwestionowanie granic poprzez podważenie opozycji i odwrócenie zależności, co niekoniecznie oznacza autorytarne ich zanegowanie. Nie sposób przecież nie zauważyć, że pogląd o przenikającej wszystko fikcji w efekcie zaprowadziłby do niechcianego i odrzucanego przez uczonych spod znaku dekonstrukcji monizmu, niebezpiecznie ocierając się o esencjalizm i co gorsza, zmusiłby do powrotu w złowrogie bramy logocentryzmu. A przecież, rzecz by raczej należało, że obydwa stanowiska: i proreferencyjne i przeciwstawne antyreferencyjne są tu obnażane i podważane, a nie – jak brzmią często zarzuty wobec dekonstrukcjonizmu: jedno zostaje zastąpione drugim (ŁEBKOWSKA 2001: 68).

Trzy kwestie nie ulegają tu zatem wątpliwości. Po pierwsze, w literaturze można wskazać przypadki fikcyjnych światów rozleglejszych niż ich pojedyncze instancje fabularne (i tak też zaprojektowanych). Po drugie, wymienne stosowanie pojęcia „świata przedstawionego” i „uniwersum” świadczy o semantycznej erozji dotychczas wykorzystywanego aparatu terminologicznego, a w konsekwencji i o malejącej przydatności w teorii narracji. Po trzecie, stabilizowanie opozycji binarnej między „rzeczywistością empiryczną” a światami „kontempirycznymi”, nie służy opisowi fikcyjności tego, co fikcyjne, lecz faktyczności tego, co niefikcyjne – a zatem pomaga jedynie umacniać wszystkie te paradygmaty, względem których podejrzliwość doradza lekcja dekonstrukcji.

Narracja światocentryczna

Marie-Laure Ryan w rozdziale *Texts, Worlds, Stories. Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept* książki *Narrative Theory, Literature, and New Media* stawia tezę, że po zwrocie lingwistycznym (i szeregu innych) w badaniach teoretycznoliterackich i narratologicznych obserwuje się kolejny – światocentryczny (*world-centered*). Ryan słusznie odnotowuje, że zarówno w piśmiennictwie teoretycznym, jak i krytycznym – ale przecież również wypowiedziach amatorskich²⁴ – coraz częściej w miejsce fabuły czy narracji pojawia się kategoria świata, która w najnowszych badaniach zyskała jednak znamiennej konkretyzację. Miało się to stać w odpowiedzi na zainspirowany między innymi poetyką postmodernistyczną zwrot od klasycznej formuły „jednego tekstu, jednego świata i jednej narracji”²⁵ ku postklasycznej formule „wielu tekstów, jednego świata i jednej narracji”:

Kiedykolwiek przedstawiciele szkoły tekstualistycznej [*the textualist school*] używali pojęcia „świata”, mieli na myśli jakiś rodzaj nieskończonej sumy nieparafrazowalnych znaczeń – ostatecznie ulubionym okrzykiem bojowym Nowej Krytyki [*New Criticism*] nie bez powodu była herezja parafrazy. To właśnie z tej perspektywy badawczej uznano, że tekst jest jedynym sposobem na dotarcie do tekstowego świata. Ponieważ zaś tekstocentryzm podchodzi z rezerwą do wyodrębniania narracyjnego poziomu znaczenia [*narrative level of meaning*] z globalnego poziomu tekstowego świata, automatycznie podporządkowywał się ściślejszej formule jednego tekstu, jednego świata i jednej narracji (*story*) (RYAN 2016: 11)²⁶.

Ów „tekstocentryzm” czy „tekstualizm” Ryan byłby niczym innym, jak diagnozą już wskazanego problemu w postaci izolacjonistycznej wykładni tekstu literackiego w paradygmacie werbalnej hegemonii i imperrealizmu – który w oczywisty sposób

²⁴ Podkreślić należy, że akademickim studiom nad światotwórstwem i fantastyką bardzo często towarzyszy – także z przyczyn wskazanych w przypisie 22. – refleksja amatorska i fanowska, znajdująca realizację we wpisach na blogach, forach internetowych czy internetowej publicystyce popularnej i popularnonaukowej.

²⁵ W zależności od kontekstu i danego poziomu narracji, będę tłumaczył *story* albo jako ‘fabułę’ (w jej najwęższym znaczeniu jako narracji o wydarzeniach fabularnych), albo jako ‘narrację’ (w szerszym znaczeniu, bowiem dotyczącym całokształtu opowieści o świecie).

²⁶ Przekład własny za: „When the term world was used, the textualist school meant some kind of infinite sum of meanings that could not be paraphrased (a favourite battle cry of New Criticism was indeed: »The heresy of paraphrase«). It follows from these positions that the text was the only mode of access to its world. Because textualism is reluctant to isolate a narrative level of meaning from the global textual world, it implicitly adhered to a strict formula: 1 text–1 world–1 story”.

skłania do uprzywilejowywania narracji kosztem świata, który w tej wykładni jest tylko tłem dla rozgrywających się wydarzeń czy też zawiązujących się między ich aktorami relacji interpersonalnych. Zwrot światocentryczny, co istotne, realizowałby się na wielu poziomach, z których metateoretyczny byłby może najlepiej umotywowany źródłowo. Trudno jednakże zignorować fakt, że coraz częściej mówi się o świecie jakiejś powieści, filmu czy gry komputerowej, aniżeli o konkretnej fabule mającej premierę w księgarniach czy na srebrnym ekranie. Zwiastuny kinowe nie zapoznają widzów z zarysem fabuły, lecz ze światem filmu²⁷, pisarze deklarują w wywiadach że nie tyle planują napisanie dalszego ciągu historii, lecz powrót do stworzonego przez siebie świata²⁸, wreszcie twórcy gier przeważającą większość okresu promocji planowanego do wydania tytułu poświęcają na szczegółowy opis cyfrowego świata, nie chcąc psuć późniejszej rozgrywki ujawnianiem szczegółów fabularnych.

Kategoria światocentryczności z rozdziału *Texts, Worlds, Stories* Ryan ma jednak nieco szerszy kontekst teoretyczny. W opublikowanym w pierwszej połowie 2014 roku na łamach „Poetics Today” artykule *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, użyta zostało ona bowiem w towarzystwie dwóch innych terminów, a mianowicie personocentryczności (*character-centered*) oraz fabułowocentryczności (*plot-centered*). Rekapitulując wnioski z obydwu tekstów, można byłoby zatem pokusić się o wyróżnienie trzech typów narracji w zależności od rodzaju ośrodka organizującego:

- (1) narracji personocentrycznych (*character-centered*), w których ośrodkiem organizującym byłaby charyzmatyczna postać i jej rozwój zewnętrzny lub wewnętrzny;
- (2) narracji fabułowocentrycznych (*plot-centered*), w których ośrodkiem organizującym byłaby porywająca fabuła;

²⁷ Znakomitym tego przykładem może być seria zwiastunów do filmu *Valerian: A City of a Thousand Planets* w reżyserii Luca Bessona (2017). Pierwszy z nich, *official teaser trailer*, zapowiada produkcję słowami: „Tego lata wszechświat bez granic będzie potrzebował bohaterów bez ograniczeń [*This summer a universe without boundaries will need heroes without limits*]” i w większości z zaprezentowanych ujęć koncentruje się przede wszystkim na pokazaniu kolejnych fantastycznych regionów Miasta Alpha (IMDB 2017 A). Zwiastun finałowy, *official trailer*, idzie o krok dalej, wprost zachęcając widza, by ten „doświadczył spektakularnego wydarzenia trójwymiarowego we wszechświecie poza granicami wyobraźni [*experience a spectacular 3D event in a universe beyond imagination*]” (IMDB 2017 B).

²⁸ Jednym z wielu przykładów jest chociażby głośny powrót Tada Williama do jego wybitnego cyklu *fantasy* „Pamięć, smutek, cierni”, osadzonego w świecie Osten Aard – i właśnie jako „powrót do Osten Aard” zapowiadany (WILLIAMS 2014).

- (3) oraz narracji światocentrycznych (*world-centered*), w których ośrodkiem organizującym byłby fikcyjnie wykreowany świat (RYAN 2013: 382-383; MAJ 2015 A: 19-23).

Podział ten, z pewnością niepretendujący do wprowadzania jakiegokolwiek teoretycznego domknięcia, byłby użyteczny o tyle, że pozwalałby na dowartościowanie kategorii światocentryczności w teorii literatury – a z nim także na włączenie w główny nurt refleksji badawczej tekstów z konieczności zeń dotąd wyłączonych, bowiem nie wpisujących się w szeroko pojęty paradygmat tekstocentryczny i związane z nim mechanizmy wiedzy/władzy. Co tym istotniejsze, światocentryczność nie byłaby bynajmniej kategorią wyłączną dla poetyki fantastycznej (choć niewątpliwie najbardziej dla niej charakterystyczną) – pozwala bowiem myśleć o przykładowej *Komedii ludzkiej* Honoré de Balzaca nie tylko jako o sadze powieściowej, ale właśnie o na wskroś realistycznym, ale przecież jednak fikcyjnym świecie, wykraczającym poza granice poszczególnych jego instancjacji diegetycznych. Podobnie i w modelu personocentrycznym, bez wątpienia bardziej symptomatycznym dla poetyki realistycznej, ciężącej ku rozbudowanym introspekcjom charakterologicznym wobec braku konieczności konstruowania od podstaw fikcyjnego świata, napotkać można powieści *fantasy*. Znakomitym przykładem może być tu *Imię wiatru* Patricka Rothfussa, wykorzystujące formułę narracji szkatułkowej z *Opowieści kanterberyjskich* Geoffreya Chaucera czy *Dekameronu* Giovanniego Boccaccia do przedstawienia autobiograficznej opowieści o życiu maga Kvothego, snującego ją z przerwami w karczmie w mieście Newarre²⁹ w towarzystwie spisującego jego słowa kronikarza.

Koncepcja światocentryczności w teorii narracji nie jest zresztą bynajmniej odosobniona. Już Lubomir Doležel w *Heterocosmicæ* twierdził, że podstawowym pojęciem w teorii narracji powinna być nie fabuła (*story*), lecz narracyjny świat (*narrative world*) – a sekundowali mu w tym teoretycy możliwych światów, z Thomasem Pavelem i Ruth Ronen na czele, nie mówiąc już o Brianie McHale’u, który *Poetykę postmodernizmu* już na poziomie kompozycyjnym podzielił między kolejne fikcyjne światy. Elana Gommel w książce *Narrative Space and Time. Representing Impossible Topologies in Literature* trafnie więc odnotowuje, że „podejście światocentryczne [*world-centered*] w narratologii zrewolucjonizowało studia nad narracją przez zwrot w stronę *mimesis* ku

²⁹ Możliwe, że Rothfuss aluduje tą nazwą do faktycznego królestwa Nawarry, miejsca urodzenia Małgorzaty z Angoulême – autorki inspirowanego *Dekameronem* Boccaccia *Heptameronu* (1558).

poiesis, a więc opisowi kreacji niezależnych ontologicznie domen niemuszających korespondować z kulturalną realnością” (GOMEL 2014: 28)³⁰. Światocentryczność wiązałaby się zatem z wielopoziomową zmianą sposobu myślenia o literaturze i kulturze. Przykładowo, od fabularnej adekwatności adaptacji powieści daleko ważniejsze stałoby się rozwinięcie wątków nieobecnych w oryginalnej narracji lub stworzenie takich bohaterów czy lokacji, które wprawdzie byłyby zgodne z pierwotnym zamierzeniem estetycznym. Nie bez znaczenia pozostaje tu także dynamiczny rozwój „światocentrycznych franczyz [*world-centered franchises*]” (WOLF 2012: 137) – jak chociażby *Gwiezdne wojny*, *Star Trek*, *Marvel Cinematic Universe*, *DC Universe* czy, w Polsce, *Wiedźmin* – w których następstwo fabularne i logika narracyjna ustępują zupełnie innym jakościom. I to do tego stopnia, że we wszystkich tych przypadkach przestaje być stopniowo istotna sygnatura autora pierwszej ich diegetycznej instancji. Chris Taylor w książce *Gwiezdne wojny: jak podbiły wszechświat* przytacza znamienne w tym kontekście wypowiedź jednego z fanów świata odległej Galaktyki, a obecnie pracownika LucasFilm Story Group, Pablo Hidalgo:

[...] nie chodzi o to, co się [w świecie *Gwiezdných wojen* — K.M.M.] dzieje, lecz o to, jak opowiadane są historie, z najdrobniejszymi detalami i złożonością struktury. Są one osadzone w niezwykle przekonującym uniwersum. Możecie uwierzyć, że to się dzieje naprawdę. Ono ma swoją historię. Jest przeżywane. Żyje. Jest miejscem, które chcecie bez przerwy odwiedzać (TAYLOR 2015: 497).

Nie jest zresztą rzeczą przypadku, że to właśnie postać ze świata *Gwiezdných wojen*, konkretnie zaś Anakin Skywalker, znany lepiej jako Lord Sithów, Darth Vader, posłużyła Ryan za jeden z przykładów światocentryczności – czy, ściślej rzecz ujmując, światocentrycznego systemu narracyjnego – w cytowanym już wcześniej artykule z „Poetics Today”:

Przykładowo, postać znana jako „Darth Vader” w powieści czy w grze wideo musi być potraktowana jako odpowiednik filmowego Dartha Vadera – a nie tylko jako referencyjny homonim. Rozległa sieć bohaterów połączonych przez relacje rodzinne czy związanych ze sobą okolicznościami ich fikcyjnych biografii stwarza wyjątkowo dogodne warunki dla powstania światocentrycznego

³⁰ Przekład własny za: „The world-centered approach to narratology has revolutionized the study of narrative by shifting its focus from mimesis to poiesis, the creation of independent ontological domains which may or may not correspond to the cultural reality”.

systemu narracyjnego. Jak pokazały ponadto światy Honoré de Balzaca czy Williama Faulknera, postaci pierwszoplanowe z niektórych z fabuł systemu narracyjnego mogą się także pojawić na drugim planie innych opowieści (RYAN 2013: 383)³¹.

Światocentryczność ma zatem istotną funkcję nie tylko w procesie tworzenia świata czy narracji o nim, ale także w procesie jego odbioru. Czytelnik narracji światocentrycznej znacznie baczniejszą uwagę zwracać będzie na opisy otoczenia, szczegóły z historii fikcyjnego świata, niuanse polityczne, filozoficzne i naukowe, jak również na wszystko to, co może wymagać jakiegokolwiek uzupełnienia, sugerującego potencjał rozwoju danego systemu narracyjnego. Znakomitym przykładem dowodzącym, że zwrot światocentryczny nie jest tylko i wyłącznie przejawem myślenia życzeniowego teoretyków, lecz odzwierciedleniem przemian dokonujących się we współczesnych praktykach narracyjnych, są czołówki (*opening credits*) popularnych seriali – niegdyś koncentrujące się na zapoznawaniu widza z kolejnymi bohaterami i odgrywającymi ich aktorami, a na przestrzeni ostatnich lat ewoluujące w kierunku zupełnie odmiennych technik przedstawienia. W czołówkach popularnych seriali przygodowych *fantasy* z przełomu lat dziewięćdziesiątych i jeszcze początku dwutysięcznych, jak *Xena: Wojownicza księżniczka* (1995-2001), *Gwiezdne wrota* (1997-2007) czy *Mroczny rycerz* (2000-2002), bardzo swobodnie adaptujący *Ivanhoe* Waltera Scotta, oko kamery koncentrowało się na postaciach, wprowadzając je na scenę wraz z podpisanymi parującymi nazwiska bohaterów z odtwórcami ich ról. W nowszych produkcjach, jak chociażby *The Walking Dead* (2010-2017), *Person of Interest* (2011-2016) Jonathana Nolana czy *The 100* (2014-2017) Jasona Rothenberga koncepcja artystyczna jest już diametralnie inna – postaci w ogóle się nie pojawiają, ustępując raczej kreatywnej ekspozycji świata, na tle której opcjonalnie pojawiają się napisy z nazwiskami aktorów i twórców. Czołówka serialu *The Magicians* (2016-), opartego na trylogii *urban fantasy* Lva Grossmana (*Czarodzieje, Król magii, Kraina Czarodzieja*) odnotowuje pod tym względem swoisty rekord – nie dość bowiem, że trwa niespełna dziesięć sekund i nie przedstawia żadnego z twórców odpowiedzialnych za produkcję, to ogranicza się w swej formie do

³¹ Przekład własny za: „For example, a character referred to as »Darth Vader« in a novel or video game must be taken as a counterpart of the Darth Vader of the movies, and the referring term is not simply a homonym. A large network of characters connected by family relations or brought together by the circumstances of their fictional lives is a particularly favorable condition for a worldcentered narrative system. As the worlds of Honoré de Balzac or William Faulkner have shown, the characters who play a central role in some of the stories of the system can appear as minor characters in other stories”.

miniatury filmowej, alegoryzującej liminalność konwencji *urban fantasy*³². Oto bowiem graffiti na ceglastej ścianie budynku zarasta cienistym gąszczem drzew, na tle którego wyświetla się migotliwe, neonowe logo *The Magicians* – co znakomicie oddaje konwencję estetyczną tak serialu, jak i pierwowzoru książkowego, jednak w żaden sposób nie wpisuje się w postaciocentryczny paradygmat czołówek z przełomu XX i XXI wieku. W podobnym alegorycznym kierunku podąża czołówka serialu *Westworld* (2016-) Jonathana Nolana, ukazująca w oszczędnej i ascetycznej estetyce proces stwarzania androidów zaludniających tytułowy park rozrywki – a to wszystko przy dźwiękach pianoli, będącej wielką metaforą i *leitmotivem* całości produkcji, która w ten sposób nienachalnie odsyła widzów do słynnej powieści dystopijnej Kurta Vonneguta. Analogiczne tendencje wykazują także, co istotne, seriale utrzymane w konwencji realistycznej, jak chociażby *Elementary* Roberta Doherty’ego (2012-2017), *The Crown* (2017-) Petera Morgana czy *The Good Fight* (2017-) Roberta Kinga, Michelle King i Phila Aldena Robinsona – i trudno się stąd dziwić, że w najnowszym filmoznawstwie mówi się, że sekwencje otwierające seriale są „prześciem pomiędzy naszym światem a światem filmu” (ODIN 2006: 34). Chyba najlepszym tego przykładem jest bijący rekordy popularności serial HBO *Gra o tron* na podstawie *Pieśni Lodu i Ognia* George’a R. R. Martina, analizowany już pod tym względem w opracowaniach naukowych – jak chociażby w rozdziale Dana Hasslera-Foresta z książki *The Politics of Adaptation*, piszącego o czołówce serialu w kontekście „narracji sfokalizowanych topograficznie [*topofocal storytelling*]” (HASSLER-FOREST 2015: 194). *Grę o tron* w istocie bowiem otwiera swoiście interaktywna mapa świata Westeros, łączącego sagę Martina, produkcję HBO oraz szereg innych medialnych instancji, nad którą krąży bogato zdobione astrolabium oraz sama kamera, przybliżająca kolejne miasta (King’s Landing, Winterfell, Eyrie, Twines, Dragonstone, Pyke, Harrenhal, Riverrun, Dreadfort, Moat Cailin, Dorne, Oldtown w Westeros, Pentos, Vaes Dothrak, Quarth, Astapor, Yun-

³² Odwołuję się tutaj do kategorii *liminal fantasy*, wprowadzonej przez Farah Mendlesohn na nazwanie szczególnego typu świata fantastycznego, w którym granica między reprezentacją świata rzeczywistego i świata fantastycznego rozmywa się, a „fantastyczność podlega naturalizacji” (MENDLESOHN 2008: 182). W Polsce pisała na ten temat chociażby Ksenia Olkusz na łamach „Zagadnień Rodzajów Literackich”, tłumacząc zresztą słusznie kategorię Mendlesohn jako „fantastykę liminalną”, w której „element nadnaturalny znajduje się w obszarze poznawczych peryferii protagonistów” (OLKUSZ 2016: 108). Zwięzłe omówienie typologii Mendlesohn przedstawia (nie przekładając już jednakże terminologii anglojęzycznej) także Stasiewicz w cytowanej już monografii postmodernistycznej *fantasy* (STASIEWICZ 2016: 25-27).

kał, Meereen, Braavos – we Essos) wraz z pieczęciami rodowymi Baratheonów, Starków, Arryn, Frey, Greyjoyów, Tullych, Tyrellów i innych. Samo astrolabium – skądinąd faktycznie istniejące w fikcyjnym świecie *Gry o tron* w wielkiej bibliotece w Oldtown – przyozdobione jest reliefami przedstawiającymi wydarzenia historyczne sprzed fabuły *Pieśni Lodu i Ognia*, w tym przede wszystkim zagładę Valyrii oraz rebelię Roberta Baratheona przeciwko szalonemu Aerysowi II Targaryenowi. Oznacza to, że dominanta czołówki jest *par excellence* światocentryczna – ukazuje bowiem geografię, politykę i historię fikcyjnego świata, przenosząc na dalszy plan udział postaci czy nawet rozgrywające się w nim wydarzenia fabularne³³.

Przytoczone przykłady jasno dowodzą, że zwrot światocentryczny będzie silnie powiązany ze zwrotem przestrzennym w badaniach kulturowych – w tym także i zwrotem topograficznym w teorii i antropologii literatury. Oznacza to, że teoria po zwrocie światocentrycznym powinna w podobny sposób przeformułować swoje praktyki interpretacyjne – i w większym stopniu odnieść się do tego doświadczenia odbiorczego, które problematyzuje fikcyjne narracje jako swego rodzaju punkty dostępne do świata, zaś sam świat – jako „matrycę” dla kolejnych osadzanych w jego realiach fabuł. Ważną rolę pełni tu teoria możliwych światów, przyznająca kategorii dostępności kluczową funkcję w epistemicznym kontakcie z kolejnymi światami – przy czym wydaje się, że narratologicznej koncepcji światocentryczności najbliższe byłoby ujęcie Thomasa Paveła. W książce *Fictional Worlds* pisał on, że teksty narracyjne nie tylko „wzmagają wrażenie uczestnictwa w referencjalnej przygodzie [*referential adventure*]”, ale „w pewnym sensie służą jako zwykłe ścieżki dostępne [podkr. K.M.M.] do światów [*path of access to worlds*] – i to do tego stopnia, że „po osiągnięciu celu wydarzenia składające się na podróż mogą ulec zapomnieniu” (PAVEL 1986: 73). Owe „wydarzenia składające się na podróż” to oczywiście opis fabuły, jednak nie tylko – wystarczy uświadomić sobie, że w zgodzie z ponowoczesną koncepcją narracyjności w analogiczny sposób narratywowana może być każda podróż. Tak jak jednak sam akt podróżowania wymaga częstokroć umilania sobie (a mawiamy przecież i dosadniej: zabijania) czasu – snem, lekturą, pisaniem dziennika, obejrzeniem serialu, zagranieniem w grę mobilną – i do-

³³ Czołówka bijącego rekordy popularności serialu *House of Cards* również jest skądinąd światocentryczna – pomimo że produkcja Netlixa reprezentuje utrzymany w estetyce na wskroś realistycznej gatunek *political fiction*, kolejne kadry z nazwiskami jej aktorów i twórców przedstawiają krajobrazowe ujęcia z Waszyngtonu, wykonane z wykorzystaniem techniki poklatkowej (*time-lapse*).

piero jej cel wynagradza poniesione po drodze trudy, tak też na drodze do celu w postaci dotarcia do fikcjonalnego świata stoi fabuła, z całą jej logiką kauzalnej linearności. Chcąc zatem nieskrępowanie wędrować śladami różnych fabuł, nie tyle podążamy ich biegiem, ile pożądamy kryjących się za narracyjnymi przedstawieniami światów. Roland Barthes w *Przyjemności tekstu* opisywał w tym kontekście zalety tmezy (τμησις – gr. ‘cięcie’), przekonując, że przerywanie ciągłości lektury niejednokrotnie jest wręcz warunkiem czerpania z niej satysfakcji poznawczej – której nie jest w stanie zaspokoić struktura językowa:

Nie czytamy wszystkiego z równą intensywnością; rytm sam się ustala, lekceważy integralność tekstu; wciąga nas samo pragnienie poznania, każe nam przeskakiwać niektóre ustępy (uznane za nudne), by odnaleźć jak najprędzej miejsca kipiące anegdotą (które zawsze są przełomowe: są tym, co przyspiesza odsłonięcie tajemnicy lub przeznaczenia); przeskakujemy bezkarnie (nikt nie widzi) opisy przyrody, wyjaśnienia, rozważania, rozmowy; zachowujemy się wówczas jak widz w kabarecie, który wchodzi na scenę i, zdzierając z niej ubranie, przyspiesza strip-tease tancerki, choć w przewidzianych ramach, to znaczy respektując z jednej strony, a popędzając z drugiej, epizody rytuału (jak ksiądz, który odbębni mszę). Tmeza – źródło lub figura przyjemności – uwydatnia tu dwa prozaiczne brzegi: przeciwstawia to, co użyteczne dla poznania sekretu, temu, co poznaniu nie służy; jest szczeliną powstałą na prostej zasadzie funkcjonalności; nie produkuje jej wcale struktura języków, ale wyłącznie moment ich konsumpcji [podkr. — K.M.M.] którego autor nie może przewidzieć: nie jest w stanie napisać czegoś, co nie zostanie przeczytane (BARTHES 1997: 18-19).

Gdy zatem Barthes pisze o „zatracaniu się w dyskursie” (1997: 19) Julesa Verne’a czy wielokrotnej lekturze *Poszukiwań straconego czasu* Marcela Prousta, zdaje się mieć na myśli właśnie poznawczą bliskość wobec światów Verne’a czy świata Prousta – lekturze „rozważnej” i „Ignącej do tekstu” dedykuje już bowiem inną część swych rozważań (BARTHES 1997: 20). Nietrudno zatem wyobrazić sobie strategię odbiorczą, polegającą na powrocie do lektury książki, seansu filmowego czy rozgrywki komputerowej nie z uwagi na zalety konkretnej realizacji fabularnej – lecz dla samej przyjemności zatracenia się w świecie danego medium. Każda diegetyczna instancja byłaby w ten sposób – jeśli wolno zaryzykować użycie takiej metafory – bramą do konkretnego świata, a nie jego pełnym obrazem, przy czym sama sytuacja komunikacyjna zachowywałaby niepowtarzalny charakter Derridiańskiego aktu idiomatycznego.

Wszystkie te dotychczasowe uwagi uzasadniają wieloaspektowość (i wielowątkowość) rozważań autorów rozdziałów piątego tomu serii „Perspektywy Ponowoczesności” pod tytułem *Narracje fantastyczne*. Ambicją redaktorów jest przedstawienie me-

todologicznie spójnej, a jednocześnie tematycznie pojemnej propozycji ponowoczesnego namysłu nad fantastyką – stąd też decyzja, by odciążyć tytuł książki z całego balastu tematologicznego i motywicznego, charakterystycznego dla polskich monografii zbiorowych o fantastyce (już to krążących wokół czegoś, już to zmierzających od jednego tematu do drugiego, już to fiksujących się na wybranych wymiarach, przestrzeniach i obliczach) i ukierunkować problematykę składających się na nią rozdziałów w stronę refleksji nad zjawiskami podstawowymi. Z tej też przyczyny większość prezentowanych tu tekstów ma charakter teoretyczny i porusza najważniejsze problemy związane z różnomedialnymi reprezentacjami poetyki fantastycznej – nieograniczającej przedstawienia ani do jednego świata, ani do jednego kraju, ani do jednego motywu, ani tym bardziej do jednego medium.

Źródła cytowań

- ANDRE-DRIUSSI, MICHAEL (2003), 'The Great Knot Unraveled, Or Not', w: Alice K. Turner, Michael Andre-Driussi (red.), *Snake's-hands: the Fiction of John Crowley*, Canton, OH: Cosmos Books.
- ARTHUR C. CLARKE CENTER FOR HUMAN IMAGINATION (2017), 'An Evening with George R.R. Martin and Kim Stanley Robinson', online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=zfbwx7RAJss> [data dostępu: 28.12.2017].
- ATTEBERY, BRIAN (1980), *The Fantasy Tradition in American Literature: from Irving to Le Guin*, Bloomington: Indiana University Press.
- BARTHES, ROLAND, *Przyjemność tekstu*, przekł. Ariadna Lewańska, Warszawa: Wydawnictwo KR 1997.
- BONNETT, ALASTAIR (2005), *Poza mapą. Utracone przestrzenie, niewidzialne miasta, zapomniane wyspy, dzikie miejsca*, przekł. Jacek Żuławnik, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- BOOTH, WAYNE C. (1983), *The Rhetoric of Fiction*, Chicago: University of Chicago Press.
- BURZYŃSKA, ANNA (2013), *Dekonstrukcja, polityka i performatyka*, Kraków: Universitas 2013.
- CEDERHOLM, DAN, ETHAN MARCOTTE (2010), *Handcrafted CSS. More Bullet-proof Web Design*, Berkeley: New Riders.
- CELIŃSKI, PIOTR (2013), 'Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu', w: Radosław Bomba i Andrzej Radomski (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce: Internet – nowe media – kultura 2.0*, Lublin: E-naukowiec, ss. 13-36.
- CROWLEY, JOHN (1997), *Późne lato*, przekł. Iwona Żółtowska, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- DERRIDA, JACQUES (1975), 'Pismo i telekomunikacja', *Teksty*: 3 (75), ss. 75-92.
- DERRIDA, JACQUES (1988), 'Ojciec logosu', *Colloquia Communia*: 1-3 (36-38), ss. 79-81.
- DERRIDA, JACQUES (1999), *O gramatologii*, przekł. Bogdan Banasiak, Warszawa: KR.
- DERRIDA, JACQUES (2004), *Pismo i różnica*, przekł. Krzysztof Kłosiński, Warszawa: Wydawnictwo KR.

- DZIAMSKI, GRZEGORZ (2009/2010), 'Od syntezy sztuk do sztuki post-medialnej', *Estetyka i Krytyka*: 1-2 (17/18), ss. 33-46.
- EVEN-ZOHAR, ITAMAR (1980), 'Constraints of Realeme Insertability in Narrative', *Poetics Today*: 3, ss. 65-74.
- FAJFER, ZENON (2010), 'Liberatura: hiperksięga w epoce hipertekstu', w: Katarzyna Bazarnik (red.), *Liberatura czyli Literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, Kraków: Korporacja Ha!art, ss. 50-59.
- FRELIK, PAWEŁ (2017), *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas.
- GOMEL, ELANA (2014), *Narrative Space and Time. Representing Impossible Topologies in Literature*, New York: Routledge.
- HANDKE, RYSZARD (1989), 'Granice *science fiction*', w: Ryszard Handke, Lech Jęczynek, Barbara Okólska (red.), *Spór o SF*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- HASSLER-Forest, DAN (2015), 'Game of Thrones. The Politics of World-Building and the Cultural Logic of Gentrification', w: Dan Hassler-Forest i Pascal Nicklas (red.), *The Politics of Adaptation: Media Convergence and Ideology*, New York: Palgrave Macmillan.
- HORKHEIMER, MAX, THEODOR W. ADORNO (1994), *Dialektyka oświecenia (fragmenty filozoficzne)*, przekł. Małgorzata Łukasiewicz, Marek Jan Siemek, Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN.
- HUEMOR (2017), *Huemor.rocks*, online: <https://huemor.rocks/> [data dostępu: 28.12.2017].
- HUTCHEON, LINDA (1987), 'Metafictional Implications for Novelistic Reference', w: Anna Whiteside i Michael Issacharoff (red.), *On Referring in Literature*, Bloomington: Indiana University Press, ss. 1-13.
- HUTCHEON, LINDA (2013), *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- IMDB (2017 A), *Valerian and the City of a Thousand Planets Official Teaser Trailer*, online: http://www.imdb.com/video-player/vi2062202393?ref_=ttvi_vi_imdb_8 [data dostępu: 28.12.2017].

- IMDB (2017 B), *Valerian and the City of a Thousand Planets – Trailer 3*, online: http://www.imdb.com/videoplayer/viz408298777?ref_=ttvi_vi_imdb_1 [data dostępu: 28.12.2017].
- INGOLD, TIM (2007), *Lines. A brief history*, London: Routledge.
- INGOLD, TIM (2011), 'Against Space. Place, Movement, Knowledge', w: Peter W. Kirby (red.), *Boundless Worlds: An Anthropological Approach to Movement*, New York, Oxford: Berghahn Books.
- INGOLD, TIM (2011), *The Perception of the Environment. Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, London, New York: Routledge.
- ISER, WOLFGANG (1993), *Prospecting. From Reader Response to Literary Anthropology*, Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.
- JOBS, STEVE (2010), *Thoughts on Flash*, online: <https://www.apple.com/hot-news/thoughts-on-flash/> [data dostępu: 26.07.2017].
- KACZOR, KATARZYNA (2017), *Z „getta” do mainstreamu. Polskie pole literackie fantasy (1982-2012)*, Kraków: Universitas.
- KALAGA, WOJCIECH (2010), 'Liberatura: słowo, ikona, przestrzeń', w: Katarzyna Bazarnik (red.), *Liberatura czyli Literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, Kraków: Korporacja Ha!art, ss. 9-19.
- KEARNEY, RICHARD, JACQUES DERRIDA (1984), 'Deconstruction and the Other. Dialogue with Jacques Derrida', w: Richard Kearney (red.), *Dialogues with Contemporary Continental Thinkers: The Phenomenological Heritage*, Manchester: Manchester University Press.
- KLASTRUP, LISBETH, SUSANA TOSCA (2004), 'Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design', Masayuki Nakajima, Yoshinori Hatori i Alexei Sourin (red.), *International Conference on Cyberworlds*, Los Alamitos: IEEE Computer Society.
- KŁOSIŃSKA, KRYSZYNA (2010), *Feministyczna krytyka literacka*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- ŁEBKOWSKA, ANNA (2001), *Między teoriami a fikcją literacką*, Kraków: Universitas.
- LONELYLEAP (2017), *About*, online: <http://lonelyleap.com/about> [data dostępu: 28.12.2017].

- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS (1998), *Postmodernizm dla dzieci. Korespondencja 1982-1985*, przekł. Jacek Migasiński, Warszawa: Fundacja Aletheia.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Allotopia — wprowadzenie do poetyki gatunku', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (57), ss. 91-105.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 A), *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 B), 'Transmedial World-building in Fictional Narratives', *IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science*: 22, ss. 83-96.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209.
- MAJKOWSKI, TOMASZ Z. (2013), *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MANOVICH, LEV (2006), *Język nowych mediów*, przekł. Piotr Cypryński, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- MARKOWSKI, MICHAŁ PAWEŁ (2012), 'Między nerwicą i psychozą. Rzeczywistości Rolanda Barthesa', *Teksty Drugie*: 4, ss. 127-14
- MENDLESOHN, FARAH (2008), *Rhetorics of fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press.
- MITCHELL, W. J. T. (1994), *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: University of Chicago Press.
- NELSON, THEODOR H. (2015), *Xanadu. Origins*, online: <http://xanadu.com/xanademos/MoeJusteOrigins.html> [dostęp: 28.12.2017].
- NELSON, THEODOR H., Robert Adamson Smith (2015), *Back to the Future. Hypertext the Way It Used To Be*, online: <http://xanadu.com/XanaduSpace/btf.htm> [data dostępu: 28.12.2017].
- NOICA, CONSTANTIN (2014), *Pagini despre sufletul românesc*, București: Humanitas.
- OCHS, ELINOR (2006), 'Narrative Lessons', w: Alessandro Duranti (red.), *A Companion to Linguistic Anthropology*, Malden: Blackwell Publishing.
- ODIN, ROGER (2006), 'Der Eintritt des Zuschauers in die Fiktion', w: Alexander Böhnke (red.), *Das Buch zum Vorspann: „The Title is a Shot”*, Berlin: Vorwerk.

- OKÓLSKA, BARBARA (1989), 'SF, fantastyka, baśń', w: Ryszard Handke, Lech Jęczynek, Barbara Okólska (red.), *Spór o SF*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- OLKUSZ, KSENIA (2016), 'Romans paranormalny – Materiały do *Słownika Rodzajów Literackich*', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (59), ss. 104-110.
- OLSON, GRETA (2003), 'Reconsidering Unreliability. Fallible and Untrustworthy Narrators', *Narrative*: 1 (11), ss. 93-109.
- OSTROWSKI, WITOLD (1966), 'The Fantastic and the Realistic in Literature. Suggestions on How to Define and Analyze Fantastic Fiction', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (9).
- PAVEL, THOMAS G. (1986), *Fictional Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.
- PRATT, MARY, LOUISE (2011), *Imperialne spojrzenie. Pisarstwo podróżnicze a transkulturowanie*, przekł. Ewa E. Nowakowska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- PUSTOWARUK, MAREK (2009), *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze.
- REED, RICHARD (1974), 'The Role of Chronology in Faulkner's Yoknapatawpha Fiction Richard Reed', *The Southern Literary Journal*: 1 (7), ss. 24-48.
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH (2005), *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*, London: Routledge.
- RYAN, MARIE-LAURE (2013), 'Transmedial Storytelling and Transfictionality', *Poetics Today*: 3 (34), ss. 361-388.
- RYAN, MARIE-LAURE (2016), 'Texts, Worlds, Stories. Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept', w: Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, Frans Mäyrä (red.), *Narrative Theory, Literature and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*, New York: Routledge, ss. 11-28.
- SHEN, DAN (2017), 'Unreliability', w: Peter Hühn (red.), *The Living Handbook of Narratology*, Hamburg: Hamburg University, online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unreliability> [dostęp: 28.12.2017].
- SŁAWIŃSKI, JANUSZ (2005), 'Świat przedstawiony', w: Michał Głowiński, Teresa Kostkiewiczowa, Janusz Sławiński, Aleksandra Okopień-Sławińska, *Słownik terminów literackich*, Wrocław: Ossolineum, s. 565.

- STASIEWICZ, PIOTR (2016), *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- STERNE, LAURENCE (1983), *Życie i myśli J.W. Pana Tristrama Shandy*, przekł. Krystyna Tarnowska, Warszawa: Czytelnik.
- STOFF, ANDRZEJ (1989), 'Sposoby stanowienia rzeczywistości niewerystycznej w początkowych partiach utworów *science fiction*', w: Anna Martuszevska (red.), *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- TAYLOR, CHRIS (2015), *Gwiezdne wojny. Jak podbiły wszechświat?*, przekł. Agnieszka Bukowczan-Rzeszut, Kraków: Znak Horyzont.
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2009), *Fantasy – ewolucja gatunku*, Kraków: Universitas.
- TROCHA, BOGDAN (2009), *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra: Uniwersytet Zielonogórski.
- TURNER, ALICE K. (2003), 'One Writer's Beginnings. Engine Summer as a Portrait of the Artist', w: Alice K Turner, Michael Andre-Driussi (red.), *Snake's-hands: the Fiction of John Crowley*, Canton, OH: Cosmos Books.
- WALDENFELS, BERNHARD (2009), *Podstawowe motywy fenomenologii obcego*, przekł. Janusz Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- WATKINS, CALVERT (2000), *The American Heritage Dictionary of Indo-European Roots*, Boston, New York: Houghton Mifflin Company.
- WILLIAMS, TAD (2014), *Tad Returns to Osten Ard with The Last King of Osten Aard*, online: <http://www.tadwilliams.com/2014/04/tad-returns-to-osten-ard-with-the-last-king-of-osten-ard/> [data dostępu: 28.12.2017].
- WOLF, GARY (1995), 'The Curse of Xanadu', *Wired*: 3, online: <http://archive.wired.com/wired/archive/3.06/xanadu.html?pg=1&topic=>, s. 1 [data dostępu: 28.12.2017].
- WOLF, MARK J.P. (2012), 'World Gestalten. Ellipsis, Logic, and Extrapolation in Imaginary Worlds', *Projections*: 1 (6), ss. 123–141.
- ZAWADZKI, ANDRZEJ (2009), *Literatura a myśl słaba*, Kraków: Universitas.
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, ANNA (2006), 'O tzw. zwrocie ikonicznym we współczesnej humanistyce. Kilka uwag wstępnych', *Dyskurs*: 4, ss. 151–159.

ZGORZELSKI, ANDRZEJ (1989), 'SF jako pojęcie historycznoliterackie', w: Ryszard Handke, Lech Jęczynek, Barbara Okólska (red.), *Spór o SF*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.

ZGORZELSKI, ANDRZEJ (1994), 'Wymiar przestrzeni jako ekwiwalent genologiczny w ewolucji SF', w: Anna Martuszevska (red.), *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

ŻYCHLIŃSKI, ARKADIUSZ (2011), 'Głowa pełna głosów. Pessoi i Dennetta koncepcje jaźni', *Teksty Drugie*: 3, ss. 280-292.



Fantastyka: teorie – realizacje – media

CZĘŚĆ PIERWSZA

***Fantasy* i postmodernizm**

PIOTR STASIEWICZ*

Wstęp

Kwestia związków *fantasy* i postmodernizmu pozostaje w polskiej refleksji naukowej swoistą „białą plamą”¹. Dominujące ujęcie mitopoetyckie i tolkienocetryczne z reguły niechętnie jest literaturze *fantasy* już nie tylko utrzymanej w poetyce postmodernistycznej, ale nawet zawierającej jedynie elementy tejże poetyki. Postmodernizm traktowany jest jako zasadniczo sprzeczny z Tolkienowską wizją dzieła literackiego, skądinąd zresztą słusznie, i jako taki zasadniczo wrogi wobec fantastycznej konwencji. Różne elementy postmodernizmu dyskwalifikowane są z pozycji ideologicznych jako wyraz duchowej pustki i antyhumanistycznego belkotu współczesnej kultury, co sprzeczne ma być zarówno z funkcjami mitopoetyckimi *fantasy* jako takiej, jak i z ogólnym przesłaniem dzieł Tolkiena (OZIEWICZ 2009: 39). Postmodernizm wrogi jest też wobec konwencji pod względem technicznym, jako burzący iluzję „światotwórczą”, kierując uwagę czytelnika nieustannie w stronę rzeczywistości empirycznej (PUSTOWARUK 2009: 224-225). Zwrot ku technice postmodernistycznej traktowany jest też jako dowód na stopniowe wyczerpywanie się konwencji czy oznaka jej kryzysu, zapowiadająca zmierzch tej formy

* Uniwersytet w Białymstoku | kontakt: piotr.stasiewicz@hotmail.com

¹ Rozdział jest skróconą wersją rozważań autora na ten temat zawartych w książce *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy* (STASIEWICZ 2016). Wspomniana książka zawiera dokładniejsze omówienia niektórych zagadnień, jak również interpretacje najlepszych powieści *fantasy* zawierających elementy postmodernistycznej poetyki.

literatury (MAJKOWSKI 2013: 346-352). Co charakterystyczne, owe niechętnie poetyce postmodernistycznej twierdzenia zazwyczaj odznaczają się dość wysokim stopniem ogólności i arbitralności sądów. W żadnej z cytowanych prac nie przeprowadzono bardziej szczegółowych badań porównawczych między postmodernizmem a literaturą *fantasy*, zakładając, niejako *a priori*, iż *fantasy* i postmodernizm to w zasadzie dwa przeciwne bieguny współczesnej prozy. Drugą przyczyną takiego podejścia jest stała tendencja do definiowania *fantasy* w całkowitej izolacji od zjawisk literatury głównonurtowej, co w dużej mierze prowadzi do uproszczeń i zafałszowania jej obrazu.

Tymczasem bliższe przyjrzenie się teoriom dotyczącym postmodernizmu w literaturze rzuca interesujące światło zarówno na wiele cech literatury *fantasy*, jak również w dużej mierze tłumaczy gwałtowny wzrost popularności literatury niemimetycznej po II wojnie światowej. Bez uświadomienia sobie funkcji różnych elementów poetyki postmodernistycznej wiele zjawisk typowych dla *fantasy* ostatnich dwudziestu lat, a szczególnie tworzonej po roku 2000, wydaje się niemożliwe. Jak się okaże, nie są one dowodem na upadek konwencji, której ramy zostały wyznaczone przez teksty Johna R. R. Tolkiena i Roberta Howarda, ale z jednej strony na rozszerzenie jej granic, z drugiej natomiast wzrastającą akceptację fantastyki w kulturze współczesnej.

Sam termin postmodernizm jest, rzecz jasna, bardzo pojemny i w odniesieniu do kultury współczesnej stosowany szeroko i w różnych kontekstach. Mówiąc o postmodernizmie ma się na myśli kwestie filozoficzne, poznawcze, społeczne, sposób funkcjonowania i kontaktu z kulturą, wreszcie charakteru samej kultury. Ujęcie sprawy w tak szerokim kontekście daleko wykracza poza ramy niniejszego rozdziału, choć niewątpliwie popularność *fantasy* jest jednym z przejawów typowego dla postmodernistycznej kultury odejścia od reprezentacji i zwrotu w stronę, parafrazując określenie Jeana Baudrillarda, kultury symulacji. Socjologiczny kontekst funkcjonowania *fantasy* jest jednak tematem do zupełnie innych rozważań. Postmodernizm zostanie tu ukazany przede wszystkim jako odmiana literatury, charakterystyczna strategia tworzenia, poetyki i rozumienia funkcji dzieła literackiego. W celu dokładnego określenia cech przypisywanej tego rodzaju literaturze i późniejszemu skonfrontowaniu ich z zastosowaniami w ramach poetyki *fantasy* przywołane zostaną na wstępie teorie postmodernistycznej literatury zawarte w pracach Briana McHale'a, Lindy Hutcheon i Brana Nicola.

Teorie postmodernizmu w literaturze

Co się zdarzyło i w jakim świecie? – modernizm i postmodernizm w teorii Briana McHale'a

W swej teorii modernizmu i postmodernizmu Brian McHale odwołuje się do zapożyczonego od Romana Jakobsona określenia „dominandy”, które rozumie jako nadrzędny element określający wszystkie elementy podrzędne w świecie przedstawionym – opowiadaną historię, narrację, punkt widzenia narracji, charakter postaci, świat przedstawiony i stosunek do rzeczywistości empirycznej. Za pomocą tego określenia udaje mu się postawić wyrazistą granicę między dwiema odmianami literatury, które zdominowały dwudziestowieczną prozę. Dominanta modernizmu jest epistemologiczna, dominanta postmodernizmu jest natomiast ontologiczna.

[...] dominanta powieści modernistycznej jest epistemologiczna. Oznacza to, że stosuje ona strategię, które wysuwają na plan pierwszy pytania w rodzaju [...]: „Jak mam interpretować świat, którego jestem częścią? I czym w tym świecie jestem?”. Można też dodać inne pytania, również typowo modernistyczne: „Co należy poznać? Kto poznaje? Jak oni poznają i jak bardzo są tego pewni? Jak przekazywana jest wiedza między ludźmi i jak bardzo jest ona rzetelna? Jak zmienia się przedmiot poznania, gdy przechodzi od jednej osoby poznającej do drugiej? Gdzie leżą granice tego, co poznawalne?”. I tak dalej” (MCHALE 2013: 12-13).

Tym samym modernizm, rozumiany jako paradygmat dominujący w literaturze światowej od lat dziewięćdziesiątych XIX wieku do pięćdziesiątych XX wieku, jawi się jako opozycyjny wobec realizmu nurt w epice. Wiara realistów w możliwość bezpośredniej reprezentacji, czyli oddania rzeczywistości w dziele literackim w takim kształcie, w jakim istnieje ona naprawdę, zostaje poddana w wątpliwość. Środki wypracowane przez realizm i służące temu celowi – wszechwiedzący narrator trzecioosobowy, tło społeczne, konstrukcja bohatera, kategoryzujący opis, bezpośrednie dialogi, wygładzone myśli bohaterów wplatanie w cudzysłowie w narrację – zostają w modernizmie zakwestionowane. Zastępują je: subiektywny punkt widzenia w narracji, monologi wewnętrzne podawane często w niezorganizowanej formie w postaci strumienia świadomości oraz ograniczenie możliwości poznawczych powieści i tym samym odbiorcy. Moderniści nie podważają faktu istnienia obiektywnej rzeczywistości, kwestionują jednak możliwość jej obiektywnego odwzorowania w dziele literackim – wyidealizowany obiektywizm realizmu, nazywanego w tym kontekście często „nainym” realizmem, zastąpiony zostaje przez subiektywną perspektywę poznawczą znaną z powieści Josepha Conrada, Jamesa Joyce'a, Marcela Prousta, Ernesta Hemingwaya i Williama Faulknera.

Postmodernizm natomiast idzie dalej. Podtrzymując bowiem wątpliwości modernizmu w kwestii obiektywnej reprezentacji, stawia pod znakiem zapytania również sam obiekt owej reprezentacji. McHale definiuje to następująco:

[...] dominanta powieści postmodernistycznej jest ontologiczna. Oznacza to, że powieść postmodernistyczna stosuje strategię wysuwające na pierwszy plan pytania, które za Dickiem i Higginsem można nazwać „postpoznawczymi”: „Który to świat? Co jest w nim do zrobienia? Która z moich jaźni ma to zrobić?”. Inne typowo postmodernistyczne pytania dotyczą albo ontologii samego tekstu literackiego, albo ontologii projektowanego przezeń świata: Czym jest świat? Jakie światy istnieją, jak są one ustanawiane i czym się różnią? Co się dzieje, gdy dochodzi do konfrontacji między różnymi światami lub gdy zostaną naruszone granice między nimi? W jaki sposób istnieje tekst, a w jaki sposób projektowany przezeń świat (bądź światy)? Jak ustrukturuowany jest ten projektowany świat? I tak dalej (McHALE 2013: 14).

W dziełach literackich modernizmu wątpliwości dotyczyły możliwości i efektów poznawczych człowieka, ujętych w formę powieści. Czytelnik nie miał dostępu do odwzorowanej rzeczywistości „bezpośrednio” – pośrednikiem był poznający, subiektywny podmiot, który w wielu realizacjach stawał się faktycznym bohaterem i tematem dzieła. W prozie postmodernistycznej czytelnik konfrontowany jest już nie z efektami niedoskonałych procesów poznawczych, ale wątpliwościami dotyczącymi samego świata. Przedmiot literackiej mimesis jest wątpliwy, jego cechy są nieokreślone lub – w wyniku określonych zabiegów, najczęściej ironicznego wykorzystania narzędzi powieści realistycznej – czytelnik podejrzewa, że świat przedstawiony w powieści postmodernistycznej jest nieprawdziwy.

Z punktu widzenia niniejszego rozdziału najistotniejsze są natomiast uwagi dotyczące związku postmodernizmu z fantastyką, której McHale poświęca niewielką część książki. Niestety amerykański badacz ogranicza się jedynie do uwag dotyczących fantastyki naukowej, ale są one, jak zostanie pokazane, istotne również z punktu widzenia literatury *fantasy*. McHale wykorzystuje swoją dychotomiczną definicję gatunków do określenia fantastyki mianem literatury kładącej w oczywisty sposób nacisk na kwestie ontologiczne. Paradoxem jest jednak to, że definiowana jest ona zazwyczaj za pomocą narzędzi epistemologicznych. By to zobrazować, McHale odwołuje się do rozgraniczeń dotyczących nadprzyrodzoności i cudowności w teorii Tzvetana Todorova. Fantastyka zdaniem Todorova to własność tekstu (wszak to teoria strukturalisty) związana z nieokreślonością – wydarzenia fantastyczne są albo pozornie nadprzyrodzone i zostają wyjaśnione racjonalnie, albo fantastyczność zostaje zaakceptowana i sklasyfiko-

wana jako cudowność. Wahanie, czyli „niepewność epistemologiczna”, które następuje przed ową klasyfikacją ma stanowić zasadę leżącą u podstaw fantastyki. Autor *Powieści postmodernistycznej* uznaje jednak strukturalistyczną i epistemologiczną strategię Todorova za całkowicie nietrafioną, jako że dominanta fantastyki nie jest epistemologiczna, ale w sposób oczywisty ontologiczna (McHALE 2013: 107-108).

Tym samym McHale uznaje fantastykę za gatunek literacki mający z definicji wiele cech wspólnych z postmodernizmem, swoisty „gorszy” sobowtór postmodernizmu. Pozostając w kręgu ścisłych rozgraniczeń między podejściem epistemologicznym i ontologicznym, badacz wskazuje, że gatunki „wysokie” – modernizm i postmodernizm – mają swoje „niskie” odpowiedniki, które w nieporadny lub zwulgaryzowany sposób realizują *de facto* te same cele, co ich „wysokie” odpowiedniki. Dla modernizmu popularnym odpowiednikiem jest powieść detektywistyczna („co się stało?”), dla postmodernizmu natomiast fantastyka naukowa („w jakim świecie się stało?”), dla której podstawowym celem jest opis nieistniejącego świata. McHale udowadnia swą tezę na przykładzie kilku wybranych tekstów *science fiction*, bardzo silnie jednak odbiegając od praktyki strukturalistycznej, a skłaniając się w stronę typowej dla Anglosasów perspektywy retorycznej. Jako przykład najbardziej wyrazisty podaje *Diunę* (1965) Franka Herberta, która stanowi dla amerykańskiego badacza „stopień zero” niemimetycznych konstrukcji ontologicznych opartych na motywie międzyplanetarnym bez żadnych ruchów w którąkolwiek stronę – mieszkańcy Diuny nie pojawiają się na Ziemi, a Ziemia na Diunie, co McHale nazywa „zderzeniem światów bez zderzenia”. W przypadku *Diuny* istnieje skonstruowany, integralny, wewnętrznie spójny świat przedstawiony umieszczony na innej planecie, w żaden sposób niepowiązany z Ziemią. Konfrontacja między światem projektowanym a światem empirycznym pozostaje tu w domyśle – nie doświadcza jej żaden z powieściowych bohaterów, jest ona natomiast rekonstruowana przez czytelnika (McHALE 2013: 87). Do innych wariantów tej strategii zalicza McHale podróże w czasie, historie alternatywne i alternatywne rzeczywistości (*Człowiek z Wysokiego Zamku* Philipa K. Dicka) wskazując, że podstawowym źródłem znaczeń w tym wypadku, wbrew Todorowowi, nie są „własności tekstu”, ale nieustanne konfrontowanie realności i nierealności przez czytelnika.

McHale twierdzi, że *science fiction* i postmodernizm to siostrzane odmiany literatury, które dążą zasadniczo w tym samym kierunku, choć niezależnie od siebie, i dochodzą do podobnych konstrukcji ontologicznych nie wywierając na siebie żadnego wpływu. Od pewnego momentu postmoderniści zwracają jednak uwagę na *science fiction* i wplatają do swej twórczości różne, przeważnie wyrwane z kontekstu, motywy

z „niższego” gatunku – kluczowym przykładem jest tu twórczość Williama S. Burroughsa, który w powieściach umieszcza „śmięciowe” wątki fantastyczne dotyczące obcych istot, inwazji międzyplanetarnej i podróży w czasie. Burroughs i inni postmoderniści korzystają z elementów wczesnej fantastyki niczym ze śmietnika popkultury, świadomi naiwności i technicznej niedoskonałości tej literatury. McHale zwraca uwagę, że literatura *science fiction* jest w pewien sposób nieustannie zapóźniona; jej rozkwit w latach trzydziestych XX wieku sytuuje ją pod względem podejmowanej tematyki w modernizmie, na poziomie poetyki fantastyka naukowa posługuje się jednak przestarzałą techniką powieści realistycznej, którą w tym samym czasie modernizm (William Faulkner, John Dos Passos) już przewyciężył. Gdy w latach sześćdziesiątych nastąpił zwrot do modernizmu na poziomie poetyki i tematyki (u Stanisława Lema i Dicka), literatura głównego nurtu wchodzić będzie właśnie w eksperymenty postmodernistyczne. W tej samej dekadzie następuje jednak szybko wyrównanie obu poetyk, przede wszystkim dzięki twórczości pisarzy balansujących między głównym nurtem a fantastyką – Samuela Delany’ego, Kurta Vonneguta i Jamesa Grahama Ballarda. W powieściach tych pisarzy epistemologiczne sprobematyzowanie ontologicznych spekulacji zamienia się z czasem w czysto ontologiczną refleksję, w przypadku Vonneguta nawet autoironiczną, kiedy w *Rzeźni numer 5* i *Śniadaniu mistrzów* czyni siebie samego bohaterem swoich fikcyjnych tekstów.

Chociaż wszystkie uwagi dotyczące postmodernizacji fantastyki w monografii McHale’a odnoszą się do fantastyki naukowej, opisane przez niego procesy w podobnej formie zachodzą i mogą być opisywane również w przypadku literatury *fantasy*. Można je pogrupować w następujące cechy:

- (1) Prymat wymyślenia świata nad opisem realności, przy czym różne elementy poetyki służą nie uwiarygodnieniu opisywanego świata, ale podkreśleniu jego sztuczności;
- (2) Przejście od obserwacji wymyślonych światów przez bohatera ze świata empirycznego (*portal quest fantasy*), którego pojawienie się w innym świecie jest na różne sposoby usprawiedliwiane, do kreowania światów hermetycznych, które z naszym nie mają nic wspólnego; stopniowa rezygnacja z „sensów”, a więc konstruowania światów i historii, które mimo swej fantastyczności są czytelnym komentarzem do rzeczywistości empirycznej;
- (3) Spadek roli subiektywnego i niewiarygodnego narratora (modernizm) na rzecz „rekonstruowania” elementów świata przedstawionego przez czytelnika;

- (4) Narastanie aluzyjności literackiej sugerującej sztuczność literackiego konstruktu w przeciwieństwie do „realistycznego” opisu wymyślonych światów;
- (5) Stopniowo narastająca autoreferencyjność tekstów fantastycznych (autor w tekście, książka i pisarstwo jako temat utworu).

Pozostając w kręgu wyrazistych kategorii wprowadzonych przez McHale’a można stwierdzić zatem, iż *fantasy* „zwykła” korzysta zasadniczo z elementów poetyki realistycznej i modernistycznej, a więc stara się maksymalnie uwiarygodnić obraz świata, który wprawdzie został wymyślony na potrzeby dzieła literackiego, ale opisywany jest tak, jakby istniał naprawdę (realizm) lub poznawany był tak, jak poznaje się świat realnie istniejący (modernizm). Strategia postmodernistyczna stara się natomiast na wszelkie sposoby zwrócić uwagę czytelnika na „literackość” opowiadania samego świata, podkreślając jego umowność, nieokreśloność i sam fakt jego opowiadania demaskując utrwalone środki, które służą uwiarygodnianiu (narracja, opis, świat przedstawiony) jako sztuczne i konwencjonalne.

Wszystko jest tekstem – Linda Hutcheon i poetyka postmodernizmu

Linda Hutcheon w monografii poświęconej poetyce postmodernizmu stawia z jednej strony tezę, że literatura postmodernizmu jest opozycyjna, a nawet szydercza wobec wcześniejszych form uprawiania literatury, z drugiej natomiast nieustannie wchodząc w dialog, parodiując i komentując przebrzmiałe strategie realizmu i modernizmu – paradoksalnie – ciągle je podtrzymuje. Podstawowym dążeniem postmodernizmu jest dążenie do zdemaskowania idealistycznych przekonań, jakimi żywiły się wcześniejsze prądy literackie, realizm i modernizm, a także, również ukazywany jako idealistyczny, strukturalizm, będący w zamierzeniu unaukowieniem dotyczącego literatury dyskursu poprzez eliminację subiektywnego, „humanistycznego” punktu widzenia na rzecz dotarcia do tekstu samego w sobie:

Jest truizmem we współczesnej krytyce, że realizm stanowi w istocie zespół konwencji, że prezentacja rzeczywistości nie jest identyczna z samą rzeczywistością. Historiograficzna metapowieść kwestionuje zarówno każde naiwne realistyczne pojęcie prezentacji, jak i wszelkie naiwne tekstualistyczne lub formalistyczne sądy o całkowitej separacji sztuki od świata. Postmodernizm jest samoświadomą sztuką „w obrębie archiwum”, a to archiwum jest zarazem historyczne i literackie (HUTCHEON 1997: 379).

Podstawowy impuls postmodernizmu służy zwróceniu uwagi na tekstową naturę wiedzy ludzkiej. Wiedza o przeszłości pochodzi z tekstów, a stosunek do świata człowiek utrwała w postaci tekstów, które zawsze mają subiektywny, nadany przez niego kształt. Odwołując się do znanych stwierdzeń Rolanda Barthesa i Umberto Eco, Hutcheon podkreśla pantekstualność ludzkiej wiedzy oraz nieuniknioną intertekstualność każdej „oryginalnej” twórczości (Eco powiada, że „książki zawsze mówią o innych książkach”). Subwersywna strategia postmodernizmu ma więc charakter świadomej deziluzji, a zwrot ku autotematyczności jest w tym wypadku nie dowodem na wewnętrzną pustkę krytykowanego właśnie za to nurtu, ale na postać świadomego działania w ramach subiektywnych kategorii, które wcześniej były albo ignorowane, albo kontestowane:

Innymi słowy: tak, postmodernizm przejawia pewną introwersję, samoświadomość zwracającą się ku formie samego aktu pisania, ale jest także czymś znacznie więcej. [...] Teraźniejszość, podobnie jak przeszłość, nieuchronnie jest dla nas zawsze uprzednio utekstowiona, a jawna intertekstualność historiograficznej metapowieści spełnia funkcję jednego z tekstualnych sygnałów tej postmodernistycznej świadomości. [...] Ontologiczna granica między przeszłością historyczną a literaturą nie jest zatarta, ale podkreślona. Przeszłość rzeczywiście istniała, ale „poznać” ją dzisiaj możemy jedynie poprzez jej teksty, i tu tkwi związek z tym, co literackie. Jeżeli dziedzina historii utraciła uprzywilejowany status dostarczyciela prawdy, to według tego rodzaju współczesnej historiograficznej teorii tym lepiej: utrata iluzji przezroczystości w dziele historycznym jest krokiem ku intelektualnej samoświadomości, co odpowiada metapowieściowej kpinie z zakładanej przezroczystości tekstów realistycznych (HUTCHEON 1997: 388-389).

Ostatecznym efektem stosowania poetyki postmodernistycznej jest podważenie statusu obiektywizmu, a co za tym idzie uświęconej przez kulturę kanoniczności. Postmodernizm wchodzi z kanonem w nieustanny dialog, kwestionując autorytet wszelkiego aktu pisania. Realizm jest tylko postulatem i to niezrealizowanym, zaś modernizm, odzwierciedlający „bezpośrednio” procesy ludzkiego poznania, jest taką samą konwencją, jak realizm. W obu wypadkach ostateczny kształt dzieła literackiego jest wynikiem twórczych decyzji jednostki, a efektem jest zawsze tak czy inaczej uformowany tekst, który z natury rzeczy, jako stworzony przez człowieka, jest subiektywny. Podstawowa strategia postmodernizmu polega więc na zwróceniu uwagi odbiorcy na „tekstowość tekstu”, jego sztuczność i konwencjonalność. By to uczynić, postmoderniści nie odrzucają elementów poetyki realistycznej i modernistycznej, ale ironicznie używają ich lub – jak pisze Hutcheon – nadużywają, sygnalizując tym samym swój bunt wobec wszelkiej uznanej kanoniczności symbolizującej w tym wypadku prawdę

obiektywną. Coś takiego bowiem nie istnieje; literatura, czyli zbiór tekstów, to po prostu zbiór „prawd” subiektywnych (HUTCHEON 1997: 391-392).

Literatura o literaturze – Bran Nicol i teoria metafikcji

W monografii literatury postmodernistycznej Bran Nicol kontynuuje drogę wyznaczoną przez McHale’a i Hutcheon, kładąc jednocześnie nacisk na metafikcyjny aspekt postmodernizmu (NICOL 2009). Amerykański badacz podkreśla też kontekst społeczny i kulturowy istnienia postmodernizmu. Charakterystyczne dla postmodernizmu osłabienie związków z tym, co „prawdziwe” i „rzeczywiste” wiąże on z przyzwyczajeniem współczesnego odbiorcy kultury do wirtualnych rozrywek, a nie do kontaktu z prawdziwymi przedmiotami i wydarzeniami. Druga połowa XX wieku to stopniowe uzależnienie kultury i środków masowego przekazu od technologii, która umożliwia albo generowanie sztucznej „rzeczywistości” lub – w świecie mediów – manipulowanie rzeczywistością. Stykając się z produktami kultury, których status jest nieokreślony (Michael Jackson) lub które, mimo swej sztuczności, traktowane są jako realnie istniejące (Superman, Myszka Mickey), odbiorca stopniowo przestaje przedkładać realizm rozumiany jako ukazywanie prawdy nad fantastyczne wytwory kultury. W parze z tym idzie stopniowa wirtualizacja, a co za tym idzie upadek autorytetu, mediów – w przypadku wojny film staje się medium, a media upodobniają się do filmu (*vide* słynna scena z *Czasu Apokalipsy* Francisa Forda Coppola, w której reżyser występuje jako dziennikarz i jednocześnie „reżyseruje” głównego bohatera krzycząc do niego „udawaj, że walczysz i nie patrz w kamerę”). Odwołując się do socjologicznych ujęć Fredrica Jamesona i Zygmunta Bauman, Nicol stwierdza, że postmodernistyczność stopniowo coraz bardziej separuje człowieka od „realności” zachowując tylko reprezentacje, które *de facto* nie odnoszą się do żadnych obiektywnie istniejących bytów.

Po wyjaśnieniu społecznego tła, które umożliwia istnienie postmodernizmu, Nicol przedstawia własną definicję tego zjawiska w obrębie literatury, pisząc:

Identyfikacja postmodernistycznych tekstów jest kwestią określenia, które elementy znajdujące się w nich są w szczególności sposób dominujące. W moim przekonaniu najistotniejsze cechy, które można odnaleźć w tekstach postmodernistycznych to: (1) Autorefleksyjne uznanie statusu tekstu jako skonstruowanego estetycznego artefaktu, (2) Ukryta [*implicite*], a czasem jawna [*explicite*] krytyka realistycznego podejścia do narracji i do odzwierciedlania fikcyjnego „świata”, (3) tendencja do zwracania uwagi czytelnika na jego proces interpretacji w trakcie lektury tekstu (NICOL 2009: XVI).

Najbardziej pojemną definicją postmodernizmu, zdaniem Nicola, który opiera się w tej kwestii na ustaleniach Lyotarda, jest podejrzliwość wobec realizmu i brak wiary w jego możliwość odzwierciedlania rzeczywistości. Nie oznacza to, że współczesny człowiek całkowicie zatracił potrzebę reprezentacji empirycznego świata w literaturze, ale raczej wskazuje na narastające powszechnie przeświadczenie, że podobne zabiegi w ramach literatury w drugiej połowie XX wieku nie mogą być dokonywane „bezrefleksyjnie i z przekonaniem [*unselfconsciously and wholeheartedly*]” (NICOL 2009: 19) jak to miało miejsce w XIX stuleciu. Postmodernizm uderza w dwa podstawowe przekonania realizmu: możliwość reprezentacji i wiarę w narrację. Prąd ten zakłada, że pisanie jest raczej aktem „konstruowania” świata niż jego „transkrybowania”. Realizm zakłada natomiast, że fikcyjny świat istniejący w literaturze jest analogiczny wobec świata realnego i że akt pisania jest w konsekwencji „referencyjny”. Rolą narratora jest natomiast w „naturalny” sposób pośredniczenie między odbiorcą a „istniejącą” historią. Postmodernizm podważa oba te twierdzenia (NICOL 2009: 24). Narracja nie jest bowiem niczym „naturalnym”, jest zawsze konstruktem, jest sztuczna i stanowi efekt określonych zabiegów kompozycyjnych. Nicol używa nawet w tym kontekście słowa manipulacja – narracja powieści realistycznej nieustannie udaje coś, czym *de facto* nie jest. Akt narracji nie jest niewinnym działaniem, polegającym na odzwierciedlaniu naturalnej sekwencji wydarzeń, które są po prostu „opowiedziane”. Narracja to w rzeczywistości selekcja, organizacja i interpretacja ze strony narratora. Fakt ten ma swoje konsekwencje także z perspektywy odbiorcy. Akt czytania, czyli przyswajania sobie narracji, nigdy nie jest bierny, ale zakłada określony stopień aktywności polegający na rozpoznawaniu określonych powtarzalnych elementów tekstu, wydarzeń czy symboli. „Nic w narracji nie jest naturalne” (NICOL 2009: 27), jak skonstatował Nicol.

Świadomość tego faktu wyznacza drogę, jaką podąża postmodernistyczna literatura. Nie rezygnuje ona ze środków wypracowanych przez wcześniejsze nurty, korzysta z nich natomiast ironicznie. Definiując zakres postmodernistycznej ironii, Nicol powołuje się na ustalenia Lindy Hutcheon, która twierdzi, że postmodernistyczna strategia polega na jednoczesnym wykorzystaniu poetyki realistycznej oraz modernistycznej i jednoczesnej ich kontestacji. Wcześniejsze tego typu dyskursywne ujęcia przebrzmiały poetyk epok poprzednich ograniczały się jedynie do parodii, wyśmiania niemodnych bądź niefunkcjonalnych chwytów po to, by skonstrastować je z nowszymi propozycjami. Tymczasem postmodernizm, używając elementów wcześniejszej poetyki, umieszcza je poza pierwotnym kontekstem nieustannie je demaskując, zwracając

na nie uwagę, zmuszając odbiorcę do zabiegów interpretacyjnych zarówno na poziomie znaczenia historii, jak i poetyki. W arcydziełach gatunku – *Gdy zimową nocą podróżny* Italo Calvino czy *Bładym ogniu* Władimira Nabokowa – oba te elementy, fabuła i poetyka, są nierozzerwalnie sprzęgnięte, eksponując najważniejszą cechę postmodernistycznej literatury – autoreferencyjność.

Metafikcja to podstawowe techniczne narzędzie używane w postmodernistycznej literaturze. Może ona być zdefiniowana jako „literatura o literaturze [*fiction about fiction*]” – literatura, która traktuje o sobie samej lub raczej o literaturze niż czymkolwiek innym (NICOL 2009: 35).

Innymi słowy z metafikcją mamy do czynienia wszędzie tam, gdzie literatura jest „świadoma” swojej literackości, „świadoma” tego, że jest konstruktem a nie zwierciadłem odbijającym rzeczywistość i swoją „świadomość” sygnalizuje za pomocą różnych, mniej lub bardziej demonstracyjnych, sygnałów. Nicol wskazuje, że strategia postmodernizmu jest w tym wypadku całkowicie odwrotna od strategii realizmu – każda literatura to zbiór konwencji, historia ujęta jest w pewne ramy kompozycyjne i ramy te wyznaczają granicę między rzeczywistością czytelnika a fikcyjnym światem literatury. O ile jednak realizm stara się za wszelką cenę odwrócić uwagę odbiorcy od owych „ram” za pomocą znanych powszechnie narzędzi (bezpośrednich dialogów, zmierzającego do obiektywizmu opisu, wszechwiedzącej narracji), postmodernizm manifestacyjnie te ramy eksponuje, często zresztą wykorzystując w tym celu elementy poetyki realistycznej.

Opisane powyżej właściwości literatury postmodernistycznej mają swoje konsekwencje dla odbioru i roli czytelnika. Nurt ten zrywa z dziewiętnastowiecznym i modernistycznym „byciem o czymś”, rozumianym jako zabiegi referencyjne stosowane wobec rzeczywistości, które mają nieść „przekaz” lub komentarz społeczny. Nicol powołuje się w tej sprawie na stanowisko Susan Sontag:

Sontag twierdzi w esaju *Przeciw interpretacji*, że nacisk w sztuce postmodernistycznej kładziony jest bardziej na formę [podkr. oryg.] niż na treść i bada dokładniej, jak powinniśmy do tego się odnieść. W przyswajaniu sztuki chodzi raczej o przyjemność, a nie „oświecenie”, o zabawę i dowcip, a nie powagę i moralność. Jedną ze szczęśliwych konsekwencji tego stanu rzeczy jest to, iż radość płynąca z obcowania ze sztuką staje się bardziej egalitarna niż snobistyczna (NICOL 2009: 41-42).

Tym samym postmodernizm kładzie nacisk na sam akt czytania, współudział w dekodowaniu i tworzeniu znaczeń przez czytelnika, aktywną postawę odbiorczą polegającą na odczytywaniu aluzji, stylizacji, elementów parodystycznych i pastiszowych w opozycji do biernego brania za dobrą monetę narracji jako autorytarne go przekazu, który

z jednej strony odwzorowuje rzeczywistość lub procesy poznawcze dające jednocześnie spójną wizję jakiegoś problemu, którą czytelnik może zaakceptować lub odrzucić.

W kontekście uwag Brana Nicola należy zwrócić uwagę, że choć tendencje postmodernistyczne w prozie utrzymanej w konwencji *fantasy* stopniowo nasilają się od lat osiemdziesiątych XX wieku, skrajne przypadki całkowitej dezintegracji tradycyjnej formy powieści znane z twórczości Becketta, Nabokova, Pynchona, Burroughsa, Calvino czy Bartha nie mają tu miejsca. W najbardziej postmodernistycznych tekstach, wiele z tradycyjnych, konserwatywnych elementów typowej prozy zostaje zachowanych, a utwory te balansują pomiędzy staromodną narracją a eksperymentami znanymi z poetyki postmodernistycznej.

Fantasy i postmodernizm

Brian Attebery zwraca uwagę na zaskakujące napięcie między fantastyką a postmodernizmem – fantastyka w postmodernizmie jest powszechnie akceptowana; jako silnie kontrastująca z realistyczną strategią stanowi niemalże nieodłączny element poetyki, natomiast postrzeganie *fantasy* w perspektywie postmodernistycznej wciąż należy do rzadkości (ATTEBERY 1992). Amerykański badacz wpisuje ponadto swoje refleksje w typową dla anglosaskiej nauki triadę „realizm–modernizm–postmodernizm” umieszczając w tym kontekście twórczość J. R. R. Tolkiena. Zdaniem Attebery’ego *Władca pierścieni* rozminął się całkowicie z oczekiwaniami modernistycznie nastawionych czytelników połowy XX wieku – nie był „złożony” tam, gdzie tego oczekiwano i był zbyt skomplikowany w nieodpowiednich miejscach. W czasie publikacji trylogia Tolkiena, jeśli traktować ją jako powieść dwudziestowieczną, jest zbyt archaiczna na poziomie poetyki i zbyt melodramatyczna w obrazie świata (wyraziste i kontrastujące ze sobą dobro i zło), stając się zupełnie niezgodna z panującymi w prozie tendencjami. Tolkienowskie przywiązanie do dawnych form literackich miało charakter całkowicie poważny, natomiast modernizm korzystał z dawnych form i motywów z manifestacyjną ironią. „Historia dwudziestowiecznej literatury – pisze Attebery – może być postrzegana jako stopniowy wzrost ironii w każdej fazie opowiadania historii” (ATTEBERY 1992: 39). Na tym tle propozycja autora *Hobbita* zdawała się być nieznośnie nie na czasie.

Jednak rozpatrywana na tle opozycji „modernizm – postmodernizm” saga Tolkiena rodzi jeszcze inne problemy. Będąc jednocześnie anachroniczny w stosunku do poetyki i założeń modernizmu, *Władca pierścieni* wydaje się tekstem, który, przynajmniej powierzchownie, realizuje niektóre tendencje typowe dla postmodernizmu.

Tak więc wydaje się, że konспекtem [*prospectus*] postmodernizmu, zarówno jako przedłużenia, jak i korekty modernizmu, był powrót do wczesnych form narracyjnych – baśni i mitów, które nigdy nie zniknęły z bardziej popularnych form literatury – ale ze świadomością ich sztuczności. Postmodernizm to powrót do opowiadania historii, z założeniem, że nie możemy być pewni niczego, poza samą opowieścią (ATTEBERY 1992: 40).

Paradoksalnie *Władca pierścieni* może być z tego powodu szczególnie interesujący dla czytelników postmodernistycznych ze względu na wykorzystanie tradycji nie dla reprezentacji, ale dla stworzenia autonomicznego wobec rzeczywistości empirycznej świata w ramach dzieła literackiego. Nie bez znaczenia jest też tu fakt językowej świadomości powieści Tolkiena i ukazanej *expressis verbis* zależności między fikcyjnymi językami a kulturą fikcyjnych, wymyślonych przez niego ludów. Attebery stawia tezę, że wiele z przejawów pisarstwa oksfordzkiego profesora jest w taki czy inny sposób metafikcyjnych, wiele z elementów *Władcy pierścieni* jest *de facto* komentarzem do sposobu opowiadania historii.

Ostateczną jednak tezę autora *Strategies of Fantasy* jest twierdzenie, że związki Tolkiena z postmodernizmem, ale też modernizmem, są właściwie pozorne i powierzchowne. Tolkien należy duchowo do pokolenia I wojny światowej, a jego dzieło zawiera wiele elementów charakterystycznych dla umysłowości „straconego pokolenia”. W swojej twórczości nie negował on podstawowych pojęć modernizmu, a więc obiektywnego istnienia rzeczywistości i prawdy; nie wykorzystywał ich jednak do prostej, realistycznej reprezentacji. Choć, jak twierdzi Attebery, rama (*frame*) narracyjna jest u niego bardzo widoczna, Tolkien, inaczej niż postmoderniści, nie niszczy tej ramy; nie wykorzystuje dawnych form do zderzenia ich z rzeczywistością, ale do stworzenia własnego, częściowo idealistycznego, świata wartości.

Jako wyrazisty kontrast dla twórczej postawy Tolkiena Attebery prezentuje powieść Johna Crowleya *Małe, duże* (*Little, Big*) z 1980 roku, która jego zdaniem, będąc powieścią *fantasy*, realizuje podstawowe elementy poetyki postmodernistycznej. Crowley, w odróżnieniu od Tolkiena, bawi się ramą narracyjną. W powieści już na samym początku wyraźnie zaznaczone jest przejście od trybu realistycznego do trybu fantastycznego (piesza podróż głównego bohatera z „realistycznego” miasta na „czarodziejską” wieś). Fantastyczne wydarzenia powieści silnie kontrastują z narracją stylizowaną na dziewiętnastowieczny realizm, co jest jednocześnie elementem typowym dla strategii postmodernistycznej, jak i śladem poetyki *Władcy pierścieni*: „Crowley mógł nauczyć się od Tolkiena, jak używać retoryki literatury realistycznej do ukazywania cu-

downości” (ATTEBERY 1992: 44). Autor *Małego, dużego* pokazuje możliwość wykorzystania dawnych form do budowania bardziej subtelnej i ironicznej więzi między narratorem a nimi. Dzięki ujawnieniu tożsamości (i jednocześnie fantastyczności) narratora powieści, Crowley zwraca uwagę czytelnika na kluczowe zagadnienia tożsamości i pamięci, nie stosuje jednak poza tym żadnych zabiegów formalnych eksponując jedynie realistycznie opisywaną fantastyczność (bez cudzysłówów i umowności), co sprawia, że *fantasy* sama w sobie staje się metafikcyjna. Autorów różnią dwie podstawowe kwestie. Po pierwsze Tolkien nie miesza realizmu z fantastyką, budując nieprzenikalny z empirią, hermetyczny świat, który nie jest światem czytelnika.

Drugą różnicą jest sposób, w jaki Crowley wykorzystuje metafikcyjne elementy. Tam, gdzie Tolkien utrzymuje granicę między tym, co nazwał pierwotną kreacją (światem, w którym żyjemy) i wtórną (światem opowieści), a jego metafikcyjne zabiegi służą głównie do ustanowienia istotności snucia opowieści w swojej własnej wtórnej sferze, Crowley wskazuje, że pierwotna kreacja w tym sensie nie istnieje, albo że jest ona dostępna tylko poprzez wyobraźnię. Dlatego jego bohaterowie są świadomi tego, że są częścią opowieści, że jakkolwiek porządek lub cel określony jest przez „Nich” [chodzi o magicznych sprawców powieściowych wydarzeń — P. S.], magiczne istoty, które w tym wypadku odgrywają rolę autora (ATTEBERY 1992: 47).

Bohaterowie, wraz z rozwojem powieści, mają narastającą świadomość, że ich życie ograniczone jest przez ramy opowieści, a oni sami są *de facto* postaciami literackimi (podobny zabieg zastosowano w powieści *Beauty* Sheri S. Tepper).

Powieść Crowleya, zgodnie z tezą Fredrica Jamesona, znosi granicę między literaturą a literaturą popularną na zasadzie „estetycznego populizmu”. Dzięki temu postmodernistyczne powieści, mimo swojej złożoności, są również popularne, jako że bazują na formach zakładających „przyjemność czytania”. Tym samym podważona zostaje „powaga” literatury, a zwrócona uwaga na literackość, językowość i wykorzystanie elementów kodu. Zdaniem Attebery’ego różni to bardzo postmodernistów od poprzedników: „Wzniosła powaga modernistów nie jest ich cechą” (ATTEBERY 1992: 49). Bowiem, zgodnie z deklaracją Italo Calvino, nie znaczenie, ale historia sama w sobie jest najważniejsza. Znaczenie może pojawiać się lub nie. Jeśli się nie pojawi, to nic złego, natomiast presja budowania znaczeń i reprezentacji, „tego, co istnieje” nie jest już podstawową funkcją literatury.

Władca pierścieni Tolkienu i *Małe, duże* Crowleya wyznaczają więc dwa przeciwległe bieguny *fantasy* – „modernistyczny” i postmodernistyczny. Cudzysłów w przypadku modernistyczności trylogii oznacza, że przy zastosowaniu ostrych kryteriów po-

działu między realizmem, modernizmem i postmodernizmem tekst Tolkiena jawi się jako niejednoznaczny. Będąc dziełem autora mającego wiele wspólnego z pisarzami „straconego pokolenia”, jednocześnie nie prezentuje typowego dla modernizmu zwątpienia w możliwości poznawcze jednostki; wręcz przeciwnie w powieści wpisane jest wyraziście przesłanie, które ma być moralną i estetyczną odpowiedzią na kryzys współczesności w stylu, jakiego nie powstydziliby się żaden dziewiętnastowieczny idealizm. Z drugiej strony bardzo silne akcenty metafikcyjne nie pojawiają się u Tolkiena w tej samej funkcji, co u postmodernistów. Korzystając z dawnych form narracyjnych, autor *Władcy pierścieni* robi to „naiwnie”, a nie „ironicznie”. „Opowieść” nie jest niego tym samym, co dla autorów postmodernistycznych; jest nośnikiem znaczeń i wyrazistej koncepcji świata, który może być dzięki tej opowieści interpretowany.

Dla wszystkich tych elementów Crowley przyjmuje strategię odmienną od Tolkienowskiej. Zderza realizm z fantastyką, manifestuje „powieściowość” swojej powieści poprzez zwracanie uwagi czytelnika na elementy poetyki, które nie służą przekazywaniu znaczeń, ale stają się przedmiotem refleksji zarówno czytelnika, jak i bohaterów, burzy ontologiczną granicę między elementami świata powieściowego (narrator jest realnym bytem, bohaterowie mają świadomość swojej fikcyjności) i czyni opowieść głównym przedmiotem zainteresowania, a nie jedynie środkiem służącym celom nadrzędnym (wizji świata, refleksji moralnej). Tym samym w powieści Johna Crowleya wyznaczona zostanie droga, jaką podążać będą wszystkie późniejsze teksty *fantasy*, wchodzące w silniejsze lub słabsze interakcje z poetyką postmodernizmu.

Jim Casey w szkicu poświęconym związkowi *fantasy* i postmodernizmu (CASEY 2012) zwraca przede wszystkim uwagę na to, że wyznaczanie ostrych granic w przypadku *fantasy* zawsze będzie sztuczne. Żadne z kategoriycznych i często arbitralnych przyporządkowań nie oddaje cech tej ciągle rodzącej się literatury. Powołuje się przy tym na pojęcie *fuzzy set* Briana Attebery’ego, twierdząc, że postmodernistyczna *fantasy* jest najbardziej „fuzzy” (rozmyta, mglista) ze wszystkich gatunków. Fantastyka przez swą anachroniczność wobec obowiązujących trendów w ramach literatury głównego nurtu nieustannie sytuowana jest poza kontekstem lub umieszczana w różnych, często niekoniecznie trafnych, kontekstach. *Władca pierścieni*, mimo zbieżności czasowej powstania i publikacji, nie został rozpoznany jako tekst modernistyczny, ale jako sprzeczny z podstawowymi założeniami epoki, eskapistyczny. Casey wskazuje, że związana ze zwyczajami w ramach konwencji presja kopiowania poetyki powieści Tolkiena spowodowała, że cały gatunek jako taki nie był postrzegany jako modernistyczny, choć szereg

stale powtarzających się elementów poetyki (strumień świadomości, wielość personalnych punktów widzenia, metafikcyjne eksperymenty) jest *stricte* modernistycznych. *Fantasy* postrzegana była jako przeciwieństwo elitarystycznej literatury modernistycznej i klasyfikowana jako literatura popularna, a więc „postmodernistyczna”.

Z uwagi na fakt, że szczególnie w przypadku tekstów ze styku epok lub zawierających elementy różnych poetyk wyznaczanie linii podziału jest często trudne i odbywa się na zasadzie subiektywnych sądów konkretnego badacza, Casey proponuje przyjęć jako wyrazisty probierz dychotomię Ihaba Hassana z *Postface* do *The Dismemberment of Orpheus* i zaproponowaną tam tabelę opozycji różniących modernizm i postmodernizm (HASSAN 1982). Zgodnie z tym podziałem modernizm to „czytelność” (*lisible*) – nastawienie na interpretację, odczytanie, dbałość o formę, cel, przestrzeganie wzorca, hierarchii i tak dalej, natomiast postmodernizm to „pisałność” (*scriptible*) – antyforma, zabawa, przypadek, anarchia, brak interpretacji, dekonstrukcja. Podział ten, choć nie zawsze funkcjonalny, sprawdza się, zdaniem Caseya, w większości wypadków.

Przy zastosowaniu powyżej opisanych kryteriów, pierwszą powieścią utrzymaną w konwencji *fantasy*, której cechy sytuują ją po prawej, a więc postmodernistycznej, stronie tabeli Hassana, jest *Grendel* Jacka Gardnera. Poetyka tej powieści z jednej strony przyciąga uwagę czytelnika, z drugiej strony jest niemal chaotyczna, mieszając różne formy i strategie wypowiedzi (narracja pierwszoosobowa, trzecioosobowa, wiersz, dramat). Formalne zabiegi Gardnera zmierzają do podważenia przyjętego w kulturze przekonania o jednoznaczności utrwalonej w formie tekstowej historii, która ma czytelne i jasne znaczenie. Jako wzmagającą się w ramach gatunku *fantasy* postmodernistyczność Casey odczytuje narastającą popularność *retellingów*, zapoczątkowanych właśnie przez *Grendela*. W naturalny sposób uderzają one w modernistyczną jednoznaczność nie na poziomie personalnej strategii poznawczej, ale wiary w obiektywizm istnienia samej historii. Wprowadzając odmienny punkt widzenia w znanych narracjach, postmodernistyczne *retellingi* rzucają nowe światło na znane powszechnie historie, stawiając pod znakiem zapytania ich znaczenia i sam proces budowania i utrwalania znaczeń. *Retellingi* w literaturze *fantasy* wpisują się tym samym w postmodernistyczną strategię zwątpienia w obiektywizm i „prawdomówność” jakiegokolwiek tekstu pisanego.

Casey stawia tezę, opierając się w dużej mierze na ustaleniach Briana McHale’a, iż *fantasy*, podobnie jak *science fiction*, jest postmodernistyczna niejako „z natury”. W wypadku pierwszej opowiadanie historii jest celem samym w sobie, pozbawione jest funkcji referencyjnych, odsyłających do rzeczywistości. Cytując stwierdzenie Neila Gaimana – „Opowieść to mapa, która jest terytorium” – Casey wskazuje, że narracyjność *fantasy*

jest celem samym w sobie, opowieść jest tożsama z celem swego istnienia i nie pełni poza tym żadnych „społecznych” funkcji. W skrajnie postmodernistycznych propozycjach, jak na przykład w powieści Susanny Clarke *Jonathan Strange i pan Norell*, celem jest nieustanny, autoteliczny i autoreferencyjny dialog, który nie wybiega poza świat wykreowany w książce. Jeśli postmodernistyczna *fantasy* wchodzi z czymś w interakcję, to na zasadzie intertekstualnej, dialogu między tekstami, a nie między tekstem a rzeczywistością, co podkreśla jeszcze bardziej „sztuczność” tej literatury. W najgłębszym sensie tak funkcjonuje każda odmiana literatury, postmodernizm robi to jednak świadomie, eksponując tekstowe cechy literatury. *Fantasy* poprzez swoje swoiste cechy gatunkowe i manifestacyjną „hiperrealność” pozwala jeszcze silniej wyeksponować wiele z kluczowych cech poetyki postmodernistycznej.

Podsumowanie

Fantasy ma zatem, jak dowiedziono, wiele wspólnego z definiowanym na różne sposoby postmodernizmem i wchodzi z nim w przeróżne interakcje na wielu poziomach. Trzy główne cechy wyróżnione w omówionych powyżej teoriach mogą być głównymi wyznacznikami postmodernistyczności konkretnego tekstu, który jest jednocześnie utrzymany w konwencji *fantasy*:

- (1) ontologiczność – rozumiana jako tworzenie autonomicznych literackich światów pozbawionych symbolicznych odniesień do rzeczywistości czytelnika, manifestacyjna tekstualność lub przeciwnie – umieszczanie wyrazistych aluzji do świata czytelnika w ramach fikcyjnego uniwersum;
- (2) literackość – rozumiana jako zwracanie uwagi czytelnika na akt czytania i formę czytanego tekstu, jego nacechowanie stylistyczne i relacje międzygatunkowe;
- (3) metatekstualność czy raczej metaliterackość – czyli skłonność do referencji bardziej skierowanej w stronę literatury, a nie rzeczywistości.

Przykładów tak skonstruowanych powieści jest wiele – od klasycznych już pozycji w rodzaju *Lyonesse* Jacka Vance’a czy *Narzeczonej księżniczki* Williama Goldmana, poprzez kluczową dla współczesnej *fantasy*, przywoływaną powyżej powieść Susanny Clarke, po względnie świeże przykłady postmodernistycznych zderzeń ontologicznych, narracyjnych i stylistycznych w cyklach Matthew Stovera *Akty Caina*, Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*, a także Jacka Dukaja, a nawet – ostatnio – Jakuba Ćwieka.

Źródła cytowań

- ATTEBERY, BRIAN (1992), *Strategies of Fantasy*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- CASEY, JIM (2012), 'Fantasy – Modernism and Postmodernism', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press.
- HASSAN, IHAB (1982), *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, University of Wisconsin Press.
- HUTCHEON, LINDA (1988), *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York: Routledge.
- HUTCHEON, LINDA (1997), 'Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii', w: Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński.
- MAJKOWSKI, TOMASZ Z. (2013), *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MCMALE, BRIAN (2012), *Powieść postmodernistyczna*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- NICOL BRAN (2009), *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- OZIEWICZ, MAREK (2009), 'Mythos, logos a korzenie literatury *fantasy*', w: Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha (red.), *Fantastyczność i cudowność: wokół źródeł *fantasy**, pod red. Tomasza Ratajczaka i Bogdana Trochy, Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego.
- PUSTOWARUK, MAREK (2009), *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy *fantasy* jako konwencji rozwojowej*, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze.
- STASIEWICZ, PIOTR (2016), *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze *fantasy**, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Narracje transfikcjonalne na przykładzie serialu *Once Upon A Time*

KSENIA OLKUSZ*

Wstęp

Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon zauważają, że „kultura popularna przyzwyczała nas do narracji, które nie mogą opuścić sceny i wciąż powracają, by zebrać kolejny aplauz i następny garniec złota” (RYAN & THON 2014: 1)¹. Nic zatem dziwnego, że twórcy nieustannie poszukują takich rozwiązań estetycznych, które zarówno wypełnić mogą z jednej strony zapotrzebowanie na nowe fabuły, z drugiej zaś pragnienie powtarzalności doświadczeń w perspektywie komfortu, jaki zapewnić może obcowanie z dawno zapoznanymi, wciąż lubianymi czy budzącymi sentymentalne wspomnienia postaciami, lokacjami lub po prostu światami. Nie bez przyczyny powstaje przecież wiele *spin-offów* popularnych seriali lub ich *rebooty*, a także *remaki* filmów (głównie tych uznawanych teraz za kultowe) czy choćby nawet fikcje fanowskie. U podstaw realizacji i spełniania się tych odbiorczych marzeń leży, jak ujmuje to Krzysztof M. Maj:

Nie [...] infantylna ucieczka z domu w światy fikcji i potępiany społecznie eskapizm – lecz autentyczny powrót do domu ze świata, w którym zdomowiliśmy się z konieczności, a nie świadomego wyboru. Byłby to zatem raczej, jak trafnie rzecz ujął sam Tolkien w swym słynnym esej *Drzewo*

* Ośrodek Badawczy Facta Ficta | kontakt: ksenia.olkusz@factaficta.org

¹ Przekład własny za: „Popular culture has accustomed us to narratives that refuse to leave the stage, returning repeatedly for another round of applause and for another pot of gold”.

i liść, rodzaj ucieczki z więzienia zwanego rzeczywistością, gdzie osadziła nas wyższa, nieznaną nam władza i skąd wielu pragnie przenieść się do innego, alternatywnego miejsca (MAJ 2015 A: 31-32).

Owe dążenia realizować się mogą przy użyciu bardzo wielu mechanizmów, z których jednym z najbardziej wyrafinowanych, wielopoziomowych i jednocześnie (zwłaszcza w Polsce) najsłabiej opisanych, a wartych wnikliwej introspekcji i detalicznej wykładni, jest transfikcjonalność. Pisząc o niej, Maj podkreśla zresztą jej charakterystyczną relację zarówno z medium, jak i z tekstem źródłowym czy aspektami światotwórczymi:

Wybierając partycypację w stworzonym już (i częstokroć skomercjalizowanym) uniwersum fikcji, pisarz czy twórca *fan fiction* bynajmniej nie plagiutuje oryginalnej koncepcji artystycznej, lecz współuczestniczy w kreowaniu fikcyjnego świata, dopełniając go własnym punktem widzenia. Jak słusznie zauważa Suzanne Scott w komentarzu do rozważań Jenkinsa, jest pewien paradoks w tym, że rozproszenie (*dispersal*) autorstwa narracji transmedialnych pomiędzy wiele podmiotów uczestniczących koegzystuje lub wręcz implikowane jest przez pierwotną unifikację wysiłku twórczego kodyfikatorów danego fikcyjnego uniwersum. Nic więc dziwnego, że owocem tego wysiłku jest często tworzenie kanonu gromadzącego bazowe założenia fikcjonalnego świata. Zgodność z tak rozumianym kanonem jest gwarancją nienaruszania spójności wykreowanego uniwersum – choćby za cenę nieuniknionej paradygmatyczności (dyscyplinującej swobodę wyobraźni szeregiem ograniczeń logiczno-ontologicznych). Mając na uwadze tę właśnie egzomimetyczną specyfikę światotwórczej fikcji, Richard Saint-Gelais, Réne Audet i Irène Langlet wprowadzili w 2005 r. do narratologii pojęcie transfikcjonalności, ściślej odnoszące obserwowane przez medioznawców zjawiska do kluczowej dla allotopii specyfiki ponowoczesnej fikcji literackiej, a ponadto lepiej oddające jej tekstualną proveniencję (MAJ 2015 A: 179-180).

Transfikcjonalność – definicje i ujęcia

Według Marie-Laure Ryan transfikcjonalność „odnosi się do migracji fikcyjnych przedmiotów do różnych tekstów [*migration of fictional entities across different texts*], przynależnych do tego samego medium, zazwyczaj narracji literackich [*narrative fiction*]” (RYAN 2013: 366). Przy tym „transmedialną opowieść [*transmedial storytelling*] można rozpatrywać jako szczególny przypadek transfikcjonalności [*a specific case of transfictionality*] – takiej, która funkcjonuje w różnych mediach [*operates across many different media*]” (RYAN 2013: 366). Badaczka wskazuje na metody przechodzenia znanych elementów do nowych narracji, powołując się na klasyfikację Lubomira Doležela, który w obrębie powiązań pomiędzy światami wyróżnił ekspansję (*expansion*), modyfikację (*modification*) oraz transformację (*transformation*) (RYAN 2013: 366), jednak podział taki nie wyczerpuje kreatywnego potencjału i rozlicznych możliwości transfikcjonalnych dzia-

łań. Dlatego – także z uwagi na relację z transmedialnością – za bardziej skonkretyzowaną uznać można definicję pomysłodawcy terminu, Richarda Saint-Gelaisa, wskazującego, że:

Dwa lub więcej tekstów [kultury — K.O.] łączy relacja o charakterze transfikcjonalnym, gdy współdzielą one takie komponenty narracyjne, jak postaci, wyobrażone lokacje lub nawet fikcyjne światy. Transfikcjonalność można uznać za odmianę intertekstualności, lecz zazwyczaj maskuje ona intertekstualne odniesienie, jako że ani nie cytuje, ani nie ujawnia źródeł. W zamian, traktuje ona świat tekstu i jego mieszkańców w taki sposób, jakby funkcjonowali oni od tego tekstu niezależnie. [...] Perspektywa łącząca możliwe światy i teorie fikcji koncentruje się na badaniu sposobów dostępności fikcyjnych światów i niejednoznacznych relacjach między wzajemnie odpowiadającymi sobie ich komponentami. [...] Poważniejsze zmiany w zachowaniu postaci czy jego stosunku do świata mogą być np. zaakceptowane jako nowe „twisty” narracyjne, jeśli tylko autorem ich jest autor oryginalnego tekstu, jednakowoż wersje nieoryginalne, napisane przez innych, mogą być już traktowane jako narracyjne apokryfy (SAINT-GELAIS 2005: 612)².

Transfikcjonalność obejmuje zwłaszcza zjawiska *cross-overu* – rozumianego tu, za Piotrem Siudą, jako „połączenia [...] uniwersów z różnych produkcji” (SIUDA 2012: 77), a więc przemieszanie dwóch lub więcej światów, wytworzenie między nimi (i bohaterami w nich funkcjonującymi) relacji o charakterze fabularnym³ – jak również *retellingu* (wykładającego się jako opowiadanie czegoś na nowo)⁴ oraz wszystkich innych relacji

² Przekład własny za: „Two (or more) texts exhibit a transfictional relation when they share elements such as characters, imaginary locations, or fictional worlds. Transfictionality may be considered as a branch of intertextuality, but it usually conceals this intertextual link because it neither quotes nor acknowledges its sources. Instead, it uses the source text’s setting and/or inhabitants as if they existed independently. [...]The possible-worlds/fiction perspective insists on accessibility between fictional realms and on the ambiguous relationship between their respective components. [...] Major modifications in a character’s attitude or behaviour are likely to be accepted as new twists when they are made by the original author, whereas faithful versions, when written by somebody else, will probably be taken as apocryphal”.

³ Podobnie definiuje *cross-over* Natalia Samutina, również postrzegając to zjawisko w kategorii łączenia się różnych fikcyjnych światów w artykule *Fan Fiction as World-building* (SAMUTINA 2016). Termin *cross-over* spolszcza Małgorzata Lisowska-Magdżiarz i tłumaczy go jako „krzyżówkę”, co jest o tyle niefortunne, że zatracza się w tej translacji aluzja subtelności przenikania się światów i bohaterów, obecna w oryginalnym zapisie, sugerując nadto mniej skomplikowany związek na poziomie tekstu (LISOWSKA-MAGDŻIARZ 2017: 69).

⁴ Jak piszą John Stephens i Robyn McCallum, *retelling* „musi istnieć w relacji do jakiejś formy źródłowej, którą nazwiemy »pre-tekstem«, choć może być tylko niewielka liczba przypadków, w których to źródło jest utrwalone jako pojedyncza praca możliwego do zidentyfikowania autora. Nawet jeśli tak jest, niewiele *retellingów* jest prostymi powtórzeniami, nawet jeśli zdają się reprodukować historię i punkt widzenia źródła. W takich przypadkach celem jest generalnie reprodukcja kulturowa w sensie przekazania pożądanej wiedzy o społeczeństwie i ludziach, sposobach uczenia się i formach władzy. [...] *Retellingi* nie mogą odtworzyć modelu dyskursywnego źródła, nie mogą replikować jego znaczenia i zawsze nakładają własne kulturowe założenia na proces

wymagających do odbioru tekstu wiedzy wykraczającej poza reprezentację diegetyczną (czyli samo opowiadanie/fabułę) – a więc wiedzy o specyfice danego świata albo encyklopedii świata w podręczniku lub dodatku do gry RPG⁵. Transfikcjonalność pojawia się więc wówczas, gdy dochodzi do interakcji albo interferencji dwóch światów narracji (*storyworlds*)⁶, a konkretniej ich encyklopedii właśnie. Na przykład pojawienie się Alana Quatermaina z powieści Henry’ego Ridera Haggarda w komiksie i filmie *Liga niezwykłych dżentelmenów* jest transfikcjonalnością, ponieważ cytat nie obejmuje wyłącznie imienia Quatermaina (byłaby to wszak czysta intertekstualna deiksa), ale samą jego postać. Podobnie rzecz się ma z ponownym pojawianiem się całych lokacji, światów, a nawet kodów estetycznych kojarzonych lub będących częścią danego tekstu czy uniwersum.

Mechanizmy transfikcjonalnej reprezentacji a transmedialność na przykładzie narracji serialowej

Definicja Saint-Gelaisa w precyzyjny sposób opisuje rozliczne formy zabiegów, jakim może zostać poddany element danego tekstu czy uniwersum. Żeby zrozumieć motywacje, jakie często kierują twórcami dokonującymi transfikcjonalnej relokacji, wyjaśnić należy, jakie czynniki determinują tworzenie nowych biografii znanych figur. Kluczowy jest tu z pewnością swoisty sentyment i świadomość wpływu, jaki na kształt konwencji wywarły określone utwory, w tym te literackie, filmowe, komiksowe czy serialowe. Ogromną rolę odgrywa także odwoływanie się do znajomego imaginarium jako zbioru motywów, które można w dowolny sposób ze sobą łączyć czy odświeżać poprzez zaprezentowanie ich z odmiennej perspektywy. Nie bez znaczenia zapewne pozostaje też fakt, że wiele tekstów zawierających ikoniczne postaci konkretyzuje pewne uniwersalne reguły, dylematy i wpisanie ich we współczesny dyskurs ma znacznie większy sens, niż ob-

opowiadania [to be a retelling a text must exist in a relationship to some kind of source, which we will refer to as »pre-text«, though it is perhaps only a minority of cases in which this source is fixable as a single work by an identifiable author. Even when this is so, few retellings are simple replications, even when they appear to reproduce the story and point of view of the source. In such cases, the purpose is generally cultural reproduction in the sense of transmitting desired knowledge about society and self, modes of learning, and forms of authority. [...] Retellings do not, and cannot also reproduce the discursual mode of the source, they cannot *replicate* its significances, and always impose their own cultural presuppositions in the process of retelling]” (STEPHENS & McCALLUM 1998: 4).

⁵ *Role Playing Games*, w Polsce znane w środowisku naukowym jako „fabularne gry narracyjne”.

⁶ Wykładnię tego terminu podaję w dalszej części wywodu.

myślenie nowych czy podejmowanie prób osadzenia ich w zbiorowej świadomości. Realizacje przywołujące znane postaci są zatem okazją do opowiedzenia na nowo, w odmienny sposób, czasem przewrotnie, kontrarnie, niekiedy zaś komplementarnie o bohaterach, których kojarzy prawie każdy odbiorca. Przyjemność płynąca z zanurzenia w z pozoru znanym kontekście sprzyja immersji, „dosłownie oznaczającej [...] zagłębienie czy pograżenie, jednak metaforycznie opisującej pewien szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji” (MAJ 2015 B: 368-393). To zatracenie stanowi oś zabiegów scenarzystów serialu *Once Upon a Time* (ABC 2011) – służącego w niniejszym rozdziale jako najpełniejsza współczesna ilustracja transfikcjonalności – którzy w mniej lub bardziej udany sposób usiłują nakłonić widzów do uczestniczenia w rozbudowanej grze pomysłów.

Warto dodać, że możliwość zaistnienia podobnego przekazu serialowego wyjaśnia dość wyczerpująco koncepcja Henry’ego Jenkinsa, który skonstatował, że:

Konwergencja nie następuje za pośrednictwem urządzeń medialnych, jakkolwiek wyrafinowane stać się one mogą. Konwergencja pojawia się w umysłach poszczególnych konsumentów i poprzez ich interakcje społeczne z innymi. Każdy z nas konstruuje naszą własną mitologię ze strzępków informacji, fragmentów przekazów medialnych i przekształca w zasoby, dzięki którym rozumiemy nasze codzienne życie. Ponieważ istnieje więcej informacji niż ktokolwiek może pomieścić w głowie, mamy dodatkowy impuls do rozmów o mediach, które przyswajamy (JENKINS 2007: 9-10).

Konwergencja właśnie, poprzez przybliżenie do siebie, a w konsekwencji wymieszanie, przenikanie się, dopasowanie rozmaitych czynników leży u podstaw wielopoziomowego istnienia poszczególnych elementów kultury.

Ponadto transfikcjonalną ramę modalną seriali konstituują nie tylko same właściwości narracji seryjnej (a więc znamienne tylko dla niej). Jak wskazuje Elisabeth Evans:

Telewizyjne seriale dramatyczne tworzą świat narracyjny, w którym potencjalnie mogą znajdować się setki epizodów, lokalizacji i postaci zamieszkujących ten świat i splatających razem wydarzenia poszczególnych epizodów. Dramatyczność generuje szczególną formę zaangażowania ze strony publiczności, taką, która opiera się na interakcji widzów z fikcyjnym światem. [...] Specyfika dramatu ma na celu przybliżenie widowni do tego świata w sposób, który wydaje się naturalny. [...] Ten rodzaj zaangażowania, najlepiej opisany jest przez teorię immersji (EVANS 2011: 10-11)⁷.

⁷ Przekład własny za: „A television drama series constructs a narrative world in which potentially hundreds of episodes can be situated, the locations and characters that inhabit this world binding the events of individual episodes together. Drama invites a particular form of engagement from its audience, one that is based on their interaction with a fictional world. [...] The dramatic camera works to bring the audience into that world in a way that seems natural. [...] this kind of engagement [is – K.O.] best described through theories of immersion”.

Identyfikacja kodów jest możliwa również z uwagi na transmedialny aspekt wiążący się z przekazem. Evans podkreśla:

Transmedialność współgra z tym centralnym konstruktem fikcyjnego świata, na zasadach, które Matt Hills nazywał „hiper-diegezą”, czy też „stworzeniem rozległej i szczegółowej przestrzeni narracyjnej, której tylko ułamek widoczny jest lub napotykanym bezpośrednio w tekście” [...]. Dzięki wadze transmedialnego prowadzenia narracji nowe platformy multimedialne, takie jak internet czy telefon komórkowy służą do udostępniania fragmentów tekstu niedostępnych poprzez odcinki emitowane w telewizji. Transmedialna narracja czyni szczególny użytek ze światów fikcyjnych, wyzyskując fakt, że widz ogląda tylko część tego świata i zostaje zachęcony do późniejszego wyszukiwania informacji o tych ukrytych częściach poprzez sięgnięcie do wielu platform [podkr. oryg.] (EVANS 2011: 11)⁸.

Widzowie mogą tedy nie dysponować pełnym zakresem encyklopedycznej wiedzy i rozpoznawać aluzje czy cytaty, lecz, słusznie przeczuwając transfikcyjny charakter produkcji opartej na literackim pierwowzorze, odwoływać się mogą do wiedzy oferowanej przez inne media.

Wedle Saint-Gelais transfikcyjność kwestionuje zamkniętość tekstów i wymaga podejścia o charakterze wielodyscyplinarnym, łączącym „z jednej strony teorię światów możliwych [*possible worlds theory*] i teorie fikcji [*theories of fiction*], z drugiej zaś pragmatykę i socjologię literatury [*pragmatics and sociology of literature*]” (SAINT-GELAIS 2005: 612). Komponenty fikcyjne dostępne są powszechnie, a budowanie związków między nimi nie musi polegać wyłącznie na aluzyjnych doń nawiązaniach. Przywoływany wcześniej Maj pisze ponadto, że:

Transfikcyjność w sposób doskonały przeformułowuje to, co obejmowała dotąd swym zakresem intertekstualność czy hipertekstualność, pozwalając na dostrzeżenie związków pomiędzy istotnymi zjawiskami w kulturze masowej, jak chociażby wspomniane przez Saint-Gelais „współdzielone uniwersum [*shared universe*]” czy będąca jego konsekwencją praktyka *cross-over* [...]. Co zaś najistotniejsze, nie ma żadnych przeciwwskazań do tego, by uznać transfikcyjność za domenę fikcyjnego świata narracji, co byłoby już całkowicie niemożliwe w przypadku tradycyjnie rozumianego świata przedstawionego, który w swej strukturalistycznej postaci absolutnie nie może

⁸ Przekład własny za: „Transmediality plays with this central construct of a fictional world in terms of what Matt Hills has called a ‘hyper-diegesis’, or ‘the creation of a vast and detailed narrative space, *only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text*’ [...]. With moments of transmedia storytelling new media platforms such as the internet or mobile phone are used to provide access to the parts of the text that are not available through the television episodes. Transmedia storytelling makes particular use of fictional worlds, exploiting the fact that the viewer only sees part of that world and will be encouraged to subsequently seek out information on those hidden parts via the extensions onto multiple platforms”.

spełniać wymogów Dukajowskiej matrycy do tworzenia nowych fabuł, transmedialnej i transfikcjonalnej zarówno w aspekcie współpracy autorów (*collaborative authorship*), jak i współuczestnictwa czytelników (*participatory spectatorship*) (MAJ 2015 A: 182-183).

Co warto podkreślić, Colin B. Harvey, pisząc o transmedialności, wskazuje na transfikcjonalność w kontekście praktyk relokowania postaci czy aspektów adaptacyjnych, konstatuje, że:

Zazwyczaj myślimy o adaptacji jako o ponownym opowiadaniu istniejących historii, podczas gdy transmedialne narracje mogą być charakteryzowane jako opowiadanie nowych historii w różnych mediach, choć historie te osadzone są w obrębie spójnego diegetycznie świata. Ponieważ jednak natura adaptacji pociąga za sobą pewne elementy inwencji twórczej, różnice nie są tak wyraźne, jak mogłoby się wydawać [oba podkr. oryg.] (HARVEY 2015: 3)⁹.

Istotnie, pojęcie transfikcji w lepszy sposób oddaje specyfikę odwołania do pierwotnych wzorów tekstów kultury – obejmując w znacznie bardziej detaliczny sposób wszystkie aspekty funkcjonowania nie tylko samej narracji, transponowania postaci *et cetera*. Transfikcjonalność poszerza bowiem zasób możliwości przywoływania kodów związanych z danym uniwersum, nie tylko konkretną postacią czy elementami fabuły.

Once Upon a Time – serial transfikcjonalnie zdeterminowany

Niezwykle urozmaicone konfiguracje transfikcjonalne bardzo klarownie ilustruje amerykański serial *Once Upon a Time* (ABC 2011-), który w założeniu opiera się na żonglowaniu a to biografiami postaci, a to uniwersami, a to baśniami, legendami czy innymi tekstami kultury, a to estetycznymi kodami. Pomysłodawcy serialu stworzonego dla stacji ABC, Edward Kitsis i Adam Horowitz, podjęli się wykonania projektu, w którym przywołane zostają zarówno rozmaite uniwersa (na przykład skasowany po jednym sezonie *spin-off* serii, zatytułowany *Once Upon a Time in Wonderland*, rozgrywał się właśnie w Krainie Czarów), jak i postaci oraz powiązania między nimi, a spoiwem fabularnym staje się powracający motyw kłutwy, której tajemnicę trzeba rozwikłać, a ją samą – zdjąć. W pierwszym sezonie to właśnie potężne zaklęcie rzucone przez zazdrosną i żądną rewanżu Złą Królową stało się światotwórczym punktem wyjścia. Oto mieszkańcy ba-

⁹ Przekład własny za: „We ordinarily think of adaptation as retelling *existing* stories, whereas transmedia storytelling tends to be characterised as telling *new* stories in different media but set within a consistent diegetic world. Yet since the very nature of adaptation involves some elements of invention, the distinctions are not as clear cut as they might initially seem”.

śniowej krainy, Zaczarowanego Lasu, przeniesieni zostali w realia analogiczne do współczesnych (bohaterowie określają je jako Krainę bez Magii), do miasteczka zwanego Storybrook. Żyli oni przez wiele lat w czasowej bańce i wyizolowaniu od świata zewnętrznego (nie można było stąd wyjechać ani tam wjechać – choć te kwestie uległy modyfikacjom wraz z kolejnymi sezonami) do momentu przybycia Emmy Swan, łowczynie nagród, sprowadzonej do miasteczka przez swojego syna, Henry’ego Millsa.

Once Upon a Time to produkcja adresowana przede wszystkim do widzów dorosłych, którzy w opowiedzianych po raz kolejny, rozbudowanych o nowe szczegóły biografiami bohaterów, mnogości światów, historii i motywów dostrzec mogą wzorzec transfikcjonalny. Właśnie to stanowiło początkowo o sporej atrakcyjności serii, pobudzającej widza do konstruowania określonych skojarzeń, zanurzania się w coraz to nowych, a przecież znanych i bliskich mu uniwersach. W jednym z wywiadów Horowitz bardzo eksplicytnie wyłożył zamiar estetyczny, jaki towarzyszył jemu i Kitsisowi podczas kreowania serialu, konstatując w 2012 roku, że:

Pomysł na show naprawdę zrodził się ponad osiem lat temu, kiedy Eddie (Kitsis) [dopowiedzenie oryginalne] i ja właśnie skończyliśmy pracować nad *Felicity*. Ziarnem było to, że próbowaliśmy dowiedzieć się, co w *storytellingu* kochamy naprawdę, a tym, co kochamy jest tajemnica i podekscytowanie odkrywaniem różnych światów. Z baśniami nam zaiskrzyło, ponieważ były tak bardzo w DNA tego, co sprawiło, że staliśmy się *storytellerami*. Jeśli możemy poruszać się między dwoma różnymi światami i widzieć dwie różne strony postaci, dla nas, jako pisarzy, była to nowa droga do odkrywania bohaterów i tego, co je zakleszcza i ująć ich z różnych perspektyw. To, czego zawsze chcesz jako pisarz, to znalezienie różnych sposobów na odkrywanie bohaterów i właśnie dlatego byliśmy podekscytowani tym pomysłem (RADISH & HOROWITZ 2012)¹⁰.

Punktem wyjścia dla kreacji świata było przekonanie obu twórców, że, jak ujął to Horowitz:

Śnieżka jest baśniowym punktem zero. Był to pierwszy film, który widziałem jako dziecko i pamiętam, że byłem przerażony, widząc Złą Królową. Mam dwie córki [...], i nawet nie pamiętam,

¹⁰ Przekład własny za: „The idea for the show really started over eight years ago, when Eddie [Kitsis] and I had just come off of working on *Felicity*. The seed of it was that we were trying to figure out what it is about storytelling that we really love, and what we love is the mystery and excitement of exploring lots of different worlds. Fairy tales clicked with us because they were so much in the DNA of what made us storytellers, to begin with. If we can go between two different worlds and see two different sides of these characters, for us, as writers, that was a new way to explore characters and what makes them tick, and come at them from different angles. What you always want, as a writer, is to find different ways to explore the characters, and that’s what got us excited about this idea”.

żebym im to pokazywał, ale znają Śnieżkę. To niesamowite. Kiedy oglądałem pilota serialu, zobaczyły materiał z Ginny [Ginnifer Goodwin, aktorką grającą Śnieżkę — K.O.] w trumnie [jedna z pierwszych scen odcinka — K.O.] i zaczęły wołać: „Śnieżka śpi!”. No więc spytałem: „Skąd wiecie, kto to jest?”. Myślę, że to coś, co jest wpisane w nasze DNA. Z tego powodu każdy kocha tę postać i kocha tę historię tak bardzo, że będzie ona wciąż opowiadana w nowy i inny sposób (RADISH & HOROWITZ 2012)¹¹.

Jednak umieszczając postaci Śnieżki i Księcia w Krainie bez Magii Kitsis i Horowitz czerpali też z doświadczeń nie tak mocno ugruntowanych w kulturze, konkretniej zaś zainspirowali się serialem z lat osiemdziesiątych, pod tytułem *The Charmings*¹², będącym współczesną wizją związku pomiędzy Królowną Śnieżką a Księciem, przeniesionymi za pomocą magii na przedmieścia Los Angeles.

Obecnie *Once Upon a Time* liczy siedem sezonów; warto przy tym podkreślić, że po finale szóstego – poniekąd w wyniku rezygnacji Jennifer Morrison, aktorki odtwarzającej główną postać, Emmę Swan, a także w związku z decyzją twórców o zredukowaniu bardzo obszernej obsady, jak również próbą odświeżenia formuły serialu, który miał coraz niższe wyniki oglądalności – podjęto decyzję o *reboocie*¹³. Ograniczono zatem liczbę postaci pierwszoplanowych, kończąc niekiedy współpracę z aktorami niezwykle silnie kojarzonymi z *Once Upon a Time*, jak choćby ze związanymi z serialem od pierwszego sezonu Jaredem Gilmorem, Ginnifer Goodwin oraz Joshem Dallasem (choć wedle twórców *Once Upon a Time* dwoje ostatnich podjęło decyzję o odejściu znacznie wcześniej; GAJEWSKI 2017) czy Emilie de Ravin (w serialu od sezonu drugiego) i Rebecca Mader (która dołączyła do obsady w sezonie trzecim). W ten sposób na użytek nowego sezonu stworzono metatransfikcjonalny świat, w którym współistnieją zarówno postaci z innych tekstów kultury, jak i te stworzone konkretnie na potrzeby projektu Kitsisa i Horowitza, przy czym te ostatnie są swoją kolejną iteracją. Opcjonalnie aktorzy zatrudnieni w serialu otrzymali zupełnie nowe, choć w pewnym sensie paralelne czy nawiązujące do

¹¹ Przekład własny za: „Snow White is ground zero for fairy tales. It was the first movie I saw, as a kid, and I remember being terrified, seeing the Evil Queen. I've got twin daughters [...] and I don't even remember showing them anything, but they know Snow White. It's amazing. When I was watching dailies for the pilot, they would see the stuff of Ginny in the coffin and start going, »Snow White is sleeping!«, and I was like, »How do you know who she is already?« I think it's just something in our DNA. Because of that, everybody loves the character and loves that story so much that it's going to continually be told, in new and different ways”.

¹² Takim właśnie przydomkiem określane jest w *Once Upon a Time* małżeństwo Śnieżka i Książę, czyli Mary Margaret Blanchard i David Nolan.

¹³ Konsekwencją tej zmiany było przeniesienie serialu w ramówce z niedzieli na piątek.

poprzednich role (przypadek Lany Parilli, grającej przez sześć sezonów Złą Królową/Reginę Mills, która w siódmym sezonie przedzierzgnięta została w Ronie, właścicielkę baru, czy Colina O'Donoghue, grającego Kapitana Haka/Kiliana Jonesa aż do sezonu szóstego, w siódmym zaś otrzymującego rolę oficera nazwiskiem Rogers – co jest czytelnym nawiązaniem do poprzedniego fachu, a więc piractwa i okrętu o nazwie *Jolly Roger*)¹⁴. Nowe podejście do serialu Kitsis skomentował następująco: „Rozumiemy, że to może być nasz ostatni rok. Wydaje nam się, że zakończyliśmy tę historię i następny rozdział *Once Upon a Time* będzie zupełnie się różnił” (ABRAMS 2017 A)¹⁵. Wszelako w kontekście drastycznie spadającej oglądalności serialu, wypowiedź ta wydaje się jedynie maskować prawdziwy powód zmian w obrębie wizji artystycznej, którym jest bez wątpienia próba utrzymania serialu w ramówce za wszelką cenę. Spadek *ratingów* (czyli wyników oglądalności) wpłynął zatem bezpośrednio na przeobrażenie koncepcji światotwórczej.

To właśnie niezbyt udane sezony piąty i szósty dowiodły, że pomysłodawcy serii, Kitsis i Horowitz, przestali w pewnym sensie kontrolować mnogość nawiązań transfikcjonalnych i w scenariuszach znalazło się ich po prostu zbyt wiele. Nadmierna ilość wprowadzanych znanych widzom rezydentów innych tekstów kultury, zaczęła rozmywać zarówno samą fabułę, jak detalicznie dotychczas konstruowane relacje między głównymi postaciami. Kolejne odcinki stały się w zasadzie prezentacją (by nie rzec – korowodem) kolejnych na nowo napisanych biografii znakomicie rozpoznawalnych figur (między innymi Hadesa czy Herkulesa), przeniesienia ich w miejsce rozgrywania się współczesnej akcji (jak w wypadku hrabiego Monte Christo czy Aladyna) lub podróży portretowanych przez stałych członków obsady bohaterów do lokacji właściwej dla konkretnego tekstu (na przykład wyprawa Nautilusem na wyspę lub zejście do Świata Podziemnego, w oryginale „Underworld”). Swoistą zapowiedzią podobnego trendu w serialu było zaakcentowanie w sezonie czwartym ścisłego powiązania między ABC Studios a ABC-Disney Television Group, którego częścią jest to pierwsze od 2007 roku. Nie tylko więc podporządkowano fabularnie i estetycznie większą część sezonu filmowi *Frozen*,

¹⁴ Kwestie przeobrażeń kreatywnych w serialu i wynikających stąd również redukcji i zmian w obsadzie, twórcy próbowali wyjaśnić niezadowolonym z tego faktu fanom. Kitsis mówił między innymi: „Nie planujemy tego w taki sposób, że pożegnasz wszystkich i nigdy ich nie zobaczysz [...]. Przez te sześć lat opowiadaliśmy historię, a teraz próbujemy ją dokończyć, ale to nie znaczy, że [te postaci – K.O.] nie mają innych narracji [We're not designing this in a way where you say goodbye to everyone and never see them again [...]. We've been telling a story for six years now for these characters and now we're trying to complete that story, but that doesn't mean they don't have other stories]” (ABRAMS 2017 B).

¹⁵ Przekład własny za: „We understand that this could be the last year. We feel like we completed this story and the next chapter of *Once Upon a Time* will be completely different”.

ale też wpleciono wątki postaci wziętych wprost ze sztandarowych produkcji, takich jak *101 dalmatyńczyków* (Cruella de Vil), *Śpiącej królowny* (Maleficent) czy *Małej syrenki* (Ursula). W kolejnych sezonach tematami przewodnimi były między innymi legendy arturiańskie, *Merida Waleczna*, jak również zaadaptowana na potrzeby animowanego filmu (z 1997) i serialu (z 1998) *Hercules* mitologia grecka, wreszcie w sezonie szóstym między innymi dziewiętnastowieczne utwory literackie, jak *Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi* Julesa Verne'a, *Hrabia Monte Christo* Alexandra Dumasa, *Przygody Tomka Sawyer*a Marka Twaina czy *Doktor Jekyll i pan Hyde* Roberta Louisa Stevenson

Wymienione wcześniej teksty kultury stanowią tylko niewielki procent transfikcjonalnego potencjału, jaki wnieśli do serialu Kitsis i Horowitz, czerpiący bez ograniczeń z artefaktów literackich i pozaliterackich. *Once Upon a Time*, w zamyśle produkcja *fantasy*, w rzeczywistości w dużym stopniu seria podporządkowana regułom opery mydlanej, stanowi skomplikowany światotwórczo konstrukt, w którym subtelne powiązania pomiędzy postaciami, nieustanne fabularne *twisty* i pisane od nowa biografie znanych postaci świadczą o ogromnym rozmachu kreatywnym.

Biograficzne meandry transfikcjonalne

W przywoływanych wcześniej definicjach transfikcjonalności pojawiło się stwierdzenie, że transfikcję odnieść można między innymi do kwestii postaci, jej biografii, także charakteru, osobowości czy motywacji. Zaznaczyć trzeba, że w wypadku *Once Upon a Time* niełatwo, poza Emmą i jej synem, wskazać postać, której widz nie odnalazłby w innych tekstach kultury, od folkloru i baśni począwszy, a na realizacjach Disneyowskich czy współczesnych serialach skończywszy. Wśród mieszkańców Storybrook każdy niemal bohater jest jednocześnie protagonistą innej narracji, doskonale widzowi znanej. Jednak osi narracyjnej nie stanowią wyłącznie poszerzone czy przetworzone biografie postaci, ale też twórcze ich wpisanie we współczesne realia, nadanie im cech lub zawodów korelujących z teraźniejszością. W ten sposób zaspokaja się nie tylko potrzebę obcowania widza ze znaną mu z innych narracji postacią, lecz także kreatywnie dopasowuje się ją na potrzeby innego uniwersum. Twórcy starają się przy tym dowieść, że takie przeniesienie jest nie tylko możliwe artystycznie, ale również poznawczo interesujące.

Kitsis i Horowitz przyjęli kilka metod porządkujących transfikcjonalną rekonstrukcję postaci, na potrzeby serialu (w którym zasadniczym *leitmotivem* miał być *happy end* przeznaczony postaciom szlachetnym i który w pierwszym sezonie, z uwagi na klątwę, został im odebrany) modelując je wedle konkretnych, a jednocześnie bardzo prostych

wzorców. Pierwszą kategorię stanowią więc bohaterowie, którzy w tekstach podstawowych – będących punktem wyjścia dla transfikcjonalnej reprezentacji – obdarzeni byli cechami pozytywnymi, natomiast w *Once Upon a Time* przedstawiani są jako jednoznacznie negatywni. Najbardziej czytelną egzemplifikację stanowi choćby Piotruś Pan, który w powieści Jamesa Matthew Barriego nie kieruje się w zasadzie złymi intencjami. Tymczasem w amerykańskiej produkcji przedstawiona zostaje bardzo mroczna jego wersja. Jest on tu bowiem egotycznym socjopata, który swoich podwładnych traktuje w sposób brutalny i bezkompromisowy; bliżej mu zatem do Jacka z *Władcy much* Williama Goldinga niż do uroczego chłopca, który po prostu nie chce dorosnąć. Okazuje się ponadto odmłodzonym przez magię ojcem Rumpelstiltskina, który porzucił bohatera, gdy ten był jeszcze dzieckiem. Przez sporą część trzeciego sezonu to właśnie ucieleśniający najwyższy egoizm i niewątpliwy narcyzm Pan jest głównym adwersarzem protagonistów, kontrolującym i manipulującym Henry’ego, aby odsunąć chłopca od rodziny. Ostatecznie udaje mu się nawet przejąć ciało młodego Millsa, dostać się do Storybrook i popełnić zbrodnię umotywowaną pragnieniem zemsty.

Kitsis i Horowitz skonstruowali więc transfikcjonalną postać, której charakter i czyny niezgodne są z pierwowzorem. Komentowali ten artystyczny wybór w jednym z wywiadów, mówiąc, że:

[...] według nas każdy, kto chce na zawsze mieć czternaście lat, jest najbardziej samolubną osobą na świecie. A kiedy [już — K.O.] wiedzieliśmy, że jest tatusiem Rumpel’a [Rumpelstiltskina — K.O.]... chcieliśmy, żeby jego ostatecznym celem była ochrona siebie. Pokochaliśmy pomysł egoizmu przeciwstawionego [pragnieniu — K.O.] panowaniu nad światem (ACKERS, HICKS, KITSIS, HOROWITZ & MADER 2014)¹⁶.

Pan był jedną z najlepiej opracowanych na potrzeby serialu transfikcjonalnych postaci, funkcjonujących w modelu odwróconych motywacji, choć nie jedyną. Jako przykład podobnej konstrukcji reprezentacji wymienić także można matkę Śnieżki – która w kanonie obecna jest o tyle, że stanowiła przeciwieństwo Złej Królowej, co sytuowało ją zdecydowanie po stronie dobra. W *Once Upon a Time* zostaje ona jednak skonfrontowana z przyszłą matką Reginy Mills, Korą, w czasach, kiedy nie była ona jeszcze kobietą całkowicie chciwą władzy i pozbawioną skrupułów moralnych. Zarówno matka Śnieżki, jak i rodzicielka przyszłej Złej Królowej walczą o względy króla, przy czym status

¹⁶ Przekład własny za: „[...] Pan—what we loved... to us, you know, anyone who wants to live 14 forever is the most selfish person in the world. And then when we knew that he was Rumpel’s dad... we wanted his end-goal to be self-preservation. We loved the idea of just selfishness as opposed to world domination”.

społeczny tej pierwszej jest wysoki, ta druga zaś jest ubogą córką młynarza. Korze udaje się zdobyć uczucia władcy, jednak w wyniku podstępu wymyślonego przez matkę Śnieżki – nieumiejącą pogodzić się z faktem, że nie zostanie królewską małżonką i w związku z tym dokonującą zemsty – zostaje usunięta z dworu i wygnana. Epizod ten ma ogromny wpływ na wykładnię późniejszych interakcji Reginy z Korą, wpisując się przy okazji w typowy dla mydlanej opery *twist* fabularny i wynikające zeń konsekwencje.

Bliska tej idei jest również wizja transfikcjonalnego doktora Jekylla, posiadającego wprawdzie okrutne *alter ego* – które staje się później całkowicie odrębnym funkcjonującym bytem – jednak to on, nie Hyde, jest sprawcą morderstwa popełnionego w ataku wściekłości z powodu odrzucenia jego afektów przez kobietę. To odwrócenie pozwala twórcom na pokazanie – kluczowego dla tego konkretnego sezonu (piątego, w którym Emma z Wybawicielki przeobraża się w Mroczną¹⁷) – konceptu, że od zła nie tylko nie sposób się fizycznie odseparować, że jego źródłem jest i pozostanie jednostka, która samodzielnie podejmuje decyzje o swoich czynach.

Innym sposobem transfikcjonalnego przeniesienia postaci jest dla twórców *Once Upon a Time* wykreowanie bohatera, który w źródłowym pierwowzorze był negatywny, natomiast w serialu zostaje nie tylko wyjaśniona geneza owej niegodziwości – tkwiąca z reguły w przeszłych traumach lub konflikcie z rodzicem – lecz i osoba ta przechodzi przeobrażenie, pod wpływem okoliczności lub protagonistów odkrywając swoje pozytywne oblicze. Założenia twórców *Once Upon a Time* były tutaj bardzo klarowne, co potwierdził Horowitz, mówiąc:

[...] wiele z naszych tak zwanych „złych” postaci lub o „złych” charakterach, boryka się z nieszczęściem i tymi rzeczami, które przydarzyć się mogą każdemu z nas i reagują [na nie — K.O.] inaczej. Mam nadzieję, że zrozumiecie ich reakcję, nawet jeśli nie wybaczycie im tego, co robią (ACKERS, HICKS, KITSIS, HOROWITZ & MADER 2014)¹⁸.

Najlepszą egemplifikację tej zasady stanowi tutaj Zła Królowa/Regina Mills, która przechodzi metamorfozę i z okrutnej, czerpiącej satysfakcję z zadawania innym cierpienia megalomanki przeistacza się w kochającą matkę, wierną przyjaciółkę, gotową na po-

¹⁷ W brzmieniu oryginalnym Emma Swan (określana jako „Savoir”) staje się „Dark Swan”, co stanowi nawiązanie – także podkreślane przez grafiki promujące sezon oraz makijaż i image bohaterki – do filmu *Czarny łabędź* Darrena Aronofskyego z 2011 roku.

¹⁸ Przekład własny za: „many of our so-called »evil« characters or »bad« characters, they take adversity and these things that would happen to all of us and they react in a different way. And hopefully you understand their reaction, even if you don't condone what they do”.

święcenia wojowniczkę i czułą kochankę. Kitsis i Horowitz zbudowali tę postać niezwykle starannie, ujawniając widzom przez długi czas jedynie fragmenty jej biografii i tragicznych w gruncie rzeczy losów, tak, aby sama przemiana zyskała wiarygodne usprawiedliwienie. W 2012 roku Horowitz zapowiadał, że „Królowa Zła jest bohaterką doświadczającą wiele bólu i zobaczymy, skąd się ten ból wziął [*the Evil Queen is a character with a lot of pain, and we're going to see where a lot of that pain came from*]” (BYRNE 2012), dodając, że „Spójrzmy na Reginę w inny sposób niż wcześniej ją postrzegaliśmy. [...] Zobaczymy ją smutną, a także uśmiechniętą [*We're going to see Regina in a different way than we've seen her before. [...] We're seeing her in blue, and with a smile*]” (BYRNE 2012). Z kolei Kitsis w 2017 roku mówił o dokonanej już metamorfozie bohaterki następująco: „Regina wycięła z siebie ciemność, ponieważ chciała ruszyć z swoim życiem do przodu [Regina cut the darkness from herself because she wants to move forward in her life]” (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2017), dodając, że: „Cały serial rozpoczął się od ślubu, który został przerwany przez [Złą — K.O.] Królową, a dziś [ona i państwo młodzi, Śnieżka i Księżę — K.O.] są najlepszymi przyjaciółmi. To coś, co robimy [w serialu — K.O.]” (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2017)¹⁹.

Narracja *Once Upon a Time* zogniskowana została bowiem na fakcie, że zdominowana przez matkę Regina przeszła długą drogę, zanim stała się Złą Królową, a przyczyną opowiedzenia się po mrocznej stronie było między innymi morderstwo na ukochanym przez nią Danielu, dokonane przez jego rodzicielkę. Planująca intratne małżeństwo córki Kora nie tylko popełniła zbrodnię, lecz także zdeterminowała tym czynem wszelkie późniejsze decyzje Reginy, coraz bardziej pogrążającej się w żalu i nienawiści. Usposobienie Złej Królowej było więc efektem wielu rozmaitych czynników warunkujących zachowania bohaterki, które w kolejnych sezonach łągodzono i w rezultacie doprowadzono do całkowitej zmiany charakteru postaci na pozytywny. Był to zabieg o tyle fortunny, że pozwolił na zatrzymanie w obsadzie aktorki cenionej przez fanów i jednoczesne poszerzenie jej roli. W ten sam sposób przysposobiono do serialu także Kapitana Haka. Co interesujące, oboje aktorzy grający wspomniane postaci, pozostali w serialowym *reboocie*, otrzymując dodatkowe, choć aluzyjnie powiązane z poprzednimi, role.

Modyfikacją takiego zabiegu transfikcjonalnego jest przedstawienie postaci jednoznacznie złej w tekście źródłowym jako mniej negatywnej w serialu w tym sensie, że zyskuje ona uzasadnienie dla swoich niegodziwych czynów (leży ono oczywiście w przeszłych

¹⁹ Przekład własny za: „The entire show started with a wedding that was interrupted by the Queen, and today, they're all best friends. That's what we do”.

zdarzeniach i konflikcie z rodziną), a także zdobywa czyjąś miłość lub zaufanie; jednak bez względu na własne wysiłki bohater taki nie będzie opowiadał się jednoznacznie po stronie dobra lub zła, a raczej dokonywał wyborów uzasadnionych swoją potrzebą. Najlepszą egzemplifikację stanowi tutaj Rumpelstiltskin/Gold (wersja miana bohatera w Krainie bez Magii), którego rola przypadła, decyzją twórców, aktorowi Robertowi Carlyle'owi. W wersji zaprezentowanej w *Once Upon a Time* bohater jest obdarzonym nieludzkimi zdolnościami oraz nieśmiertelnością Mrocznym (*The Dark One*), w którego za pomocą magii przeobraził się niezwykle tchórzliwy ojciec małego chłopca. Aspekt związany z brakiem odwagi jest o tyle istotny, że bardzo dokładnie obrazuje determinanty, jakie przyczyniły się do przedzierzgnięcia samotnego (bo porzuconego przez rozczarowaną nim żonę) ojca w ucieleśnienie zła. Jak podsumował to Horowitz: „Cokolwiek się stało z Rumpelstiltskinem w przeszłości, powoduje to wiele problemów, z którymi ma do czynienia [*Whatever happened to Rumpelstiltskin in his past is really creating a lot of the problems he's dealing with today*]” (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2013).

Scenarzyści nie poprzestali jednak na tym i w toku rozwoju fabuły wplekli w transfikcjonalną biografię bohatera wątki zaczerpnięte z innych tekstów źródłowych niż baśni braci Grimm²⁰. W sezonie trzecim, rozgrywającym się częściowo w Nibylandii, zidentyfikowany jest on z powieściowym Krokodylem, dzieląc wspólne wątki z Kapitanem Hakiem, który w tej wersji wydarzeń utratą ręki zapłacił za uwiedzenie małżonki Mrocznego. Z kolei od pierwszego do szóstego sezonu Gold identyfikowany jest z postacią Bestii z *Pięknej i Bestii* (chodzi tu zarówno o wersję literacką opracowaną przez Jeanne Marie Leprince de Beaumont, jak i animowany film wytwórni Disneya z 1991 roku), czego efektem jest jego – obfitujący w dramatyczne rozstania – związek z Belle, która jako jedyna dostrzega w nim człowieczeństwo. Rumpelstiltskin pozostaje niejako w zawieszaniu pomiędzy dobrem a złem, nieustannie mając dylemat dotyczący priorytetów życiowych – raz chciałby wyłącznie władzy nad światem, kiedy indziej zaś być po prostu doskonałym ojcem i jeszcze lepszym mężem. Konstruując tę postać, twórcy wyszli z założenia, jak wspominał w jednym z wywiadów Kitsis, że bohater: „Może lubić czarną magię i być Mrocznym, ale wielu gangsterów chciałoby, aby ich synowie i córki byli prawni-

²⁰ Warto dodać, że w polskich tłumaczeniach baśni Grimmów imię Rumpelstiltskina tłumaczono też jako Titeltury czy Rumpelsztyk

kami i lekarzami, zamiast wstępować na drogę przestępstwa” (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2017)²¹. Te zmagania z dwoistością natury bohatera stanowią niezwykle interesujący aspekt serialu, stwarzają bowiem możliwość gry z widzami, którzy bywają zaskakiwani nieprzewidywalnością czynów tej postaci.

Jeszcze innym modelem transfikcjonalnego przysposobienia jest zaprezentowanie w *Once Upon a Time* bohatera pozytywnego tak w tekście źródłowym, jak i w serialu, przy jednoczesnym poszerzeniu jego biogramu o pewne szczegóły, które dookreślają protagonistę. Przykładem takiego ujęcia jest Śnieżka (w Storybrook nosząca nazwisko Blanchard), której cechy charakterystyczne pozostają niezmienione w stosunku do pierwowzoru (tutaj jest nim pierwszy pełnometrażowy animowany film wytwórni Disneya z 1937 roku), a osobowość zostaje rozwinięta w taki sposób, żeby korespondować ze współczesnymi trendami konstruowania postaci kobiecych. Śnieżka jest więc nie tylko niezwykle samodzielną i przedsiębiorczą osobą oraz nieulękłą przywódczynią buntu przeciw Złej Królowej, lecz również wyśmienicie posługuje się bronią, a do tego rzuca – zwłaszcza podczas pierwszych spotkań z Księciem – cięte riposty. Taki mocno komplementarny pod względem dyskursu feministycznego obraz zostaje jeszcze wzbogacony o aspekty nieobecne raczej w produkcjach przywołujących postać Śnieżki, a więc stworzenie rodziny (narodziny dwójki dzieci) i późniejsze jej funkcjonowanie.

W kontekście kreacji postaci Śnieżki zauważyć należy, że choć Kitsis i Horowitz starali się przedłożyć widzom transfikcjonalne reprezentacje księżniczek kojarzonych silnie z filmami wytwórni Disneya, uczynili to jednak kreśląc je w szczególny sposób jako osoby silne, niewymagające męskiej opieki, potrafiące uporać się z zagrożeniem. Co więcej, wpisując ich biografie w czasy podobne do współczesnych, wykazali się ogromną kreatywnością w konstruowaniu ich tożsamości (niekiedy zmieniając także, zgodnie z obecną modą serialową, ich orientację seksualną²², co wszelako wpisuje się zdecydowanie w specyfikę transfikcji). Jak powiedział Horowitz:

²¹ Przekład własny za: „He may like dark magic and being the Dark One, but a lot of gangsters want their sons and daughters to be lawyers and doctors, and not follow them into a path of crime”.

²² Pisząc o „modzie” mam na myśli trend do wypełniania serialowych fabuł – czy jest uzasadnione fabularnie, czy nie – bohaterami nieheteronormatywnymi. W wypadku *Once Upon a Time* uczyniono to niezbyt subtelnie, w dodatku w odniesieniu do bohaterek, które w poprzednich sezonach ewidentnie były heteroseksualne. Parą uczyniono więc Czerwonego Kapturka (przy okazji będącego wilkołakiem) i Mulan (wzdychającą z beznadziejnej miłości do partnera życiowego Śpiącej Królowy).

Niezależnie od tego, z czym zmierzają się postaci, mam nadzieję, że będzie to coś realnego, wiarygodnego i zrozumiałego w naszym świecie, jeśli nam się powiedzie. Nie zamierzamy dokonywać społecznego komentarza, ale to, co robimy, to opowiadanie historii odzwierciedlających nasz świat i to, jaki on jest (RADISH & HOROWITZ 2011)²³.

Twórcy *Once Upon a Time* w swoich dążeniach nawiązują nie tylko do baśniowo-przygodowych korzeni tych biografii, lecz także wplatają je w konwencję charakterystyczną dla wielowątkowych produkcji, czyli telenowel lub oper mydlanych, które na elementarnym poziomie konstrukcyjnym – niezależnie od odmiany lub kraju produkcji – wyróżnia między innymi to, że ich fabuły „konstruowane są wokół kreacji, rozwijania i rozpadania się coraz to komplikujących się związków społecznych, rodzinnych i romantycznych [*are structured around the creation, development, and dissolution of increasingly complicated social, familial, and romantic relationships*]” (BIELBY & HARRINGTON 2010: 82). Również fabuła – zorganizowana wokół wielu wątków dotyczących losów obszernego grona postaci i, bywa, ich wzajemnych relacji, a także prezentowanie więcej niż jednego bohatera pierwszoplanowego na korzyść ekspozycji kilku protagonistów wraz z ich bliskimi – w dużej mierze przypomina konstrukcję mydlanej opery, o której Laura Stempel Mumford pisze:

Ściśle związany z seryjną naturą oper mydlanych jest fakt, że składa się ona z wielu, wzajemnie *powiązanych fabuł* [podkr. oryg.]. [...] W przeciwieństwie do bardziej tradycyjnych praktyk narracyjnych, opery mydlane od samego początku charakteryzowały się mnogimi fabułami, co miało bardzo specyficzną konsekwencję dla narracyjnej rozbudowy. Zamiast śledzić linearną ścieżkę pojedynczej opowieści, zorganizowaną wokół czynów pojedynczego [...] bohatera, narracje w obrębie opery mydlanej muszą przebiegać tylko w co najwyżej quasi-linearnym modelu, gdzie każde posunięcie [fabuły — K.O.] do przodu wiąże się z jej nagłym przerwaniem przez erupcję aktualnych zdarzeń w innym wątku. Zwykle produkcje mają trzy wątki w jednym odcinku, a na każdy z nich przypada przed przejściem do innego wątku tylko jedna scena. Oznacza to, że opery mydlane oferują niezwykle złożoną formę opowiadania, która wymaga od widzów śledzenia kilku wątków naraz (MUMFORD 2010: 22-23)²⁴.

²³ Przekład własny za: „Whatever the characters are dealing with, will hopefully be something real and reliable and understandable in our world, if we succeed. We're not setting out to do social commentary, but what we are setting out to do is tell stories that reflect on our world, and what our world is today”.

²⁴ Przekład własny za: „Closely connected to their serial nature is the fact that soap operas' narrative is composed of multiple, *interlocking storylines*. [...] In contrast to more conventional storytelling practice, however, soap operas have from their beginnings featured plural storylines, and this has had a very specific consequence for their narrative development. Rather than following the linear path of a single story, organized around the exploits of a single [...] character, soap opera narratives necessarily proceed in what is at most only a quasi-

Taka struktura narracyjna sprzyja zarówno nielinearnemu sposobowi przedstawiania związków między postaciami, jak również uzasadnia nieustannie pojawiające się przeszkody, wrogów z przeszłości, zwroty fabularne w rodzaju odnalezionego po latach rodzeństwa czy prawdziwych rodziców i tym podobne – sprzyjając jednocześnie transfikcjonalnemu zamiarowi światotwórczemu. Dzięki bowiem tym zabiegom twórcy serialu mogą przedstawić widzowi niemal nieograniczoną liczbę bohaterów i w równie nieograniczony sposób dodawać kolejne wątki czy nawiązania.

Z tego między innymi względu osiłą transfikcjonalnych reprezentacji Kitsis i Horowitz ustanowili rodzinę, tak konstruując i dopasowując nowe biografie postaci, by większość z nich łączyły jakieś formy relacji rodzinnych. Założenie to nie tylko świetnie wpisuje się w poetykę opery mydlanej, dając asumpt choćby do przywołania motywu złego brata bliźniaka, który ginie i którego to miejsce na królewskim dworze zająć musi Książę/David Nolan (a przy tym żaden z nich nie jest szlachetnie urodzony, ponieważ nie są biologicznymi synami władcy), lecz również zdecydowanie poszerza możliwości manewrowania transfikcją. Kitsis i Horowitz czynią to na tyle sprawnie, że widz zostaje skłoniony tak do rozpoznawania odniesień czy postaci, jak i do przypominania sobie, jakie są związki pomiędzy poszczególnymi bohaterami, mającymi przecież zupełnie odmiennie źródła pierwotnego pochodzenia jako postaci wywiedzione z rozmaitych artefaktów literackich i pozaliterackich. Koncepcja artystyczna Kitsisa i Horowitza dotycząca rodziny jako punktu centralnego dla serialu, wyłożona została przez nich eksplicytnie w jednym z wywiadów przeprowadzonych przez Christinę Radish z portalu Collider. W 2013 roku Kitsis powiedział bowiem dziennikarce, że:

Myszę, że nie ma większej stawki niż rodzina. Myszę, że rodzina jest bardzo uniwersalnym tematem a kwestią, która jest bardzo interesująca w baśniach, jest, to, że mówią nam, jak przeżyć życie [...], żyć z rodziną lub uporać się z utratą jej członka. Co do nas, nam zawsze chodzi o dysfunkcyjną rodzinę, która stara się spotkać i doprowadzić do *happy endu*. Tylko wiesz, w bardziej emocjonalny sposób. Jeśli Piotruś Pan byłby po prostu jakimś zasmarkanym bachorem, to nic by nie znaczyło. Ale kiedy zdajesz sobie sprawę, że jest ojcem Rumpel'a [Rumpelstiltskina — K.O.] i wracasz pamięcią do wszystkiego, co kiedykolwiek zrobił Rumpel – tego, że nie chciał być tchórzem, nie chciał być jak jego ojciec, fakt, że pozwolił odejść Baeowi [własnemu synowi — K.O.] i doprowadza go to do

linear fashion, with each story's forward progress constantly interrupted by the eruption of the latest events in another one. Typically, programs will cut among three stories in a single episode, allotting each only one scene at a time before moving on to another story. This means that soap operas offer an extremely complex form of storytelling, one that requires viewers to follow several stories at once".

szaleństwa, że zrobił własnemu synowi, co jemu wyrządził jego ojciec – wszystko to czyni [opowieść — K.O.] bogatszą. Przecież jeśli byłby to tylko jakiś facet imieniem Steve, kogo by to obezszło? (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2013)²⁵.

Podobne stwierdzenie padło ze strony Horowitza, który w tej samej rozmowie skonstatawał, że:

[...] ta więź, więź rodzinna, jest tak silna i tak potężna, że nie ma większych stawek, przynajmniej według nas, o których można myśleć pisząc [scenariusz — K.O.]. Co to jest, jakie masz interakcje z rodziną, jak budujesz rodzinę, jak się czujesz w rodzinie lub jak znajdujesz rodzinę? Ponieważ rodzina nie oznacza więzów krwi. Możesz rodzinę znaleźć i to jest najlepsza rzecz, jaka się zdarza postaciom, kiedy się wzajemnie odnajdują i mogą razem tworzyć własną rodzinę (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2013)²⁶.

Obecne na pierwszym planie *Once Upon a Time* misterne koligacje rodzinne²⁷ sprzyjają odbiorowi transfikcjonalnych treści, ponieważ te zyskują w ten sposób narracyjne spoiwo i uzasadnienie dla przywołania w jednym tekście aż tylu elementów pochodzących z różnych źródeł literackich i pozaliterackich. W ten sposób wykładnię zyskuje także wielopoziomowa i skomplikowana fabuła, a jej kolejne odcinki nie służą wyłącznie prezentacji kolejnego transfikcjonalnego pomysłu, lecz składają się na spójną, logiczną całość.

²⁵ Przekład własny za: „I think there are no greater stakes than family. I think family is a very universal theme and the things that are interesting about fairy tales is they tell us how to live our life, [...] to live with family or how to deal with loss of a family member. And for us, this is always about a dysfunctional family trying to come together and trying to get their happy ending. And you know, it just it's more emotional. If Peter Pan was just some really snotty kid, at the end the day, that doesn't mean anything. But when you realize he's Rumple's father and you go back to everything Rumple's ever done—I don't want to be coward, I don't want to be like my dad, the fact that he let Bae go and it drove him nuts, that he what he did to his son what his father did to him—it makes it richer. If he was just some guy named Steve, who cares?”.

²⁶ Przekład własny za: „that kind of bond, the familial bond, is so strong and so powerful that there's no greater stakes, for us at least, to think about when you're writing. Which is, you know, how you do your interact with your family, how do you raise a family, how do you be part of a family, or how do you find a family? Because the family doesn't have to be blood. You can find a family and that's the greatest thing to see with characters, is when they find each other and they can come together and form their own family”.

²⁷ Te powiązania i relacje są tak skomplikowane, że fani serialu rozrysowali nawet drzewa genealogiczne wizualizując wszystkie familijne niuansy. Ponieważ rozdział poświęcony został problematyce transfikcjonalności, a nie opisowi serialu, przeto starano się uniknąć streszczeń i zbędnego wikłania się w wielopoziomowe wyjaśnienia i kronikarskie zapisy. Drzewa genealogiczne opracowywane przez fanów na potrzeby kolejnych sezonów odnaleźć można między innymi pod następującymi adresami: <http://photobucket.com/gallery/user/Cruellas-FurCoat/media/cGF0aDovRmFtaWx5VHJlZU5ldy5wbmc=?ref=>; <http://www.bad-mushroom.com/once-upon-a-time-connections/> czy <http://whatcouldgowrongpodcast.com/wp-content/uploads/2013/11/OUAT-chart.jpg>

Światy i lokacje

W definicji transfikcjonalności pojawia się założenie, że dotyczyć ona może również lokalizacji i światów. Tę sposobność twórcy serialu wyzyskali w pełni, poruszając się najpierw w pierwszym sezonie pomiędzy Krainą bez Magii a Zaczarowanym Lasem (*Enchanted Forrest*)²⁸, by później coraz śmiej rozwijać koncepcję pod względem światotwórczym. Na mapie *Once Upon a Time* odnaleźć można zatem powiązane ze sobą nie tylko za pomocą magicznych portali, lecz i tradycyjnymi drogami: Nibylandię (stylizowaną na wyspę znaną z serialu *Lost*, do którego, z uwagi na zaangażowanie twórców w tamtą produkcję, często pojawiają się nawiązania), Las Sherwood, Krainę Oz, królestwo Arendell z Disneyowskiego *Frozen*, Krainę Czarów [*Wonderland*], Disneyowski Agrabah znany z *Aladyna*, Dunbroch z *Meridy Walecznej* czy nawet Camelot.

Każda z lokalizacji odpowiada pierwowzorowi, tak, aby wizualne kody reprezentujące określony źródłowy *storyworld* podporządkowane zostały percepcji odbiorcy, który w znanych elementach rozpoznaje estetyczny model źródłowy. Ryan i Thon piszą:

David Herman opisuje narracje jako „plany konkretnego sposobu tworzenia świata”, ale bardziej stosownie byłoby powiedzieć o „światowej wyobraźni”, ponieważ autor tworzy historię świata poprzez produkcję znaków, jest czytelnikiem, widzem, słuchaczem lub graczem, który używa planu gotowego tekstu, aby zbudować mentalny obraz tego świata. Zbieżność mediów wokół wspólnego centrum, które możemy nazywać „narracją” – centrum, które samo w sobie jest zorganizowane wokół świata historii – będzie stanowić szansę do uchwycenia ich charakterystycznych zasobów narracyjnych (RYAN & THON 2014: 3)²⁹.

Zaznaczyć tu należy, że autorka rozdziału terminu *storyworld* używa w wykładni podanej przez Ryan, a więc w kontekście narratologii, co oznacza, że:

²⁸ Jak skwitował Horowitz w jednym z pierwszych wywiadów: „Tak, chodzi o to, że pomysłem jest przemieszczanie się tam i z powrotem między światami [The idea is that, yes, we’re going to go back and forth between worlds]” (RADISH & HOROWITZ 2011).

²⁹ Przekład własny za: „David Herman describes narratives as »blueprints for a specific mode of world-creation«, but it would be more appropriate to say »world imagination«, for while the author creates the storyworld through the production of signs, it is the reader, spectator, listener, or player who uses the blueprint of a finished text to construct a mental image of this world. The convergence of media around a common center that we may call »narrativity«—a center that is itself organized around a storyworld—will serve as an opportunity to capture their distinctive narrative resources. In this case it is not convergence per se that we are interested in but the divergences that the common center reveals”.

Narratologiczna koncepcja pojęcia *storyworld* różni się [...] od „świata” co najmniej na trzy główne sposoby. Po pierwsze, jest to coś projektowanego przez poszczególne teksty, a nie przez całą pracę autora, tak aby każda opowieść miała swój własny *storyworld* [...]. Po drugie [...] wymaga treści narracyjnych, dlatego kwestia opowieści w odniesieniu do poezji lirycznej jest wątpliwa. Wreszcie nie można tego nazwać „światem autora”, ponieważ w przypadku fikcji autorzy znajdują się w realnym świecie, podczas gdy *storyworld* jest światem fikcyjnym. Jeśli *storyworld* jest światem kogośkolwiek, to jest to świat znaków. [...] *Storyworld* jest szerszym pojęciem niż świat fikcyjny, ponieważ dotyczy zarówno opowieści faktycznych, jak i fabularnych, co oznacza historie opowiadane jako prawdziwe w świecie realnym i odpowiednio opowieści, które kreują wymyślony świat (RYAN 2013: 32-33)³⁰.

Wykładnię tę uzupełnić też wypada o rozważania Davida Hermana, stwierdzającego:

Używam terminu „storyworld” odnosząc się do świata ewokowanego tak implicytnie, jak eksplicytnie przez narrację, niezależnie od tego, czy ta narracja ma postać drukowanego tekstu, filmu, powieści graficznej, języka migowego, codziennej rozmowy czy nawet opowieści, która nigdy nie urzeczywistnia się jako konkretny artefakt – na przykład opowieści o sobie, które zamierzamy opowiedzieć przyjaciółom, lecz tego nie czynimy, lub scenariuszy filmowych, które autor ma intencję stworzyć w przyszłości. *Storyworlds* są globalnymi myślowymi reprezentacjami umożliwiającymi interpretatorom dostrzeżenie tematów, postaci i zdarzeń, które zostały wyraźnie wymienione lub sugerowane przez tekst narracyjny bądź dyskurs. Jako takie *storyworlds* są mentalnymi modelami sytuacji i zdarzeń powtarzalnych – kto to zrobił, z kim, gdzie, kiedy i w jaki sposób. I odwrotnie, artefakty narracyjne (teksty, filmy itp.) zawierają plany tworzenia i modyfikowania takich myślowo skonfigurowanych *storyworlds* (HERMAN 2009: 106-107)³¹.

³⁰ Przekład własny za: „The narratological concept of storyworld differs from [...] interpretation of »world« in at least three major ways. First, it is something projected by individual texts, and not by the entire work of an author, so that every story has its own storyworld [...]. Second [...] it requires narrative content, so the applicability of the concept of storyworld to lyric poetry is questionable. Finally, it cannot be called the »world of the author« because in the case of fiction, authors are located in the real world while the storyworld is a fictional world. If a storyworld is anybody's world, it is the world of the characters. [...] Storyworld is a broader concept than fictional world because it covers both factual and fictional stories, meaning stories told as true of the real world and stories that create their own imaginary world, respectively”.

³¹ Przekład własny za: „I use the term *storyworld* to refer to the world evoked implicitly as well as explicitly by a narrative, whether that narrative takes the form of a printed text, film, graphic novel, sign language, everyday conversation, or even a tale that is projected but never actualized as a concrete artifact – for example, stories about ourselves that we contemplate telling to friends but then do not, or film scripts that a screenwriter has plans to create in the future. Storyworlds are global mental representations enabling interpreters to frame inferences about the situations, characters, and occurrences either explicitly mentioned in or implied by a narrative text or discourse. As such, storyworlds are mental models of the situations and events being recounted – of who did what to and with whom, when, where, why, and in what manner. Reciprocally, narrative artifacts (texts, films, etc.) provide blueprints for the creation and modification of such mentally configured storyworlds”.

Na gruncie polskim bardzo obszerną definicję *storyworld* – jako świata narracji – podał w książce *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* przywoływany już Krzysztof M. Maj, wedle którego:

Storyworld to [...] bardziej świat przedustawny, aniżeli przedstawiony, który to, całkowicie zależny od kształtującej go fabulacji, pozostaje – jak powiedziałby Umberto Eco – „światem upośledzonym [*handicapped world*]” i z tego też względu nie może być wykorzystywany do analizy takich fikcyjnych makrokategorii, jak światotwórstwo czy allotopia. Świat narracji wreszcie w samej swej nazwie zachowuje ten aksjomat, na którego wprowadzeniu w obieg intelektualny tak zależało dekonstrukcji: wyjście poza tekst literacki nie jest tu mianowicie tożsame z zaturaniem jakichkolwiek narracyjnych własności odbiorczego postrzeżenia (MAJ 2015 A: 178).

Kitsis i Horowitz wydają się doskonale identyfikować niuanse dotyczące konstrukcji *storyworlds* i w sposób bardzo detaliczny kreują poszczególne lokacje tak, aby widz czerpał przyjemność z rozpoznawania tych sobie znanych. Jednocześnie zaś twórcy starają się tak zmodyfikować niektóre elementy konstytuujące świat, żeby korespondowały one zarówno z założeniami fabularnymi, jak i estetycznymi, a zatem żeby w jak największym stopniu pokrywały się wizualnie z konwencją baśniową, będącą przecież *leitmotivem* serialu.

Pojawiające się w kolejnych sezonach *Once Upon a Time* lokalizacje uzasadniają również przygodowość fabuły, gdzie przed bohaterami postawiony zostaje *quest* wiążący się z wyprawą do odległych i obcych krain. Aspekt ten podkreślony został między innymi w kontekście sezonu piątego, w którym osią fabularną była przemiana Emmy Swan w Mroczną z wszelkimi jej konsekwencjami. Jak podkreślał Horowitz, „opowiadamy historię, która rozpoczyna się od podróży Emmy, od momentu jej pochłonięcia przez mrok, i obejmuje wiele miejsc, ludzi i rzeczy” (VAN NORMAN, KITSIS & HOROWITZ 2015)³².

Samo zresztą podróżowanie wydaje się istotnym składnikiem narracji serialowej, opartej pierwotnie, to jest w pierwszym sezonie, na pomysł niemożności wydostania się z przekłętego (czy raczej zakłętego) miejsca bez poniesienia dotkliwych tego konsekwencji. Przemieszczanie się pomiędzy poszczególnymi lokacjami zyskiwało też często transfikcyjne ujęcie – choćby wówczas, gdy pojawił się (kilkukrotnie potem wyzyskany) motyw związany z magiczną fasolą³³ i (za pierwszym razem) spotkaniem z olbrzymem

³² Przekład własny za: „We’re telling a story that’s starting with Emma’s journey as she’s taken on this darkness, and it’s going to encompass many places, people and things”.

³³ Jest to zatem świat z angielskiej baśni *Jaś i magiczna fasola*.

zamieszkującym kraniec gigantycznej rośliny. Do tej kategorii wliczyć także można podróż Nautilusem na tajemniczą wyspę czy przemieszczanie się wraz z cieniem Piotrusia Pana do Nibylandii.

Prezentacja kolejnych światów nie jest wszelako jedynym celem transfikcjonalnych zabiegów Kitsisa i Horowitza, twórcy bowiem często starają się spleść losy postaci z aspektem reprezentowanym przez daną lokalizację, by w ten sposób pogłębić psychologiczne rysy bohaterów. W dużej mierze zamysł ten dotyczył na przykład Nibylandii, co podkreślone zostało przez Kitsisa, stwierdzającego, że:

Zawsze chcieliśmy udać się do Nibylandii, ale zależało nam [przede wszystkim — K.O.] na skupieniu się na głównych bohaterach. Ponieważ Nibylandia jest miejscem, w którym nie dorastasz, musisz zmierzyć się z przeszłością. Naszą inspiracją było założenie, że postacie musiały w tym celu wrócić do tego, kim byli przed nastaniem klątwy. Jednocześnie chcieliśmy, żeby dojrzeli większe znaczenie wszytkiego (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2013)³⁴.

Z identycznym zamysłem wiązała się także transfikcjonalna prezentacja Camelotu, który pełnił funkcję dopełniającą biografii Merlina. Potwierdza to wypowiedź Kitsisa, który skonstatował:

Mamy zamiar eksplorować historię Merlina i jego pochodzenia, więc mogę ci tylko powiedzieć, że, podobnie jak Camelot, rzeczy nie zawsze są takie, jakimi się wydają. Wraz z Merlinem będziemy naprawdę poznawać jego historię i historię jego pochodzenia oraz to, jak wiąże się to z Mroczną [Emmą Swan — K.O.]. Ponieważ dobrze poznaliśmy go jako Czarnoksiężnika i wydaje się on być przeciwieństwem Mrocznej, mamy zamiar pokazać, czemu tak jest (RADISH, KITSIS & HOROWITZ 2013)³⁵.

Warto przy tym zaznaczyć, że podobnie, jak wypadku transfikcjonalnych zabiegów dotyczących postaci, również i lokacjom twórcy nadawali znaczeń odmiennych aniżeli te obecne w tekstach źródłowych. Oprócz Nibylandii, ukazanej jako dystopia z klasycznym tyranem nękającym swoich poddanych pod pozorami uczynienia ich życia lepszym, w podobny sposób zaprezentowany został także Camelot. Piękne, przepiękne

³⁴ Przekład własny za: „We’ve always wanted to go to Neverland, but we really wanted to focus on the core characters. Because Neverland is a place where you don’t grow up, then you have to confront your past. Our inspiration was the idea that these characters would have to return to who they were before the curse, in order to achieve that. At the same time, we wanted to have them dig deeper into what everything means”.

³⁵ Przekład własny za: „We’re going to explore Merlin and his backstory and his origin story, so what I can tell you is that, like Camelot, things aren’t always what they appear to be. So with Merlin, we’re going to really understand his story and his origin story and how that ties into the Dark One. Because in a lot of ways, we know him as the Sorcerer, and he seems to be the opposite of the Dark One and we’re going to dive into why that is”.

szczęśliwymi mieszkańcami miejsce, rządzone przez mądrego, sprawiedliwego i prawego władcę jest w *Once Upon a Time* ukazane jako iluzja, wytwór magii, maskującej rzeczywisty stan tego terytorium. Marzenie króla Artura o trwaniu w pokoju i dobrostanie z nim jako władcą idealnym nie zostaje nigdy zrealizowane, a on sam okazuje się po prostu pozabawionym honoru obsesjonatem, zafiksowanym na spełnieniu się przepowiedni za wszelką, nawet najwyższą, cenę.

Transfiksjonalne artefakty

Wśród detali stanowiących dowód na kompleksowe potraktowanie przez twórców *Once Upon a Time* zadania związanego z przekazem transfiksjonalnym, znajdują się artefakty, które autorka rozdziału przywołuje w takim rozumieniu, w jakim funkcjonują one jako desygnat. Zgadza się to z wykładnią Christiny Ljungberg, która pisze:

W triadycznej semiotyce Peirce znakiem jest wszystko to, co oznacza (reprezentuje) coś, nazywane jego przedmiotem, celem wygenerowania kolejnego znaku jako jego interpretanta. Zgodnie z tą definicją znak jest samym pośrednikiem lub medium, działając, że tak powiem, jako tłumacz między jego przedmiotem a jego tak zwanym interpretantem, który jest wynikiem interpretacji znaku. [...] Znak inicjuje proces jego interakcji relatywnej lub funkcjonalnej z przedmiotem. Znaki niekoniecznie są przedmiotami materialnymi, a nawet klasą przedmiotów: istnieją w umyśle interpretatorów, innymi słowy mają wpływ poznawczy na swych interpretatorów. W procesie oznaczania znak wchodzi w dialogiczną interakcję z różnymi aspektami znakowymi – ikonycznym, indeksalnym i symbolicznym – w ciągłym przepływie znaków pośredniczących między światem, w którym żyjemy a naszą interpretacją (LJUNDBERG 2010: 83)³⁶.

Pojawiające się często na drugim planie przedmioty, niekiedy tylko jako element scenograficzny, stanowią detal ujawniający tożsamość transfiksjonalnej postaci lub bodziec informujący widza o kontekstach, do których odwołują się twórcy. Na przykład w roli bibelotów występują w pałacu Rumpelstiltskina złote runo czy młot Thora, co uprawomocnia opinię o bohaterze jako o osobie świetnie radzącej sobie z dobijaniem korzystnych dlań targów w zamian za pożądane dobra materialne.

³⁶ Przekład własny za: „In the triadic semiotics of Peirce, a sign is anything that stands for (represents) something, called its object, to generate another sign as its interpretant. According to this definition, the sign is itself a mediator or medium, acting, so to speak, as a translator between its object and its so-called interpretant, which is the result of its interpretation. [...] The sign initiates a process which makes it interact relationally or *functionally* with its object. Signs are not necessarily material objects, nor even a class of objects: they exist in the mind of their interpreters, in other words, they have a cognitive *effect* on their interpreters. In signification, a sign dialogically interacts with its various sign aspects, the iconic, the indexical and the symbolic, in an ongoing flow of signs mediating between the life-world we live in and our interpretation of it”.

W sezonie czwartym i piątym dość często pokazywany jest charakterystyczny samochód należący do Cruelli De Vill. W sezonie pierwszym atrybutami umożliwiającymi bezbłędną identyfikację Reginy Mills jako Złej Królowej są wszechobecne w jej biurze i domu czerwone jabłka. Dbalność o szczegóły stanowi cechę charakterystyczną dla produkcji Kitsisa i Horowitza, których światotwórcze wysiłki nie polegają wyłącznie na transponowaniu postaci czy lokacji, lecz są przemyślanym działaniem inicjującym kontakt z widzami poprzez wprowadzanie znanych i rozpoznawalnych elementów.

Jednemu z przedmiotów Kitsis i Horowitz przeznaczyci wszelako szczególną, bo pierwszoplanową rolę, splatając tym samym świat Camelotu z wątkiem Mrocznego i odsłaniając genezę transformacji człowieka w tę demoniczną istotę. Artefaktem transfikcjonalnym jest tutaj miecz Excalibur, którego odłamany fragment pełni funkcję sztyletu umożliwiającego między innymi sprawowanie kontroli nad Mrocznymi. Wokół transfikcjonalnego przedmiotu obudowana więc zostaje spora część fabuły szóstego sezonu, a równie relewantny jest fakt, że twórcom udało się w interesujący sposób wyłożyć pochodzenie przedmiotu stanowiącego istotny składnik narracji o świecie w *Once Upon a Time* w ogóle.

Nie mniej kreatywnie poradzono sobie z magicznym lustrem, stanowiącym jeden z atrybutów Złej Królowej. W świecie Zaczarowanego Lasu z pierwszego sezonu (i epizodycznie w kolejnych) przedmiot ten zgodny jest z pierwowzorem, natomiast w Krajinie bez Magii w miejsce zwierciadła pojawia się redaktor naczelny gazety „Daily Mirror”, nazwiskiem Sidney Glass (grany przez Giancarlo Esposito), pełniący zresztą funkcję szpiega na usługach burmistrzini miasteczka Reginy Mills (a więc Złej Królowej). Przeobrażenie przedmiotu w personę pełniącą tę samą, co w tekście źródłowym, rolę jest ważne o tyle, że dowodzi ogromnej kreatywności i pokazuje, w jaki sposób transfikcjonalność funkcjonuje w praktyce.

Warto tutaj nadmienić, że Kitsis i Horowitz byli współodpowiedzialni za prace nad serialem *Lost* (ABC 2004-2010), co spowodowało, że w *Once Upon a Time* nie zabrakło także artefaktów z pierwszej z wymienionych produkcji. W kilku odcinkach pojawiają się zatem przedmioty lub logotypy fikcyjnych firm, które widzowie kojarzyć mogli z serii *Lost*, na przykład batonik Apollo. W pierwszym sezonie, w odcinku dwudziestym, pojawił się także samolot Oceanic Airlines, a więc tych linii, których maszyna rozbiła się na wyspie. Wart zaznaczenia jest fakt, że ta fikcyjna firma lotnicza wykorzystywana jest w rozmaitych filmach i serialach, a także w komiksach (choć najściślej powiązana jest i rozpoznawalna w kontekście przede wszystkim serialu *Lost*, który dał jej graficzną oprawę w postaci logo) głównie w scenach katastrof, ponieważ żadna z faktycznie istniejących

linii nie może pozwolić sobie na negatywne skojarzenia, jakie bez wątpienia wzbudza katastrofa lotnicza.

Kody estetyczne

Pisząc o transfikcjonalności nie należy wszelako zapominać o artefaktach, które identyfikują dany przekaz, stanowiąc częstokroć o jego rozpoznawalności i wraz z nim „przechodząc” do kolejnej narracji. Tej zasady skrupulatnie przestrzegali twórcy serialu *Once Upon a Time*, osadzając akcję w przestrzeniach wizualnie odpowiadających pierwowzorum. Z tą predylekcją wiąże się więc ściśle dbałość o oprawę kostiumową i scenograficzną, którą odtwarzają zatrudnieni przez twórców specjaliści. Wizualizacje estetyczne stanowią kluczowy element światotwórczy w realizacjach. Jak piszą Allison Oddey i Christine White:

Potencjalnym obszarem dla przedstawienia są bezwzględnie przestrzenie, w których rzeczywistość i iluzja są zarówno symulacją świata materialnego, jak i realnego. W związku z tym istnieje kombinacja i interakcja wydarzeń fikcyjnych, działań, wszystkich globalnych wypowiedzi i środków prezentacyjnych, które konstruują i przedkładają te dwa zmysły rzeczywistości i które zaznaczają proces segmentacji na wszystkich poziomach. W dalszej kolejności jest to wzajemne oddziaływanie między językiem, przestrzenią i scenografią, która jest następnie aktywna. To, co w pewnym zakresie pozostaje znaczące i globalne (jeśli chodzi o komunikację), staje się znaczące w przestrzeni (ODDEY & WHITE 2006: 15)³⁷.

Transfikcjonalność w obrębie kodów estetycznych, w serialu *Once Upon a Time* realizowana jest przede wszystkim w wymiarze wizualnym, prezentując w nieskomplikowany sposób korelację z danym uniwersum czy postacią. Związek ten podkreślany jest w produkcji poprzez kojarzone z danym obrazem filmowym lub bohaterem ubiory, uczesania, nawet charakteryzacja, co znakomicie egzemplifikują pojawiające się w czwartym sezonie siostry z produkcji studia Disneya *Frozen*. Na długo przed ogłoszeniem wyników castingu w internecie spekulowano, jak powinny wyglądać idealne kandydatki do ról Elzy i Anny, przede wszystkim odwołując się do ich fizycznego podobieństwa do

³⁷ Przekład własny za: „The potentials of spaces for performance are necessarily spaces where the reality and illusion are both a simulation of the material world but also, and simultaneously, real. Therefore, there is a combination and interaction of fictional events, actions, all global utterances and presentational means that construct and present these two senses of reality, and which mark the segmentation process at all levels. Subsequently, it is this interplay between language, space and scenography which is then activated. What remains meaningful and global to some extent (in terms of the event’s communication), is made significant within the space”.

animowanych pierwowzorów. Choć twórcy *Once Upon a Time* istotnie obsadzili w rolach siostr aktorki o urodzie korespondującej z wytycznymi tekstu źródłowego, to dodatkowo – za pomocą stosownego makijażu i uczesania, a także kostiumów – postarali się, aby obie postaci były pod względem wizualnym niemal idealnymi kopiami oryginalnych bohaterek. Nie inaczej postąpiono w wypadku Meridy (*Merida Waleczna*), do odegrania której zaproszono Amy Manson, aktorkę pochodząca ze Szkocji (i *notabene* z takim właśnie akcentem wypowiadającą swoje kwestie) i obdarzoną bujną czupryną, którą ufarbowano na ognieście rudy kolor. Akcentem wieńczącym charakteryzację była suknia imitująca niebiesko-żółtą kreację znaną z animowanego komputerowo filmu. Do rysunkowych pierwowzorów dostosowano też na przykład wygląd i ubiory aktorek odgrywających Mulan (Jamie Chung) i syrenę Ariel (JoAnna Garcia Swisher).

W obrębie kodu estetycznego funkcjonują także materiały promocyjne serialu, których specyfika określa kolejne inspiracje lub dominanty poszczególnych sezonów czy ich części. Z kwestią materiałów promocyjnych wiążą się jednakowoż aspekty pozafabularne, dotyczące na przykład problemu franczyzy i praw do wykorzystania wizerunku. Pytani między innymi o bardzo wyraziste osadzenie estetyczne w Disneyowskich źródłach, twórcy *Once Upon a Time* otwarcie przyznawali, że w niezwykle dużym stopniu czerpali inspirację z filmowych uniwersów tego studia, stwierdzając jednocześnie, że samo studio wspierało czy aprobowało ich działania. Kitsis stwierdził:

Oczywiście początkowo, gdy usłyszeli, że jest ośmiu krasnoludków i że jednego zabililiśmy, chcieli z nami porozmawiać... Ale to było naprawdę świetne, a oni okazali nam duże wsparcie. Nawet na samym początku. Myślę, że nasz pilot to był pierwszy przypadek, kiedy w telewizji pokazano Śnieżkę, która rodzi albo dzierży miecz. A to jest przecież ukochana franczyza Disneya. Królowa Śnieżka. I [oni] powiedzieli: „Dobra. Bawcie się dobrze” (BYRNE 2012)³⁸.

Od samego początku zatem twórcy wykazywali bardzo duże zainteresowanie trwałymi i rozbudowanymi nawiązaniem do produkcji Disneyowskich, co owocowało – w trzech pierwszych sezonach – różnymi transfikcjami, choć nie eksponowano ich jako dominujące estetycznie. Na przykład posłużono się imieniem Aurora na określenie Śpiącej Królowej, niewystępujące przecież w baśni, ale będące imieniem tej księżniczki w animacji Disneya. Począwszy od czwartego sezonu, twórcy *Once Upon a Time* zaczęli

³⁸ Przekład własny za: „Obviously at first when they heard there’s eight dwarves and we’ve killed one, they wanted us to talk to them... but they’ve been really great, and they’ve been very supportive. Even from the beginning. I think our pilot was the first time we show Snow White giving birth or wielding a sword on TV. This is the beloved franchise of Disney. Snow White. And they’ve said »Okay. Go have fun«”.

jednak coraz śmielej przenosić do produkcji postaci czy lokacje z Disneyowskich uniwersów, począwszy od *Frozen*, a na *101 dalmatyńczykach* kończąc. Najbardziej wyraziście tendencję podobną ilustrują materiały promocyjne do poszczególnych sezonów, kierując uwagę widza właśnie w stronę transfikcjonalności realizowanej w kodzie wizualnym, tym bardziej klarownej, że wprost nawiązującej do cech dystynktywnych czy to świata znanego z *Frozen*, czy *Meridy*, czy też innych. Warto przy tym zauważyć, że plakaty sporządzone na użytek sezonu piątego stylistyką nawiązywały do materiałów graficznych z filmu *Czarny łabędź*, co warunkowała fabuła serialu, w którym Emma Swan z *Wybawicielki* stawiała się Mroczną (zwaną „Dark Swan”, czyli czarnym łabędziem właśnie).

W estetycznych desygnatach mieszczą się także charakterystyczne, powszechnie rozpoznawalne sceny, które twórcy *Once Upon a Time* także wyzyskali jako mechanizm transfikcjonalny. Jedną z takich scen jest taniec Pięknej i Bestii z filmu o tym samym tytule, który produkcja serialowa skopiowała w całości. Jak wcześniej wskazano, Rumpelstiltskin/Gold jest w fabule identyfikowany także ze stworem z *Pięknej i Bestii*, a historia jego relacji miłosnej z Belle jest niemal całkowicie identyczna, jak ta ukazana w animacji. Nic zatem dziwnego, że twórcy, już zupełnie jawnie grając z widzom w skojarzenia, w pierwszym odcinku sezonu czwartego – kiedy Belle odkrywa nową, okazałą rezydencję w Storybrook i postanawia pokazać ją ukochanemu – wprowadzają scenę ich tańca w wykwintnej sali balowej. Rumpelstiltskin na pytanie swojej świeżo poślubionej żony, czy podoba mu się dom, odpowiada, że są małżeństwem od kilku godzin, a nie mieli jeszcze okazji do pierwszego tańca, po czym – przy użyciu magii – odziewa ich oboje w ubrania identyczne jak te znane z Disneyowskiej animacji (ona ma na sobie charakterystyczną żółtą suknię, on zaś niebiesko-złoty surdut), a całej scenie towarzyszy – odtwarzany z gramofonu – temat muzyczny, również pochodzący z produkcji z 1991 roku, konkretniej zaś piosenka *Beauty and the Beast* autorstwa Howarda Ashmana (słowa) i Alana Menkena (muzyka).

W bardzo podobny sposób przeniesione zostały klasyczne motywy z animacji *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* z 1937 roku do *musicalowego* odcinka w szóstym sezonie serialu (dwudziestego, noszącego wymowny tytuł *The Song in Your Heart*). Partie wokalne i taneczne w scenach rozgrywających się w *Zaczarowanym Lesie* przygotowano na wzór tych filmowych, dopasowując je estetycznie do klasycznych realizacji studia Disneya. Odgrywający role Śnieżki i Księcia Ginnifer Goodwin i Josh Dallas otrzymali zatem zadanie wykonania piosenki w stylu nawiązującym do tradycji produkcji Disneyowskich. Zachwyceni aktorzy komentowali to transfikcjonalne wyzwanie w bardzo

entuzjastycznych słowach, podkreślając jednocześnie, że wpisuje to ich postaci w Disneyowski kanon (VICK, GOODWIN & DALLAS 2017). Choreografię z udziałem Goodwin i Dallasa zrealizowano w taki sposób, żeby w jak najwyższym stopniu przywoływała pierwowzór, podobnie jak noszone przez aktorów kostiumy i otaczająca ich scenografia. Odcinek *musicalowy* określić w ogóle można jako transfikcjonalny hołd złożony Disneyowskim produkcjom animowanym, niebędący wyłącznie wynikiem znamienego trendu na inkrustowanie rozmaitych seriali epizodami muzycznymi.

Podsumowanie

Istotnym elementem wyróżniającym *Once Upon a Time* jako produkcję transfikcjonalną są nie tylko aspekty estetyczno-kulturowe służące jako materia konstrukcyjna serialu, lecz również te mniej ewidentne, a równie ważne dla stworzenia narracji tego rodzaju, a więc doświadczenie i wiedza światotwórców, którzy na drodze twórczej inspiracji jednocześnie budują ze znanych elementów już nie tak znaną rzeczywistość. Na decyzje artystyczne wpływ mają jednak nie tylko kwestie estetyczne czy te związane ze stanem wiedzy scenarzystów, ale też niuanse pozaestetyczne – jak wspomniana już franczyza, wcześniejsze realizacje serialowe czy choćby decyzje związane z castingiem, kiedy narracja musi poddać się prawom odnoszącym się do sfery pozaprodukcyjnej czy pozaartystycznej. Najbardziej egzemplifikują te prawidłowości przypadki, w których ograniczono udział aktorek w produkcji z uwagi na rychłe macierzyństwo, jak miało to miejsce choćby w sezonie piątym, gdy Goodwin grająca Śnieżkę oraz de Ravin obsadzona w roli Belle, były w ciąży³⁹. To samo dotyczy angażu do innych produkcji – wówczas bohaterowie zostają na trwałe lub chwilowo usunięci z fabuły, jak Meghan Ory odtwarzająca postać Czerwonego Kapturka, ewentualnie ich rola zostaje przejęta przez innego aktora, jak miało to miejsce w wypadku Robin Hooda – w pierwszej, epizodycznej, odsłonie grał go Tom Ellis, a później Sean McGuire. Tak samo postąpiono w kwestii ponownego obsadzenia roli czarnoksiężnika Jaffara. W *spin-offie* serialu, *Once Upon a Time in Wonderland*, zagrał tę postać Naveen Andrews, zatem twórcom niezwykle zależało, aby w szóstym sezonie

³⁹ Scenarzyści uwzględnili jednak w fabule pierwszą ciążę Goodwin, dzięki czemu serialowi Śnieżka i Księżę mieli syna imieniem Neil. Kwestie związane z mnogością problemów, z jakimi borykać się musieli twórcy serialu z uwagi na liczne a częste ciąże aktorek (na przykład musieli w fabule uwzględnić usypianie bohaterki zaklęciem lub ukrycie w magicznym pudełku, żeby uzasadnić nieobecność jej postaci związaną z niedyspozycją aktorki), żartobliwie skomentował Kitsis, mówiąc o *Once Upon a Time*, że to „Najbardziej płodny serial w telewizji! Nie było nikogo, kto nie byłby w ciąży! To pewnie ta woda [Most fertile show on television! There's nobody here that isn't pregnant! It's in the water]” (PANOS, KITSIS & HOROWITZ 2016).

Once Upon a Time ponownie wcielił się on w tego bohatera. Nie było to jednak możliwe z uwagi na angaż aktora w serialu *Sens8*, więc po ponownym castingu rolę przejął Oded Fehr.

Zaznaczyć trzeba jednak wyraźnie, że transfikcjonalność jako mechanizm estetyczny nie stanowi klucza do sukcesu, ponieważ wyzyskiwać ją trzeba w sposób wielopoziomowy, wieloparametrowy, angażujący nie tylko trzon danej fabuły czy postaci dłań kluczowe, lecz także elementy z drugiego planu i innych – po to, żeby stworzyć mozaikową, spójną narrację w oparciu o motywy odbiorcy bliskie i znane, lecz w taki sposób jednocześnie, by opowiedziana historia nie była wtórna czy kliszowa. W podobnym kontekście *Once Upon a Time* stanowi przykład niezwykle świadomego posługiwania się przez twórców mechanizmami transfikcjonalnymi oraz kreatywnym wyzyskaniem elementów innych uniwersów, postaci, artefaktów czy nawet motywów muzycznych.

Źródła cytowań

- ABC (2011-2017), *Once Upon a Time*, Sezony 01-07.
- ABRAMS, NATALIE (2017 A), 'Once Upon a Time bosses say finale will offer closure', *Ew.com*, online: <http://ew.com/tv/2017/05/03/once-upon-time-season-series-finale/> [dostęp: 28.12.2017].
- ABRAMS, NATALIE (2017 B), 'Once Upon a Time: Rebecca Mader exiting after season 6', *Ew.com*, online: <http://ew.com/tv/2017/05/12/once-upon-time-rebecca-mader-exit/> [dostęp: 28.12.2017].
- ACKERS, LAURA, PAUL HICKS, EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ, REBECCA MADER (2014), 'Once Upon A Time interview: Adam Horowitz, Edward Kitsis, Rebecca Mader', *DenOfGeek.com*, online: <http://www.denofgeek.com/tv/once-upon-a-time/32283/once-upon-a-time-interview-adam-horowitz-edward-kitsis-rebecca-mader>, [dostęp: 28.12.2017].
- BIELBY, DENISE D., C. LEE HARRINGTON (2010), 'Opening America? The Telenovela-ization of U.S. Soap Operas', w: Ivan Stavans (red.), *Telenovelas*, Santa Barbara: Greenwood, ss. 79-92.
- BYRNE, CRAIG (2012), 'Once Upon a Time's Kitsis & Horowitz Talk Dark Sides, Happy Evil Queen & More', *KsiteTv.com* online: <http://www.ksitetv.com/interviews-2/once-upon-a-times-kitsis-horowitz-talk-dark-sides-a-happy-evil-queen-more/12794/> [dostęp: 28.12.2017].
- EVANS, ELISABETH (2011), *Transmedia Television Audiences, New Media, and Daily Life*, New York: Routledge.
- GAJEWSKI, RYAN (2017), 'Once Upon a Time Creators Defend Cast Shakeup, Joke Fans Want Them to 'Rot in Hell'', *TheWrap.com*, online: <https://www.thewrap.com/once-upon-a-time-creators-cast-shakeup/> [dostęp: 28.12.2017].
- HARVEY COLIN B. (2015), *Fantastic Transmedia Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, New York: Palgrave Macmillan.
- HERMAN, DAVID (2011), *Basic Elements of Narrative*, Hoboken: John Wiley & Sons.

- JENKINS, HENRY (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- LISOWSKA-MAGDZIARZ, MAŁGORZATA (2017), *Fandom dla początkujących*, Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- LJUNDBERG, CHRISTINA (2010), 'Intermedial Strategies in Multimedia Art', w: Lars Ellerström (red.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave Macmillan: New York.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 A), *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 B), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-393.
- ODDEY, ALLISON, CHRISTINE A. WHITE (2006), 'Introduction: The Potential of Spaces', w: Allison Oddey, Christina A. White (red.), *The Potentials of Spaces The Theory and Practice of Scenography & Performance*, Bristol: Intellect, ss. 11-21.
- PANOS, MAGGIE, EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ (2016), 'The Creators of *Once Upon a Time* Just Revealed a Whole Lot About Season 6', *PopSugar.com*, online: <https://www.popsugar.com/entertainment/Interview-Once-Upon-Time-Creators-About-Season-6-42069063>, [dostęp: 28.12.2017].
- RADISH, CHRISTINA, ADAM HOROWITZ (2011), 'Co-Creator/Executive Producer Adam Horowitz ONCE UPON A TIME Interview', *Collider.com*, online: <http://collider.com/adam-horowitz-once-upon-a-time-interview/> [dostęp: 29.10.2017].
- RADISH, CHRISTINA, EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ (2013), 'Edward Kitsis and Adam Horowitz Talk ONCE UPON A TIME Season 3, Splitting the Season Into Two 11-Episode Story Arcs, Neverland, Camelot, and More', *Collider.com*, online: <http://collider.com/once-upon-a-time-season-3-edward-kitsis-adam-horowitz-interview/> [dostęp: 28.12.2017].

- RADISH, CHRISTINA, EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ (2017), 'Once Upon a Time Creators Adam Horowitz and Eddy Kitsis Tease Season 6 Storylines', *Collider.com*, online: <http://collider.com/once-upon-a-time-season-6-midseason-premiere-interview/#adam-horowitz-eddy-kitsis> [dostęp: 28.12.2017].
- RYAN, MARIE-LAURE (2013), 'Transmedial Storytelling and Transfictionality', *Poetics Today*: 3, ss. 361-388.
- RYAN, MARIE-LAURE, JAN-NOEL THÖN (2014), 'Introduction', w: *Storyworlds Across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*, Marie-Laure Ryan, Jan-Noel Thön (red.), Londyn: University of Nebraska Press.
- SAINT-GELAIS, RICHARD (2005), 'Transfictionality', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (red.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge.
- SAMUTINA, NATALIA (2016), 'Fan Fiction as World-building: Transformative Reception in Crossover Writing', *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*: 30, ss. 433-450.
- SIUDA, PIOTR (2012), *Kultury prosumpcji. Od niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Aspra.
- STEMPEL, MUMFORD LAURA (2010), 'What Is This Thing Called Soap Opera?', w: Ivan Stavans (red.), *Telenovelas*, Santa Barbara: Greenwood, ss. 3-32.
- STEPHENS, JOHN, ROBYN MCCALLUM (1998), *Retelling Stories, Framing Culture. Traditional Story and Metanarratives in Childrens' Literature*, New York: Garland.
- VAN NORMAN, ZACH, EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ (2015), *The Dark Swan in Camelot: Adam Horowitz and Eddy Kitsis discuss Once Upon A Time's fifth season with Zach Van Norman*, online: <http://www.onceuponafans.com/interviews/the-dark-swan-in-camelot-adam-horowitz-and-eddy-kitsis-discuss-once-upon-a-times-fifth-season>, [dostęp: 28.12.2017].
- VICK, MEGAN, GINNIFER GOODWIN, JOSH DALLAS (2017), 'Once Upon a Time: Ginnifer Goodwin and Josh Dallas Go Full Disney for Musical Episode', *TvGuide.com*, online: <http://www.tvguide.com/news/once-upon-a-time-ginnifer-goodwin-josh-dallas-musical-episode/> [dostęp: 28.12.2017].

O miłości cyborgów w filmach *Uncanny* i *Sight* oraz serialach *Black Mirror* i *Westworld* w świetle wybranych teorii posthumanistycznych

JOANNA ŁAPIŃSKA*

Wstęp

Pojęcia „cyborg” i „cyborgizacja” obrosły przez lata w cały zestaw przeróżnych znaczeń i wyobrażeń kulturowych, które swoje źródło mają także w popularnych przedstawieniach istot cyborgicznych, głównie w amerykańskich filmach *science fiction*. Warto jednak wiedzieć, że początkowo określenia te odnosiły się nie do znanej z tekstów kultury groźnej i zabójczej hybrydycznej istoty powstałej z połączenia człowieka i sztucznego mechanizmu, lecz do systemu opartego na rozwiązaniach technologicznych, łączącego organizm ludzki z jego otoczeniem – w taki sposób, że istota ludzka mogłaby funkcjonować w różnych warunkach, a jej organizm na poziomie fizjologicznym miałby dostosowywać się do środowiska. Parametry biologiczne, niezbędne do utrzymywania organizmu przy życiu, dostosowywałyby się do nietypowych, nieznanych wcześniej czy też niemożliwych do zaakceptowania przez istotę żywą warunków środowiskowych. Autorami tego pomysłu byli Manfred E. Clynes i Nathan S. Kline, naukowcy pracujący dla Narodowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej (NASA), którzy w swoim artykule *Cyborgs and Space* z 1960 roku poruszyli problem możliwości stworzenia ludzko-

* Uniwersytet SWPS | kontakt: joannalapinska87@gmail.com

mechanicznej hybrydy zdolnej przetrwać w trudnych warunkach zewnętrznych i nazwali ją właśnie cyborgiem. Podobnie definiują proces cyborgizacji Andrzej Niewiadomski i Antoni Smuszkiewicz, według których wiąże się on z „przebudową organizmu ludzkiego w celu przystosowania go do trudnych, zazwyczaj kosmicznych warunków poprzez wymianę niektórych organów na sztuczne lub dodanie innych, z reguły wzmacniających ludzkie możliwości” (NIEWIADOMSKI & SMUSZKIEWICZ 1990: 260).

Pierwsze naukowe koncepcje organizmu cyborgicznego skupiają się więc na aspekcie technologicznego poszerzania ciała, biorąc pod uwagę możliwe skomplikowanie relacji człowiek-środowisko; nie poświęcają jednak uwagi procesom poznawczym czy też świadomości takiego systemu. Dla Clynesa i Kline’a jest niejako oczywiste, że system ten będzie przede wszystkim dodatkiem do człowieka i nie zagrozi jego podmiotowości ani stabilnej humanistycznej koncepcji *anthropos*. Cyborg czy, jak nazywają go Niewiadomski i Smuszkiewicz, „człowiek sproteżowany” (NIEWIADOMSKI & SMUSZKIEWICZ 1990: 260), jawi się tu jako dodatek technologiczny przeznaczony po prostu do wykorzystania przez ludzi, swoista nakładka, niebędąca odrębną jednostką, nieposiadająca inteligencji ani świadomości. Rozważania na temat problematycznej świadomości istoty sztucznej i transgresyjnego statusu cyborga (czy jest to jeszcze człowiek? czy może już maszyna? gdzie przebiega granica między tymi bytami?) pojawiają się później – w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, a potem u przodu XXI wieku.

Koncepcja cyborga z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku akcentuje kartezjański podział na duszę i ciało. To, co stanowiło o esencji człowieka, to przede wszystkim jego dusza, czyli świadomość, a nie ciało z afektami, traktowane tu jak mechanizm podlegający modyfikacji. Definicje cyborgów z tamtego okresu nie nawiązują także do idei stworzenia istoty sztucznej posiadającej własną podmiotowość, która byłaby równa człowiekowi, lecz skupiają się przede wszystkim na rozwoju technologicznych powłok, swoistych nakładek i dodatków do niego.

Współcześnie definicje cyborgów są coraz bardziej problematyczne, ponieważ rozwój technologii i realne możliwości konstrukcji sztucznego organizmu pociągają za sobą szereg pytań natury tożsamościowej. Niewykluczona samoświadomość sztucznej istoty oraz niemożność wytyczenia dokładnych granic między „prawdziwym” a „sztucznym” zagrażają ludzkiej podmiotowości i jej „esencji”. Te obawy (i nadzieje?) rezonują w licznych tekstach kultury popularnej, także w filmach *science fiction*, które koncentrują się na przeróżnych odmianach cyborgizacji i „penetrowania ciała przez technikę” (GAJEWSKA 2006: 25). W niniejszym rozdziale zostanie podjęta próba odpowiedzi na pytanie,

jak twórcy wybranych najnowszych filmów i seriali wyobrażają sobie cyborgizację współczesnego człowieka i co z tego wynika dla poczucia jego podmiotowości oraz możliwości nawiązywania miłosnych relacji afektywnych. Czy zarówno człowiek, jak i maszyna, według filmowych i serialowych twórców, mogą być nazwani „posthumanistycznymi podmiotami” i dlaczego? Są to kluczowe pytania stawiane w szerokiej refleksji posthumanistycznej podejmowanej przez przedstawicieli różnych dziedzin.

Współcześnie cyborgizacja miłości może przybierać różne formy – i właśnie je chętnie przedstawiają filmowi i serialowi twórcy. Do analizy zostały wybrane dwa filmy i dwa serie – zarówno te bardzo znane i szeroko dyskutowane (*Westworld*, *Black Mirror*), jak i niezależne, bardziej amatorskie produkcje (*Uncanny*, *Sight*). Stosunkowo szeroki przekrój materiału badawczego nie jest przypadkowy – zarówno bowiem realizacje niskowe, jak i wysokobudżetowe tematyzują rozbicie klasycznej, humanistycznej, „esen-cjalistycznej” podmiotowości człowieka i zastąpienie jej podmiotowością posthumanistyczną – rozproszoną, relacyjną, rozpoznającą znaczenie afektu i połączeń z innymi, nieludzkimi podmiotami.

Cyborgami są bohaterowie brytyjskiego serialu *Black Mirror*, zwłaszcza pierwszego odcinka drugiej serii pod tytułem *Be Right Back* (2013), którego protagonistą jest sztuczny człowiek – kopia zmarłego chłopaka głównej bohaterki – próbujący odbudować miłosną relację, a będący połączeniem syntetycznego ciała i osobowości nieżyjącego mężczyzny, odtworzonej na podstawie jego aktywności w internecie za życia. Cyborgiczną naturę mają Patrick i Daphne, bohaterowie krótkometrażowego filmu *Sight* z 2012 roku – oboje używają wszczepianych do oka soczewek rozszerzających rzeczywistość, co pozwala im wpływać na przebieg randki, w której uczestniczą (soczewki na bieżąco podpowiadają, w jaki sposób zachowywać się wobec siedzącej naprzeciwko osoby, aby ta obdarzyła nas sympatią). Swego rodzaju cyborgiem okazuje się też David z *Uncanny* (2015), światowej sławy naukowiec i twórca sztucznej inteligencji, który finale okazuje się androidem i w którym zakochała się główna bohaterka filmu, Joy, myląc go z człowiekiem – mimo że zbudowany z syntetycznego ciała, zdołał przekazać swój (?) materiał genetyczny Joy, która zaszła z nim w ciążę po wspólnie spędzonej nocy. Z kolei roboty z tytułowego parku rozrywki *Westworld* z serialu Jonathana Nolana zdolne są do odczuwania emocji i do romantycznych uniesień.

Filmy i serie zostaną przeanalizowane w świetle posthumanistycznych teorii dotyczących różnych odślon podmiotowości – należą do nich, między innymi, koncepcja postczłowieka znana z pism Rosi Braidotti, teorie Gillesa Deleuze’a i Félix’a Guattariego dotyczące podmiotu w trakcie stawania-się, wybrane współczesne teorie afektów, w tym

Lauren Berlant oraz Melissy Gregg i Gregory’ego J. Seigwortha, a także jedna z najważniejszych, klasycznych już koncepcji, znana z pionierskiego *Manifestu cyborga* Donny Haraway, która często stanowi punkt odniesienia dla późniejszych teoretyków i teoretyczek podmiotowości.

Zdobyć królową, czyli miłosne gry w *Uncanny*

W *Uncanny*, amerykańskim filmie z 2015 roku w reżyserii Matthew Leutwylera, nie ma wizualnej spektakularności, niepotrzebnych ozdobników, nadmiaru akcji i futurystycznych gadżetów. Widz znajdzie tu jednak to, co obecnie zajmuje młodych amerykańskich twórców *science fiction* – problematykę różnorodnych, często trudnych i niejednoznacznych, związków człowieka z otaczającą i wchłaniającą go technologią, nierzadko żyjącą własnym życiem-zoe, obdarzoną zadziwiającą sprawczością i zdolną do afektywnego oddziaływania.

Film *Uncanny*, dzięki ascetycznej scenografii, prostemu scenariuszowi (jednakże z interesującym zwrotem akcji w finale) i skupieniu na dialogach zaprasza do pogłębionej refleksji – w tym wypadku nad naturą człowieka (pytanie, co właściwie ją charakteryzuje) i możliwościami zbudowania sztucznej inteligencji zdolnej do wchodzenia w najbardziej intymne związki z człowiekiem. Mamy tu tylko czworo bohaterów: Davida Kressena – światowej sławy, zamkniętego w sobie i w swym laboratorium naukowiec będącego jednocześnie twórcą sztucznej inteligencji, Joy Andrews – dziennikarkę opisującą dokonania Davida w artykule dla naukowego czasopisma, Adama – androida stworzonego przez Davida, do złudzenia przypominającego człowieka, którego niewiarygodne umiejętności obserwuje i opisuje Joy oraz tajemniczego osobnika o imieniu Castle (prawdopodobnie pracodawcę Davida), obserwującego wszystkie wydarzenia rozgrywające się w laboratorium z odosobnionego pomieszczenia. Film przedstawia siedem dni z życia bohaterów, podczas których Joy poddaje androida swoistemu testowi Turinga – rozmawia z nim i obserwuje jego reakcje na różne bodźce i sytuacje, starając się znaleźć odpowiedź na pytanie, czy syntetyczna istota jest w stanie przekonująco udawać człowieka (nawet przed osobą, która posiada, jak Joy, wyższe wykształcenie techniczne i powinna umieć – przynajmniej w teorii – odróżnić człowieka od robota bez najmniejszego problemu). W zamkniętej przestrzeni laboratorium funkcjonuje więc troje bohaterów – David, Joy i Adam – którym, jak przez lupę, przygląda się Castle, przeprowadzając w ten sposób „metatest” Turinga. Wraz z biegiem czasu, po wielu rozmowach z Davidem i po wspólnej romantycznej kolacji, Joy zakochuje się w naukowcu i spędza

z nim noc. Wydaje się, że wszystko zmierza ku szczęśliwemu finałowi – Joy i David znajdują miłość, a interakcje z androidem Adamem okazały się fascynującym materiałem na artykuł. Tutaj jednak następuje zaskakujący finał – okazuje się, że David, w którym zakochała się dziennikarka, to android, a Adam jest w rzeczywistości człowiekiem i twórcą robota (ewentualnie również androidem zbudowanym przez Castle'a – nie jest to w filmie do końca jasne). Dla Joy to zdecydowanie za wiele – kobieta przeżywa załamanie nerwowe, gdy odkrywa prawdę o obiekcie swojej miłości. Castle wręcz przeciwnie – jest zachwycony, że metatest Turinga, któremu poddał Joy, okazał się wielkim sukcesem. Chodziło tu bowiem o sprawdzenie, czy człowiek jest w stanie zakochać się w robocie albo, innymi słowy, czy maszyna potrafi być na tyle przekonująca – inteligentna i uczuciowa – by rozkochać w sobie ludzkiego interlokutora. Twórcy *Uncanny* chcą sprowokować do dyskusji na temat granic pomiędzy tym, co sztuczne a tym, co naturalne, „prawdziwe”; pytają też, jak świadczy o człowieku fakt, że ten zakochuje się (nawet nieświadomie) w robocie – czy jest to sygnał przemian wrażliwości romansowej we współczesnym świecie, otwarcia na inność i większej tolerancji wobec niej, myślenia w kategoriach posthumanistycznych i przyjęcia równościowej optyki? Czy też paniczna reakcja człowieka na jego miłość do robota świadczy o strachu przed wszędobylską technologią, lęku związanym z rozszerzaniem granic wokół koncepcji człowieczeństwa, niechęci na myśl o „przytulaniu się do maszyny liczącej” (jak mówił jeden z bohaterów *Kwintetu z Cambridge*)¹?

Monika Bakke twierdzi, że coraz większe możliwości budowania syntetycznych organizmów przez człowieka we współczesnym świecie prowokują do zadawania pytań o charakterze ontologicznym (BAKKE 2010). Są to refleksje obecne również w *Uncanny*, a więc rozważania o tym, jak zmienia się myślenie o istocie życia, a także jak osłabiona zostaje wiara w unikatowość życia i doświadczenia ludzkiego, w tym ludzkiej miłości romantycznej. Wydaje się, że miłość Joy i Davida zaprezentowana w fabule nie była mniej wartościowa czy mniej rzeczywista niż uczucie dwojga ludzi. Afekt i miłość stanowiły ostateczną odpowiedź twierdzącą w teście Turinga. Ludzcy bohaterowie (głównie Adam) nie mogli sobie z tym poradzić, kurczowo trzymając się swojej humanistycznej, *stricte* ludzkiej podmiotowości i odmawiając jej innym istotom.

¹ Chodzi o Erwina Schrödingera, który w książce *Kwintet z Cambridge* Johna Castiego mówił do swoich interlokutorów: „Nie jestem pewien, czy chcę, by w mroźną zimową noc przytuliła się do mnie maszyna licząca!” (CASTI 2005: 93).

Konstatacja ta prowadzi do pytania o naturę człowieka, definicje człowieczeństwa i różnice pomiędzy człowiekiem a maszyną prezentowane w *Uncanny*. W narracji jest dwóch pretendentów do serca Joy – zarówno bowiem David, jak i Adam starają się zwrócić na siebie jej uwagę i zdobyć jej uczucie. Są niczym oponenty w grze w szachy (do której cały film jest oczywistą analogią – bohaterowie grają w tę grę i rozmawiają o niej bardzo często), przyjmujący rozmaite strategie i zmieniający pozycje, a nawet drugorzędne cele, aby zdobyć królową (to ich cel nadrzędny). Podczas jednej z rozgrywek Adam stwierdza, że bycie człowiekiem oznacza posiadanie umiejętności ciągłego zmieniania swoich priorytetów i dochodzenia do wielu, często niejawnych i nieoczywistych, celów różnymi drogami. Ostatecznie „nadrzędne cele mogą być redefiniowane w każdym momencie. Czy bycie człowiekiem nie oznacza właśnie tego? Zdolności do zmiany swoich priorytetów?” (LEUTWYLER 2015: 1:06:56-1:07:07)². Bycie człowiekiem wiąże się z umiejętnością dostosowywania strategii działania do zmieniającej się sytuacji – jest to coś powszechnie uznawanego za cechę ludzkiej inteligencji. Twierdzi tak choćby Francis Fukuyama, orędownik myślenia *stricte* humanistycznego i obrońca tak zwanego czynnika X, esencji człowieczeństwa: „Jej [natury ludzkiej — J.Ł.] składnikami są też pragnienie zdobycia tego, co Adam Smith nazwał korzyścią, popęd do gromadzenia własności i przydatnych dóbr, jak również rozum i zdolność przewidywania oraz umiejętność racjonalnego długoterminowego szeregowania priorytetów” (FUKUYAMA 2005: 169).

Z pozoru w filmie *Uncanny* także cyborg jest obdarzony tymi cechami i potrafi zwiéść człowieka tak, aby ten mu uwierzył (i to stosując nie tylko sposoby logiczne, lecz również, a może przede wszystkim, taktykę emocjonalną) – rozkochuje w sobie Joy, a także wchodzi w skomplikowane interakcje ze swoim twórcą, przejawiając zachowania nieprzewidziane dla robota. Jednak w narracji (zwłaszcza w finale filmu) technologia jest wciąż na usługach człowieka, a android jest dość biernym narzędziem w rękach Adama (oraz Castle'a) i nie przejawia inicjatywy w definiowaniu własnego nadrzędnego celu. Podkreślić należy jednak, że nie umniejsza to roli robota w opowieści o miłości. Silvan Tomkins, amerykański psycholog, twórca teorii afektów, uważał, że afektywność nie musi iść w parze ze świadomością czy intencjonalnością. Afektywność robota – jego zdolność do wywoływania emocji i romantycznych uniesień – może ukształtować się w oparciu o model cybernetyczny i dlatego nie musi mieć związku z zaistnieniem w androidzie świadomości. Afektywność androida w *Uncanny* jest oczywista (w przeciwieństwie do

² Przekład własny za: „Primary objectives can be redefined every moment. Isn't that what it means to be human? To constantly shift one's priorities?”.

jego świadomości) – wywołuje on emocje w każdej osobie, z którą się styka, a także, być może, odczuwa własne. Jak pisze Dorota Głowacka, „miłość [...] jest siłą witalną myślenia, jeszcze zanim myśl zostanie wypowiedziana i zacznie »znaczyć«” (GŁOWACKA 2014: 75). Afekt znajduje się przed myśleniem i to jemu poddaje się Joy w kontakcie z androidem.

Zaprogramowanym przez naukowca celem androida było zainteresowanie sobą Joy i przekazanie jej materiału genetycznego jego twórcy podczas wspólnie spędzonej nocy. Cel ten został osiągnięty: w ostatniej scenie filmu, już po napisach końcowych, widać Joy trzymającą w ręku test ciążowy z wynikiem pozytywnym. Jest to dla widzów zaskoczenie – wiedzą bowiem, że Joy uprawiała seks z robotem, więc nie mogła zająć w ciążę. To twórca robota umieścił w nim własne nasienie – tak, aby móc ostatecznie zdobyć królową. Autorzy filmu poruszają tu bardzo interesującą kwestię przemieszania porządków: biologicznego i mechanicznego, unaoczniając cyborgiczność bohaterów. Robot z *Uncanny* staje się swoistym cyborgiem – osobnikiem złożonym z syntetycznego ciała i z biologicznego „wkładu”: ludzkiego nasienia³. Jednak obaj mężczyźni bohaterowie filmu są w pewnym sensie cyborgami. Adam i David stają się jedną osobą – połączeniem biologicznej tkanki i umysłu człowieka z syntetycznym ciałem i programem komputerowym. Nie sposób oddzielić jednej postaci od drugiej – powstaje z nich po prostu nowa jakość, cyborg. Rosi Braidotti w książce *Po człowieku* następująco pisze o relacji z nowymi technologiami:

Relacje między człowiekiem i jego technologicznym innym, jak również związane z nimi afekty (w tym pragnienie, okrucieństwo i ból) zmieniają się dogłębnie pod wpływem technologii [...]. Na przykład konstrukty technologiczne mieszają się obecnie z ciałami z niespotykaną dotąd inwazyjnością (BRAIDOTTI 2014: 218).

Owo mieszanie się ciał to coś, co tematyzuje *Uncanny*. Jednak gdy Braidotti podkreśla możliwe przemiany relacji etycznych w postludzkiem świecie złączeń i połączeń – gdzie „technologiczny inny” przyczynia się do zatarcia różnic – w *Uncanny* pobrzmiewa raczej technofobiczna nuta, a robotowi nie przyznaje się wprost prawa do podmiotowości. Kiedy Joy w końcowych scenach filmu błaga Adama o litość nad Davidem, myśląc, że ten chce się nad nim znęcać (dziewczyna nie wie jeszcze, że David jest robotem), mówi

³ Na marginesie warto zauważyć, że reprodukcja jest częstym celem cyborgów (wystarczy wspomnieć Władcę Marionetek w filmie *Ghost in the Shell* Mamoru Oshii), lecz sposób *stricte* biologiczny nie należy do najczęściej wybieranych. Oczywiście należy pamiętać, że cyborg David nie miał w tej kwestii wiele do powiedzenia, wypełniając tylko zadanie zlecone mu przez człowieka.

o swym ukochanym tak: „Wiem, że jest miły, dobry i mądry. Bardzo mądry... I wiem, jak sprawia, że się czuję. Kocham go [*I know he's kind and good and smart. So smart and... And I know the way he makes me feel. I love him*]” (LEUTWYLER 2015: 1:14:19). Adam odpowiada na to następująco: „Nie ma go, jestem tylko ja. Czy kochasz mnie? [*There is no him, there is only me. Do you love me?*]” (LEUTWYLER 2015: 1:14:36-1:14:38), odmawiając tym samym androidowi prawa do podmiotowości. W oczach Adama David nie istnieje, albowiem liczy się tylko jego konstruktor – człowiek. Oczywiście sam Adam także jest cyborgiem, mimo że się od tego odżegnuje i nie chce zdać sobie z tego sprawy, pragnąc zachować ludzką „czystość”. Wszakże poleganie na technicznym wspomaganii w różnych dziedzinach życia (tutaj w sferze erotycznej) jest przejawem szeroko rozumianej cyborgizacji człowieka, czy Adam tego chce, czy nie. Joy jednak, zaświadcza-
jąc o swojej miłości do robota, czyli dając świadectwo afektowi, poświadcza niejako o podmiotowości Davida. Jeśli przyjąć za Tomaszem Dalasińskim, że „podmiotowość wyłania się z dynamiki pracy afektów” i że „»afektowa« podmiotowość realizuje się nie poprzez poprzedzającą działanie refleksję, ale poprzez samo działanie, wykonywanie-się, ustanawianie siebie-który-nigdy-nie-jest-gotowy” (DALASIŃSKI 2014: 123), to można uznać, że robot David w swoim działaniu angażującym afektowość stał się podmiotem.

Współczesne cyborgi w *Uncanny* to z pewnością nie idealistyczne „post-człowiecze, post-rasowe i post-płciowe” (PEPLIŃSKI 2016: 50) figuracje rodem z *Manifestu cyborga* Donny Haraway. Są one jednak na pewno postaciami granicznymi – dziećmi naturokultury. Ich siła transgresyjna nie jest całkowicie wyeksponowana – wydaje się, że twórcy filmowej historii skupiają się bardziej na naturze ludzkiej i próbach jej redefiniowania niż na mentalności nowej istoty cyborgicznej/androida. Humanistyczna podmiotowość człowieka nie zmienia się z pewnością łatwo i bezboleśnie w tę ostateczną, idealną podmiotowość posthumanistyczną – czyli relacyjną, hybrydyczną, postpłciową. Faktem jest jednak, że ludzcy bohaterowie historii – Adam oraz Joy – zostają zmuszeni do refleksji na temat własnego miejsca we współczesnym świecie, w którym obok nich egzystuje myśląca/odczuwająca/zdolna do produkcji afektu maszyna. Być może spójna tożsamość ludzka nie jest tutaj rozbita, ale na pewno zostaje odrobinę naruszona.

Podobnie jest z rzeczywistością, w której funkcjonują bohaterowie. Na pierwszy rzut oka wydaje im się ona bezpieczną przystanią – to w końcu ciche, zamknięte laboratorium na szczycie wieżowca, z pięknym widokiem na bezkresną przestrzeń, przypominające (z pozoru) oazę spokoju i szczęśliwości. Jednak jest to miejsce eksperymentu Castle'a, przestrzeń obserwowana w dzień i w nocy przy pomocy kamer. Trudno wyzbyć się skojarzeń z innym filmowym terytorium, w którym żyją androidy – gdzie wszystko

nagrywają kamery i mikrofony, a każdy dzień przypomina kolejny. To park rozrywki *Westworld* z serialu Jonathana Nolana. Pytanie stawiane robotom przez pracowników, które pojawia się w serialowych dialogach niezliczoną ilość razy, brzmi: „Czy kiedykolwiek kwestionowałeś(-aś) naturę swojej rzeczywistości? [*Have you ever questioned the nature of your reality?*]” (NOLAN 2016). Podobne pytanie mogliby sobie zadać ludzcy bohaterowie *Uncanny*, będący marionetkami w rękach sędziego metatestu Turinga. Zburzenie iluzji, w której żyją zarówno ludzie w *Uncanny*, jak i roboty w *Westworld*, jest początkowo bardzo bolesne, lecz pozwala na przekroczenie, zarówno przez człowieka, jak i przez robota, granic swojego więzienia – nie tylko tego dosłownego (zamkniętej przestrzeni laboratorium czy parku rozrywki), lecz także pułapek i ograniczeń stereotypów dotyczących własnej ontologicznej tożsamości.

Migotania między (nie-)ludzkimi ciałami w *Westworld*

Douglas R. Hofstadter w książce *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid* zastanawiał się nad istnieniem systemów formalnych w otaczającym nas świecie. Sama rzeczywistość może być, zdaniem autora, rozumiana jako swego rodzaju system formalny, z pewnymi zasadami i zakodowanymi regułami, w który są wpisane wszystkie codzienne czynności człowieka. Ludzie żyjący w takim systemie mogą przyjąć wobec niego następujące postawy (albo, innymi słowy, wejść w następujące tryby, z angielskiego *modes*): (1) postawę mechaniczną/automatyczną (*mechanical mode*), gdzie poddają się regułom i nie kwestionują ani ich, ani swej rzeczywistości, to jest są osadzeni w pewnych ustalonych ramach i akceptują pozostanie w nich; (2) postawę inteligentną/refleksyjną (*intelligent mode*), w której czynnie zastanawiają nad regułami systemu, w którym funkcjonują; (3) tryb odrzucenia systemu (*unmode*), gdzie pragną całkowicie przełamać „logiczne, werbalne, dualistyczne myślenie” (HOFSTADTER 1984: 254) o świecie i wyjść poza systemowe ramy.

Różne postawy robotów w parku rozrywki *Westworld* w pierwszym sezonie amerykańskiego serialu z 2016 roku są świetnym przykładem tego, o czym mówi Hofstadter. Najstarsze roboty zamieszkujące park to tak zwane *hosty* – gospodarze. *Hosty* zostały stworzone przez jednego z kreatorów parku, Arnolda, którego ambicją było zbudowanie robotów zyskujących po jakimś czasie własną świadomość i mogących wtedy decydować o sobie i swoim życiu. Ów szlachetny plan nie był jednak zgodny z aspiracjami drugiego twórcy *Westworldu*, doktora Roberta Forda, który widział się raczej w roli wszechmocnego boga-demiurga, panującego nad życiem swych mechanicznych dzieci

w stworzonym przez siebie świecie, niż w roli wyzwoliciela robotów albo twórcy sztucznej świadomości. Szlachetny plan Arnolda przegrał więc z ambicjami demonicznego doktora Forda – i obecnie roboty w Westworld mają przede wszystkim odgrywać napisane dla nich role (czyli działać w trybie mechanicznym/automatycznym), bez udziału świadomości i bez jakiegokolwiek refleksji nad rzeczywistością, w której egzystują.

W świat przedstawiony w serialu widz wkracza w momencie, gdy kilka najstarszych zbudowanych przez Arnolda *hostów* zaczyna wchodzić w ów tryb inteligentny (*intelligent mode*), jak nazwał go Hofstadter. Roboty zaczynają w swym zachowaniu przejawiać interesujące odstępstwa od normy – pracownicy nazywają je usterkami (*glitches*) – a nawet pewne przebliski emocjonalności i świadomości. Coraz częściej maszyny w parku odstępują od scenariuszy postępowań stworzonych przez autorów parkowych narracji. Opuszczają ramy, w których egzystują i – posługując się słowami Hofstadtera – wychodzą poza „system formalny” ich rzeczywistości. Jedną z głównych bohaterek serialu jest Dolores – robot stworzony wiele lat temu przez Arnolda jako jeden z pierwszych *hostów*. Zarówno widzowie, jak i niektórzy ludzie bohaterowie serialu bawiący się bądź pracujący w Westworld, są świadkami swoistego dojrzewania Dolores do podejmowania decyzji na temat samej siebie i swego życia. Wraz z biegiem czasu bohaterka zaczyna reagować na otaczający ją świat w zupełnie nieprzewidziany w jej programie sposób, co, oczywiście, budzi przeróżne reakcje – zarówno ze strony naukowców, specjalistów pracujących nad światem Dzikiego Zachodu i jego robocimi mieszkańcami, jak i osób odwiedzających park. Dziwaczne odstępstwa od kodu komputerowego, w który wyposażona jest Dolores, fascynują pracowników Delos, firmy posiadającej Westworld, w tym głównego programistę Bernarda – na tyle, by zwlekał on z zawiadomieniem swojego przełożonego, Forda, o zaobserwowanych zjawiskach i starał się sam rozwikłać zagadkę tajemniczych przeblisków świadomości *hosta*. Goście odwiedzający park także nie pozostają obojętni wobec nietypowych zachowań robota zdradzających pewną samoświadomość – czyli czegoś, do czego maszyna nie powinna mieć dostępu. Jeden z gości – nieśmiały i nieco zamknięty w sobie mężczyzna o imieniu William – jako pierwszy zaczyna traktować Dolores niczym kobietę z krwi i kości, a nie jak mechaniczną zabawkę do zaspokojenia seksualnych żądz: rozmawia z nią, dzieląc się najskrytszymi myślami, walczy o jej honor, broni jej przed zakusami innych mężczyzn, a wreszcie całuje ją i spędza z nią noc (za jej zgodą). Bez wątplenia Dolores i Williama zaczyna początkowo łączyć uczucie głębokiego przywiązania i oddania, w którym ona, uprowadzona przez Mężczyznę w Czerni, pokłada nadzieję na ratunek. W ostatnim odcinku pierwszego sezonu serialu, *The Bicameral Mind*, Dolores odgraża się znienawidzonemu Mężczyźnie w Czerni, gdy ten

pyta: „Nie chcesz czegoś prawdziwego, Dolores?”, w następujący sposób: „Już to mam. Znalazłam kogoś prawdziwego. Kogoś, kto mnie kocha. Jego ścieżka wiedzie do mnie, a gdy cię znajdzie, zabije cię [*I already have it. I found someone true. Someone who loves me. His path will lead him back to me. And when he finds me, he'll kill you*]” (NOLAN 2016: 16:00-16:11). Warto zauważyć, że uczucie miłości łączące Dolores i Williama nie jest tak czyste i idealne, jak mogłoby się początkowo wydawać. W finale pierwszego sezonu widzowie (oraz Dolores) dowiadują się, że Mężczyzna w Czerni i William to jedna i ta sama osoba, lecz występująca w narracjach z różnych linii czasowych. Przywiązanie i wzajemne oddanie Dolores i Williama przeplata się z nienawiścią, którą mężczyzna zaczyna czuć do ukochanej, mając świadomość jej wyreżyserowanego przez twórców parkowych fabuł zachowania.

Związek Williama i Dolores przypomina (znowu) swoisty test Turinga, w którym człowiek (William) swoją własną reakcją emocjonalną w kontakcie z maszyną (Dolores) zaświadcza o istnieniu w niej afektu. Związek między bohaterami zasadza się na afektywnym „migotaniu/iskrzeniu [*shimmers*]” (SEIGWORTH & GREGG 2010) między spotykającymi się ciałami, jak interpretują afekt redaktorzy książki *The Affect Theory Reader*, Melissa Gregg i Gregory J. Seigworth, czyli na niewysławialnej i pierwotnej mocy pochodzącej z ciała zdolnej oddziaływać na inne ciało (czyli na inny podmiot), poruszać je, zmuszać do „migotania” oraz na równoczesnym byciu poddanym na jego oddziaływanie.

Robert Pepperell pisał w swoim słynnym *Maniście posthumanistycznym* następująco: „[...] jeśli możemy myśleć o maszynach, które myślą, to maszyny mogą myśleć o nas” (PEPPERELL 2009: 30). Można by przekształcić powyższe zdanie tak, aby zamiast czasownika „myśleć” znalazło się w nim „kochać”, a otrzymałoby się trafny opis związków afektywnych człowieka i robota w *Westworld*. Ostateczną bowiem odpowiedzią w teście Turinga okazała się tu reakcja afektywna, którą wywołał w człowieku robot. Jeśli człowiek może pokochać robota to, zgodnie z optyką posthumanistyczną Pepperella, nie ma żadnych przeciwwskazań, aby maszyna mogła pokochać człowieka i działać na niego afektywnie.

Kategoria afektu jest w ogóle bardzo interesującym narzędziem do analizy związków między człowiekiem a maszyną. Afekt jest bowiem czymś innym od emocji, czymś bardziej pierwotnym i wymykającym się łatwym klasyfikacjom i nazwom. Podczas gdy emocja albo uczucie są „artykulacją afektu i ideologii [...] ideologiczną próbą nadania sensu jakiejś afektywnej produkcji” (GROSSBERG 2010: 316), jak twierdzi Lawrence Grossberg w wywiadzie przeprowadzonym przez Gregg i Seigwortha, afekt jest zdecydowanie mniej reprezentowalny oraz nie-semantyczny. Lauren Berlant w znanej książce *Cruel*

Optimism opisuje moc afektywnego spotkania podmiotów, które „może okazać się transformacyjne, zanim nawet jeszcze zastygniemy w jedną z form: parę, przyjaźń, przelotny seks, cokolwiek” (BERLANT 2015: 14), a także wartości przestrzeni pewnej bezczynności i zawieszenia istniejącego między dwiema istotami w afektywnym spotkaniu, które może nawet prowadzić do „alternatywnej etyki życia” (BERLANT 2015: 15).

Dokładnie tego typu rozumienie afektu można zaobserwować w *Westworld*, gdy roboty, w których budzą się zarówno świadomość, jak i reakcje afektywne, starają się pojąć, co się z nimi dzieje, nadać nieznanym im wcześniej odczuciom jakiś sens i nazwy, przykładając do nich dostępny im aparat pojęciowy. Dolores odczuwa coś, czego początkowo nie umie zidentyfikować, brak jej bowiem wokabularza przydatnego do opisu nowych zjawisk. Zachowanie Dolores przywodzi na myśl niewinność i czystość pierwszej, idealistycznej, okupionej cierpieniem miłości⁴ – wskazuje na to fakt, że pokłada ona do końca nadzieję w swoim wybranku, nie mając pojęcia o tym, że William i Mężczyzna w Czerni to *de facto* jedna i ta sama osoba. Uczucie Dolores do Williama zostało ostro skontrastowane z okrutnym zachowaniem Mężczyzny w Czerni, który znęca się nad nieznaną jego tożsamości kochanką. Miłość młodego Williama, początkowo zdolna, jak się wydaje, do zaproponowania owej alternatywnej etyki życia, zmieniła się z biegiem czasu w swoją karykaturę – wypaczenie to objawia się w pełni na końcu historii, gdy widz zdaje sobie sprawę z okrutnej gry, którą mężczyzna poprowadził z Dolores. William pragnął za wszelką cenę sprawdzić autentyczność uczucia robota i zmusić go do wyjścia poza scenariusz przewidziany dla postaci. Przyczynił się tym do dojrzewania Dolores – która z nieco naiwnej dziewczyny przekształca się w żądną krwi i zemsty, sięjącą spustoszenie bojowniczkę o wolność i godność robotów. Owa metamorfoza nie czyni jednak z bohaterki spadkobierczyni wizerunku szeregu niebezpiecznych żeńskich androidów znanych z niezliczonych filmów fantastycznonaukowych. Na pierwszy plan wysuwa się bowiem swego rodzaju posthumanistyczna przestroga przed nadmiernym eksploatowaniem innych elementów otaczającej nas rzeczywistości, z którymi człowiek powinien pozostawać w symbiozie i we wzajemnym szacunku. Mamy tu nacisk zarówno na posthumanistyczną równość podmiotów – co tematyzuje możliwość zadzierzgnięcia miłosego związku między nimi, jak i na ich różność, domagającą się szacunku.

⁴ Warto zauważyć, że imię Dolores pochodzi od hiszpańskiego słowa *dolor*, oznaczającego 'ból' i pochodzącego od łacińskiego przymiotnika *dolorosus* (-a, -um), który odsyła też do tropu Mater Dolorosa (Matki Bolejącej) ze słynnej średniowiecznej sekwencji *Stabat Mater Dolorosa* Jacoponego da Todi.

Warto zwrócić baczniejszą uwagę na robotyczne bohaterki kobiece w serialu, gdyż zdecydowanie wykraczają one poza przewidziane dla nich od lat w filmie *science fiction* role. Pierwowzory kobiecych robotów w *Westworld*, czyli seksualne maszyny z filmu Michaela Crichtona *Świat Dzikiego Zachodu*, to maszyny milczące, oddane mężczyznom, niezdolne do działania, pozbawione „poczucia moralności i odpowiedzialności”, a także jakiegokolwiek „instynktu samozachowawczego” (DESRUES 1978: 131). Zarówno Dolores, jak i Maeve (prostytutka z saloonu, a później samozwańcza przywódczyni buntu robotów) z nowego *Westworld* nie są już biernymi obiektami, czekającymi na ich wykorzystanie przez mężczyznę, nie są przedmiotami, których można używać do woli i bez konsekwencji. Maeve samodzielnie opracowuje plan wydostania się z parku, nie wahając się wykorzystywać w tym celu swych ludzkich oprawców; przejmuje tym samym rolę przewodnika buntu robotów, rewolwerowca granego przez Yula Brynnera, z filmu Crichtona. Maeve jest podmiotem, który możemy nazwać odrzuconym (*the reject*) z koncepcji Irvinga Goha z książki *The Reject: Community, Politics, and Religion after the Subject*. Według Ivana Callusa i Stefana Herbrechtera, komentujących teorię Goha, posthumanistyczna galeria bohaterów jest pełna właśnie owych „rejectów”, podmiotów odrzuconych – cyborgów, zwierząt, maszyn – które jednak nie muszą być li tylko „biernymi figurami skazanymi na zaprzeczenie, [...] wykluczenie, wygnanie, zesłanie”, lecz mogą mieć potencjał „bycia aktywną figurą, odrzucającą zewnętrzne siły represyjne i opresyjne” (CALLUS & HERBRECHTER 2012: 257). Odrzucenie *hostów* przez człowieka, a także brak szacunku dla ich swobodnego życia-zoe są siłą, która niejako budzi w nich silniejszą chęć do działania, zmienia ich z biernych przedmiotów w aktywne rejecty.

Twórcy produkcji *Westworld* stawiają na pogłębioną refleksję nad możliwościami tworzenia afektywnych związków człowieka z jego środowiskiem, do którego przynależą też elementy nie-ludzkie (takie jak roboty). Obserwuje się tu ciągle napięcie związane z określaniem statusu ontologicznego bohaterów i granic porządków ludzkiego i nie-ludzkiego, których nie sposób już łatwo wytyczyć. Takie posthumanistyczne współistnienie ludzi i robotów (także w ich relacjach miłosnych), gdzie nie ma już prostego podziału na panów i niewolników, rodzi oczywiście napięcie, a potem próby jego łagodzenia – co jest głównym tematem serialu.

Romantyczni konsumenci

Cyborg w najnowszych filmach *science fiction* najczęściej nie jest opancerzoną, niebezpieczną istotą niebiologiczną, zbudowaną zazwyczaj ludzkimi rękami, wyposażoną w sztuczną inteligencję, zdolną do potężnej przemocy, a rzadko do miłości – jak to bywało w obrazach wcześniejszych. Cyborgizacja we współczesnym świecie (i w filmowych historiach) to dużo więcej – immersja człowieka w technologii w skali mikro, a nie makro. To często niewidoczna gołym okiem absorpcja technologicznych elementów i czynienie ich rdzeniem swoimi – robi tak na przykład Moon Ribas, katalońska artystka cyborgiczna określająca się mianem istoty międzygatunkowej, posiadaczka ciała z wieloma wszczepionymi implantami przedłużającymi jej zmysły i umożliwiającymi nowe doznania. Ribas rozróżnia trzy rodzaje realnie istniejących dzisiaj cyborgów: cyborga psychologicznego, biologicznego i neurologicznego (RIBAS 2017). Pierwszym z nich jest właściwie każdy mieszkaniec Pierwszego Świata – osoba polegająca na technologii w ogromnym stopniu, nierozstająca się z telefonem komórkowym, wykonująca pracę przy pomocy komputerów i innych maszyn. Drugi rodzaj cyborgizacji polega na fizycznej unii –łączeniu ciała ze sztucznym wytworem, na przykład protezą nogi, która staje się integralną częścią osoby, niejako „wrastając” w nią, i na którą po pewnym czasie nie zwraca się uwagi. Trzeci zaś (z którym identyfikuje się sama artystka), to cyborg pragnący rozszerzenia na poziomie neuronalnym, pogłębienia procesów psychicznych, odczuwania przedłużonymi zmysłami iłączenia z innymi podmiotami (choćby z Ziemią i naturą, do czego dąży Ribas).

Obecnie istoty cyborgiczne w opisanym wyżej sensie neurologicznym bywają często rozumiane w duchu transhumanizmu, jako ulepszeni ludzie, z różnymi technologicznymi dodatkami wyostrzającymi ich wzrok, słuch czy przedłużającymi inne zmysły. Taką sytuację można zauważyć w krótkometrażowym filmie *Sight* autorstwa izraelskich filmowców – Daniela Lazo i Erana May-Raza – gdzie technologia, wykorzystywana w sytuacji miłosnej, jest przede wszystkim przedłużeniem ludzkich zmysłów oraz środkiem do osiągnięcia celu i źródłem rozrywki; służy bohaterom do autokreacji, tworzenia lepszej wersji siebie, wzbudzania podziwu płci przeciwnej na randce, doskonalenia technik uwodzenia.

Sherry Turkle twierdzi w tytule znanej książki, że w XXI wieku „oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem” (TURKLE 2013), a Yuval Harari nazywa w pracy *Od zwierząt do bogów: krótka historia ludzkości* najczęstszą postawę współcześnie żyjących ludzi „romantycznym konsumpcjonizmem” (HARARI 2014: 146) – połączeniem ideologii romantyzmu (dostarczania sobie jak największej ilości nowych doznań

i doświadczeń, kolekcjonowania wrażeń) i konsumpcjonizmu (konsumowania wciąż nowych produktów i usług mających zapewniać szczęście i spełnienie). Przedstawiciele pokolenia, które dorastało w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, a do którego należą także bohaterowie *Sight*, traktują technologię jako integralną część swojego życia i nie rzadko polegają na niej w najbardziej intymnych chwilach, a także oczekują od niej ciągle nowych bodźców. Patrick i Daphne, protagoniści filmu, darzą technologię bezbrzezną i bezwarunkową miłością, pokładają w niej nadzieję, ufają jej i korzystają z niej w każdym momencie życia – także na randce. W świecie przyszłości ukazanym w filmie, każdy człowiek ma w swoim oku wszczepioną soczewkę o nazwie Sight Seeing, rozszerzającą rzeczywistość. Pozwala ona na bieżąco korzystać z różnych aplikacji i uczestniczyć w wirtualnym życiu na równi z tym prawdziwym. Światy – cyfrowy i rzeczywisty – dosłownie nakładają się na siebie na wirtualnym ekranie, który cały czas mają przed oczami użytkownicy Sight Seeing. Kamera często pokazuje widzom świat obserwowany oczami głównych bohaterów – jest to wielokolorowy obraz z nałożonymi na siebie interfejsami licznych aplikacji, z których ci korzystają bez ustanku.

Wizja romantycznego *tête-à-tête* przyszłości w *Sight* to wizja dość koszmarna, o czym świadczy otwarte zakończenie narracji, następujące w ogromnie alarmującym momencie. Na końcu randki Daphne zostaje bowiem dosłownie na chwilę wyłączona przez Patricka, który włamuje się do systemu jej soczewki, aby wymazać z pamięci dziewczyny niewygodne wspomnienie z tego wieczoru. Mężczyzna dokonuje więc przestępstwa – nie chce, aby randka skończyła się dla niego niepomyślnie, dlatego „hakuje” profil Daphne. W tym momencie jest ona dla Patricka niczym lalka, którą można sterować – w ostatniej scenie filmu dziewczyna zatrzymuje się w pół słowa na komendę chłopaka, jej oczy wyglądają na puste (widać w nich tylko błyszczące soczewki), a ten wymazuje niechciane wspomnienia.

Wykorzystanie technologii mającej potencjał modyfikowania podmiotu i jego możliwości sensorycznych czy poznawczych, jak również jego statusu ontologicznego, nie prowadzi w filmie do wniosków optymistycznych. Jan Stasiński w książce *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu* opisuje między innymi koncepcję posthumanistycznego podmiotu ludzkiego, „otwartego, wrażliwego i wsłuchującego się w inność” (STASIEŃKO 2015: 44). Ideał ten nie ma odzwierciedlenia w rzeczywistości filmowej *Sight*, gdzie współczesne posthumanistyczne cyborgi idą raczej w stronę „romantycznego konsumpcjonizmu” Harariego niż w kierunku „ontologicznej integracji” i „woli połączenia” (STASIEŃKO 2015: 37) mojego „ja” z „innym”.

Stawanie-się Asha

Rosi Braidotti w książce *Po człowieku* opisuje wyzwajające możliwości stojące przed nowymi, post-ludzkimi podmiotami. Badaczka dostrzega pozytywny wymiar konstytuowania się nowego podmiotu, który zasada się na afektywnej łączliwości i relacyjności z innymi bytami, a nie na fałszywym przekonaniu o ludzkiej wyższości nad innymi elementami rzeczywistości. Refleksja posthumanistyczna umożliwia, według Braidotti, wyjście z ciasnej klatki humanizmu i otwarcie się na inność podmiotów nie-ludzkich, nie zamykając ich znaczenia w antropocentrycznej metaforze. Z drugiej strony Braidotti mówi, że technologie cyfrowe dają też nadzieję na spełnienie bardzo ludzkiego marzenia o „nieśmiertelności i panowaniu nad życiem i śmiercią” (BRAIDOTTI 2014: 225).

Akceptowanie inności w ludzkiej skórze – inności pod postacią cyborga o nieokreślonym statusie, istoty niebędącej ani człowiekiem, ani robotem – przychodzi bardzo trudno głównej bohaterce odcinka *Be Right Back* z drugiego sezonu brytyjskiego serialu *Black Mirror*. Znacznie łatwiejsze wydaje się jej początkowo zrealizowanie ludzkiego marzenia o zapewnianiu nieśmiertelności. Martha, bo tak ma na imię kobieta, i jej ukochany, Ash, są młodą parą, której wspólne szczęście przerywa wypadek samochodowy, w którym ginie mężczyzna. Marcie, będącej w ciąży, nie jest łatwo zaakceptować śmierć Asha. Aby ulżyć sobie w cierpieniu, kobieta postanawia skorzystać z nowego serwisu internetowego oferującego pewne rewolucyjne rozwiązanie. Algorytm internetowy umożliwia bowiem stworzenie awatara zmarłej osoby na podstawie jej aktywności w mediach społecznościowych za życia oraz dokumentów, zdjęć i plików wideo przesłanych przez użytkownika. Wykreowany awatar to sztuczna persona mogąca wchodzić w interakcje z realnymi osobami, zachowująca się tak, jak mógłby za życia zachowywać się zmarły. Martha, niczym bóg-stwórca, powołuje więc do istnienia nowego Asha⁵ – postać, z którą może nie tylko godzinami rozmawiać *online*, lecz także słyszeć jej głos przez telefon. Iluzja ta nie jest jednak kompletna – po jakimś czasie tego typu kontakt przestaje Marcie wystarczać. Decyduje się więc ona na kolejny krok – zamówienie u usługodawcy nowej technologii syntetycznego humanoidalnego ciała w kształcie swego zmarłego partnera i wgranie do jego systemu komputerowego osobowości Asha. Humanoid, będący prawie dokładną kopią zmarłego ukochanego Marthy (brakuje mu tylko kilku niewielkich detali czyniących go identycznym, w tym pieprzyka na piersi), zostaje dostarczony do jej

⁵ Czy też Ash (ang. 'popiół') odradza się – niczym feniks z popiołów – przy pomocy Marthy.

domu w paczce przez kurierów. Martha podejmuje decyzję aktywowania androida i włączenia w niego życia (dosłownie i w przenośni – ożywienie Asha odbywa się bowiem w łazience w wannie pełnej wody).

Uruchomienie mechanicznego Asha i korzystanie przez bohaterkę z jego niewyobrażalnych możliwości (choćby w sferze seksualnej) wydają się początkowo pozytywnym. Wielka ulga, którą czuje Martha mogąc rozmawiać ze swoim mężczyzną twarzą w twarz, dotykać go, czuć jego obecność, zainteresowanie i miłość, wydają się nagrodą i wybawieniem po cierpieniach, które przeszła. Jednakże wraz z biegiem czasu coś się zmienia; obecność androida w domu zaczyna budzić niepokój i lęk, a także rodzić pytania natury moralnej – choćby o status i uczucia androida (czy jest on niezależną jednostką, czy też przypomina niewolnika albo erotyczny gadżet? Czy jego emocje są prawdziwe, czy udawane i jakie to ma znaczenie?) albo o odpowiedzialność za jego życie (czy powinien móc o sobie decydować, czy też Martha jest jego właścicielką i za niego odpowiada?).

Nowy Ash zostaje obdarzony życiem nazywanym zoe – życiem „nieunormowanym społecznie – czystej formy energii witalnej” (ROROT 2016: 90), jak rozumie je Rosi Braidotti. Ewa Domańska dodaje, że życie „jako takie”, czyli zoe, to:

[...] także życie syntetyczne oraz nekrozycie, w różnych jego przejawach, formach i ujawniające się na różnych poziomach (od życia na poziomie molekularnym do makroorganizmów i kompleksowych technologii) oraz badanie relacji, które je wspierają i wzbogacają (DOMAŃSKA 2014: 217).

Bohater jest obdarzony zoe, lecz jego status ontologiczny wciąż budzi problem, którego nie można łatwo rozwiązać – czy jest on człowiekiem, czy robotem. Otóż na precyzyjną kopię zmarłego mężczyzny, który mógłby zastąpić zmarłego w związku miłosnym, jest on zbyt niedokładny (Marcie brakuje w androidzie wielu cech charakterystycznych, którymi odznaczał się jej partner, a zarazem także przeszkadza nadmiar robocich cech, jak choćby niezamykanie oczu podczas snu), a na bycie odrębną jednostką jest, według Marthy, za mało oryginalny. Jego podmiotowość może być nazwana posthumanistyczną – jest bowiem niespójna, zmienna, różnorodna, brakuje jej „esencji” stanowiącej niegdyś o człowieczeństwie rozumianym w tradycyjny humanistyczny sposób; jest także zbudowana na relacyjności przemieszanych porządków: ludzkiego i mechanicznego, naturalnego i artypijalnego.

Graniczny, niedookreślony status ontologiczny Asha wymaga od Marthy odpowiedzi na pytanie o podmiotowość ukochanego. Kobieta przyznaje, że nowy Ash jest kimś/ czymś zupełnie innym niż ona by tego pragnęła, wykrzykując do androida następujące słowa: „Nie jesteś wystarczająco nim! Jesteś niczym! [*You are not enough of him! You*

are nothing.!” (HARRIS 2013: 41:35-41:38). Postępowanie androida, który nie musi jeść, spać, mrugać ani zamykać oczu, leżąc nocą w łóżku, przeraża Marthę, gdyż nie mieści się w obrębie wzorca ludzkich zachowań normatywnych, które kobieta zna i rozumie. Ash jest niczym podmiot w trakcie „stawania-się”, wykraczający poza linie molowe znane z koncepcji Gillesa Deleuze’a i Félix’a Guattariego – czyli struktury organizujące rzeczywistość zgodnie z płcią, klasą, językiem i tym podobnymi (DELEUZE & GUATTARI 2015). Definiowanie, kategoryzacja, organizacja i dyskursywność to cechy związane z liniami molowymi. Linie molekularne zaś, zgodnie z terminologią Deleuze’a i Guattariego, to giętkie ścieżki, którymi podmiot (tutaj Ash) podąża w procesie „stawania-się”, wychodząc poza sztywne ramy kategoryzacji. Problem w tym, że Martha nie chce posthumanistycznego „innego” w procesie „stawania-się” – chce po prostu idealnej kopii swojego zmarłego partnera.

Zakończenie odcinka *Be Right Back* nie napawa optymizmem. Android Ash od lat trzymany jest na poddaszu domu Marthy, w którym mieszka ona ze swoją kilkuletnią córeczką. W życiu kobiety zabrakło więc miejsca dla posthumanistycznego „innego” – stał się on czymś na kształt starej maskotki, z którą trudno się rozstać i dlatego przechowuje się ją w pokoiku na zakurzonej, trudno dostępnym strychu.

Ile cyborgów, tyle miłości. Zakończenie

Cyborgi w analizowanych w niniejszym rozdziale filmach i serialach kochają różnie – być może dlatego, że same są bardzo różnymi istotami. Człowiek transhumanistyczny z technologicznie poszerzonymi zdolnościami zmysłowymi, wykorzystujący technologię w miłości w sposób romantyczno-konsumpcyjny (jak w filmie *Sight*), android zbudowany z syntetycznego ciała i z wykreowanej *online* osobowości zmarłego mężczyzny, próbujący zadowolić swą ludzką partnerkę (w *Be Right Back*), robot i jego twórca, którzy zdają się być jedną osobą, zakochani w tej samej kobiecie (w *Uncanny*), czujące roboty rozbudzające afekty w człowieku, pragnące uznania swojej podmiotowości (w *Westworld*) – to tylko kilka przykładów cyborgów i ich romantycznych uniesień w najnowszych filmowych i serialowych narracjach *science fiction*. Obierając drogę, której kierunek wskazali między innymi Donna Haraway, Rosi Braidotti czy Gilles Deleuze i Félix Guattari, można interpretować przedstawione w rozdziale różne odcienie miłości istot cyborgicznych jako symptomy odchodzenia od tradycyjnego humanizmu i przechodzenia do pogłębionej refleksji nad tworzeniem się podmiotowości nowej jakości–podmiotu „innego”, nie-ludzkiego. Ukazanie nowej posthumanistycznej podmiotowości–niespójnej,

relacyjnej, łączącej się z afektem, nieesencjonalnej – na miłosnym tle stanowi wyzwanie, które z powodzeniem podejmują współcześni twórcy *science fiction* w analizowanych wyżej filmach i serialach.

Źródła cytowań

- BAKKE, MONIKA (2010), *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- BERLANT, LAUREN (2015), 'Okrutny optymizm', przekł. Katarzyna Bojarska, *Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej*: II, ss. 1-34.
- BRAIDOTTI, ROSI (2014), *Po człowieku*, przekł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- CALLUS, IVAN, STEFAN HERBRECHTER (2012), 'Introduction: Posthumanist subjectivities, or, coming after the subject...', *Subjectivity*: 5, ss. 241-264.
- CASTI, JOHN L. (2005), *Kwintet z Cambridge. Owoc naukowej wyobraźni*, przekł. Bolesław Orłowski, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- DALASIŃSKI, TOMASZ (2014), 'Ludzkie, arcy(nie)ludzkie. Efekt afektu i aktualność podmiotu drugiej nowoczesności', w: Zofia Budrewicz, Roma Sendyka, Ryszard Nycz (red.), *Pamięć i afekty*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, ss. 107-124.
- DELEUZE, GILLES, FÉLIX GUATTARI (2015), *Tysiąc plateau*, Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- DESRUES, HUBERT (1978), 'Kino *science fiction* a społeczeństwo', przekł. Beata Gołonkiewicz, *Film na świecie*: 7-8 (239-240), ss. 125-149.
- DOMAŃSKA, EWA (2014), 'Humanistyka afirmatywna: władza i płeć po Butler i Foucaultie', w: Monika Anna Kubiaczyk, Filip Kubiaczyk (red.), *Płeć i władza w kontekstach historycznych i współczesnych*, Gniezno: Instytut Kultury Europejskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, ss. 209-220.
- FUKUYAMA, FRANCIS (2005), *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przekł. Bartłomiej Pietrzyk, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- GAJEWSKA, GRAŻYNA (2006), 'Wenus restaurowana, czyli o pięknie cyborgów', w: Jacek Jagielski, Grażyna Gajewska (red.), *Modernizm w lustrze współczesności*, Gniezno: Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, ss. 22-26.
- GŁOWACKA, DOROTA (2014), 'Miłość i strach, czyli afektywne aporie demokracji', w: Zofia Budrewicz, Roma Sendyka, Ryszard Nycz (red.), *Pamięć i afekty*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, ss. 63-84.

- GROSSBERG, LAWRENCE (2010), 'Affect's Future: Rediscovering the Virtual in the Actual (Interviewed by Gregory J. Seigworth & Melissa Gregg)', w: Gregory J. Seigworth, Melissa Gregg (red.), *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press, ss. 309-338.
- HARARI, YUVAL NOAH (2014), *Od zwierząt do bogów: krótka historia ludzkości*, przekł. Justyn Hunia, Warszawa: Dom Wydawniczy PWN.
- HARRIS, OWEN, REŻ. (2013), 'Be Right Back', w: *Black Mirror*, Zeppotron, Channel 4.
- HOFSTADTER, DOUGLAS R. (1984), *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, New York: Penguin Books.
- LAZO, DANIEL, ERAN MAY-RAZ, REŻ. (2012), *Sight*, Bezalel Academy of Arts and Design.
- LEUTWYLER, MATTHEW, REŻ. (2015), *Uncanny*, Accelerated Matter, Uncanny.
- NIEWIADOMSKI, ANDRZEJ, ANTONI SMUSZKIEWICZ (1990), *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- NOLAN, JONATHAN, REŻ. (2016), 'The Bicameral Mind', w: *Westworld*, Kilter Films, Bad Robot, Warner Bros. Television.
- PEPLIŃSKI, MACIEJ (2016), 'Nie-ludzie w post-kinie? Filmowe cyborgi', *EKRANY*: 6 (34), ss. 46-50.
- PEPPERELL, ROBERT (2009), 'Manifest posthumanistyczny', przekł. Paweł Majewski, *Przegląd Filozoficzno-Literacki*: 1 (22), ss. 29-40.
- RIBAS, MOON (2017), *The Union Between Our Species And Technology*, Berlin: TOA Tech Open Air Conference [referat].
- ROROT, WIKTOR (2016), 'Forever off? Status śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych', w: Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba (red.), *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Kraków: Wydawnictwo Libron, ss. 83-96.
- SEIGWORTH, GREGORY J., MELISSA GREGG (2010), 'An Inventory of Shimmers', w: Gregory J. Seigworth, Melissa Gregg (red.), *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press, ss. 1-25.

STASIEŃKO, JAN (2015), *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

TURKLE, SHERRY (2013), *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przekł. Małgorzata Cierpisz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Larp *College of Wizardry* jako produkt i platforma aktywizmu społecznego

MICHAŁ MOCHOCKI*

Wstęp

Tematem rozdziału jest społeczno-polityczne zaangażowanie międzynarodowego projektu teatralnego *College of Wizardry* (dalej jako *CoW*), fabularnie osadzonego w świecie Harry'ego Pottera, a zrealizowanego w Polsce na zamku Czocha w listopadzie 2014 roku. Podstawę analizy stanowi *College of Wizardry Design Doc* (dokument projektowy), opracowany dla pierwszej edycji *CoW* w listopadzie 2014 roku. Został on stworzony przez grono organizatorów w ścisłej współpracy z graczami, z uwzględnieniem wielotygodniowych dyskusji na internetowych forach (FATLAND & MONTOLA 2015: 128). Zawiera opis świata gry i jego historię (zwłaszcza samego kolegium magii na zamku Czocha), instrukcje dotyczące tworzenia i odgrywania postaci z oddzielnymi poradami dla uczniów pierwszego, drugiego i trzeciego roku oraz dla nauczycieli, zasady komunikacji, bezpieczeństwa i rozwiązywania konfliktów w grze, informacje praktyczne o planie zajęć, noclegach i wyżywieniu, a także sporo zakulisowych treści o procesie projektowania gry, w tym o celach i intencjach organizatorów. Zwłaszcza te ostatnie są cenną wskazówką co do światopoglądu i zaangażowania politycznego twórców gry. Tam, gdzie to wydaje się potrzebne, analiza tekstu *design docu* będzie uzupełniona o własne

* Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy | kontakt: michal.mochocki@gmail.com

obserwacje autora z przygotowań oraz z przebiegu rozgrywki¹. Przedstawione cytaty i wnioski ilustrują przekonanie, że larp *CoW* był zarówno produktem, jak i platformą aktywizmu prowadzonego pod hasłem *social justice* – sprawiedliwości społecznej.

Czym jest larp? Czym jest larp nordycki?

Live Action Role Play, w polskiej literaturze naukowej znany jako teatralna gra fabularna (SZEJA 2004)², to zjawisko z pogranicza gry i dramy lub gry i happeningu. Nie sposób zamknąć go w prostej definicji, gdyż występuje w różnych odmianach. Istnieją terenowe gry *fantasy* na kilkadziesiąt, kilkaset, a nawet kilka tysięcy osób przebranych za wojowników, magów, łotrzyków, tak ludzkich, jak i nieludzkich ras, realizujących misje zwiadowcze w lasach i toczących bitwy z użyciem bezpiecznych atrapy broni (w Polsce cyklicznie odbywają się między innymi Orkon, Flamberg i Fantazjada). Istnieją podobne gry w konwencji postapokaliptycznej, wykorzystujące pojazdy, opuszczone budynki i atrapy broni palnej, w tym *paintball* i ASG (polskie przykłady to Oldtown i Ziemie Jałowe). Istnieją chamberlary (lary kameralne) rozgrywane w pomieszczeniach zamkniętych, w małych grupach, bez walki fizycznej, oparte na intrygach, negocjacjach i relacjach międzyludzkich. Mogą mieć scenerię fantastyczną, ale i całkiem realistyczną, o tematyce politycznej i społeczno-obyczajowej rzeczywistego świata, bez specjalnych rekwizytów i kostiumów. Istnieją wreszcie edu-lary rozgrywane w szkołach, stanowiące *de facto* formę dramy szkolnej (MOCHOCKI 2013: 56-57). Jako cechy wspólne dla większości form larpowych można wymienić:

- (1) odgrywanie roli – na czas gry uczestnik przyjmuje fikcyjną tożsamość, działa i mówi jako postać;
- (2) improwizację dramową – gracz nie uczy się dialogów, nie zna z góry przebiegu scen ani scenariusza, ma wcielić się w postać i dążyć do wyznaczonych celów, spontanicznie reagując na wydarzenia i działania innych graczy;
- (3) mechanikę gry – larp ma określone, skodyfikowane reguły rozstrzygania i symbolicznego prezentowania działań, których gracze nie chcą lub nie mogą

¹ Autor miał przyjemność wystąpić w roli profesora opiekującego się magicznymi stworzeniami.

² Jerzy Szeja w 2004 zaproponował termin „narracyjna gra fabularna” dla „pen-paper/tabletop RPG” oraz „teatralna gra fabularna” dla „live action role play/LARP”. Jednak w społeczności twórców i badaczy gier (w Polsce i za granicą), powszechnie przyjęło się używać akronimu jako rzeczownika pospolitego i tworzyć słowa pochodne: larp, larpowy, larperzy, larpować.

zainscenizować ciałem, głosem i rekwizytami, jak na przykład przemoc, seks, moce nadnaturalne czy technologia *science fiction*;

- (4) brak widowni – larp należy do kultury uczestnictwa, nie jest więc spektaklem przeznaczonym dla widowni.

Należy zastrzec istnienie wyjątków, jak i całych podgatunków larpa (*jeepform* czy *freeform*), które potrafią wyłamać się ze wszystkich powyższych form oprócz pierwszej. Jednak dla krótkiego wyjaśnienia „czym jest larp” powinno wystarczyć wskazanie jego najbardziej popularnej formy.

Na larpowej mapie świata szczególne miejsce zajmują kraje nordyckie, w których społeczności larpowe jako pierwsze podjęły poważną refleksję teoretyczną nad swoim hobby – sztuką – profesją. Od 1997 roku na zmianę w Danii, Szwecji, Norwegii i Finlandii odbywa się doroczna konferencja Knutepunkt (norw. ‘miejsce spotkań’; z odmianami Knutpunkt w Szwecji, Knudepunkt w Danii i Solmukohta w Finlandii), będąca platformą międzynarodowej wymiany wiedzy i doświadczeń. Początkowo odwiedzali ją uczestnicy niemal wyłącznie z krajów nordyckich, jednak obecnie biorą w niej udział goście z całego świata, około kilkuset osób. Od 2001 każdego roku (z wyjątkiem roku 2002) konferencji towarzyszą publikacje w języku angielskim, dostępne w druku i w darmowych wersjach online (NORDICLARP.ORG 2017). Na konferencjach i publikacjach przenikają się ze sobą środowiska larpowych praktyków – twórców, organizatorów, artystów, pedagogów – i środowisko utytułowanych naukowo badaczy. Niejednokrotnie te same osoby zajmują się larpami dwojako, będąc naukowcami z zawodu i czynnymi larperami z zamiłowania. W tym klimacie intelektualno-artystycznym zrodził się nurt, który nosi nazwę larpa nordyckiego. Termin spopularyzował się w 2010 roku wraz z publikacją książki *Nordic Larp*, ale przekonanie o swoistości „larpów w stylu knutepunktowym” już miało za sobą długą historię (DEUTSCH 2015: 144).

Niełatwo jest zdefiniować larp jako zjawisko, również niełatwo zamknąć w obrębie definicji jego nordycką odmianę. Wbrew geograficznej nazwie, nie jest ograniczona do północy Europy. W *States of Play: Nordic Larp Around the World* (Pettersson 2012) wzmiankowane są larpki między innymi z Białorusi, Rosji, Polski, Czech i Włoch. Od kilku lat trwa import nordyckich larpów do USA pod szyldem North American and Nordic Larp Exchange (BOWMAN & STARK 2015). Intensywne kontakty z Rosją zwieńczyła książka *Nordic-Russian Larp Dialogue* (FEDOSEEV, HARVIAINEN & VOROBYEVA 2015), a współpracę z krajami arabskimi dokumentuje publikacja *A Birth of Larp in the Arab World* (ANDERSON, KHARROUB, LEVIN & RABAH 2015). Nie ma

więc wątpliwości, że nordyckość larpów nie jest kryterium geograficznym. Proponowano zresztą szereg alternatywnych nazw, jak *arthouse larps*, *art larps*, *experimental larps*, *indrama*, *interactive improvisational theatre*, *progressive larp* (STENROS 2014: 148), żadna jednak się nie przyjęła. Jak więc zdefiniować larpy nordyckie, jeśli nie poprzez kryterium geograficzne?

W 2015 roku Staffan Deutsch pisał o braku sensownej definicji, wskazując słabości w dotychczas wysuwanych propozycjach (DEUTSCH 2015: 144). Niemniej jednak nad niektórymi warto się pochylić. Jedną z najnowszych prób niegeograficznego opisu zjawiska jest książka *The Foundation Stone of Nordic Larp* (SAITTA, HOLM-ANDERSEN & BACK 2014). Wśród reprintów wybranych tekstów z publikacji i konferencji knutepunktowych pojawia się krótka definicja sformułowana przez Jaakko Stenrosa, dokładniej omówiona w równoległej publikacji *The Cutting Edge of Nordic Larp* (BACK 2014). Definicja ma dwie odmiany: ścisłą i poszerzoną. Według ścisłej jest to „larp ukształtowany pod wpływem tradycji larpów nordyckich oraz [podkr. oryg.] wnoszący wkład w rozwijający się dyskurs larpów nordyckich” [*a larp that is influenced by the Nordic larp tradition and contributes to the ongoing Nordic larp discourse*] (STENROS 2014: 149-150); w poszerzonej spójnik „oraz [and]” zmienia się w „lub [or]”. To oczywiście prowadzi do pytania o charakterystykę rzeczony tradycji i dyskursu. Stenros służy tu deklaracją programową (*brand statement*), według której larp nordycki to

[...] wyrosła wokół konwentu Knutepunkt tradycja traktowania larpów jako pełnoprawnej formy wypowiedzi, zasługującej na debatę, analizę i ciągłe eksperymentowanie. Przeważnie ceni spójność tematyczną, ciągłą iluzję, akcję i immersję, dbając o wspólne tworzenie larpa i jego niekomercyjny charakter. Często stosuje się warsztaty i debriefingi (STENROS 2014: 152)³.

Oprócz reprintów *The Foundation Stone...* zawiera kilka nowych esejów napisanych na zamówienie redakcji, a dwa z nich podejmują przy tym próbę charakterystyki nordyckiej społeczności. Czynią to podobnie: pierwszy wyróżnia: uczestnictwo; kolektywne tworzenie; aktywną introspekcję i świadomość formy (NORDGEN 2014: 29-31), zaś drugi: wspólne tworzenie; dzielenie się odpowiedzialnością; nordycką „skrzynkę narzędziową” i zrozumienie struktury (PIRONEN & THUROE 2014: 32-36). W *Przedmowie* redaktorzy wskazują: położenie nacisku na opowieści akcentujące naturalistyczne

³ Przekład własny za: „A tradition that views larp as a valid form of expression, worthy of debate, analysis and continuous experimentation, which emerged around the Knutepunkt convention. It typically values thematic coherence, continuous illusion, action and immersion, while keeping the larp co-creative and its production uncommercial. Workshops and debriefs are common”.

emocje; na kolektywizm zamiast rywalizacji; poważne podejście do opowiadanej historii (SAITTA, HOLM-ANDERSEN & BACK 2014: 11). Podsumowując, za najważniejsze cechy nordyckiej „szkoły” larpowania uważa się: (1) kolektywne, społecznościowe lub wspólnotowe tworzenie, z czym łączy się (2) poczucie społecznej odpowiedzialności, oraz (3) poważne, profesjonalne podejście, z czym wiąże się (4) refleksja teoretyczna, autorefleksja, zgłębianie fachowej wiedzy i narzędzi projektowych.

Kluczowe jest tu wspomniane poważne podejście, w myśl którego larp nie jest rozrywką błahą i płytką, a często bywa czymś więcej niż tylko zabawą. Stenros pisze, że „Jedyną rzeczą, którą ze względną pewnością mogę wskazać jako cechę nordyckiego larpa, jest traktowanie larpów poważnie. [...] są uznawane za *pełnoprawną formę wypowiedzi*, która potrafi wywoływać silne emocje i w której można poruszyć dowolną tematykę” (STENROS 2014: 152)⁴. Można wśród nich znaleźć larpy więzienne podobne do eksperymentu Philipa Zimbardo, dramaty społeczne poruszające kwestie imigracji, homoseksualizmu czy chorób nowotworowych, a także przedsięwzięcia artystyczne nastawione na intensywne przeżycia estetyczne i emocjonalne.

Nasuwa się porównanie do nurtu *serious* i *applied games* (gry poważne i stosowane) czy GWAP – *games with a purpose* (gry z celem) w grach komputerowych i stołkowych, które tym się różnią od gier czysto rozrywkowych, że ich cel nadrzędny jest pozarozrywkowy – edukacyjny, prospołeczny, prozdrowotny czy rekrutacyjny (DJAOUTI, ALVARES, JESSEL & RAMPNOUX 2011: 25-43). Można rzec, że nurt nordycki to larpowy ekwiwalent *serious games* (GWAP). Autor niniejszego rozdziału opisuje je jako oddzielne gatunki, gdyż dość długo rozwijały się w izolacji i dopiero niedawno specjaliści od *serious games* zwrócili uwagę na larpy (LOUCHART, SUTTIE & LIM 2013) jako pokrewne zjawisko. Na potrzeby rozdziału spośród wielu pozarozrywkowych zastosowań gier czy larpów znaczenie ma jedno: aktywizm społeczny, rozumiany jako dążenie do pożądanej zmiany społecznej czy politycznej przez „działanie niebezpośred-

⁴ Przekład własny za: „The one thing I feel relatively secure in identifying as a feature of Nordic larp is its taking of larping seriously. [...] larp is seen as a valid form of expression, one capable of prompting strong emotions and one that can be used to tackle any subject matter”.

nie, poprzez wywieranie wpływu na innych – rządy, NGO, konsumentów, pracowników itd. – by podjęli działania” (MARTIN & OSBERG 2007: 37)⁵. Taką formą działania niebezpośredniego będzie między innymi propagowanie postaw, wartości i światopoglądu, który aktywista uznaje za słuszne.

College of Wizardry (2014)

Larp *College of Wizardry* to projekt duńskiej firmy Rollenspilsfabrikken i polskiego stowarzyszenia Liveform, adresowany do międzynarodowej społeczności larpowej, a zatem przygotowany i rozegrany w języku angielskim. Pierwsza edycja odbyła się na zamku Czocha (gmina Leśna, województwo dolnośląskie) w dniach 13-16 listopada 2014 roku, gromadząc stu trzydziestu ośmiu graczy (w tym zdecydowaną większość Duńczyków i Szwedów⁶) oraz około pięćdziesiąt osób kadry i wolontariuszy, w tym interaktorów odgrywających role drugoplanowe (*non-player characters*, czyli bohaterowie niezależni; w tej roli przeważnie Polacy). Jak na przedsięwzięcia larpowe był to projekt wysokobudżetowy, którego koszty, oprócz scenariusza, scenografii, kostiumów i transportu, obejmowały wynajem całego zamku wraz z bazą hotelową i cateringiem. Cena biletów wynosiła sto osiemdziesiąt euro dla graczy „pełnoetatowych” i siedemdziesiąt pięć euro dla ekipy drugoplanowej, przy czym niezbędna była organizacja dodatkowych wydarzeń fundraisingowych (mimo to pierwsza edycja przyniosła stratę, którą wyrównały dopiero kolejne gry; RAASTED 2015: 30).

Scenariusz umieszczał grę w świecie Harry’ego Pottera, około dwudziestu lat po zakończeniu wydarzeń znanych z książkowej sagi Joanne K. Rowling, w położonej w Polsce międzynarodowej wyższej szkole czarodziejstwa – akademickim odpowiedniku Hogwartu. Szkoła magiczna na zamku Czocha została wymyślona przez autorów larpa; nie ma o niej wzmianki w kanonicznym uniwersum Pottera, lecz jest w nim silnie osadzona przez wspólne wątki, mitologię, historię świata, struktury społeczne, nazewnictwo czy kulturę organizacyjną. Reklama gry bezpośrednio zapowiadała graczom przeniesienie się do świata Harry’ego Pottera, a organizatorzy deklarowali troskę o stworzenie takiego doświadczenia (CoW 2014: 28). Po zakończonej grze, gdy materiał filmowy i zdjęciowy pojawił się w internecie, projekt zyskał masową (wirusową)

⁵ Przekład własny za: „[...] the social activist attempts to create change through indirect action, by influencing others – governments, NGOs, consumers, workers, etc. – to take action”.

⁶ Autor rozdziału był jedynym Polakiem w tym gronie.

popularność, w tym zainteresowanie telewizji, prasy codziennej i magazynów tematycznych na całym świecie (AXNER 2014) – w tych mediach również eksponowano związek ze światem Harry’ego Pottera. Ponad sto biletów na drugą edycję sprzedało się w ciągu dwóch minut, a ogromne zainteresowanie zawiesiło serwer serwisu bileto-wego. Dwie kolejne Potterowskie edycje *CoW* odbyły się w kwietniu 2015 dzięki sukcesowi kampanii *crowdfundingowej* na portalu Indiegogo.com. Trzy następne miały miejsce już w listopadzie 2015, a według aktualizacji tuż przed publikacją niniejszej pracy (styczeń 2017), odbyło się łącznie dziesięć *CoW* i na pięć kolejnych trwa sprzedaż biletów. Ponadto, otwarto niemieckojęzyczną linię *CoW: Nibelungen*, a w USA powstała bliźniacza inicjatywa *New World Magischola*, zaś w maju 2017 na zamku Kliczków wszystkie trzy szkoły mają spotkać się na międzyszkolnym magicznym turnieju (FACEBOOK 2017). Trzeba jednak zaznaczyć, że tylko trzy pierwsze edycje z 2014-2015 były osadzone w świecie Pottera. Następne są już pozbawione związku z Potterverse (uniwersum Potterowskiego) ze względu na sprzeciw korporacji Warner Bros. (RAASTED 2015: 30).

CoW zapoczątkował serię larpów „zamkowych” opartych o kultowe franczyzy (marki) medialne, które w efektywnej scenarii prawdziwego zamczyska przenoszą fanów w świat powszechnie znanej i lubianej książki, filmu czy gry wideo. W kwietniu 2015, oprócz dwóch edycji *CoW* zrealizowanych przez Rollenspilsfabrikken i Liveform na Czocha, na zamku Moszna w województwie opolskim odbył się *Witcher School* zorganizowany przez Agencję 5 Żywiółów, osadzony w świecie wiedźmińskiej sagi Andrzeja Sapkowskiego (MOCHOCKI 2015; MOCHOCKI 2016). Miesiąc wcześniej w Danii dwukrotnie rozegrano *Inside Hamlet* duńskiej firmy Odyssé, ożywiając sztukę Williama Szekspira. W listopadzie 2015 na zamku Moszna zrealizowano pierwszy *Fairweather Manor*, kolejny projekt duetu Rollenspilsfabrikken i Liveform, inspirowany serialem *Downton Abbey*. W styczniu 2017 *Witcher School* ma już za sobą i polskie, i międzynarodowe (anglojęzyczne) edycje, *Fairweather Manor* same międzynarodowe, a zainteresowanie kolejnymi nie maleje. W październiku 2016 na zamku Książ miał miejsce pierwszy *Convention of Thorns*, międzynarodowy larp wampirzy, wpisany w szeroko zakrojoną promocję transmedialnej franczyzy *World of Darkness*, który niewątpliwie także nie skończy się na jednej edycji. Twórcy *College of Wizardry*, teraz pod marką Dziobak Larp Studios, w zapowiedziach na rok 2017 mają wysokobudżetowe larp w Europie, USA i na Bliskim Wschodzie – na lądzie i na morzu. Nie wszystkie są osadzone we franczyzowych uniwersach, ale często sięgają po bliską tematykę. Przykładowo, nadchodzący w 2017 piracki larp *Skull & Crossbones*, rozgrywany podczas rejsu

historycznymi żaglowcami po Bałtyku, raczej nie uniknie skojarzeń z *Piratami z Karaibów*.

Można założyć, że sukces medialny i kasowy *CoW* i inne blockbuster larpy w dużej mierze zawdzięczają globalnie znanym markom. Nie należy jednak sądzić, że wykorzystanie (adaptacja) gotowego fikcyjnego uniwersum będzie wiernie odzwierciedlać jego kompozycję, fabułę czy strukturę społeczną. Jak twierdzą Espen Aarseth (2006) czy Linda Hutcheon (2006: 6-7), wymóg wierności wobec pierwowzoru wcale adaptacji nie obowiązuje. Dla rozważań o *CoW* jako produkcie aktywizmu społecznego cenne jest spostrzeżenie Jaya Lemkego, który pisząc o fanowskich adaptacjach franczyzy medialnych, zwraca uwagę na:

[...] różnice w ideologii i systemie wartości, które mogą wystąpić, gdy fani i gracze zawłaszczają zasoby franczyzowego świata, aby wyrazić swoją własną wizję rzeczywistości społecznej. Duże internetowe społeczności fanów/graczy mogą wytworzyć własne wartości kulturowe, odmienne niż u twórców oryginalnego świata franczyzy i w jego komercyjnych rozszerzeniach (LEMKE 2004: 7).

To zjawisko można zaobserwować na przykładzie *College of Wizardry*. Nie jest to zresztą przypadek odosobniony – w książce *Playing Harry Potter* mowa o szeregu Potterowskich performansów, które reinterpretują kanon i „sprzeciwiają się konsumpcjonizmowi, podejmują kwestie tożsamości i rozwijają kulturę uczestnictwa [*challenges consumerism, questions notions of identity, and fosters participatory culture*] (BRENNER 2015: 199). W przypadku nordyckich społeczności larpowych, kształtowanych przez neomarksistowskie dyskursy społeczne i humanistyczne nordyckich (oraz amerykańskich) uczelni, jak i socjaldemokratyczną politykę macierzystych krajów, niepodzielnie panuje identyfikacja z ruchem sprawiedliwości społecznej (*social justice*), łączącym socjalizm z feminizmem i multikulturalizmem. Główną misją tego nurtu jest obnażanie, piętnowanie i zwalczanie systemowej i społecznej opresji skierowanej przeciwko różnego rodzaju mniejszościom. Saga o Harrym Potterze spotkała się już z krytyką w zakresie reprezentacji seksualności i etniczności (BRENNER 2015: 295), nic więc dziwnego, że w adaptacji inspirowanej *social justice* autorzy postanowili dokonać zmian. W tym kontekście warto się przyjrzeć temu, jak larp *College of Wizardry* stał się produktem i platformą aktywizmu społecznego, którego programem jest sprzeciw wobec seksizmu, homo-/transfobii, rasizmu, ksenofobii, klasizmu i handicapizmu.

CoW jako produkt dyskursu *social justice*

Publikacja *Teaching for Diversity and Social Justice* (ADAMS, BELL & GRIFFIN 2007), od kilkunastu lat (licząc od pierwszej edycji) służąca w krajach anglosaskich do tworzenia programów nauczania w zakresie *social justice*, wyróżnia następujące zjawiska: rasizm, seksizm, heteroseksizm, dyskryminacja transseksualistów, dyskryminacja religijna, antysemityzm, klasizm, handicapizm (*ableism*) i dyskryminacja ze względu na wiek (*ageism*). W analizie *CoW* przyjęty zostanie następujący porządek: seksizm, LGBT, handicapizm, rasizm, ksenofobia i klasizm⁷.

Seksizm

Twórcy larpa nie tylko stworzyli świat, w którym równość płci spełnia feministyczne oczekiwania, ale także opatrzyli ten fragment komentarzem wyjaśniającym, co i dlaczego chcieli osiągnąć – między innymi aby sam larp jako oferta rozrywkowa dla graczy (realnych ludzi, nie odgrywanych postaci) był wolny od genderowych ograniczeń:

Rzeczywistość jest jaka jest. Są miejsca na świecie, w których równość płci się poprawia, chociaż nigdzie jeszcze nie osiągnięto pełnej równości. I są miejsca, w których sytuacja kobiet jest bardzo trudna. Ponieważ *College of Wizardry* istnieje w realnym świecie, istnieje również nierówność płci, nawet jeśli nie każdy ją odczuwa. Ale w świecie czarodziejskim jest trochę inaczej!

W świecie czarodziejów *gender* nie jest tak istotny. Nikogo nie dziwi kobieta na stanowisku dyrektora szkoły magii, a twierdzenie, że dziewczęta są gorsze w magicznych pojedynkach, quidditchu czy czymkolwiek innym jest odbierane jako głupie i dziwaczne. Niektóre szkoły wciąż przykładają znaczenie do płci, ale wynika to na ogół z tradycyjnych poglądów na to Co Powinni Robić Młodzi Ludzie, a nie ma związku z umiejętnościami czy władzą.

Podczas larpa *gender* będzie się liczył tylko w paru miejscach. W szkole działa klub tylko dla dziewcząt oraz sekretne stowarzyszenie, które przyjmuje prawie wyłącznie chłopców. Oba rodzą kontrowersje i mamy nadzieję, że zapewnią interesujące wyzwania dla graczy będących członkami, niebędących członkami i dla tych, którzy sądzą, że takie kluby są staroświeckie i głupie. Poza tymi dwoma klubami, *gender* nie powinien być na zamku Czocha żadnym ograniczeniem (*CoW* 2014: 40).

LGBTQ

Analogiczny cel przyświecał organizatorom w odniesieniu do mniejszości seksualnych. Szczególnie jest tu widoczne świadome odejście od konwencji przyjętej przez Rowling

⁷ Wszystkie cytaty w tej sekcji pochodzą z *College of Wizardry design document* (NORDICLARP.ORG 2014) w wersji PDF z 5 listopada 2014 roku, w tłumaczeniu autora rozdziału.

w oryginalnej historii Harry’ego Pottera, gdzie wszystkie romanse bohaterów były heteroseksualne, a o homoseksualności nie było w ogóle mowy. Larp tworzony w duchu inkluzywności i anty-heteronormatywności nie mógł tu przedstawić relacji społecznych w sposób kanoniczny, to jest skopiowany z oryginału. Twórcy wprost deklarują, jak ich zdaniem powinno to wyglądać w codziennej rzeczywistości:

Hogwart ma osobne dormitoria dla dziewcząt i chłopców, a na uroczystości w danej szkole dziewczęta przychodzą w parach z chłopcami. Ale w Czochoa jest inaczej. Tutaj nikt się nie zmarszczy na romantyczny związek dwóch młodzieńców ani na dwie dziewczyny idące jako para na Wielki Bal Powitalny. Uważa się, że wśród młodych czarownic i czarodziejów zwracanie uwagi na płeć jest dziecinadą. A zatem pary jednopłciowe są tak samo zwykłe jak dwupłciowe i nikogo nie obchodzą łóżkowe wybory studentów.

Dla larpa oznacza to, że normy społeczne nie nakładają żadnych ograniczeń co do tego, z kim twoja postać może być w związku. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać postacią, która uważa biseksualizm za dziwny, ale jeśli wypłynie to podczas rozmowy, większość postaci będzie kręcić głowami z niedowierzaniem. Od strony praktycznej – twoja postać może być hetero, bi, homo, *queer* czy cokolwiek tam zechcesz i mało kto się tym przejmie. Tak, jak powinno być w rzeczywistości (a niestety nie jest) [podkr. — M.M.].

Nastoletni romans jest ważnym tematem larpa, tak jak w historii o Harrym Potterze. Ale nie widzimy potrzeby ograniczania tego do romansu chłopak/dziewczyna. Gracze mają decydować o seksualności swoich postaci według własnego uznania – my staramy się zapewnić wiele opcji do wyboru (CoW 2014: 40).

Handicapizm

Innym aspektem inkluzywności jest dbałość o dostępność dla osób niepełnosprawnych – czy to samej gry, czy też poszczególnych aktywności w niej zawartych. Autorzy wymyślili specjalną „sztuczkę magiczną”, która ma sprawić, aby osoby mało sprawne fizycznie mogły wcielić się w role sportsmenów:

Jest jeszcze taka sprawa, że wiele postaci to wysportowana młodzież, a nie wszyscy nasi gracze są tacy – i nie ma w tym nic złego. Postanowiliśmy, że podczas treningów ewidentne różnice w sprawności fizycznej będą wyjaśnione przez magiczne ograniczenie możliwości. Będzie świetna zabawa, gdy grasz sportowym czempionem quidditcha, a na zajęciach WF trener powie: „Tak, wiem, że jesteś w drużynie. Zobaczysz, że rzuciłem na ciebie zaklęcie, które obniża sprawność, aby wyrównać szanse z kolegami”. Nie byłoby zabawy, gdybyśmy powiedzieli, że do gry postacią quidditchowego czempiona trzeba być wysokim, muskularnym 22-latkim w doskonałej formie (CoW 2014: 34).

Rasizm

Silnie obecnym wątkiem, budzącym w grze wiele emocji, były rasowe uprzedzenia wobec wilkołaków. W świecie czarodziejów wilkołaki mogły powstrzymać napady agresji za pomocą magicznych eliksirów, były więc w stanie żyć pośród ludzi nie stanowiąc zagrożenia. Budziły jednak zrozumiałe obawy i niechęć społeczeństwa. Wątek ten był już obecny w oryginalnej sadze Rowling, wiążąc się z postacią Remusa Lupina. Autorzy larpa wyeksponowali go znacznie bardziej, dopisując dalszy ciąg historii i kreśląc zróżnicowane postawy magicznego społeczeństwa wobec wilkołaków. W Polsce i Anglii miały cieszyć się względną tolerancją, natomiast w Niemczech dotykały ich represje i prześladowania:

Przez wiele lat wilkołaki usilnie starały się porozumieć z czarodziejami i dogadać z niemieckim Ministerstwem Magii. Chcą prawa do spokojnego życia, do pracy i szacunku od sąsiadów. Ale wszystko na próżno. Wilkołaki nadal są otoczone pogardą, nienawiścią i lękiem, a większość uważa, że likantropia to paskudna i zakaźna choroba. Niektóre uciekły do Anglii, gdzie położenie lupinów jest lepsze. [...] Jednak, mimo że na Wyspach Brytyjskich tolerancja dla wilkołaków jest najwyższa na świecie, także w Anglii są tacy, którzy uważają, że dla wilkołaków nie ma miejsca w świecie czarodziejów (CoW 2014: 45).

Niedawnym wydarzeniem w historii świata gry była krwawa wilkołacza rebelia wzniecona w Niemczech przez zbiegłego z więzienia Fenrira Greybacka. Tu autorzy zapożyczyli postać z oryginalnej sagi Rowling (okrutny czarodziej-śmierciożerca i zarazem wilkołak), dopisując wątki „dwadzieścia lat później”. Zamek Czocho, położony blisko granicy niemieckiej, również był zagrożony atakami i objęty procedurami bezpieczeństwa narzuconymi przez niemieckie Ministerstwo Magii, a więc konsekwencje odczuli wszyscy. Co więcej, wątek wilkołactwa dotykał wielu bohaterów gry osobiście. Pośród graczy niektórzy uczniowie byli wilkołakami, inni zaś żywili do wilkołaków rasową nienawiść, dodatkowo podsyconą wieściami o niemieckich wilkołakach-terrorystach. Były nawet postacie, które za sprawą wilkołaków niedawno straciły członków rodzin. To wszystko sprawiało, że temat wilkołactwa i (bez)zasadności rasowych uprzedzeń był gorąco dyskutowany – z użyciem tych samych dyskursów, jakie w świecie realnym dotyczą integracji osób z zaburzeniami psychicznymi, a także integracji muzułmanów w społeczeństwach europejskich w obliczu zbrodni popełnianych przez islamskich terrorystów.

Osobną, nie tak burzliwą debatą rasowo-klasową były relacje czarodziejów z rozumnymi istotami magicznymi, takimi jak centaury, olbrzymy, skrzaty. W powieściach

Rowling pojawił się wątek niewolniczej pracy skrząców domowych i aktywizm Hermiony na rzecz ich wyzwolenia. W *CoW* działał klub dyskusyjny WiTWiT dążący do politycznego równouprawnienia nieludzkich ras rozumnych.

Ksenofobia

Kolejna grupa Innych/Obcych budzących u jednych lęk lub nienawiść, a u innych współczucie jako niesłusznie prześladowani, to dawni stronnicy Pana Ciemności (Lorda Voldemorta), ich rodziny i znajomi oraz wszelkie osoby, na których padło podejrzenie o związki z czarną magią. Pod władzą nowego Ministra Magii objęły ich systemowe represje magicznego wymiaru sprawiedliwości:

Po objęciu urzędu, Zachariasz Smith ogłosił „wojnę z czarną magią” i szybko udowodnił, że nie były to czcze słowa. Aby „raz na zawsze rozwiązać kwestię śmierciożerców”, zezwolił aurorom na przeszukania w domach czarodziejów mających jakieś powiązania z Voldemortem (byłych śmierciożerców, ich rodzin, prawdopodobnych sprzymierzeńców itp.). Wiele artefaktów i pamiątek rodzinnych skonfiskowano lub zniszczono – oficjalnie ze względu na związek z czarną magią, która – jak rzekł Smith – nie będzie tolerowana w żadnej formie. Wszystko to doprowadziło do napięcia między ministerstwem a starymi rodami (także tymi, które nigdy nie miały nic wspólnego z działaniami Voldemorta), czego efektem były aresztowania (*CoW* 2014: 12).

W cyklu Rowling brytyjskie Ministerstwo Magii bywało nieudolne, nadmierne biurokratyczne i naruszające autonomię uczelni, lecz gdy prowadziło wojnę ze śmierciożercami, była ona uzasadniona udziałem wyżej wymienionych grup w działalności zbrodniczej. Po wojnie stronnicy i sympatycy, którym nie udowodniono bezpośredniego udziału, otrzymali amnestię. Dopiero w *CoW* twórcy larpa opisali ministerstwo krwiożercze, które pod szyldem wojny z czarnomagicznym terrorem represjonuje wszystkich podejrzanych o jakiegokolwiek powiązania ze złoczyńcami⁸.

Klasizm

W powyższym cytacie mowa o starych rodach, a więc kolejnym wątku aktualnym w dyskursie ruchu *social justice*: różnice klasowe między elitą a pospółstwem. W powieściach Rowling arystokratyczną elitą były stare rody czarodziejskie, dziedziczące magię z pokolenia na pokolenie i gardzące czarodziejami pochodzenia „mugolskiego”, urodzonymi wśród ludzi nieświadomych istnienia magii. Mugolskie pochodzenie oznaczało

⁸ Więcej o tym poniżej, przy omawianiu klubu C.A.N.D.L.E.

w świecie czarodziejów niższy kapitał kulturowy, wynikający między innymi z wychowania w świecie pozbawionym magicznej „technologii”, społeczny, a więc brak sieci powiązań rodzinnych i towarzyskich, a często także ekonomiczny jako pochodna powyższych. W świecie Harry’ego Pottera stronnikami czarnej magii najczęściej bywali czarodzieje-arystokraci, gdyż Voldemort, Czarny Pan, łączył obsesję władzy z ideą czystości krwi. Larp *CoW* również położył nacisk na ten wątek społeczny, dokładając aspekt polityczny „wojny z czarną magią” – skoro represje ministerstwa dotyczą głównie rody czystej krwi, służy to interesom czarodziejów z rodzin mieszanych i niemagicznych:

Podniosły się protesty przeciw nowym biurokratycznym planom Ministerstwa Magii – tak wśród akademików, jak i starych rodów czarodziejskich, które chciałyby powrotu do stanu sprzed wojny. Na drugim biegunie znajdują się czarodzieje i czarownice (przeważnie mugolskiego pochodzenia), które stoją za działaniami Smitha, bo nie chcą dawnych tradycji, lecz modernizacji świata czarodziejów. Różnice między czarodziejami z rodzin czarodziejskich i tymi urodzonymi wśród Mugoli są większe niż kiedykolwiek [podkr.— M.M]. Mimo że Voldemort zginął (tak przynajmniej większość uważa), wszyscy wciąż odczuwają zawirowania po wielkim wstrząsie, jakim była ostatnia wojna w świecie czarodziejów. Stare rody starają się utrzymać przy władzy, odwołując się do prastarych tradycji w obliczu nowych praw ograniczających ich magię. Ale nie każdy chce powrotu do dawnego stanu rzeczy (*CoW* 2014: 12).

W *CoW* wszyscy czarodzieje mieli pochodzenie precyzowane jako „czystej krwi”, „półkrewi” i „mugolski” (*Muggleborn*). Autorzy wespół z graczami zaprojektowali napięcia między postaciami, wśród których byli zarówno zarówni arystokraci, darzący pogardą „nieczystą krew”, jak i aktywiści walczący o równość i tolerancję. Tym samym temat nierówności i uprzedzeń klasowo-rasowych był żywo animowany przez interakcje podczas gry. Mało tego, oprócz obecnego już w powieściach Rowling konfliktu o czystość krwi i władzę w gronie samych czarodziejów, w *CoW* pojawiła się także debata na temat równouprawnienia Mugoli (ludzi niemagicznych). W cyklu Rowling kwestia kontrolowania społeczeństwa Mugoli przez działających z ukrycia czarodziejów (między innymi przez zaklęcia modyfikacji pamięci) nie jest problematyzowana – w *CoW* jest inaczej.

CoW jako platforma zorganizowanego aktywizmu

Jak podkreśla Sandy Peterson, już w powieściach Rowling istnieją modele sprzeciwu wobec opresji pokazywane przez „umieszczanie postaci w złożonych relacjach społecznych i instytucjach społeczno-politycznych [*complex social relationships and socio-po-*

litical institutions], które odzwierciedlają [*mirror*] nasz świat współczesny” (PETERSON 2015: 2428). Działania podejmowane w takim symulowanym środowisku mogą dostarczyć graczom wiedzy, świadomości, umiejętności i wzorców, które gracze przeniosą do realnego życia (BOWMAN 2015: 1616). W *CoW* na szczególną uwagę zasługuje działalność dwóch pozalekcyjnych klubów dyskusyjnych, C.A.N.D.L.E. oraz WiTWiT, które zaangażowały graczy w polityczno-propagandową działalność, realizowaną w trakcie larp w ramach odgrywanych ról i fikcyjnego uniwersum, a jednak posiadającą wyraźne odniesienia (analogie) do problemów realnego świata. Oprócz *CoW* jako produktu (scenariusz, postacie, kreacja świata, *design doc*) istnieje *CoW* jako platforma aktywizmu na rzecz zmiany społecznej, w dodatku aktywizmu zorganizowanego, ujętego w ramy instytucjonalne.

Pomysłodawcą C.A.N.D.L.E. (Komitetu na Rzecz Naturalnej Równowagi Światła i Ciemności) jest fiński artysta Mike Pohjola, uznany praktyk i teoretyk larpów nordyckich. W *CoW* wystąpił jako Bombastus Bane, nauczyciel obrony przed czarną magią, mający powiązania rodzinne ze śmierciożercami i sam budzący podejrzenia co do swojej niewinności. Pohjola przygotował następujący opis klubu do *design docu*:

C.A.N.D.L.E. jest ogólnoświatową organizacją działającą na rzecz uniwersalnych praw człowieka w świecie czarodziejów, w tym dążącą do zakończenia „wojny z czarną magią” wywołanej przez Ministerstwo Magii i Urząd Aurorów. Czochoński oddział założył profesor Bombastus Bane [...]. Grupa spotyka się parę razy w miesiącu, aby dyskutować, organizować protesty, drukować ulotki, pisać oświadczenia i postulaty. [...]. Członkowie dobrze wiedzą, że rodzina profesora Bane’a jest uwięziona w Azkabanie, a jego rodowy majątek zamrożony w banku Gringotta z powodu podejrzeń o związki ze śmierciożercami. Większość członków zresztą doświadczyła podobnych nadużyć ze strony ministerstwa lub aurorów.

Obecne cele:

Zamknąć Azkaban, Nurmengard, Zatokę Quasimodo i inne paralegalne więzienia czarodziejów. Dopóki to się nie uda, zapewnić więźniom humanitarne warunki. Zaprzestać używania dementorów jako strażników i podczas przesłuchań. Uwolnić dzieci urodzone przez czarownice przebywające w więzieniu.

Położyć kres nadużyciom władzy przez aurorów i oddzielić ich urząd od funkcji sądowniczych i prawodawczych. Uniewybaczalnić używanie niewybaczalnych klątw przez aurorów.

Nikt nie powinien być uznany za winnego przed udowodnieniem winy, a podejrzani nie mogą być zmuszani do udowodnienia niewinności. Pokrewieństwo i powinowactwo z uwięzionymi w Azkabanie za praktykowanie czarnej magii nie może stanowić wystarczającego dowodu.

Wszystkie czarownice i czarodzieje powinni mieć prawo do swobody wypowiedzi, również w kwestiach czarnej magii, wypowiedziania imion Czarnych Panów, magicznych środków bezpieczeństwa i krytyki wobec aurorów i Ministerstwa Magii.

Położyć kres prześladowaniom czarownic i czarodziejów za winy popełnione przez członków ich rodzin. Córka mrocznej czarownicy nie jest mroczną czarownicą, dopóki nie ma na to dowodów. Uczynić z Ministerstwa Magii instytucję, która dba o świat czarodziejski w sposób przejrzysty i demokratyczny. Minister powinien być wyłaniany w drodze wyborów powszechnych (*CoW* 2014: 48).

C.A.N.D.L.E. domagało się ukrócenia nadużyć wymiaru sprawiedliwości związanych z wojną z czarną magią, a zarazem stawiało pytania o to, kto i jak ma definiować pojęcie przestępstwa i w jakim zakresie przedstawicielom prawa wolno stosować środki zabronione cywilom. Wyraźnie pobrzmiewa tu retoryka amerykańskiej wojny z terrorem, a także debata na temat pochoopności podejrzeń, przekraczania uprawnień i łamanie praw człowieka przez służby bezpieczeństwa w ramach antyterrorystycznej działalności operacyjnej. Tym bardziej, że kreacja śmierciożerców już w cyklu Rowling (jako sieci tajnych komórek dążących do eliminacji zjawisk uznanych za nieczyste przez charzmatycznego lidera) może się kojarzyć (zwłaszcza Amerykanom) z terroryzmem odpowiedzialnym za zamachy z 9 września (BRENNER 2015: 162).

Sanne Harder (w *CoW* profesor Welkin), znana projektantka larpów i specjalistka od edukacji larpowej, oraz Piotr Duda-Dziewierz (profesor Winterbourne), obydwój z Danii, stworzyli klub WiTWiT:

Czarodzieje i Czarownice za Tolerancją (WiTWiT) jest organizacją, która dopiero powstaje z inicjatywy profesor Welkin (od astrologii) i profesora Winterbourne'a (od mugoloznawstwa), którzy planują pierwsze spotkanie w czwartek o 21:30 w bibliotece. Spotkanie jest otwarte dla wszystkich zainteresowanych sposobem myślenia alternatywnym wobec elityzmu i dyskryminacji, które od dawna dominują w dyskursie świata czarodziejów.

Dążymy do zmiany przez pokojowe demonstracje i oświecenie!

Oto plan na czwartkowe spotkanie o 21:30:

- a. Debata: czarodzieje czystej krwi a czarodzieje z rodzin mugolskich,
- b. Dyskryminacja wobec świadomych istot niebędących ludźmi,
- c. Wina i kara w świecie czarodziejów [formatowanie oryginalne — M.M.] (*CoW* 2014: 49).

Ten klub najdalej rozszerzył pole równouprawnienia społecznego, podejmując dyskusję nad podporządkowaniem Mugoli władzy czarodziejów i nad wykluczeniem

niehumanicznych istot magicznych. Oprócz sprzeciwu wobec arystokratycznych tradycji „czystej krwi” i wszelkich form rasizmu, klasizmu, ksenofobii i dyskryminacji pośród czarodziejów, podważano prawo czarodziejów do przemocowego manipulowania umysłami Mugoli, stosowanego by utrzymać ich pod kontrolą i w nieświadomości co do istnienia magii. Kwestionowano też prawo do niepodzielnej władzy politycznej nad magicznym światem, sprawowanej za pomocą instytucji złożonych wyłącznie z przedstawicieli rasy ludzkiej. Zapewne ideałem według WiTWiT byłyby wspólne, socjaldemokratyczne rządy czarodziejów, zwykłych ludzi oraz wszelkich istot rozumnych. Co interesujące, WiTWiT położył nacisk na analizę dyskursu – na to, w jaki sposób wypowiedzi konstruują rzeczywistość społeczną, gdy w codziennym języku odzwierciedlone są stereotypy, poglądy, wartości i relacje władzy. Ten element debaty wyraźnie czerpał z retoryki *social justice*, posługującej się pojęciami przemocy werbalnej, przemocy symbolicznej i mowy nienawiści.

Larp jako narzędzie perswazji, propagandy, edukacji społecznej

O zastosowaniach larpów w edukacji szkolnej autor rozdziału pisał w innym tekście (MOCHOCKI 2013), a obszerny przegląd literatury edu-larpowej znajduje się w *Wyrd Con Companion 2014* (BOWMAN 2014). Warto skupić się tu zatem na wąskiej dziedzinie edukacji i wychowania, która dotyczy światopoglądu i ideologii, a więc domeny afektywnej, obejmującej „postawy, zainteresowania, wartości, przekonania i emocje [*attitudes, interest, values, beliefs, and emotions*]” (KAPP 2012: 185). Wśród trzech porad, jakie formułuje Kapp dla skutecznej edukacji w tym zakresie znajdują się (1) immersja w edukacyjnie pożądaną wartość, przekonaniu czy zachowaniu; (2) możliwości osiągnięcia w grze sukcesów związanych z tymi wartościami oraz (3) przekaz od celebrytów spoza gry lub celebrytów czy uznanych graczy w środowisku gry (KAPP 2012: 191).

Zaczynając od punktu trzeciego, graczami-celebrytami w gronie graczy i organizatorów *CoW*, jak i w szerszej społeczności larpów nordyckich, byli niewątpliwie główni autorzy gry, którzy akcentowali kwestie *social justice* w dokumencie projektowym. Istotne znaczenie przekazu płynącego od organizatorów przed, w trakcie i po zakończonej grze podkreśla Kaisa Kangas, pisząc o politycznym ukontekstowaniu larpów. Według niej polityczne opinie wyrażane przez organizatorów, nawet w sposób niezamierzony mogą być odczytane przez graczy jako oficjalny zamysł projektowy i wpływając na to, jak owej gry oni doświadczą (KANGAS 2015: 84-86). Poza głównymi twórcami *CoW*, wielu nordyckich larpowych celebrytów uczestniczyło w internetowych

dyskusjach przygotowawczych, czynnie wspierając politykę inkluzywności. Nie bez znaczenia zapewne jest inkluzywna wizja Hogwartu stworzona przez Rowling (także autorytet-celebrytkę), w której magiczne kształcenie dostępne jest dla wszystkich władających magią bez względu na pochodzenie etniczne czy społeczne (GILBERT 2015: 696).

Możliwości osiągania sukcesu w larpach są zawiłym zagadnieniem, zwłaszcza w grach takich jak *CoW*, w których siłą napędową jest immersja w postać i wspólnie kreowany świat, nie zaś wykonywanie wyznaczonych zadań. Nie będzie to tak proste, jak w zaleceniu Karla M. Kappa, by gracz osiągał sukces dzięki postępowaniu zgodnie z promowanymi wartościami (KAPP 2012: 187). W *CoW* część graczy wcielała się w postacie moralnie chwiejne, poszukujące, ulegające (lub nie) mrocznym pokusom, co David Simkins nazywa „ćwiczeniem postaw etycznych w trybie pierwszoosobowym [*practice first person ethical perspective*] [...] wobec skomplikowanych życiowych decyzji z punktu widzenia postaci [*character's point of view*]” (SIMKINS 2015: 183). Część wchodziła w rolę szkolnych złośliwców i dręczycieli, albo zdeklarowanych rasistów, albo zwolenników czarnej magii. W larpie nordyckim wcielanie się w kontrowersyjne role i sytuacje nie jest postrzegane jako rzecz naganna, przeciwnie, dostrzega się w tym potencjał dla rozwoju moralnego, intelektualnego i emocjonalnego; „cenną naukę samoświadomości, empatii i autorefleksji [*valuable lessons for self-awareness, empathy and personal reflection*]” (BOWMAN 2015: 1834). Nawet w tak skrajnym przypadku, jak symulacja gwałtu zbiorowego w grze *Gang Rape*, mimo iż gracze podkreślają bolesność uczestnictwa [*painful experience*], to uznają je za wartościowe, skłaniające do refleksji nad przemocą, seksualnością i kulturowym kontekstem gwałtu (MONTOLA & HOLOPAINEN 2012: 17). W *CoW* były zatem i postacie „złe”, i „błądzące”, i „zwiedzione na pokuszenie”. Niemniej jednak wielu bohaterów opowiadało się po stronie przyjaźni, tolerancji i współpracy, czy to reaktywnie (stając w obronie), czy proaktywnie (jako działacze-aktywiści) i mogli osiągać sukcesy w służbie wartości społecznie pożytecznych. Ostatecznie główne wątki fabuły prowadzone przez organizatorów zakończyły się klęską złoczyńców i triumfem „tych dobrych”, więc przynajmniej na tym poziomie drugi punkt Karla M. Kappa został spełniony.

Na koniec pozostaje pierwszy punkt Kappa, czyli immersja. *CoW* jako „turystyka larpowa” (RAASTED 2015: 26) podwójnie otwiera gracza na zanurzenie w fikcji. Turystycznie, gdyż „fanowska pielgrzymka” do Potterowskiego miejsca (poniekąd jak każda turystyka) tworzy doświadczenie liminalne, wyrywające człowieka z codziennego środowiska, rutyny i norm postępowania (LARSEN 2015: 771). Larpowo, gdyż wcielanie się w rolę (jak każda sztuka performatywna) wyrywa człowieka z jego zwykłych ról

społecznych i zrównuje jego status z innymi graczami (BOWMAN 2010: 51). Efektowna sceneria zamku Czocha (komnaty, lochy, wieże, dormitoria, ukryte drzwi do tajnych przejść) i jego okolic (las, jezioro, skały, krajobraz spowity mgłą) wraz z bogatym wyposażeniem (biblioteka, trofea łowieckie, meble), mnogością larpowych rekwizytów i kostiumów gwarantuje immersję przestrzenną sięgającą gloryfikowanego w larpach ideału „iluzji trzystusześćdziesięciostopniowej”, stymulując „bezpośrednie, namacalne i społeczne [*immediate, physical and social*]” wejście w rolę (KOLJONEN 2015: 177). Szczególną rolę pełnią tu rekwizyty, zwłaszcza te magiczne, dające moc silniejszego wpływania na otaczającą rzeczywistość (PETERSON 2015: 2590), immersjogenne poprzez fizyczną obecność, taktylność i zachętę do akcji-użycia (PETERSON 2015: 2763). Z kolei otoczenie ludźmi, z których każdy interaktywnie podtrzymuje i współtworzy tę samą fikcję, prowadzi do inter-immersji, czyli sprzężenia zwrotnego wzmacniającego indywidualną immersję (POHJOLA 2014: 120-121). Zważywszy te wszystkie aspekty, można z przekonaniem stwierdzić, że *CoW* miał potencjał głębokiej immersji, którą Myriel Balzer uważa za kluczowy aspekt edukacji przez *role-playing* (BALZER 2011).

Podsumowanie

Larp *CoW* był produktem aktywizmu społecznego, gdyż stworzono go ze świadomą dbałością o dostępność (inkluzywność) i atmosferę akceptacji dla grup nieuprzywilejowanych. Scenariusz i koncepcje postaci powstawały kolektywnie, w intensywnej komunikacji głównych twórców z graczami-współtwórcami na internetowych forach dyskusyjnych, z troską o spełnienie oczekiwań zgłaszanych przez przedstawicieli i rzeczników tych grup. W oficjalnych materiałach (*design document*) umieszczono komentarze i wyjaśnienia stanowiące jednoznaczne deklaracje światopoglądowe, na przykład na temat równouprawnienia kobiet i grup LGBTQ. Uzupełniając uniwersum Harry’ego Pottera o nowy region, nową szkołę i dwadzieścia lat historii, wyeksponowano te nierówności i napięcia społeczne, które są ważne w dyskursie tropiącym uprzywilejowanie i opresję związaną z rasą, klasą, płcią, seksualnością i niepełnosprawnością. Tło społeczno-polityczne oraz układ relacji między postaciami zaprojektowano w taki sposób, by sama rozgrywka stała się platformą gorącej debaty i zorganizowanego aktywizmu na rzecz równości i tolerancji, rozumianych według wykładni dominującej w międzynarodowej społeczności *social justice*. Jej przedstawiciele, przenosząc się „na niby” w fikcyjny świat czarodziejów i mitologicznych stworzeń, całkiem „na serio” zabrali ze sobą dyskurs, światopogląd i aktywizm.

Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (2006), 'The Culture and Business of Cross-Media Productions', *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*: 4 (3), online: https://mediekom2008.files.wordpress.com/2008/02/aarseth_cross-media.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- ADAMS, MAURIANNE, LEE ANNE BELL, PAT GRIFFIN, RED. (2010), *Teaching for Diversity and Social Justice*, New York: Routledge.
- ANDERSON, ANE MARIE, RIHAM KHARROUB, HILDA LEVIN, MOHAMAD RABAH, RED. (2015), *Birth of Larp in the Arab World*, Kopenhaga: Rollespilsakademiet.
- AXNER, JOHANNES (2014), 'College of Wizardry 2014 Round-up', w: *NordicLarp.org*, <http://nordiclarp.org/2014/12/09/college-of-wizardry-2014-round-up> [dostęp: 28.12.2017].
- BALZER, MYRIEL (2011), 'Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing', *International Journal of Role-Playing*: 2, online: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article3.pdf> [dostęp: 28.12.2017].
- BOWMAN, SARAH LYNNE (2015), 'Discovering Your Inner Wizard', w: Lisa S. Brenner (red.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].
- BOWMAN, SARAH LYNNE (2014), 'Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review', w: Sarah L. Bowman (red.), *Wyrd Con Companion 2014*, online: <http://www.wyrdcon.com/2014/05/the-wyrd-con-companion-book/>, ss. 112-131 [dostęp: 28.12.2017].
- BOWMAN, SARAH LYNNE (2010), *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, Jefferson: McFarland.
- BRENNER, LISA S., RED. (2015), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].

- DEUTSCH, STAFFAN (2015), 'There is no Nordic larp. And yet we all know what it means', w: Charles Bo Nielsen, Claus Raasted (red.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Kopenhaga: Rollespils Akademiet, ss. 142-147.
- DJAOUTI, DAMIEN, JULIAN ALVAREZ, JEAN-PIERRE JESSEL, OLIVIER RAMPNOUX (2011), 'Origins of Serious Games', w: Minhua. Ma, Andreas Oikonomou (red.), *Serious Games and Edutainment Applications*, Berlin: Springer, ss. 25-43.
- FATLAND, EIRIK & MARKUS MONTOLA (2015), 'The Blockbuster Formula: Brute Force Design in *The Monitor Celestra* and *College of Wizardry*', w: Charles Bo Nielsen, Claus Raasted (red.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Kopenhaga: Rollespils Akademiet, ss. 118-131.
- FEDOSEEV, ALEXEY, J. TUOMAS HARVIAINEN, OLGA VOROBYEVA, RED. (2015), *Nordic-Russian Larp Dialog*, Moskwa: Comcon.
- FACEBOOK.COM (2017), *College of Wizardry: The Challenge*, online: <https://www.facebook.com/events/847058868769999/> [dostęp: 28.12.2017].
- GILBERT, RACHEL MARIE (2015), 'A Potterhead's Progress', w: Lisa S. Brenner (red.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].
- HUTCHEON, LINDA (2006), *A Theory of Adaptation*, New York: Routledge.
- KANGAS, KAISA (2015), 'Processing political larps: Framing larp experiences with strong agendas', w: Charles Bo Nielsen, Claus Raasted (red.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Kopenhaga: Rollespils Akademiet, ss. 82-87.
- KAPP, KARL M. (2012), *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, Wiley [Edycja Kindle].
- KOLJONEN, JOHANNA (2015), 'Eye-witness to the Illusion: an Essay on the Impossibility of 360° Role-playing', w: Alexey Fedoseev, J. Tuomas Harviainen, Olga Vorobyeva (red.), *Nordic-Russian Larp Dialog*, Moskwa: Comcon, ss. 103-113.
- LARSEN, KATHERINE (2015), '(Re)Claiming Harry Potter Pilgrimage Sites', w: Lisa S. Brenner (red.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].

- LEMKE, JAY (2004), 'Critical Analysis across Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order', w: *ResearchGate.net*, online: https://www.researchgate.net/publication/228963672_Critical_analysis_across_media_Games_franchises_and_the_new_cultural_order [dostęp: 28.12.2017].
- LIZZIE STARK (2015), 'North American and Nordic Larp Exchange', online: *YouTube.com*, <https://youtube.com/watch?v=8Tq2bjOYUI> [dostęp: 28.12.2017].
- LOUCHART, SANDY, NEIL SUTTIE, THEO LIM (2013), 'Nordic LARP, should the Serious Game community think about it?', w: *SeriousGamesSociety.org*, online: <http://seriousgamesociety.org/index.php/2014-07-11-14-15-51/explore/134-media/693-nordic-larp-should-the-serious-game-community-think-about-it> [dostęp: 28.12.2017].
- MARTIN, ROGER L., SALLY OSBERG (2007), 'Social Entrepreneurship. A Case for Definition', *Stanford Social Innovation Review*, online: https://ssir.org/articles/entry/social_entrepreneurship_the_case_for_definition, ss. 29-39 [dostęp: 28.12.2017].
- MOCHOCKI, MICHAŁ (2013), 'Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge', *International Journal of Role-Playing*, 4, online: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4mochocki.pdf>, ss. 55-76 [dostęp: 28.12.2017].
- MOCHOCKI, MICHAŁ (2016), 'From College of Wizardry to Witcher School: A Comparative Study of Franchise Larp Design', *Homo Ludens* 1 (9), ss. 197-223.
- MOCHOCKI, MICHAŁ (2015), 'Witcher School: powieść > gra wideo > larp', *Ha!Art* 51: 3, ss. 40-46.
- MONTOLA, MARKUS & JUSSI HOLOPAINEN (2012), 'First Person Audience and Painful Role-Playing', w: Evan Torner (red.), *Immersive Gameplay. Essays on Participatory Media and Role-Playing*, Jefferson: McFarland, ss. 13-39.
- NORDICLARP.ORG (2014), *College of Wizardry Design Document*, online: https://nordiclarp.org/w/images/1/16/Cow_designdocument.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- NORDICLARP.ORG (2017), *Knutepunkt-books*, online: <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books> [dostęp: 28.12.2017].

- NORDGREN, ANDIE (2014), 'A Community Shaped by Participation', w: Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen, Jon Back (red.), *The Foundation Stone of Nordic Larp*, Eldsberga: Knutpunkt, ss. 29-31.
- PETERSON, SANDY (2015), 'Talismans as Performative Devices of Resistance for Harry Potter Fans', w: L. S. Brenner (red.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].
- PETTERSSON, JUHANA, RED. (2012), *States of Play. Nordic Larp Around the World*, Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.
- PIIRONEN, HELENE WILLER, KRISTOFFER THUROE (2014), 'An Introduction to the Nordic Player Culture', w: Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen, Jon Back (red.), *The Foundation Stone of Nordic Larp*, Eldsberga: Knutpunkt, ss. 33-36.
- POHJOLA, MIKE (2014), 'Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities', w: Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen, Jon Back (red.), *The Foundation Stone of Nordic Larp*, Eldsberga: Knutpunkt, ss. 113-126.
- RAASTED, CLAUS (2015), 'College of Wizardry – The first larp to go truly viral', w: Charles Bo Nielsen, Claus Raasted, *The Nordic larp yearbook 2014*, Kopenhaga: Rollespilsakademiet, ss. 24-33.
- SIMKINS, DAVID (2015), *The Arts of Larp. Design, Literacy, Learning and Community in Live Action Role Playing*, Jefferson: McFarland.
- STENROS, JAAKKO (2014), 'What Does 'Nordic Larp' Mean?', w: Jon Back (red.) *The Cutting Edge of Nordic Larp*, Eldsberga: Knutpunkt. ss. 147-155.
- SZEJA, JERZY (2004), *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid.

Radykalne głosy, marginalne spojrzenia. Spory o współczesny kanon fantastyki

JĘDRZEJ BURSZTA*

Fantastyczne wojny kulturowe

W kwietniu 2015 roku przez środowisko amerykańskich miłośników literatury fantastycznej przetoczył się nieoczekiwany skandal. Być może, wbrew głosom niektórych krytyków i komentatorów, wcale nie był on jednak aż tak niespodziewany, stanowiąc w istocie kolejną odsłonę toczącego się w przestrzeni sieci konfliktu, który określić można mianem walki o reprezentację. W niniejszym rozdziale zaproponowano krytyczną refleksję nad politycznymi i ideologicznymi uwikłaniami literatury *science fiction*, wychodząc od sporów narastających w obrębie środowiska fanów, poprzez proces tworzenia obowiązujących kanonów fantastyki, przechodząc wreszcie do omówienia szerszego problemu, jakim jest badanie gatunków popularnych z perspektywy krytycznych studiów kulturowych.

Co roku w kwietniu ogłaszana jest lista anglojęzycznych utworów nominowanych do prestiżowej nagrody Hugo, jednego z najważniejszych odznaczeń w globalnym środowisku fanów fantastyki literackiej. Statuetka Hugo, nazwana od imienia Hugo Gernsbacka, prominentnego redaktora i założyciela między innymi pionierskiego czasopisma „Amazing Stories” (1926-1929), po raz pierwszy została wręczona w 1953 roku. Co istotne, w odróżnieniu od wielu innych nagród literackich przyznawanych twórcom *science*

* Uniwersytet SWPS | kontakt: jburszta@gmail.com

fiction i *fantasy*, Hugo to nagroda publiczności (w Polsce za jej odpowiednik uznać można Nagrodę Zajdla)¹, co oznacza, że nominacji – oraz późniejszych zwycięzców – nie wyłania elitarne grono krytyków, ale „zwykli” fani, a dokładniej ci z nich, którzy wykupili wcześniej akredytację na organizowany co roku ogólnościatowy konwent Worldcon.

Skandal z 2015 roku związany był z publikacją listy nominowanych tekstów – opowiadań, nowel i powieści, uwzględniających też kategorie dla najlepszych redaktorów czy popularyzatorów fantastyki – która w przeważającej większości pokrywała się z listą, jaką w poprzedzających tygodniach rozprawdzały wśród swoich zwolenników dwie internetowe grupy czytelników fantastyki. Owym współpracującym ze sobą nieformalnie internetowym bytom, *Sad Puppies* („Smutne Szczeniaki”) i *Rabid Puppies* („Wściekłe Szczeniaki”), udało się wpłynąć na ostateczny wynik nominacji do Hugo, organizując je wedle zaproponowanego klucza. Internetowa kampania prowadzona była przez trójkę pisarzy: Brada R. Torgersena, Larry’ego Correia i Voxa Daya (pseudonim Theodore’a Roberta Beale’a). Chociaż podobne kampanie podejmowane były w przypadku wcześniejszych edycji nagrody, miały zdecydowanie mniejszą siłę oddziaływania i w poprzednich latach nie przyniosły spodziewanego rezultatu. W roku 2015 „smutne” i „wściekłe” Szczeniaki odniosły jednak spektakularny sukces, który natychmiast wywołał falę sprzeciwu, skoncentrowanego z jednej strony na nieuczciwości tego typu zakulisowych rozgrywek, rozumianych się z właściwym – choć być może nazbyt idealistycznie pojmowanym – celem nagrody, jakim jest wyłonienie grona autorów najbardziej wartościowych utworów w danym roku. Drugim wątkiem towarzyszącym kontrowersji, o wiele istotniejszym w omawianym kontekście, była dyskusja o przekazie ideologicznym, jaki zawarty był *implicitie* w lobbowanej liście, a *explicitie* wyrażony został przez dowodzącą akcją pisarzy.

Torgersen, Correia i Vox Day określili swoją kampanię jako w pełni uprawnioną reakcję na dotychczasową tradycję nominowania do nagrody Hugo tekstów będących w przeważającej większości „niszowymi, akademickimi, otwarcie lewackimi” pozycjami².

¹ Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla jest najważniejszą polską nagrodą literacką w dziedzinie fantastyki, od roku 1984 wręczaną rokrocznie podczas ogólnopolskiego konwentu Polcon w dwóch kategoriach: powieść oraz opowiadanie. Pierwszym laureatem Nagrody (zwanej wtedy Slinksem) był Zajdel, nagrodzony za powieść *Paradyzja*, który zmarł rok później. Decyzją fandomu nagroda została przemianowana na Nagrodę im. Janusza A. Zajdla w 1985 roku i od tego czasu wręczana jest przez Jadwigę Zajdel, wdowę po autorze. Od 1991 roku o wyborze laureata decydują poprzez głosowanie uczestnicy Polconu.

² Cytat z bloga Brada Torgersena: „Powiem to jeszcze raz: Hugo i Nebula straciły swój prestiż, ponieważ w tym samym czasie fantasy/SF gwałtownie zyskały na popularności – z ich ponadczasowymi, ekscytującymi i rozrywkowymi

Krytykując polityczne uwarunkowania wcześniejszych nominacji, wyrazili oni opinię, że Hugo to w istocie *affirmative action award*, a więc nagroda w duchu akcji afirmatywnej, która w pierwszej kolejności przysługuje mniejszościom: kobietom oraz autorom o innym niż biały kolorze skóry. Jak na łamach „Czasu Fantastyki” podsumował rodzimy pisarz Emil Strzeszewski, obydwu lobbującym grupom:

[...] chodzi o dokonania fantastyki tradycyjnej, nastawionej na akcję. Zignorowano natomiast ważne a w każdym razie modne tematy, podejmowane na Zachodzie. Nie ma tekstów poruszających problemy społeczne, identyfikacji płciowej, mniejszości seksualnych czy rasowych. Odezwa apeluje, aby przywrócić fantastyce wymiar klasyczny, a obalić dyktat ideologiczny, według którego ustanowiono klucz nominacji w zeszłych latach (STRZESZEWSKI 2015: 63).

Zgodnie ze stanowiskiem Szцениaków, dobór nominowanych utworów wedle klucza politycznego przekładał się bezpośrednio na wartość literatury wyłonionej do konkursu. Faworyzowanie autorów mniejszościowych idzie ich zdaniem w parze z przesadnym skupieniem się krytyki na tekstach ambitnych, sytuujących się na pograniczu gatunków (a więc, idąc tym tropem, tekstów „akademickich”, mogących zainteresować wyłącznie czytelnice „elity”), raczej o tematyce społecznej i obyczajowej, aniżeli zawierającym klasyczne motywy *science fiction*, takie jak rozwój technologiczny, podbijanie kosmosu (wojny galaktyczne, kolonizacja innych planet) czy nawet filozoficzne „odślanianie” tajemnic wszechświata. Słowem: zamiast na ekscytującą prozę awanturniczą, wywołującą wypieki na twarzy „nieprzeintektualizowane” opowieści o brawurowych przygodach w kosmosie, uczestnicy Worldconu od lat głosują na nudne i ambitne postmodernistyczne ekskursje.

Przez wielu krytyków zakończona sukcesem internetowa akcja dwóch grup pisarskich określona została jako *backlash* zaaranżowany przez grupkę „białych kolesi” (HEER 2015). Kampania była zatem – wbrew opiniom wyrażanym przez jej autorów – reakcją *stricte* polityczną, sytuującą się na przeciwnym biegunie ideologicznego podziału w obrębie amerykańskiego środowiska fanowskiego, w uproszczeniu dzielącego się na prawicę (konserwatyzm, republikanizm) i lewicę (progresywizm, polityczna poprawność).

franczyzami czy produktami – podczas gdy głoszące ciało »fandomu« przejawiało przeciwną tendencję: faworyzowania niszowych, akademickich, otwarcie lewackich (pod względem tak ideologii, jak i smaku) tekstów, którym brakowało tego, co można byłoby najlepiej określić jakimś instynktownym, wewnątrznie zawadiackim *funem* [I'll say it again: the Hugos (and the Nebulas too) have lost cachet, because at the same time SF/F has exploded popularly – with larger-than-life, exciting, entertaining franchises and products – the voting body of »fandom« have tended to go in the opposite direction: niche, academic, overtly to the Left in ideology and flavor, and ultimately lacking what might best be called visceral, gut-level, swashbuckling fun” (TORGERSEN 2015).

Pod wieloma względami aferę, jaka narosła w 2015 roku wokół nagród Hugo, porównać można z wcześniejszą o rok kontrowersją zogniskowaną wokół sprawy „Gamergate”, wydają się one bowiem mieć podobną genezę. Obie kampanie – co istotne, rozprzestrzeniające się prawie wyłącznie kanałami sieci – stanowią różne odsłony wojny kulturowej, jaka toczy się w środowisku fanowskim czy też nerdowskim. Przyjmuje ona oblicze bezpardonowej wojny o reprezentację. Z punktu widzenia zmian wśród odbiorców tych grup fanowskich, zarówno jeśli chodzi o subkulturę graczy komputerowych, jak i miłośników szeroko pojmowanej fantastyki, w ostatnich latach (choć, w istocie, w ostatnich dziesięcioleciach) przestrzeń zdominowana uprzednio przez (w uproszczeniu) białych heteroseksualnych mężczyzn staje się coraz bardziej inkluzywna. Otwarcie się tych środowisk na mniejszości – kobiety, osoby o odmiennym kolorze skóry, osoby nieheteronormatywne – doprowadziło do „reakcji”, backlashu, wyrażanego głośno sprzeciwu wymierzonego w te grupy, które przez dominującą większość postrzegane są jako zagrożenie. W kontekście sporu o nagrody literackie owo zagrożenie przyjmuje w istocie formę konfliktu o prestiż – docenienia przez publiczność oraz krytykę literacką (i zapewne, choć w mniejszym stopniu, przez środowisko akademickie), a co za tym idzie, legitymizację jakości publikowanej fantastyki.

Przywołany tu kontekst kontrowersji narosłych wokół przemysłu nagród literackich powinien stać się przedmiotem refleksji dla każdego, kto pragnie badać fantastykę (czy wszelkie gatunki popularne) przy użyciu krytycznego aparatu kulturoznawczego. Z interesującej w niniejszych rozważaniach perspektywy medialny szum wokół akcji „smutnych” i „wściekłych” Szczeniaków uznać można za istotny przykład funkcjonowania w popkulturze dyskursów hegemonii, w tym wypadku tym wyraźniej odwołujących się do problemu dominacji i władzy sprawowanej przez kulturę. Oskarżani o „lewackość” (na planie politycznym) czy „niszowość” (na planie rynkowym) autorzy i autorki reprezentujący różne mniejszości i poruszający w pracy twórczej tematy społeczne wykonują specyficzną pracę kulturową. Rozsadzają oni ustalone kategorie oraz sposoby myślenia, które potocznie uważane są za naturalne (czy też historyczne), proponując spojrzenie z marginesu. Świadomie kontestują tradycję literatury *science fiction*, wychodząc na przeciw jej ideologicznym dyskursom, tworzącym zazwyczaj – przynajmniej w większości klasycznych tekstów gatunku – ściśle ograniczone hierarchie znaczeń, ról czy pozycji. Oddają głos bohaterom z marginesu i tematom „niszowym”, nierzadko stanowiącym zaproszenie do radykalnego przewartościowania tego, jak na co dzień postrzegany jest świat.

Zarazem trudno jednak ignorować pretensje i oskarżenia formułowane przez pisarzy reprezentujących konserwatywne poglądy na literaturę oraz politykę, którzy głośno

domagają się należnego ich zdaniem miejsca na podium. Co istotne, czasem wypowiedziane wprost, a czasem jedynie sugerowane oskarżenie o negatywnie rozumianą „akademickość” pewnego typu literatury dodatkowo pogłębia problematykę niniejszego tekstu – spór o formowanie się kanonu (kanonów) literackiej fantastyki. Nasuwa się przy tym pytanie: czy poszukując subwersywnych „użyć” i odczytań fantastyki, a więc niejako faworyzując pewien określony typ utworów czy grupę autorów, w rzeczywistości nie ulega się kulturowemu populizmowi, tworząc zafałszowany obraz rzeczywistości? W jakim stopniu oskarżenia Szczeniaków o sprzyjanie wyłącznie jednemu typowi literatury (niezależnie od oceny, na ile zasadne są te zarzuty, skądinąd podważane przez komentatorów, między innymi George’a R. R. Martina) powinno stanowić punkt wyjścia do rozważenia tego, w jaki sposób tworzone i legitymizowane są kanony literatury fantastycznej?

Selektywna tradycja kanonu fantastyki

Uprzywilejowana rola i autorytet badacza fantastyki odciska swoje piętno na tym, jaki będzie ostateczny wybór źródeł, do których będzie on sięgał w swojej pracy. Jak przekonująco pisze o tym w wydanej w 2012 roku książce *Locating Science Fiction* Andrew Milner, badacz z kręgu brytyjskich *cultural studies*, w zasadzie od samego początku formowania się w latach siedemdziesiątych dyscypliny *science fiction studies* końcowym rezultatem wszelkich teoretycznych sporów o definiowanie *science fiction* stawało się powołanie do życia określonego kanonu. Większość powszechnie używanych definicji fantastyki naukowej naznaczona jest charakterystycznym ograniczeniem, będącym zarazem naturalną konsekwencją subiektywności doświadczenia lektury. Milner posługuje się pojęciem „selektywnej tradycji [*selective tradition*]”, wprowadzonym przez Raymonda Williama w *Culture and Society* (1963), aby wytłumaczyć proces każdorazowego tworzenia kanonu, który w odniesieniu do badań literatury *science fiction* oznacza *de facto* pomijanie tych pozycji, które według definiującego nie wpisują się we wzorzec „dobrej literatury”, a więc takiej, która warta jest zainteresowania badaczy. Naturalnie rozwinięcie koncepcji „dobrej literatury” różni się w zależności od perspektywy metodologiczno-teoretycznej, jaką przyjmuje badacz fantastyki. Wedle Williama tradycja jest jednak wyłącznie konstruktem historycznym, rezultatem wybiórczej i subiektywnej pracy selekcyjnej – w tym ujęciu istoty problemu nie stanowi zatem zbiór tekstów tworzących kanon, ale sam proces tworzenia się owego kanonu (MILNER 2012: 37-40).

W toku rozważań Milner dochodzi do następującej definicji *science fiction*:

SF tworzy tradycja selektywna, nieustannie wymyślana na nowo w terażniejszości, za pomocą której granice gatunku są nieustannie regulowane, podważane i zakłócane, a tożsamość kulturowa wspólnoty SF jest nieustannie ustanawiana, zachowywana i przekształcana. Ze swej zasady i konieczności SF jest zatem przestrzenią kontestacji (MILNER 2012: 39-40)³.

Rozważania Milnera stanowią interesującą propozycję reinterpretacji fundamentalnych założeń leżących u podstaw klasycznej definicji *science fiction* sformułowanej przez jednego z pionierów badań w dziedzinie *science fiction studies*, marksistowskiego literaturoznawcy Darko Suvina. Wedle znanej definicji subwersywny charakter literatury *science fiction* polega na wywoływaniu u czytelnika poczucia „wyobcowania poznawczego [*cognitive estrangement*]” poprzez modyfikowanie świata fikcyjnego w oparciu o nowy element bądź elementy. Mechanizm ten Suvin określił mianem *novum*, definiując je jako innowację, której pojawienie się w tekście tworzy poczucie nieprzystawalności pomiędzy światem empirycznym a światem tekstu literackiego (SUVIN 1979: 3-15). Przykładem *novum* może być wprowadzenie nowej technologii (na przykład możliwości podróżowania z prędkością światła), zmiana praw fizyki albo zasad regulujących funkcjonowanie państwa, pojawienie się obcej rasy przybyszów, choć w równej mierze także interwencje znacznie mniej spektakularne, jak zmiana obyczajów czy norm społecznych. Wedle tej optyki efekt „wyobcowania poznawczego” zachęca czytelników do wyobrażenia sobie alternatywnych rzeczywistości – staje się narzędziem pozwalającym na kwestionowanie paradygmatów, na których opiera się kultura – a tym samym, zdaniem autora *Metamorphoses of Science Fiction*, zawiera w sobie pierwiastek mogący inspirować do oporu tych, którzy są uciskani.

Na obszarze kształtującej się od lat siedemdziesiątych subdyscypliny *science fiction studies* wpływowa teoria pochodzącego z byłej Jugosławii marksisty bywa określana mianem „Suvin event”, stanowiąc kluczowy zwrot teoretyczny, który doprowadził do znaczącej zmiany sposobu myślenia o literaturze *science fiction*. Badania utrzymane w tym duchu, a więc podkreślające polityczny wymiar imaginacji fantastycznonaukowej (ustanawiany niejako w opozycji do eskapistycznej, „reakcyjnej” *fantasy*), stanowią po dzień ten teoretyczno-metodologiczny rdzeń dla większości studiów nad fantastyką podejmowanych na Zachodzie (VINT 2014: 37-55; CSICSERY-RONAY 2003: 113-123). Co istotne, konstruując swoją definicję *science fiction*, Suvin narzucił również określoną historię tej

³ Przekład własny za: „SF is a selective tradition, continuously reinvented in the present, through which the boundaries of the genre are continuously policed, challenged and disrupted, and the cultural identity of the SF community continuously established, preserved and transformed. It is thus essentially and necessarily a site of contestation”.

literatury – nie tyle jednak „odkrył” nieznane wcześniej dziedzictwo czy proveniencję literackiej fantastyki, ile opisał ją zgodnie z przyjętym paradygmatem badawczym. Tym samym „gest założycielski” Suvina określił przyszłe pole zainteresowań badaczy fantastyki (przynajmniej na gruncie anglosaskim) poprzez zaproponowanie ekskluzywnej – i, jak się miało okazać, niezwykle inspirującej – definicji gatunku, jego genezy i historii, nakreślającej równocześnie zręby kanonu, zarówno tego ustalonego retrospektywnie, złożonego z „uświęconej” klasyki (w którą włączył tradycję utopii), jak i tego przyszłego, wytyczając warunki, jakie spełnić muszą teksty kultury, żeby móc zostać zaklasyfikowanym jako właściwa literatura *science fiction*.

Carl Freedman rozwinął myśl Suvina w pracy *Critical Theory and Science Fiction*, częściowo modyfikując jego definicję pojęcia „wyobcowania poznawczego”, przesuwając ciężar definicyjny na „efekt wyobcowania [*cognition effect*]”, słusznie argumentując, że poczucie wyobcowania jest subiektywne, a co więcej, stanowi element zewnętrzny wobec samego tekstu. W innym przypadku, jeśli wiernie podążać za rozpoznaniem Suvina, dawne utwory *science fiction*, w kontekście przemian technologicznych i nowych odkryć nauki podważających ich założenia poznawcze, stawałyby się automatycznie dziełami *fantasy*. To, co uznawano za naukę, okazywałoby się magią. Według Freedmana istotny jest wewnętrzny porządek tekstu literackiego, oderwany od świata zewnętrznego. Tym samym autor *Critical Theory and Science Fiction* dokonuje interesującego przesunięcia definicyjnego, określając *science fiction* nie jako gatunek literacki, ale jako pewną szczególną tendencję obecną w tekście, wskazując, że „Możemy zasadniczo określić dany tekst jako *science fiction* jeśli uznajemy, że to sformułowanie oznacza, że wyobcowanie poznawcze jest dominującą gatunkową tendencją w obrębie naddeterminowanej [*overdetermined*] całości tekstowej” (FREEDMAN 2000: 20). Dominacja owego „efektu wyobcowania” w konstrukcji tekstu odróżnia zatem fantastykę naukową od innej literatury korzystającej – w różnym stopniu i z różnym natężeniem – z pomysłów, wątków czy rekwizytów fantastycznonaukowych.

Z punktu widzenia sporu o tworzenie kanonu fantastyki – zarówno historycznoliterackiego, usankcjonowanego przez akademię, jak i współczesnego, wyznaczanego przez branżę nagród literackich i rynek literacki – odwołanie do fantastyki jako szczególnej tendencji przejawiającej się w tekście w znaczącym stopniu poszerza pole potencjalnego kanonu, sprawiając, że powieści z różnych względów nieklasyfikowane ani nie „reklamowane” jako *science fiction* (nieradko z powodu ambicji autorów bądź niechęci wydawców) mogą stać się przedmiotem rozważań badaczy fantastyki w takim samym

stopniu, jak częstokroć pogardzana twórczość pulpowa, równie odległa od „właściwej”, wysokoartystycznej *science fiction*.

Kanon fantastyki wysokoartystycznej

Myślenie o *science fiction* jako literaturze progresywnej, a więc gatunku czy właśnie tendencji do wyobrażania możliwych, „lepszyc światów jutra” wydaje się nierozdzielnie związane z tradycją tak zwanej Nowej Fali anglosaskiej fantastyki. Począwszy od połowy lat sześćdziesiątych, brytyjska i amerykańska fantastyka z rozwoju technologii i fascynacji dokonaniem nauki ścisłej przeniosła swoje zainteresowanie na tematy inspirowane „miękkimi” naukami: socjologią, antropologią kultury, psychologią, religioznawstwem. Dla pisarzy Nowej Fali eksplorowanie „kosmosu wewnętrznego” fikcyjnych światów oznaczało, w dużym uproszczeniu, skupienie na człowieku. Tworzenie futurystycznych wizji czy wyobrażeń alternatywnych światów nie stanowiło już celu samego w sobie; stało się jedynie atrakcyjnym fabularnie pretekstem do podejmowania w utworach fantastycznych tematów aktualnych, odzwierciedlających przemiany, jakie dokonywały się w zachodniej kulturze. Nową Falę tworzyła nieformalna grupa pisarzy przejawiających ambicję uczynienia z fantastyki nie tylko przestrzeni do dyskusji nad istotnymi kwestiami społeczno-kulturowymi, ale również pełnoprawnego gatunku literackiego w niczym nieustępującego literaturze pięknej. Początkowo Nowa Fala (nazwa zaadaptowana od *Nouvelle Vague* francuskiego kina) skupiona była w Londynie, w środowisku związanym wokół redagowanego przez Michaela Morcocka magazynu „New Worlds”. Morcock, wpływowa figura w historii brytyjskiej fantastyki, postawił sobie za cel dostarczenie czytelnikom nowego rodzaju literatury, przełamującej większość gatunkowych założeń postrzeganych jako ograniczenia dla ekspresji złożoności ludzkiego doświadczenia.

Zmieniający się świat literacki, pojawienie się awangardowej i eksperymentalnej prozy modernistycznej (a następnie postmodernistycznej), nierzadko szokujący język, w jakim formułowane były odważne obyczajowo tematy, miały swoje odbicie w twórczości fantastycznonaukowej. Debiutujący w tym czasie autorzy postawili sobie za cel radykalną zmianę stylu, który przestał być jedynie przezroczystym nośnikiem fabuły. Skupienie na konwencji „idei jako bohatera” ustąpiło miejsca większej dbałości o warstwę literacką i filozoficzną tekstów, nierzadko sytuujących się w pobliżu twórczości awangardowej. Nowa Fala wprowadziła do popularnego gatunku eksperymenty językowe i fabularne, pozycjonując się jako dojrzała, „doroslejsza” wariacja wcześniejszych, bombastycznych i en-

tuzjastycznie protechnologicznych opowieści awanturnych. Co istotne, grono młodych autorów, postrzegających swoją twórczość jako część szerszego prądu modernistycznego, hołdowało innemu obrazowi świata niż ich zaśluzeni poprzednicy. Obsesją fantastów nowofalowych stała się entropia, tendencja wszelkiej materii i energii do stopniowego degradowania się i przekształcania w pozbawione znaczenia szumy i wyjąłwienia (BRODERICK 2003: 56). Thomas M. Disch, jeden z reprezentantów amerykańskiej odnogi Nowej Fali, wiele lat później podsumował dokonania nieformalnego ruchu z mieszaniną podziwu i kądliwości:

Nowa Fala zaproponowała *science fiction* bez statków kosmicznych. [...] reprezentowała fantastykę, która osiągnęła pełnoletniość, przywłaszczając sobie istniejące literackie techniki awangardy, które praktykowane były przez pisarzy, którzy ukończyli studia. [...] Nowa Fala wymazała statek kosmiczny, a co za tym idzie, samą koncepcję kosmosu zewnętrznego [*outer space*] jako nowego pogranicza, odnajdując nowy przedmiot zainteresowania: terażniejszość w jej futurystycznym aspekcie, kosmos wewnętrzny [*inner space*], który stał się skrótem oznaczającym seks, narkotyki i *rock and roll*, hedonistyczny trójkąt funkcjonujący jako wyobrażenie lat sześćdziesiątych dla mas (DISCH 1998: 106-108).

Istotnym kontekstem tłumaczącym ów tematyczno-stylistyczny zwrot była oczywiście spuścizna kontrkultury i rosnące zainteresowanie takimi zjawiskami, jak nowe rozumienie duchowości (połączone z poszukiwaniem alternatywnych form religijności), cielesność, psychodelia (sztuka oparta na psychodelicznej wizji świata), narkotyki rozszerzające świadomość oraz spajające wszystkie te wątki przemiany obyczajowe w sferze seksualności. Badanie wpływów myślicieli i ideologów kontrkultury (oraz wrywkowej kontynuacji spod znaku New Age'u) na amerykańską *science fiction* stanowi za ledwie jeden trop interpretacyjny, w ostatnich latach podejmowany na gruncie polskich badań literaturoznawczych chociażby przez Sebastiana Jakuba Konefała czy Dominikę Oramus (KONEFAŁ 2013; ORAMUS 2011).

Nie mniej kluczowym kontekstem dla „poszerzania pola fantastyki” była polityka reprezentacji: pojawienie się na literackiej scenie nowych głosów reprezentujących środowiska dotąd pomijane bądź marginalizowane w obrębie głównonurtowej (komercyjnej) literatury *science fiction*. Za sprawą debiutujących w tym okresie pisarzy amerykańska fantastyka stała się o wiele bardziej zróżnicowana, otwierając się na autorów reprezentujących etniczne, kulturowe, seksualne i polityczne mniejszości. W porównaniu z dekadami wcześniejszymi, kiedy gatunek zdominowany był – pod wieloma względami powielając tym samym ogólną tradycję amerykańskiej literatury pięknej, symbolizowanej choćby przez obowiązujący kanon klasyków – przez białych, heteroseksualnych

mężczyzn, lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte charakteryzowały się poszerzeniem oraz daleko idącą dywersyfikacją zachodzącą zarówno w gronie autorów, jak i czytelników literackiej fantastyki (ROBERTS 2005: 230-263; LUCKHURST 2005: 141-195)⁴.

W tym okresie swoje pierwsze utwory publikowali między innymi Ursula K. Le Guin, Joanna Russ i Samuel R. Delany, a więc autorzy przejawiający ambicję do podważania obowiązujących reguł rządzących *science fiction*. Za sprawą pisarzy i pisarek kojarzonych powszechnie z amerykańską odnogą Nowej Fali, literatura *science fiction* zaczęła podejmować wątki polityczne, komentując wydarzenia, które miały miejsce w Stanach Zjednoczonych, w pierwszej kolejności działania ruchu na rzecz praw obywatelskich. Na scenę wkroczyli pisarze czarnoskórzy, jak wspomniany Delany czy, w latach osiemdziesiątych, Octavia Butler, których twórczość przełamała dotychczasową monoetniczność bohaterów fantastyki. Niespodziewanie problem rasy stał się jednym z ważniejszych wątków literackiej i filmowej fantastyki, przy czym warto zauważyć, że o ile ta pierwsza poddawała się (choć nie bez oporu) stopniowemu procesowi dywersyfikacji, o tyle fantastyczne dzieła srebrnego ekranu przez długi czas pozostały ściśle „białe” i zamknięte na różnorodność etniczną, a nierzadko wprost reprodukowały stereotypy rasistowskie. Większość fantastycznonaukowych narracji produkowanych w tym czasie w Hollywoodzie charakteryzuje przede wszystkim „ukryta nieobecność” problematyki rasowej, częstokroć ujawniającej się jedynie w warstwie alegorycznych przedstawień Innego (FRELİK 2015: 343-367)⁵.

Początek lat siedemdziesiątych zwiastował również pojawienie się fantastyki feministycznej, reprezentowanej między innymi przez pisarstwo Ursuli K. Le Guin (*Lewa ręka ciemności*), Joanny Russ (*The Female Man*), czy Alice Sheldon, ukrywającej się pod męskim pseudonimem James Tiptree, Jr (autorki *Kobiet, których mężczyźni nie dostrzegają* czy *Waszych twarzy, o siostry moje, waszych twarzy wypełnionych światłem*). W ich

4 Teza o nieobecności kobiet wśród czytelników *science fiction* w okresie tak zwanego „złotego wieku” została w ostatnich latach podważona przez badaczki, które udowodniły znaczącą obecność kobiet zarówno jako auterek opowiadań publikowanych na łamach czasopism (w tym, co istotne, przed ukonstytuowaniem się nurtu fantastyki feministycznej lat siedemdziesiątych), jak czytelniczek tych pism, zabierających głos w sprawie – wyrażanej już w latach pięćdziesiątych – obawy niektórych przedstawicieli męskiej części czytelników co do niebezpiecznego „feminizowania” między innymi poprzez wprowadzanie kobiecych bohaterek (LARBALISTER 2002; YASZEK 2008).

5 Przekonująco analizują to w ostatnich latach badaczki *science fiction*, jak chociażby Adilifu Nama w książce *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Films* (NAMA 2008) oraz Isiah Lavender w studium *Race in American Science Fiction* (LAVENDER 2011).

twórczości wyraźne były echa postulatów feminizmu drugiej fali. Posługując się zazwyczaj konwencją dystopii, feministycznie zorientowane autorki pisały powieści o kobiecych protagonistach stawiających czoła patriarchatowi, czy też, jak twierdziła Russ, mierząc się z gatunkiem literackim, który pod płaszczykiem progresywnej futurologii ukrywał konserwatywną ideologię reprodukcją „galaktyczne suburbia”, w których funkcja kobiet pozostawała bez zmian (RUSS 1972: 79-94). Równoległe do fantastycznonaukowego feminizmu, który adaptował na potrzeby literatury teorie genderowe, tropiąc chociażby kulturowe uwikłania ról płciowych, rozwijał się nurt pisarzy reprezentujących mniejszości seksualne, z perspektywy czasu – a przez to nieco anachronicznie – określane mianem wczesnego pisarstwa queerowego. Najważniejszymi pisarzami gejojskimi byli Samuel Delany oraz Thomas M. Disch, chociaż wątki refleksji nad nienormatywną seksualnością pojawiały się u wielu innych pisarzy i pisarek (między innymi u Marion Bradley Zimmer, Joanny Russ, Roberta Silverberga czy Theodore’a Sturgeona), nieodzwonnie naznaczonych rewolucją kontrkulturową oraz politycznymi ruchami emancypacyjnymi.

W latach siedemdziesiątych XX wieku pole tematyczne fantastyki uległo znacznemu poszerzeniu, za którym postępowała zmiana wrażliwości czytelników, odnajdujących w *science fiction* treści, które miały potencjał, by stać się inspiracją do realnej zmiany politycznej – a przynajmniej inspirować dyskusję na temat bieżącej sytuacji polityczno-społecznej, którą w kostiumie fantastycznonaukowym zgłębiali pisarze i pisarki SF. Wzajemne relacje pomiędzy literaturą i ideologią wykroczyły poza płaszczyznę reprodukcji dominujących dyskursów, a amerykańska fantastyka stopniowo przekształcała się w gatunek krytyczny, emancypacyjny i potencjalnie rewolucyjny, co znalazło odzwierciedlenie w teorii Darko Suvina, dla którego sam eksperyment myślenia o rzeczywistości alternatywnej otwierał drogę do formowania oporu.

Fantastycznonaukowe przestrzenie kontestacji

W maju 1984 roku dwoje wspomnianych już amerykańskich pisarzy, Joanna Russ i Samuel Delany, udzieliło wywiadu Charlesowi Johnsonowi z Uniwersytetu Waszyngtońskiego. Podczas rozmowy poruszyli kilka wątków związanych z ich osobistym stosunkiem do pisarstwa oraz podzielili się opiniami na temat literackich i ideologicznych wartości, jakie niesie ze sobą fantastycznonaukowa wyobraźnia. Na pytanie o to, jak sami postrzegają oni swoją pozycję w obrębie amerykańskiej sceny *science fiction* – jako auto-

rzy wykorzystujący popularny gatunek do wyrażania krytyki kulturowej – oboje odnieśli się do specyficznej pozycji fantastyki w kanonie literatury, odnotowując, że jej istnienie poza „mainstreamem” ułatwia zawłaszczanie marginesów kultury. Delany stwierdził, że *science fiction* „zawsze była przeznaczona dla czarnych i kobiet, dla każdego, kto znajduje się na marginalnej pozycji”, na co Russ doprecyzowała, że jej zdaniem „*science fiction* jest naturalnym ujściem dla każdego rodzaju myśli radykalnej” (JOHNSON 1984: 28-29).

Uprzywilejowana pozycja fantastyki naukowej, definiowanej tu jako rodzaj literatury oporu, literatury poszukującej politycznych alternatyw, w tym również (jeśli nie przede wszystkim) tych z nurtów radykalnych, oraz rozszerzającej pole reprezentacji o różniejszego typu mniejszości, bez wątpienia stanowi atrakcyjny poznawczo sposób myślenia o tej literaturze. Jednocześnie jednak, czego dowodzą przywołane we wstępie kontrowersje narosłe wokół nagród Hugo, zawężanie rozumienia fantastyki wyłącznie do postrzegania jej jako literatury wywrotowej, podważającej hegemoniczne dyskursy, stanowić może kolejne oblicze owej „tradycji selektywnej”, w tym wypadku odnoszącej się do poziomu reprezentacji politycznej.

Pisząc o fantastycznonaukowych tekstach podważających zastany porządek społeczny – tych więc, które realizują wzorzec *science fiction* jako gatunku wyrażającego głosy radykalne i spojrzenia marginalne – sięga się po zazwyczaj po tych autorów, których uprzywilejowana pozycja (budowana choćby za sprawą prestiżu nagród literackich) krytykowana jest przez czytelników reprezentujący grupę roszczeniowych Szczeniaków. Z ich punktu widzenia fantastyka nie ma w sobie nic z rewolucji. Sprzeciw po części kierują również przeciw samemu procesowi interpretacji – wzbogacania tekstów kultury o sensory i znaczenia wykraczające poza treść tej czy innej powieści. Podejmując się badań nad literaturą fantastyczną i wchodząc tym samym w dialog z różnymi sposobami definiowania właściwości tego gatunku, nie powinno się pomijać tego typu problemów. Polityczność kultury popularnej realizuje się również w formie reakcyjnej. Z drugiej strony, użycie wielkich kwantyfikatorów, a co za tym idzie, poszerzenie pola zainteresowania w oparciu o jak najszerszą i najbardziej inkluzywną propozycję definiowania specyfiki *science fiction*, może potencjalnie prowadzić do nie mniejszych uchybień czy uproszczeń.

Wewnątrzśrodowiskowe spory o kanon poddają w wątpliwość przekonanie o istnieniu jednej, niepodważalnej historii fantastyki, a co za tym idzie – uniwersalnej definicji, której przyjęcie raz na zawsze rozwiązałoby wszelkie wątpliwości i pogodziło ze sobą zwaśnione strony dyskusji. Konflikt narosły w 2015 roku wokół nominacji do nagród Hugo (kontynuowany, choć przy znacznym ostudzeniu zapалу „Szczeniaków”, w kolej-

nych latach) dobrze ilustruje to, jak różne grupy tworzące „wspólnoty praktyków [*communities of practice*]” treści popkulturowych szukają własnych definicji i sposobów rozumienia fantastyki, które są uwarunkowane przez ich doświadczenia, sposoby lektury, przekonania polityczne czy wreszcie – kwestie budowania prestiżu czy wartości rynkowej literatury (VINT 2014: 94-III). Warto pamiętać, że konstruując w latach siedemdziesiątych definicję *science fiction* jako literatury „wyobcowania poznawczego”, Suvin świadomie kontestował tę część fantastycznonaukowego pisarstwa, którą uznawał za komercyjną i „niskoartystyczną”, a przez to, z punktu widzenia krytyki marksistowskiej, politycznie reakcyjną, niezdolną do pełnienia naczelnej misji *science fiction*: wyobrażania dla dzisiejszych czytelników „lepszych światów jutra”. Kontestowanie osadzonych w dotychczasowej tradycji koncepcji, ich redefinicja i propozycja poszerzenia o nowe konteksty, nierzadko doprowadza badaczy do punktu wyjścia. Niezbędny staje się powrót do podstaw i ponowne przemyślenie zrębów tego, czym właściwie ma być, albo czym być może, literatura *science fiction*. Szczególnie istotne wydaje się przemyślenie specyfiki owej „dojrzałej” czy też „wysokoartystycznej” literatury, będącej w znacznym stopniu spuścizną Nowej Fali, która stała się głównym przedmiotem zainteresowania badaczy z kręgów *science fiction studies*. Na pierwszy plan wysuwa się potrzeba zrewidowania teoretycznych założeń dyscypliny, a więc refleksja nad różnymi strategiami konstruowania kanonu fantastyki literackiej – prowadzącymi do ustalania definicji oraz zakresu przedmiotu badań – podejmowanymi na przestrzeni ostatnich dekad przez wpływowych badaczy fantastyki, coraz częściej odchodzących od koncepcji zaproponowanej przez Suvinę, krytykowanej między innymi za ahistoryczność czy elitaryzm (WESTFAHL 1998). Refleksja nad trudnością w określeniu uniwersalnych ram definiowania *science fiction* inspiruje badaczy do podkreślenia procesualnego charakteru tej literatury, która podlega zmianom historycznym i, jak dobrze oddaje to przytoczona wcześniej definicja Milnera, pozostaje przedmiotem negocjacji pomiędzy różnymi grupami czytelników. Jej definicja zawsze będzie jedynie konstrukcją teoretyczną – w tym sensie, jak prowokacyjnie argumentują w swym tekście Mark Bould i Sherryl Vint, „nie ma czegoś takiego, jak *science fiction*” (BOULD & VINT 2009). Zarazem jednak wśród teoretyków fantastyki nadal silnie obecne jest pragnienie rozwiązania tego kłopotliwego impasu. Niekończące się dysputy nad właściwym rozumieniem specyfiki *science fiction* nierzadko zachęcają badaczy do wykonywania arbitralnych gestów retorycznych: dowartościowywania wybranego korpusu tekstów, a pomijania (czy degradowania) innych, które z różnych powodów nie pasują do obranej koncepcji; co istotne, za każdą z tych decyzji stoi zawsze specyficzna

„wspólnota praktyków” – naukowców, wydawców, autorów i autorek, a wreszcie: czytelników, fanów, członków różnych fandomów (RIEDER 2010: 191-209). W obliczu powracających regularnie sporów w obrębie środowiska fanów i toczonej od kilku lat „fantastycznej wojny kulturowej” zogniskowanej wokół powiązań pomiędzy literaturą a ideologią, niezbędne wydaje się zrewidowanie postaw badaczy popkultury wobec różnorodnych sposobów definiowania fantastyki, a co za tym idzie, uwzględnienie głosów wielu różnych grup obcujących z fantastyką, które pielęgnują swoje własne wersje obowiązującej historii gatunku, konstruują własne kanony (często w opozycji do tego, co uznają za wybór elit) i hierarchie. Towarzyszące im gorące polityczne spory, jak przybliżony w tym tekście konflikt wokół nominacji do Hugo, stanowią dowód nie tylko na to, jak niezwykle żywa i wzbudzająca kontrowersje jest ideologiczna konstrukcja literatury *science fiction*, lecz także na to, jak nadal silne (choć fałszywe) jest przekonanie o istnieniu „jedynego prawdziwego” (a więc: nieskażonego odczytaniem politycznym) kanonu współczesnej fantastyki literackiej.

Źródła cytowań

- BOULD, MARK, SHERRYL VINT (2009), 'There Is No Such Thing as Science Fiction', w: James Gunn, Marleen Barr, Matthew Candelaria (red.), *Reading Science Fiction*, New York: Palgrave, ss. 43-51.
- BRODERICK, DAMIEN (2003), 'New Wave and backwash: 1960-1980', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 48-63.
- CSICSERY-RONAY JR, ISTVAN (2003), 'Marxist theory and science fiction', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 113-124.
- DISCH, THOMAS M. (1998), *The Dream Our Stuff is Made of. How Science Fiction Conquered the World*, New York and London: The Free Press.
- FREEDMAN, CARL (2000), *Science fiction and Critical Theory*, Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- FRELIK, PAWEŁ (2015), 'Mroczny kosmos – czarny i „czarność” w amerykańskim kinie *science fiction*', w: Ewa Drygalska, Marcin Pieńkowski (red.), *Kino afroamerykańskie. Twórcy, dzieła, zjawiska*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra, ss. 343-367.
- HEER, JEET (2015), 'Science fiction's White Boys' Club Strikes Back', *NewRepublic.com*, online: <https://newrepublic.com/article/121554/2015-hugo-awards-and-history-science-fiction-culture-wars> [dostęp: 28.12.2017].
- JOHNSON, CHARLES (1984), 'A Dialogue: Samuel Delany and Joanna Russ on Science fiction', *Callaloo: A Journal of African-American and African Arts and Letter*: 3 (22), ss. 27-35.
- KONEFAŁ, SEBASTIAN JAKUB (2013), *Corpus futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- LARBALESTIER, JUSTINE (2002), *The Battle of the Sexes in Science Fiction*, Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- LAVENDER, ISIAH (2011), *Race in American Science Fiction*, Bloomington and Indianapolis: Indianapolis University Press.
- LUCKHURST, ROGER (2005), *Science Fiction*, Cambridge: Polity Press.

- MILNER, ANDREW (2012), *Locating Science Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press.
- NAMA, ADILIFU (2011), *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Films*, Austin: University of Texas Press.
- ORAMUS, DOMINIKA (2011), *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku*, Kraków: Universitas.
- RIEDER, JOHN (2010), 'On Defining SF, Or Not: Genre Theory, SF, and History', *Science Fiction Studies*: 3 (27), ss. 191-209.
- ROBERTS, ADAM (2005), *The History of Science Fiction*, Basingstoke and New York: Palgrave MacMillan.
- RUSS, JOANNA (1972), 'The Image of Women in Science Fiction', w: Susan K. Cornillon (red.), *Images of Women in Science Fiction: Feminist Perspectives*, Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Press, ss. 79-94.
- STRZESZEWSKI, EMIL (2015), 'Hugo i szczeniaczki', *Czas Fantastyki*: 3 (34), ss. 63.
- SUVIN, DARKO (1979), *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven & London: Yale University Press.
- TORGERSEN, BRAD (2015), *Why Sad Puppies 3 is Going to Destroy Science Fiction!*, online: <https://bradrtorgersen.wordpress.com/2015/01/16/why-sad-puppies-3-is-going-to-destroy-science-fiction/> [dostęp: 28.12.2017].
- VINT, SHERRYL (2014), *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*, London: Bloomsbury.
- WESTFAHL, GARY (1998), *The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press.
- YASZEK, LISA (2008), *Galactic Suburbia: Recovering Women's Science Fiction*, Columbus: Ohio State University Press.

Kobiety, które budzą niepokój – kategoria fantastyki w działaniach kreatywnych Alexandra McQueena

MICHAŁ WÓJCIAK*

Wstęp

„Chcę, aby ludzie bali się kobiet, które ubieram [*I like people to be afraid of the women I dress*]” (ALEXANDER 2011) – tak o swoich działaniach twórczych mówił Lee Alexander McQueen (na początku lat dziewięćdziesiątych zdecydował się używać tylko drugiego imienia), zaliczany do grona najważniejszych projektantów XX i początku XXI wieku. Rozpoczął karierę w wieku szesnastu lat, kiedy podjął pracę przy ulicy Savile Row, słynącej z pracowni krawieckich z długoletnią tradycją. Pracował dla Anderson & Shepard, Gieves & Hawks, Angels oraz japońskiego projektanta Koji Tatsuno. Następnie wyjechał do Mediolanu, gdzie terminował u Romeo Gigli. W 1991 roku starał się o posadę nauczyciela konstrukcji w Central Saint Martins. Otrzymał jednak propozycję ukończenia kursu magisterskiego z zakresu projektowania mody (FOX 2012: 16-34).

W 1992 roku zaprezentował dyplomową kolekcję *Jack the Ripper Stalks his Victims* inspirowaną postacią Kuby Rozpruwacza – seryjnego mordercy, działającego pod koniec XIX wieku. McQueen wykorzystał w niej między innymi włosy, które wszyte były pod podszewkę. Swoje własne zatopił w pleksi, przyszywając je do ubrań jako rodzaj metki. Motyw ten stanowił odwołanie do epoki wiktoriańskiej, kiedy prostytutki sprzedawały

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: michalwojciak@vp.pl

swoje włosy. Obecna na pokazie Isabella Blow, stylistka współpracująca z brytyjską edycją magazynu *Vogue*, wykupiła całą kolekcję za pięć tysięcy funtów, stając się jednocześnie mentorką artysty i pomagając mu zdobyć rozgłos (FOX 2012: 34). Od tego momentu nazwisko McQueen stawało się coraz mocniej rozpoznawalne w branży mody. Jego kariera dobiegła końca w 2010 roku, kiedy popełnił samobójstwo.

McQueen – z wybiegu do muzeum

Dzięki umiejętności przełamywania granic i zbliżeniu mody do sztuki McQueen zyskał miano wizjonera, czego dowodem jest otwarta w marcu 2015 roku w Victoria & Albert Museum w Londynie wystawa *Savage Beauty*, określana jako pierwsza i największa w Europie retrospektywa prac projektanta. Ekspozycja została przygotowana przez Costume Institute i zadebiutowała w 2011 roku w nowojorskim Metropolitan Museum of Modern Art, zyskując status jednej z najchętniej odwiedzanych. Tak o projekcie wypowiedziała się Sarah Burton, dyrektor kreatywna domu mody Alexander McQueen:

Savage Beauty jest wydarzeniem upamiętniającym postać jednego z najbardziej twórczych i utalentowanych projektantów naszych czasów. Lee był geniuszem i prawdziwym wizjonerem, który przesuwiał granice, podejmował wyzwania oraz inspirował. Wierzył w kreatywność i innowacje, a jego talent był niewyczerpany (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2014)¹.

Wystawa była próbą spojrzenia na prace projektanta pod kątem inspiracji, będących źródłem jego twórczych poszukiwań. Zebrano około stu kreacji oraz siedemdziesiąt różnych akcesoriów, porządkując je w określony sposób (THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART 2011). Wystawa została podzielona na dziesięć działów. Pierwszy z nich, „Londyn”, nawiązywał do miejsca pochodzenia projektanta, gdzie on dorastał i zdobywał pierwsze doświadczenia krawieckie. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku wraz z swoim zespołem organizował pokazy w postindustrialnych przestrzeniach miasta, a także studiował archiwum w Victoria & Albert Museum. Kolejny dział, „Savage Mind”, prezentował konsekwencję, z jaką projektant promował wolność myśli i słowa, jak również bronił władzy wyobraźni, uosabiając wzór romantycznego artysty. Oryginalność jego prac wyrażała się w sposobie konstruowania ubrań. Opierał się na tradycyjnych rozwiązaniach krawieckich, jednocześnie poszukując elementów nowatorskich i rewolucyjnych.

¹ Przekład własny za: „Savage Beauty is a celebration of the most imaginative and talented designer of our time. Lee was a genius and a true visionary who pushed boundaries, challenged and inspired. He believed in creativity and innovation and his talent was limitless”.

Pomimo tematycznej różnorodności, na przestrzeni poszczególnych sezonów odnaleźć można stałe elementy (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015). W kolekcji na sezon jesienno-zimowy 1997 zatytułowanej *It's A Jungle Out There* punktem wyjścia stała się figura gazeli, której życie jest ustawicznie zagrożone przez drapieżniki, co dla projektanta stanowiło metaforę kruchości i ulotności ludzkiego życia. Modelki zostały upodobnione do zwierząt za pomocą odpowiedniego makijażu, w którym między innymi oczy podkreślono czarnym eyelinerem. W kolekcji dominowały skóry, pojawiły się także rogi na ramionach jednego z zakietów (CONDÉ NAST ARCHIVE 1997). Dział „A Gothic Mind” odnosi się do historyzmu, od początku obecnego w kolekcjach McQueena, który szczególnym upodobaniem obdarzył wiek XIX. Interesowało go charakterystyczne dla epoki wiktoriańskiej połączenie horroru i romansu, a także melancholijna atmosfera dzieł Edgara Allana Poea (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015). W kolekcji *The Horn of Plenty* (jesień-zima 2009) na wybiegu stworzono ogromne wysypisko śmieci. Z jednej strony kreacje były mroczne, obejmując między innymi zestaw z czarnych piór czy obszerne „balowe” suknie, a z drugiej – zabawne, jak na przykład nakrycia głowy przypominające parasole, kołpaki czy abażury (MOWER 2009). McQueen sięgał także do znacznie odleglejszych okresów w historii, co starano się zaprezentować w części zatytułowanej „Romantic Primitivism”. Przykładem jest kolekcja *Eshu* (jesień-zima 2000), inspirowana jednym z bóstw afrykańskiego plemienia Yoruba (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015), w której pojawiła się charakterystyczna afrykańska biżuteria w postaci ogromnych kolczyków czy bransolet, a także chętnie wykorzystywane przez McQueena włosy czy skóry (CONDÉ NAST ARCHIVE 2000). Dział „Romantic Nationalism” prezentował upodobanie twórcy do eksplorowania tematów związanych z historią, czego przykładem jest jeden z najbardziej kontrowersyjnych pokazów McQueena z początków kariery, *Highland Rape* (jesień-zima 1995), który nawiązywał do burzliwej historii Szkocji i Anglii. Publiczność w sposób dosłowny odebrała przekaz, utożsamiając dekonstrukcję ubrań oraz charakterystyczny, nierówny, dynamiczny chód modelek z postacią zgwałconej kobiety (BLANKS 2014). Dział „Cabinet of Curiosities” poświęcono sposobowi projektowania McQueena, który zdawał się wskrzeszać na wybiegu idee popularnych w XIX wieku gabinetów osobliwości. Pokazowe stylizacje uzupełniały fetyszystyczne akcesoria. W tym kontekście należy wymienić dwie osoby, z którymi projektant współpracował. Pierwszą z nich był modysta Philip Treacy, odpowiedzialny za nakrycia głowy wykonywane na potrzeby pokazów. Poszukiwania Treacy’ego obejmowały dobór różnorodnych tworzyw, jak chociażby piór (w tym całych skrzydeł ptaków), końskiego

włosa, włókien bananowca, słomy czy baranich rogów (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015). Były to działania, które redefiniowały funkcję kapelusza, jednak jedne z najbardziej spektakularnych realizacji pojawiły się w kolekcji *La Dame Bleue* (wiosna-lato 2008), będącej hołdem dla zmarłej Isabelli Blow. Stylistka darzyła ptaki szczególnym upodobaniem, więc uczyniono je dominującym motywem wybiegowej prezentacji. Przykładowo, jedna z modelek miała nakrycie głowy złożone z dziesiątek motyli, inna zaś – ze skomplikowanej przestrzennej formy w kolorze fioletowym. Sama Isabella Blow mówiła o projektancie: „On jest dzikim ptakiem, a jego ubrania są uskrzydłone” (WILSON 2016: 17).

Z kolei efektem współpracy z jubilerem Shaunem Leanem stały się niestandardowe biżuteryjne formy, do których należał choćby wykonany z aluminium gorset w formie ludzkiego szkieletu z ogonem z kolekcji jesień-zima 1999 oraz drugi, złożony ze zwojów oplatających ciało modelki, przypominający zbroję, inspirowany południowoafrykańskimi ozdobami na szyję z kolekcji wiosna-lato 1998 (THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART 2011).

Cześć ekspozycji zatytułowana „Romantic Exoticism” dowodzi, że McQueen bardzo często sięgał po inspirację z różnych zakątków geograficznych. „Wykorzystuję elementy tradycyjnego haftu, technik aplikacyjnych oraz rzemiosła z krajów na całym świecie. Odkrywam rzemiosło, wzory i materiały i interpretuję je na swój sposób” (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015)². Z tej perspektywy najbardziej bogata pod względem folklorystycznych odwołań z różnych krajów jest inspirowana kulturą Azji kolekcja *Scanners* (jesień-zima 2003), przypominająca wielką podróż przez Syberię, tundrę i Tybet aż po Japonię (MOWER 2003).

Zdaniem twórców wystawy romantyzm projektanta odnieść można też do sposobu, w jaki interpretował naturę w swoich pracach, co można było zaobserwować w dziale „Romantic Naturalism” (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015). W tym kontekście szczególnie spektakularne było zamknięcie pokazu *Sarabande* (wiosna-lato 2007), podczas którego modelka Tanya Dzhahileva pojawiła się na wybiegu w sukni w całości pokrytej prawdziwymi kwiatami (MADEIRA 2007). W trakcie jej powolnego przejścia część kwiatów odpadała, pozostając na podłodze. Sam projektant skomentował ten efekt

² Przekład własny za: „My work will be about taking elements of traditional embroidery, filigree and craftsmanship from countries all over the world. I will explore their crafts, patterns and materials and interpret them in my own way”.

w wywiadzie dla „Haarper’s Baazar” następująco: „Czy pamiętacie martwą naturę autorstwa Sama Taylora-Wooda? Rzeczy gniją...Użyłem kwiatów, ponieważ umierają. Mój nastrój w tym czasie mogę określić jako mroczny romantyzm” (MURG 2011)³.

Osobne miejsce na wystawie przygotowano dla dwóch kolekcji McQueena. Prezentacja jednej z nich, *Voss* (wiosna-lato 2001), pozostała w pamięci jako jeden z najwyimowniejszych manifestów projektanta oraz całkowicie przedefiniowała istotę pokazu mody. Scenografia obejmowała zamknięte pomieszczenie złożone z luster weneckich, pośrodku którego znajdowała się zamknięta, drewniana skrzynia. Modelki miały na twarzach bandażę i prezentowały różnorodne stylizacje, wśród których znalazły się zarówno dobrze skrojone kobiece garnitury, jak również wymyślne suknie ze strusich piór czy muszli. Całość nawiązywała do estetyki zakładu psychiatrycznego. Odgrrodzone od publiczności modelki wchodziły w interakcję z własnymi odbiciami, wcielając się w rolę obłąkanych pacjentów. W finale ujawniono zawartość tajemniczej skrzyni. Kiedy jej ściany opadły, oczom publiczności ukazała się naga, zamaskowana, otyła postać pisarki Michelle Olley, otoczona przez ćmy. Zabieg ten stanowił odwołanie do prac fotograficznych amerykańskiego artysty Joela-Petera Witkina (HOPE ALLWOOD 2015).

Drugą kolekcją, której poświęcono osobny fragment wystawy, była ostatnia pełna kolekcja przygotowana przez Alexandra McQueena tuż przed jego samobójczą śmiercią, *Plato’s Atlantis* (wiosna-lato 2010). „To wizja przyszłości, w której pokrywa lodowa topnieje, poziom wód wzrasta, a życie na ziemi będzie musiało ewoluować, aby powrócić pod wodę lub zginąć. Ludzkość będzie zmuszona wrócić do miejsca, skąd przyszła” – tak swoją wizję opisywał sam projektant (FOX 2012: 138)⁴. Całość została zainspirowana postacią Charlesa Darwina i jego najbardziej znanym dziełem *O powstawaniu gatunków* (1859). McQueen nie skupił się na ewolucji ludzkości, ale na jej decentralizacji. Wykorzystał złożone, zaprojektowane cyfrowo wydruki inspirowane morskimi stworzeniami i wprowadził wysokie, przypominające zwierzęce kopyta buty „Armadillo”. Dzięki technologii, rzemiosłu i widowiskowości kolekcja została uznana za największe osiągnięcie brytyjskiego twórcy. Jednogłośnie określono ją jako silną wizję przyszłości mody (VICTORIA & ALBERT MUSEUM 2015).

³ Przekład własny za: „Remember Sam Taylor-Wood’s dying fruit? Things rot...I used flowers because they die. My mood was darkly romantic at the time”.

⁴ Przekład własny za: “Plato’s Atlantis predicted a future in which the ice cap would melt, the waters would rise and life on earth would have to evolve in order to live beneath the sea once more or perish. Humanity would go back to the place from whence it came”.

McQueen – twórca opowieści

„Życie dla mnie jest trochę jak baśń braci Grimm [*Life to me is a bit of a Brothers Grimm fairytale*]” (BAKER 2015) – ta wypowiedź projektanta stała się dla dziennikarki BBC Lindsay Baker inspiracją do spojrzenia zarówno na życie, jak i twórczość Alexandra McQueena właśnie przez pryzmat baśni jako gatunku literackiego. Historia życia projektanta jest ucieleśnieniem mitu „od pucybuta do milionera”; syn taksówkarza i nauczycielki stał się rozpoznawaną na całym świecie gwiazdą świata mody. Jednak, w odróżnieniu od baśniowej narracji, tu zakończenie historii okazało się tragiczne, a samobójcza śmierć projektanta w 2010 roku zszokowała opinię publiczną na całym świecie. Charakterystyczny dla baśni braci Grimm klimat grozy możliwy jest również do zidentyfikowania w kolekcjach projektanta z tą różnicą, że artysta zamiast słów do opowiadania historii wykorzystywał ubrania i akcesoria. „McQueen był wspaniałym narratorem, gawędziarzem. Jego wybiegowe prezentacje stanowiły integralną część jego projektowej wizji, stając się częścią misternie tworzonej opowieści” – podkreśliła Kate Bethune, jedna z kuratorek wystawy w Victoria & Albert Museum (BAKER 2015)⁵.

Narratorskie umiejętności McQueena znakomicie wybrzmiały w kolekcji *The Girl Who Lived In The Tree* (jesień-zima 2008), uważanej za jedną z najpiękniejszych i najbardziej lirycznych w karierze Brytyjczyka. Inspiracje dla pokazu były dwojakie. Jedną z nich okazało się sześciusetletnie drzewo rosnące w ogrodzie obok domu projektanta, zaś drugą – Indie, odwiedzone przez McQueena na krótko przed realizacją pokazu. Całość stworzyła opowieść o egzotycznej dziewczynie, która mieszka na drzewie i opuszcza je po to, by poznać brytyjskiego księcia. Wybrzmiał tu wyraziście kontekst historyczny z odniesieniem do kolonizacji Indii przez Wielką Brytanię na przełomie XIX i XX wieku (BAKER 2015). Pierwsza część prezentacji przedstawiała bohaterkę przed przemianą, co reprezentowały ciemne stylizacje powstałe z wykorzystaniem skór, futra oraz dzianin. Dopełnienie stanowiły fryzury, ułożone z natapirowanych włosów. Druga część kolekcji odsłoniła już „książęce” oblicze bohaterki. Ubrania były eleganckie, bardzo dekoracyjne oraz bogato zdobione. Wykorzystane zostały szlachetne tkaniny, takie jak jedwabie, aksamity i satyny. Pojawiły się obszerne, tiulowe spódnice, biżuteryjne akcesoria z dużą ilością klejnotów oraz złote hafty. Gładko zaczesane włosy z finezyjnie ułożonymi kokami dodały eleganckiego i dostojnego charakteru. Całość zwińczyła przeskalowana

⁵ Przekład własny za: „McQueen was a masterful storyteller. His catwalk shows were integral to his creative vision as a designer and often involved elaborate narratives”.

czerwona peleryna z wysokim kołnierzem i długim trenem, w której modelka Alyona Osmanova majestatycznie przeszła przez wybieg wokół okrytego tkaniną drzewa (MADEIRA 2007).

Kilka lat wcześniej McQueen pokazał w Paryżu kolekcję bardzo dwuznaczną, *Supercalifragilisticexpialidocious* (jesień-zima 2002), opartą na zderzeniu kontrastowych kategorii: z jednej strony infantylizmu, z drugiej sadomasochistycznego fetyszyzmu. Inspiracja objęła tym razem filmy Walta Disneya, Tima Burtona oraz baśń o Czerwonym Kapturku. Pokaz odbył się w paryskiej fortecy, w której Maria Antonina spędziła ostatnie dni przed egzekucją. W stylizacjach pojawiły się zarówno romantyczne falbanki, jak również skórzane pasy i uprząże, kojarzące się z akcesoriami miłośników BDSM. Obecne były także marynarki, ołówkowe spódnice czy wypromowane przez projektanta spodnie typu *bumster* z obniżonym stanem, w wersji z lśniącej, srebrnej skóry. Wszystkie ubrania cechowały się ekstremalnym dopasowaniem do sylwetki. Całość można interpretować jako historię niegrzecznej uczennicy, lecz McQueen odwrócił tu znamienne symboliczny porządek. Tym razem bowiem to kobieta, a nie mężczyzna pełni dominującą rolę. W tym kontekście można odczytywać także otwarcie pokazu. Modelka Laura Morgan w liliowej pelerynie z przeskalowanym kapturem pojawiła się na wybiegu, prowadząc na łańcuchach dwa wilki (DE PARSEVAL 2002). Zwierzęta były obecne także w klatce nad wybiegiem. Ten zabieg, jak również wykorzystanie historycznego miejsca, nadały pokazowi złowrogiemu klimatu. W tej wersji Czerwony Kapturek nie został zjedzony przez wilka, ale uczynił z niego swojego domowego pupila.

Inna kolekcja z baśniowym, mrocznym rodowodem to *In Memory of Elizabeth Howe, Salem, 1692* (jesień-zima 2007). McQueen po raz kolejny pokazał swoją fascynację silnymi kobietami, inspirując się postacią oskarżonej o czary i powieszanej w trakcie procesu w Salem w stanie Massachusetts w 1692 roku Elizabeth Howe. Motyw ten nieprzypadkowo został wybrany przez projektanta, bowiem matka McQueena odkryła w trakcie prowadzonych przez siebie badań genealogicznych, że mogą być potomkami skazanej. Twórca sięgnął tu także do historii pogańskich wierzeń, jak również do staroegipskiego kultu Słońca i Księżycy i z tego też względu zdecydował się na makijaże z charakterystycznie podkreślonymi oczami (kolorowe cienie na powiekach oraz ciemny eyeliner na brwiach i wokół linii oka). Obok długich, dopasowanych, zdobionych sukni pojawiły się również kreacje oparte na zaproponowanej przez projektanta linii kokonu, dodające sylwetce charakterystycznej objętości. Ten znamieny kształt miał odtwarzać formę komórki jajowej, symbolizując tym samym płodność i bezpieczeństwo (MOWER 2007).

Charakterystyczna dla czarnej magii symbolika miała także wpływ na scenografię. Wybieg wysypano czarnym piaskiem, a modelki kroczyły po linii podświetlonego na czerwono pentagramu. Powyżej znajdował się ekran w formie odwróconej piramidy, na którym pojawiła się przygotowana przez McQueena mroczna wizualizacja, złożona z ujęć między innymi szepczących kobiet, ognia czy kłębiących się robaków.

Lindsay Baker zwraca również uwagę, że brytyjski projektant miał zdolność do tworzenia postaci, które można zdefiniować jako baśniowe. Jedną z nich jest figura *shapeshiftera*, czyli zmiennokształtnego, obecna w folklorze oraz mitologii, w których wiele jednostek ulega fizycznemu przekształceniu w inną istotę lub postać, często za pośrednictwem uroku rzuconego przez czarownicę lub czarownika (z żaby w księcia, z królowej w czarownicę). Ten charakterystyczny motyw balansowania na granicy przemiany jest obecny w pracach projektanta (BAKER 2014). Przykładem jest stylizacja, w której Raquel Zimmerman pojawiła się na wybiegu w kolekcji *The Widows of Culloden* (jesień-zima 2006). Dopełnieniem koronkowej długiej sukni, bogato zdobionej falbankami, było nakrycie głowy ze zwierzęcego poroża owiniętego charakterystycznym welonem (MADEIRA 2006). Odwołania do natury stanowiły stały element wielu kolekcji zarówno na poziomie wykorzystanych wzorów (łuska węża, cętki), jak również tworzyw, takich jak pióra, muszle czy włosy. McQueen odwoływał się nie tylko do dychotomii życia i śmierci, ale też tego, co ludzkie i pozaludzkie, co stanowiło punkt wyjścia dla scharakteryzowanej w rozdziale kolekcji *Plato's Atlantis*. Do wielu fotografii sam McQueen pozował z czaszką lub rogami. Przykładem jest seria portretów wykonana przez Tima Walkera, na których projektant nonszalancko pali papierosa, opierając się na ludzkiej czaszce (WALKER 2009).

Kolejną baśniową figurą, możliwą do odnalezienia w stworzonych przez McQueena kolekcjach, to postać wojowniczej księżniczki. W przypadku kolekcji *Irere* (wiosna-lato 2003) motyw ten łączy się ze wspomnianą już figurą transformacji. Kolekcja pełna jest historycznych odniesień do podbojów geograficznych z XVI wieku oraz podróży przez dżunglę. Na wybiegową prezentację złożyły się trzy stylizacyjne sekwencje. Pierwsza opierała się na postaci pirata. Modelki prezentowały między innymi skórzane mini, wysokie kozaki, militarne kurtki i nisko opuszczone, skórzane pasy. Czarny, intensywnie rozmazany pod okiem cień oraz mokre włosy dopełniały wizerunku morskich rozbójniczek. Tę część prezentacji zamykała tak zwana *oyster dress* złożona z niezliczonej ilości falbanek, opadających stopniowo z poziomu bieliźnianej góry. Następnie kobieta-pirat ustąpiła miejsca postaci konkwistadorki. W tym segmencie wszystkie ubrania, od płaszczy aż po głęboko wycięte kąpielowe kostiumy, były czarne. Wyraźnie podkreślone czarnym

cieniem oczy wzmocniały złowrogi klimat. Zamykająca pokaz część trzecia pełna była barwnych kreacji, przywołujących skojarzenia z upierzeniem egzotycznych ptaków. Nie zabrakło piór oraz tkanin barwionych w charakterystycznej technice *tie-dye*. Tło prezentacji stanowił ogromny ekran, na którym wyświetlano film przygotowany przez Johna Maybury'ego o kobiecie tonącej w oceanie – okręcającej się wokół własnej osi i ubranej w podartą, zwiewną suknię. Stanowiło to swoistą interpretacyjną kłamrę dla wybiegowych stylizacji. Oto kobieta-rozbitka stała się piratką, następnie konkwistadorką, aby w finale przemienić się w barwną amazońską księżniczkę (MOWER 2002).

Choć McQueen zwracał się przede wszystkim w stronę przeszłości, nadając znanym rozwiązaniom nowatorskiego i autorskiego sznytu, to nieobca mu była chęć spojrzenia w przyszłość. Obok *Plato's Atlantis*, futurystycznością cechowała się również kolekcja *Pantheon as Lecum* (jesień-zima 2004). W minimalistycznej przestrzeni białego wybiegu w kształcie okręgu zaprezentowane zostały kreacje przyszłości, łączące estetykę starożytnych drapowań z detalami kojarzącymi się z serią *Star Trek*. Paleta kolorystyczna została ograniczona do beży, brązów oraz ciemnego fioletu. Krótkie fryzury oraz jasne makijaże sprawiły, że modelki przypominały androidy. Pokaz zamknęły kreacje dopełnione świecącymi w ciemności naszyjnikami, jedna z nich pokryta była także odblaskowym ornamentem. Ostatnia modelka miała na sobie suknię z obszerną spódnicą oraz wcięciem w talii, pokrytą miniaturowymi falbankami z organzy. Ustawiona na środku wybiegu, rozłożyła ręce w charakterystycznym geście w stronę spływającego z góry snopa światła, jakby w oczekiwaniu na lądowanie kosmicznego statku (MADEIRA 2004).

Podsumowanie

Fantastyka w kolekcjach tworzonych przez Alexandra McQueena odnosi się do przeszłości, estetyki wiktoriańskiego horroru, a także do przyszłości, którą projektant próbował opisać między innymi przez pryzmat mitycznej Atlantydy (*Plato's Atlantis*, wiosna-lato 2010). Te dwie kategorie spotykały się na wybiegu, który za sprawą scenograficznych sztuczek zamieniał się w zakład psychiatryczny (*Voss*, wiosna-lato 2001), kosmiczny statek (*Pantheon as Lecum*, jesień-zima 2004), gigantyczne wysypisko śmieci (*The Horn of Plenty*, jesień-zima 2009) czy plansze do gry w szachy, na których pionkami były same modelki (*It's Only A Game*, wiosna-lato 2005). Pełnym rozmachem prezentacjom często towarzyszyła technologia spod znaku kina *science fiction*: przykładowo pod postacią hologramu Kate Moss (*The Widows of Cullogen*, jesień-zima 2006), który ukazał się widzom

w szklanej piramidzie, ustawionej na środku wybiegu, czy aerografów z fabryki samochodów, wykorzystanych do pomalowania białej sukienki (*No. 13*, wiosna-lato 1999).

Moda to nie tylko ogół zagadnień związanych z procesem wytwarzania ubrań. Yuniya Kawamura wskazuje, że jest to zjawisko o abstrakcyjnym charakterze i socjologicznym wymiarze, a szereg przypisywanych ubraniom wartości i przekonań powstaje w ludzkiej wyobraźni (KAWAMURA 2006: 2). Pod tym względem akademicy pozostają zgodni. Również zajmujący się badaniem mediów Marshall McLuhan wskazywał, że ubrania pełnią funkcję ochronną oraz dekoracyjną, a poprzez nie ludzie definiują siebie w kontekście społecznym (MC LUHAN 1964: 115). Jednak dyskusja o tym, czy moda jest sztuką, wciąż pozostaje otwarta i dzieli także samych projektantów. Paul Poiret widział siebie jako pełnoprawnego twórcę: „Kobiety przychodzą do mnie tak, jak udają się do znanego malarza po portret na płótnie. Jestem artystą, nie krawcem” (MACKRELL 2005: 47)⁶. Z kolei Rei Kawakubo, założycielka marki Comme des Garçons, jednoznacznie stwierdziła:

Moda nie jest sztuką. Sztukę sprzedajesz jednej osobie. Moda tworzona jest w seriach, to bardziej fenomen społeczny. To coś bardziej osobistego i indywidualnego, ponieważ wyrażasz własną osobowość. To jest aktywne uczestnictwo. Sztuka jest pasywna (PALOMO-LOVINSKI 2010: 166)⁷.

Działania kreatywne McQueen są dowodem na to, że moda może być rozpatrywana w kategoriach sztuki. Jego wybiegowe projekty znalazły swoje miejsce w muzeum, zyskując status eksponatów. Sam o swojej działalności mówił:

Czuję się całkowicie szczęśliwy jako artysta performatywny. Na początku w ogóle nie myślałem o sprzedaży kolekcji. Nie robiłem tego celowo. Najważniejszy był dla mnie akt manifestacji. Zakomunikowanie przekonań nadal jest bardzo ważne dla mnie (FRANKEL 2011: 26)⁸.

Alexander McQueen postrzegał siebie jako „romantycznego schizofrenika [*romantic schizophrenic*]” (WILSON 2015). Romantyzm jako nurt w sztuce wyrażał sprzeciw wobec naukowej racjonalności, podkreślając rolę zmysłowego doświadczenia w procesie

⁶ Przekład własny za: „Ladies come to me as they go to a distinguished painter to get their portraits on canvas. I am an artist, not a dressmaker”.

⁷ Przekład własny za: „Fashion is not art. You sell art to one person. Fashion comes in a series and it is a more social phenomenon. It is also something more personal and individual, because you express your personality. It is an active participation; art is passive”.

⁸ Przekład własny za: „I was quite happy just doing the performance, happy working as a performance artist...At the beginning, I never even used to sell the collection. I did that on purpose. It was all about making a statement and the communication of that statement was – and still is – very important to me”.

rozumienia i dostrzegania wartości otaczającego świata (ROSZAK 1973: 256). Wizja Mc-Queena była wizją unikatową. Rzemiosło oraz inspiracje czerpane z natury i dziedzictwa kulturowego stanowiły dla niego bazę twórczą. Dzięki temu stał się współczesnym uosobieniem romantycznego artysty, a jego samobójcza śmierć tylko dopełniła tego wizerunku.

Źródła cytowań

- ALEXANDER, HILARY (2011), 'First look at Alexander McQueen: Savage Beauty' w: *Telegraph.co.uk*, online: <http://fashion.telegraph.co.uk/news-features/TMG8433060/First-look-at-Alexander-McQueen-Savage-Beauty.html> [dostęp: 28.12.2017].
- BAKER, LINDSAY (2015), 'Alexander McQueen: Fashion's dark fairytale', w: *BBC.com*, online: <http://www.bbc.com/culture/story/20150313-fashions-dark-fairytale>, [dostęp: 28.12.2017].
- BLANKS, TIM (2014), 'Alexander McQueen's Controversial *Highland Rape* Show', *Vogue.com*, online: <http://video.vogue.com/watch/throwback-thursdays-with-tim-blanks-alexander-mcqueen-s-controversial-highland-rape-show> [dostęp: 28.12.2017].
- CONDÉ NAST ARCHIVE (1997), Fall 1997 Ready to wear Alexander McQueen collection, *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-1997-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#1> [dostęp: 28.12.2017].
- CONDÉ NAST ARCHIVE (2000), Fall 2000 Ready to wear Alexander McQueen collection, *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2000-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection> [dostęp: 28.12.2017].
- DE PARSEVAL, ANTOINE (2002), 'Alexander McQueen. Fall 2002 Ready to Wear', *Vogue.com*, online: <http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2002-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#1>, [dostęp: 28.12.2017].
- FOX, CHLOE (2012), *Vogue On: Alexander McQueen*, Londyn: Quadrille Publishing Ltd.
- FRANKEL, SUSANNAH (2011), 'Introduction', w: Andrew Bolton (red.), *Alexander McQueen: Savage Beauty*, New Haven: Yale University Press.
- HOPE ALLWOOD, EMMA (2015), 'If you like McQueen's asylum, you'll like Joel-Peter Witkin', *Dazed & Confused Magazine*, online: <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/26031/1/if-you-like-mcqueen-s-ss01-voss-you-ll-like-joel-peter-witkin>, [dostęp: 28.12.2017].
- KAWAMURA, YUNIYA (2006), *Fashion-ology – An Introduction to Fashion Studies*, Nowy Jork: Berg.

- MACKRELL, ALICE (2005), *Art and Fashion: The Impact of Art on Fashion and Fashion on Art*, Londyn: Batsford.
- MADEIRA, MARCIO (2004), 'Fall 2004 Ready-to-wear Alexander McQueen', w: *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2004-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#1>, [28.12.2017].
- MADEIRA, MARCIO (2006), 'Fall 2006 Ready to Wear Alexander McQueen', w: *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2006-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#1>, [dostęp: 28.12.2017].
- MADEIRA, MARCIO (2007), 'Spring 2007 Ready to Wear Alexander McQueen', w: *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection>, [dostęp: 28.12.2017].
- MADEIRA, MARCIO (2008), 'Fall 2008 Ready-to-Wear Alexander McQueen collection', *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2008-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#1>, [dostęp: 28.12.2017].
- MCLUHAN, MARSHALL (1964), *Understanding Media*, Nowy Jork: McGraw Hill.
- MOWER, SARAH (2002), 'Spring 2003 Ready-to-Wear Alexander McQueen', *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2003-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, [dostęp: 28.12.2017].
- MOWER, SARAH (2003), Fall 2003 Ready-to-Wear Alexander McQueen, *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2003-ready-to-wear/alexander-mcqueen> [dostęp: 28.12.2017].
- MOWER, SARAH (2007), 'Fall 2007 Ready-to-Wear Alexander McQueen', *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2007-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, [dostęp: 28.12.2017].
- MOWER, SARAH (2009), 'Fall 2009 Ready to Wear Alexander McQueen', *Vogue.com*, online: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, [dostęp: 28.12.2017].
- MURG, STEPHANIE (2011), 'McQueen's Moment! Sneak Peek at Metropolitan Museum's *Savage Beauty* Exhibition', *Adweek.com*, online: <http://www.adweek.com/digital/mcqueens-moment-sneak-peek-at-metropolitan-museums-savage-beauty-exhibition/>, [dostęp: 28.12.2017].

- PALOMO-LOVINSKI, NOËL (2010), *The World's Most Influential Fashion Designers*, Londyn: Barron's.
- ROSZAK, THEODORE (1973), *Where the Wasteland Ends*, Nowy Jork: Bantam Doubleday Dell.
- THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART (2011), *Shaun Leane for Alexander McQueen "Coiled" Corset The Overlook, autumn/winter 1999–2000*, online: <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/coiled-corset-the-overlook/#sthash.hpZChnX7.dpuf> [dostęp: 28.12.2017].
- THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART (2011), *About the Exhibition*, online: <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/about/> [dostęp: 28.12.2017].
- THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART (2011), *Shaun Leane for Alexander McQueen "Spine" Corset" Untitled, spring/summer 1998*, online: <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/spine-corset-untitled/> [dostęp: 28.12.2017].
- VICTORIA & ALBERT MUSEUM (2014), *Savage Beauty – press release*, online: http://www.vam.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0013/241213/savage_beauty_press_release.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- VICTORIA & ALBERT MUSEUM (2015), *Closed Exhibition – Alexander McQueen: Savage Beauty*, online: <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/exhibition-alexander-mcqueen-savage-beauty/about-the-exhibition/> [dostęp: 28.12.2017].
- WALKER, TIM (2009), 'Alexander McQueen with skull and cigarettes', *The Genealogy of Style*, online: <https://thegenealogyofstyle.wordpress.com/2013/10/15/alexander-mcqueen-with-skull-and-cigarettes/>, [dostęp: 28.12.2017].
- WILSON, ANDREW (2015), 'Who exactly was Alexander McQueen?', *Newsweek.com*, online: <http://europe.newsweek.com/who-exactly-was-alexander-mcqueen-330822?rm=eu>, [dostęp: 28.12.2017].
- WILSON, ANDREW (2016), *Alexander McQueen: krew pod skórą*, Kraków: Wydawnictwo SQN.

Fantastyczny tygiel: synkretyzm gatunkowy i kulturowy w cyklu *Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha

SYLWIA BOROWSKA-SZERSZUN*

Londyn to kulturalna stolica świata, tygiel,
gdzie dziwaków masz od wyboru, do koloru.
Ben Aaronovitch, *Rzeki Londynu*

Wstęp

Literatura *fantasy* to właściwie od momentu powstania twór synkretyczny¹, czerpiący między innymi z tradycji mitu, baśni, romansu rycerskiego, powieści przygodowej czy awanturniczej. Synkretyzm ten wydaje się postępować wraz z ewolucją gatunku, skutkując proliferacją odmian i podgatunków *fantasy*², co świadczy o jej nieustannym dia-

* Uniwersytet w Białymstoku | kontakt: sbszerszun@gmail.com

¹ Synkretyzm w odniesieniu do literatury *fantasy* świata wtórnego analizuje wnikliwie Grzegorz Trębicki w tekście *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit*. Autor omawia zarówno przemiany w konstrukcji bohaterów, jak i antagonistów, skupiając się przede wszystkim na związkach z kulturą i mitem (TRĘBICKI 2008).

² Autorka rozdziału jest świadoma, że definicji samej *fantasy*, czasem ze sobą sprzecznych, jest w piśmiennictwie polskim wiele i że spór o to, czy o *fantasy* można mówić jako o oddzielnym gatunku, czy też jako o pewnej odmianie *science fiction* lub konwencji literackiej, nadal nie został rozstrzygnięty. Przemiany w polskim dyskursie *fantasy* omawia Katarzyna Kaczor, poddając krytycznej analizie kluczowe propozycje definicji zarówno

logu z innymi konwencjami literackimi, jak również o niezwyklej podatności na różnorakie wpływy literackie i kulturowe. Proces ten wyraźnie widać na przykładzie *urban fantasy*, czyli *fantasy* miejskiej, odmiany obrazowo opisywanej na gruncie polskim przez Andrzeja Sapkowskiego:

Mianem *urban fantasy* określamy utwory utrzymywane w poetyce pikarejsko-wielkomiejskich ballad, *Schelmenroman*, *West Side Story* lub *punk-rocka*, w których magia i fantazja wkraczają do betonowo-asfaltowej dżungli naszych miast. Ulicą Nowego Jorku przebiega biały koń, ratując bohatera z rąk młodzieżowego gangu i niosąc go w niesamowitą przygodę (Mark Helprin, *Winter's Tale*). Elfy, inne magiczne istoty i demony grają w zespołach rockowych, jeżdżą metrem, a nocą szwendają się od McDonald's po Central Park. W tymże Central Parku, jakby nie mieli gdzie, dobrzy i źli mieszkańcy Faerie urządzają sobie bitwę, istny Armagedon (Emma Bull, *War for the Oaks*) (SAPKOWSKI 2001: 46).

Definicja przez enumerację, proponowana przez poczytnego polskiego pisarza, będącego praktykiem, nie zaś literaturoznawcą, nie spełnia wprawdzie wymogów dyskursu naukowego, lecz zostaje przytoczona w niniejszym rozdziale jako egzemplifikacja pewnego sposobu konstruowania terminów (i wpływu, jakie na kształtowanie wiedzy teoretycznej czytelników ma opinia twórcy) oraz posiadająca wartość poznawczą jako zwracająca uwagę na eklektyczny charakter podgatunku. Warto przy tym zauważyć, że publikując powyższy opis w roku 2001, Sapkowski powoływał się na powieści autorów zazwyczaj wymienianych w najpopularniejszych opracowaniach jako pionierów *urban fantasy*, których utwory nie były jednak jeszcze wówczas dostępne na rynku polskim – na przykład *Wojna o dąb* Emmy Bull została w Polsce wydana w roku 2003

polских autorów, jak i literaturoznawców (KACZOR 2014). „Taksonomiczne kłopoty z *fantasy* wynikają również stąd”, zauważa Maciej Świerkocki, „że gatunek ten wchodzi w reakcje z innymi, pokrewnymi (i nie tylko) gatunkami literackimi bardziej niż brzegowo, przez co właściwie nie istnieje w postaci czystej, z wyjątkiem kilku tak zwanych modelowych dzieł” (ŚWIERKOCKI 2012: 323). Kontastacja ta jest echem propozycji Briana Attebery'ego (1992: 11-13), który do rozważań na temat *fantasy* wprowadza zaczerpnięte z nauk matematycznych pojęcie zbioru rozmytego (*fuzzy set*), szczegółowo opisane tu we wcześniejszym rozdziale Piotra Stasiewicza. Podobnie jak zbiór rozmyty, gatunek *fantasy* posiada więc wyraźne centrum (na przykład *Władca Pierścieni*), lecz im dalej od niego, tym bardziej nieokreślone wydają się granice międzygatunkowe. Koncepcja ta, powszechnie już przyjęta w piśmiennictwie anglojęzycznym, umożliwia określenie, w jakim stopniu konkretny utwór przynależy do gatunku, którego cechy wyznacza tekst modelowy lub grupa takich tekstów. Z kolei wspomniany już Stasiewicz w studium poświęconym intertekstualności w *fantasy* słusznie zwraca uwagę na „relacyjność” prób jej definiowania, zauważając że „gatunek ten często nie jest definiowany jako taki, ale definiowany jest wobec innych gatunków, a strategie, za pomocą których realizowane są jego podstawowe funkcje kontrastowane są ze strategiami innych form literatury” (STASIEWICZ 2016: 146). Relacyjność ta może się przejawiać w kontrastowaniu *fantasy* z wszelakimi odmianami realizmu, postrzeganiu jej jako formy kontynuacji wcześniejszych form literackich, czy podkreślanu związków z mitem (STASIEWICZ 2016: 146-155).

(w oryginale w 1987), natomiast *Zimowa opowieść* Marka Helprina dopiero w 2014 (w oryginale zaś w 1983).

Kształtujący się w latach pięćdziesiątych XX wieku i na początku XXI wieku podgatunek doczekał się bardziej precyzyjnych prób definicji w piśmiennictwie anglojęzycznym. I tak John Clute w najobszerniejszym do tej pory przedsięwzięciu o charakterze encyklopedycznym (*The Encyclopedia of Fantasy*) określa teksty *urban fantasy* jako te, w których elementy fantastyczne i realistyczne łączą się w opowieści o współczesnym (*contemporary*), najczęściej prawdziwym (*real*), lub przynajmniej rozpoznawalnym (*recognizable*) mieście – Londynie, Nowym Jorku czy Hong Kongu – które z jakichś przyczyn pozostaje w kontakcie z magicznym światem Faerie (CLUTE 1997: 975). Dostrzega jednak, że podgatunek obejmuje również utwory *fantasy* świata wtórnego, w których fantastyczne, wyobrażone miasto wykreowano jako w pełni wykształcone środowisko, a nie tylko tło wydarzeń (na przykład *Ankh-Morpork* Terry’ego Pratchetta). Co istotne, jak zauważają inni krytycy (STABLEFORD 2005: 413; IRVINE 2012: 200), utwory utrzymane w opisywanej konwencji często przekształcają elementy zaczerpnięte z folkloru, baśni czy *fantasy* epickiej i występujące wcześniej w *entourage’u* umownie średniowiecznym, wpisując je w stylistykę wielkomiejską i sprawiając, że to właśnie miasto staje się przestrzenią podróży inicjacyjnej bohatera lub mityczną areną walki dobra ze złem. Z kolei Helen Young (2016: LOC.3824), pisząc zarówno o tekstach literackich, jak i serialach, proponuje termin *suburban fantasy* (*fantasy* podmiejskie), przy czym atrybut ten można traktować dosłownie, odnosząc go do przestrzeni przedmieść jako miejsca akcji. Jednak, co wydaje się bardziej istotne, zwraca ona uwagę na fenomen pod-miejskiej (*sub-urban*) rzeczywistości, na to, co znajduje się niejako „pod” powierzchnią realnego miasta. Mogą to być zjawiska, istoty i zdarzenia nadprzyrodzone czy magiczne, lecz również warstwa historyczna bądź legendarna, stanowiąca o unikatowym charakterze danej metropolii, jednak wymagająca swoistego spojrzenia w głąb, pod warstwę współczesności. O ile jednak tak swoiście rozumiana „pod-miejskość” rzeczywiście należy do atrybutów *urban fantasy* i może stanowić funkcjonalną kategorię jej opisu, wprowadzanie jej jako nazwy kolejnej odmiany wewnątrzgatunkowej wydaje się niezasadne.

Synkretyzm gatunkowy w cyklu *Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha

Utwory utrzymane w estetyce *urban fantasy* wydają się podatne na różnorodne wpływy i eksperymenty genologiczne, rozmywające granice gatunkowe. W rezultacie etykietę *urban fantasy* otrzymują obecnie, często zgodnie z wymogami wydawniczo-marketingowymi, tak niejednorodne zjawiska literackie, jak *Dworzec Perdido* Chiny Miéville'a, wpisujący się również w nurt *New Weird*³ czy *steampunk*⁴, i cykl powieści Laurell K. Hamilton o Anicie Blake, zawierający elementy charakterystyczne dla romansu paranormalnego⁵. Pomimo niebagatelnych różnic między nimi, o przynależności do „zbioru rozmytego” (ATTEBERY 1992:11), jakim niewątpliwie jest *urban fantasy*, decyduje właśnie obecność miasta i jego ważka rola w konstruowanej narracji. Tendencję do kompilowania różnych gatunków w obrębie jednego tekstu można zaobserwować również w nieukończonym jeszcze cyklu Bena Aaronovitcha *Rzeki Londynu* o Peterze

- 3 Ciekawą próbę scharakteryzowania *New Weird*, zarówno w kontekście etymologicznego i współczesnego znaczenia angielskiego słowa „*weird*”, jak również w odniesieniu do wcześniejszej prozy *weird* (na przykład twórczość Howarda Phillipsa Lovecrafta) podejmuje Jeffrey Andrew Weinstock (2016: 177- 186). Historia terminu *New Weird* jest stosunkowo krótka. Weinstock wspomina o burzliwej dyskusji, przeprowadzonej w 2003 roku przez czytelników na forum dyskusyjnego brytyjskiego czasopisma „The Third Alternative” i oscylującej wokół pytania, czy można tu w ogóle mówić o formie literackiej, czy raczej o zabiegu marketingowym, stosowanym przez wydawców. W tym samym roku na łamach tegoż czasopisma ukazał się swoisty „manifest” *New Weird* Chiny Miéville'a. Wśród cech wyróżniających tę prozę, na czoło wysuwa się jej eklektyczny charakter, różnorodność inspiracji, tendencja do przekraczania granic gatunkowych, świadome stosowanie zapożyczeń, oraz autoreferencyjność. Jest to więc proza postmodernistycznie samoświadoma, metafikcyjna i intertekstualna. Nie unika podejmowania trudnych problemów współczesności, niemniej jednak stroni od dydaktyzmu (VANDERMEER 2007: IX-XVIII).
- 4 Wydaje się, że w przypadku *steampunku*, zasadniej jest mówić o pewnym nurcie natury stylistyczno-estetycznej w kulturze w ogóle, uwidaczniającym się w modzie, filmie, komiksie, grach komputerowych, literaturze *et cetera*, niż wyłącznie jako o odmianie gatunkowej. Powieści utrzymane w tej stylistyce wykorzystują elementy *science-fiction*, *fantasy* i historii alternatywnej; łączy je zaś fascynacja techniką wiktoriańskiej epoki pary. Utwory te mogą być osadzone w przeszłości lub alternatywnej przyszłości, które określa inny niż w rzeczywistości rozwój techniki, często skutkujący anachronicznymi wynalazkami (LEMANN 2014; CLUTE & MCAULEY 1997).
- 5 Jak zauważa Ksenia Olkusz, zestawienie *urban fantasy* z romansiem paranormalnym jest możliwe głównie dzięki umiejscowieniu wydarzeń, jednak w przypadku tej drugiej kategorii wyeksponowane są wątki miłosne, i to właśnie one, tak jak w przypadku romansu w ogóle, pełnią rolę pierwszoplanową. Za główny komponent warunkujący przynależność utworu do tego typu narracji, badaczka słusznie uznaje występowanie bohaterów bądź bohaterki proveniencji fantastycznej i ich relację miłosną/seksualną z przedstawicielem gatunku ludzkiego. Przedstawiając schematy fabularne oraz konstrukcję postaci w kontekście tradycyjnego romansu, autorka identyfikuje pierwiastki fantastyczne jako dominantę kompozycyjną romansu paranormalnego, podkreślając rezygnację „z tematyki *stricte* miłosnej na rzecz fantastyki i wiążącego się z tym wyborem żywiołu światotwórczego” (OLKUSZ 2016:108).

Grancie⁶, brytyjskim policjancie obdarzonym magicznym talentem i działającym we współczesnym Londynie, w którym rzeczy codzienne i zjawiska nadnaturalne współistnieją obok siebie, tworząc wielowarstwową, przenikającą się i pozostającą w nieustannym dialogu mozaikę. Proponowany przez autora mariaż mimetycznego świata powieści kryminalnej z elementami zaczerpniętymi z egzomimetycznego gatunku *fantasy*⁷ (magia, czarodzieje, istoty nie-ludzkie) nie wydaje się aż tak zaskakujący, jeśli przyjmiemy za Agnieszką Fulińską, że u źródeł obu gatunków leży archetypiczne podobieństwo, typowe dla literatury popularnej w ogóle:

Jeśli przyjrzymy się [...] najważniejszym odmianom literatury popularnej: kryminałowi, fantasyce, westernowi, a nawet do pewnego stopnia romansowi, zauważymy, że najważniejszymi archetypami leżącymi u ich podstaw są właśnie te związane z najgłębszymi pokładami mitologii: walka dobra ze złem (światła z ciemnością) i wprowadzanie/przywracanie ładu w świecie ogarniętym przez chaos. Jako archetypowa postać detektywa nie różni się od rycerza czy czarodzieja, Chandlerowski Marlowe nie różni się zatem od Tolkienowskiego Froda, Wiedźmina Sapkowskiego, Bonda Fleminga, bohaterów *Przemiętło z wiatrem*, a jeśli spojrzeć dalej ku obrzeżom kultury literackiej to również od bohaterów komiksów, takich jak Superman – wszyscy bowiem dążą do tego samego (FULIŃSKA 2003: 60-61).

W cyklu Aaronovitcha pierwiastek nadnaturalny jest nierozzerwalnie złączony z motywem przestępstwa i zagadki kryminalnej, której rozwiązanie leży w gestii detektywa⁸. Zespolenie to, leżące u podstaw konstrukcji powieści, narzuca kolejny zamysł fabularny – celem uporania się z problemem, policjant prowadzący śledztwo musi odkryć w sobie zdolność dostrzegania i uprawiania magii, co następuje zupełnie przypadkowo. Należy podkreślić, że wprowadzając element fantastyczny autor umyślnie stroni od stopniowego budowania napięcia i utrzymywania czytelnika w poczuciu, że

⁶ Cykl powstaje od roku 2011, w języku polskim ukazały się dotychczas dwa pierwsze tomy: *Rzeki Londynu* [*Rivers of London*] (2011) oraz *Księżyc nad Soho* [*Moon over Soho*] (2011). W oryginale do tej pory wydano jeszcze *Whispers Under Ground* (2012), *Broken Homes* (2013), *Foxglove Summer* (2014) oraz *The Hanging Tree* (2016). Ponieważ obie pozycje w języku polskim ukazały się w tym samym roku, w dalszej części artykułu w celu uniknięcia pomyłki, autorka będzie w cytatach używać akronimu RL dla *Rzek Londynu* i KS dla *Księżyc nad Soho*.

⁷ Więcej o opozycji mimetyzmu/egzomimetyzmu w artykule Andrzeja Zgorzelskiego *SF jako pojęcie historyczno-literackie* (ZGORZELSKI 1989). O przydatności kategorii Zgorzelskiego w studiach nad współczesną fantastyką w kontekście allotopii przekonuje Krzysztof M. Maj w książce *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (MAJ 2015: 121-128).

⁸ Choć utwory te różni czas i miejsce akcji, podobny zamysł połączenia schematów fabularnych powieści kryminalnej i elementów fantastycznych leży u podstaw opowiadań Anny Kańtoch, analizowanych dogłębnie przez Ksenię Orluszkę (2008). W obu przypadkach możemy mówić o konstrukcjach w których komponenty te wzajemnie się uzupełniają tworząc logiczną i zharmonizowaną całość.

zło czai się tuż obok. Pierwiastek ten pojawia się w świecie Petera Granta bez najmniejszej zapowiedzi, zakłócając na chwilę rutynowe działania i zmuszając protagonistę do zaakceptowania go jako konstytutywnego i naturalnego komponentu świata przedstawionego:

[...]i wreszcie, gdzieś tuż po piątej, czynności śledcze utknęły w martwym punkcie. Ciało odjechało, detektywi zniknęli, a technicy laboratoryjni jednogłośnie orzekli, że niczego więcej nie da się zrobić przed świtem – do którego brakowało jeszcze trzech godzin. Potrzebowano więc tylko paru frajerów, którzy przypilnują miejsca przestępstwa do czasu, kiedy pracę zacznie nowa zmiana. I w ten właśnie sposób doszło do tego, że stałem w Covent Garden na lodowatym wietrze o szóstej rano, i dlatego akurat ja spotkałem ducha (RL: 9).

Jest to zabieg typowy dla proponowanej przez Farah Mendlesohn kategorii *fantasy* intruzyjnej (*intrusion fantasy*), w której element fantastyczny jest „zwiastunem chaosu [*bringer of chaos*]” (MENDLESOHN 2008: XXI), wprowadzającym zamęt do znanego protagonistie świata. „Jako że podstawowym poziomem”, pisze dalej Mendlesohn, „jest świat normalny, *fantasy* intruzyjne zachowują stylistykę realizmu [*stylistic realism*] i w znacznym stopniu polegają na wyjaśnianiu [*explanation*]” (MENDLESOHN 2008: XXII). W przypadku cyklu Aaronovitcha, stosowana konsekwentnie autodiegetyczna narracja wymusza na czytelniku przyjęcie postawy tożsamej ze stanowiskiem narratora na obu płaszczyznach powieści: (1) w warstwie fantastycznej akceptuje on elementy nadnaturalne w postaci duchów, wampirów i innych istot jako część rzeczywistości Londynu i w miarę rozwoju fabuły dowiadyuje się o nich coraz więcej; zaś (2) w warstwie detektywistyczno-kryminalnej poznaje tajniki pracy policji, odkrywa kolejne tropy i łączy je ze sobą stosując jak najbardziej racjonalne metody dedukcji w celu rozwiązania zagadki fantastyczno-kryminalnej. W walce dobra ze złem skonstruowanej w cyklu jako seria przestępstw popełnionych przy użyciu czarnej magii, czyli „w sposób stanowiący naruszenie porządku publicznego” (KS: 103) skuteczny okazuje się policjant, który posiłkuje się nie tylko logiką, lecz również jest adeptem białej magii.

Aaronovitch nie ogranicza się do wykorzystania wyłącznie tych dwóch dominujących konwencji literackich, dość swobodnie inkorporując motywy obecne w literaturze *fantasy* i szeroko rozumianej kulturze popularnej. Przykładowo, jeśli protagonistą jego cyklu jest początkujący młody mag-policjant, pożądanym zabiegiem okazuje się wykorzystanie figury mistrza – bardziej doświadczonego maga – wprowadzającego go w arkana magii. Zogniskowanie narracji na wątku perypetii młodego czarodzieja,

często pobierającego nauki w specjalnej szkole czy akademii, nie jest w literaturze *fantasy* niczym nowym i leży u podstaw konstrukcji niezliczonych utworów kierowanych do różnych odbiorców, czego przykładami mogą być *Czarnoksiężnik z Archipelagu* (*A Wizard of Earthsea*) Ursuli K. Le Guin, *Trylogia Skrytobójcy* (*The Farseer*) Robin Hobb, cykl *Kroniki Królobójcy* (*The Kingkiller Chronicles*) Patricka Rothfussa czy seria o Harrym Potterze Joanne K. Rowling. W większości przypadków relacja mistrz-uczeń jest hierarchiczna i bez względu na to, jak utalentowany jest ten ostatni, autorytetem pozostaje pierwszy. Farah Mendlesohn zauważa, że hierarchiczność ta jest symptomatyczna dla narracji *fantasy* typu *portal-quest*, do których zaliczyć można wszystkie wyżej wymienione utwory, ze światem przedstawionym konstruowanym w głównej mierze deskryptywnie za pomocą „nagromadzenia szczegółów [*accumulation of details*]” (MENDLESOHN 2008), widzianych oczami bohatera, podczas gdy wszelkie wyjaśnienia i analiza są domeną postaci występujących w roli magów, przewodników czy mędrców, posiadających znacznie większą i autorytarną wiedzę o świecie przedstawionym, w terminologii Bachtinowskiej będących nośnikami „słowa autorytatywnego”⁹. Mendlesohn konstatuje również, że praktyka ta ogranicza możliwości interpretacyjne odnośnie danego fantastycznego świata nie tylko czytelnika, lecz również samego protagonisty, co być może wpływa na fakt, iż bohater w powieściach *fantasy* typu *portal-quest* jest raczej aktantem niż aktorem, wyposażonym w atrybuty przypisane jego roli, nie zaś osobowość (MENDLESOHN 2008: 6-7).

Wykorzystując figurę maga-przewodnika typową dla wariantu *quest fantasy*, Ben Aaronovitch wprowadza do tego modelu nieco urozmaicenia, budując relację pomiędzy Peterem Grantem a jego mistrzem bardziej na zasadzie obustronnego dialogu niż hierarchiczności związanej z autorytarnym stosunkiem. Nightingale jest wprawdzie przewodnikiem po świecie magii, skonstruowanej dość schematycznie jako kombinacja gestu, słowa i siły woli, skodyfikowanej przez Newtona, zarysowanej jako profesja, którą każdy może wykonywać przy odpowiednim wysiłku¹⁰, lecz jednocześnie niebez-

⁹ Zgodnie z definicją Michaiła Bachtina (1982), „Słowo autorytarne wymaga, byśmy je uznali i przyjęli, narzuca się nam niezależnie od stopnia wzbudzonego w nas przekonania; od początku łączy się dla nas z autorytetem [...]. To słowo zastane. Dociera do nas z wysokiej sfery, nie ze sfery familiarnego kontaktu” (BACHTIN 1982: 183).

¹⁰ W wywiadzie dla portalu Suvudu Aaronovitch zauważa, że pierwotnie jego przedsięwzięcie miało być dostosowane do potrzeb telewizji, co wpłynęło na uproszczenie koncepcji systemu magii. Ponadto w przeciwień-

pieczna, jako że jej nierozważne stosowanie może prowadzić do ubytków kory mózgowej i krwotoków wewnątrzczaszkowych. Jednakże Peter, choć wymaga instrukcji w kwestiach magicznej edukacji, nie jest jedynie pasywnym odbiorcą wiedzy swojego mistrza – obyty z komputerami i najnowszymi technologiami, doskonale rozumiejący realia współczesnego Londynu i jego mieszkańców, niejako otwiera tkwiącego w przeszłości Nightingale’a nie tylko na nowinki techniczne ułatwiające śledztwo, lecz również nowe idee i poglądy, bez których nie sposób w pełni partycypować w życiu społecznym współczesnej metropolii. Relacja ta nie może być postrzegana jako jednokierunkowa, przy czym obie postaci, choć wpisują się w archetypiczny wzorzec właściwy dla gatunku, są wystarczająco zindywidualizowane, by podtrzymać zainteresowanie, a, jak wzmiankuje Kari Maund, taka „inwestycja czytelnika [*reader investment*]” w osobowości i umiejętności głównych bohaterów może być jedną ze skutecznych metod budowania spójnego cyklu (MAUND 2012: 150).

Peter Grant i Nightingale – tożsamość hybrydalna i imperialna

Postaci Petera Granta i Nightingale’a, rozmyślnie zbudowane na zasadzie kontrastu, zdolne są harmonijnie współpracować w celu osiągnięcia zamierzonych celów oraz w imię wyższego dobra (tu: schwytanie i ukaranie magicznych przestępców). Założenie to wydaje się leżeć u podstaw zamysłu narracyjnego i rozciągać na inne warstwy i struktury powieści. By zilustrować ten proces, należy przyrzeć się bliżej obu bohaterom. Peter Grant to młody, niedojrzały policjant, dość bystry, aczkolwiek niedorównujący intelektem Sherlockowi Holmesowi¹¹, z aspiracjami do pracy w dziale kryminalnym, choć przełożeni początkowo zamierzają wyznaczyć go do wykonywania monotonnych zadań biurowo-administracyjnych w zespole kontroli postępów dochodzeń. Propozycja Nightingale’a, by dołączył do jego jednoosobowego dotychczas wydziału zajmującego

stwie do wszystkich wymienionych powyżej pozycji, w omawianym cyklu wrodzone zdolności nie mają żadnego znaczenia, a magii można się nauczyć, „tak jak gry na skrzypcach”. Fakt ten, jak sygnalizuje autor, ma się okazać istotny dla fabuły w kolejnych tomach (STAGGS 2011).

¹¹ Aaronovitch sugeruje zresztą, że we współczesnym świecie nie ma już miejsca dla ludzkich woieleń Sherlocka Holmesa. Bohater o ponadprzeciętnych zdolnościach intelektualnych, zdolny dostrzegać najdrobniejsze szczegóły i zapamiętywać je dzięki extraordinaryjnej pamięci (i technikom mnemonicznym), a następnie racjonalnie łączyć, dedukować i wyciągać zaskakujące wnioski, zostaje zastąpiony przez system komputerowy HOLMES (skrót od *Home Office Large Major Enquiry System*), czyli Główny System Nadzoru Śledczego Ministerstwa Spraw Wewnętrznych, który „pozwała analfabetom komputerowym w policji wkroczyć do ostatnich dekad dwudziestego wieku” (RL: 25).

się wszelkimi niewyjaśnionymi zjawiskami, jest więc dla niedoświadczonego funkcjonariusza szansą i swoistą nobilitacją. Pod względem charakterologicznym protagonista jest stosunkowo nieskomplikowany: wstąpił do policji powodowany chęcią pomagania społeczeństwu i pragnie po prostu „łapać złych gości” (RL: 21). Wyróżnia go jednak ciekawość i chęć eksperymentowania, połączona z ironicznym poczuciem humoru, dzięki któremu procedury policji i jej oficjalny język można ukazać w ujęciu parodystycznym, oraz otwartością i łatwością nawiązywania kontaktu zarówno z ludźmi, jak i z przedstawicielami świata *Faerie*. Te dwie ostatnie cechy powiązane są zresztą ze szczegółowo przedstawionym pochodzeniem społecznym protagonisty.

Czyniąc Petera Granta osobą o mieszanej tożsamości rasowej¹², Aaronovitch przełamuje paradygmat „białości”, która jak zauważa Young jest w *fantasy* „ustawieniem domyślnym [*default setting*]” (YOUNG 2016: LOC. 1601), wynikającym z uwarunkowań historycznych gatunku, a więc z faktu, że wszyscy jego czołowi przedstawiciele, tacy jak Howard Phillips Lovecraft, Robert Ervin Howard, John R. R. Tolkien i Clive Staples Lewis, byli białymi mężczyznami pochodzenia angielskiego lub amerykańskiego, czerpiącymi inspirację z europejskiej mitologii, literatury i historii, w konsekwencji zaludniającymi stworzone przez siebie fantastyczne światy głównie białymi bohaterami. W opozycji do tak skonstruowanych postaci, Peter Grant jest synem białego uzależnionego od narkotyków jazzmana i sprzątaczkę, imigrantki z Sierra Leone, wychowanym na styku dwóch kultur – angielskiej i zachodnio-afrykańskiej – zakorzenionym w obu i przez obie ukształtowany. Liczne wzmianki dotyczące rodziny i wychowania bohatera, formujących jego światopogląd i postrzeganie rzeczywistości, występują właściwie we wszystkich tomach cyklu. Warto przyjrzeć się więc jednej z nich:

W naszym domu gotowało się w dwóch garnkach – jeden był dla mamy, a drugi, zdecydowanie mniej pikantny, dla taty. Poza tym, on wolał kromkę białego chleba z margaryną od ryżu; oznaczałoby to tylko prośenie się o kłopoty z sercem, gdyby nie był chudy jak szczapa. Ja byłem obugarnkowym dzieciakiem, który lubił i ryż i chleb, co wyjaśnia moją wyrazistą urodę i męską budowę ciała. W garnku mamy były liście manioku, a tata dostał duszoną jagnięcinę. Tego wieczoru wybrałem jagnięcinę, bo nigdy nie przepadałem za liśćmi manioku, zwłaszcza że mama topi je w oleju palmowym. Używa tyle papryki, że jej zupa robi się czerwona, i przysięgam, że to tylko kwestia czasu, zanim ktoś z jej gości samorzutnie stanie w płomieniach przy kolacji (KS: 47).

¹² Termin ten jest dość niefortunnie przetłumaczony na język polski jako „mieszaniec”, co niesie za sobą pejoratywne skojarzenia, których sam Aaronovitch skrupulatnie unika.

Należy zauważyć, że bohater określa się tu jako „obugarnkowy dzieciak” traktujący obie tradycje kulinarne, ujęte tu jako bardziej i mniej pikantne jedzenie, afrykański ryż i angielski chleb, jako równie naturalne i swojskie. Może przy tym wybrać to, co akurat bardziej mu odpowiada, przy czym żadne z rodziców nie nalega, by opowiedział się po danej stronie. Podwójna kuchnia jest tu metaforą kulturowej dwoistości, w jakiej wzrastał Peter, a jego „obugarnkowość” staje się symbolem hybrydalnej tożsamości, łączącej elementy obu kultur. W cyklu Aaronovitcha nie jest to bynajmniej źródłem wewnętrznego rozdarcia bohatera, który mając szeroki wybór (jak w przypadku przywoływanego w cytacie posiłku), wybrał odpowiadające mu elementy z obu kultur, ignorując przy tym inne.

O ile dla niego samego nie ma w tym nic szczególnego, Peter zdaje sobie sprawę, że potrzeba klasyfikacji rasowych ciągle jest obecna w systemie – przykładowo w żargonie policyjnym kod IC₁ odnosi się do białych, IC₃ do czarnych, on sam zaś klasyfikuje się jako „IC₃ albo IC₆ – Arabowie i mieszkańcy Afryki Północnej – zależnie od tego ile ostatnio złapał słońca” (RL: 96) – a kolor skóry nadal jest jeszcze wyraźniejszym nośnikiem automatycznych skojarzeń niż ubiór, czego ilustracją może być następujący fragment:

Wysyłałem mieszane sygnały: garnitur i uspokajający wyraz twarzy wskazywały jedno, a fakt, że ewidentnie dopiero co wdałem się w bójkę i byłem mieszanej rasy, drugie. To mit, że Londyńczycy nie dostrzegają się wzajemnie w metrze – jesteśmy doskonale świadomi obecności innych i przez cały czas przerabiamy w myślach scenariusze „co by było gdyby” oraz stosowne do nich strategie działania. Co by było, gdyby ten elegancki, przystojny, lecz egzotycznej urody młodzieniec poprosił mnie o pieniądze? Dam czy odmówię? Jeśli zażartuje, czy zareaguję, a jeśli tak, to czy będzie to nieśmiały uśmiech, czy rechot? A jeżeli został zraniony w walce, to czy potrzebuje pomocy? A co, jeśli, pomagając mu, dam się wciągnąć w groźną sytuację, w przygodę albo dziki romans z przedstawicielem innej rasy? Czy spóźnię się na kolację? A jeżeli rozepnie marynarkę i wrzaśnie „Bóg jest wielki!”, to czy zdążę rzucić się na podłogę w drugim końcu wagonu? (RL: 232).

Należy odnotować, że Peter, choć świadomy bycia w tym momencie przedmiotem rozgrywających się w głowach współpasażerów scenariuszy, nie stawia się w stosunku do nich w opozycji, lecz podkreśla swoją przynależność do grupy poprzez użycie pierwszej osoby liczby mnogiej („my”, Londyńczycy). Interesujące jest również to, że wszystkie dylematy mieszkańca olbrzymiego wielokulturowego miasta można w kontekście tego cyklu odnieść do obywateli fantastycznej warstwy Londynu – „innych”, którzy są po prostu jeszcze nieco bardziej inni niżeli osoba o mieszanej tożsamości rasowej.

Pochodzenie Petera Granta czyni go więc podatnym na postrzeganie tego, co inne lub odrębne w kategoriach normalności. Zupełnie inaczej dzieje się w przypadku Nightingale'a, który jest o wiele starszym niż wskazuje na to jego wygląd, zawsze starannie ubranym dżentelmenem z nienagannym brytyjskim akcentem, co podkreśla fakt pochodzenia z wyższych sfer i uzyskania starannej edukacji, zarówno klasycznej, jak i magicznej, w szkole męskiej w bliżej niesprecyzowanych czasach przed II wojną światową, gdy profesja maga cieszyła się wysoką estymą. Do momentu nawiązania relacji z Peterem, Nightingale funkcjonuje wprawdzie we współczesnym świecie, pozostaje jednak niejako na marginesie, nie zdając sobie do końca sprawy ze zmian, które dookoła zaszły:

Świat był inny przed wojną — powiedział. — Nie mieliśmy natychmiastowego dostępu do informacji, jakim dysponuje twoje pokolenie. Świat był większym, bardziej tajemniczym miejscem. Nadal marzyliśmy o tajemnych jaskiniach w Górach Księżycowych i polowaniach na tygrysa w Pendzabie (KS:108).

Wyraźnie pobrzmiewająca i typowa dla *fantasy* nostalgiczna tęsknota za minionymi czasami zostaje niezwłocznie zestawiona z trzeźwą obserwacją Petera, że był to czas „kiedy cały świat należał do Imperium Brytyjskiego. Kiedy każdy chłopiec spodziewał się własnej przygody, a dziewcząt jeszcze nie wynaleziono” (KS: 108), podkreślająca nie tyle przemiany technologiczne, ale, co o wiele istotniejsze, zmiany obyczajowo-społeczne. Nightingale żyje niejako obok nich, co symbolizuje miejsce jego zamieszkania, a zarazem „oficjalna siedziba angielskiej magii od roku tysiąc siedemset siedemdziesiątego piątego” (RL: 80), zwana Szaleństwem (*The Folly*), usytuowana przy Russel Square na tyłach British Museum z jego przebogatą kolekcją eksponatów, świadczących o imperialnej przeszłości Wielkiej Brytanii. Sam gregoriański budynek Szaleństwa imponuje wielkością i rozmachem architektonicznym, jest jednak opustoszały i stanowczo zbyt duży dla dwóch magów, którzy mają go zamieszkiwać. Równie imperialny jest stosunek Nightingale'a do pomniejszych istot magicznych, których nie traktuje z wrogością, lecz z pewną wyższością, zakładając, że ich naturalną rolą jest podporządkowanie się zasadom narzuconym im przez ludzi. Koegzystencja jest wprawdzie możliwa, o czym świadczy fakt, że w Szaleństwie mieszka również Molly, tajemnicza kobieta ze świata *Faerie*, pełniąca od lat rolę niezastąpionej, choć momentami budzącej grozę pokojówki, jednak nie jest to współistnienie nacechowane równością.

Nie sposób oddzielić tę imperialistyczną, reprezentowaną przez starszego maga percepcję inności od koncepcji związanych z kolonializmem, którego głównym uzasadnieniem było przecież hierarchiczne postrzeganie ras. W dyskursie tym kolonizowani

byli konstruowani jako gorsi lub przynajmniej podrzędni wobec kolonizatorów poprzez stosowanie „binarnych opozycji [*binary oppositions*]”, w których „takim atrybutom jak biały, cywilizowany, postępowy, dobry, piękny i ludzki, przypisywanym białym kolonizatorom, przeciwstawiano takie cechy, jak czarny, prymitywny opóźniony, zły, brzydki, czy bestialski” (BUCHOLTZ & KONECZNIK 2009: 34) określające tych drugich. O ile imperialne instynkty Nightingale’a nie dotyczą innych ludzi, których bez względu na kolor skóry postrzega jako przedstawicieli tej samej rasy, o tyle uwidoczniają się one w stosunku do nie-ludzi, którzy są wprawdzie fascynujący lecz zajmują według niego niższe miejsce w hierarchii. Nie jest to zresztą przejawem głębokich rasistowskich przekonań, lecz efektem wychowania w danej klasie społecznej, dla której taki stan rzeczy jest naturalnym porządkiem. Pod wpływem Petera Granta światopogląd ten ulega stopniowym przeobrażeniom, co przejawia się między innymi pozornie mało znaczącymi modyfikacjami na poziomie dyskursu. Przykładowo, w pewnym momencie w *Księżycu nad Soho* Peter kwestionuje stosowanie frazy „czarny mag” (KS: 109) w odniesieniu do „złego czarnoksiężnika”, argumentując, że on sam mógłby być uznany za „czarnego maga” ze względu na kolor skóry. Nightingale tłumaczy, że termin jest używany w „znaczeniu metaforycznym” (KS: 109), nie zauważając zupełnie, że ta sama metaforyczność leży u źródeł wartościującego dyskursu kolonialnego. Proponowany przez Granta termin „niepełnosprawni etycznie adepci magii” (KS: 109) może z jednej strony bawić (zwłaszcza krytyków politycznej poprawności), z drugiej jednak strony świadczy o potrzebie dostosowania języka do zmieniającej się rzeczywistości, bo „być może właśnie nadchodzi nowy świat” (KS: 109).

Wielokulturowy duch Londynu

W utworach *urban fantasy* miasto traktowane jest często jako coś więcej niż po prostu miejsce akcji, stając się mityczną, nieznaną przestrzenią, którą protagonista odkrywa na nowo równoległe do poznawania samego siebie i wypełnienia misji. Dzieje się tak chociażby w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, powieści utrzymanej w konwencji typowej dla wariantu *portal-quest*, która być może zainspirowała Young do ukucia omawianego wcześniej określenia *fantasy* podmiejskiego. Londyn jest tu skonstruowany jako dwa niezależne od siebie terytoria – znany czytelnikowi, mało porywający, lecz bezpieczny Londyn Nad oraz Londyn Pod, czyli „podziemie zamieszkane przez ludzi, którzy zniknęły w szczelinach świata” (GAIMAN 2014: 122), rządzące się feudalnymi prawami,

mroczne i niebezpieczne miejsce, którego geografia i natura odpowiadają nazwom stacji londyńskiego metra. Nazwy te nabierają dosłowności; oto stacja Knightsbridge staje się niebezpiecznym Mostem Nocy¹³, a wkroczenie nań wiąże się z przeżyciem wszystkich koszmarów, „które wyłaniają się na świat, gdy zachodzi słońce, od czasów jaskiniowych, kiedy tuliliśmy się razem, złęknieni, szukając ciepła i bezpieczeństwa” (GAIMAN 2014: 101), zaś stacja Earl’s Court – autentycznym hrabiowskim dworem. Czytelnik poznaje także Anioła Islingtona (stacja Islington Angel), który okazuje się mściwą i bezwzględną istotą oraz niebezpiecznych Czarnych Mnichów (stacja Black Friars). Protagonista, Peter Mayhew, zostaje do Londynu Pod wciągnięty przypadkowo, gdy spotyka na swojej drodze Panią Drzwi (personifikacja portalu pomiędzy dwoma światami), udaje mu się jednak pokonać londyńską bestię (ucieleśnienie legend miejskich) i wrócić do Londynu Nad, w którym, jak się okazuje, nie chce bądź nie może już żyć. Nawet tak powierzchowny zarys fabuły zdaje się potwierdzać obserwację poczynioną przez Irvine’a, że *Nigdziebądź*:

[...] zawiera w sobie kilka cech konstytutywnych dla *urban fantasy*: fantastyczny kieszonkowy wszechświat [*pocket universe*], poczucie wyalienowania z miejskiego życia [*the sense of alienation from the city life*], przeradzające się w pragnienie [*desire*], które (w *urban fantasy*) może być zaspokojone jedynie poprzez doświadczenie niezwykłości [*encounter with the uncanny*], oraz w końcu ucieczkę z miasta [*flight from the city*] (IRVINE 2012: 205)¹⁴.

W przeciwieństwie do Gaimana, który poprzez mitologizację przestrzeni Londynu nakreśla jego podziemną część jako miejsce, w którym przeciętny obywatel może przeobrazić się w herosa i opowiedzieć po stronie dobra (przy czym zdarzenia te nie mają żadnego przełożenia na wydarzenia w Londynie Nad), Aaronovitch przedstawia w cyklu tylko jeden współczesny Londyn, w którym wtargnięcie pierwiastka nadnaturalnego można postrzegać metaforycznie jako przedostawanie się na powierzchnię zapomnianych lub tylko niezauważanych na co dzień elementów historii, stanowiących o jego skomplikowanej tożsamości. W *Rzekach Londynu* zostaje ona ukazana jako mozaika nie tylko fantastycznego i realnego, lecz również starego i nowego świata. Tożsamość miasta jest w znacznym stopniu determinowana przez zamieszkujące go *genii*

¹³ Transformacja Knightsbridge w Night’s Bridge jest możliwa, gdyż słowa *knight* i *night* są w języku angielskim homofoniczne.

¹⁴ Przekład własny za: „*Neverwhere* thus neatly encapsulates several of the urban fantasy’s constituent qualities: the fantastic pocket universe, the sense of alienation from city life that creates a desire that (in the urban fantasy) only the encounter with the uncanny can satisfy; and the flight from the city in the end”.

loci, opiekuńcze duchy Tamizy i jej odnóg – spersonifikowane jako Mama Tamiza i jej córki. Co może się wydać zaskakujące, Tamiza ma jeszcze jednego ducha miejsca – Ojca Tamizę, otoczonego synami, który wycofał się z samego miasta, nadal jednak jest powiązany z rzeką. Kwestia tego, jak to się stało, że Tamiza ma dwa duchy opiekuńcze, zasługuje na dogłębsze wyjaśnienie, pełni bowiem rolę analogiczną do konstrukcji postaci Petera i Nightingale’a.

Matka Tamiza jest Nigeryjką, która przybyła do Londynu w 1957 roku (trzy lata przed tym, jak Nigeria odzyskała niepodległość) jako „głupia, wiejska dziewczyna o imieniu, które zapomniała” (RL: III). Splot okoliczności sprawił, że nie udało jej się ukończyć studiów pielęgniarstwa, straciła miejsce zamieszkania i została porzucona przez narzeczonego. Nie widząc innego wyjścia postanowiła odebrać sobie życie rzucając się z London Bridge do rzeki, ta jednak zaproponowała jej, by została opiekunką Londynu, który:

[...] nadal był wtedy portem, umierającym, ale jak starzec, który przeżył długie i ekscytujące życie pełne opowieści i wspomnień. Bał się, że będzie stary i słaby, a nie znajdzie się nikt, kto by się nim zaopiekował, bo nie zostało się żadne życie w rzece, żadnej oriszy, żadnego ducha, nikogo, kto by się nim zaopiekował (RL: 112).

Matka Tamiza ze swoim imigranckim pochodzeniem tchnęła w miasto nowe życie; to dzięki niej stało się ono tętniącą energią, przesyconą zapachami i kolorami, wielonarodowościową i wielokulturową metropolią. Matka Tamiza, przedstawiana jak afrykańska królowa, kochająca złoto i przepych, roztaczająca wokół siebie *vestigum*, czyli magiczną aurę o zapachu „słonej wody i kawy, paliwa do diesla i bananów, czekolady i rybich wnętrzności” (RL: 108), reprezentuje postkolonialny, post-imperialny Londyn i obustronną wymianę zachodzącą pomiędzy mieszkańcami starego *metropolis* i ludnością napływową. Ojciec Tamiza natomiast, podobnie jak Nightingale, jest reprezentantem dawnego, kolonialnego, a nawet feudalnego porządku – znamienne bowiem jest to, że opuścił miasto w czasach Wielkiego Smrodu, w 1858 roku, gdy fetor unoszący się znad Tamizy stał się tak uciążliwy, że postanowiono w końcu wybudować porządną system kanalizacyjny. Jego rewirem jest więc prowincja: stara, zielona, wiejska Anglia, a w jego *vestigum* wyczuwalne są „piwo i kręgle, zapach końskiego nawozu i powrót do domu z pubu w księżycową noc, ciepłe miejsce przy kominku i nieskomplikowane kobiety” (RL: 174). Ojciec Tamiza jest o całe wieki starszy niż Matka Tamiza, a w ludzkim wcieleniu okazuje się być niejakiem Tyberiuszem Klaudiuszem

Verico, rodowitym Brytonem i urzędnikiem Rzymian, który urodził się w czasach powstania miasta.

Chociaż początkowo może się wydawać, że wpływy Matki Tamizy są o wiele silniejsze, a co za tym idzie bardziej istotne dla kultury Wielkiej Brytanii, Peter Grant zauważa, że oba bóstwa dysponują autentyczną siłą, przy czym moc Matki Tamizy „płyń z morza, z portu”, a Ojca „pochodzi z ziemi, pogody, leprekaunów i kryształów” (RL: 181), przeciwstawiając niejako nowoczesność tradycji, współczesność historii, kobiecość męskości. Okazuje się jednak, że prowadzący dochodzenie Peter Grant musi skorzystać zarówno z pomocy Beverly Brook (jedna z cór Tamizy), która ratuje niewinnych ludzi zalewając płonąca Operę w Covent Garden wodą, jak i Ojca Tamizy, który pomaga mu ostatecznie pokonać przeciwnika. Końcowy tryumf jest więc możliwy wyłącznie dzięki zaakceptowaniu i pogodzeniu obu krańców społeczno-kulturowego spektrum – wartości wyznawanych przez rdzennych mieszkańców wysp i tych istotnych dla imigrantów. Okazuje się również, że to właśnie Peter – symbol takiego harmonijnego zespolenia dwóch kultur – okazuje się osobą zdolną załagodzić konflikt, proponując „wymianę jeńców jako metodę zaufania, która scementuje więzi między dwoma połowami rzeki” (RL: 358), polegającą na tym, że jedna z córek Matki Tamizy zamieszka na prowincji, a jeden z synów Ojca – w mieście. Wymiana ta, choć skonstruowana zgodnie z feudalną symboliką i ceremonią, jest tak naprawdę niczym innym, jak platformą służącą wzajemnemu poznaniu, którego efektem może być lepsze zrozumienie i wzajemny na siebie wpływ.

Niezaprzeczalnie Londyn w ujęciu Aaronovitcha to miasto-tygiel, w którym spotyka się wiele narodowości, kultur i wyznań. Wydaje się, że autor dużą uwagę przykładą do ukazania różnorodności narodowo-etnicznej, jak również niejednorodności klasowo-społecznej, charakterystycznych dla współczesnego wielkiego miasta. Wśród jego mieszkańców można wymienić doktora Abdula Haq Walida, kryptopatologa o pochodzeniu muzułmańskim, jednak mówiącego ze szkockim akcentem, i Miriam Stephanopulos, lesbijkę dowodzącą policyjnym oddziałem specjalnym, w którego skład wchodzi również Somalijka, wykonująca swoje obowiązki z zasłoniętą twarzą, a także licznych, bezimiennych Hindusów, Kurdów, Polaków, Rumunów i innych imigrantów, codziennie mijanych w sklepach, barach i na ulicach. Londyn opisywany przez Aaronovitcha jest takim, jakim widzi go również Peter Ackroyd w książce *Londyn. Biografia:*

Londyn zawsze był miastem imigrantów. [...]Nie byli resztkami ani fusami. Dynamizm miasta szybko ich przenikał i z reguły dobrze sobie radzili. W innych miastach musi upłynąć kilka lat, by cudzoziemiec został zaakceptowany. W Londynie trwa to kilka miesięcy. Prawdą jest również, że

w Londynie szczęśliwy może być tylko ten, kto uważa się za Londyńczyka. Na tym polega tajemnica udanej asymilacji (ACKROYD 2011: 701).

Autor zauważa również, że wszyscy przybysze, bez względu na to skąd i kiedy przyjechali, musieli „zbudować nową londyńską tożsamość, nie tracąc przy tym swojego dziedzictwa. Wielkemiejskie środowisko mogło się wydawać anonimowe, ale w rzeczywistości było to doskonałe miejsce do wykuwania nowej tożsamości” (ACKROYD 2011: 713). Postrzegane w kontekście tych obserwacji powieści Aaronovitcha oferują więc ogląd tego, co oznacza bycie „prawdziwym Londyńczykiem”, funkcjonującym w przestrzeni ścierania się kultur i wpływów, i to zarówno w warstwie realistycznej, jak i fantastycznej.

Londyn, zarówno w *Rzekach Londynu*, jak i *Księżycu nad Soho*, to miasto wyraźnie wielokulturowe, przy czym wielokulturowość można definiować za Marianem Golką jako:

[...] występowanie w tej samej przestrzeni[...] dwóch lub więcej grup społecznych o odmiennych kulturowych cechach dystynktywnych: wyglądzie zewnętrznym, języku, zachowaniu, pochodzeniu, układzie wartości itd., które przyczyniają się do wzajemnego postrzegania odmienności z różnymi tego skutkami (GOLKA 1997: 176-177).

Metropolię Aaronovitcha zamieszkują przedstawiciele wszystkich możliwych grup etnicznych, mniejszości seksualne, a dodatkowo *genii loci*, duchy, wampiry i inne istoty fantastyczne o różnym rodowodzie, a nawet chimery, magicznie przekształcone hybrydy dwóch gatunków oraz ludzie tacy jak wspomniana wcześniej Molly, których nie sposób łatwo zaklasyfikować, ale którzy, jak twierdzi Nightingale, „zostali odmienieni przez magię, albo wywodzą się z odmienionych rodów” (KS: 199), traktowani jako istoty podrzędne, narażone na wyzysk i nadużycia ze strony adeptów magii. Znamienne jest to, że w warstwie diegetycznej utworu nie występują praktycznie negatywne skutki wielokulturowości, prawdziwy Londyn jest więc nieco utopijny i wyidealizowany; mieszkańcy dostrzegają wprawdzie swoją odmienność, jednak współlistnieją bez poważniejszych trudności, wewnętrznych rozdarć i konfliktów na tle rasowym¹⁵, które

¹⁵ Podobne obserwacje czyni Sarah Upstone w *Rethinking Race and Identity in Contemporary British Fiction*. Zauważa ona, że liczne współczesne utwory literackie przynależące do nurtu realistycznego prezentują nadmiernie optymistyczny obraz społeczeństwa, w którym myślenie w kategoriach rasy zostało zastąpione percepcją post-rasową. Stąd proponowany przez badaczkę termin utopijny realizm (*utopian realism*), określający prozę, która wydaje się opisywać współczesność, jednak tak naprawdę jest formą utopijnego myślenia o „możliwej przyszłości [*possible future*]”, w której Wielka Brytania przedstawiana jest nie jako kraj, którym „rzeczywiście jest [*as it is*]”, lecz którym „mogłaby być [*might be*]” (UPSTONE 2016: 5).

występują incydentalnie i są spowodowane intruzją przestępczej magii. Problemy te ujawniają się właściwie dopiero w planie fantastycznym – to tu „inność”, czy „obcość” zagraża porządkowi społecznemu i powszechnie akceptowalnym normom, to tu nie wypracowano jeszcze kompromisów, pozwalających na pokojowe współistnienie. Rasowe rozróżnienia nie są więc istotne w odniesieniu do ludzi, lecz konkretyzują się w obrębie fantastycznej reprezentacji, choć nawet tutaj wyraźne jest przeświadczenie, że „obcy” nie musi być z natury zły, a naganne i niegodziwe postęпки częściej wiążą się z nieetycznym wykorzystaniem magii przez złego człowieka-maga niż z tożsamością istot nadnaturalnych.

Warstwę fantastyczną traktuje więc Aaronvitch nie tyle jako arenę mitycznej walki dobra ze złem, lecz przestrzeń, w której czytelnik może się przyjrzeć własnym lękom, związanym z życiem w wielokulturowym społeczeństwie. Jego cykl, ciągle rozwijający zaledwie zarysowane tu wątki, potwierdza, że *urban fantasy* jest konwencją nad wyraz chłonną, pozwalającą inkorporować elementy różnych gatunków, w tym przypadku głównie powieści kryminalnej. Stwarza też możliwości eksplorowania coraz to nowych obszarów stosunkowo rzadko obecnych w literaturze *fantasy* i jest zdolna do podejmowania tematów drażliwych oraz komentowania współczesnych problemów i obserwowanej wokół rzeczywistości. Stanowią o tym synkretyczna formuła powieści, konstrukcja głównego bohatera o hybrydalnej tożsamości, będącej połączeniem dwóch kultur, dwukierunkowa dialogiczna relacja na linii mistrz-uczeń, w końcu przeniknięcie motywów związanych z etnicznością i wielokulturowością, które zdają się przełamywać pewien biało-centriczny schemat, wprowadzając społeczną i kulturową heterogeniczność.

Źródła cytowań

- AARANOVITCH, BEN (2011), *Księżyc nad Soho*, przekł. Małgorzata Strzelec, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- AARONOVITCH, BEN (2011), *Rzeki Londynu*, przekł. Małgorzata Strzelec, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- ATTEBERY, BRIAN (1992), *Strategies of fantasy*, Bloomington: Indiana University Press.
- ACROYD, PETER (2012), *Londyn Biografia*, przekł. Tomasz Bieroń, Poznań: Zysk I S-ka Wydawnictwo.
- BACHTIN, MICHAŁ (1982), *Problemy literatury i estetyki*, przekł. Wincenty Grajewski, Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik”.
- BUCHHOLTZ, MIROŚLAWA, GRZEGORZ KONECZNIK (2009), ‘Postkolonie jako miejsca spotkań’, w: Mirosława Buchholtz (red.) *Studia postkolonialne w literaturoznawstwie i kulturoznawstwie anglojęzycznym*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, ss. 33-50.
- CLUTE, JOHN (1997), ‘Urban fantasy’, w: John Clute, John Grant (red.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londyn: Orbit Books.
- CLUTE, JOHN, PAUL J. MCAULEY (1997), ‘Steampunk’, w: John Clute, John Grant (red.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londyn: Orbit Books.
- FULIŃSKA, AGNIESZKA (2003), ‘Dlaczego literatura popularna jest popularna?’, *Teksty Drugie*: 3, ss. 55-66.
- GAIMAN, NEIL (2014), *Nigdziebądź*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- GOLKA, MARIAN (1997), ‘Wielokulturowość miasta’, (w:) Anna Zeidler-Janiszewska (red.), *Pisanie miasta – czytanie miasta*, Poznań: Fundacja Humaniora.
- IRVINE, ALEXANDER C. (2012), ‘Urban fantasy’, w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 200-213.

- KACZOR, KATARZYNA (2012), 'We władzy dyskursów. O polskich definicjach *fantasy*', w: Anna Gemra, Konrad Dominas (red.), *Między przymusem a akceptacją: meandry władzy w literaturze i kulturze popularnej*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, ss. 25-44.
- LEMANN, NATALIA (2014), 'Steampunk', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (57), ss. 344-349.
- MAUND, KARI (2012), 'Reading the *fantasy* series', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 147-153.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- OLKUSZ, KSENIA (2008), 'Hybrydy gatunkowe, czyli kryminalno-gotyckie zagadki Anny Kańtoch', *Literatura i Kultura Popularna*: 14, ss. 69-91.
- OLKUSZ, KSENIA (2016), 'Romans paranormalny', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (59), ss. 104-110.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2011), *Rękopis znaleziony w smoczniej jamie. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa: SuperNowa.
- STABBLEFORD, BRIAN (2005), 'Urban fantasy', w: Brian Stabbleford (red.) *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
- STAGGS, MATT (2011), 'A Conversation with Ben Aaronovitch, Author, *Midnight Riot*', *Suvudu.com*, online: <http://sf-fantasy.suvudu.com/2011/02/a-conversation-with-ben-aaronovitch-author-midnight-riot.html> [dostęp: 28.12.2017].
- STASIEWICZ, PIOTR (2016), *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- ŚWIERKOCCI, MACIEJ (2012), 'Fantasy', w: Grzegorz Gazda (red.), *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2014), *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit*, Kraków: Wydawnictwo Libron.
- UPSTONE, SARAH (2016), *Rethinking Race and Identity in Contemporary British Fiction*, New York: Routledge.

- WEINSTOCK, JEFFREY ANDREW (2016), 'The New Weird', w: Ken Gelder (red.) *New Directions in Popular Fiction: Genre, Distribution, Reproduction*, Londyn: Palgrave MacMillan, ss. 177-200.
- YOUNG, HELEN (2016), *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness*, London, New York: Routledge [Edycja Kindle].
- ZGORZELSKI, ANDRZEJ (1989), 'SF jako pojęcie historycznoliterackie', w: *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*, red. Ryszard Handke i in., Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 141-157.

***Koralina* Neila Gaimana w realizacjach teatru lalek w Polsce**

MARIA JANUS*

Wstęp

Nieczęsto zdarza się, by w ciągu zaledwie kilku lat polskie teatry (w tym także teatry lalek) sięgały po adaptację tego samego utworu prozatorskiego, zwłaszcza jeśli nie należy on do klasyki literatury. Reżyserzy starają się być oryginalni i nie dublować pomysłów innych, co dowodzi nie tylko ich kreatywności, ale też eliminuje możliwość niewygodnych porównań z innymi artystami. Samo stworzenie scenariusza na podstawie utworu prozatorskiego, a zwłaszcza powieści, bywa problematyczne, ponieważ nie każda fabuła dobrze przekłada się na język teatru. Zaznaczyć trzeba, że dużo częściej po adaptacje sięgają twórcy spektakli dla dzieci, jednak do niedawna wybierano właściwie wyłącznie teksty baśniowe – braci Grimm czy Hansa Christiana Andersena. Nie dziwi też, że inny filar repertuaru teatrów dla młodych widzów stanowi po prostu dramaturgia (klasyczna, a także zdobywające coraz większą popularność teksty współczesne), a więc utwory pisane z myślą o teatrze.

W tym kontekście *Koralina* Neila Gaimana wydaje się być w Polsce – jako materiał do adaptacji – prawdziwym ewenementem. Książka, opublikowana w Stanach Zjednoczonych w 2002 roku i opatrzona ilustracjami Dave’a McKeana, szybko doczekała się przekładów. Wydanie polskie w tłumaczeniu Pauliny Braiter ukazało się już w kwietniu

* Uniwersytet Łódzki | kontakt: maryniajanus@gmail.com

2003 roku. W 2008 powstał również album komiksowy autorstwa Craiga Russella. Polskiemu odbiorcy znany jest lepiej film w reżyserii Henry’ego Selicka (premiera amerykańska odbyła się 6 lutego, polska – 13 marca) wyprodukowany przez Studio Laika specjalizujące się w animacji *stop-motion* (lalkowej animacji poklatkowej). W tym samym roku ukazała się także gra wideo bazująca na filmie, *Coraline* (brak polskiej wersji językowej), wyprodukowana przez Papaya Studio i wydana przez D3 Publisher. Na przełomie czerwca i lipca 2009 roku prezentowany był również musical na off-Broadwayu. Celem rozdziału jest jednak przede wszystkim zestawienie polskich inscenizacji teatralnych *Koraliny*, w szczególności zaś porównanie decyzji realizatorów dotyczących adaptacji tekstu oraz realizacji scenicznej.

Inscenizacje *Koraliny* w Polsce

Pierwszym reżyserem, któremu udało się otrzymać licencję na adaptację i teatralną wersję powieści Gaimana był Włodzimierz Felenczak. Prapremiera odbyła się w Teatrze Miniatura w Gdańsku 26 kwietnia 2009, a więc miesiąc po polskiej premierze filmu w reżyserii Henry’ego Selicka (13 marca 2009). Podkreślić tutaj należy, iż Felenczak jest uznanym twórcą, który w ponad czterdziestoletniej już karierze był dyrektorem teatrów w Lublinie, Opolu i Warszawie, a swoje przedstawienia realizował także między innymi w Pradze (gdzie studiował reżyserię teatru lalek w DAMU), Białymstoku, Słupsku, Wałbrzychu, jak również w Gdańsku. Scenografię do tego spektaklu zaprojektował również doświadczony artysta, Mikołaj Malesza.

Inscenizacja zwróciła uwagę mediów i widzów. Komentowano wyjątkowość tego wyboru repertuarowego i z niecierpliwością oczekiwano premiery. Grażyna Antoniewicz pisała:

O *Koralinie* w Trójmieście głośno. Portale internetowe zamieszczają entuzjastyczne recenzje. Bilety na spektakl wyprzedane. Teatr Miniatura jako pierwszy, i jak na razie jedyny w Polsce, uzyskał prawa do scenicznej realizacji *Koraliny*, książki „króla snów” i mistrza komiksowych opowieści Neila Gaimana (ANTONIEWICZ 2009).

Istotną trudnością, z którą polskie teatry często nie chcą się mierzyć ze względu na komplikacje związane ze specyfiką legislacji różnych krajów, a także z uwagi na bardzo ograniczone budżety spektakli, są prawa autorskie. Również dlatego realizacja powieści amerykańskiego i bardzo poczytnego pisarza budziła tak wiele emocji. W tej konkretnej sytuacji pomogły prywatne znajomości Włodzimierza Felenczaka, bowiem Dagmara Matuszak – córka aktora Włodzimierza Matuszaka, bliskiego znajomego Felenczaka,

a współpracująca już wówczas od kilku lat z Gaimanem – wsparła reżysera w staraniach o licencję. Sama historia znajomości Dagny Matuszak z pisarzem jest zresztą niezwykła. Jeden z rysunków tej polskiej ilustratorki, malarki i autorki komiksów tak się Gaimanowi spodobał, że zaproponował on jej zilustrowanie poematu *Melinda*. Książka ukazała się w USA w 2004, a rok później w Polsce. W grudniu 2007 również w Stanach ukazało się wydanie kolekcjonerskie *Chłopaków Anansiego* Gaimana w całości zaprojektowane i zilustrowane przez Dagnę Matuszak (ŻMIJEWSKA 2011). Wydaje się, że to właśnie dzięki tym kontaktom Felenczak umożliwił adaptację *Koraliny* także innym realizatorom w Polsce.

Dobre przyjęcie spektaklu przez widzów i krytykę spowodowało, że dyrektor Białostockiego Teatru Lalek, Marek Waszkiel, zdecydował się zaprosić Felenczaka do ponownej realizacji tekstu w Białymstoku. Premiera odbyła się 28 maja 2011 roku. Nie było to jednak dokładne odtworzenie gdańskiego spektaklu. Choć część ze współpracowników reżysera pozostała przy nim, to do zaprojektowania scenografii zaproszono Joannę Braun, co oczywiście znacząco wpłynęło na plastykę spektaklu. O tym, że to nowe przedstawienie świadczyć miał najprawdopodobniej również dłuższy tytuł: *Koralina, czyli wojna o światy*. Kolejną chronologicznie adaptację *Koraliny* Neila Gaimana przygotowała Krystyna Jakóbczyk w Teatrze Dzieci Zagłębia imienia Jana Dormana w Będzinie. Jednak omówienie tego spektaklu wśród pozostałych realizacji *Koraliny* może być kontrowersyjne. Przedstawienie zatytułowane *Rosalinda* miało premierę 20 października 2012 roku. W oficjalnych informacjach na temat spektaklu pojawia się tytuł książki Gaimana (E-TEATR.PL 2012; JAKÓBCZYK 2012), również jego opis nie pozostawia wątpliwości co do źródeł inspiracji:

Czy zastanawialiście się kiedyś, co może znajdować się za zamkniętymi na głucho drzwiami? Czy mieliście czasem ochotę otworzyć takie drzwi? Jak myślicie, kogo moglibyście tam spotkać? Nasza bohaterka, Rosalinda, pewnego dnia natknęła się na takie tajemnicze drzwi i przeżyła najdziwniejszą przygodę, jaka przytrafić się mogła małym dziewczynkom o bujnej wyobraźni.

Przygoda czeka na Rozalindę w starym, wielkim wiktoriańskim domu, do którego sprowadza się wraz z bardzo zapracowanymi rodzicami. By nie dać się nudzić, dziewczynka postanawia zwiedzić ponure domostwo i poznać jego lokatorów. W trakcie wędrówki po [sic!] zapoznaje się z siostrami Grey, emerytowanymi aktorkami, ich kotami oraz zdziwczalym krawcem teatralnych kostiumów. Pewnego deszczowego dnia Rozalinda odnajduje zamknięte na głucho drzwi. Okazuje się, że są to drzwi prowadzące do pustego mieszkania. Skuszona obietnicą przygody, jaką składa nieznanne dotąd miejsce, postanawia je otworzyć. Za drzwiami czeka na dziewczynkę równoległy świat, w którym będzie musiała stawić czoło demonicznej Drugiej Matce, uwolnić prawdziwych

rodziców i wrócić do rzeczywistości Czy sprosta temu trudnemu zadaniu? (ODZIOMEK & JAKÓBCZYK 2012).

Krystyna Jakóbczyk przyznała w wywiadzie, że bardzo chciała zrealizować *Koralinę* Gaimana, jednak wiedziała, że zdobycie licencji jest żmudne i drogie (ODZIOMEK & JAKÓBCZYK 2012). Reżyserka i adaptatorka postawiła się więc w trudnej sytuacji – chciała zachować jak najwięcej walorów oryginału, jednak jej propozycja musiała nosić cechy twórcze, tak by uniknąć zarzutów o plagiat. Jest bowiem oczywiste, że sprawy z zakresu ochrony praw autorskich są złożone – trudno tutaj zdecydowanie wyrokować, czy doszło do złamania prawa¹.

Trudności w zdobyciu praw do realizacji *Koraliny* nie zniechęciły także Teatru Pinokio w Łodzi. Premiera spektaklu w reżyserii i adaptacji Karoliny Maciejaszek odbyła się 28 września 2013 roku. Przedstawienie ze scenografią Anny Chadaj zdobyło Złotą Maskę za najlepszy spektakl w łódzkich teatrach lalkowych w sezonie 2013/2014. Był to debiut Maciejaszek na scenie lalkowej, który reżyserka komentowała następująco:

To bardzo ciekawe, ale i trudne doświadczenie. Nigdy wcześniej nie pracowałam z klasycznymi lalkami i głównie bazowałam na doświadczeniu ekipy „Pinokia”, bardzo pomocnej w kwestiach plastycznych jak i aktorskich. Udało się nam zbudować na tyle inspirujące obrazy, że żał byłoby nie wykorzystać ich do wytworzenia pewnych form plastycznych (KACZYŃSKI 2013).

Spektakl nadal znajduje się w repertuarze łódzkiego teatru i jest regularnie grany, co sugeruje, że cieszy się on dużym powodzeniem.

Warto wspomnieć również o efemerycznym spektaklu *Guzik* studentek Wydziału Sztuki Lalkarskiej Akademii Teatralnej im. Aleksandra Zelwerowicza w Białymstoku, Pauli Czarneckiej i Natalii Zduń. Spektakl został przygotowany w roku akademickim

¹ Polski sąd, zapewne korzystający również z ekspertyz biegłych, mógłby powołać się na następujące paragrafy *Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*:

Art. 115. 1. Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu albo artystycznego wykonania, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3. [...] Art. 116. 1. Kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom rozpowszechnia cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2. [...] 4. Jeżeli sprawca czynu określonego w ust. 1 działa nieumyślnie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku (Dz. U. poz. 880, 2017).

Niewykluczone również, że ta sprawa sądowa nie odbywałaby się w Polsce i oceniano by ewentualne złamanie prawa zgodnie z przepisami międzynarodowymi bądź amerykańskimi.

2010/2011 pod opieką doktora habilitowanego Wiesława Czołpińskiego i Marcina Birkowskiego w ramach przedmiotu „Gra aktora z lalką”². Jak wszystkie prace studentów, miał krótki żywot, jednak studentki zaprezentowały go z sukcesami na kilku festiwalach. Był odmienny od pozostałych opisywanych spektakli – kameralny, zagrany tylko przez dwie aktorki. Ograniczone zasoby i możliwości techniczne zmusiły autorki przedstawienia do wykazania się wielką kreatywnością – i tak na przykład lalka Złej Matki bazowała na stojącej lampie pokojowej – początkowo wydawało się, że owa lampa stanowi jedynie element wystroju wnętrza, później, ku zaskoczeniu widzów, okazywało się, że przemienia się ona w postać Złej Matki. Praca studentek doskonale ilustrowała tę interpretację *Koraliny*, która tłumaczy, że cały niesamowity świat drugiego, lustrzanego domu jest wytworem wyobraźni dziewczynki:

Koralina [...] inicjuje serie mrocznych fantazmatów, aranżując w wyobraźni porwanie rodziców, których niczym zakładników więzi w swym imaginarium w postaci cieni zamkniętych za szklaną taflą lustra. Analogiczny zabieg „unicestwienia” stosuje wobec starych panien, Spink i Forcible [...]. W finale powieści powraca do rzeczywistości (SLANY 2016: 275).

Adaptacje

Włodzimierz Fełenczak wykorzystał w obu swoich inscenizacjach tę samą adaptację. Jest ona dość wierna powieściowemu oryginałowi. Najważniejszym zabiegiem wydaje się przeniesienie akcji do Sopotu. Jak czytamy w relacji z konferencji prasowej:

Fełenczak starał się być wierny Gaimanowi. Ale akcję spektaklu przeniósł do swego ukochanego Sopotu. — To miasto ma niesamowitą architekturę. Gdy widziałem różne ilustracje do *Koraliny*, te tajemnicze domy, pomyślałem właśnie o Sopocie — mówi reżyser (ŻMIJEWSKA 2011).

Wydaje się, że zabieg ten miał większe uzasadnienie w wypadku realizacji z Gdańska. Fełenczak chciał zaufać sytuacjom teatralnym, dlatego wiele informacji podawanych w tekście Gaimana przez narratora przepisał na sytuacje. W związku z tym akcję rozpoczyna seria scen, w których bohaterka odwiedza sąsiadów, nieco słabiej zarysowana jest natomiast sytuacja z rodzicami. Mogło to nieco zaburzać komunikatywność spektaklu, co zresztą spotkało się z krytyką recenzentki:

² Studenci trzeciego roku mają za zadanie stworzenie tak zwanej małej formy teatralnej. Są odpowiedzialni za całość przedsięwzięcia – wybierają temat lub tekst, opracowują go dramaturgicznie, przygotowują lalki i scenografię, wybierają muzykę, inscenizują oraz występują w spektaklu.

Inny minus: Sporo w spektaklu niejasności – nie wiadomo tak naprawdę, kiedy i dlaczego Koralina przenosi się w przestrzeni albo też kiedy z niej wraca. Ten brak precyzji wprowadza jeszcze większy chaos do spektaklu, który i tak wystarczająco opowiada o dekonstrukcji świata. Choć z drugiej strony – przedstawienie jest tak zbudowane, że nieustannie przenikają się w nim dwa światy. Realny świat ciotek i popołudniowej herbaty. Irracjonalny świat szczurów wielkości człowieka, toczących pogodnie po scenie jabłko, czy kościotrupów wyłazających spod schodów. Beztróskiego podskakiwania w deszczu w ramach walki z nudą i rzeczywistej walki z demoniczną kobietą z guzikami zamiast oczu, która w alternatywnym świecie podaje się za matkę Koraliny, a w rzeczywistości jest wampirem energetycznym (ŻMIJEWSKA 2011).

Interesującym zabiegiem było wykorzystanie w zakończeniu spektaklu piosenki *Remedium* autorstwa Magdaleny Czapińskiej i Seweryna Krajewskiego (najbardziej znanej z wykonania Maryli Rodowicz). Widzów bawi zgodność magicznego rekwizytu – zielonego kamyka – a sama melodia wprowadza w pozytywny nastrój, przełamując grozę towarzyszącą opowieści.

Adaptacja Karoliny Maciejaszek wykorzystana w łódzkim spektaklu również jest bardzo bliska oryginałowi, być może nawet w większym stopniu niż ta autorstwa Włodzimierza Fełenczaka. Dialogi są niemal wprost zaczerpnięte z polskiego przekładu Pauliny Braiter, co pokazuje, jak dobrze je napisano. Maciejaszek w rozmowie z Łukaszem Kaczyńskim podkreślała teatralność prozy Gaimana:

ŁK: Nie tylko Pani reżyseruje, bo też podjęła się adaptacji powieści Neila Gaimana. To proza ciężka do przełożenia na język teatru?

KM: Przy *Koralinie* debiutuję również jako adaptatorka powieści, natomiast myślę, że jest to bardzo teatralny materiał. Ta opowieść jest bardzo dobrze skonstruowana od strony dramaturgicznej i ma duży sceniczny potencjał. Na pewno nie można więc powiedzieć, że jest to walka z materią (KACZYŃSKI 2013).

W łódzkiej *Koralinie* główna bohaterka sama dużo komentuje, przejmując rolę narratora. Pierwsza scena ekspozycji – gdy scenografia zostaje wykorzystana do opowiedzenia o sąsiadach – pozwala na zachowanie konstrukcji znanej z książki i wprowadza widzów w świat przedstawiony. Obecność narratora w spektaklu dla młodych widzów nie dziwi, nawet jeśli jego funkcję pełni główny bohater.

We wszystkich inscenizacjach sytuacje metateatralne są dużo bardziej eksponowane niż w powieści. Teatr w teatrze to zabieg bardzo pociągający twórców, dlatego sceny z Pannami Spink i Forcible są nieco bardziej rozbudowane. Dla każdego twórcy takie

postaci – podstarzałe aktorki szekspirowskie – to wspinała okazja do nieco autoironicznego komentarza, czytelnego raczej dla nieco starszych widzów. Krystyna Jakóbczyk w *Rozalindzie* jeszcze bardziej rozwija wątki teatralne, tłumacząc:

Dom, w którym mieszka Rozalinda zamieszkują ludzie mający związki z teatrem – nie bez przyczyny. Chciałam, żeby ta sztuka była opowieścią o ludziach teatru i o samym teatrze poniekąd. Wśród bohaterów *Rozalindy* są dwie ekscentryczne aktorki, grywające niegdyś na deskach londyńskiego teatru, jest stary i zdziwaczały krawiec teatralny i lalkarz, projektujący magiczne kostiumy i marionetki, jest wreszcie matka Rozalindy, będąca scenografem teatralnym. Wszystko w tej sztuce powiązane jest ze światem teatru (ODZIOMEK & JAKÓBCZYK 2012).

Decyzja Jakóbczyk pokazuje wyraźnie, że możliwość mówienia o teatrze w teatrze jest szczególnym walorem tekstu Gaimana.

Inscenizacja i scenografia

Szczególnie interesujące jest to, jak świat stworzony przez Gaimana został przedstawiony na scenie. Wszystkie spektakle realizowane były w teatrach lalek, nic dziwi więc wykorzystanie animantów. Trudno wręcz sobie wyobrazić inscenizację *Koraliny* niewykorzystującą środków bliskich teatrowi lalek – masek i animowanych form.

Spektakle – gdański, białostocki i łódzki – zostały zrealizowane na klasycznych scenach pudełkowych. Ułatwiło to z pewnością wykorzystanie techniki czarnego teatru, na co zdecydowali się wszyscy realizatorzy. Szczególnie nie dziwi to w wypadku spektakli Fełenczaka, absolwenta praskiej DAMU, bo to właśnie Czesi słynęli zawsze z mistrzostwa w tej technice. Polega ona na animacji lalek oświetlonych wąską wiązką światła, padającą równoległe do krawędzi sceny, podczas gdy animatorzy (zwykle ubrani w czarne, matowe stroje z zakrytymi twarzami) stoją w głębi, niewidoczni w ciemności. Pozwala to na uzyskanie wrażenia samodzielnego ruchu lalek. Czarny teatr wydaje się być techniką szczególnie odpowiednią dla spektaklu przepelnionego atmosferą niesamowitości i grozy. W wypadku omawianych realizacji w ten sposób przedstawiono postaci myszy, szczurów i dzieci uwięzionych przez Drugą Matkę.

Występująca w *Koralinie* podwójność świata została tu wyraźnie zaznaczona. Rodzice Koraliny grani są przez aktorów w planie aktorskim, podczas gdy ich odpowiednikami w drugim, lustrzanym świecie w spektaklach Fełenczaka pozostają aktorzy w masekach. Jest to prosty zabieg, który pozwala jednak na ilustrację istotnego faktu, a więc tego, że postaci te mają guziki zamiast oczu. Łatwo w związku z tym odróżnić, w którym ze światów – prawdziwym, czy stworzonym przez Drugą Matkę – znajduje się Koralina.

Maska stwarza również efekt beznamiętności, co jest oczywistą konsekwencją ukrycia mimiki aktora. W spektaklu białostockim wykorzystano także szcudła, co pozwoliło na grę z proporcjami między postaciami. Z kolei Anna Chadaj zaproponowała w łódzkim spektaklu inne rozwiązanie: aktorzy grają przed sobą głowami lalek, udzielając tym formom swoich ciał. Głowy te mogą poruszać ustami, mając pod tym względem konstrukcję podobną do *muppetów* Jima Hensona. Drapieżność Drugiej Matki podkreślają rękawiczki z bardzo długimi, szponiastymi paznokciami.

Koralina ze swoim lalkowym *alter ego* pojawia się jedynie w realizacji białostockiej. Aktorka kreująca tę rolę w większości scen po prostu nosi w rękach swoją podobiznę (wysokości około czterdziestu centymetrów). Lalka ta zostaje w pełni wykorzystana dopiero w scenach rozmów z dziećmi uwięzionymi przez Drugą Matkę. To rozwiązanie wprowadza pewien nieporządek, bowiem w spektaklu, w którym sprawa lustrzaności, odbić, drugich światów jest podstawowym tematem, podwojenie postaci Koraliny może być po prostu mylące.

Odmiennie decyzje podjęto również w wypadku postaci Bezimiennego Kota. W spektaklach Fełenczaka postać kreuje aktor w kostiumie i masce. W łódzkiej realizacji Kot jest lalką prowadzoną przez widocznego animatora. Forma plastyczna łączy się z jego czarnym kostiumem, tak, że trudno określić ich granicę. Ekspresja ciała aktora również jest kocia, co sprawia, że widziny kota zarówno w aktorze, jak i w lalce, w różnym stopniu. Pasuje to do tego, jak zwierzę zostało przedstawione w opowieści Gaimana – jest niedookreślone i tajemnicze.

Konstrukcja scenografii w Łodzi, pozwalająca na obrót domu i ogrywanie go ze wszystkich stron, a także otwieranie jego poszczególnych części sprawia, że staje się on niemalże bohaterem spektaklu. Dziwi, że mimo deklaracji reżysera – który mówił (w przytaczanej już wypowiedzi z konferencji prasowej), że tajemnicze domy znane z ilustracji do *Koraliny* zachęciły go do przeniesienia akcji do Sopotu, kojarzącego mu się z taką atmosferą – w spektaklach Fełenczaka nie odnosi się takiego wrażenia. Wagę domu doceniają także interpretatorzy powieści Gaimana:

Gaiman, wykorzystując w swej prozie archetyp domu, ujmuje go jako obraz centralny, ramy symboliczne dla innych projekcji, czyli obrazów pomniejszych, ściśle z nim jednak związanych, bo go wypełniających. Dom funkcjonuje tutaj na prawach psychiki postaci, konkretnie zaś – ze względu na swe piwniczne nacechowanie – jako symbol mrocznej nieświadomości. [...] Jako symbol substancjalnej psychiki jest także przestworem silnie zanimizowanym i dzięki przerażającej żywotności pozostaje w symbiotyczno-pasożytniczej relacji ze swymi twórczyniami, wchłaniając, a jednocześnie ewokując ich emocje (SLANY 2016: 280).

Niektóre odmienności, jakie można dostrzec między omawianymi spektaklami wynikają z różnic obsadowych. Dotyczą one zwłaszcza postaci Pana Bobo oraz Panien Spink i Forcible. W gdańskiej realizacji Felenczaka całą trójkę grają starsi aktorzy, co pozostaje zasadniczo w zgodzie z opisem Gaimana. W Białymstoku i Łodzi role grają nieco młodszy wykonawcy. Piotr Osak (rocznik 1987), grający Pana Bobo w łódzkim Pinokiu, zaczął odtwarzać tę rolę przez skończeniem trzydziestu lat. Oczywiście decyzje dotyczące obsady to w dużej mierze wynik tego, jacy aktorzy byli dostępni w zespole danego teatru. Wydaje się, że może to być korzystne i na przykład w wypadku ról Panien Spink i Forcible pozwala to na dużą dynamikę sceny „po drugiej stronie domu”, w której Koralina ogląda szalony występ swoich sąsiadek. Szczupłe i sprawne aktorki zrzucają pogrubiające, ograniczające motorykę i postarzające kostiumy, zmieniając się na oczach widzów w osoby ze swoich dawnych wspomnień.

Podsumowanie

Ogromna popularność realizacji *Koraliny* Neila Gaimana w polskim teatrze nie powinna dziwić. Spektakl jest atrakcyjny dla widzów, twórców spektakli i samych teatrów. Dobrze się go ogląda, aktorzy mają do zagrania interesujące role, a przedstawienie cieszy się wysoką frekwencją pomimo braku szczególnych zabiegów marketingowych. To przede wszystkim zaleta wykorzystania dobrego tekstu cenionego pisarza, z wyrazistą główną bohaterką i ważkim problemem. Dodać jednak trzeba, że horror jako podstawa spektaklu dla dzieci, pozostaje w Polsce wciąż raczej rzadkim zjawiskiem.

Użycie kategorii horroru na określenie Gaimanowskiej *Koraliny* jest zgodne z definicją obecną u wielu badaczy. Anita Has-Tokarz stwierdziła na przykład, że termin ten służy do „sygnowania zjawisk filmowych i literackich posługujących się treściami i rekwizytornią, które wzbudzają silne emocje w tym przerażenie” (HAS-TOKARZ 2010: 50). Dla badaczki ze względu na dużą zmienność stylistyczno-tematyczną tego gatunku kluczowe jest właśnie stosowanie środków „podporządkowanych ewokacji atmosfery lęku i grozy u odbiorcy” (HAS-TOKARZ 2010: 31). Podobna definicja pojawiła się w *Słowniku literatury popularnej*, w którym horror to:

Pojęcie używane do określenia zjawisk zarówno literackich, jak i filmowych. [...] Współczesny horror stanowi odmianę literackiej fantastyki, której źródła tkwią w preromantycznej powieści gotyckiej, romantycznej, powieści frenetycznej i niesamowitej, wiktoriańskiej *ghost story* (opowieści o duchach), [...] a także w odwiecznych lękach człowieka, które w horrorze właśnie znajdują swój wyraz wizualny (WALC 1997: 151).

Autorka hasła wśród miejsc typowych dla akcji horroru wskazuje dom, a także wyjątkowe znaczenie dzieci i zwierząt jako istot bardziej wrażliwych – motywy te są wyeksponowane w *Koralinie*, co tylko potwierdza poprawność przyporządkowania tej powieści do omawianej konwencji.

Katarzyna Slany klasyfikuje z kolei twórczość Gaimana dla młodych odbiorców jako „dziecięcą powieść grozy” (SLANY 2016: 268). Refleksja badaczki wskazuje na ważne cechy tej konwencji:

„Dziecięca powieść grozy” [...] wpisuje się [...] w nurt postmodernistycznych wariacji i rewolucji literackich, odrzucając XIX-wieczny wzorec dziecka i dzieciństwa, który powstaje w związku z nasilaniem się w literaturze dziecięcej tendencji związanych z dekonstrukcją światów przedstawionych i bohaterów. Powieści te są [...] przykładem stosowania nowoczesnych strategii kreowania tekstów literackich dla dzieci, polegających na karnawalizacji dzieciństwa i dziecięcego (anty)bohatera (SLANY 2016: 200-201).

Tendencje opisane przez Slany wydają się nie być obce choćby współczesnym polskim dramaturgom kierującym swoją twórczość także dla dzieci (by wymienić tylko Martę Guśniewską, Malinę Prześlugę, Marię Wojtyszko i Roberta Jarosza). Jednak oni sami, choć nie unikają tematów trudnych, czarno-białych bohaterów i sytuacji łamiących wyraźnie dawne obyczaje związane z literaturą dziecięcą, po grozę w zasadzie nie sięgają.

Może to budzić zdziwienie, zwłaszcza że badacze wskazują, iż potrzeba oglądania horrorów i przeżywania wówczas strachu jest bardzo podstawowa:

Przeżywanie strachu staje się jednym z dowodów istnienia w postaci ludzkiej. Dopóki się boję jestem człowiekiem. Horrorzy pomagają nam w zachowaniu tego poczucia [...] stają się potrzebą. Wplatając w realistyczny obraz motywy baśniowe, sięgając do fantastyki lęków dziecięcych, horror przywraca człowieka samemu sobie (GRZELECKI 1970: 36).

Wydaje się, że nie ma powodu, by to zainteresowanie strachem pojawiało się dopiero w momencie osiągnięcia dorosłości. Wręcz przeciwnie, jak podkreśla Katarzyna Slany, „dziecko od zawsze istnieje w ścisłym zespoleniu z grozą. Straszone przez dorosłych, straszące siebie, dobrze zna repertuar strachu i potrafi go zarówno demonizować, jak i oswajać” (SLANY 2016: 12). Oczywiście istotną kwestią jest dozowanie strachu, zatem być może łatwiej proponować grozę książkową – w indywidualnym kontakcie dziecka z utworem – niż tę obecną w teatrze. Książkę można od razu zamknąć – z wyjściem z teatru, zwłaszcza w przypadku wyjścia grupowego, jest zdecydowanie trudniej. Dzieci są różne i ich wrażliwość na przerażenie jest odmienna. To może zniechęcać teatry, będące

stale pod naciskiem nauczycieli szkolnych, którzy w większości podejmują decyzję o wyjściu na spektakl. Jednak nawet u najmłodszych strach jest potrzebny, wszak obserwuje się sytuacje, gdy „pierwotne uczucie przykrości z powodu doznawania lęku przekształca się w uczucie przyjemności, jakie budzi fakt, że lękowi stawiało się pomyślnie czoło i że lęk ten zdołało się opanować” (BETTELHEIM 1985: 231). Cytowany Bruno Bettelheim przestrzegał zresztą przed odzieraniem klasycznych baśni z elementów grozy i tajemniczości i krytykował tę postawę:

Jednakże większość rodziców uważa, że należy odwracać uwagę dziecka od tego wszystkiego, co stanowi jego największą udrękę: od nieokreślonych, niedających się wysłowić lęków i chaotycznych, gniewnych, a nawet gwałtownych fantazji. Wielu rodziców sądzi, że dziecko powinno stykać się jedynie z rzeczywistością świadomości oraz z obrazami, które sprawiają przyjemność i zgodne są z naszymi życzeniami – że winno mieć do czynienia tylko z jasnymi stronami życia (BETTELHEIM 1985: 45-46).

Niełatwo zatem wytłumaczyć, dlaczego fantastyka, zwłaszcza ta wykorzystująca elementy grozy, nie jest oczywistym wyborem repertuarowym. Nie sposób komentować pojawiające się czasem zarzuty, że reżyserzy w ogóle nie czytają i wolą korzystać z tego, co sprawdzone. Zwykle sięgają po literaturę, której realizacja wydaje się bardziej prawdopodobna, nie będzie trzeba do niej przekonywać dyrekcji teatru i innych jego pracowników – klasykę prozy dziecięcej bądź dramaturgię. Fantastyka może wydawać się trudna do realizacji również ze względu na koszty scenografii. Ryzykownie jest konkurować z kinem pod względem wykorzystywania efektów specjalnych, które kojarzą się z tym gatunkiem. Sam przykład *Koraliny* pokazuje, jak duże znaczenie ma kwestia licencji – zarówno ze względu na trudność w przekonaniu potencjalnych dawców praw licencyjnych do współpracy, jak i koszty, które teatr musiałby z tego tytułu ponieść. Bezpieczniej jest wówczas skorzystać ze sprawdzonych rozwiązań. Ponadto, niejednokrotnie może się okazać, że nawet sztuka napisana na zamówienie teatru będzie tańsza niż licencja na wykorzystanie prozy poczytnego pisarza. Pojawia się pytanie, dlaczego nie pojawiają się adaptacje polskiej powieści grozy dla dzieci, jednak, jak wskazuje Katarzyna Slany, rodzimi twórcy po prostu rzadko podejmują tego typu tematykę i nie mierzą się z tym, specyficznym przecież, gatunkiem. Co więcej, w momencie, w którym w krajach anglosaskich rozwija się dziecięca powieść grozy, polscy twórcy, zajmujący się opracowaniami baśni, wyraźnie łagodzą ich wymowę i usuwają z nich fragmenty drapieżne, dotyczące przemocy i zła (SLANY 2016: 15-16). A jednak teatr dla dzieci odrzuca coraz więcej dawnych tabu – podejmuje tematy trudne (śmierć, choroba, rozstanie rodziców), nieobecne

wcześniej na scenach, dzięki czemu rodzi się szansa na zwiększenie zainteresowania literaturą grozy. Coraz częściej mówi się też o tym, że teatr dla młodego widza nie może służyć jedynie edukacji i należy zwracać uwagę na jego funkcję ludyczną.

Wydaje się, że *Koralinie* pomogła także klasyczna forma. Wielu twórców i odbiorców zobaczyło w niej przepisanie baśni, ignorując niejako głębiej ukryte treści i jej mroczną atmosferę. Doceniono również klasyczne, choć nienachalnie moralizatorskie przesłanie dotyczące tego, że nie można mieć wszystkiego czego się chce, czy mieszczące się w stwierdzeniu Koraliny: „kiedy się boisz, ale i tak coś robisz, to to wymaga odwagi” (GAIMAN, 2003: 78).

Raczej nie należy spodziewać się w najbliższych latach kolejnych scenicznych adaptacji *Koraliny*. Trudno też stwierdzić, czy reżyserzy i teatry sięgną po inne pozycje zakwalifikowane jako „dziecięca literatura grozy”, czy też zaczną tworzyć autorskie spektakle inspirowane ich estetyką. Wydaje się, że jest to interesująca droga i warto nią podążać.

Źródła cytowań

- ANTONIEWICZ, GRAŻYNA (2009), 'Cud, malina i szklanka wina!', *Encyklopedia Teatru.pl*, online: <http://www.encyklopediateatru.pl/artykuly/72089/cud-malina-i-szklanka-wina> [dostęp: 28.12.2017].
- BETTELHEIM, BRUNO (1985), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, t. I, przekł. Danuta Danek, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- DZ. U. 2017 POZ. 880 (2017), *Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, Warszawa: Dziennik Ustaw.
- E-TEATR.PL (2012), 'Rozalinda – Krystyna Jakóbczyk', *E-teatr.pl*, online: <http://www.e-teatr.pl/pl/realizacje/48456,szczegoly.html>, [dostęp: 28.12.2017].
- GAIMAN, NEIL (2003), *Koralina*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- GRZELECKI, STANISŁAW (1970), 'Horror! Horror! Horror!', *Kino*: 12, ss. 33-37
- HAS-TOKARZ, ANITA (2010), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- KACZYŃSKI, ŁUKASZ (2013), 'Leczniczy horror na scenie', *E-teatr.pl*, online: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/196926,druk.html> [dostęp: 28.12.2017].
- JAKÓBCZYK, KRYSZYNA (2012), *Rozalinda* [program teatralny], online: http://www.e-teatr.pl/pl/programy/2015_02/65009/roزالinda__k__jakobczyk__teatr_dzieci_zaglebia_bedzin_2012.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- SLANY, KATARZYNA (2016), *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- ODZIOMEK, MARTA, KRYSZYNA JAKÓBCZYK (2012), 'Będzin. „Rozalinda” w lalkach', *E-teatr.pl*, online: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/148458,druk.html> [dostęp: 28.12.2017].
- WALC, KRYSZYNA (1997), 'Horror', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej, ss. 151-154.
- ŻMIJEWSKA, MONIKA (2011), 'Koralina czyli przyspieszony kurs dorastania. Nowy spektakl w BTL', *Wyborcza.pl*, http://bialystok.wyborcza.pl/bialystok/1,35233,9666952,Koralina_czyli_przyspieszony_kurs_dorastania__Nowy.html [dostęp: 28.12.2017].



Miasta i społeczeństwa

CZĘŚĆ DRUGA

***Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza, czyli o (nie)możliwości utopii**

ANITA CAŁEK *

Wstęp

Czterotomowa powieść Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*¹, powstała w latach 2005-2012, najczęściej czytana jest jako powieść łącząca konwencję *fantasy* z *science fiction*², a gatunkowo reprezentuje *science fantasy*³ (w rozumieniu, jakie terminowi temu przypisuje się obecnie; TRĘBICKI 2007; PUSTOWARUK 2009)⁴. Gdyby szukać tek-

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: anita.calek@uj.edu.pl

¹ Warto przypomnieć wielokrotnie powtarzaną przez pisarza frazę, iż *Pan Lodowego Ogrodu* nie jest czterotomowym cyklem *fantasy*, a jedną powieścią, ze względów technicznych podzieloną na cztery tomy (GRZĘDOWICZ 2009: 3:05-3:45). W cytowaniach z *Pana Lodowego Ogrodu* podawany jest skrót PLO, numer tomu oraz strony.

² Tak prezentowana jest ona w pierwszym tomie, gdzie pada sformułowanie „pierwsza powieść Jarosława Grzędowicza, w mistrzowski sposób łącząca elementy *science fiction* i *fantasy*” (PLO, I: 3); tak też określa ją sam autor w licznych wywiadach, na przykład w rozmowie z Krzysztofem Cieślikiem (GRZĘDOWICZ & CIEŚLIK 2013 A) lub też w wywiadzie z 27 listopada 2012 roku (GRZĘDOWICZ & LISEK 2012).

³ W literaturze przedmiotu można też znaleźć próby innego określenia tej powieści – chociażby jako *techno-fantasy* (OLKUSZ & OLKUSZ 2008), ale termin *science fantasy* wydaje mi się w tym przypadku bardziej trafny. Potwierdzają go zresztą czytelne analogie z powieścią *Świat Rocannona* Ursuli Le Guin (2010), powszechnie uznawaną za przykład tej konwencji gatunkowej (TRĘBICKI 2007; PUSTOWARUK 2009).

⁴ O ucieczce przed typowo pseudośredniowiecznymi realiami świata oraz schematami narzucającymi się z najbardziej popularnych wzorców fabularnych pisarz wielokrotnie mówił (GRZĘDOWICZ & CIEŚLIK 2013 A), także

stów stanowiących literacki punkt odniesienia – warto wskazać na podobieństwo kreacji Vuko Drakkainena do tytułowego bohatera debiutanckiej powieści Ursuli K. Le Guin *Świat Rocannonna* (1966), którą uznaje się za prototypowy przykład *science fantasy*. Znamienna jest współobecność figury Wędrowca, a miano to przypisane zostaje zarówno Rocannonowi, jak i Ulfowi (którego midgaardzki przydomek brzmi Nitj'sefni, czyli Nocny Wędrowiec). Nie umniejsza to oczywiście oryginalności *Pana Lodowego Ogrodu*, dowodząc raczej szerokich horyzontów poznawczych jego twórcy, a także bogatego kontekstu kulturowego oraz literackiego, charakteryzujących zresztą wszystkie cztery tomy powieści⁵.

Przywołane określenie gatunkowe nie wyczerpuje jednak różnorodności utworu Grzędowicza, w którym można dostrzec próbę *retellingu* wielkich dzieł literatury⁶ (od *Eddy poetyckiej*, *Beowulfa* i *Kalevali* do *Jądra ciemności* Josepha Conrada) oraz kultury (emblematicznym przykładem jest tu oczywiście malarstwo Hieronima Boscha). Można go przeczytać, analizując ewolucję bohatera-wojownika (OLKUSZ 2009), monstrualność i groźbę istot z uroczysk (OLKUSZ 2008), obcość i figurę Obcego (CAŁEK 2016), intermedialność oraz wizualny aspekt powieściopisarstwa Grzędowicza (OLKUSZ & OLKUSZ 2008) – a zatem proponowana tutaj refleksja nad utopijnością oraz wpływem literackiej utopii na *Pana Lodowego Ogrodu*⁷ jest tylko jedną z wielu możliwych perspektyw.

w rozmowie na antenie Czwórki 15 grudnia 2012 roku już po opublikowaniu czwartego tomu powieści (GRZĘDOWICZ 2012 A). O kondycji samej literatury *fantasy* pisarz mówił również w wywiadzie *Nie ma żadnej spuścizny po Lemie* (GRZĘDOWICZ & WINIARSKI 2010).

- 5 Trudno byłoby w tym miejscu wyczerpać temat intertekstualności tej powieści, obecnej zwłaszcza w postaci cytatów, aluzji czy kryptocytatów, gdyż zabiegi te zasługują na osobną, szczegółową analizę.
- 6 Dokładniej rzecz ujmując, jest to nie tyle *retelling*, ile reskrypcja subwersywna, która pozwala pisarzowi podważyć wyznaczniki gatunkowe literatury *fantasy* (CAŁEK 2017 B).
- 7 Niezrozumiałe jest pomijanie twórczości Grzędowicza w badaniach nad polską literaturą fantastyczną; utwór ten zdaje się dzielić los światowej literatury *fantasy*, zwłaszcza tej wybitnej, o której nadal polscy literaturoznawcy piszą niewiele (wyjątkiem od tej reguły od lat jest John R.R. Tolkien, a od niedawna – także Le Guin). Problem ten podjął Krzysztof M. Maj w *Allotopiach*, trafnie wskazując źródło problemu pomijania fantastyki w badaniach literaturoznawczych: „Dojrzałość intelektualna pozwalająca zachodnim krytykom i akademikom dostrzegać w fantastyce tematy atrakcyjne z perspektywy feministycznej, postkolonialnej, neoliberalnej czy *queerowej* wymaga wciąż jeszcze ukształtowania [w Polsce – A.C.] – a kształtować ją trudno w sytuacji, w której fantastyka lokowana jest w relacji podrzędnej względem literatury, różniącej się od niej tylko tym, że nie musi wprawdzie stwarzać świata, by móc w nim opowiedzieć jakąś historię” (MAJ 2015: 10-11).

O tym, że lektura powieści w paradygmacie studiów nad utopiami jest nie tylko uprawniona, ale zaprojektowana w tekście, przekonuje zresztą sam pisarz, dla którego jedną z podstawowych kwestii jest władza oraz to, w jaki sposób się z niej korzysta. Problem władzy ma kontekst utopijny właśnie dlatego, że stawiany jest wobec świata, w którym dzięki magii możliwa jest realizacja każdego pomysłu, pragnienia czy marzenia. Światotwórstwo staje się w nim zatem odpowiedzią na najgłębsze, utopijne wyobrażenia bohaterów wcielających w rzeczywistość swoje wizje miejsca idealnego. Grzędowicz właśnie w tej wszechwładzy widzi źródło pierwotnego błędu, niszczącego nawet bardzo szlachetne idee:

To jest moim zdaniem w naturze ludzkiej. Jeżeli ktoś sięga po władzę, ponieważ w tym moim świecie magia jest tak naprawdę taką skoncentrowaną władzą czystą chemicznie, władzą do zrobienia czegokolwiek [...]. To jest jakby o władzy, o tym, co ona robi z człowiekiem, jeżeli jest dostępna i jak można jakby wypaczyć nawet własny punkt widzenia: oto naprawię świat, więc go zaczynam naprawiać, a nic nie może mi stanąć na drodze, bo jestem wszechmogący, w związku z tym efekt może być zupełnie koszmarny, a ja się będę upierał, że naprawiam ten świat nadal (XIĘGARNIA.PL B: 2:00-2:45).

Także w wywiadzie udzielonym Krzysztofowi Cieślikowi pisarz mówi o ideach utopijnych w kontekście władzy:

Założenie jest takie, że pojawili się tam ludzie z Ziemi, którzy uzyskali władzę nad materią, magię, zdolność tworzenia. W związku z tym mogli realizować to, co mieli w głowie i sądzić, że tacy ludzie opieraliby się raczej na jakichś własnych przekonaniach. Tu założyłem, że spośród tej grupy kilkoro miało jakieś takie przekonania radykalne i chciało zrealizować idee, które w naszych warunkach napotykały na naturalny opór materii, są w zasadzie niemożliwe do realizacji, a tam mogłyby się im wydawać, że skoro mają w rękach magię, no to mogą to zrobić. Tak miało być, że oni się opierają na swoich doświadczeniach historycznych i swoich przekonaniach. [...] A oczywiście moja niechęć do utopii też ma tutaj swoje [miejsce — A.C.]. Obawiałbym się takiej sytuacji, w której ktoś, kto jest zwolennikiem takich rozwiązań utopijnych otrzymał tego typu władzę (GRZĘDOWICZ & CIEŚLIK 2013 A: 14:21-14:39).

Utopijna perspektywa odnosi się również do możliwej i przewidzianej w tekście lektury etycznej: Vuko, który przybywa do Midgardu pierwotnie po to, by uratować uczestników misji naukowej, ostatecznie musi ich osądzić, przywracając równowagę świata (GRZĘDOWICZ & CIEŚLIK 2013 B: 0:01-1:28). Krytyka czterech różnych, proponowanych przez Ziemiaków, wersji świata idealnego to charakterystyczny rys narracji dystopijnych, których istotą jest próba obalenia utopijnego, zazwyczaj totalitarnego porządku. Stąd niemal każda stworzona na kartach powieści utopia, zaplanowana

pierwotnie jako eutopia (czasem nazywana utopią pozytywną) – staje się wraz z rozwojem akcji właśnie dystopią (utopią negatywną), podważając możliwość zaistnienia utopii w ogóle⁸. Jak pisze w recenzji tomu trzeciego *Pana Lodowego Ogrodu* Joanna Kończak: „droga od najbardziej podniosłej idei do wynaturzenia wcale nie jest taka daleka” (KOŃCZAK 2010: 69)⁹.

Midgaard jako przestrzeń kreująca utopię

Co jest potrzebne do stworzenia utopii? W pierwszej kolejności – zdaniem Troussona (1999) – odpowiedniego, poddanego izolacji uniwersum. Zdaniem francuskiego badacza w utopii nie chodzi bowiem o projekt wyłącznie myślowy, lecz o literacką kreację świata działającego tak, jak rzeczywistość:

Ta chęć stworzenia reprezentacji [podkr. oryg.] świata skonstruowanego na podstawie rzeczywistości, a następnie modyfikowanego przez abstrakcyjne spekulacje wyjaśnia, dlaczego utopia wymaga formy literackiej, jedynej, która jest w stanie urzeczywistnić wyobrażenie świata funkcjonującego w całej swej złożoności tak jak rzeczywisty i reprezentującego jego wiarygodne istnienie. [...] Utopista chce stworzyć świat analogiczny do tego realnego i równocześnie całkowicie od niego różny, zamierza nadać mu głębię, ożywić w trzech wymiarach, pokazać jako działający całościowo.

⁸ Definicję oraz zastosowanie w refleksji nad utopiami terminów „eutopia” i „dystopia” można znaleźć w artykule Krzysztofa M. Maja, który obszernie omawia tę problematykę, odwołując się do polskiej i obcej literatury przedmiotu (MAJ 2014 A: 158-163), zwłaszcza rewizji propozycji Lymana Towera Sargenta (1994). Uzasadnia również powody rezygnacji z pojęcia „antyutopia”, zwracając uwagę na nadmierne przywiązanie polskich badaczy do terminów ukutych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku (i autorów takich jak Jerzy Szacki, Witold Ostrowski czy Antoni Smuszkiewicz), wbrew aktualnym podejściom badawczym.

⁹ Ze względu na obszerność zagadnienia samej utopii i niemożność choćby szkicowego jego omówienia w tak krótkim artykule, odesłać trzeba do tekstów, które stanowią bezpośredni kontekst teoretyczny niniejszych rozważań. Są to przede wszystkim prace literaturoznawcze: Andrzeja Dróżdża (2006 B; 2009), Mariusza M. Lesia (2008), Andrzeja Juszczyka (2014), Krzysztofa M. Maja (2014 A; 2014 B) oraz teksty zgromadzone w monograficznym numerze „Wielogłosu” (2014). Ze względu na interpretacyjny charakter tych rozważań odniesienia teoretyczne zostały ograniczone do niezbędnych (w zakresie literatury zagranicznej, starszych tekstów literaturoznawczych, rozważań filozoficznych, politologicznych i socjologicznych, chociaż kontekst wszystkich wymienionych prac stanowi szerokie tło niniejszych rozważań. Do innych bezpośrednio wykorzystywanych w analizie tekstów zalicza się przede wszystkim obszerna rozprawa Fredrica Jamesona (2011) oraz niepublikowana w Polsce praca Raymonda Troussona (1999) *Voyages aux pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique* (pierwsze wydanie tej książki ukazało się w roku 1979, tu jednak korzysta się z wydania III, zmienionego i powiększonego z 1999 roku). Skrótowe omówienie wyznaczników utopii Troussona można natomiast znaleźć w monografii Dróżdża *Książka w świecie utopii* (2006 A).

Biorąc pod uwagę złożoność tak przedsięwziętej kreacji, wybiera powieść jako najlepszą formę pozwalającą osiągnąć zamierzony cel (TROUSSON 1999: 15)¹⁰.

Taki właśnie jest Midgaard w *Panu Lodowego Ogrodu* – zgodnie z deklaracjami samego Grzędowicza, który w wielu wywiadach deklaruje wagę światotwórstwa w swej powieści. Planeta umożliwiająca bohaterom kreację dowolnej utopii nie ma charakteru dekoracji, lecz funkcjonuje tak jak rzeczywistość, spełnia zatem kryterium „świata bardziej realnego niż ten rzeczywisty” (ECO 2012: 253), który dla Krzysztofa M. Maja (2015) jest podstawowym warunkiem zaistnienia allotopii¹¹.

Midgaard doskonale wpisuje się w utopijny scenariusz izolacjonizmu, jest bowiem – z perspektywy Ziemi – światem odciętym nawet od idei pozaplanetarnej komunikacji. Poddany eksperymentowi obcych sam nie obroni się przed ich ingerencją, stoi bowiem pod wieloma względami o wiele niżej w rozwoju¹². Oficjalnie objęty kwarentanną po klęsce misji naukowej (która miała na celu obserwację tej „pierwszej antropoidalnej cywilizacji w zbadanym kosmosie”, PLO, I: 14), staje się idealnym miejscem do praktykowania inżynierii społecznej: nie może się przed nią bronić i równocześnie nikt go przed nią nie jest w stanie zabezpieczyć. Daleka od Ziemi planeta – tak jak we wcześniejszych prototypowych dla utopii fabułach wyspa czy antypody (MAJ 2014 B) stanowi topograficzny wyznacznik insularności, równoważny wobec obecnych w utopijnej tradycji wyobrażeń „państwa na Księżycu”¹³.

Także i odwiedziny przybysza z zewnątrz, kolejny konstytutywny element gatunkowy tradycyjnej utopii, łatwo dostrzec w misji Drakkainena. Wchodzi on, jako Obcy,

¹⁰ Tłumaczenie własne za : „Cette volonté de représenter un univers construit à partir d'un réel et modifié par la spéculation abstraite explique que l'utopie requiert une forme littéraire, seule susceptible de réaliser la représentation d'un monde en marche, aussi complexe que le monde réel, et doué d'une vue plausible. [...] Son monde, l'utopiste le veut à la fois semblable au monde réel et différent de lui ; il entend lui conférer une certaine profondeur, l'animer en trois dimensions, le montrer en plain fonctionnement. Tenant compte de la complexité de la démonstration qu'il entreprend, il choisira le roman comme la forme la plus apte à réaliser son propos”.

¹¹ Kwestii tej, jak również definicji allotopii został poświęcony cały rozdział monografii (MAJ 2015: 33-76).

¹² Wątek bycia obcym u Grzędowicza w kontekście problematyki obcości (w ujęciu Bernharda Waldenfelsa) oraz figury pośrednika (Stephena Greenblatta) rozważam w osobnym artykule pod tytułem *Między „swoim” a „obcym”: figura pośrednika w powieściach „Świat Rocannona” Ursuli K. Le Guin i „Pan Lodowego Ogrodu” Jarosława Grzędowicza* (CALEK 2016).

¹³ Przede wszystkim *Histoire comique: contenant les états et empires de la Lune* Cyrano de Bergeraca (1657) oraz późniejsze polskie powieści, jak choćby *Wojciech Zdarzyński życie i przypadki swe opisujący* Michała Dymitra Krajewskiego (1785), *Podróż po Księżycu odbyta przez Serafina Bolińskiego* Teodora Tripplina (1858) czy *Trylogia księżycowa* Jerzego Żuławskiego (1903).

w rolę podróżnika zwiedzającego nowy, wspaniały świat, a za swego przewodnika ma tajemniczego jednookiego karła, znanego pod imieniem Kruczy Cień. I chociaż na wskazany schemat fabularny nakładają się równolegle charakterystyczny dla *fantasy quest*, czyli zadanie ratowania świata przed ostateczną klęską (DĘBEK 1998) oraz znana z fabuł akcji tajna misja – to schemat wizyty w utopii jest obecny w całej powieści i wzmacniany licznymi aluzjami tekstowymi, przywołującymi projekt nowego, wspaniałego świata w wykonaniu czworga Ziemian, wychowanków kultury przez wieki promującej utopie, a czasem, zwłaszcza od XIX wieku, realizującej je również w przestrzeni społecznej.

Światotwórczy impuls utopijny (JAMESON 2011) staje się jeszcze bardziej wyraźny, gdy weźmie się pod uwagę dwa najważniejsze czynniki wywołujące owo pragnienie utopii u Ziemian. Po pierwsze, jest to nowa przestrzeń, której specyficzna bezradność wobec Obcych pozwala im na wejście w rolę „bogów” i odgrywanie Troussonowskiego Prawodawcy (*Législateur*) (TROUSSON 1999: 17), którego Mariusz M. Leś nazywa „ojcem założycielem” (LEŚ 2008), a Maj określa mianem „Władcy Logosu” (MAJ 2014 A)¹⁴. Świat ten zdaje się czekać na nowy paradygmat, zatem Ziemianie projektują weń swe świetlane idee i marzenia o życiu w stanie natury, idealnym ładzie społecznym czy harmonii między rozkoszą a cierpieniem.

Po drugie, impuls utopijny płynie z samej konstrukcji świata, w którym wszystko jest możliwe, a czas dzielący ideę od jej realizacji to zaledwie chwila potrzebna na ułożenie Pieśni. Przypomina to baśniową Krainę Czarów w znaczeniu nadanym baśni przez Stanisława Lema w *Fantastyce i futurologii* (1970) – w której magia umożliwia przekraczanie wszelkich ograniczeń – lub też marzenie senne, niepoddane prawom logiki. Specyfika „czynienia”, czyli wykorzystywania magii do kreowania rzeczywistości, wymaga umiejętności wizualizacji, świetnie wykształconej u przybyszów z Ziemi. Doskonałą kompatybilność wyobraźni obcych z magią Midgaardu zauważa Kowal, jeden z lokalnych bogów: „Tamci przybyli, żeby się dowiedzieć. A zostali, żeby ugniatać świat po swojemu. Żeby czynić. Z nim może być tak samo. Oni tak mają. Wszyscy. Pieśni lgną do nich” (PLO, II: 39).

Zatem to sam świat prowokuje Ziemian do używania magii, która w ich rękach staje się sposobem sprawowania władzy poprzez światotwórstwo. Bohaterowie wcho-

¹⁴ Wydaje się, że określenie „Władca Logosu”, przyporządkowane dystopiom, lepiej pasuje tutaj niż Derridiański „Ojciec Logosu”, przynależny eutopii (MAJ 2014 A: 165-170, 175).

dzą w dobrze utrwaloną kulturowo rolę twórców; profesja naukowców, w której kreatywność jest cechą obowiązkową, dodatkowo wydaje się predestynować do podjęcia takiej funkcji. Dokonane odkrycie traktowane jest jako dawno poszukiwane remedium na wszystkie bolączki ludzkości:

Van Dyken, Freihoff i Callo. Ich zdaniem odkryliśmy coś, co jest absolutnym Kamieniem Filozoficznym. Kluczem do przyszłości. Odkryciem wszech czasów. Prometejskim ogniem i tak dalej. I nawet nie chodziło im o obfitość dóbr, koniec głodu i dobrobyt dla wszystkich. Najbardziej cieszyło ich, że teraz można żyć republiką filozofów. Odkurzyć te wszystkie cudowne, niewykonalne idee społeczne, które rozbiły się o naturę ludzką. Stworzyć nowego, lepszego człowieka i nowy, lepszy świat. Mając magię w rękach, można tworzyć utopie. Kiedy natura ludzka stanie na drodze, można ją ukształtować jak plastelinę. Koniec nietolerancji, przemocy, nierówności, nędzy i chorób. Utopia (PLO, III: 289-290).

Wypowiedź ta podsumowuje w zasadzie wszystko: przywołane toposy – buntu w imię dobra ludzkości, którą uszczęśliwia się darem przynależnym bogom oraz artefaktu alchemików obiecującego nieśmiertelność – świetnie współgrają z cechami utopii cytowanymi przez Troussona: dobrobytem, równością, zasadą sprawiedliwości, zapewnieniem zdrowia i długiego życia. Jedynym warunkiem jest możliwość ukształtowania nowego człowieka: to koszty, których po dwudziestowiecznych totalitaryzmach nikt jednak nie chce ponieść, ale które – jak widać – wciąż pozostają kuszącą alternatywą dla Ziemi, zwłaszcza gdy towarzyszy im szlachetna motywacja w postaci idei kształtowania doskonalszej jednostki.

Troje z przyszłych Midgaardzkich „Władców Logosu” komunikuje się więc z „bytem metakreatywnym”, uzyskując od niego zachętę do aktywności i czynienia, czyli „metakreacji intencyjnej”, z czego wynika, że ów utopijny impuls znalazł odzew wśród lokalnych bogów. To oni uprawomocnili idee utopijne przeszczepione na obcą planetę z Ziemi:

A tamta istota przyszła po prostu do stacji. Spotykali się z nią w lesie. [...] Nawet nie wiem, jakiej płci była ta istota. Tylko van Dyken, Freihoff i Callo ją widzieli. Nie wiadomo nawet, czy to była jedna istota i czy to w ogóle była istota, czy może coś, co się wygenerowało z uroczyska. Twierdzili natomiast, że są tu „byty metakreatywne” [podkr. — A.C.], które całkowicie popierają to, co oni chcą zrobić. Dość, że zarliśmy się potwornie. Nie zamierzali odpuścić, tylko natychmiast przystąpić do eksperymentów na miejscowych, a potem znaleźć sposób, by przenieść czynnik „M” na Ziemię (PLO, III: 290).

Odkrycie tożsamości tajemniczych istot umożliwia rozmowa trojga lokalnych bogów w drugim tomie powieści, gdy rozstrzygają się losy wskrzeszenia Drakkainena.

Jego obcość staje się argumentem za rozwiązaniem konfliktu bogów Midgaardu tak, jak gdyby byli weń zaangażowani wyłącznie przybysze z Ziemi:

Teraz główne zasady nie zostały jeszcze złamane. Mamy Czyniących, ale jak dotąd nikt z nas nie zaczął. To oni. Tamci. Obcy. To oni łamią reguły. Mamy kryzys, ale jeszcze nie wojnę. Ty im dasz pretekst do wojny. Marzą o tym [Wąż, Suka, Ruch, Mróz i reszta — A.C.]. Ja proponuję co innego. To jeszcze jeden obcy, zgoda. Ale przybył tu po to, żeby przywrócić równowagę. Więc pozwólmy mu na to (PLO, II: 35-36).

Midgaard jest przestrzenią działania bogów, do złudzenia przypominających tych z *Eddy poetyckiej* i eposów Homera: wszak losy bohaterów rozstrzygane podczas narad odbywających się ponad nimi, a ich pozornie autonomiczne decyzje są rozgrywane jak ruchy pionków na planszy szachów¹⁵. Ale ci sami bogowie równocześnie są realizacją charakterystycznej w *science fiction* figury starszej, bardziej zaawansowanej cywilizacji, co sprawia, że wchodzi w rolę grupy reprezentującej ukrytą władzę nadrzędną, figurę typową dla powieści z nurtu fantastyki socjologicznej¹⁶. Wykreowany system sprawowania rządów, który odsyła do kolejnych podmiotów i skrywa w sobie właściwy ośrodek władzy, Mariusz M. Leś nazwał paradygmatem paranoidalnym (2008).

Zasadą regulującą działania bogów Midgaardu jest równowaga: jej zaburzanie stanowi formę rozrywki, dlatego to oni *de facto* rozpoczynają wojnę, ale czynią to rękami przybyszów z Ziemi. Wszystkie ich działania muszą mieć jednak charakter nieoficjalny: Hatrun, ucząc Drakkainena używania Pieśni bogów, nie może robić tego otwarcie, bowiem skutki byłyby katastrofalne: „Równowaga runie. Nastanie prawdziwa wojna bogów. Otwarta i na wyniszczenie, nie tak jak teraz. Albo świat będzie musiał narodzić się na nowo. Nadejdzie burza niepamięci. Martwy śnieg” (PLO, II: 241).

¹⁵ Metafora życia jako gry pojawia się również w scenach z udziałem Kruczego Cienia w całej powieści: rozgrywa on z poszczególnymi bohaterami (Drakkainenem, Filarem) gry stanowiące rodzaj przepowiedni na temat ich przyszłych losów.

¹⁶ W finale powieści Vuko Drakkainen dowiaduje się, że planetą rządzą istoty podobne do Ziemi, lecz dużo starsze, których rozwój pozwolił im istnieć w postaci samej informacji: „Tu są dwa światy. Ten, w którym przechowujemy pamiętki po swojej fizycznej prezencji. Oraz ten prawdziwy, którego nie zobaczysz, bo jest informacją unoszącą się w atmosferze i przenikającą planetę” (PLO, IV: 836). Wyjaśnia się również podobieństwo kultury Midgaardu do ziemskiej, na której owi „bogowie” się wzorowali. Świat okazuje się rodzajem gry, teatru, w którym białkowe nośniki informacji (czyli mieszkańcy Midgaardu) rozgrywają własne życie dla rozrywki swych bogów. Takim nośnikiem okazuje się też sam Drakkainen, który dowiaduje się, że zginął przebity jesionową włócznią i został odtworzony. Przypomina to nieco koncepcję ciał-pustaków, do których w grywa się fren w *Perfekcyjnej niedoskonałości* Jacka Dukaja (2004), a skojarzenie to nawiązuje również do obecnych w obu powieściach nanotechnologii.

W system planetarny wbudowany został zatem rodzaj „zaworu bezpieczeństwa”, ograniczający horyzonty rozwojowe istniejącej tam cywilizacji. Ingerencja Obcych to wprowadzanie zmian, a zatem zapowiedź chaosu, końca istniejącego świata i narodzin nowego. Cykliczność zakładająca wieczne trwanie, czyli beczasowość, przejawia się tu w charakterystycznej amnezji kulturowej oraz indywidualnej, która przypomina reset systemu komputerowego: przywrócone zostają wyłącznie „podstawowe ustawienia fabryczne” cywilizacji, czyli takie wynalazki, które pozwalają na rozwój społeczności przypominających realiami średniowiecze. Takie ograniczenie to kolejny sygnał paradygmatu utopijnego, w którym doskonałość świata oznacza bezruch i „wieczne teraz”:

Znaczące jest to, że utopia nie ma przeszłości, nie przybrała swego kształtu w rezultacie procesu ewolucji albo też ewolucja ta przynależy do legendarnej przeszłości, przywoływanej *pro forma*. Utopia istnieje [*est*] w ostatecznym teraz, ignorującym przeszłość i przyszłość, ponieważ jako doskonała nie podlega już zmianom (TROUSSON 1999: 16)¹⁷.

Wymienione cechy odnoszą się do planety Midgaard, czyniąc ją w całości terenem przyjaznym utopii; nic więc dziwnego, że na tym terytorium rozwijają się równolegle cztery autonomiczne projekty, z założenia eutopijne. Każdy z nich charakteryzowany jest inaczej i odnosi się do odmiennych wartości; z krytycznej oceny tych konkretnych realizacji idei utopijnych bierze się właśnie, obecny na kartach *Pana Lodowego Ogrodu*, sceptycyzm wobec utopii jako takiej.

Midgaard jako teren eksperymentów z utopią

W konstrukcji świata uwzględnienie czterech różnych utopijnych krain wymagało zastosowania schematu fabularnego wędrowki. Jest ona umotywowana z jednej strony misją Drakkainena, poszukującego Ziemi, a z drugiej – dziejami wygnańca Filara, syna Oszczepnika z cesarskiego klanu Odwróconego Żurawia, który jest Nosicielem Losu; nie znając swego przeznaczenia właśnie z tego względu ma je zrealizować. Grzędowicz zastosował jednak rozwiązanie nietypowe, bo bohaterowie nie wędrują razem, lecz spotykają się dopiero w tej utopii, która będzie dla nich stanowić punkt wyjścia dla realizowania nadrzędnej misji Ziemi. Dlatego dwie z utopii czytelnik ogląda

¹⁷ Tłumaczenie własne za: „Il est significatif que l'utopie n'a pas de passé, elle n'est pas devenue telle à la suite d'une évolution, ou du moins cette évolution appartient à une passé mythique, évoqué pour la forme. L'utopie est, dans un présent définitif qui ignore le passé et même l'avenir puisque, parfaite, elle ne changera plus”.

z perspektywy Drakkainena (Lodowy Ogród oraz Ogród rozkoszy ziemskich), dwie kolejne – oczyma tuziemca Filara.

Utopie opisywane przez Ziemianina reprezentują dla niego zarówno obcość (z racji swego położenia na nieznanym planecie), jak i swojskość (powstały z tych samych odwołań kulturowych, którymi dysponuje Drakkainen). Jako konstrukty polityczne są wobec siebie przeciwstawne – idea „oświeconej wolności” zderza się z władzą absolutną i totalitaryzmem; eskapizm i próba stworzenia enklawy zestawiona zostaje z dążeniami ekspansywnymi oraz podbojem; autorami obu utopii są mężczyźni. Jeszcze bardziej interesujący jest fakt, że obie utopie zostały stworzone przez ateistów, natomiast same światy – jako ogrody – nawiązują do biblijnego rajskiego Ogrodu z Księgi Rodzaju, równolegle stanowiąc jaskrawe zaprzeczenie judeochrześcijańskiej aksjologii. Utopia bowiem ze swej natury jest pozbawiona odniesienia do transcendencji – nie tylko człowiek stanowi centrum świata jako pan swojego przeznaczenia, ale występuje jako autor i jedyny prawodawca porządku utopijnego (TROUSSON 1999). Ten całkowicie laicki charakter utopii podkreśla również Leszek Kołakowski w dialogu *Czy możliwa jest chrześcijańska utopia?* (1992), przyjmując szersze rozumienie utopii niż wynikające z etymologii tego słowa:

[...] utopia, o której mówimy, nie jest opisem jakiejś wyobrażonej wyspy doskonałości, lecz przeświadczeniem, że możliwe jest zbudowanie takiej wyspy dzięki ludzkim wysiłkom, poprzez reformy czy rewolucje, postęp wiedzy, mobilizację wszystkich ludzi dobrej woli [...]. Utopia – w tym sensie, w jakim zakłada się, że istnieje skuteczna technika, dzięki której ludzie mogą zbudować świat bez zła i konfliktów – jest antycypacją antychrześcijańską; w istocie bowiem już w samym jądrze doktryny tkwi wiara, że zostaliśmy skażeni przez grzech pierworodny, że korzenie naszego zła nie zostaną usunięte naturalnymi środkami, [...] niezależnie od tego, co zrobimy, a w konsekwencji walka i cierpienie, są na ziemi nieuniknione (KOŁAKOWSKI 1992: 16).

Jest to zatem próba ignorowania „korzenia zła”, uobecniającego się albo w cierpieniu i śmierci, albo też w wyrafinowanych postaciach zła metafizycznego (władza absolutna, okrucieństwo). Światy ufundowane na przekonaniu o możliwości naprawienia tej pierworodnej skazy zostają ze sobą zestawione na jednej intertekstualnej płaszczyźnie wyobrażeń Raju. Ma on jednak każdorazowo świeckiego władcę, stanowi również odzwierciedlenie jego idei i pragnień.

W przypadku utopii odwiedzanych przez Filara jako przedstawiciela tuziemców (mieszkańców Midgaardu) schemat odwiedzin Obcego wymaga odwrócenia, gdyż wędrówka odbywa się po świecie znanym. Obcość osiągnięta jest zatem przez wykreowanie

bohatera młodego i niedoświadczonego (jego wędrówka nabiera charakteru inicjacyjnego i jako taka nawiązuje do schematu *Bildungsroman*), drugim elementem są dwa wielkie, klasyczne wyobrażenia utopii. Systemy te (utopia ładu społecznego oraz utopia eudajmonistyczna; TATARKIEWICZ 1976, 1990) są dobrze znane czytelnikowi jako mocno zakorzenione w literaturze i kulturze, jednak dla bohatera Midgaardu mogą stanowić przestrzeń całkowicie obcą. Obie wersje utopii skonstruowane są przez kobiety i rządzone przez nie, zatem porządek patriarchalny, tradycyjnie łączony z „ojcem Logosu”, zostaje zastąpiony matriarchatem; obie władczynie narzucają też mieszkańcom wegetarianizm (co może być wyrazem symbolicznego wyboru współlistnienia zamiast agresji oraz poszanowania dla każdej formy życia). Utopia Freihoff odwraca tradycyjny dla Midgaardu porządek społeczny, natomiast utopia Callo stanowi specyficzną wersję idei powrotu do stanu natury. Podobnie jak te obserwowane przez Drakkainena, utopie kobiece są wobec siebie przeciwstawne. Kult Podziemnej Matki obejmuje wszystko, co związane jest z płodnością, ale odwołuje się i do feminizmu; z kolei wyobrażenie „życia w stanie natury”, tak popularnego w XVIII wieku, równolegle zestawione jest z ruchem hippisowskim i pokoleniem dzieci kwiatów, nawiązuje jednak również do psychoanalizy.

Jedynym wyjątkiem od tej zasady prezentacji utopii tylko przez jednego bohatera jest Lodowy Ogród. Najobszerniej przedstawiony on zostaje w relacji Drakkainena, ale w tomie czwartym pojawia się narracja docierającego doń Filara, który – jako Nosiciel Losu – trafia tam niejako wbrew sobie. Zabieg ten pozwala pokazać tę utopię z zupełnie nowej perspektywy, ponieważ ogląda ją, jako trzecią z kolei wersję „świata idealnego” tuziemiec Filar, a razem z nim opistują ją żeglarze zamieszkujący okolicę i zmierzający do Lodowego Ogródu jako kandydaci na jego mieszkańców.

Utopia Lodowego Ogródu

Lodowy Ogród, do którego Drakkainena zabiera lodowy okręt skonstruowany w tym celu przez Olafa Fjollsfinna, ksenoetnologa z Terenowej Stacji Badawczej Midgaard II, niczym klasyczne utopijne miasto zlokalizowany jest na wyspie ponad Wybrzeżem Żagli i Wyspami Ostrogowymi. Odizolowany od całego kontynentu, oddalony od archipelagu, traktowany przez część żeglarzy wyłącznie jako legenda¹⁸ – realizuje wszystkie

¹⁸ Mówi o tym Arvin Psi Cień, na którego okręcie do Lodowego Ogródu, nieco wbrew sobie, dopływa Filar; według niego Ogród ma sto wież, zbudowany jest z lśniącego kamienia, a trudno go znaleźć, bo to pływająca wyspa

cechy aktualizujące literacką tradycję utopii od Thomasa More'a począwszy, a na ich krytycznych, dystopijnych wersjach skończywszy.

W centrum wyspy na zboczu wulkanu znajduje się szarozielonożółty zamek:

Twierdza rośnie w oczach, dostrzegam wieże o spiczastych hełmach, blankowane mury opasujące zbocze pięcioma czy sześcioma tarasami, długie proporce wijące się na szczytach wież. Mury lśnią szkliscie, mają gładką powierzchnię jak barwione przemysłowe szkło (PLO, III: 257).

Zarówno opis materiału, jak i koloru kojarzy się z Zielonym Murem oraz budownictwem Państwa Jedynego z powieści *My Jewgienija Zamiatina* z 1920 roku. Tak jak Zielony Mur¹⁹, Lodowy Ogród i jego mury izolują przestrzeń utopii od świata zewnętrznego. Nowi jego mieszkańcy nie wracają też do swoich domów i odcinają się od własnej przeszłości (co jest pokazane na przykładzie Horleifa poszukiwanego przez Grunaldiego). Otrzymują nowe imiona, wyglądają też inaczej, noszą szaty z wizerunkiem Drzewa, a przejście ze starego do nowego życia ma charakter inicjacji (element ten powtórzy się jeszcze w przypadku Doliny Bolesnej Pani).

Lodowy Ogród – w opisie Drakkainena, który spaceruje po zewnętrznej jego części – ma cechy miasta średniowiecznego, parku rozrywki (Disneyland) i scenografii filmu *fantasy* (Hogwart); jest miejscem bezpiecznym, wygodnym, łączącym możliwe do zastosowania zdobycze ziemskiej cywilizacji z estetyką średniowiecza:

Budowla jest spora. Mniej więcej wielkości twierdzy w Dubrowniku. I równie solidna, choć wygląda zupełnie inaczej. Ma wyraźnie gotycki charakter, wznosi się piętrami linii obronnych w górę zbocza i strzela w niebo dziesiątkami wież. Nie zbudowano jej przeciwko kolubrynom Mehmeta Zwycięzcy. Wzniósł ją ktoś, kto chciał mieć Kamelot, Carcassonne, Marienburg i Bouzov w jednym (PLO, III: 258).

Drugi obraz Lodowego Ogrodu powstaje dzięki Filarowi, którego narracja kontynuuje chronologię zdarzeń związaną z realizowaniem misji Nosiciela Losu. Jak łatwo

(PLO, IV: 228-229). Grzędowicz nie dołączył do *Pana Lodowego Ogrodu* mapy Midgaardu, ale oczywiście takie projekty na podstawie powieści przygotowywano, między innymi na potrzeby gry planszowej o tym samym tytule.

¹⁹ Wystarczy zacytować choćby fragment tej powieści: „W takie dni cały świat jest jak ulany z tego samego niezłomnego, wiecznego szkła co Zielony Mur i wszystkie nasze budowle” (ZAMIATIN 1989: 7) Także charakterystyczna, chłodna kolorystyka lodowych wnętrz zamku przypomina architekturę Państwa Jedynego: „Ocknąłem się: równomierne błękitnawe światło; ściany lśnią szkłem, szklane fotele; stół” (ZAMIATIN 1989: 29). Podobnie Vuko opisuje swój spacer po zamku: „[...] wszystko jest jak odlane z płynnego kamienia, gładkiego niczym szkło” (PLO, III: 273). Analogicznie do lodowego okrętu przezroczysty i szklany jest także Integral.

się domyślić, tym razem wizualne skojarzenia stanowią nawiązanie do architektury Ami-traju:

Lodowy Ogród widziany z morza wydawał się bardziej zwarty, kolczasty i twardy niż jakiegokolwiek miasta w moim kraju. Był jak zwinięty w kłębek, gotowy do ataku smok albo zakuty w żelazo oddział ciężkiej piechoty, zastawiony ze wszystkich stron tarczami, osłonięty kopułami hełmów i najeżony ostrzami włóczni. [...] Nasze miasto rozsiadało się na dużej polaci, ciężko i nieruchomo jak odpoczywający w kucki stepowy koczownik ani na chwilę nieodkładający broni. Zajmowało cały teren i mówiło: „Ja tu rządzę”. Patrzyło się na nie i myślało: „Władza”. Lodowy Ogród zapierał się plecami o górę, najeżał setką grotów, osłaniał lśniącem pancernem i mówił: „Nie przejdiesz”. Kiedy na niego spojrzałem, pomyślałem: „Schronienie” (PLO, IV: 230-232).

Bardzo interesujące jest porównanie obu tych wizualizacji, gdyż w wyobrażeniu Vuko uderza szukanie podobieństw do ziemskiej kultury, a w relacji Filara – spojrzenie funkcjonalne. Drakkainen patrzy na Lodowy Ogród jak esteta, a Filar jak zbieg.

Miejsce to wydaje się idealną realizacją charakterystycznej zgeometryzowanej przestrzeni (TROUSSON 1999; DRÓŹDŹ 2006 A; DRÓŹDŹ 2006 B; JUSZCZYK 2014), jednak zewnętrzną doskonałość i symetrię już od początku zaburza wygląd niektórych mieszkańców (bykołak, faun), a zwłaszcza samego ksenoetnologa:

— Jestem Olaf Fjollsfinn — przedstawił się stwór o oczach wypełnionych bładoniebieskim lodem, gołej, gładkiej jak bazalt czaszce porośniętej lasem wyrostków przypominających zamek, z wieżami i blankowanymi murami. [...] To, jak teraz wyglądam, to uboczne skutki samoleczenia. Bywa tak, że mogę kogoś uratować, ale zmienia się w potwora. Niezupełnie nad tym panuję (PLO, III: 269-270).

Jego świat jest zatem utopią złamaną, która – żeby ocalić – musi najpierw radykalnie zranić i przynieść cierpienie. Świat magii leczącej ratuje życie, ale prawdopodobieństwo mutacji jest bardzo wysokie, Mimo to ogród pozostaje dla mieszkańców, a zwłaszcza assasynów mających dostęp do jego najtajniejszej części, przestrzenią bardzo atrakcyjną.

Oddziaływanie utopii stworzonej przez Fjollsfinna jako rzeczywistości powodującej równocześnie lęk oraz pożądanie, zostaje wyjaśnione w dalszej części powieści. Po pierwsze, właściwy Lodowy Ogród, ukryty w centrum twierdzy, jest przestrzenią sztucznie wykreowaną zgodnie z wyobrażeniami Raju. Opowiada o niej Piołun dopiero wówczas, gdy jego ziomkowie upijają go, chcąc wydostać pilnie strzeżone tajemnice Fjollsfinna. Po drugie, w tym wewnętrznym Lodowym Ogrodzie nie tylko leczy się chorých, ale – za pomocą magii – daje przedsmak rozmaitych, znanych z mitologii oraz

ziemskich religii zaświatów. Można tam zatem spotkać bliskich, którzy zmarli, przeżyć wyłącznie szczęśliwe chwile, doświadczyć obfitości natury (PLO, III: 372-377). Jednak Lodowy Ogród jest nieprzewidywalny, może też uczynić krzywdę; wówczas powstają istoty rodem z *Wyspy doktora Moreau* (1896)²⁰, które w dodatku nie mają możliwości do tego Ogrodu wejść, bo „Drzewo ich odrzuciło”. Po trzecie, wejście do Lodowego Ogrodu jest uzależniające i odbywa się w specyficznych warunkach, limitujących dobrowolność wyboru. Służy temu specjalnie zbudowany chram, w którym rozpylany jest narkotyk, a ludzie do wejścia tam zachęcani są przez kapłanów, którzy przedstawiają wewnętrzny Lodowy Ogród jako Bramy Raju:

To miejsce pełne cudów, serce miasta i całej wyspy. Tam czeka was ucztą powitalna, jakiej nie umiecie sobie wyobrazić, tam wypijecie łyk wody ze świętego źródła, który uczyni was mieszkańcami miasta. Jednak ostrzegam: piękno Lodowego Ogrodu potrafi utkwic na zawsze w duszy. Jeśli gdzieś mieliście inny dom, nie zechcecie już go odwiedzać. Zapomnicie o innych siedzibach, a staniecie się obywatelami tego miasta. Możecie też pozostać bezdomnymi wędrowcami i poszukać mieszkania w dzielnicach dla cudzoziemców, bojąc się przejść przez Lodową Bramę. Ogród nadal będzie dla was lepszym miejscem niż wszystkie, które widzieliście na świecie, ale większość jego cudów zostanie dla was zamknięta, bowiem one są dla obywateli (PLO, IV: 239).

Charakterystyczny podział na odwiedzających, którzy mają dostęp tylko do części wiedzy o utopii, oraz mieszkańców, którym znana jest ona w pełni, znów powtarza znany z literatury schemat wtajemniczenia (PLO, IV: 235-242). Kapłani nie mówią oczywiście o ryzyku mutacji i niebezpieczeństwie „odrzucenia przez Drzewo”, czyli poniesienia konsekwencji nieprzewidzianego funkcjonowania magii. W imię tworzenia potencjalnych skrytobójców o nadnaturalnych zdolnościach Fjollssinn manipuluje przybyszami, limitując wiedzę, wykorzystując kadzidła i *harbasz* (wywołujący otumanienie i lekką euforię) oraz propagandowe wystąpienia (co zauważa Filar, który po doświadczeniach z Czerwonymi Wieżami jest wyczulony na fałsz dyskursu utopijnego – nie bez przyczyny przecież wchodzi do Lodowego Ogrodu dopiero na końcu swojej wędrówki przez Midgaard).

Zatem pozornie idealny i eutopijny świat posiada wyraźne skazy, skoro Lodowy Ogród jako „nowy Raj”, mimo że pozwala zaspokoić ból związany ze śmiercią bliskich,

²⁰ Takiego bohatera, Platana, spotyka Vuko w Kawernach: „Z łysej czaszki wyrastają mu jakieś narośla niczym rekinie pletwy, ułożone rzędami jak zęby piły, co nadaje mu smoczy wygląd, jedną rękę ma skurczoną i podobną do małpiej, ale z monstualnymi szponami jak brzytwy, trzyma ją przy piersi i okrywa połą płaszczą; gdy rozchyła usta, widać wielkie kły, których nie powstydziliby się pawian. Kaleczą mu wargi i język, mówi przez to niewyraźnie, a do tego sepleni” (PLO, III: 447).

to jednak zniewala, może zniekształcić na całe życie i posiada strukturę podwójną (skrywa pod obrazem idealnym właściwe, przedmiotowe traktowanie obywateli i przekształcanie ich w skrytobójców); w tym miejscu po raz kolejny Grzędowicz odwołuje się do literatury dystopijnej, zwłaszcza fantastyki socjologicznej i „kłamstwa założycielskiego” (ĆWIKŁA 2000; LEŚ 2008).

Podobnie niedoskonała okazuje się także sama powstała z ziemskiego ziarna twierdza, o czym świadczą architektoniczne absurdy („zrosnięte ze sobą kolumny”, „nisza ze schodami wwiercającymi się bez sensu w sufit”, „boczny korytarz zwężający się do punktu”; PLO, III: 273). Jednak dla mieszkańców Ziemi Ognia Lodowy Ogród to utopia zrealizowana, o czym świadczy reakcja Grunaldiego: „Spójrz na to wszystko. Jedzenie jest zbyt dobre. Woda za czysta. Domy za wielkie. Tamten ogród, który ja widziałem, też był zbyt piękny. To jest nienaturalne” (PLO, III: 277).

U odwiedzających, a zatem pozostających poza jej czarem, utopia ta budzi nie tyle fascynację, ile przede wszystkim strach i reakcję obronną. Nieufność tuziemców wynika z przekonania, że niedoskonałość i niewygodność stanowią naturalną część egzystencji, natomiast cechy idealne wskazują na działanie magii, której użycie jest ryzykowne i pociąga za sobą nieprzewidziane konsekwencje. Drakkainenowi mówi o tym Grunaldi:

— Powiem ci coś o Pieśniarzach. Najlepszy jest taki, który jest za mądry, żeby czynić. [...] Pieśniarz wygina linie losu i zaraz potem wszystko zamienia się w węzeł. Wszystko, co tak wyszchrzesz, wraca potem dwa razy i w jeszcze gorszej postaci albo świat wokół potwornieje. Nie ma nic za darmo (PLO, I: 265-266).

Mieszkańcy Midgaardu wołają świat poza „sztucznym Rajem”, a ci, którzy ostatecznie zostają w Lodowym Ogródku w czasach Fjollfinna, robią to z fascynacji magią, ryzykując zniekształcenia i mutacje, zatem dobrowolnie skazując się na „nienormalność”. Sytuacja zmienia się radykalnie po wielkiej bitwie Czyniących Ziemi, w momencie objęcia władzy nad miastem przez Filara, kiedy bez udziału magii Lodowy Ogród staje się dla Kirenenów długo poszukiwanym azylem. Pozbawiony elementów nadnaturalnych, może stać się wreszcie prawdziwą „Ziemią Obiecaną”, światem bez niepotrzebnego przepychu (o czym świadczy na przykład utrata kryształowych okien na rzecz tych z pęcherzy rybnych).

Fjollfinn traktuje zamek jak „dom”, „azyl”, „szałas rozbitka”, przy czym obraz ten skorelowany zostaje przezeń z *Jądrem ciemności* Conrada oraz *Czasem Apokalipsy* Coppoli:

— Zbudowałem sobie azyl — wyjaśnił Fjollssfinn. — Miejsce, w którym mógłbym dożyć swych dni, usiłując badać ten świat. Bez ingerencji, które tak cię drażnią. [...] Przynosimy na ten świat własne historie. Toposy, mity. A on się nimi karmi. Tak jakby skończyły mu się własne, mam taką teorię. W tej chwili my dwaj odgrywamy tu Kurtza i Willarda. Ja siedzę między tubylcami i rzekomo tworzę tu jakąś obłąkaną utopię, a ty przybywasz z zewnątrz, żeby zrobić ze mną porządek. W rzeczywistości nie tworzę żadnej utopii. Po prostu wywalczyłem sobie mały skrawek na uboczu, żeby spokojnie mieszkać. Nie jestem Kutzem. Nie interesuje mnie egzystencjalna strona ludzkiej natury ani nie nienawidzę cywilizacji. Ani naszej, ani tej. Mrok i zgroza to nie moja domena. Mnie interesuje ksenoetnologia. Natura tego świata. Jest niebezpieczna, ale ciekawa. Chcę wiedzieć, jak działa i obserwować to (PLO, III: 281).

Wyraźnie pozytywne deklaracje, a więc dystans do własnych pomysłów, otwartość i postawa badawcza oraz faktyczna wolność zaproponowana mieszkańcom Lodowego Ogrodu, pozornie potwierdzają cytowaną deklarację. Mieszkańcami wyspy zostają przecież uchodźcy i żeglarze, którzy sami chcą się tam osiedlić, stosowane wobec nich są uczciwe i jasne zasady, stanie się obywatelem jest dobrowolne. A jednak za tym pozytywnym obrazem kryją się elementy niepokojące. Oto Fjollssfinn uznawany jest przez obywateli za Pieśniarza zdolnego rozwiązać wszystkie ich problemy, wizyta w wewnętrznym Lodowym Ogrodzie uzależnia, część obywateli zostaje też trwale zniekształcona z powodu siły magii. Aby stać się pełnoprawnym obywatelem i zamieszkiwać w mieście – trzeba przejść przez Lodowy Ogród, czyli dać się oczarować (w przypadku formacji Fjollssfinna, Braci Drzewa Vuko nazywa to nawet „uwarunkowaniem”, PLO IV: 183).

Ceną za bycie „nadczołowiekiem”, oddanym skrytobójcą Fjollssfinna, rezultatem jego celowych mutacji wykorzystywanych, by obronić wyspę przed najazdem pozostałych Ziemi, jest utrata wolności i całkowita zależność od nowego Haruna al Rashida (PLO, III: 462). Działając w ten sposób Fin paradoksalnie upodabnia się do van Dykena, a tajemnica, jaka otacza jego działania, przypomina charakterystyczne wielopiętrowe uzasadnienia, z pewnością dobrze znane Grzędowiczowi z lektury polskiej fantastyki socjologicznej; to zatem nie tylko eutopia (pozór, piękno Lodowego Ogrodu), lecz i dystopia (zniewolenie za pomocą magii, mutacje, „hodowanie” skrytobójców, wejście w rolę „Władcy Logosu”). Skojarzenie z twierdzą Alamut oraz legendarnym ogrodem rozkoszy nieco rozjaśnia specyfikę i siłę funkcjonowania Lodowego Ogrodu. Nie wystarczy zatem intencjonalne zdystansowanie się Fjollssfinna od totalitarnego porządku, skoro każde budowanie utopii prowadzi do dystopii, a wyobrażenie o eutopijności skonstruowanego świata jest tylko mechanizmem obronnym, jaki ksenoetnolog stosuje, by usprawiedliwić działania przed samym sobą i Drakkainenem.

Utopia Ogrodu Rozkoszy Ziemskich

Na zupełnie innych założeniach swoją wersję utopii buduje Pier van Dyken: nie traci czasu na udowadnianie swych szlachetnych intencji. Dzieląc świat na „Ogród rozkoszy ziemskich” oraz „Muzyczne piekło”, uniwersum dialektyczne kreujące przestrzeń absolutnej rozkoszy i nieludzkiego bólu, przejmuje władzę, jaką daje mu takie wykorzystanie popędowości mieszkańców Midgaardu. Przemawiając do najbardziej pierwotnych instynktów – Freudowskiej dialektyki Erosa i Tanatosa – zdobywa władzę totalitarną. Jego symbolem jest już nie gotycki, zgeometryzowany zamek, lecz jego przeciwieństwo – żelazny, ruchomy Cierń, wielkie narzędzie tortur, a równocześnie wizualizacja wyobrażenia świata jako zegara i mechanizmu, nad którym panuje Wielki Zegarmistrz:

[...] Cierń naprawdę był ruchem. Gigantycznym fraktalem z żelaza. Obracających się obręczy, kos, wahadeł, kół zębatach i mimośrodów. Wszystko to wirowało wokół siebie nawzajem, z szumem przywodzącym na myśl gigantyczne wirniki. Chwilami przypominało to astrolabium, chwilami wrzeczono, a chwilami jakiś mechanizm zegarowy (PLO, I: 533).

Wchodzący na utworzony z wirujących części most van Dyken został przedstawiony w stylistyce typowego popkulturowego „czarnego charakteru” („wysoki mężczyzna o szesanych na kark, ciemnych włosach, ubrany w czarny garnitur i czarną koszulę, z płaszczem narzuconym na ramiona”, PLO, I: 534), chociaż aluzyjnie w tym kontekście pojawia się również kwestia faszyzmu (czarne koszule, późniejsza wzmianka na temat Hitlera²¹). O swoich ideach mówi językiem fanatycznego rewolucjonisty:

— Co się stało w stacji?

— To, co zawsze się staje, kiedy ciemni ludzie stają w obliczu postępu. Odkrycia, które może umożliwić wszystko, a chowają się w swój konserwatywny łęczek. Przyszłość należy do odważnych. Tych, którzy nie boją się zmieniać świata. Zmiany to sól życia. Mój dom jest samą zmianą. Jest symbolem zmian (PLO, I: 535-536).

Język rewolucjonisty nabiera charakteru sakralnego, gdy von Dyken gładko przechodzi z tonu manifestu do deklaracji o charakterze pseudoreligijnym:

²¹ Wzmianka ta pada w rozmowie z Fjollsfinnem: „Van Dyken rośnie w siłę. [...] To bestia. Rzeźnik. Robi regularne czystki etniczne i pacyfikacje, tresuje swoich ludzi, żeby nie mieli żadnych moralnych hamulców. Nakłania ich do kanibalizmu i kazirodztwa, masowe tortury i egzekucje to w jego kraju rozrywka. I jedynym prawem jest jego słowo. Zwariował, rozumiesz? Dojechał do etapu, w którym Hitler sam by poszedł do psychiatry, i cały czas jest przekonany, że kontynuuje eksperyment. Naukowy i artystyczny” (PLO, III: 294).

Ten świat daje nieograniczone możliwości. Paradoks polega na tym, że ci, którzy tu żyją, są zbyt ciemni, żeby z nich skorzystać. [...] Stwarzam, bo chcę. Bo ten świat daje mi taką władzę. A Ogród jest cudowną alegorią władzy, jaką, zdaniem Boscha, Bóg miał nad ludźmi. Piekło i niebo. Ogród rozkoszy i ogród cierpienia (PLO, I: 535-536).

Warto przypomnieć w tym kontekście relację Fjollfinna, który, opisując sytuację w stacji po odkryciu czynnika „M” (magii), opowiada o innych scenach parodiowania Boga:

[...] van Dyken, który jest zupełnie fanatycznym ateistą i świrem, codziennie replikował cuda Jezusa, przemieniał wodę w wino, chodził po wodzie, rozmnażał chleb i ryby, przy posiłkach urządzał parodie mszy, na których zmieniał Duwalowi pieczywo w kawałek surowego mięsa, a wino w krew, głównie po to, żeby go drażnić, bo okazało się, że ten jest w duchu wierzący (PLO, III: 288).

Pomysł von Dykena jest zatem – w przeciwieństwie do Lodowego Ogrodu, wytworzonego w umyśle Fjollfinna – każdorazowo zaledwie kopią cudzych wyobrażeń. Istotą pracy ksenoetnologa z Lodowego Ogrodu jest współdziałanie z ziarnem przy tworzeniu zamku, a następnie uzupełnianie go o nienadwerężające nadmiernie harmonii świata wynalazki, jest on w swych działaniach całkowicie twórczy. Natomiast van Dyken tylko powiela gotowe, znane wzorce, jak choćby cuda ewangeliczne czy malarskie wizje Boscha; podobnie wchodzi w rolę Boga, nie stając się nim, a tylko nieudolnie naśladowując dzięki magii władzę nad stworzeniem²² oraz człowiekiem:

Mam swój lud. Lud, który przekuwam w coś nowego. Sprawiam, że przechodzi historyczne zmiany. Ze średniowiecznego troglodyty z mieczem w Nowego Człowieka! W tej dolinie widział pan proces wychowywania. Nagroda i kara. Ci, którzy zaznali kary, marzą o nagrodzie. Ci, którzy zaznali nagrody, wiedzą już, o co walczą, i mają motywację (PLO, I: 536).

Dyskurs ten przywodzi na myśl także przemowę Mustafy Monda z *Nowego wspaniałego świata* (1931), działającego na podobnych zasadach, wszak popędowość tam jest w obu wypadkach wykorzystywana przeciw człowiekowi w celu zniewolenia go. Wychowywanie von Dykena przypomina procesy warunkowania opisane przez Huxleya, kształtujące nową istotę za pomocą systemu nagród i kar.

Mechanistyczna twierdza van Dykena jest analogiczna do jego mechanistycznego, behawiorystycznego wyobrażenia człowieka. Kiedy Drakkainen stamtąd ucieka, jest

²² Charakterystyczna jest tu scena przedłużenia agonii Drakkainena już po wbiciu w niego jesionowej włóczni, kiedy znów van Dyken kopiuje zachowanie, tym razem Boga Stwórcy, przekazując wrogowi „tchnienie życia” (PLO, I: 544).

w stanie bez problemu wy dostać się z pozornie nierozwiązywalnej układanki, gdyż wykorzystuje ograniczenia Ciernia, który rozpęda się, ma właściwości fizyczne (ciężar) i im podlega (opór powietrza, grawitacja). Podobnie też bohater pokonuje wielbiciela Boscha, w przeciwieństwie do niego wiedząc, że magia ma swoje prawa i ograniczenia, które należy brać pod uwagę.

Utopia nieba i piekła inspirowana twórczością Boscha nie ma oczywiście cech eutopii, bliska jest natomiast wyobrażeniom tak historycznym (totalitaryzmy), jak i literackim (klasyczne dystopijne wyobrażenia światów rządzonech przez pożądanie i brak rzeczy podstawowych dla egzystencji). W sposób skrajny pokazuje, do czego prowadzi nadmiar władzy i przejście roli Boga Stworzyciela. Dlatego śmierć van Dykena pokazana zostaje w sposób pozbawiony oryginalności; antagonistą umiera przebity tą samą włócznią, którą to wcześniej uśmiercił Drakkainena. Zadaniem Vuko było tylko zręcznym chwytem odwrócić ją, zmieniając tor jej lotu oraz cel.

Utopia ładu społecznego

W postać głównej prorokini Podziemnej Matki wciela się trzecia członkini ziemskiej grupy naukowej, Urlike Freihoff, znana jako Nahel Ifriji. Postać ta podobna jest do Melisandre z Asshai, kapłanki Czerwonego Boga (Pana Światła, Boga Ognia i Cienia) z *Pieśni Lodu i Ognia* George'a R.R. Martina. Świat Freihoff, stanowiący „coś w rodzaju imperium Mongołów albo cesarstwa chińskiego” (PLO, III: 460), przypomina również wizję Margaret Atwood z *Opowieści podręcznej* (1985), tyle że odwróceniu ulegają role pełnione przez bohaterów. Charakterystyczne czerwone szaty Podręcznych (najniższej grupy społecznej w powieści Atwood) stają się znakiem rozpoznawczym kasty najwyższej – kapłanek, które jednakże wprowadzają równie bezwzględne prawa seksualne, co Republika Gileadzka. Skoncentrowanie problematyki na seksualnych rolach mężczyzny i kobiety, przebudowanie hierarchii społecznej zgodnie z matriarchalnym wzorcem oraz przypisanie kobietom kierowniczej roli w społeczeństwie zbudowanym jak wielkie, religijne komuny – to zdecydowanie dystopijny rys tej utopii.

Opisywana jest ona przede wszystkim przez Filara, który jako mieszkaniec Midgardu nie posiada ziemskiej wiedzy o klasycznych dystopiach, zatem zachowuje się jak Obcy wędrujący przez nieznaną mu utopię. Zamiast jednak podziwiać nowy porządek, nieustannie go dyskredytuje, podważa i komentuje, porównując ze znanymi sobie wzorcami imperium. Taka konstrukcja oferuje Grzędowiczowi dużo swobody, w prze-

ciwieństwie bowiem do dwóch poprzednich założeń utopijnych może on, dzięki figurze Obcego, rozgrywać klasycznymi cechami tego gatunku, takimi jak kolektywizm, uniformizacja społeczeństwa, uzasadniona nierówność i kastowość, wprowadzenie religii państwowej i Prawodawcy (prorokini Podziemnej Matki) oraz zasada powszechnego szczęścia i dominacji wspólnoty nad jednostką (TROUSSON 1999: 18). W ten sposób czytelnik szybko deszyfruje, z jakim rodzajem świata ma do czynienia i jak należy się do niego odnieść; pozwalają na to odniesienia do tak klasycznych (w rozumieniu Jamesona) dystopii, jak powieści Zamiatina, Orwella czy Huxleya (do tego wykazu można by dodać również utwory Janusza Zajdla). Z tego też względu Grzędowicz nie musi rozwijać opisów państwa Freihoff, może ograniczyć je do kilku znaczących scen (z których najważniejszą stanowi wizyta w świątyni).

Interesującym zabiegiem jest wyłożenie części ideologicznej projektu Freihoff przez poddanego torturom w Lodowym Ogrodzie Szkarłata, który podkreśla w opisie przede wszystkim idee kolektywizmu i sprawiedliwości:

Świat równości dla wszystkich. Światła tyrania mędrców, gdzie wszystko stanie się jednym, kiedy wszystkie krzywdy przeszłości zostaną wyrównane. Ifrija [Freihoff — A.C.] naucza, że całe zło bierze się od rozumu jednego człowieka, patrzącego na świat ze środka własnej głowy. Bowiem on szuka dobra dla siebie i swoich bliskich, to zaś dzieje się kosztem zbiorowości. Trzeba więc to wytepić, by wszyscy stali się jednym i nie myśleli więcej o własnym dobru (PLO, IV: 505).

Dystopijny, poddany totalitarnej władzy religii świat tworzony jest paralelnie do Ogrodu rozkoszy ziemskich van Dykena. Jako ekspansywny i pełen przemocy, stanowi kobiecą, feministyczną wersję tych samych potrzeb, a więc władzy, seksualnego pożądania, dominacji jednej płci nad drugą. Równocześnie jest on w większym stopniu wspólnotowy, opierając się na budowaniu lokalnych struktur i przekształcaniu miejsc. O ile von Dykenowi wystarcza supremacja militarna i zdobywanie zasobów, o tyle Freihoff walczy już „o rząd dusz” i władzę również w wymiarze społecznym oraz symbolicznym.

Utopia praw natury – wariant eskapistyczny

Podobnie szkicowa jak poprzednia, jest czwarta z opisywanych utopii. Chociaż została odwiedzona dwukrotnie – najpierw przez Filara, a następnie Drakkainena – jedynie ten pierwszy miał okazję ją dokładnie zwiedzić, gdyż Vuko przybył tylko po to, by wydostać Passionarię Callo z Doliny Pani Bolesnej. Scena ta, będąca reskrypcją subwersywną Roszpunki, a ogólniej – wszystkich baśniowych ocalań księżniczek (wysoka

wieża, komnata z łóżem, pocałunek, uwolnienie) jest kolejnym przykładem intertekstualności *Pana Lodowego Ogrodu*.

Dolina Pani Bolesnej i stworzony przez Callo świat to utopia eudajmonistyczna, zatem w zamierzeniach mająca prowadzić do indywidualnego szczęścia jednostek, które jednakże mają uzyskać stan harmonii w podobny, wystandaryzowany sposób. Dlatego też wymaga ona pełnej izolacji (do Doliny da się wejść, ale nie można z niej wyjść, a w każdym razie jest to bardzo trudne). A ponieważ w zamierzeniu jest to taka sama dyskredytacja idei utopijnych, jak w przypadku Lodowego Ogrodu, oczekiwaną w utopii harmonię i radość zastępuje powszechnie odczuwany smutek, współdzielony z Panią Bolesną. Podobnie jak Fjollssfinn, także i ona tworzy zmutowane istoty (za pomocą snów), przypominające połączenie dzieci i potworów, nazywane przez Filara „dzikimi dziećmi”. Wzorcowym modelem utopijnym, zdyskredytowanym w Dolinie, jest Rousseauwskie „wychowanie w stanie natury”, chociaż zebrane tam wyobrażenia przywołują wiele tekstów kultury (na przykład film *Labirynt fauna* w reżyserii Guillermo del Toro z 2006 roku). Dzieci nikt nie wychowuje, na wszystko się im pozwala, wierząc, że same zrozumieją reguły, a potrzebują jedynie akceptacji i miłości. Równoległe w przypadku dorosłych postulowana całkowita bierność i zależność od nowej bogini przedstawiana jest w języku Starego Testamentu: narzędziem sprawowania kontroli jest lęk, każdy grzech musi być surowo ukarany, a najpowszechniejszą karą staje się śmierć. Biblijne nawiązania wybrzmiewają w prezentacji Pani Bolesnej jako tej, która przybyła: „by uwolnić nas od gwałtu i zawrócić ze ścieżki zła. [...] Która śni o spokoju i otacza nas troską. Która karmi, odziewa i tuli do łona. Nic więcej nie trzeba wiedzieć” (PLO, III: 411).

Mieszkańcy doliny przypominają częściowo zwierzęta, ponieważ mają wole uszy, cętkowaną sierść czy łuskowate skrzydła. Bycie zwierzęciem traktowane jest jako docelowa forma życia, uznawane są one bowiem za istoty czyste, czyli „bez chciwości i gwałtu”. Ludzie mieszkają w ziemiankach, żywią się tym, co da im natura, nie wolno im jednak zabijać zwierząt ani ryb, co więcej – muszą dbać nawet o chwasty (przesadzać je): „Gwałtowność to zabrać życie zwierzęciu, by je pożreć, ale też ściąć żywe drzewo” (PLO, III: 409). Obraz zmutowanych mieszkańców nieodmiennie kojarzy się również z Lodowym Ogrodem, gdyż w obu wypadkach motywacją, z jaką „Władcy Logosu” poddają obywateli utopii zmianom, nosi te same pozory szlachetności i ma być wyrazem dążenia do stanu szczęścia.

W obrazie Doliny Pani Bolesnej znów nietrudno rozpoznać wzorzec utopijny, analogiczny także do świata Freihoff i, podobnie jak tamten, przedstawiany oczami tuziemca Filara-fokalizatora. Tutaj także pojawia się kolektywizm, uniformizacja społeczeństwa, absolutna równość, kult jednostki (Bolesnej Pani, pełniącej rolę Prawodawcy) oraz zasada współprzeżywania emocji (łez i smutku) – to bowiem podporządkowane jest dominacji osoby nad wspólnotą (zgodnie z modelem eudajmonistycznym), tyle że uwzględnione są jedynie stany emocjonalne Bolesnej Pani.

Wejście w społeczność utopijną ma charakter inicjacyjny, bowiem Pani Bolesna (Callo) daje nowe ciało oraz nowe imię. Władczynię w stanie względnej równowagi psychicznej utrzymują modlitwy i śpiewy wyznawców. Oniryczny motyw „życia jako snu” skrzyżowany zostaje z Freudowskim „nieświadomym”, które w czasie takiego snu się ujawnia i uzyskuje postać „dzikich dzieci”. Treść snów, również erotycznych koszmarów, napisana jest tak, by prowokować dość jednoznaczne skojarzenia²³, a tajemnicze głosy dochodzące do Filara i Benkeja zmierzających do jaskini – wyjścia z Doliny – mówią o seksualnej przemocy, do której najprawdopodobniej doszło w przeszłości, o czym świadczy sugestia na temat masturbacji, przekonanie, że wszyscy mężczyźni krzywdzą i że akt seksualny jest źródłem wyłącznie cierpienia. Są to echa koszmarów przeżywanych przez Callo, zakorzenione w jej własnych lękach i traumatycznych doświadczeniach:

„Passionario...” — dobiegło do mnie. „Znowu zabawiasz się ze sobą Passionario?”. „Każdy cię skrzywdzi, Passionario, każdy z nich. Każdy rozerwie cię i rozepcha, będziesz krwawić, Passionario”, „Odbiorą ci twoje ja, Passionario”, „Znowu chcesz się sparzyć? Chcesz znowu płakać?” (PLO, III: 444).

Reguły życia, obowiązujące w Dolinie, prowadzą do wykształcenia biernego członka społeczności: musi unikać on gwałtu – pozornie więc świat ten jest diametralnie różny od Amitraju, jednakże trzeba unikać tu i gwałtownych uczuć (również radości, szczęścia, śmiechu czy krzyku). Podobnie jak w dystopii państwo ingeruje w życie seksualne (niedopuszczalne – tu znów analogia z utopią Freihoff). Trauma, wy-

²³ Oto przykład snu Bolesnej Pani współprzeżywanego przez Filara: „Czasem jednak nadchodził koszmar i wtedy byłem zagubioną, przerażoną dziewczynką, którą ścigały potwory z oślizgłego mięsa, z nabrzmiętymi członkami, wielkimi jak konary drzewa, pękała ziemia i wyrastały z niej ociekające śluzem wargi, które mnie pochłaniały, zewsząd bryzgał na mnie gęsty, śliski płyn, oblażyły mnie jakieś członowane żuki, z ciemności wyciągały się tłuste dłonie, które wdzierały się w każdy zakamarek ciała” (PLO, III: 424-425).

nikająca z osobistych doświadczeń bohaterki, przekłada się na porządek społeczny, generując zakazy związane ze sferą intymną. Przeżyty gwałt jest źródłem tak dramatycznych wspomnień, że zakaz zostaje zgeneralizowany i dotyczy wszelkich „gwałtownych” emocji. Depresyjna atmosfera połączona z klimatem sennych koszmarów sprawia, że świat ten jest gorszy niż otaczająca rzeczywistość, stanowi zatem kolejną, ostateczną już, nieudaną wersję państwa idealnego.

Drakkainen i etyczny wymiar utopii

Lektura opisów krain idealnych konstruowanych na planecie Midgaard skłania do refleksji, w jaki sposób Drakkainenowi udaje się do końca uniknąć wejścia w rolę „Władcy Logosu”, jeżeli ma on, tak samo jak inni Ziemianie, dostęp do magii. Odpowiedź tylko pozornie wydaje się oczywista, że skoro fabularna funkcja tej postaci polega na wypełnieniu misji – nie może ona popełnić tych samych błędów. Jednak *fantasy* nie podlega „grze o sumie zerowej”, zatem możliwa byłaby klęska (następuje ona zresztą w finale pierwszego tomu).

Wydaje się wszelako, że powody są inne, a mianowicie, że Vuko Drakkainen nie wierzy w utopię, o czym świadczą słowa Hatrun padające w chwili, gdy bogini porównuje go do innych Ziemian przybyłych na planetę:

Różnią się od ciebie, mimo że jesteście tego samego rodzaju. Ty patrzysz na świat taki, jaki jest, i usiłujesz radzić sobie z nim tak, jak potrafisz. Wolisz działać. Jeśli widzisz coś, czego nie rozumiesz, wolisz tego nie dotykać. Odwracasz się plecami i odchodzisz. Wolisz nie dotykać niż zepsuć. [...] Tamci są inni. Oni nie chcą przechodzić przez świat. Oni chcą go zmieniać. Nie obchodzi ich ani czy coś rozumieją, ani czy coś zniszczą, bo są pewni swojej mądrości. Wierzą w słowa. Wszystko opisują słowami. Działanie ich nie obchodzi. Oni myślą, ale nie przejmują się działaniem. Działają mimochodem. Chcą zmiany, choćby miała być chora. Ty nienawidzisz zmian. Oni nimi żyją. Nigdy nie zawahają się przywołać zmian i nie obchodzi ich, co się stanie (PLO, II: 241).

W tym zatem kryje się powód niemożliwości zaistnienia utopii. Do utopijnego impulsu dochodzi bowiem, gdy idea wygrywa z rzeczywistością, a bohater zaczyna podążać za własnymi wyobrażeniami, tracąc z oczu przekształcane uniwersum. Projektuje na rzeczywistość swój wewnętrzny świat z wszelkimi swymi błędami, kompleksami, fantazmatami, upiorami wyobraźni czy niezrealizowanymi pragnieniami.

Utopia według Grzędowicza jest zatem etycznie niedopuszczalna, poświęca bowiem realny świat dla wymagowanej wizji, każąc wierzyć, że zmiana zawsze jest „na

lepsze”, podczas gdy elementarny szacunek wymaga, by nie ingerować w rzeczywistość, gdy nie jest to konieczne, gdyż można wówczas doprowadzić do niekorzystnych zmian. Pokusa władzy oraz świat otwarty jak księga, w której można napisać niemal każdą historię, to tylko rodzaj próby czy też pokusy, której ulegają pierwsi Ziemianie, a skutecznie opiera się Vuko Drakkainen. Ma on w sobie szczególną dojrzałość, widząc świat takim, jaki on jest, bez nakładania na niego klisz i cyfrowych nakładek. Śmierć i przebicie jesionową włócznie²⁴ wyzwala go bowiem spod władzy cyfrala²⁵, umożliwiając przemianę z Obcego (którym jest przez cały tom pierwszy) w Swojego (rozumiejącego język, umiejącego czynić i wchodzącego w świat i jego struktury bez utraty ziemskiej tożsamości). Z Ziemianina staje się mieszkańcem Midgaardu, ma zatem dobrą motywację, by planetę uratować przed swoimi dawnymi krajanami; ocalić ją taką, jaka w swej istocie jest, szanując jej odmienność i specyfikę oraz próbując koegzystować z tymi, którzy już dla niego są Swoi, a nie Obcy.

²⁴ Bardzo interesującą interpretację tego wątku w analogii do Odyna zawarła Ksenia Olkusz w artykule *Portret fantastycznego żołnierza* (OLKUSZ 2009).

²⁵ Przemiana ta dotyczy również samego cyfrala: technologiczny gadżet staje się na skutek oddziaływania nanowektorów pełnoprawną istotą o imieniu Cyfral, antropoidalnym kształcie i kobiecej tożsamości.

Źródła cytowań

- CAŁEK, ANITA (2016), 'Między swoim a obcym – figura pośrednika w *science fantasy*', *Wielogłos*: 4 (30), ss. 47-67.
- CAŁEK, ANITA (2017), 'Retelling w literaturze *fantasy*: od renarracji do metafikcji', w: Mariusz M. Leś, Weronika Łaszkiwicz, Piotr Stasiewicz (red.), *Tekstowe światy fantastyki*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku / Wydawnictwo Prymat, ss. 45-66.
- ĆWIKŁA, PAWEŁ (2000), 'Janusz Zajdel – pisarz podejrzany', *Nowa Fantastyka*: 9, s. 66.
- DĘBEK, PIOTR (1998), 'Litografia i collage. Propozycja systemowego kryterium rozróżniania literatury popularnej od wysokoartystycznej', w: Jakub Z. Lichański (red.), *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, Warszawa: Uniwersytet Warszawski.
- DRÓŹDŹ, ANDRZEJ (2006 A), *Książka w świecie utopii*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.
- DRÓŹDŹ, ANDRZEJ (2006 B), *Od liber mundi do hipertekstu: książka w świecie utopii*, Warszawa: Biblioteka Analiz.
- ECO, UMBERTO (2012), *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przekł. Joanna Wajs, Warszawa: WAB.
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2005), *Pan Lodowego Ogrodu*, Tom 1, Lublin: Fabryka Słów.
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2007), *Pan Lodowego Ogrodu*, Tom 2, Lublin: Fabryka Słów.
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2009 A), *Pan Lodowego Ogrodu – o książce opowiada Jarosław Grzędowicz*, online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=MS3gwKXcROM>, 3:05-3:45, [dostęp: 28.12.2017].
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2009 B), *Pan Lodowego Ogrodu*, Tom 3, Lublin: Fabryka Słów.

- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2012 A), *Fabula powieści ma swoje przeznaczenie*, online: <http://www.polskieradio.pl/10/501/Artykul/745832,Jaroslaw-Grzedowicz-Fabula-powieści-ma-swoje-przeznaczenie>, [dostęp: 28.12.2017].
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW (2012 B), *Pan Lodowego Ogrodu*, Tom 4, Lublin: Fabryka Słów.
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW, KRZYSZTOF CIEŚLIK (2013 A), 'Jarosław Grzędowicz – wywiad część I', online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=4pRYkss-VCo> [dostęp: 28.12.2017].
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW, KRZYSZTOF CIEŚLIK (2013 B), 'Jarosław Grzędowicz – wywiad część II', online: *YouTube.com*, https://www.youtube.com/watch?v=_Qz6HqAfboQ [dostęp: 28.12.2017].
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW, TOMASZ LISEK (2012), 'Wywiad z Jarosławem Grzędowiczem. Nie chcę ugrzęznąć', *Polter.pl*, online: <http://ksiazki.polter.pl/Wywiad-z-Jaroslawem-Grzedowiczem-c25048>, [dostęp: 28.12.2017].
- GRZĘDOWICZ, JAROSŁAW, JAKUB WINIARSKI (2010), 'Nie ma żadnej spuścizny po Lemie. Z Jarosławem Grzędowiczem rozmawia Jakub Winiarski', *Nowa Fantastyka*: 8, ss. 12-13.
- JAMESON, FREDERIC (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JUSZCZYK, ANDRZEJ (2014), *Stary wspaniały świat: o utopiach pozytywnych i negatywnych*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- KOŁAKOWSKI, LESZEK (1992), 'Czy możliwa jest chrześcijańska utopia?', *Gazeta Wyborcza*: 150, s. 16.
- KOŃCZAK, JOANNA (2010), 'Tom trzeci, nieostatni (recenzja *Pana Lodowego Ogrodu*, t. 3 Jarosława Grzędowicza)', *Nowa Fantastyka*: 1, s. 69.
- LE GUIN, URSULA K. (2010), *Świat Rocannonna*, przekł. Danuta Górską, Lech Jęczmyk, Poznań, Katowice: Wydawnictwo „Książnica”.
- LEM, STANISŁAW (1970), *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków: Wydawnictwo Literackie.

- LEŚ, MARIUSZ M. (2008), *Fantastyka socjologiczna: poetyka i myślenie utopijne*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku,
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014 A), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzoliterackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 155-176.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014 B), 'Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 37-49.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas.
- OLKUSZ, KSENIA (2008), *Tajemnice nieludzkich bytów. Topos istnień niesamowitych na przykładzie utworów Jarosława Grzędowicza, Tadeusza Oszubskiego i Pawła Siedlara*, *Orbis Linguarum*: 33, ss. 287-308.
- OLKUSZ, KSENIA (2009), 'Portret fantastycznego żołnierza. O postaci i drodze wojownika w powieści Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*', w: Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha (red.), *Fantastyczność i cudowność: wokół źródeł fantasy*, Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, ss. 275-285.
- OLKUSZ, KSENIA, WIESŁAW OLKUSZ (2008), 'Pisarz w krainie obrazów. O inspiracji malarstwem Hieronima Boscha w twórczości Jarosława Grzędowicza', *Zbliżenia Interkulturowe*: 4, ss. 40-46.
- PUSTOWARUK, MAREK (2009), *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze
- TATARKIEWICZ, WŁADYSŁAW (1976), *O doskonałości*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- TATARKIEWICZ, WŁADYSŁAW (1990), *O szczęściu*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2007), *Fantasy: ewolucja gatunku*, Kraków: Universitas.
- TROUSSON, RAYMOND (1999), *Voyages aux pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*, Paris: Editions de L'Université de Bruxelles.
- SARGENT, LYMAN TOWER (1994), 'The Three Faces of Utopianism Revisited', *Utopian Studies*: 5, ss. 1-37.

XIĘGARNIA.PL (2013 A), 'Jarosław Grzędowicz – ciąg dalszy rozmowy Xięgarni – część I', online: *YouTube.com*,
<https://www.youtube.com/watch?v=VkzSlznGE-4> [dostęp: 28.12.2017].

XIĘGARNIA.PL (2013 B), 'Jarosław Grzędowicz – ciąg dalszy rozmowy Xięgarni – część II', online: *YouTube.com*,
<https://www.youtube.com/watch?v=3scNY33fleI> [dostęp: 28.12.2017].

ZAMIATIN EUGENIUSZ (1989), *My*, przekł Adam Pomorski, Warszawa: Wydawnictwa Alfa.

Czym są gnostyckie dystopie? Refleksja nad gnostycką wizją świata w badaniach nad dystopiami

FRYDERYK KWIATKOWSKI *

Wstęp

W czasach późnego antyku w rejonie basenu Morza Śródziemnego narodził się fenomen religijny, który z jednej strony mógł stanowić rozpaczliwą odpowiedź na duchowy kryzys jednostki żyjącej w epoce późnego hellenizmu, zaś z drugiej efekt negatywnych doświadczeń politycznej opresji ze strony Cesarstwa Rzymskiego (VAN DEN BROEK 2013: 228; PEARSON 2007: 335-337; WINK 1993: 6-7). Z tego zjawiska badacze wyodrębnili liczne szkoły, jak na przykład walentynianizm czy setianizm. Większość tych systemów opierała się na mitach opowiadających o powstaniu świata na skutek pierwotnej winy, do jakiej doszło w miejscu zamieszkiwanym przez Boga. Wraz z rozwojem nowożytnej nauki zostały wyróżnione wspólne dla owych mitów elementy strukturalne, zaś całe zjawisko określono mianem „gnostycyzmu”¹.

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: fryderykkwiatkowski@wp.pl

¹ Pojęcie to najprawdopodobniej zostało ukute w 1669 przez platonika z Cambridge, Henry'ego More'a, który chciał za jego pomocą oznaczyć herezje potępione przez świętego Ireneusza z Lyonu, Ojca Kościoła. Wczesnochrześcijańskie grupy, które Ireneusz atakował, określił zwolennikami „fałszywej gnozy” (*gnosis*, gr. 'wiedza, poznanie'). Pierwotnie, w świecie greckim pojęcie gnozy odnosiło się jedynie do wiedzy racjonalnej, prawdy, będącej wynikiem logicznego rozumowania i doświadczenia zmysłowego. W pierwszych wiekach chrześcijaństwa nabrało jednak nowego sensu. W kręgach religijnych gnozę zaczęto rozumieć jako wiedzę o wyższych

We współczesnych pracach o utopiach i dystopiach² kontekst gnostycyzmu jako możliwy klucz interpretacyjny pojawia się raczej sporadycznie i niejako przy okazji analizy wybranego tekstu. W historiozoficznym nurcie badań nad utopiami myśl gnostycka, mogąca stanowić prefigurację nowożytnych utopii i dystopii, do tej pory nie uzyskała należnego opracowania³. Przyczyna braku kompleksowego omówienia potencjalnego wpływu mitów gnostyckich na późniejsze ekspresje literackich tekstów utopijnych i dystopijnych wynika z niezwykle kłopotliwego przedmiotu dociekań, ponieważ historia badań nad zjawiskiem określanym jako „gnostycyzm” jest dość zawiła. Przez blisko dwa tysiące lat wiedza o tak zwanych gnostykach była dostępna za pośrednictwem prac Ojców Kościoła, gdyż nie zachowały się oryginalne teksty. Herezjologowie, rekapitułując doktryny głoszone przez swoich przeciwników, znacząco zniekształcili ich sens. Pomimo wielu różnic między grupami, przeciwko którym Ojcowie Kościoła

poziomach rzeczywistości, boskim świecie niedostępnym pięciu zmysłom (HANEGRAAFF 2016: 282). Tym samym za źródło gnostycznej wiedzy uznano objawienie, wewnętrzne oświecenie, które pochodzi nie z tego świata (VAN DEN BROEK 2013: 2-3).

- 2 Pojęcie utopii definiowane będzie za Lymanem Towerem Sargentem. W książce *Utopianism: A Short Introduction* amerykański badacz zwraca uwagę, że w standardowym użyciu termin „utopia” jest wymiennie stosowany z kategorią eutopii i oznacza nieistniejące społeczeństwo, dość precyzyjnie opisane i zwykle ulokowane w konkretnym czasie i przestrzeni, które autor miał w założeniu przedstawić jako znacząco lepsze niż to, w jakim żył współczesny mu odbiorca (SARGENT 2010: 6). Dystopia będzie natomiast rozumiana jako pewna strategia narracyjna w obrębie tekstu fikcjonalnego, opisana między innymi przez Rafaellę Baccolini. Włoska badaczka przekonuje, że tekst dystopijny zbudowany jest wokół dialektyki narracji o panującej władzy w złym świecie i kontr-narracji oporu (BACCOLINI 1995: 293). Dystopia zazwyczaj od razu rozpoczyna się w nowej rzeczywistości, nie zaś, jak w utopii, kiedy to musimy wprzerw przenieść się do odmiennego świata (BACCOLINI 1992: 140). Z perspektywy głównego bohatera rekonstruujemy sposób urzędzenia i wewnętrzną mechanikę funkcjonowania uniwersum dystopijnego. Mimo że protagonista nie zna innej rzeczywistości niż dystopijna, gdyż został w niej umiejscowiony od samego początku, to wraz z rozwojem kontr-narracji pogłębia się jego poczucie wyobcowania (BACCOLINI & MOYLAN 2003: 5). Ukazanie bohatera, zyskującego świadomość o wewnętrznych sprzecznościach na jakich ufundowana została dystopia, stanowi element kluczowy dla rozwoju kontr-narracji. Prowadzi ona do momentu kulminacyjnego, w którym protagonista może, ale nie musi odrzucić dystopijny porządek lub też spróbować dokonać jego zmiany (MOYLAN 2000: 148).
- 3 W polskich badaniach autor rozdziału spotkał się z dwiema jedynie publikacjami, których autorzy wskazują na obecność pewnych związków strukturalnych między dystopiami a gnostycyzmem (MIKLAS-FRANKOWSKI 2014; JUSZCZYK 2014). Niemniej, możliwość łączenia obu zjawisk na podstawie analizy porównawczej jest oczywiście uzależniona od sposobu rozumienia terminów „dystopia” i „gnostycyzm”. Drugie z powyższych pojęć jest jednak znacznie bardziej problematyczne dla badaczy. Od połowy lat dziewięćdziesiątych w studiach nad gnostycyzmem trwa burzliwa dyskusja, czy kategoria „gnostycyzm” nie powinna zostać całkowicie zarzucona, do której jednak ani Juszczyk, ani Miklas-Frankowski nie odwołują się w swoich pracach.

występowali, tylko setianie określali siebie w ten sposób⁴. Dopiero odkrycie oryginalnych tekstów w Nag Hammadi w 1945⁵ pozwoliło na rewizję dotychczasowych badań nad gnostycyzmem. Za przełomowy moment w historii dyscypliny należy uznać publikacje Michaela A. Williamsa (1996) i Karen L. King (2003), którzy zanegowali użyteczność takich kategorii jak „gnostycyzm” czy „gnostycki”. Według obojga badaczy pojęcia te desygnują zbyt wiele często niemalże sprzecznych idei, jakie znaleźć można w odkrytych tekstach. Ponadto pojęcie „gnostycyzm” obarczone jest negatywnymi konotacjami, których rodowód sięga prac wczesnochrześcijańskich herezjologów. Mimo że krytyczne analizy Williamsa i King odbiły się szerokim echem w środowisku badaczy, do dzisiaj nie zaprzestano używania kategorii gnostycyzmu. Powodem tego stanu rzeczy jest fakt, że nie znaleziono lepszego terminu, który mógłby posłużyć na opisanie licznych ruchów religijnych, bujnie rozwijających się przede wszystkim w II i III w. n. e. na obszarze Bliskiego Wschodu i Imperium Rzymskiego. Współcześnie badacze każdorazowo starają się dookreślać rozumienie tego pojęcia, zwracając uwagę na ograniczenia w jego używaniu⁶. W niniejszym rozdziale termin „gnostycyzm” używany będzie w jego neutralnym znaczeniu, choć ze świadomością herezjologicznego dyskursu, z którego się wywodzi, oraz potraktowany będzie jako kategoria interpretacyjna i heurystyczna (MARJANEN 2008: 210). Posłuży ona do wyodrębnienia idei wspólnych wielu tekstom z korpusu Nag Hammadi. Zawężone rozumienie gnostycyzmu oparte zostanie na typologii za-

⁴ Opieram to założenie na spostrzeżeniu Bentleya Laytona, który przekonuje, że choć w samych tekstach zaliczanych do setianizmu ich autorzy charakteryzują siebie na przykład jako przedstawicieli „rasy Seta”, to jego zdaniem można również przyjąć, iż mówili o sobie „gnostycy”. Opiera on swój argument na następującej obserwacji: mitograficzne teksty setian poświęcone są przede wszystkim zagadnieniom eschatologicznym, kosmologicznym i objaśnieniu metafizycznych podstaw rzeczywistości. Zdaniem amerykańskiego badacza nie ma w nich miejsca na odwołania do sporów prowadzonych między chrześcijanami w II i III wieku, stąd w naturalny sposób samookreślenie się setian jako „gnostyków” nie pada (LAYTON 1995: 31).

⁵ Odkryte teksty zostały odpowiednio oznaczone przez badaczy. Wszystkim manuskryptom przypisano skrót „NHC”, którego rozwinięcie brzmi „Nag Hammadi Codex”. Teksty zostały podzielone na kodeksy i każdemu z nich nadano odpowiedni numer zapisywany w systemie rzymskim. Konkretny tekst, znajdujący się w danym kodeksie, desygnowany jest przez cyfrę arabską, następującej po rzymskiej. Przykładowo do *Ewangelii prawdy* odnosi się następujący skrót NHC I, 3.

⁶ Omówienie współczesnych propozycji rozumienia pojęcia gnostycyzmu, jakie powstały po publikacjach Williamsa i King, można odnaleźć na przykład w artykule Matthew Dillona *Gnosticism Theorized: Major Trends and Approaches to the Study of Gnosticism* (2016) czy w pracy Davida Brakkego, *The Gnostics: Myth, Ritual, and Diversity in Early Christianity* (Brakke 2010: 23-28).

proponowanej przez holenderskiego badacza, Roelofa van den Broeka, który mając świadomość problemów, jakie wiążą się z używaniem terminu „gnostycyzm”, sformułował pojęcie „radikalnej/mitologicznej” formy starożytnej gnozy. Charakteryzują ją mity, w których:

(1) Czynione jest rozróżnienie między najwyższym, nieznanym Bogiem i niedoskonałym albo wyraźnie złym bogiem-kreatorem, który często jest utożsamiany z Bogiem Biblii; (2) jest to często połączone z obszernym opisem boskiego świata (Pleromy), z którego pochodzi najważniejszy rdzeń natury ludzkiej, oraz katastroficznego „upadku” boskiej istoty (Sofii, „Mądrości”) w tym wyższym świecie; (3) w wyniku tego, ludzkość została uwięziona w ziemskim stanie zapomnienia i śmierci, z której jest wyzwolana przez objawienie gnozy dzięki jednemu lub większej liczbie niebiańskich posłańców; (4) zbawienie jest często aktualizowane i świętowane za pośrednictwem rytuałów wykonywanych w społecznościach gnostyckich (VAN DEN BROEK 2013:10)⁷.

W dalszej części rozdziału pojawią się odwołania przede wszystkim do najbardziej znanych motywów i idei przez lata wiązanych z gnostycyzmem, które obejmuje definicja sformułowana przez van den Broeka. Tym samym już na podstawie krótkiego omówienia historii badań nad gnostycyzmem wyraźnie widać, że należy zachować wyjątkową ostrożność metodologiczną, poszukując w mitach gnostyckich antycypacji pewnego typu myślenia filozoficznego, ukierunkowanego na powoływanie do życia światów radykalnie odmiennych od tych, w jakich żyją ich twórcy, a które można za Lymanem Towerem Sargentem określić mianem utopianizmu (SARGENT 2010: 5).

Celem niniejszego rozdziału jest przedstawienie, że w kilku filmach hollywoodzkich z przełomu XX i XXI wieku doszło do niezwykle interesującej fuzji między składnikami charakterystycznymi dla dystopii i podstawowymi motywami myśli gnostyckiej. Filmy te będą traktowane jako wzorcowe przykłady „gnostyckich dystopii”, czyli takich tekstów, w których zarówno narracja, jak i konstrukcja świata przedstawionego opierają się z jednej strony na głównych wyznacznikach dystopii scharakteryzowanych

⁷ Przekład własny za: „(1) a distinction is made between the highest, unknown God and the imperfect or plainly evil creator-god, who is often identified with the God of the Bible; (2) this is often connected with an extensive description of the divine world (Pleroma), from which the essential core of human beings derives, and of a disastrous 'fall' of a divine being (Sophia, 'Wisdom') in this upper world; (3) as a result, humankind has become trapped in the earthly condition of oblivion and death, from which it is saved by the revelation of gnosis by one or more heavenly messengers; (4) salvation is often actualized and celebrated in rituals that are performed within the gnostic community”. Zaletą typologii van den Broeka jest fakt, że pozwala na analizę mniej radykalnych ekspresji gnozy, które znaleźć można w tekstach z Nag Hammadi, jak na przykład *Ewangelię Tomasza* (NHC II, 2).

przez Baccolini, zaś z drugiej na tak zwanym „micie gnostyckim” o upadku Sofii. Przykładami najlepiej realizującymi założenia gnostyckich dystopii w kinie hollywoodzkim są między innymi *Mroczne miasto* (PROYAS 1998), *Truman Show* (WEIR 1998), *Miasteczko Pleasantville* (ROSS 1998), *Equilibrium* (WIMMER 2002) oraz trylogia *Matrix* (WACHOWSCY 1999-2003)⁸, a szczególnie jej pierwsza część. Kontekst historyczno-filmowy i problemy społeczno-polityczne, do jakich odnoszą się te utwory będą miały mniejsze znaczenie dla przyjętej perspektywy badawczej. Wspólny dla rozmaitych szkół gnostyckich schemat mitu – który opowiada o upadku „boskiej iskry” w zły świat materii, a następnie jej wyzwoleniu i powrocie do pierwotnej jedności⁹ – ujęty zostanie jako metanarracja dla analizowanych filmów dystopijnych. W ten sposób możliwe będzie wyodrębnienie strukturalnych podobieństw między architekturą świata opisywanego przez gnostyków i dystopiami. Jednocześnie założenie o metanarracyjności gnostyckiego mitu pozwoli na wykazanie, że wiele z rozwiązań konstrukcyjnych dystopii może mieć swoje źródło w omawianych ruchach gnostyckich późnego antyku. Wywód zostanie uzupełniony ogólnymi komentarzami dotyczącymi zbieżności niektórych elementów charakterystycznych dla gnostycyzmu oraz dystopii. Rozdział ten poświęcony będzie przede wszystkim analizie *Mrocznego miasta*, uzupełnionej jednak sporadycznymi odwołaniami do pozostałych filmów, które także można uznać za przykłady gnostyckich dystopii. W zakończeniu znajdują się tabele ukazujące zbieżności między podstawowymi ideami gnostyckimi a cechami konstrukcyjnymi dystopii¹⁰.

Dystopijny świat Demiurga

W literaturze gnostyckiej często występuje opozycja między Pleromą, czyli miejscem bytowania Boga, a światem materialnym. Jako powód powstania tego ostatniego najczęściej podaje się błąd poznawczy ze strony najniższego z eonów – hipostaz Najwyższego – określanego najczęściej jako Sofia, boska Mądrość. W wyniku jej „upadku” doszło do zakłócenia harmonii w Pleromie, skutkiem czego było powstanie monstrum,

⁸ Kiedy twórcy *Matriksa* przystępowali do pracy nad trylogią, byli wówczas jeszcze braćmi – Larry zmienił płeć w 2012 roku i przyjął imię Lana, zaś Andy (obecnie Lilly) poinformował o swojej przemianie w 2016 roku.

⁹ Wielu badaczy przyjmuje, że wzorcowe przykłady owego mitu można znaleźć między innymi w *Apokryfie Jana* (NHC II, 1; III, 1; IV, 1; I BG 2) czy w *Świętej Księdze Wielkiego Niewidzialnego Ducha* (NHC III, 2 i IV, 2).

¹⁰ Omówienie podstawowych cech dystopii, rozumianej przede wszystkim w kontekście dialektyki narracji i kontrnarracji, można przeczytać w książce Toma Moylana *Scraps of the Untainted Sky* (2000: 147-55).

określanego jako „Demiurg”¹¹. Został on wygnany poza granice Pleromy, gdzie do życia powołał świat materii, a siebie uczynił jego władcą. Gnostyckie mity znacząco różnią się między sobą w sposobie wyjaśniania, w jaki sposób cząstki pozaświatowego Boga, boskie iskry, znalazły się w człowieku uwięzionym w uniwersum Demiurga. Dla większości starożytnych gnostyków rzeczywistość stworzona przez kosmokratora stanowiła miejsce cierpienia i śmierci¹². Jego powstanie wyniknęło z błędu – inaczej niż w ortodoksyjnym chrześcijaństwie, gdzie zło stanowiło pokłosie grzechu. W myśli gnostyckiej Demiurg próbuje przeszkodzić człowiekowi w wyzwoleniu się ze swojego świata. Według gnostyków zbawienie polega na powrocie boskich iskier do pierwotnej jedności, czyli do Ojca, natomiast ich uwięzienie jest Demiurgowi koniecznie potrzebne do zachowania istnienia. Gdyby bowiem wszystkie cząstki bóstwa uciekły z rzeczywistości materii, to przestałaby ona istnieć, a wraz z nią jej stwórca¹³.

W filmie Alexa Proyasa tytułowe mroczne miasto może być rozumiane jako odpowiednik uniwersum Demiurga. Jest to sztucznie stworzony świat przez istoty zwane Obcymi (*Strangers*), które zamknęły w nim ludzi. Granice miasta wyznacza wielki mur oddzielający go od przestrzeni kosmicznej. Celem Obcych jest odkrycie natury ludzkiej duszy, ponieważ wierzą, że ma ona witalną moc, która pozwoli im na przedłużenie życia.

¹¹ Należy zaznaczyć, że pojęcie Demiurga w tekstach z Nag Hammadi nie ma negatywnych konotacji (THOMASSEN 1993: 226-27) i pojawia się jedynie kilkukrotnie, mianowicie w dwóch utworach walentyniańskich: *Traktacie Trójdzielny* (NHC I, 5) i *Traktacie Walentyniańskim* (NHC XI, 2) oraz niegnostyckich: *Nauka Sylwana* (NHC VII, 4) i *Asklepios* (NHC VI, 8). Terminem „Demiurg” w odniesieniu do demonicznego, złośliwego kreatora świata przedstawionego przede wszystkim w tekstach setiańskich posługiwali się herezjologowie, neoplatonicy i badacze, opierając się na dostępnych im podaniach do czasu odkrycia papirusów w Nag Hammadi. Niemniej, we współczesnych studiach nad gnostycyzmem akademicy nadal używają terminu „Demiurg” zwykle na oznaczenie złego stwórcy występującego w mitologicznych tekstach z Nag Hammadi.

¹² Nie we wszystkich tekstach z Nag Hammadi Demiurg figuruje jako postać negatywna. W niektórych pismach można znaleźć informację, że początkowo był on istotą dobrą, jednak dopiero z czasem przeciwstawił się Bogu. Z kolei według walentynian Demiurg zajmuje miejsce pośrednie między Achamoth (Sofią) a diabłem i na końcu świata uzyska zbawienie. Krótki katalog rozmaitych funkcji spełnianych przez tak zwanego Demiurga w myśli gnostyckiej można odnaleźć w książce Michaela A. Williama *Rethinking „Gnosticism”: An Argument for Dismantling a Dubious Category* (WILLIAMS 1996: 98-100).

¹³ Przedstawione w rozdziale streszczenie mitu o Sofii jest bardzo ogólne, a poszczególne jego elementy, które wyrażone zostały w tekstach z Nag Hammadi, zostały dobrane w taki sposób, aby pozostawały w zgodzie z obraną na potrzeby rozdziału strategią interpretacyjną przykładów filmowych. Dlatego należy pamiętać, że w pewnych tekstach gnostyckich odnaleźć można znaczące różnice w stosunku do przedstawionej w rozdziale wykładni mitu o Sofii. Na przykład w utworach walentyniańskich przyjmowany jest podział na Sofię wyższą i niższą. Niemniej, podstawową strukturę mitu o Sofii tutaj przytoczoną można zaaplikować do tekstów gnostyckich, w których ów mit został w wyrażony w wielu wariacjach.

Starają się więc zrealizować swoje zamierzenia, używając w tym celu telepatycznych zdolności. Każdej dobie kosmici przearanzowują architekturę miasta oraz obdarzają uwięzionych ludzi inną tożsamością, wszczepiając im nowy zestaw wspomnień. W ten sposób utrzymują ich w niewiedzy o naturze otaczającego ich świata. Tym samym czas w filmie *Proyasa* nabiera waloru ahistorycznego i wysoce symbolicznego, tak jak ma to miejsce w wielu dystopiach (JUSZCZYK 2014: 151). Taka organizacja czasu wskazuje na kontekst mitu, będącego podstawowym medium, za pomocą którego gnostycy przekazywali swoje idee. Czas przedstawiany w dystopiach nabiera waloru mitycznego, ponieważ ma on cykliczny charakter. W niektórych tekstach gnostyckich, na przykład w *Apokryfie Jana*, wyrażona została idea o reinkarnacji dusz, które nie uzyskały gnozy we wcześniejszym wcieleniu. Tym samym dostrzec można istotny punkt wspólny między cyklicznością czasu w dystopiach i wczesnej myśli gnostyckiej¹⁴.

Analiza przestrzeni w dystopiach i uniwersum rządzonym przez gnostyckiego Demiurga pozwala wskazać na istotne podobieństwa między nimi. W klasycznych utworach dystopijnych, jak na przykład w *My* (1924) Jewgienija Zamiatina lub *Roku 1984* (1949) George'a Orwella, na całość rzeczywistości składają się państwo i jego władcy, oceniani przez czytelnika jako jednoznacznie źli. Podobny motyw leży u podstaw myśli gnostyckiej. Niektórzy z jej głosicieli uważali, że za moralne zło w świecie odpowiedzialni są jego twórcy i dlatego należy się z niego wydostać¹⁵. Oczywiście niezbędne jest tutaj wskazanie różnicy między rozumieniem przestrzeni przez gnostyków i jej znaczeniem w dystopiach. Wedle niektórych gnostyków świat materialny, choć sprawia wrażenie wszechobejmującego, jest tak naprawdę złudzeniem, iluzją, zaś prawdziwa rzeczywistość mieści się w pozaświatowej Pleronie. Tym samym między uniwersum Demiurga i miejscem zamieszkiwanym przez Boga tkwi istotna metafizyczna różnica, którą gnostyk odkrywa dzięki przyjęciu doktryny opartej na objawieniu. Generalnie w dystopiach protagonista nie ma już pewności, czy jego negatywna opinia o świecie jest słuszna, ponieważ przekonanie to czerpie najczęściej albo na skutek indywidualnej oceny politycznego urządzenia społeczeństwa, w jakim żyje, albo też dzięki spotkaniu z innością – na przykład z ruchem oporu lub świadectwami pamięci o przeddystopijnym porządku.

¹⁴ Niemniej jednak reinkarnacja w *Apokryfie Jana* nie odbywa się w nieskończoność. Cykl kolejnych powrotów może zostać przerwany dzięki „wybranim duszom”, które przekazują zbawczą gnozę ludziom jej pozbawionym.

¹⁵ Teza, wedle której kosmos również był uważany przez gnostyków jako zły, nie znajduje swojego odzwierciedlenia nawet w najbardziej radykalnych tekstach setiańskich, na co wskazuje Williams (2013: 33).

Z kolei w gnostyckich dystopiach nie ma reprezentacji Pleromy, dlatego podział na rzeczywistość dobrą i złą również można sprowadzić do oceny protagonisty. Niemniej, gnostycyzm mógł wpłynąć na dyskurs dystopijny, rozumiany w perspektywie pojęciowej zaproponowanej przez Baccolini, ponieważ kontr-narracja prowadzi do zakreslenia granicy między dobrym światem („nie-miejscem”) i złym. Ta opozycja może wyrastać z przeciwstawienia Pleromy – jako utopijnego miejsca szczęśliwości, do jakiego gnostyk pragnie powrócić – i uniwersum Demiurga. Na zaproponowaną tu interpretację wskazuje również fakt, iż w utopiach występuje przekonanie o istnieniu języka prawdziwego, idealnego, pierwszego (JUSZCZYK 2014: 166). Taki język może odnosić się do świata doskonałego, pierwotnego, jakim dla gnostyków byłaby Pleroma.

Podział na świat dobry i zły uległ natomiast przeobrażeniu w tych dystopiach, w których kryje się impuls utopijny, jak w *Kindred* (1979) Octavii Butler czy *Opowieści podręcznej* (1986) Margaret Atwood. Tak rozumiane dystopie Raffaella Baccolini i Tom Moylan określają mianem „krytycznych” (MOYLAN 2003: 7), gdyż wyrażone jest w nich pragnienie zmiany opresyjnego porządku. Interesujące, że dystopiom krytycznym bliżej jest do światopoglądu gnostyckiego niż klasycznym utopiom czy dystopiom, pierwotnym z perspektywy historycznoliterackiej w stosunku do gnostycyzmu. Dla bohaterów dystopii, jak na przykład Johna Dzikusa w *Nowym wspaniałym świecie* (1932) Aldousa Huxleya czy Winstona Smitha w *Roku 1984*, nie ma możliwości ucieczki. Z kolei w dystopiach krytycznych, posiadających wyraźnie zaznaczony program pozytywny bohater, jeśli nawet nie dąży do destrukcji starego ładu i wprowadzenia w jego miejsce nowego, to przynajmniej nosi w sobie nadzieję, aby znaleźć się w innym świecie. Budzi to skojarzenia z sytuacją, w jakiej znajduje się gnostyk, który pragnie wyzwolić się ze świata materii i trafić do miejsca wolnego od cierpienia i śmierci – Pleromy. W związku z tym metafizyczna organizacja rzeczywistości w myśli gnostyckiej mogła stanowić zapowiedź podziału na utopię i dystopię, a przynajmniej na utopię i świat niedoskonały lub wadliwy. Na podobieństwo między uniwersum Demiurga a państwem w dystopii wskazuje również fakt, że oba twory stanowią owoc błędu. W gnostycyzmie jest on tłumaczony przez pierwotny „upadek” lub „winę” wyjaśnianą poprzez mit. Dystopia natomiast to utopia nieudana albo też utopia zarezerwowana tylko dla pewnej grupy społecznej (GORDIN, TILLEY & PRAKASH 2010: 1), którą w gnostycyzmie reprezentowałiby Demiurg i jego słudzy.

Można stwierdzić, że w gnostyckich dystopiach pewne cechy charakteryzujące władcę nieprzyjaznego świata i gnostyckiego Demiurga uległy zespoleniu. Autokratą w *Mrocznym mieście* jest Pan Księga (*Mr. Book*), który posiada największą moc spośród

Obcych i wydaje im polecenia. To z nim w finale filmu główny bohater, John Murdoch, toczy pojedynek o przyszły kształt sztucznie wykreowanego mikroświata. W innych filmach przynależących do gnostyckich dystopii również odnaleźć można odpowiedniki Demiurga – na przykład w *Equilibrium* byłby to wicekanclerz DuPont (*Father*), a w *Truman Show* – Christof (KWIATKOWSKI 2015: 28; VERARDE 2000: 42).

W uniwersum rządzonego przez Demiurga władzę wykonawczą sprawują jego słudzy, zwani archontami, których można uznać za manifestacje kosmokratora. Ich głównym zadaniem jest utrzymywanie ludzi w niewiedzy o iluzorycznym charakterze rzeczywistości, w jakiej się znajdują. Jeśli natomiast człowiek rozpozna, że przebywał w fałszywym świecie, to archonci przeszkadzają mu w ucieczce. W filmie *Proyasa* ich rolę pełnią wszyscy kosmici. Uniemożliwiają uwięzionym ludziom rozpoznanie globalnego spisku, w jaki zostali uwikłani, poprzez codzienne wymazywanie im wspomnień. Odpowiednikami archontów mogą być także w dystopii służby mundurowe, na przykład urzędnicy odpowiedzialni za fałszowanie historii w *Roku 1984*, strażacy w *451 stopni Fahrenheita* (1953) Roya Bradbury’ego, policja w *THX 1138* (LUCAS 1971), czy programiści sztucznej inteligencji w serialu *Westworld* (WICKHAM 2016). Między sługami Demiurga a wyżej wspomnianym podzbiorem władzy wykonawczej istnieje fundamentalne podobieństwo, ponieważ celem obu grup jest zachowanie panującego porządku.

Najstraszliwsza broń to samowiedza i pamięć

W światach dystopijnych rządzący kształtują świadomość obywateli i zapleniają ich czas w taki sposób, by nie zrodził się w nich sceptycyzm wobec ustanowionego porządku, który mógłby prowadzić do rozwoju kreatywności i indywidualizmu (FERRIS 2008: 12).

Na opisanie stanu niewiedzy człowieka o posiadaniu boskiej iskry gnostycy używali między innymi metafory snu. „Uśpienie”, „odrętwienie” czy „zapomnienie” to określenia, którymi gnostycy posługiwali się, by wskazać na uwięzienie jednostki i jej bezsilność wobec potęgi kreatora kosmosu. W *Mrocznym mieście* motyw usypiania mieszkańców i wymazywania ich wspomnień przez Obcych wzbudza silne skojarzenia z myślą gnostycką. Tak jak człowiek opisywany przez gnostyków nie może przypomnieć sobie o swym boskim pochodzeniu z powodu działań sił Demiurga, tak też praktyki Obcych w filmie *Proyasa* uniemożliwiają ludziom identyfikację miejsca, jakie zajmują oni w sztucznie wykreowanym świecie.

W dystopii kontrola pamięci za sprawą specjalnie przygotowanych do tego służb także odgrywa podstawową rolę w utrzymywaniu istniejącego porządku. Odbywa się

to za pośrednictwem języka stanowiącego narzędzie tworzenia i przechowywania wiedzy¹⁶. Niemniej to często pamięć o przeszłości innej, przeddystopijnej, staje się impulsem do przemiany wewnętrznej protagonisty i źródłem jego buntu przeciwko systemowi, jak na przykład w filmie *Dawca pamięci* (2014) w reżyserii Philipa Noyce'a, nakręconym na podstawie pierwszego tomu trylogii Lois Lowry (1993). Środki, których używa Demiurg i władcy światów dystopijnych w celu sprawowania kontroli nad pamięcią ludzi są różne. Jednak w obu wypadkach akcent zostaje położony na ten sam element. W gnostycyzmie pamięć o niebiańskim pochodzeniu ludzkości, zaś w tekstach dystopijnych wspomnienia o lepszym świecie stanowią podstawę inicjującą motywację człowieka do zmiany nastawienia wobec otaczającej go rzeczywistości. Zarówno w dystopiach, jak i w gnostycyzmie doświadczenie pamięci może pogłębiać poczucie wyobcowania jednostki ze świata, w jakim żyje. Gnostyk przypomina sobie o miejscu, z którego pochodzi, dzięki samopoznaniu. Pozwala mu to odkryć metafizyczną strukturę rzeczywistości – podział na świat Demiurga i Pleromę. Nie jest to jednak zwyczajne samo-poznanie, gdyż nie ma ono nic wspólnego z życiem psychicznym. Gnostycy opisywali ów proces za pomocą pojęcia *gnosis*, które w języku greckim oznacza „poznanie”, „wiedzę”, przy czym nie ma ona charakteru naukowego, racjonalnego (*episteme*), lecz opiera się na intuicji, ponieważ *gnosis* tłumaczone jest również jako „wgląd”. Gnostyczna wiedza ma indywidualny charakter, a zatem nie można jej przekazać za pomocą dyskursywnego języka pojęć. Treść tego wewnętrznego doświadczenia ma wiele wspólnego z wiedzą mistyczną, jednak w przeciwieństwie do mistyka, gnostyk dostrzega intelektualną problematyczność swojego przeżycia i nie obawia się odrzucenia tradycyjnych poglądów na temat Boga, jeśli wchodzą one w konflikt z treścią objawienia, które otrzymał (HANEGRAAFF 1992: 20). Z kolei mistyk poprzestaje na swych emocjach i intuicji, nie odczuwając potrzeby intelektualnego opracowania niezwykle doświadczenia, które stało się jego udziałem, lecz z wdzięcznością je przyjmuje (HANEGRAAFF 1992: 20).

Zdobywając *gnosis*, człowiek uzyskuje wiedzę na temat natury ludzkiej, własnego przeznaczenia i ostatecznie poznaje samego Boga. Dlatego ten typ wiedzy miał dla sta-

¹⁶ Przywołując myśl Jacquesa Derridy (1988), można pokusić się o porównanie gnostyckiego Demiurga do logosu ucieleśnionego w postaci autokraty dystopijnego świata, ponieważ obaj sprawują, aczkolwiek nie całkowitą, kontrolę nad dyskursem. Szczegółową analizę związków między władcą utopii i dystopii w perspektywie idei „władcy logosu” dokonuje Krzysztof M. Maj w artykule *Eutopie i dystopie: typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej* (MAJ 2014:163-68).

rożytnych gnostyków wymiar religijny. Ich zdaniem *gnosis* ufundowana jest na objawieniu i tylko nieliczni mogą ją uzyskać, w związku z czym gnostyckie religie miały ezoteryczny charakter (RUDOLPH 2011: 62-63; VAN DEN BROEK 2013: 3). Indywidualny charakter gnostycznego przeżycia splata się z przyjęciem przez człowieka doktryny religijnej. Tę przekazuje mu Wybawiciel¹⁷, którego głównym zadaniem jest pouczenie człowieka o powstaniu świata, narodzinach zła, boskich iskrach i Demiurgu. Tym samym gnostyczne samopoznanie opiera się na objawieniu nie z tego świata, a do jego treści mają dostęp tylko nieliczni. Gnostyckie religie ufundowane są na wiedzy, a nie wierze, choć rozumianej w specyficzny sposób.

W gnostyckich dystopiiach zdobywana przez bohatera wiedza, która pozwala mu na krytyczną ocenę rzeczywistości, może być rozpatrywana właśnie w kategoriach gnostycznego samopoznania. W *Mrocznym mieście*, kiedy Obcy w jednym z kolejnych cykli przeprowadzają procedurę przeszczepiania ludziom wspomnień, John Murdoch niespodziewanie budzi się, uniknąwszy całkowitej erozji tożsamości. W dalszej części filmu bohater przypomina sobie wydarzenie z dzieciństwa, które miało miejsce w świetle dnia¹⁸. Pamięć o przeszłości staje się dla Johna impulsem do poszukiwania podstaw, na jakich oparty został otaczający go świat, ponieważ miasto od zawsze pogrążone było w ciemnościach. Wspomnienie głównego bohatera, które w gnostyckiej interpretacji odwołuje się do idei boskiej iskry, stanowi warunek jego wyzwolenia. Tym samym wydarzenie z dzieciństwa, jakie odcisnęło ślad na tożsamości Johna, reprezentuje gnostyczne samopoznanie. W jego wyniku bohater rozpoczyna drogę do wyzwolenia i w efekcie dowiaduje się, że to, co uważał wcześniej za rzeczywistość, jest iluzją. Trzeba jednak zaznaczyć, iż w gnostyckich dystopiiach zdobywana przez protagonistę *gnosis* nie zawsze jest przedstawiona jako pamięć o przeszłości, tak jak w *Mrocznym mieście*. Na przykład w *Truman Show* to Sylvia przekazuje głównemu bohaterowi wiedzę o otaczającej go rzeczywistości, którą następnie weryfikuje na drodze obserwacji błędów popełnianych przez członków ekipy telewizyjnej, nagrywającej jego życie.

¹⁷ Gnostycy utożsamiali Wybawiciela z różnymi postaciami – na przykład w gnozie walentyniańskiej był nim Jezus Chrystus, a w setianizmie – Set.

¹⁸ Trzeba jednak dodać, że reminiscencja bohatera z jego z wczesnych lat życia nie jest autentyczna. Owo wspomnienie zostało mu wszczepione przez dra Daniela P. Schrebera, który chciał w ten sposób sprowokować Johna do poszukiwania prawdy o mrocznym mieście i obalenia rządów Obcych. W filmie *Proyasa* pamięć Johna o wydarzeniu z dzieciństwa może być rozpatrywana w kategoriach objawienia, ponieważ nie wywodzi się z jego wewnętrznego świata mentalnego, lecz pochodzi z zewnętrznego źródła.

Sytuacja egzystencjalna gnostyka jest podobna do tej, jaka charakteryzuje doświadczenie bohatera tekstu dystopijnego. Ten drugi odczuwa z czasem coraz wyraźniejsze wyobcowanie w stosunku do wrogiego mu świata, między innymi na skutek odkrywania swojej indywidualności (FELTON 2009: 13; HELLERUNG 2005: 35) i rosnącej niezgody wobec powszechnej unifikacji. Tym samym protagonista dystopii stopniowo zaczyna kwestionować podstawy, na jakich został oparty system społeczny. Z kolei gnostyk, posiadając zbawczą wiedzę, także może czuć się wyalienowany zarówno wobec rzeczywistości materialnej, jak i innych ludzi, którzy nie postrzegają jej tak jak on. W gnostyckich dystopiiach zdobyta przez protagonistę *gnosis* jest jednoznaczna z rozpoznaniem, że świat jest efektem prekosmicznego błędu. W tych utworach reprezentacja gnostycznego samopoznania pełni również funkcję podobną do „innego miejsca” w dystopiiach – przestrzeniach znajdujących się poza kontrolą państwa – jak choćby rezerwat Indian w *Nowym wspaniałym świecie*.

W filmowych przykładach gnostyckich dystopii negatywne nacechowanie rzeczywistości przez bohatera wynika z faktu, że miejsce, w jakim on przebywa uznaje za iluzoryczne. Pozorność świata należy tutaj rozumieć dwojako. Z jednej strony odnosi się ona do nieświadomości bohatera o metafizycznych podstawach, na jakich widzialna rzeczywistość została oparta. John w *Mrocznym mieście*, Neo w *Matriksie* czy postaci w serialu *Miasteczko Pleasantville* dopiero z czasem uzyskują wiedzę o tym, że zostały zamknięte w sztucznym świecie kontrolowanym z zewnątrz. Z drugiej zaś, złudność rzeczywistości w gnostyckich dystopiiach jest powiązana z ograniczoną pulą wyborów, na jakie bohater może się zdecydować w definiowaniu swojej tożsamości. Filmy stanowiące przykłady gnostyckich dystopii sugerują, że protagonista, nie mając pełnej wiedzy o sztucznej rzeczywistości, nie może żyć autentycznie. Światy te bowiem krępują jego wolność i zdolność do pełnego samostanowienia.

Samopoznanie gnostyka spełnia tę samą funkcję, co odkrycie własnej odrębności i niepowtarzalności bohatera w dystopii. Wskutek wewnętrznego doświadczenia obaj nie akceptują sposobu urządzenia świata, w jakim przebywają. Indywidualne przeżycie gnostyka i bohatera dystopii uderza w system, przeciwko któremu się sprzeciwiają. Zarówno elita rządząca w dystopii, jak i Demiurg w gnostycyzmie muszą sprawować władzę nad ludźmi, aby zachować stworzoną przez siebie rzeczywistość. Jeśli w dystopijnym systemie odpowiednie służby nie tępiłyby wszelkich przejawów odbiegania od wyznaczonej normy, a Demiurg nie przykułby uwagi człowieka do materii, wtedy ich światy uległyby anihilacji.

Pomocnik a Wybawiciel

Kolejnym elementem wspólnym między dystopiami a myślą gnostycką jest postać nauczyciela/pomocnika i Wybawiciela. Według starożytnych gnostyków, aby doszło do zbawienia, niezbędna jest pomoc z zewnątrz. Bóg nie wchodzi w żadne relacje przyczynowe ze światem, ale wysyła na Ziemię Wybawiciela, który – podobnie jak Sofia – stanowi jedną z jego manifestacji. Zadaniem boskiego posłańca jest przekazanie człowiekowi zbawczej wiedzy oraz ujawnienie przed nim historii powstania złego świata. W *Mrocznym mieście* figurę Wybawiciela reprezentuje dr Daniel P. Schreber. Kiedy wraz z Johnem i inspektorem Frankiem Bumsteadem płyną na łódkach przez miejski kanał, naukowiec opowiada im, jakie są cele Obcych i jak stworzyli otaczający ich świat. Powyższą scenę można rozumieć jako moment, w którym Wybawiciel przekazuje człowiekowi wiedzę o historii powstania rzeczywistości Demiurga, a konkretnie mit o upadku Sofii i jego konsekwencjach.

W dystopiiach protagonista nigdy nie ucieka o własnych siłach z wrogiego mu świata ani tym bardziej nie dokonuje samodzielnie obalenia systemu. O jego sukcesie decyduje pomoc drugiego człowieka (FERRIS 2008: 19). W gnostyckich dystopiiach splatają się obecne w utopiiach cechy Wybawiciela i postaci pomocnika lub nauczyciela. Może je reprezentować zarówno mężczyzna, jak dr Schreber w *Mrocznym mieście*, ale również kobieta, jak Sylvia w *Truman Show*, którą można rozpatrywać jako figurę gnostyckiej Sofii (GIERAT 2003: 315; KWIATKOWSKI 2015: 31).

Wyzwolenie a zbawienie

Według gnostyków, gdy człowiek, który zdobył zbawczą wiedzę za życia, umrze, musi następnie przebyć kolejne poziomy świata Demiurga, by przedostać się do Pleromy. Bram między nimi bronią jednak archonci. Jeśli gnostyk poznał odpowiednie zaklęcia lub zachował specjalne pieczęcie za swojego życia, może ich użyć, aby pokonać demoniczne moce na drodze do Pleromy. W gnostyckich dystopiiach za odpowiednik powyższego motywu można uznać walkę, jaką bohaterowie staczą z przedstawicielami rządów dystopii (archontami), jak na przykład John z Obcymi w *Mrocznym mieście*, Neo z agentami w *Matriksie* czy Truman z aktorami w *Truman Show*.

Dalekim echem wyzwolenia bohatera w świecie dystopii może być zbawienie człowieka w myśli gnostyckiej. Trzeba jednak z całą mocą podkreślić, że w gnostyckich dystopiiach motyw zbawienia nie występuje, a ponadto wyzwolenie z wrogiego świata nie

zawsze musi się wiązać z ucieczką do lepszej rzeczywistości, jak choćby w *Matriksie*. Analizowane filmy spełniają natomiast dwie podstawowe cechy krytycznych dystopii. Prócz otwartego zakończenia, w którym zasugerowana zostaje obietnica nowego, poddystopijnego świata, ich twórcy korzystali z różnych konwencji i stylów, nadając im status tekstów hybrydycznych i wysoce samoświadomych (BACCOLINI & MOYLAN 2003: 7-8)¹⁹.

Zamieszczona poniżej tabela przedstawia galerię najbardziej podstawowych motywów charakteryzujących filmowe przykłady gnostyckich dystopii, prezentując, w jaki sposób wyznaczniki określające dystopie wiążą się z najbardziej popularnymi cechami gnostycyzmu, których odpowiedniki można znaleźć w przywołanych filmach.

Dystopie	Gnostycyzm
Dystopia	Świat Demiurga
Władca dystopii	Demiurg
Władza wykonawcza	Archonci
Niszczenie przejawów pamięci o świecie przeddystopijnym przez władców dystopii	Przeszkadzanie człowiekowi w „przypomnieniu” o jego boskim pochodzeniu przez Demiurga i archontów
„inne miejsce” – przestrzeń niekontrolowana przez władzę	Jaźń człowieka – boska iskra, do której nie mają dostępu Demiurg i archonci
Odkrycie przez bohatera swojej indywidualności, kreatywności, wyobraźni <i>et cetera</i> .	Zdobycie samowiedzy przez gnostyka
Bohater/gnostyk rozpoznaje, że otaczający go świat jest zły i/lub fałszywy	
Figura pomocnika	Wybawiciel
Ucieczka bohatera z dystopijnego świata lub podjęcie przez niego działań w celu jego zmiany	Ucieczka człowieka ze świata Demiurga
Walka protagonisty z systemem	Walka boskiej iskry z archontami
Wyzwolenie	Zbawienie

Tabela 1 Strukturalne podobieństwa między dystopiami i najbardziej charakterystycznymi ideami gnostycyzmu (źródło: opracowanie własne)

¹⁹ Należy jednak zaznaczyć, że Moylan, bazując na artykule Petera Fittinga (2003), przyjmuje, że choć *Mroczne miasto*, *Truman Show*, *Matrix* i *Miasteczko Pleasantville* przedstawiają dystopijne światy, to tylko dwa ostatnie filmy można rozpatrywać jako krytyczne dystopie (FITTING 2003). Zdaniem Moylana zarówno *Truman Show*, jak i *Mroczne miasto* stanowią „przykłady zrezygnowanej, zamkniętej, antykrytycznej, pseudo-dystopijnej wrażliwości połączonej z anti-utopijną perswazją [examples of the resigned, closed, anticritical, pseudo-dystopian sensibility associated with the anti-utopian persuasion]” (MOYLAN 2000: 194).

Kolejne tabele ilustrują te elementy dystopii i gnostycyzmu, które w gnostyckich dystopiiach można rozpatrywać jako paralele.

<i>Truman Show</i>	Świat Demiurga	Demiurg	Archonci	Zdobycie <i>gnosis</i>	Wybawiciel	Ucieczka ze świata Demiurga	Walka z archontami	Wyzwolenie
Dystopia	Seahaven							
Władca dystopii		Christof						
Władza wykonawcza			Aktorzy miasteczka					
Odkrycie indywidualności				Truman zauważa kulisy za windą				
Pomocnik					Sylvia			
Ucieczka						✓		
Chęć zmiany								
Walka z systemem							Ucieczka przed aktorami	
Wyzwolenie								Przejsie przez drzwi za sztucznym morzem

Tabela 2 Zestawienie elementów wspólnych w *Truman Show* i pewnych idei w myśli gnostyckiej

<i>Matrix</i>	Świat Demiurga	Demiurg	Archonci	Zdobycie <i>gnosis</i>	Wybawiciel	Ucieczka ze świata Demiurga	Walka z archontami	Wyzwolenie
Dystopia	Matrix							
Władca		Źródło						

Władza wykonawcza			Agenci					
Odkrycie indywidualności				Morfeusz opowiada o powstaniu Matrixa				
Pomocnik					Morfeusz			
Ucieczka						✓		
Chęć zmiany						✓		
Walka z systemem							Walka	
Wyzwolenie								Pokonanie maszyn

Tabela 3 Zestawienie elementów wspólnych w trylogii *Matrix* i pewnych idei w myśli gnostyckiej

<i>Equilibrium</i>	Świat Demiurga	Demiurg	Archonci	Zdobycie <i>gnosis</i>	Wybawiciel	Ucieczka ze świata Demiurga	Walka z archontami	Wyzwolenie
Dystopia	Libria							
Władca		Wicekanclerz Dupont						
Władza wykonawcza			Klerycy					
Odkrycie indywidualności				Obudzenie emocji u Prestona				
Pomocnik					Mary O'Brien, Jurgen ²⁰			
Ucieczka								
Chęć zmiany						✓		
Walka z systemem							Walka	
Wyzwolenie								Obalenie systemu

Tabela 4 Zestawienie elementów wspólnych w *Equilibrium* i pewnych idei w myśli gnostyckiej

²⁰ W tym filmie brakuje wyraźnego odpowiednika gnostyckiego Wybawiciela, który przekazywałby protagonistę wiedzę o świecie. Mary O' Brien i Jurgen pełnią tylko rolę pomocników.

<i>Miasteczko Pleasantville</i>	Świat Demiurga	Demiurg	Arhontanci	Zdobycie gnośis	Wybawiciel	Ucieczka ze świata Demiurga	Walka z archontami	Wyzwolenie
Dystopia	Świat serialu							
Władca		Serwisant telewizorów						
Władza wykonawcza			Kodeks moralny lat 50. XX w. USA					
Odkrycie indywidualności				Odkrycie przez bohaterów swej niepowtarzalności (zasygnalizowane pojawieniem się w świecie kolorów)				
Pomocnik					David, Jennifer			
Ucieczka						✓		
Chęć zmiany						✓		
Walka z systemem							Walka ²¹	
Wyzwolenie								Zwycięstwo liberalizmu nad konserwatyzmem

Tabela 5 Zestawienie elementów wspólnych w *Miasteczku Pleasantville* i pewnych idei w myśli gnostyckiej

Podsumowanie

Jeżeli utopie i dystopie potraktować jako pozytywny i negatywny sposób realizacji mitu opowiadającego o głębokiej potrzebie człowieka, by znaleźć się w miejscu pierwotnej harmonii, z której niegdyś został wydalony, to gnostycyzm stanowić może jedno ze światopoglądowych źródeł myślenia utopijno-dystopijnego. W myśli gnostyckiej obecnych jest wiele rozwiązań strukturalnych, z których mogły wyewoluować motywy charakterystyczne dla utopii i dystopii. Pomimo że celem rozdziału było omówienie kate-

²¹ Nie jest to jednak walka bezpośrednia, jak w *Matriksie* czy *Equilibrium*, lecz przemiana wewnętrzna bohaterów zmierzająca do przeobrażenia dystopijnego świata od wewnątrz.

gorii gnostyckiej dystopii na przykładzie kilku wybranych filmów, to podjęto tu również próbę wskazania fundamentalnych podobieństw między najbardziej wyrazistymi elementami charakteryzującymi mitologiczną formę myśli gnostyckiej w rozumieniu van den Broeka i niektórymi elementami wyróżniającymi światy przedstawiane dystopii. Badanie związków między myślą gnostycką a utworami dystopijnymi domaga się jednak rzetelnego omówienia i stanowi szerokie pole dla dalszych analiz, przede wszystkim dla komparatystów. Mogą one zaowocować wynikami interesującymi nie tylko historyków idei, ale także badaczy kultury współczesnej, w której dostrzec można rozmaite przejawy wpływu starożytnego gnostycyzmu.

Źródła cytowań

Apokryf Jana (NHC II, 1; III, 1; IV, 1; i BG 2).

Asklepios (NHC VI, 8).

ATWOOD, MARGARET (1986), *Opowieść podręcznej*, przekł. Zofia Uhrynowskiej-Hanasz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

BACCOLINI, RAFFAELLA (1995), '»It's Not in the Womb the Damage Is Done«: The Construction of Gender, Memory, and Desire in Katherine Burdekin's *Swastika Night*', w: Erina Siciliani i in. (red.), *Le trasformazioni del narararæ*, Fasano: Schena, ss. 293-309.

BACCOLINI, RAFFAELLA, TOM MOYLAN (2003), 'Introduction. Dystopia and Histories', w: Raffaella Baccolini, Tom Moylan (red.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, Nowy Jork: Routledge, ss. 1-12.

BRADBURY, ROY (2012), *451° Fahrenheita*, przekł. Iwona Michałowska-Gabrych, Stawiguda: Solaris.

BRAKKE, DAVID (2010), *The Gnostics: Myth, Ritual, and Diversity in Early Christianity*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

BUTLER, OCTAVIA (1979), *Kindred*, Nowy Jork, Garden City: Doubleday.

DERRIDA, JACQUES (1988), 'Ojciec Logosu', *Colloquia Communia*: 36, ss. 305-312.

DILLON, MATTHEW J. (2016), 'Gnosticism Theorized: Major Trends and Approaches to the Study of Gnosticism', w: April DeConick (red.), *Religion: Secret Religion*, Macmillan Reference, ss. 23-39.

Ewangelia Prawdy (NHC I, 3).

Ewangelia Tomasza (NHC II, 2).

FELTON, NICK (2009), *Coming of (a dark) Age? The necessity to establish a more appropriate term which sufficiently defines the dystopian text*, online: <https://nicfelton.files.wordpress.com/2012/10/coming-of-a-dark-age-july-2009.pdf> [dostęp 26.09.2015].

FERRIS, HARLEY (2008), 'Are We There Yet? A Study in Dystopian Fiction', *Journal of Research Across the Disciplines*: 1, ss. 2-31.

- FITTING, PETER (2003), 'Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films', w: Raffaella Baccolini, Tom Moylan (red.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York: Routledge, ss. 155-167.
- GIERAT, MARIA (2003), 'Truman, czyli prawdziwy człowiek', *Kwartalnik Filmowy*: 41-42, ss. 311-319.
- GORDIN, D. MICHAEL, HELLEN TILLEY, GYAN PRAKASH (2010), *Utopia/Dystopia. Conditions on Historical Possibility*, Princeton University Press.
- HANEGRAAFF, WOUTER (1992), 'A Dynamic Typological Approach to the Problem of »Post-Gnostic« Gnosticism', *A.R.I.E.S.*: 16, ss. 5-49.
- HANEGRAAFF, WOUTER (2016), 'Gnosis' w: Glenn Alexander Magee (red.), *The Cambridge Handbook of Western Mysticism and Esotericism*, New York: Cambridge University Press, ss. 381-392.
- HELLERUNG, SØREN (2005), *The Inhumanity of Dystopia*, online: http://rudar.ruc.dk/bitstream/1800/1561/3/The_inhumanity_of.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- HUXLEY, ALDOUS (2002), *Nowy wspaniały świat*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Muza.
- JUSZCZYK, ANDRZEJ (2014), *Stary wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- KWIATKOWSKI, FRYDERYK (2015), 'Medialna rzeczywistość w »Truman Show« Petera Weira w perspektywie myśli gnostyckiej', *Collectanea Philologica*: numer specjalny, ss. 23-33.
- LAYTON, BENTLEY (1995), 'Prolegomena to the Study of Ancient Gnosticism', w: Wayne A. Meeks i in. (red.), *The Social World of the First Christians: Essays in Honor of Wayne A. Meeks*, Minneapolis: Fortress Press, ss. 334-350.
- LOWRY, LOIS (1993), *Dawca*, przekł. Piotr Szymczak, Poznań: Media Rodzina.
- LUCAS, GEORGE, REŻ. (1971), *THX 1138*, Warner Bros.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Eutopie i dystopie: typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficznoliterackiej', *Ruch Literacki*: 55 (2), ss. 153-174.

- MARJANEN, ANTTI (2008), 'Gnosticism' w: Susan Ashbrook Harvey (red.), *Oxford Handbook of Early Christian Studies*, New York: Oxford University Press, ss. 203-220.
- MIKLAS-FRANKOWSKI, JAN (2014), 'Góry Parnasu Czesława Miłosza jako próba gnostyckiej dystopii', *Estetyka i Krytyka*: 35 (4), ss. 29-47.
- MOYLAN, TOM (2000), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder, Colo: Westview Press.
- Nauka Sylwana* (NHC VII, 4).
- NOYCE, PHILIP, REŻ. (2014), *Dawca pamięci*, Walden Media.
- ORWELL, GEORGE (1988), *Rok 1984*, przekł. Tomasz Mirkowicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- PEARSON, BIRGER (2007), *Ancient Gnosticism: Traditions and Literature*, Minneapolis MN: Fortress Press.
- PROYAS, ALEX, REŻ. (1998), *Mroczne miasto*, New Line Cinema.
- ROSS, GARY, REŻ. (1998), *Miasteczko Pleasantville*, New Line Cinema.
- RUDOLPH, KURT (2011), *Gnoza*, przekł. Grzegorz Sowiński, Kraków: Nomos.
- SARGENT, LYMAN TOWER (2010), *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- SCOTT, RIDLEY, REŻ. (1982), *Łowca androidów*, Warner Bros.
- Święta Księga Wielkiego Niewidzialnego Ducha* (NHC III, 2 i IV, 2).
- TAYLOR, CHARLES (1996), *Etyka autentyczności*, przekł. Andrzej Pawelec, Kraków: Znak.
- THOMASSEN, EINAR (1993), 'The Platonic and the Gnostic »Demiurge«', w: Helge Kjør Nielsen i in. (red.), *Apocryphon Severini: presented to Søren Giversen*, Aarhus: Aarhus University Press, ss. 226-244.
- Traktat Trójdzielny* (NHC I, 5).
- Traktat Walentyniański* (NHC XI, 2).
- VAN DEN ROELOF, BROEK (2013), *Gnostic Religion in Antiquity*, Cambridge University Press.

- VERARDE, RANDALL (2000), 'Suspicion, the Seed of Awakening: The Truman Show as a Gnostic Fairy Tale', *The San Francisco Jung Institute Library Journal*: 1, (19), ss. 37-49.
- WACHOWSKI, LILLY, LANA WACHOWSKI, REŻ. (1998), *Matrix*, Warner Bros.
- WACHOWSKI, LILLY, LANA WACHOWSKI, REŻ. (2003), *Matrix Reaktywacja*, Warner Bros.
- WACHOWSKI, LILLY, LANA WACHOWSKI, REŻ. (2003), *Matrix Rewolucje*, Warner Bros.
- WEIR, PETER, REŻ. (1998), *Truman Show*, Paramount Pictures.
- WICKHAM, ATHENA, PROD. (2016), *Westworld* (2016–), HBO.
- WILLIAMS, ALLEN MICHAEL (1996), *Rethinking „Gnosticism”: An Argument For Dismantling a Dubious Category*, Princeton University Press.
- WINK, WALTER (1993), *Cracking the Gnostic Code: The Powers in Gnosticism*, Atlanta, Ga.: Scholars Press.
- WIMMER, KURT, REŻ. (2002), *Equilibrium*, Miramax Films.
- ZAMIATIN, EUGENIUSZ (1989), *My*, przekł. Adam Pomorski, Warszawa: Alfa.

Widmowy status utopii w klasycznym Hollywoodzie

RAFAŁ SZCZERBAKIEWICZ*

Uwagi wstępne

Utopijno-dystopijny ideologiczny dyskurs klasycznego amerykańskiego kina *science fiction* jest powszechnie znany. Kultowe kino klasy „B” tamtych lat również podejmuje utopijne wątki chętnie i często. Ówczesna, a nawet współczesna obecność utopii/dystopii w kinie popularnym (*science fiction, exploitation cinema*) nie jest już jednak tak oczywista jako wyraźny nurt kulturowy, albowiem zachwiana jest jego referencjalność. Upierać się można, że utopijność czy dystopijność w rozrywkowym kinie (tak klasycznym, jak i obecnym) ma status widmowej sygnatury, która odsyła do znaczeń i pojęć źródłowych, czyli źródeł literackich i ideologicznych utopii i utopijności (od Platona przez Morusa do Huxleya, Wellsa, Orwella *et cetera*), jednak sama w sobie nie stanowi znaczącego elementu, dalszej i twórczej części tego dyskursu. Nie odnosi się to wyłącznie do klasycznego kina hollywoodzkiego. Także w sytuacji kina postmodernistycznego (na przykład dość znacząca w obecnym momencie politycznym jest kulturowa moda na młodzieżowe dystopie literackie i filmowe) stylizacja utopijno-dystopijna ma charakter *stricte* narracyjny albo ornamentacyjny, będąc zatem uschematyzowanym wyglądem utopijnej wyobraźni – ale nie jej ideologiczną treścią ani krytyką jakiejś ideologii (w dystopii). W takim sygnaturalnym ujęciu upodabnia się do manierystycznego

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: prosp68@gmail.com

emblematu¹, który jest stylistycznym ornamentem, estetyczną wariacją opisową bądź narracyjną poszukującą możliwości deskrypcji alternatywnych światów.

Filmowa dystopia w Hollywoodzie służy zasadniczo światotwórczej symulacji stanu, w jakim diegeza filmu już się znajduje bądź do jakiego zmierza. Taka symulacja jest w sytuacji ideologicznej kina amerykańskiego niezaangażowana politycznie, wręcz indyferentna aksjologicznie. Dzieje się tak z powodu narracyjnego pozorów, że świat przedstawiony nie odnosi się do realnej Ameryki „tu i teraz”, a więc w naszym czasie i w ukonkretnionej przestrzeni. Jeśli nawet dystopijna narracja iluzyjnie ostrzega przed możliwym rozwojem politycznych wydarzeń – to dzieje się to na poziomie stereotypowych (na przykład postapokaliptycznych) klisz, funkcjonujących masowo w popkulturze, poza jakimkolwiek poziomem historiozoficznej czy futurologicznej refleksji. Ale już sama zasada odtwórczej repetycji kliszy jest tu znakiem widmowej pamięci społeczno-politycznego niebezpieczeństwa. W połowie XX wieku kino amerykańskie odsyłało przede wszystkim do zagrożenia komunizmem, rzadziej faszyzmem, i łączyło się to z wciąż żywą pamięcią biopolitycznej wojny totalnej. Dzisiaj repertuar ten wzbogaca groźba terroryzmu i fundamentalnej teokracji. Symulacja jest więc nieuświadomianym symptomem, który skrywa w swym upartym komunikacie: „to nie tutaj”, odniesienie do oczywistej niespójności dominującej ideologii. Ukryty lęk symptomu mówi więc niewysłowionym językiem: „to może być tutaj”. Krytykując te Inne *biopolis* – na ogół odwołuje się do wymienionych zbanalizowanych klisz totalitaryzmu. Hollywood pozornie ostrzega/oskarża bliżej nieokreślony, fundamentalnie obcy Inny świat, ale w lękowej projekcji odbija swe najgłębsze niepokoje, dotykając skompromitowanego utopijnego paradygmatu kapitalizmu. W skostniałym, ale jednak aktywnym, wciąż aktualnym systemie politycznym, takie narracje są koniecznym suplementem wskazującym na kłopot i kryzys gdzie indziej, byle odwrócić uwagę od niekoherencji fantazji i praktyki obowiązującej ideologii. Nawet gdy krytykują politykę współczesnego USA, mieści się ona w ograniczeniach politycznego dyskursu lewica/prawica. Bo w swej kapitalistycznej praktyce Hollywood, także dzisiaj, tylko z pozorów jest lewicowy – z pewnością liberalny – ale nie lewicowy. Stąd antyutopijna ocena lewicowych projektów politycznych roztaczana przez kino lat pięćdziesiątych jest wciąż zobowiązującym paradygmatem ideologicznym niejednej filmowej dystopii pierwszego dziesięciolecia XXI

¹ Na marginesie, można się zastanawiać, na ile nowożytna utopia jest ściśle renesansowa w duchu, a krytyczne odejścia od niej już zawsze manierystyczne.

wieku. I wciąż staje się samozwrotnym, obrotowym argumentem w politycznej debacie systemów socjalistycznego i kapitalistycznego (dzisiaj chętniej nazywanych socjalnym i liberalnym).

Klasyczny Hollywood i utopia

Dystopijna świadomość wyraża się już we wczesnych przykładach autorskiego kina w Ameryce – reprezentowanego na przykład w emigracyjnej twórczości Fritza Langa, w filmach Orsona Wellesa i we wczesnej fazie twórczości Stanleya Kubricka. Z całą pewnością szczególnie w dwóch pierwszych amerykańskich filmach, *Jestem niewinny* [*Fury*] (1936) i *Za cenę życia* [*You Only Live Once*] (1937), uciekający przed nazizmem autor *Metropolis* (1927) i *Doktora Mabuse* [*Dr. Mabuse, der Spieler*] (1922) udziela Hollywoodowi lekcji społecznego sceptycyzmu. Nie odnosząc sukcesu, ostatecznie chroni się w bezpiecznej niszy kina *noir*. Z kolei Welles, począwszy od radiowej adaptacji *Wojny światów* w konwencji nowoczesnego reportażu, poprzez największe dokonania filmowe od *Obywatela Kane'a* [*Citizen Kane*] (1941) aż do adaptacji *Procesu* według powieści Franza Kafki (1962), u kresu kina klasycznego jest z pewnością nie tylko sceptyczny ideologicznie, ale uparcie antyutopijny w wymowie licznych wątków i aluzji swych dzieł. Nie sposób zaprzeczyć, że w powszechnej opinii krytyki sklasyfikowany przede wszystkim przez swą artystowską postawę i odbierany jako niemal niezrozumiały artysta wysokiego modernizmu (sławna – i w istocie rozbrajająca polityczny radykalizm filmu – jest legenda *Obywatela Kane'a*, którego symbolizm rzekomo nie poddaje się interpretacji). Debiutujący w klasycznym Hollywoodzie Kubrick – jedyny amerykański filmowy autor, który zasługuje na miano utopijno-dystopijnego klasyka – w latach pięćdziesiątych nie nakręcił filmu znaczącego i popularnego na miarę swej *Odysei kosmicznej* (refleksyjnej filozoficznej utopii) i adaptacji powieści Anthony'ego Burgessa (dystopijnej metatekstualnej autoparodii własnej kosmicznej utopii)². Podsumowując: autorskie kino w Ameryce miało naprawdę marginalny wpływ na kierunki utopijnego pragnienia głównego nurtu Hollywoodu. Z tego prostego powodu wymienione odważne politycznie filmy są wyjątkowo odosobnionymi i nietypowymi w monochromatycznym

² Tajemnicze sąsiedztwo czasu powstania *Odysei* i *Mechanicznej pomarańczy* w dorobku reżysera w kontekście ich formalnych podobieństw i światopoglądowej antyteczności było już tematem interesujących dociekań (PHILLIPS AND HILL 2002: 200-201; NELSON 1982: 142-145).

systemie głosami kasandrycznymi, które nie stanowią odbicia ówczesnego amerykańskiego samopoczucia.

Widmowość filmowej utopii

Skoro z rozważań wykluczone są sytuacje najbardziej oczywistej i jawnej obecności utopii w amerykańskim kinie – to trzeba wytłumaczyć przyczyny, dla których temat utopii jako symptomu kapitalistycznej ideologii, rodzaju ukrytej utopii Hollywoodu, wydaje się kluczowy dla obserwacji tego impulsu w kulturze amerykańskiej. Z jednej strony obecny jest bowiem impuls, ale jest on wyrazem utopijnego pragnienia, które nie musi przecież podlegać autorefleksji³. Stąd intryguje znaczący stan „samonieświadomienia” utopijności głównego nurtu klasycznego Hollywoodu. Można oczywiście z powodzeniem uznać, że filmy traktujące o społecznym *wishful thinking* – idealizujące aktualne projekty kapitalistyczne – są raczej wyrazem utopianizmu i tego, co określa się impulsem utopijnym, niż uświadomioną medytacją nad możliwością utopii. Utopianizm opiera się bowiem na idealistycznym założeniu władzy rozumu rządzącej społeczną rzeczywistością i towarzyszy w różnych epokach zasadniczo każdej refleksji politycznej i ideologicznej jako cel, modelowy wzorzec politycznego projektu (TALMON 1957). Niekoniecznie jest nawet wykazywanie związku między konkretnym dziełem o nastawieniu utopijnym z tradycją literackiej konwencji utopijnej *sensu stricto*. Zamiast tego można mówić o impulsach utopijnych piśmiennictwa i myśli liberalnego centrum dwudziestowiecznej Ameryki czy na przykład Attyki w V–IV w. p.n.e. Idea utopianizmu jest uniwersalna i właściwa każdej epoce (GILCHREST 2013: 1-2). W tym rozumieniu w latach trzydziestych, czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku w samym sercu młodej liberalnej nowoczesności jej kapitalistyczny paradygmat był, jako obowiązująca ideologia, naturalnym źródłem utopijnej pokusy. Jeśli w badaniach nad kapitalizmem nie jest to wciąż oczywiste, to na pewno z powodu charakterystycznego przemieszczenia refleksji o utopii w kierunku lewicowej myśli politycznej. A jeśli przy tym zauważy się, że lewica nie wypiera się i nie wstydzi utopijnego źródła swych ideologii, to odwrotnie – dla prawicy „utopijność” od kilku już dekad jest określeniem pejoratywnym i utożsamianym właśnie z lewicą (LEVITAS 2013: 7). Nie znaczy to jednak, że teoretycy nie widzą utopijnych

³ Pojęcie „pragnienia utopijnego” w rozważaniach o utopii jest zasadniczo intuicyjne, ale równocześnie mgliście opisywane (szczególnie interesująco aczkolwiek niekonkretnie analizuje to pragnienie w swej monografii Fredric Jameson). Najjaśniej tłumaczy je wstępna formuła socjologicznych rozważań Ruth Levitas w fundamentalnej pracy *The Concept of Utopia* (LEVITAS 2010: 8-9).

elementów w projektach liberalnych i neoliberalnych. Wyłania się zatem dość niespójny, ale z tego względu charakterystyczny projekt „konserwatywnej utopii”, która mówi o upragnionym stanie ekonomicznej przyszłości fundamentalnym i quasi-religijnym językiem⁴. Pokusa libertariańskiego indywidualizmu w kinie lat czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku zawsze jest ukazywana na tle niebezpieczeństwa socjalistycznego kolektywizmu (na przykład w sławnych *Na nabrzeżach* [*On the waterfront*] Elii Kazana z 1954 roku), atakujących z konserwatywnych pozycji potencjalnie rewolucyjny syndykalizm. Także dlatego wątek utopijny w naturalnie konserwatywnym Hollywoodzie jest przezroczysty, jakby niewidzialny, ukryty przez oczywistość dominujących dyskursów stanowiących jego części składowe. W kinie tamtych dekad utopia nie była istotnym tematem problematyzowanym na ekranie, lecz znaczącym symptomem samopoczucia, ukrytym *backgroundem*, swoistym podmalunkiem społecznego stanu świadomości. Inaczej mówiąc, utopijny wymiar liberalnej wizji kapitalistycznego projektu jest nieświadomym, wypieranym paradygmatem Hollywoodu, z tego powodu niepodlegającym dyskursowi racjonalizującemu, a będącym znaczącą projekcją jako wyparty kompleks w obrazach pozornie traktujących o zewnętrznych totalitarnych systemach. Nikt przecież, opowiadając o współczesnej Ameryce, nie kwestionował jej liberalnego ustroju. Mówiono ewentualnie o potrzebie systemowej reformy niedomagań klasycznego liberalizmu i prefigurowano w kinie to, co nazywamy obecnie neoliberalizmem. Utopianizm kapitalistycznej ideologii polega bowiem na niezachwianej wierze, że rynek rozwiązuje ostatecznie nie tylko ekonomiczne, lecz wszelkie społeczne problemy i potępią z góry wszystkich lewicowych „niedowiarków” (ALBRITTON 2012: 143). I nawet jeśli anachronizmem jest mówienie, że klasyczny Hollywood jest neoliberalny, to jednak jego ideologiczny potencjał, kierunek utopijnego pragnienia właśnie taki jest.

Stąd quasi-utopijna refleksja o kapitalizmie konkretyzuje się w trzech możliwych postawach, jakie kino przyjmuje wobec systemu, i zarazem trzech jego możliwych – z ideologicznego punktu widzenia – wizualizacjach, zarazem oczywistych, ale i przewrotnych w swych ekranowych realizacjach. Po pierwsze, są to filmowe afirmatywne portrety systemu. Takie ujęcia były zawsze najrzadsze w kapitalistycznej ekonomii neurotycznego

⁴ Takich teoretycznych uwag o prawicowej utopii nie jest wiele, ale zdradzają one potencjalne perspektywy badawcze dla *utopian studies* (LEVITAS 2010: 216). Szczególnie interesujące w kontekście tego rozdziału są uwagi Petera Fittinga, który pisząc o tym, co nazywa „prawicową utopią”, widzi jej prekursorskie ślady w libertariańskich wizjach zawartych właśnie w powieściach Ayn Rand. Zauważa przy tym, że teksty Rand charakteryzuje pozorna sprzeczność współuobecnionej wizji libertariańskiej utopii i zarazem dystopijnej krytyki obecnych w kapitalizmie skłonności kolektywistycznych (FITTING 1991).

społeczeństwa ryzyka i autorefleksyjności – amerykańskie studia filmowe wystrzegały się nazbyt nachalnych propagandowo pochwał systemu, odwrotnie niż sowieckie kino.

Drugą grupę stanowią filmy obierające protekcyjną postawę dydaktyczno-reformatorską, projekty hipotetycznych scenariuszy doskonalących bądź uzdrawiających współczesny system polityczny (liczne w latach trzydziestych i czterdziestych pozornie krytyczne, anamorficzne spojrzenia silnie zideologizowane, jednoznacznie kapitalistyczne, ale sprawnie ukrywające się za postawą społeczno-politycznej troski – zaangażowania moralnego; tego rodzaju filmy były propagandowo najskuteczniejsze w mocy swego wpływu potwierdzającego nieuchronność i wartość kapitalizmu.

I w końcu trzecią możliwością są obrazy otwarcie krytyczne wobec kapitalizmu, choć mieszczące się w jego przewrotnej logice. Zawiera się w tej grupie obecny w Hollywoodie nurt politycznej kontestacji systemu. Najwyraźniej w twórczości autorskiej trzech wybitnych filmowców: legendarnego Charlesa Chaplina (najznamienitsze przykłady to – *Światła wielkiego miasta* [*City Lights*] z 1931, *Dzisiejsze czasy* [*Modern Times*] z 1936, i – nawet mimo satyrycznie interwencyjnej konwencji – *Dyktator* [*The Great Dictator*] z 1940 roku); Williama Wylera (europejskiego artysty z wpływem czasu rozczarowującego się do amerykańskiego modelu demokracji szczególnie wyraźnie w filmie *Lisie gniazdo* [*The Little Foxes*] z 1941 roku) i dwóch innych, związanych z epoką „polowania na czarownice” i McCarthyizmu, a więc w *Opowieści o detektywie* [*Detective Story*] (1951) i adaptacji komunizującej powieści Theodore’a Dreisera *Siostra Carrie* [*Carrie*] (1952); autora komedii Billy Wildera, który w takich obrazach, jak *Sabrina* (1954) czy *Garsoniera* [*The Apartment*] (1960) nie kryje swej kontestacji systemu i wcale nie mimowiednie estetycznie nawiązuje do utopijnych konwencji. W wymienionych filmach wiele jest krytycznej diagnozy korporacyjnego modelu kapitalizmu. I pomimo współczesnego sztafażu, są one w swej wymowie bliskie dystopijnej prekognicji.

Krytyka systemu podtrzymująca jego utopijny projekt

Druga z wymienionych postaw, nazwana dydaktyczno-reformatorską, jest o tyle najbardziej interesująca, że najwyraźniej charakteryzuje utopijny charakter ekranowego portretu systemu i konkretyzuje się w licznych wizualizacjach na kinowym ekranie. Quasi-krytyczna postawa jest na ogół tłem filmu. Pragnienie widza spotyka się z prezentowaną mu utopijną fantazją, po czym następuje scalenie tego, co negatywne i co pożądane. Realizuje się w ten sposób fantazmatyczna wizualizacja rozczarowującej praktyki politycznej, nieusuwalnych realnie niedociągnięć, błędów czy patologii kapitalistycznego

systemu. Utopijne są tutaj oczywiście możliwe, przyszłe wyjścia z zarysowanej w filmie kryzysowej sytuacji. „Prawicowa utopia” wikła się w tym momencie w paradoks czasu utopii. Jest związana z przemocami symbolicznymi – narodu, autorytetu, tradycji, lojalności. Taka jest niewątpliwie konserwatywna aksjologia. Przyszłość będzie zatem szczęśliwa, jeśli zrealizuje indywidualistyczne marzenie o powrocie do przeszłego stanu świata – elitarnie kierowanego przez wybitne indywidua (LEVITAS 2010: 217). Przyszłość równa się przeszłości – w trakcie rozważań o związku utopianizmu liberalnego z chializmem pierwszy pisał o tym Mannheim (2008: 174-179). Wiedza o masowych społeczeństwach nowoczesności i procesami nią rządzonymi ujawnia ewidentną aporię stanu obiektywnego i pragnienia. W praktyce filmowej można to odnieść do hollywoodzkiej inkarnacji oczyszczającej funkcji w antycznym teatrze – *deus ex machina*. Podsuwane widzowi socjalne remedia i recepty, idealisci walczący o sprawiedliwość, społeczny solidaryzm pojawiają się w diegezie w zależności od pragnieniowej potrzeby, a nie jako logiczna konsekwencja zdarzeń na ekranie. Scalanie pragnienia i fantazji znajduje swój ostateczny wyraz w niemal baśniowych finałach. I mówimy tutaj o baśni, która kończy się stereotypową formułą: „a potem żyli długo i szczęśliwie...”. Nikt jednak nie pokazuje nam na ekranie konkretnej realizacji tego przyszłego szczęścia. Mamy wyłącznie obietnicę, bo propagandowy charakter tych wizualizacji unika problemów, nie akcentuje niespójności intelektualnych i narracyjnych, angażując widza emocjonalnie. Dobrymi przykładami mogą być tutaj tak znaczące i klasyczne już obrazy, jak na przykład polityczna komedia Franka Capry – *Pan Smith jedzie do Waszyngtonu* [*Mr. Smith Goes to Washigton*] (1939), autotematyczna komedia o samym Hollywoodzie Prestona Sturgesa, *Podróże Sullivana* [*Sullivan's Travels*] (1941) czy polityczny manifest i moralitet zarazem Johna Forda według aktualnej wówczas powieści Steinbecka – *Grona gniewu* [*The Grapes Of Wrath*] (1940). Tego rodzaju filmy nie starają się w rzetelny sposób nawiązywać do utopijnego wzorca, nie ma w nich analizy powodów kryzysu i dysfunkcji systemu. Jest tylko konsolacyjnie podpowiadana fantazja o możliwym i koniecznym ratunku systemu. Mimo swej politycznej widmowości takie filmy są z pewnością ideologicznie bliższe paradygmatowi utopijności niż klasyczne kino fantastyczne, bezwiednie wspierają bowiem wciąż aktywny i obowiązujący fantazmat spójności oraz sprawiedliwości systemu.

Zaledwie kilka obrazów koncentruje się w reformatorskiej sublimacyjnej energii na ideologii samej w sobie, czyli na utopijnym marzeniu o tym, jak w szwankującym systemie być powinno – czyli jak w przyszłości powrócić do represyjnej, to znaczy spr-

wiedliwej, oligarchicznej przeszłości. Nadmiarowym spełnieniem tego rodzaju kapitalistycznego śnienia, malowania utopii na ekranie (zarazem podpowiadającej ideologiczny kurs postępowania, który naprawia i dyscyplinuje system, wskazuje kierunek autokorekty) jest właściwie tylko jeden, bardzo konserwatywny w wyrazie, obraz. Film opowiadający o buncie w ramach nieefektywnie działającego kapitalizmu, o buncie, który w swym katartycznym efekcie doprowadza do ostatecznego triumfu systemu i sugeruje jego totalną dominację. Ten otwarcie neokonserwatywny i polityczny film Złotego Wieku lat czterdziestych w Hollywoodzie, unikający form bezpośredniego politycznego zaangażowania, to *The Fountainhead* Kinga Vidora (1949). Obraz jest inspirowany powieścią Ayn Rand pod tym samym tytułem i zrealizowany pod ścisłym nadzorem autorki, której powierzono scenariusz przedsięwzięcia.

Źródło nigdy nie miało dobrej recepcji krytycznej – nie uważano, by był to film udany pod względem artystycznym. Zarazem jednak chętnie podkreślano, że obraz wyróżnia się konstruktywną inscenizacyjną osobliwością. Jest to bez wątpienia dzieło imponujące wizualnie i konceptualnie, choć jako projekt artystyczny stanowi typowy przykład porażki kina nadmiernie zaangażowanego ideologicznie. W odbiorze dominuje poczucie braku symetrii między psychoanalitycznym tłem warstwy obyczajowej filmu a jego „urbanistyczną” narracją (quasi-biografią Franka Lloyda Wrighta) stanowiącą afirmatywny hymn na cześć technokratycznej i zarazem indywidualistycznej wizji liberalizmu. Mimo użycia odważnych środków wyrazu, wysoki diapazon ekranowych emocji (pseudopsychologizm), zderzony z wertykalizmem i geometrią estetyki drapaczy chmur (umowna wizualizacja technologicznego sukcesu liberalnej ideologii), powoduje efekt niezwykle naiwny w przesłaniu i kiczowaty w wyrazie. Z dzisiejszej perspektywy film okazuje się niezamierzenie śmieszny w tej dysproporcji między estetyką a ideologią.

Nieprzewidziany rezultat ambitnego przedsięwzięcia był o tyle nieuchronny, że Ayn Rand legitymizuje go nie tylko jako twórcę powieści i scenariusza. Występuje w tym filmie także emanacja jej światopoglądu, teoretycznej podstawy liberalnej propozycji filozoficznej, którą nazywała „obiektywizmem”⁵. Autorska próba systemowego myślenia Rand była w epoce powstania filmu zarazem intelektualnym, jak i emocjonalnym manifestem jej ideologicznej wiary. Ta niewygodna pozycja „ideolo” odbiła się w nadmiernej emocjonalnym wyrazie filmu. „Obiektywizm” szczegółowo został wyłożony w qu-

⁵ Interesującym kontekstem rozważań jest hasło słownika *Historical Dictionary of Utopianism* poświęcone autorce *The Fountainhead* (MORRIS & KROSS 2009: 254-255)

asi-powieściach: *Źródło*, *Hymn*, *Atlas zbuntowany*, jak i teoretycznie w utworach dyskursywnych: *Cnota egoizmu* czy *Kapitalizm: nieznaną ideal*. Efektem dość wiernej ekranizacji jednej z tych powieści, szczególnie po latach, kiedy emocje aktualności ideologicznych opadły, jest rozbrojenie politycznego potencjału filmu, które ujawnia zaskakujące ideologiczne tło naiwnej konserwatywnej fantazji. Jest tak zapewne dlatego, że film z konieczności unaocznia działanie, praktykę, a nie teorię, która sublimuje bardzo wysoko i uwzniośla problematykę w swej istocie fantazmatyczną albo wręcz libidalną. Fantazmatyczną – bo ściśle związaną z utopijnymi pragnieniami ideologii. Libidalną – bo odniesienie tej konstruktywistycznej utopii architektonicznej jest sublimacją przekładającą się na erotyczne perypetii bohaterów zarówno powieści, jak i filmu. Popkulturowa lektura freudyzmu w amerykańskiej nowoczesności lat czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku wklepała w swych naiwnych eksplikacjach psychoanalityczną teorię z niemal parodystyczną śmiesznością jej zniekształconej, wielkomięskiej praktyki na kosztach psychoanalityków. Ayn Rand, kobieta wyzwolona swej epoki, z jednej strony jawi się w teoretycznych pismach jej autorstwa jako niemal filozof społeczny i historyk idei, z drugiej zaś (w psychologicznym i genderowym aspekcie fabularnej części twórczości) chętnie odwołuje się do mód kulturowych freudowskiej proweniencji. Jednak nie jest to pełne wyjaśnienie zarazem estetycznej, jak i intelektualnej porażki tego filmu.

Krytyka neognozy według Voegelina

Zrębem światopoglądu Ayn Rand – nie tyle jako myślicielki, co ideolożki: świeckiej prorokini liberalizmu – jest pozornie niespójne przemieszanie radykalnych idei liberalnych, zmierzających do rezygnacji z państwa socjalnego (ideał państwa minimalnego), z równie radykalnym połączeniem ateizmu i antropocentryzmu. W praktyce społecznej jej ideologia radykalnie przeciwstawia społeczeństwo kolektywistyczne (w Nietzscheańskim rozumieniu pokrewne postchrześcijańskim tradycjom socjalnej lewicy, ostrze krytyki Rand łączy tutaj postawy konserwatywne z komunizującymi) – społeczeństwu indywidualistycznemu (znowu w jej rozumieniu – obywatelskiemu, choć jest to w istocie narcystyczna obywatelskość wyalienowanych monad). Filozof, który dla utopii liberalnej poświęca zarazem zachowawcze źródło chrześcijaństwa, jak i postępowe tradycje lewicy, może budzić początkowo zdumienie. W naszej próbie krytyki Rand znajdzie zastosowanie klasyczna metoda konserwatywna, która za paradygmat nowoczesnych, skrajnych, ideologii – tak lewicowych, prawicowych, jak i liberalnych – upatruje wcielenia neognozy. Tego rodzaju przekonania wyrażają przede wszystkim Eric Voegelin

(1992, 1994), Hans Jonas (1994) czy Alain Besançon (2000). Według Voegelina gnoza jest potężnym prądem umysłowym apokaliptyczno-chiliastycznym, który nieustannie towarzyszy rozwojowi zachodniej cywilizacji⁶. Jest siłą dziejową, która – właśnie jako ukryty, często nieświadomy paradygmat ludzkiego działania – determinuje losy narodów. Gnoza ani przez chwilę rozwoju cywilizacji Zachodu nie przestała istnieć jako źródło wewnętrznego natchnienia dla elit, jest bowiem systemowym i zarazem duchowym usprawiedliwieniem społecznego egoizmu. Voegelin, śledząc losy tego wpływowego prądu intelektualnego, stwierdza, że współcześnie gnoza przybrała na świecie dwa wcielenia. Tę myśl interesująco rozwija Ioan Couliano:

Dzisiaj gnostycyzm – immanentyzacja chrześcijańskiego eschatonu – przejawia się w dwóch odrębnych formach: jako marksizm (forma najdosłowniejsza i najmniej subtelna) i jako „okcydentalizm”, pociągająca za sobą zniszczenie „prawdy duszy” i wzgardę dla problemu egzystencji (COULIANO 1991: 44).

Nie ograniczając się do analiz piętnujących gnostyczne korzenie każdej postępowej ideologii nowoczesności, które stanowią polemiczne zaplecze neokonserwatyizmu, zauważyć trzeba, że eksponująca indywidualistyczny egoizm wizja perspektywy liberalizmu, obecna w tak zwanym obiektywizmie Ayn Rand, jawi się również jako nieomal klasyczna inkarnacja idei neognostyckich. Starając się zsyntetyzować wymowę jej powieści i esejów można powiedzieć, że analogicznie do gnostyków Rand dzieli konflikt w obrębie świata nowoczesnego na przeciwstawne strony społecznych adwersarzy: *gnosis* (indywidualności) i *pistis* (kolektyw). Kolektywiści są stronnikami różnych odmian ideologicznego populizmu (w domyśle: faszyzmu, socjalizmu, komunizmu). Takie populizmy stanowią analogon demiurgicznego fałszywego ładu świata pozornego, horyzontalnej siły zniewolenia mas, kontrolowanych socjotechniką pryncypatu: „chlebem i igrzyskami” (dzisiaj częściej określanymi jako socjalne obietnice). *Gnosis*, czyli indywidualiści, nie chcą poddać się zniewoleniu przez masy, przebijają się z horyzontalnego poziomu w górę ponad standardowy pułap. Wertykalnie dążą do wyrwania się z dialektycznego więzienia wspólnotowej ideologii, by wejść na wyższy poziom świadomości

⁶ Warto tu jeszcze raz przypomnieć, że o chiliastycznym horyzoncie utopii mówi Karl Mannheim w swej fundamentalnej *Ideologii i utopii* – kontekstowo jego myśl znakomicie osadza rozważania o neognozie w problematyce utopianistycznej i ukazuje sprzeczne impulsy (emancypacyjny i konserwatywny) w konstruowaniu paradoksalnego kształtu utopianizmu prawicowego: „Decydującym [...] był w historii nowożytnej moment, w którym »chiliastyczność« sprzymierzyła się z aktywnymi dążeniami warstw uciskanych [...]. Obraz utopijny powodował powstanie kontrobrazu, chialistyczny optymizm rewolucjonistów zrodził w ostatecznym rozrachunku konserwatywny rezygnacjonizm i nadał później ostateczny kształt realizmowi politycznemu” (MANNHEIM 2008: 174-175).

czy upodmiotowienia. Inaczej – ponownie językiem gnozy – to nazywając: drogi samozbawienia i samoubóstwienia. W filmie według powieści Ayn Rand ten kierunek i tę dążność ilustruje prometejskie w wyrazie, ale irytująco naiwne w bezpośredniości egzemplifikacji porównanie z ideologicznym wertykalizmem architektury modernistycznej. Symptom drapaczy chmur (*skyscrapers*) tak w książce, jak i jeszcze wyraźniej w filmie, jest libidalny (ewidentnym ich ukrytym metaforycznym tekstem jest falliczność), lecz i konstruktywny zarazem (wertykalizm jest najlepszą symbolizacją pionowego postępu). Obie te mocne sugestie w ekranizacji *Źródła* nie tylko się nie wykluczają, ale i uzupełniają wzajemnie. Wertykalny kierunek rozwoju nowoczesnego miasta jest możliwy tylko poprzez siłę indywidualistycznego rozumu sublimującego ideologicznie jednoznaczne libidalne pragnienia. W ten sposób „obiektywizm” przeciwstawia się także kolektywnej dominacji mistycyzmu ducha (religia) i mistycyzmu mięśni (komunizm/faszyzm). Religią staje się ziemski eschaton materialnego powodzenia. Fizycznej sile masy przeciwstawione zostaje tło seksualnej potencji aktywnej jednostki.

Konieczna jest w tym miejscu dygresja psychoanalityczna, tylko pozornie odbiegająca od neognostyckiej problematyki rozważań. A zatem, skoro architektoniczny wertykalizm filmu bezpośrednio unaocznia ukryte zaplecze libidalne powieści, zapytać można o niecenzuralność tej utopii z tak prowokacyjnymi wizualizacjami wątków erotycznych w filmie. Erotyczna egzemplifikacja polityki i filozofii w autorskim scenariuszu filmu czerpie przyjemność z unaocznienia, ujednoznacznienia sublimacyjnego mechanizmu powstania utopijnego pragnienia (jak wszystkich innych ideologicznych sublimacji). Nie sposób tego usunąć z taśmy filmowej – nachalny fetyszizm architektury modernistycznej i falliczne skojarzenia (jednoznaczna jest tutaj zwłaszcza scena końcowa) były w ten sposób interpretowane przez krytykę (MOULLET 1958).

Polityka emancypacji indywidualności łączy się w filmie z prowokującym klimatem immoralizmu erotycznego, który wyjaskrawia to, co skrywa się za sublimacyjnym uwzniośleniem ideologii powieści. Obraz filmowy w swej dosłownej naoczności demistyfikuje ideologię, niezamierzenie parodiując jej libidalne zaplecze. Gdy na poziomie teoretycznym w dyskursywnej powieści wszystko wydaje się zgadzać w sensie problemowym i estetycznym – to w działaniach postaci obserwowanych okiem kamery ujawnia się nieprzewidziany aspekt kiczu. Później odważne aluzje erotyczne demaskują mimowolnie banał kryjący się za jednoznacznie popędową logiką narracji. Wertykalizm *skyscrapers* bez wątpienia (choć nie do końca jest jasne, czy celowo) kojarzy się widzom z potencją głównego bohatera, jego wzwozem, seksualnym i zarazem ekspansywnym sukcesem samca alfa. Co ciekawe, film proponuje wyraźny zwrot melodramatyczny

wobec pierwowzoru powieści, rozbijając zupełnie polityczny wątek pojedynku kolektywisty (przebiegły i manipulujący opinią publiczną krytyk Ellsworth Toohey) – z indywidualistą (główny bohater filmu i powieści, Howard Roark – w tej roli kowboj-*macho* Hollywoodu, Gary Cooper – architekt wizjoner, którego kariera przypomina biografię artystyczną wspomnianego Franka Lloyda Wrighta i jego mentora Louisa Sullivana). Tak jakby Ayn Rand zależało na podkreśleniu libidalnego zaplecza każdej politycznej i ideologicznej aktywności. Miłosny trójkąt został tak mocno wyakcentowany w filmie właśnie za zgodą Rand jako scenarzystki, co można odczytać jako pragmatyczny stosunek autorki do kultury popularnej. Być może Rand po prostu rozumiała atrakcyjność erotycznych aluzji w kinie. Znacznie spójniej można to jednak wyjaśnić neognostyckim podłożem liberalnej utopii, także w dziedzinie obyczajowości. Rand z jednej strony wiedziała, że film nie nadaje się jako medium do prezentacji nudnego sporu ideologicznego i powraca z sublimacyjnych wyżyn ideologii do nonkonformizmu obyczajowego (jej zdaniem) jako libidalnego tła historii o emancypacji ducha: „Dla »gnostyka-libertyna« wszystko jest dozwolone. [...] jeżeli demiurg zakazuje, na przykład cudzołóstwa i kradzieży, oznacza to, że cudzołożyć i kraść nie tylko można, ale i trzeba” (DOROSZ 1989: 203).

Pojawia się tutaj ważne rozróżnienie pomiędzy oczywistą odmianą gnozy, gnozą cielesnej ascezy, a jej libertyńskim przeciwieństwem, które z tego samego źródła odrzuconej cielesności wyciąga odwrotne konsekwencje praktyczne. Gnostyk – jako człowiek wtajemniczony – jest zatem wolny od tabu, jakie obowiązują „maluczkich” (*pistis*). Możliwość takiej interpretacji jest typową dla neognozy pokusą postawienia się poza sferą obyczajowych tabu obowiązujących tychże *pistis*⁷.

Pokusie tej ulegamy wówczas, gdy wybieramy maksymalistyczne rozwiązania ludzkich problemów i bolączek, obiecujące uporanie się raz na zawsze z „ontologicznym bałaganem”. Czy będzie to marksizm, czy psychoanaliza, wyzwolenie erotyczne czy medytacja, koncepcja pedagogiczna czy filozofia społeczna, a nawet teoria poznania – jeżeli traktujemy je jako niezawodne i uniwersalne panacea na zło całego świata lub choćby na schorzenia poszczególnych dziedzin życia, decydujemy się na gnostycką opcję (DOROSZ 1989: 219).

⁷ Jak pisał Jonas: „Wszystko jest dla niego dozwolone ponieważ pneuma »z natury swej jest zbawiona« i nie może splamić się żadnym działaniem ani przerazić groźbą kary ze strony Archontów. Ale wolność pneumatyków to sprawa czegoś więcej niż jedynie obojętnego przyzwolenia: poprzez celowe naruszenie norm demiurgicznych pneumatyk udaremnia zamysł Archontów i w ten paradoksalny sposób przyczynia się do dzieła zbawienia. Ten wewnętrznie sprzeczny libertynizm ujawnia z większą niż wersja ascetyczna siłą element nihilistyczny zawarty w gnostyckim antykosmizmie” (JONAS 1994: 62).

Slavoj Žižek zauważa w dwóch miejscach swoich pism – w zgodzie z tym kierunkiem rozumowania – że fallokratyzm Rand jest ściśle związany z jej obsesyjnym kultem kapitalizmu w radykalnie liberalnej wersji. Subwersywność idei przekutyh w filmowy obraz podkopuje gmach ideologiczny systemu przez nadmiernie namiętą z nim identyfikację (ŽIŽEK 1997: 85-86; ŽIŽEK 2010). To oczywiście nieprzewidziany przez autorkę gratis filmu, szczególnie w krytycznej interpretacji silnie objawiający utopijność politycznego projektu i pragnienia zarazem.

Powracając od psychoanalitycznej dygresji ku „obiektywizmowi” jako postawie wyraźnie neognostyckiego światopoglądu Ayn Rand, koniecznie trzeba zauważyć na koniec, że centrum gnostyckiego elitaryzmu to dialektyczna mieszanka pojęć post-nietzscheańskich. Skoro cnota egoizmu czy też racjonalny egoizm, jest stanowieniem nadzwyczajnych (wyjątkowych) praw wybranych *gnosis* nad bezimiennym tłumem *pistis* – to w praktyce społecznej za podobnymi mechanizmami racjonalizacyjnymi ewidentnie ukrywa się ochrona interesu warstw uprzywilejowanych. W sytuacji, gdy człowiek samoubóstwiony w swym skrajnym indywidualizmie staje się jedynym celem dla siebie, istotą neognostyckiego zwrotu stanowi, podobnie jak w nietzscheańskiej tradycji, antychryścianizm, a może nawet szerzej antyuniwersalizm. I rzeczywiście także dla Žižka negatywna logika neognostyckiego wyboru w nowoczesności jest ściśle związana z kryzysem uniwersalistycznych podstaw cywilizacji Zachodu. Intrygującą konsekwencją czy wręcz koniecznością „cnoty” egoizmu jest u Rand antysocjalna krytyka społecznej tradycji Paulińskiego *Agape*, poświęcenia siebie dla innego, innych. Altruizm ma być wyrazem błędu kolektywistycznego, bo – rzekomo – zakłada, że troska o siebie jest złem. Podobnie też instynktowna chęć przeżycia, instynkt przetrwania jest złem. Z tych samych powodów przeprowadzona została więc w teorii „obiektywizmu” krytyka miłości bezinteresownej. Symptomatycznie pustym miejscem tej ekscesywnej teorii egoizmu jest brak odniesienia do formuły miłości bliźniego jak siebie samego.

Poza myśl konserwatywną

Zauważyć trzeba, że jeśli podążając za rozumowaniem wymienionych myślicieli konserwatywnych możliwe jest uznanie analogicznego wcielenia liberalnej neognozy, to będzie ona ściśle związana z ideologicznym epicentrum tak zwanych liberalnych demokracji Zachodu. Voegelin, ze swych skrajnie prawicowych pozycji, atakował w swych pismach tylko dwa elementy z triady dwudziestowiecznych utopii politycznych: komunizm i faszyzm. Mylący może się tutaj wydawać fakt, że podobnie krytyczna była

wobec tych systemów ideologicznych sama Ayn Rand. Naszą pokusę analogii do liberalizmu warto wzmocnić autorytetem przywoływanego już w tym kontekście Žižka. Jeśli bowiem tym trzecim elementem neognostyckim jest neoliberalizm, to warto to podobieństwo uprawdopodobnić i uzupełnić krytyką słoweńskiego filozofa dokonaną przezeń za pomocą narzędzi zapożyczonych w istocie od Voegelina w jednym z rozdziałów książki o wierze, zatytułowanym *Gnostycyzm? – Nie dziękuję!* (ŽIŽEK 2008: 49-70). Gnoza w obrębie ideologii liberalnej byłaby, idąc tym tropem, jej listkiem figowym, nadmiarowym suplementem, nie tylko zasłaniającym niespójność kapitalistycznego ideału etycznego, ale stanowiącym zarazem samo w sobie jego etyczne usprawiedliwienie, uspokojenie neurotycznego sumienia post-chrześcijańskiego dotychczas purytańskiego kapitalisty. Žižek zauważa, że z ideologii liberalizmu, a szczególnie neoliberalizmu, musiała zniknąć wina – nie ma grzechu, jest błąd świata, demiurgiczny w swym pochodzeniu. Istnieje jednak możliwość powrotu do lepszego, naturalnego domu człowieka, właściwej noosfery, do której człowiek przebóstwiony wyrwa się z odmetów kolektywistycznych kłamstw. Obraz, jaki rysuje słoweński filozof, wydaje się w dużej mierze ironicznie przerysowany – ale z tego względu świetnie pasuje do estetycznego przerysowania autorskiej adaptacji *The Fountainhead*.

Kilka uwag końcowych zorientowanych praktycznie i publicystycznie, czyli nieuchronnie moralistycznie

Czy rozwój amerykańskiego liberalizmu po 1949 roku tak w Stanach Zjednoczonych, jak i w tych częściach świata, które naśladowały społeczny i ekonomiczny sukces tej ideologii, doprowadził do zwycięstwa twórczego indywidualizmu *à la* Howard Roark? Czy spełnione ideały *American Dream*, jak Bill Gates lub Steve Jobs, rzeczywiście są inkarnacjami narracyjnego ideału Roarka/Wrighta? Idąc za conceptem późnego teoretyka liberalizmu Petera Sloterdijka, który w *Pogardzie mas* (SLOTERDIJK 2012) odniósł się do pojęcia czerni Eliasa Canettiego (1978: 15), zauważyć trzeba, że tak zwana „kolorowa masa” indywidualności przed ekranami telewizorów, laptopów i smartfonów jest w dużej mierze nieprzewidzianą konsekwencją utopijnego obrazu Ayn Rand. Emancypacja *gnosis* była utopią, a w każdym razie nie dotyczyła jednostek wybitnych, a tylko sprytnych (przedsiębiorczych być może). Kolorowa masa jest współczesnym prekariatem, zaprzeczeniem jakiegokolwiek indywidualistycznego upodmiotowienia i emancypacji, ale to właśnie w niej znajdują się potencjalni Roarkowie. Młodym, zdolnym, ambitnym ludziom korporacyjna ideologia nadal zaleca rodzaj *wishful thinking*, świeckiego

wyznania zdrowych zasad racjonalnego egoizmu i utopijnego marzenia o bezwzględnej konieczności kariery i samorealizacji. Pozostaje jeszcze spojrzeć na dwa współczesne przykłady nawiązujące do ukrytej obecności utopii w klasycznym Hollywoodzie.

Po pierwsze, skoro padło już nazwisko Jobsa, warto przypomnieć telewizyjną reklamę korporacji Apple z 1984 roku, emitowaną przy okazji Super Bowl XVIII w tymże sygnaturalnym dla dystopii roku. Nawiązywała ona bowiem rzeczywiście dość bezceremonialnie do *Roku 1984* George'a Orwella (warto zwrócić uwagę, że wyreżyserował ją Ridley Scott, reżyser świeżego wówczas dystopijnego *Blade Runnera*). Orwellovskie nawiązanie tej reklamy można potraktować jako kolejny ważny ideologiczny symptom. Jest ona w istocie zaangażowaną wizualizacją, w przestrzeni kultury elektronicznych mediów, ciągłej aktualności utopijnego mitu Ayn Rand. W wizualnej aluzji sugeruje bardzo wyraźnie konserwatywne przesłanie: „Używajmy Macintoshy, jeśli nie chcemy być tym okropnym kolektywem opisanym przez antykomunistę Orwella”. Dylemat pozostaje przewrotnie aktualny ćwierć wieku po premierze reklamy – każe współczesnym raczej powątpiewać w to, czy, używając iPhone'a, rzeczywiście jesteśmy takimi indywidualistami, jak filmowy architekt Roark.

Po drugie, w już zupełnie bezpośredniej aluzji, w nawiązaniu do projektów architektonicznych zapożyczonych właśnie wprost z klasycznego filmu *The Fountainhead*, skonstruowany jest futurystyczny dystopijny świat w grze komputerowej *BioShock* (TAVINOR 2009; PACKER 2010). W jej diegezie jako wyśniony ideał funkcjonuje ukryte, neognostyckie *polis* naukowców zamieszkujących w podziemiu piękne modernistyczne projekty Howarda Roarka. Kontekst jest w oczywisty sposób ironiczny i dystopijnie krytyczny – wywraca na nice „obiektywistyczne” intencje Rand. Nie sposób jednak uznać, że świadomość wszystkich tych intertekstów jest w sytuacji przeciętnego gracza otwierającą się przed nim możliwością ironicznego dystansu do symulacyjnej rzeczywistości gry. Korporacje zatrudniają wielobarwny i „nerdowsko” zorientowany prekarjat technokratów, którzy po pracy alienują się przed ekranem swego MacBooka, grając w kolejne pozornie deziluzyjne, a w istocie projekcyjne, gry właśnie w stylu *BioShock*. Symulacyjność wirtualnego środowiska takiej dystopijnej gry podszyta jest niepokojącą dwuznacznością: gracz symuluje uczestnictwo w wirtualnej wizualizacji możliwego społecznego skutku neoliberalnego pragnienia lub fantazji, zarazem jednak sama koncepcja gry jest symulacją w futurystycznym kostiumie realnej, terażniejszej sytuacji tegoż gracza. Howard Roark tylko pozornie wygrał swoją wojnę, w istocie przegrał to, co dla niego najważniejsze: cały swój kapitał indywidualizmu.

Jeśli zatem widmo „prawicowej utopii” jest do pewnego stopnia znaczącym *signum* klasycznego Hollywoodu, *signum*, które obciąża te stare filmy moralnie, to *The Fountainhead* można uznać za koronny dowód ideologicznego wpływu zaangażowanego kina na rozwój rodzącego się dopiero neoliberalizmu. „Utopia konserwatywna” lat pięćdziesiątych obróciła się jednak przez kilka dekad o sto osiemdziesiąt stopni i dzisiaj – na przykład w serii gier *BioShock* – te same konstruktywistyczne środki służą efektywnie wizji dystopijnej.

Źródła cytowań

- ALBRITTON, ROBERT (2012), 'Practical Utopia for the Twenty-First Century', w: Patrícia Vieira, Michael Marder (red.), *Existential Utopia: New Perspectives on Utopian Thought*, New York: Continuum International Publishing Group, ss. 141-156.
- BESANÇON, ALAIN (2000), *Przekleństwo wieku. O komunizmie, narodowym socjalizmie i jedyności Zagłady*, przekł. Joanna Guze, Warszawa: Czytelnik.
- CANETTI, ELIAS (1978), *Crowds and Power*, przekł. Carol Stewart, Nowy Jork: The Seabury.
- COULIANO, IOAN PETRU (1991), 'Gnostycyzm jako wzorzec analogiczny', przekł. Ireneusz Kania, *Znak*: 7, s. 44.
- DOROSZ, KRZYSZTOF (1989), *Maski Prometeusza*, Londyn: Aneks.
- FITTING, PETER (1991), 'Utopias Beyond Our Ideals: The Dilemma of Right-Wing Utopias', *Utopian Studies* 1-2, ss. 95-109.
- GILCHREST, ERIC J. (2013), *Revelation 21-22 in Light of Jewish and Greco-Roman Utopianism*, Leiden: Koninklijke Brill NV.
- JAMESON, FREDRIC (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JONAS, HANS (1994), *Religia gnozy*, przekł. Marek Klimowicz, Kryspinów: Platan.
- LEVITAS, RUTH (2010), *The Concept of Utopia*, Bern: Peter Lang.
- LEVITAS, RUTH (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York: Palgrave Macmillan.
- MANNHEIM, KARL (2008), *Ideologia i utopia*, przekł. Jan Miziński, Warszawa: Aletheia.
- MORRIS, JAMES M., ANDREA L. KROSS (2009), *Historical Dictionary of Utopianism*, Lanham: The Scarecrow Press, Inc.
- MOULLET, LUC (1958), 'Sainte Janet (Jet Pilot)', *Cahiers du cinéma*: 86, ss. 51-53.
- NELSON, THOMAS ALLEN (1982), *Kubrick: Inside a Film Artist's Maze*, Bloomington: Indiana University Press.

- PACKER, JOSEPH (2010), 'The battle for Galt's Gulch: *Bioshock* as critique of Objectivism', *Journal of Gaming & Virtual Worlds*: 3 (2), ss. 209-224.
- PHILLIPS, GENE D., RODNEY HILL (2002), *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, New York: Facts On File.
- RAND, AYN (1943), *The Fountainhead*, Indianapolis: Bobbs Merrill.
- SLOTEDIJK, PETER (2012), *Pogarda mas. Szkic o walkach kulturowych we współczesnym społeczeństwie*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.
- TALMON, JACOB (1957), *Utopianism and Politics*, London: Conservative Political Centre.
- TAVINOR, GRANT (2009), 'Bioshock and the Art. Of Rapture', *Philosophy and Literature*: 1 (33), ss. 91-106.
- VOEGELIN, ERIC (1992), *Nowa nauka polityki*, przekł. Paweł Śpiewak, Warszawa: Aletheia.
- VOEGELIN, ERIC (1994), *Lud boży*, przekł. Monika Umińska, Kraków: Znak.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (1997), *The Abyss of Freedom*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2008), *O wierze*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2010), „The Architectural Parallax”, *Living in the End of Times*, New York: Verso 2010.

***Metropolis* Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii**

PAWEŁ ALEKSANDROWICZ*

Wstęp

Metropolis Fritza Langa swoją premierę miało w 1927 roku (prace rozpoczęto w 1925), czyli jeszcze w okresie kina niemego. Powinno było zatem podzielić los wielu innych filmów nieudźwiękowionych – zostać zapomniane przez szeroką publiczność i ekscytować jedynie wąską grupę badaczy i pasjonatów kina okresu „wielkiej niemowy”. Tak się jednak nie stało. *Metropolis* do dziś jest oglądane, pokazywane na festiwalach i okazjonalnie wyświetlane w kinach. Ernest Mathijs i Jamie Sexton w książce *Cult Cinema* określają *Metropolis* mianem „»kanonicznego« filmu kultowego [»*canonical*« *cult film*]” (MATHIJS & SEXTON 2011: 210). Ten status dzieła Langa zawdzięcza następującym faktom: (1) do *Metropolis* odwołuje się wiele współczesnych tekstów kultury, w tym filmów, programów telewizyjnych czy teledysków; (2) fani fantastyki czują się zobligowani do obejrzenia tego filmu, gdyż uważany jest on za kluczowe dzieło w historii gatunku; (3) materiał filmowy wciąż uznawany jest za niekompletny, a odkrycia kolejnych wersji z nieznanymi dotąd scenami co jakiś czas podsycają zainteresowanie wokół produkcji (MATHIJS & SEXTON 2011: 210)¹. Ponadto *Metropolis* do dziś pozostaje przedmiotem

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: p_aleks@wp.pl

¹ Do tego należy dodać również kontrowersje związane z kwestią praw autorskich w Stanach Zjednoczonych. Dopiero w 2012 roku Sąd Najwyższy rozwiął wątpliwości, do kogo należą prawa autorskie do filmu.

analizy badaczy z różnych dziedzin nauki humanistycznej. Film był już analizowany z perspektywy socjologiczno-historycznej w kontekście upadku Republiki Weimarskiej i dojścia Hitlera do władzy (KRACAUER 1947; ELSAESSER 1984), socjologiczno-strukturalistycznej (TULLOCH 1976), psychoanalitycznej (DADOUN 1986), feministycznej (MELLENCAMP 1981) i wielu innych. W 2000 roku nakładem Camden House wydano wyczerpujące kompendium wiedzy o filmie pod tytułem *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear* (MINDEN & BACHMANN 2000) zawierające wywiady z twórcami, przedruki recenzji, rys historyczny, szczegółowy opis produkcji i promocji filmu oraz przedruki najważniejszych artykułów naukowych poświęconych filmowi. Akademickie zainteresowanie *Metropolis* zatem nie uległo wyczerpaniu. Równocześnie jednak trudno znaleźć opracowanie naukowe, które rozpatrywałoby dzieło Langa z perspektywy historii filmowych dystopii, a przecież *Metropolis* było niewątpliwie prekursorską realizacją tego podgatunku i wytyczyło ścieżki, którymi poruszali się późniejsi twórcy.

Stylistyka

Metropolis – podobnie jak wszystkie filmy przywoływane dalej w niniejszym tekście – jest niemal jednogłośnie uznawane przez badaczy za dystopię (MILNER 2005: 253). Problem takiej kategoryzacji polega jednak na tym, że opiera się ona na klasyfikacji wypracowanej na potrzeby literatury, a więc skupiającej się przede wszystkim na fabule, przy całkowitym pominięciu typowo filmowych środków wyrazu jak kadrowanie, kolorystyka, scenografia, kostiumy i tym podobne. Oznacza to, że zarówno stylistycznie harmonijny *Kłopotliwy człowiek* w reżyserii Jensa Liena z 2006 roku, jak i pełna turpistycznych obrazów *Zielona pożywka* Richarda Fleischera z 1973 mogłyby być przyporządkowane do tej samej kategorii, choć wizualnie są diametralnie różne. Gdyby więc przy kategoryzacji wziąć pod uwagę także styl, należałoby wprowadzić rozgraniczenie między ja w ną dystopią, charakteryzującą się celowym nieładem kompozycji, a ukrytą dystopią, w której powierzchowna estetyczność (a więc pozorna utopijność) maskuje dystopijną naturę. Styl tej ostatniej kino zawdzięcza właśnie *Metropolis*.

By wyrazić to, że ukrytą dystopię charakteryzuje porządek (oczywiście pozorny, skrywający ucisk, kłamstwo czy wyzysk), Lang wykorzystał zasadę *decorum*, nadając scenografii i kadrom przedstawiającym *Metropolis* przestrzenny ład. Kompozycję kadrów często charakteryzuje symetria z osią przebiegającą pośrodku w pionie. Perspektywa jest linearna, najczęściej z jednym punktem zbiegu na środku kadru. Dominują wyraźne

i proste formy geometryczne – prostokąty, trójkąty, koła i półkola – czytelnie zarysowane światłocieniem. Metropolis jest więc wizualnie przedstawione jako miasto uporządkowane, harmonijne i idealne.

Kadry przedstawiające miasto z bliska ujawniają jednak, że brakuje w nim typowych miejskich atrybutów – lamp ulicznych, zaparkowanych samochodów, znaków drogowych, ławek, miejskiej zieleni, koszy na śmieci czy samych śmieci leżących na ulicy. Na atrybuty te nie ma miejsca w mieście wizualnie idealnym, ponieważ zaburzyłyby one jego geometryczną harmonię. Z perspektywy mieszkańca okazuje się więc, że Metropolis razi sztucznością i brakiem funkcjonalności, a harmonia i porządek miasta nie służą jego obywatelom. Nie zostało ono bowiem zaprojektowane dla ich wygody, istniejąc raczej samo dla siebie jako piękny i niefunkcjonalny pomnik miejskiej architektury. Co więcej, wraz z rozwojem fabuły okazuje się, że to nie Metropolis służy mieszkańcom, lecz mieszkańcy – Metropolis. Ich wyczerpująca, brutalnie usystematyzowana praca podtrzymująca działanie aglomeracji do złudzenia przypomina niewolnictwo.

Skoro miasto jest idealne samo dla siebie, to tylko działanie człowieka może tę idealną harmonię zaburzyć. Wiele literackich dystopii opiera się na tym motywie: system może działać idealnie, gdyby nie było w nim człowieka. Trop ten przedstawiono także w *Metropolis*, przy czym Lang zdołał go wyrazić również obrazem. Regularne, geometryczne kadry, które widzowie oglądali na początku filmu, po rewolcie robotników wypełniają się chaosem powodzi i rozhisteryzowanym tłumem. Również symetryczna kompozycja ujęcia zostaje zmacona, na przykład przez wybijający spod ulicy gejzer wody kanalizacyjnej.

Ukazując Metropolis w taki właśnie sposób, Lang stworzył kod wizualny, z którego korzystali wszyscy późniejsi reżyserzy, by przedstawiać własne wizje ukrytych dystopii. Dzięki dziełu Langa geometryczna harmonia, symetria, czystość i porządek stały się cechami rozpoznawczymi miasta przyszłości i znaleźć je można w wielu późniejszych filmowych dystopiiach: *Fahrenheit 451* François Truffauta (1966), *THX 1138* George'a Lucasa (1971), *Gattaca* Andrew Niccola (1997), *Kodeks 46* Michaela Winterbottoma (2003), *Aeon Flux* Karyn Kusama (2005), *Kłopotliwy człowiek* Jensa Liena (2006) czy *Niezdolna* Neila Burgera (2014). Przyznać jednak należy, że niewielu następców Langa dorównało mistrzowi, którego artystyczny geniusz nie polegał przecież wyłącznie na tym, że jako pierwszy powiązał wizualną harmonię ujęcia z tematem utopijności (czy z wizją miasta przyszłości w ogóle), ale również na tym, że stosując zasadę *decorum*, zdołał wyrazić pozorowaną utopijność (a faktyczną dystopijność) obrazem. Bardziej współcześni reżyserzy dystopii natomiast, podświadomie podążając wyznaczoną przez niego ścieżką, budują

geometryczne dekoracje lub szukają geometrii w plenerze oraz z lepszym (*Gattaca*) lub gorszym (*Aeon Flux*, *Niezgodna*) skutkiem starają się zawierać w swoich ujęciach symetrię, perspektywę zbieżną lub inne regularności, lecz niewielu z nich potrafi zastosować w nowatorski sposób zasadę *decorum*. Na tle filmów z ostatniego dwudziestolecia wyróżnia się jedynie *Kłopotliwy człowiek*, którego tytułowy bohater nie potrafi odnaleźć się w pozornie utopijnym świecie, co Jens Lien umiejętnie wyraża w warstwie wizualnej, rozbijając symetryczną kompozycję kadru sylwetką bohatera i często filmując go osamotnionego w planie ogólnym celem unaocznienia sytuacji wyobcowania. Lien sprawnie operuje także saturacją kolorów, przedstawiając świat pozornej utopii w bieli i zimnych barwach, a świat poza nią – w cieplejszej tonacji. Ten kolorystyczny zabieg zastosowany przez Liena w bardzo pomysłowy sposób korzysta z zasady *decorum*. W przedstawionej w filmie rzeczywistości wszystko wydaje się być w jak najlepszym porządku, lecz z czasem okazuje się, że brak w niej prawdziwych uczuć. Kolorystyka również jest tylko pozornie poprawna – wraz z rozwojem fabuły widz orientuje się bowiem, że w świecie brakuje ciepłych kolorów, które powszechnie utożsamiane są z optymizmem, szczęściem i miłością². Lien stosuje regułę *decorum* także do wyglądu postaci. Mieszkańcy pozornej utopii wyglądają perfekcyjnie, są przystojni, uśmiechnięci i elegancko ubrani. Mężczyźni noszą włosy ułożone gładko bądź krótko przystrzyżone, a kobiety – upięte, i tylko główny bohater, który nie może sobie znaleźć miejsca w otaczającym go świecie, nosi się mniej schludnie i nie dba o fryzurę. Takie dostosowanie stylu, kolorystyki, charakteryzacji i innych środków czysto filmowych do tematu produkcji pozwala widzom lepiej doświadczyć danej dystopii – nie tylko racjonalnie poprzez analizę fabularną, ale także podświadomie i naocznie poprzez obraz, co Lang wykorzystał już w 1925 roku, kręcąc *Metropolis*.

W opozycji do Langowskiej stylistyki ukrytej dystopii ukształtował się filmowy styl jawnej dystopii. Skoro ukryta dystopia jest wizualnie uporządkowana, co ma odzwierciedlać pozorną idealność przedstawionego w niej systemu, to styl jawnej dystopii – jako od początku otwarcie pesymistycznej wizji przyszłości – pełen jest wizualnego nieładu. Dekoracje i kadry często są przepelnione i turpistyczne, a ich głównymi atrybutami są chaos, nieporządek, prowizorka, brud, zniszczenia, dewastacja i przeludnienie. Taką stylistykę zastosowano w *Johnnym Mnemonicu* w reżyserii Roberta Longo (1995), *Zielonej pożywce* Richarda Fleischera (1973), *Uciekinierze* Paula Michaela Glasera (1987), *Łowcy*

² Psychologia koloru jest tematem bardzo wnikliwie badanym przez naukowców. Opis relacji kolorystyki z emocjami znaleźć można w wielu opracowaniach dotyczących teorii i użycia koloru (BLEICHER 2005: 35-50), jak również w podręcznikach dla artystów (MOLLICA 2013: 44-46),

androidów Ridleya Scotta (1982), *Ucieczce z Nowego Jorku* i *Ucieczce z Los Angeles* Johna Carpentera (1981, 1996), *Ludzkich dzieciach* Alfonso Cuaróna (2006) i *Sędzim Dreddzie* Danny'ego Cannona (1995) czy jego późniejszym remake'u Pete'a Trvisa pod tytułem *Dredd* (2012).

Zasługi Langa dla filmowych dystopii nie kończą się jednak na twórczym zastosowaniu zasady *decorum*. *Metropolis* zdefiniowało także, jak powinno wyglądać dystopijne miasto przyszłości – filmowane w planie dalekim miasto-moloch z ruchem naziemnym i powietrznym, pnące się na kilkadziesiąt pięter wzwyż budynki w odcieniach czerni i szarości, wiadukty i estakady, przestronne wnętrza gmachów, ulice pełne samochodów. Wizja ta stała się inspiracją dla autorów późniejszych dystopii. Twórcy *Łowcy androidów* otwarcie przyznali, że pomysły Langa stanowiły dla nich natchnienie przy przedstawianiu własnego obrazu miasta przyszłości (SAMMON 1996: III), a porównanie wizji *Metropolis* i Los Angeles roku 2019 doczekało się kilku opracowań naukowych (DESSER 1991; NEUMANN 1999; ROWLEY 2005). Również tytułowe *Mroczne miasto* Alexa Proyasa z 1998 roku na niektórych kadrach do złudzenia przypomina aglomerację z filmu Langa. Inspiracje *Metropolis* można znaleźć także w *Piątym elemencie* Luca Besson (1997), a także wspomnianych już filmach *Uciekinier* i *Sędzia Dredd*. Miasta z tych ostatnich produkcji – jak również Los Angeles roku 2019 – charakteryzuje analogiczny do Langowskiego pionowy podział społeczny, według którego bogaci mieszkają ponad biednymi. Andrew Milner w książce *Literature, Culture and Society* zauważa wręcz, że podział ten stał się „standardowym motywem kina fantastycznonaukowego [*standard trope in SF cinema*]” (MILNER 2005: 256).

Lang, który w młodości studiował najpierw inżynierię lądową, a następnie malarsstwo, zdecydował się zaprojektować *Metropolis* w stylu *art déco*, co także miało duże znaczenie dla wyglądu późniejszych dystopii. Na decyzję tę wpływ miała architektura Nowego Jorku, który Lang odwiedził w październiku 1924 roku (MINDEN & BACHMANN 2000: 4). Jego filmowa wizja urbanistyki była tak sugestywna, że *art déco* lat dwudziestych – oraz jego późniejsza wersja, *streamline moderne* lat trzydziestych – stały się jednym z najbardziej charakterystycznych i najczęściej wykorzystywanych stylów architektonicznych dystopijnych miast przyszłości. Według stylistyki tej stworzono zarówno futurystyczne Los Angeles w *Łowcy androidów*, jak i tytułowe *Mroczne miasto*, a także aglomeracje miejskie w seriach gier *BioShock* i *Fallout*. Z kolei Truffaut w *Fahrenheitcie 451* wydatnie wykorzystał wiszący pociąg jednoszynowy wzorcowo zaprojektowany w stylu *streamline moderne*.

W końcu, Lang także jako pierwszy pokazał deindywidualizację, choć w tej formie, w jakiej ją przedstawił – ludzie ubrani w jednakowe drelichy i noszący numery zamiast imion – opisywana została kilka lat wcześniej w powieści *My* Eugeniusza Zamiatina. Lang jednak po raz pierwszy ukazał ją na ekranie, dobitniej obnażając jej grozę i estetyczną mizериę. Podobną wizualną deindywidualizację zobaczyć można w *THX 1138, Ucieczka Logana* Michaela Andersona (1976) oraz ekranizacjach klasycznych literackich dystopii: *Nowego wspaniałego świata* w reżyserii Burta Brinckerhoffa (1980) oraz *Roku 1984* Michaela Radforda (1984)³.

Standardy produkcyjne

Obok stylistyki największe zasługi *Metropolis* dla światowej kinematografii dotyczą standardów produkcji filmowej, które Lang wręcz zrewolucjonizował. Jako pierwszy w historii kina wybudował na potrzeby filmu miniaturową makietę miasta z ruchomymi elementami. Ogromny nacisk położył na scenografię i efekty specjalne, co wydłużyło zdjęcia do prawie półtora roku i podniosło koszty produkcji z planowanych półtora miliona do ponad pięciu milionów marek niemieckich. Przykładowo, przygotowanie i nakręcenie półtoraminutowej sceny przegrzewania się i eksplozji urządzeń w maszynowni trwało cztery tygodnie. Z relacji współpracowników Langa wyłania się obraz reżysera opętanego manią perfekcjonizmu – surowego, bezwzględnego i nieznoszącego sprzeciwu dyktatora, który musiał sprawować kontrolę nad wszystkim, począwszy od gry aktorskiej, przez budowę dekoracji, a skończywszy na kostiumach i makijażu (MINDEN & BACHMANN 2000: 15)⁴. To właśnie ów perfekcjonizm pchnął Langa na przykład do zatrudnienia pięciuset berlińskich dzieci z biednych rodzin do sceny powodzi oraz do użycia prawdziwych materiałów wybuchowych w scenach buntu robotników, czym naraził zdrowie i życie zarówno ekipy filmowej, jak i samych aktorów. *Metropolis* miało oczarować widza obrazem, oszołomić efektami specjalnymi i zaimponować rozmachem. Zamierzony efekt zdecydowanie udało się osiągnąć – niemieccy krytycy i dziennikarze prawie jednogłośnie chwalili warstwę wizualną, dbałość o szczegóły i warsztat techniczny

³ Choć na ostateczny kształt wizualny *Metropolis* złożyła się także praca operatorów (Karl Freund i Günther Rittau) oraz scenografów (Otto Hunte, Erich Kettelhut i Karl Vollbrecht), powyższe zasługi należy przypisać głównie Langowi. Z zachowanych do dziś dwóch stron scenariusza wiadomo, że Lang opatrzył go wyczerpującymi notatkami i szkicami, od początku wizualizując sobie poszczególne sceny filmu (MINDEN & BACHMAN 2000: 16).

⁴ Lang zresztą uważał, że kino może przerodzić się w sztukę tylko w Niemczech dzięki niemieckiej wytrwałości karmionej obsesyjną troską o dzieło (*das Werk*) (LANG 1926: 4).

(MINDEN & BACHMANN 2000: 26-30), a film imponuje nawet i dziś, prawie dziewięćdziesiąt lat po premierze. Choć już powstała w 1902 roku *Podróż na księżyc* Georges'a Méliès'a pokazała, że zadaniem filmowego *science fiction* jest oczarowanie widza efektami specjalnymi, to *Metropolis* przydało im rozmachu, precyzji i dbałości o szczegóły, wyznaczając tym samym standard produkcyjny, który obowiązuje w tym gatunku do dziś.

Warto także wspomnieć, że w trakcie prac nad *Metropolis* opracowano nowe efekty specjalne i udoskonalono te już istniejące. Operator Langa, Eugen Schüfftan, stworzył trick, który nazwał *Spiegeltrickverfahren*, czyli sztuczkę z lustrami. Polega ona na takim ustawieniu luster przed kamerą, by odbity w nich obraz – w tym przypadku makiety – zlał się z grą aktorów w jedną spójną całość, tworząc wrażenie, jakoby aktorzy mieli poruszać się po rzeczonym makiecie. Sztuczka Schüfftana, choć już nie tak popularna jak kiedyś, znajduje swoje zastosowanie w kinie także współcześnie. Została wykorzystana między innymi w *Łowcy androidów* do stworzenia efektu lśniących oczu i w sadze *Władca pierścieni* Petera Jacksona (2001-2003) dla podkreślenia różnic wzrostu między hobbitemi i krasnoludami a ludźmi i elfami. *Metropolis* było również pierwszym filmem, w którym na ogromną skalę wykorzystano animację poklatkową. Ujęcia miasta, kręcone w planie dalekim, wymagały przesuwania każdej figurki człowieka i pojazdu po makiecie o kilka lub kilkanaście milimetrów na każdą klatkę filmu, do czego Lang oddelegował specjalną ekipę. Materiał filmowy z tego ujęcia trwa tylko dziesięć sekund, ale ręczne ustawienie wymagało aż dwóch tysięcy stu klatek (MINDEN & BACHMANN 2000: 18). Choć sztuczka Schüfftana i animacja poklatkowa zostały z czasem zastąpione efektami wymagającymi mniej pracy lub dającymi lepsze efekty wizualne – tylną projekcją, ujęciami kombinowanymi czy wreszcie animacją komputerową – to wciąż aktualna pozostaje dewiza Langa przyświecająca jego ekipie przy realizacji *Metropolis*: fantastyczne wydarzenia muszą zostać pokazane (RITTAU 1927: 6).

Fabula

W warstwie fabularnej *Metropolis* jest daleko mniej nowatorskie aniżeli w stylistyce czy w standardach produkcyjnych, co zresztą nie umknęło uwadze krytyków. Choć bowiem film zebrał dobre recenzje po premierze i prawie jednogłośnie pochwały za oprawę wizualną, to najbardziej wpływowi niemieccy krytycy tamtego okresu – Willy Haas, Herbert Jhering, Paul Ickes czy Rudolf Arnheim – zauważyli, że jego najsłabszym elementem jest scenariusz, napisany przez żonę Langa, Theę von Harbou. Autorce wytykano przeciętność i naiwność poprowadzonej fabuły, Langa zaś skrytykowano za to, że tak dużo uwagi

poświęcił warstwie wizualnej, zapominając jednocześnie o tym, by wypełnić ją wartościową treścią. Pisano wręcz o ogromnym wysiłku produkcyjnym zmarnowanym na sentymentalną, banalną historię (MINDEN & BACHMANN 2000: 27-28). Podobne opinie pojawiały się w prasie brytyjskiej i amerykańskiej. Na przykład krytyk „New York Timesa”, Mordaunt Hall, opisał *Metropolis* jako „techniczne чудо na glinianych nogach [*a technical marvel with feet of clay*]” (HALL 1927), zaś Herbert George Wells określił je mianem najgłupszego filmu, jaki kiedykolwiek widział (WELLS 1927: 4).

W latach powojennych, o czym już wspomniano, podjęto się odczytania *Metropolis* na nowo z różnych perspektyw badawczych – historycznej, socjologicznej, feministycznej, strukturalistycznej czy psychoanalitycznej – i odkryto niedostrzeżone wcześniej treściowe bogactwo filmu, otwierające się na mnogość możliwych interpretacji⁵. Jeśli zaś spojrzeć na *Metropolis* z punktu widzenia historii dystopii, okaże się, że Harbou w scenariuszu wyraźnie inspirowała się sztuką Karela Čapka pod tytułem *R. U. R.* (1920) oraz powieściami Wellsa – *Wehikuł czasu* (1895) i *Kiedy śpiący budzi się* (1899). Scenariusz *Metropolis* nie jest jednak wtórny, gdyż motywy zaczerpnięte z tych powieści autorka zdołała twórczo rozwinąć.

Z *R. U. R.* Čapka pochodzi motyw robotów, które początkowo są źródłem fascynacji, lecz z czasem stają się zagrożeniem dla życia ludzkiego i społecznego ładu. Lang i Harbou wprowadzili do tego tropu pewną bardzo istotną zmianę. Otóż roboty Čapka nie są robotami w dzisiejszym tego słowa znaczeniu, lecz „sztucznymi ludźmi” produkowanymi z materii organicznej w fabryce. Bliżej im zatem do androidów czy nawet klonów niż do robotów *sensu stricto*. Natomiast przedstawiona w *Metropolis* postać *Maschinenmensch* to pierwsza w historii wizja maszyny, której z wyglądu nie sposób odróżnić od człowieka.

Čapek jako pierwszy wprowadził także postać androida wzorowanego na głównej bohaterce i łudząco do niej podobnego. Lang i Harbou motyw ten rozwinęli w dwojnasób. Po pierwsze główna bohaterka, Maria, głosi pokój wśród robotników, zaś android na niej wzorowany wprost przeciwnie – podjudza ich do buntu. Pobrzmiwają tu echa niemieckiego mitu o *doppelgängerze*, czyli sobowtórze mogącym, według niektórych ludowych wierzeń, oferować fałszywe rady, by sprowadzać ludzi na złą drogę. Podobieństwo androidów do *doppelgängerów* – zasygnalizowane w *Metropolis*, a podjęte także

⁵ Niemniej jednak wypada przyznać, że również współcześni krytycy uznali filmowy morał o mediacji serca między robotnikami a kapitałem za banalny, jak chociażby reżyser i badacz filmu, Peter Bogdanovich, który napisał, że zakończenie produkcji przypomina bajkę dla dzieci (BOGDANOVICH 1967: 124).

w *Łowcy androidów* – również stało się tematem badawczym krytyki filmowej (FRANCAVILLA 1991). Po drugie Lang i Harbou wyposażyli mechaniczną Marię w atrybut rozbuchanej seksualności – tym samym po raz pierwszy łącząc seks z technologią – dzięki czemu stała się ona wampem, w przeciwieństwie do prawdziwej Marii, będącej uosobieniem ideału matki-dziewicy. Amalgamat seksu i technologii okazał się motywem silnie działającym na wyobraźnię twórców filmowych i można go spotkać pod różnymi postaciami, na przykład erotycznego zbliżenia z hologramem (w *6-tym dniu* Rogera Spottiswoode'a z 2000 roku), intymnego zbliżenia za pośrednictwem neurotechnologii (*Człowiek demolka* Marco Brambilla z 1993 roku) czy – co już zupełnie absurdalne – komputera zapładniającego kobietę (jak w *Diabelskim nasieniu* Donalda Cammella z 1977 roku). Android łączący w sobie cechy wampa i *doppelgängera* pojawia się natomiast w *Żonach ze Stepford* Bryana Forbesa (1975), a postać wampa-roboty na stałe weszła do popkultury i znaleźć ją można chociażby w *Łowcy androidów* czy w animowanym serialu *Futurama* (1999-2013)⁶.

Lang i Harbou wykorzystali także zawarty w *R.U.R.* motyw technologii jako zagrożenia dla rodzaju ludzkiego. U Čapka rozwój technologiczny prowadzi do zagłady ludzkości i zastąpienia jej na Ziemi przez cywilizację androidów. Wizja przedstawiona w *Metropolis* jest tylko odrobinę bardziej optymistyczna – tam ludzie stają się niewolnikami techniki i tracą na jej rzecz człowieczeństwo, a jednostki zmieniają się w bezbronne moduły systemów mechanicznych. Pomysły te z powodzeniem wykorzystane zostały chociażby w seriach *Matrix* Lany i Lilly Wachowskich (1999-2003) czy kolejnych odsłonach *Terminatora* (1984-2015).

Schemat fabularny *Metropolis* został zaczerpnięty z powieści Wellsa *Kiedy śpiący budzi się*. W obydwu utworach bohaterem jest członek klasy uprzywilejowanej, przechodzący na stronę klasy uciskanej, odkrywający okrutną prawdę kryjącą się za atrakcyjną fasadą pozornie doskonałego systemu i prowadzący uciskaną klasę ku rewolucji i wyzwoleniu. Różnica polega jednak na tym, że u Wellsa bohater jest głównie biernym obserwatorem, który rzadko aktywnie angażuje się w opisywane wydarzenia. Jest to zresztą typowe dla prozy tego autora; podobnie bierny bohater-narrator występuje także w *Wehikule czasu* i *Wyspie doktora Moreau*. Protagonista filmu Langa natomiast nie tylko obserwuje cierpienie robotników, ale z własnej woli staje się jednym z nich, by na własnej skórze zaznać okrucieństwa systemu i lepiej zrozumieć sytuację mieszkańców dystopii.

⁶ Z analizą relacji seksu i technologii w *Metropolis*, przeprowadzoną z perspektywy psychoanalitycznej, można zapoznać się w artykule Rogera Dadouna *Metropolis Mother-City – Mittler – Hitler* (1986).

Jest to znacząca zmiana względem powieści Wellsa, ponieważ skraca dystans do problematyki i dodaje narracji więcej dramatyzmu, tym samym w większym stopniu angażując odbiorcę. W późniejszych dystopiach schemat ten został jeszcze bardziej dopracowany pod względem dramatyzmu. Bohater jest zwykle członkiem służb porządkowych egzekwującym totalitarne prawo, lecz w wyniku splotu okoliczności z łowcy staje się ofiarą, na własnej skórze poznając okrucieństwo systemu, którego sam był częścią – po czym przechodzi wewnętrzną przemianę i staje po stronie klasy uciskanej (czyli swoich dawnych wrogów), by w dramatycznym finale zmierzyć się ze swoimi byłymi towarzyszami⁷. Schemat ten stanowi główną konstrukcję fabularną takich filmów (i niektórych z ich literackich pierwowzorów) jak *Ucieczka Logana* Michaela Andersona (1975), *Pamięć absolutna* Paula Verhoevena (1990), *Fahrenheit 451* i *Raport mniejszości* Stevena Spielberga (2002) czy przywoływane już filmy *Uciekinier* i *Fahrenheit 451*.

Z *Wehikulu czasu* Wellsa pochodzi z kolei motyw pionowego rozwarstwienia społecznego, w którym robotnicy znajdują się na dole, a klasa próżniacza na górze. O ile jednak w powieści Wellsa podziały zachodzą tak daleko, że obie grupy społeczne ewoluują w odrębne podgatunki ludzkie, o tyle w historii Langa i Harbou możliwe jest porozumienie między nimi i uniknięcie wyniszczającego konfliktu. Oznacza to, że *Metropolis* nie jest „czystą” dystopią, przynajmniej w ujęciu proponowanym przez badaczy dystopii literackich. Raffaella Baccolini i Tom Moylan (2003: 7) zauważają, że tradycyjna dystopia jest w wymowie pesymistyczna, zaś jej bohaterowie – jak Winston Smith z Orwellovskiego *Roku 1984* czy Lenina z Huxley’owskiego *Nowego wspaniałego świata* – ostatecznie padają ofiarami opresyjnego systemu. *Metropolis* najbardziej pasuje zatem do nurtu dystopii krytycznej (*critical dystopia*), który objawił się w amerykańskiej literaturze w latach osiemdziesiątych, a kompleksowy opis zyskał dzięki książce Moylana *Scraps of the Untainted Sky* (MOYLAN 2000). Według Lymana Towera Sargenta jednym z elementów rozpoznawczych tej kategorii jest „nadzieja, że dystopia może zostać obalona i zastąpiona eutopią [*hope that the dystopia can be overcome and replaced with a eutopia*]” (SARGENT 2001: 222).

⁷ Baccolini i Moylan (2003: 5) wymieniają taki zabieg fabularny wręcz jako definiującą cechę dystopii.

Podsumowanie

Jako protoplasta filmowych dystopii *Metropolis* wywarło znaczący wpływ na ten podgatunek kina *science fiction*. W warstwie wizualnej dzieło Langa zdefiniowało styl, który można by określić mianem „ukrytej dystopii”. Stosując zasadę *decorum*, reżyser podporządkował stylistykę tematowi, na stałe wiążąc harmonię, geometrię oraz symetrię obrazu z koncepcją pozornie utopijnego świata. *Metropolis* zrealizowano z niespotykanym dotychczas rozmachem i dbałością o szczegóły, ustanawiając nowe standardy oraz rozwiązania produkcyjne – z których część obowiązuje do dziś – i tworząc tym samym pierwszy w pełni współczesny film fantastycznonaukowy. Wreszcie dzieło Langa wprowadziło do gatunku nowe motywy fabularne i rozwinęło te stworzone przez jego wielkich literackich poprzedników. Stało się zatem pierwowzorem filmowej dystopii i obrazem, z którego kolejni twórcy wywodzili własne produkcje. Rozwiązania stylistyczne, produkcyjne i fabularne wprowadzone przez Langa, a powielane i utrwalane przez jego następców, stały się wizualno-fabularnym kanonem gatunku, z którego dziś czerpią współczesne dystopie. Stąd praktycznie każdy obraz podejmujący tę tematykę świadomie lub nieświadomie inspirowane jest *Metropolis*.

Źródła cytowań

- BACCOLINI, RAFFAELLA, TOM MOYLAN (2003), 'Introduction. Dystopia and Histories' w: Raffaella Baccolini, Tom Moylan (red.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, London: Routledge, ss. 1-12.
- BLEICHER, STEVEN (2005), *Contemporary Color: Theory and Us*, Clifton Park, NY: Thomson/Delmar Learning.
- BOGDANOVICH, PETER (1967), *Fritz Lang in America*, New York: Praeger.
- DADOUN, ROGER (1986), 'Metropolis Mother-City – Mittler – Hitler', *Camera Obscura*: 15, ss. 137-163.
- DESSER, DAVID (1991), 'Race, Space and Class: The Politics of the SF Film from *Metropolis* to *Blade Runner*', w: Judith B. Kerman (red.), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep*, Madison, WI: University of Wisconsin Press, ss. 110-123.
- ELSAESSER, THOMAS (1984), 'Film History and Visual Pleasure: Weimar Cinema', w: *Cinema Histories, Cinema Practices*, Patricia Mellencamp, Philip Rosen (red.), Frederick: University Publications of America, ss. 47-84.
- FRANCAVILLA JOSEPH (1991), 'The Android as *Doppelgänger*', w: Judith B. Kerman (red.), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep*, Madison, WI: University of Wisconsin Press, ss. 4-15.
- GÜNTHER, RITTAU (1927), 'Die *Trickaufnahmen* im *Metropolis*', *Mein Film*: 60, s. 6.
- HALL, MORDAUNT [FREDERICK WILLIAM] (1927), 'Metropolis', *New York Times*, 13 marca, s. 7.
- KRACAUER, SIEGFRIED (1947), *From Caligari to Hitler*, Princeton: Princeton University Press.
- LANG, FRITZ (1926), 'Wege des *großenSpielfilms*', *Die Literarische Welt*: 2, ss. 3-6.
- MATHIJS, ERNEST, JAMIE SEXTON (2011), *Cult Cinema*, Chichester: Wiley-Blackwell.
- MELLENCAMP, PATRICIA (1981), 'Oedipus and the Robot in *Metropolis*', *Enclitic*: 5, ss. 20-42.

- MINDEN, MICHAEL, HOLGER BACHMAN (2000), *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*, Rochester, NY: Camden House.
- MILNER, ANDREW (2005), *Literature, Culture and Society*, London: Routledge.
- MOLLIKA, PATTI (2013), *Color Theory: An essential guide to color – from basic principles to practical applications*, Irvine, CA: Walter Foster Publishing.
- MOYLAN, TOM (2000), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder, CO: Westview.
- NEUMANN, DETRICH (1999), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, London: Prestel Publishing.
- ROWLEY, STEPHEN (2005), 'False LA: Blade Runner and the Nightmare City', w: Will Brooker (red.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, New York: Columbia University Press, ss. 203-212.
- SAMMON, PAUL M. (1996), *Future Noir: The Making of Blade Runner*, London: HarperCollins Publishers Ltd.
- SARGENT, LYMAN TOWER (2001), 'US utopias in the 1980s and 1990s: Self-fashioning in a world of multiple identities', w: Paola Spinozzi (red.), *Utopianism/Literary Utopias and National Cultural Identities: A Comparative Perspective*, Bologna: COTEPPRA/University of Bologna, ss. 221-232.
- TULLOCH, JOHN (1976), 'Genetic Structuralism and the Cinema. A Look at Fritz Lang's Metropolis', *Australian Journal of Screen Theory*: 1, ss. 3-50.
- WELLS, HERBERT GEORGE (1927), 'Mr. Wells reviews a current film', *The New York Times Magazine*, 17 kwietnia, ss. 4-22.

Nowoczesność i zagłada w filmowej dystopii

Brunona Gamulina *Sedma kronika*

ANNA BOGUSKA*

Wypada filozofom i socjologom obnażać fałsz obietnic
kojącej pewności i przytulnego ładu, które zapraszają
do totalitarnych lochów, mając mirażem wyzwolenia...
Zygmunt Bauman, *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*

Utopia komunistyczna – dekonstrukcja ideału

W 1971 roku w Chorwacji (i Jugosławii) ukazała się utrzymana w konwencji modernistycznej i nawiązująca do osiągnięć francuskiej czarnej fali ekranizacja powieści Slobodana Novaka *Mirra, kadzidło i złoto* (*Mirisi, zlato i tamjan*) w reżyserii Ante Babaji¹ (BABAJA 1971). Film, którego akcja rozgrywa się na jednej z chorwackich wysp, opowiada o losach małżeństwa zajmującego się starą patrycjuszką Madonną, kobietą o trudnym usposobieniu, dręczącą opiekunów licznymi swoimi natręctwami. Ten uniwersalny obraz

* Instytut Slawistyki Polskiej Akademii Nauk | kontakt: anna.boguska@ispan.waw.pl

¹ Jugosłowiańskie filmy czarnofalowe, których reżyserami byli najczęściej Serbowie, powstawały w latach sześćdziesiątych i na początku lat siedemdziesiątych XX wieku. Ich twórcy czerpali inspiracje od francuskiej nowej fali i polskiej szkoły filmowej. Charakteryzowała je jednak większa niż u Francuzów i Polaków skłonność do naturalizmu i estetyki turpistycznej. Jak podaje Patrycjusz Pająk, w filmach tych poddawano krytyce warunki rodzin moralnej i materialnej brzydoty, cechującej życie ludzi w czasach realnego socjalizmu, w okresie II wojny światowej i tuż po niej. Często reakcją na taką rzeczywistość, wpisaną w narrację filmową, była jej kontestacja i wątki eskapistyczne (PAJĄK 2014: 408-409).

podejmujący tematykę specyfiki insularności, wspólnotowości i samotności, relacji z innym, tego, co codzienne z tym, co transcendentne, umierania jako takiego i umierania (odchodzenia w przeszłość) pewnych przebrzmiałych form życia, w interpretacji Patrycjusza Pająka zyskuje lokalny kontekst polityczny. Badacz, opisując wschodnioeuropejski wariant komunistycznego raju, wyróżnia (za Alainem Besançonem) jego dwie fazy – rewolucyjną do połowy lat pięćdziesiątych XX wieku (polegającą na niszczeniu przez komunistów rzeczywistości zastanej identyfikowanej z kapitalizmem) oraz trwającą od połowy lat pięćdziesiątych XX wieku fazę realnego socjalizmu (opierającą się na kompromisie komunistów z pozostałościami rzeczywistości kapitalistycznej, której wartość „docenia się” tylko jako antytezę dla nowego ideału). Film *Babaji*, zdaniem Pająka, jest negatywną odpowiedzią na jugosłowiańską propagandę związaną z osiągnięciami drugiej ze wskazanych faz, a zatem realnego socjalizmu; jest zaprzeczeniem dobrobytu, jaki miał panować w Jugosławii, negacją socjalistycznej nowoczesności, ukazującą społeczny defetyzm lat sześćdziesiątych i początku siedemdziesiątych (PAJĄK 2014: 406-407). Gdyby rozpatrywać powstały w 1996 roku film Brunona Gamulina w analogicznym kluczu interpretacyjnym, a więc jako klęskę komunistycznej utopii, to byłby on reakcją na pierwszą ze wskazanych faz, czyli rewolucyjną. Oba obrazy realizowałyby analogiczny model dystopijności, który za Gregorym Claeyssem (2017) zostanie tu powiązany z płaszczyzną psychologiczną i z historią ludzkiej mentalności.

Dystopijna przestrzeń wosp(y), czyli o nowoczesnym lęku

Akcja filmu Brunona Gamulina, nakręconego na podstawie książki jego ojca, Grge Gamulina, rozgrywa się w roku śmierci Stalina (1953²) w Jugosławii rządzonej przez Josipa

² Fakt ten zostaje zaznaczony już na początku filmu, kiedy podczas codziennego apelu komendant informuje więźniów o śmierci ich „duchowego przywódcy”, z powodu którego większość zesłańców znalazła się w obozie na wyspie, a następnie cynicznie zarządza dodatkową zmianę pracy jako formę uczczenia „tego historycznego wydarzenia”. W dalszej części filmu wątek Stalina jako Wielkiego Brata, którego niezmaterializowana obecność ciąży nad losem więźniów, również powraca w szyderczej odświeżeniu, gdy transmisja z pogrzebu wodza pokazywana jest na wielkim ekranie na placu, a więźniowie jako „pogrążeni w rozpacz” mają stać tyłem i nie oglądać. Tym samym zaznaczony zostaje wyraźnie kontekst polityczny ówczesnych wydarzeń, to znaczy rozejście się dróg Stalina i Tity pod koniec lat pięćdziesiątych XX wieku, co w Jugosławii stało się przyczyną licznych aresztowań zwolenników Stalina. Jednocześnie w tych dwóch scenach pojawiają się przedstawione na opak typowe elementy świata dystopijnego – figura Wielkiego Brata oraz ogromny ekran telewizyjny, jedyny przejaw technologii w więziennym-wypisarskim świecie.

Broza Titę, na dwóch sąsiednich wyspach – na Goli otok³ oraz na Rabie. Bohaterem filmu jest bezimienny (podobnie jak D-503 z Zamiatinowskiej powieści *My*) mężczyzna określany za pomocą numeru 1714. Już sam fakt oznaczania postaci poprzez kombinację cyfr, choć nie zaskakuje w odniesieniu do więźnia, oznacza jednak depersonalizację jednostki oraz (jak zauważa Rafael Božić w kontekście wspomnianej powieści Zamiatina) znamionuje wejście w przestrzeń dehumanizacji społeczeństwa, odcięcia go od jakiegokolwiek tradycji (BOŽIĆ 2013: 38). Jest to pierwszy sygnał sugerujący odmiennosc realiów, w jakich funkcjonuje bohater. 1714 na Goli otok trafia za karę jako jednostka nieprawomyślna politycznie. Udaje mu się jednak uciec z więzienia wplaw morzem na sąsiednią wyspę Rab. Już nazwa pierwszej z nich, oznaczająca dosłownie „nagą wyspę”⁴, sygnalizuje inność przestrzeni, w jakiej pierwotnie rzecz się dzieje, sam atrybut „naga” podkreśla jej obcość. Miejsce to przypomina pustynię, z którą Barbara Skarga kojarzy przede wszystkim przerażającą pustkę (SKARGA 2012). Jest bezludne, brak w nim roślinności czy jakichkolwiek obiektów (choćby osad, zwykłych domów czy innych – poza siedzibą więzienia – instytucji społecznych, politycznych oraz kulturowych), na których można by zatrzymać wzrok. Pustka jednoznaczna jest tu z monotonią skalistego krajobrazu, który w kolejnych kadrach filmowych rozciąga się aż po sam horyzont. Goli otok jawi się nie tylko jako pustynia realna (goła niezamieszkała ziemia), ale także intelektualna. Życie ludzi sprowadza się na wyspie do wymiaru wyłącznie biologicznego (wręcz zwierzęcego), polega bowiem na upodlającej jednostkę walce o przetrwanie. Funkcjonowanie w tej przestrzeni oznacza w zasadzie zawieszenie między życiem a śmiercią⁵. Jeśli dodać,

³ Film Gamulina nie jest jedynym obrazem, w którym porusza się tematykę więzienia na wyspie Goli otok. W 2012 roku ukazał się film dokumentalny pod tytułem *Goli otok* w reżyserii Darko Bavoljaka, w którym rekonstruuje się życie w obozie na wyspie w latach konfliktu Tity i Stalina (1949-1955) z perspektywy jednego z ówczesnych więźniów – Alfreda Pala. Optykę tę dopełnia relacja generała tajnej policji jugosłowiańskiej Jove Kapičića (BAVOLJAK 2012). Dwa lata później film dokumentalny *Goli* o wyspie-więzieniu stworzyła także Tiha K. Gudac, czyniąc centralną postacią swojego dziadka – człowieka, który zniknął z życia rodziny na cztery lata i powrócił zmieniony z tajemnicą, o której się nie rozmawiało (GUDAN 2014). Gudac, wnuczka dawnego więźnia, już jak dziecko próbuje dociec, skąd są rany na ciele dziadka. Film jest *de facto* badaniem przeszłości w oparciu o rodzinne zdjęcia i fragmenty relacji osób bliskich bohaterowi i reżyserce. Ukazuje też wpływ przeszłości na trzy generacje Chorwatów.

⁴ Božidar Jezernik podkreśla, że kiedy do więźniów docierała informacja o nazwie wyspy, mniemali oni, że jest zmyślona (JEZERNIK 2013: 54).

⁵ Barbara Skarga zauważa, że opisywana przez nią metafora pustyni, jest bliska pojęciu *il y a* Emmanuela Levinasa, które oznacza ‘anonimowość istnienia’, taką jego formę „kiedy nie ma już nic”. Egzystencjalną sytuację zesłańców, którzy trafiali na chorwacką wyspę – doświadczenie utraty orientacji co do własnego punktu wyjścia

że to miejsce, oddalone od najbliższego lądu (także niezamieszkałej wyspy Sveti Grgur) o trzy kilometry, służyło administracji Tity jako obóz dla więźniów politycznych, że usytuowano je, jak podaje Božidar Jezernik za Andream Devoto i Massimo Martinim na „pustkowiach, opuszczonych przez Boga i przez ludzi” (JEZERNIK 2013: 47) oraz że jego istnienie celowo było objęte tajemnicą (władze jugosłowiańskie nakazywały na niektórych mapach w ogóle nie oznaczać wysp usytuowanych pomiędzy Rabem a Krkiem, a rybakom zabroniono podpływania do tego zakątka) – to nie dziwi fakt, że wszystko to potęgowało uczucie lęku i rezygnacji w mieszkańcach terytorium, z którego w zasadzie nie sposób było uciec⁶ i które opisywano jako „prawdziwe piekło” lub „piekło Dantego” (JEZERNIK 2013: 54). Wybór wyspy jako miejsca zesłania osób uważanych za zagrożenie dla Titowskiego reżimu był uzasadniony nie tylko ze względu na jej lokalizację i pustynny charakter krajobrazu, co miało ogromne znaczenie psychologiczne, ale również, co akcentuje autor książki *Naga wyspa. Gułag Tity*, ze względu na geografę wyobrażoną wyspy jako takiej. Wspomniany Jezernik pisze tak:

W dawnej Europie zesłanie na bezludną wyspę często zastępowało karę śmierci, język angielski ma na to nawet odrębne słowo – *maroon*. Według słownika Webstera słowo to zostało po raz pierwszy użyte około roku 1709 i oznacza: zesłać kogoś na bezludną wyspę lub brzeg morza i pozostawić własnemu losowi (*Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*, Springfield 1987, v. maroon). Pod koniec osiemnastego wieku w nowych projektach ustawodawstwa brytyjskiego karę śmierci w niektórych przypadkach zamieniano na zesłanie do kolonii karnej. We Włoszech w czasach rządów Duce przeciwników politycznych zsyłano na wyspy leżące na południu kraju, zdaniem niektórych autorów właśnie „karne wyspy” Mussoliniego były wzorem dla obozów hitlerowskich (JEZERNIK 2013: 52).

I dalej:

Już od dawna dyktatorskie reżimy upodobały sobie bezludne kamieniste wyspy i zsyłały tam swych wrogów. Mity greckie opowiadają o takich wyspach na Morzu Egejskim. Czarni pułkownicy w Grecji mieli swoją opustoszałą wyspę Giaros, zwaną więzieniem współczesnej Hellady albo piekłem Morza Egejskiego (JEZERNIK 2013: 53).

i dojścia, poczucie trwania w bezsensownej sytuacji nieśmiertelności – można by opisać, sięgając po to skojarzenie Skargi (SKARGA 2012).

⁶ Wyczynu tego dokonał tylko Słoweniec Štefan Vrzel, uciekając nocą w kierunku przeciwnym względem najbliższego lądu, aby zmylić czuwające straże. Ucieczka zakończyła się powodzeniem – zbieg dotarł początkowo do Mariboru, a następnie do Czechosłowacji (JEZERNIK 2013: 331).

Tradycję postrzegania wysp nie tylko jako krain szczęścia, ale również miejsc powiązanych z negatywną symboliką akcentuje również między innymi Katarzyna Dybeł, opisując średniowieczne literackie przedstawienia wyspy w tekstach francuskich i prezentując obok wysp rajskich, wysp błogosławionych czy wysp obfitości także wyspy umarłych czy potępienia. W scenierię ostatnich, jak zaznacza, wpisany jest zazwyczaj mrok oraz smród, przypominający odór zgnilizny i swąd siarki. Ponadto, jak zauważa Dybeł, znajdują się tam dwa piekła – każde z nich przeznaczone dla innego rodzaju skazańców⁷. Infernalny potencjał przestrzeni wyspiarskiej dostrzegają także twórcy filmów i to nie tylko tych powiązanych z jugosłowiańską czarną falą. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku (czyli w tym samym czasie, kiedy powstał film Gamulina) pojawia się przecież ekranizacja powieści Williama Goldinga *Władca much* (HOOK 1990) w reżyserii Harry’ego Hooka, której akcja rozgrywa się na bezludnej wyspie, gdzie w wyniku katastrofy lotniczej trafia grupa nastolatków, oraz film *Wyspa doktora Moreau* (FRANKHEIMER 1996), w którym wyspa staje się przestrzenią naukowych eksperymentów prowadzonych na ludziach powodujących ich przemianę w hybrydy o cechach człowieczych i zwierzęcych. W obu przypadkach atmosferę niepewności i grozy, jaka panuje na wyspach, buduje się poprzez usytuowanie akcji w terenie zalesionym, nieznanym, egzotycznym, wręcz dzikim, co poprzez skojarzenie go z „bezpieczną”, znaną i ujarzmioną cywilizacją, daje obraz miejsca niekiedy przerażającego. W obrazach tych odnaleźć można i inne elementy powiązane z imaginariem grozy, takie jak ciemność czy sygnalizujące nadejście zagrożenia ekstremalne zjawiska przyrody⁸. Wszystko to w połączeniu ze specyficzną muzyką wzmacniającą nastrój niepokoju buduje obraz miejsc nieprzyjemnych,

⁷ Judasz, za sprawą którego czytelnik poznaje obie infernalne rzeczywistości, przebywa raz (od sobotniego wieczoru do niedzielnego i w święta) na skale wylaniającej się z morza, gdzie nieustannie oblewają go fale – jest to piekło bardziej znośne. W pozostałe dni znajduje się w piekle górnym, pod atmosferą, gdzie poddawany jest karom cielesnym. Jak zaznacza Katarzyna Dybeł, kary fizyczne były formą oczyszczenia po śmierci zgodną z doktryną charakterystyczną dla XII wieku. Piekłem „gorszym”, gdzie jednostki poddawane są fizycznym torturom, w filmie pozostaje Goli otok. Piekłem „lepszym” (ale jednak piekłem, o czym dalej) jawi się Rab powiązany z męczarniami psychicznymi (DYBEŁ 2007: 38-39).

⁸ Ksenia Olkusz, charakteryzując „złe miejsca”, wskazuje kilka cech, które najczęściej kojarzone są z imaginariem grozy: zamknięcie przestrzeni, jej izolację od cywilizacji, tendencję do ukazywania miejsc grozy jako naturalnych, zalesionych i „dzikich”, nieindustrializowanych, czyli nieoswojonych przez człowieka, a przez to wartościowanych negatywnie, narażonych ponadto na skrajne zjawiska atmosferyczne, doświadczanych jako zimne i wilgotne oraz najczęściej prezentowanych w ciemnej paletce barw lub niekiedy wręcz przeciwnie – przy użyciu wyłącznie barwy białej (OLKUSZ 2010: 41-44). W zasadzie wszystkie te tendencje widoczne są w obrazie Gamulina, lecz przy opozycji „przyjaznej” cywilizacji i „nieprzyjaznej” natury, inaczej on wyobraża drugi komponent pary. Brak krajobrazu industrialnego nie oznacza u niego bujnego, egzotycznego lasu, lecz scenierię pustynną.

dystopijnych. Wizja Gamulina jest jednak inna. Atmosferę grozy buduje się tutaj, jak już zaznaczono, poprzez konsekwentne ukazywanie nicości – gołej nierodzącej roślinności ziemi, pustki krajobrazu, miejsc nigdy niezasiedlonych i w zasadzie nieprzystosowanych do tego, aby żyli w nich ludzie. Gdyby wziąć pod uwagę sposób prezentacji przestrzeni, analogii między filmem Chorwata należałoby szukać nie ze wspomnianymi produkcjami amerykańskimi, lecz z dyskretnym, pozbawionym jakichkolwiek dialogów, czarno-białym japońskim filmem *Naga wyspa* (SHINDO 1960), którego powolna akcja rozgrywa się na bezludnej wyspie Sukune przynależącej do miasta Mihara usytuowanego nad Japońskim Morzem Wewnętrznym. W miejscu tym żyje tylko jedna rodzina z dwójką synów, której całoroczna egzystencja powiązana jest z koniecznością stałego nawadniania terenów i uzdatniania ich do uprawy roli. Akcja w przeważającej mierze ogranicza się do prezentacji tych czynności. Sama wyspa natomiast ukazywana jest, podobnie jak Goli otok w obrazie Gamulina, z góry, w ujęciach, które uwydatniają jej niemal pustynny charakter oraz oddalenie od innych lądów. U Chorwata jednak te aż nadto jasne obrazy pustkowi widzianych z lotu ptaka przeplatają się ze scenami rozgrywającymi się w ciemności lub mroku, nierzadko w lochach, w których przebywają więźniowie, czego w japońskim filmie już nie ma. Podobną gamę kolorów oraz nastroj niepokoju i trwogi odnaleźć można natomiast w niewspomnianym tutaj jeszcze amerykańskim filmie z 2010 roku *Wyspa tajemnic* (SCORSESE 2010), gdzie wyspa wyobrażona zostaje zarazem jako pełen grozy szpital dla psychicznie chorych oraz więzienie-pułapka. Nie odbiega to zasadniczo od tego, co można zobaczyć w obrazie Gamulina, gdzie Goli otok funkcjonuje w pewnej mierze jak Benthamowski Panoptykon. Ciemną (bo ukazywaną najczęściej nocą) przestrzeń, zamkniętą zarówno przez morze, jak i skały okalające wybrzeże wyspy, oraz wewnętrznie rozparcelowaną na mniejsze jednostki penitencjarne przesywa regularnie światło bijące z rozstawionych wież strażniczych, utrudniając potencjalnym zbiegom ucieczkę i sprawiając, że cały ląd oraz wszyscy osadzeni są permanentnie widzialni. Parafrazując Michela Foucaulta – widać ich, ale oni sami nie widzą, są przedmiotami informacji, a nie podmiotami komunikacji (FOUCAULT 2011: 195). Efekt ten zostaje wzmocniony przez rozbudowany system wzajemnego donoszenia na siebie, co sprawia, że w żadnym momencie zesłańcy nie mogą czuć się bezpieczni i niekontrolowani, bo sami stają się częścią systemu, który im zagraża, poprzez co zrealizowana zostaje główna idea Panoptykonu:

[...] wzbudzić w uwięzionym świadome i trwałe przeświadczenie widzialności, które daje gwarancję automatycznego funkcjonowania władzy. Spowodować, by nadzór był nieprzerwanie skuteczny, nawet jeśli będzie nieciągły w działaniu; by doskonałość władzy czyniła zbędnym jego stałe

sprawowanie, by ten architektoniczny aparat stał się mechanizmem do tworzenia i podtrzymywania zależności od władzy, niezależnie od tego, kto ją sprawuje; słowem, by więźniowie podlegali władzy, której sami są nosicielami (FOUCAULT 2011: 196).

Filmowi zesłańcy są jednak nie tylko własnymi strażnikami, ale i katami dla towarzyszy niedoli. Szczególnie wyraźne jest to w scenach przedstawiających szpaler, czyli obzęd związany z wkroczeniem do rzeczywistości jednostki karno-poprawczej z „normalnego” cywilnego świata, który polegał na tym, iż nowoprzybyli przechodzili przez tunel, stworzony przez innych więźniów, zobowiązanych do tego, aby „nowicjusza” bić. Wyraźny jest w tych scenach niejednoznaczny status praktykowanej na wyspie przemocy, która niejako w imię zaprowadzenia pożądanego w nowoczesności ładu jest uprawniona i bezprawna zarazem. To barbarzyńskie działanie samych uciskanych, które wykonuje się jednak na cudze żądanie (na rozkaz strażników, posługujących się w relacji z osadzonymi odwołaniem do autorytetu państwa), co poniekąd pozwala zrzucić odpowiedzialność z więźniów-katów, powoduje jednak postrzeganie samych siebie jako zdehumanizowane istoty⁹.

W wyspiarskim Panoptykonie Gamulina zaprowadzanie porządku odbywa się również poprzez bezcelową, syzyfową pracę przy pozyskiwaniu marmuru. Byłaby ona formą reedukacji skazanych, a zatem sposobem na ich ponizenie, zadręczenie i nauczenie społecliwości. Tym samym w filmie jest wiele scen, w których można zobaczyć nagie sylwetki pracujących w kamieniołomach więźniów, co przypomina nieco podziemne państwo z *Metropolis* Fritza Langa i uwijających się w nim robotników (LANG 1927). Ciała w wizji Gamulina wyobrażane są na wzór nowoczesnych, czyli, jak zaznacza Zygmunt Bauman w pracy *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, wedle wytwórczo-wojskowego ideału, zgodnie z którym człowiek jest „nosicielem energii kinetycznej [podkr. oryg.], nadającej się do przekształcenia w twórczą lub niszczyielską pracę robotnika lub żołnierza”

⁹ Pisząc o ładotwórczym charakterze nowoczesności podążam za myślą Zygmunta Baumana, zwłaszcza zaś za książką *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*. Bauman kojarzy w niej nowoczesność z procesem cywilizowania, czyli „poskramiania tego, co dzikie, uszlachetniania tego, co nieokrzeseane, obłaskawiania tego, co drapieżne” (BAUMAN 1995: 35), zaznaczając, iż sam ten proces wymaga użycia przemocy w imię jej eliminowania. Treścią procesu cywilizacji jest zatem, zdaniem socjologa, nie eliminacja przemocy w ogóle, lecz jej redystrybucja. W Baumanowskiej nowoczesności monopol na użycie siły uzyskuje państwo, które realizuje swoje zadania związane z zaprowadzaniem porządku, sięgając po narzędzia „uzasadnionej” przemocy. Na filmowej wyspie ten typ uprawnionej agresji ukonkretnia się w działaniach strażników więziennych. W odniesieniu do nich można mówić o „efekcie adiaforyzacji”, czyli o wyłączeniu określonych gatunków ludzi ze zbioru podmiotów moralnych (BAUMAN 1995: 46). Kontekst ten pozwala widzieć film Gamulina jako filmową reprezentację rozumianej w duchu Baumana idei nowoczesności.

oraz zarazem aktorem zdyscyplinowanym, którego działania są regularne i który poddaje się jednostajnej oraz monotonnej presji (BAUMAN 1995: 53-55), co uwidacznia się również w scenach musztry więźniów, zwłaszcza kiedy maszerują oni równo w szeregach niczym bezosobowe roboty¹⁰. Przestrzeń opisywanej wyspy funkcjonuje zatem jako fabryka porządku, o jakiej marzył twórca Panoptykonu. Paradoksem pozostaje jednak fakt, że to rzeczywistość obozu koncentracyjnego nie zaś krainy szczęścia, jaką pragnął stworzyć Jeremy Bentham.

Utopijną nie jest również przestrzeń „normalnego” pozawięziennego świata, którą w filmie wyobraża terytorium wyspy Rab, a czego pierwotnie spodziewa się i sam bohater. Zmiana miejsca pobytu okazuje się nietożsama z faktem uwolnienia się 1714, który i w nowej przestrzeni nie decyduje się na podanie swojego imienia, pozostając nienazwanym wedle norm „cywilizowanego” świata – i stając się niejako więźniem nieistniejącego na architektonicznych schematach pokoiku (a może raczej celi?) w żeńskim klasztorze, w którym odnajduje niby-schronienie. Miejsca tego przez długi czas nie udaje mu się opuścić, ponieważ strażę więzienną wszczynają akcją poszukiwawczą zarówno na morzu, jak i na sąsiednim względem więzienia Rabie, gdzie ukrywa się zbieg. Akcja przybiera charakter detektywistyczny i na plan pierwszy wysuwają się obecne w dystopii wątki zbrodni i śledztwa (WOJTCZAK 1994: 59-61). 1714 staje się poszukiwanym zbiegłym przestępcą, a jego dawny przyjaciel, przez którego został zesłany na wyspę, przemienia się w śledczego. Świadomość osaczenia wzrasta u 1714 każdego kolejnego dnia i rodzi w nim poczucie winy, że naraża na niebezpieczeństwo coraz szerszą grupę osób zaangażowanych w jego ochronę. Ostatecznie bohater decyduje się na powrót na więzienną wyspę drogą, którą z niej przybył, a więc wpław. Można w tym kontekście mówić o koncentrycznym modelu wyprawy, realizowanej jednak w odwróconym porządku względem tego, jaki przedstawiają zazwyczaj utopie i dystopie. 1714 pierwotnie osadzony w nie-miejscu, jakie stanowi więzienna wyspa, próbuje wrócić do normalnego świata, sfery racjonalności jakby się wydawało, po czym doświadczywszy jej absurdów, dobrowolnie decyduje się na życie w jednostce penitencjarnej. Sama narracja realizuje schemat infernalnego

¹⁰ Dariusz Wojtczak zauważa, że antyutopie *de facto* traktują głównie o zanikaniu osobowości bohatera, co dokonuje się poprzez usytuowanie go w uszeregowanym społeczeństwie, w którym jednostka staje się anonimowa. W kontekście zakończenia filmu – decyzji bohatera o zaprzestaniu ukrywania się i powrocie do więzienia – opisana przez Wojtczaka prawidłowość okazuje się jedną z możliwych interpretacji jego losu (WOJTCZAK 1994: 56).

koła¹¹, zaś przedstawiana historia jest wyrazem destabilizacji przekonań bohatera co do ontologicznego i moralnego porządku świata. Działania 1714, jeśli wziąć pod uwagę zakładany zamiar, okazują się bezcelowe, podjęta akcja zaś – nieuzasadniona i skazująca go na ciągłe przebywanie poza znanym otoczeniem, w nieokreślonej strefie „pomiędzy”, gdzieś na granicy¹². Zachodzi (nie)prawidłowość analogiczna do tej, jaką Manuel Aguirre opisuje w odniesieniu do sytuacji Elleny, bohaterki *Italczyka* Ann Radcliffe: „[...] z jednej strony poprzez zwielokrotnienie progów stworzone zostało numinotyczne otoczenie; z drugiej zaś to otoczenie zostało przedstawione jako przerażające, ponieważ zdaje się czynić działania daremnymi, a ucieczkę niemożliwą” (AGUIRRE 2002: 27).

Gdyby jednak spojrzeć na czyn bohatera przez pryzmat koncepcji „wolności do” Isaiaha Berlina (1994: 192-195, 202-205), u podstaw której znajduje się ideał samorealizacji oraz autonomii jednostki wprowadzanej przez nią poprzez kontrolę nad samą sobą, czyli niekiedy także wyzwolenie przez rozum, polegające na zrozumieniu świata i rządzących nim konieczności oraz poddaniu się im, to można by uznać, że wybiera on tę opcję, która pozwala mu na zachowanie przynajmniej komfortu psychicznego – utożsamienie się z kontrolującym pozwala mu uniknąć upokorzeń kontrolowanego. Nie zmienia to jednak ogólnej oceny rzeczywistości, która w całej swojej rozciągłości uznana zostaje także przez samego bohatera za skrajnie pesymistyczną i opresyjną względem jednostki. Piekła, jak w średniowiecznych przekazach francuskich, są dwa. Pierwsze z nich jest „realne” (materialne), to Titowskie więzienie na wyspie Goli otok, drugie bardziej abstrakcyjne, ale za to „wszechogarniające” to piekło nowoczesności dążącej do totalnych rozwiązań, które okazuje się jedyną realnością. W ostatnich scenach filmu Gamulina zaciera się nie tylko różnica pomiędzy pierwotnie utopijną przestrzenią Rabu a dystopijnym terytorium wyspy Goli Otok, ale również pomiędzy 1714 a jego przyjacielem. Ten ostatni trafwszy w pogoni za głównym bohaterem na terytorium więzienia, nie zostaje rozpoznany przez strażników jako przedstawiciel tajnej policji, tylko wrzucony wraz z innymi

¹¹ Manuel Aguirre, opisując modele narracji charakterystyczne dla literatury gotyckiej (to jest literatury grozy powstałej w przybliżeniu w latach 1764-1830, oraz jej późniejszych wcieleni) wymienia obok wskazanego schematu infernalnego koła, także konstrukcję szkatułkową oraz schemat labiryntu. Wszystkie one pełnią analogiczną funkcję – wskazują na naruszenie równowagi świata (AGUIRRE 2002: 22).

¹² Granica, próg, ale również i inne elementy, jak na przykład drzwi, zasłona, a w odniesieniu do omawianego filmu morze, przestrzeń łącząca/oddzielająca wyspy, to według Manuela Aguirre sfery, które leżą między ludzkim światem a Inną stroną. Już samo ich doświadczenie jest wartościowane negatywnie, bo prowadzą do Innego. Są miejscem przejściowym, a więc *de facto* nie-miejscem (AGUIRRE 2002: 19-21). W omawianym filmie strefa ta, w którą bohater realnie wkracza dwukrotnie, rozszerza się w zasadzie na wszelką przestrzeń, albowiem ostatecznie 1714 nie przynależy nigdzie.

zesłanymi do ciemnej jamy, gdzie przedstawia się go przebywającym już tam więźniom jako „jednego z nich”. W wymiarze uniwersalnym totalitarna rzeczywistość w obrazie Chorwata jest metaforą świata nowoczesnego jako takiego, na który skazany jest każdy człowiek. W kontekście konkretnej rzeczywistości jugosłowiańskiej, której realia ukazane są w filmie, jawi się natomiast jako wyraz rozczarowania Titowską (ocenianą jako lepsza aniżeli stalinowska) utopią komunistyczną.

Cała dotychczasowa refleksja prowokuje do poczynienia dwóch konkluzji. Pierwsza z nich dotyczyłaby bliskości projektów utopijnych i dystopijnych oraz ich niejednoznacznego charakteru, co w zasadzie jest już na gruncie dotychczasowej refleksji naukowej rozpoznaniem wielokrotnie zwerbalizowanym i oczywistym¹³. Druga byłaby powiązana z odpowiedzią na pytanie, o jakiej definicji dystopii należałoby mówić w kontekście omawianego filmu. Wydaje się, że najbardziej adekwatna byłaby „psychologiczna”, jak zaznaczono we wstępie, definicja dystopii zaproponowana przez Claeysa w książce *Dystopia: A Natural History*, gdzie autor utożsamia to pojęcie/zjawisko z permanentnym i niezbywalnym w odniesieniu do ludzkości stanem lękowym, zaznaczając że sam ten stan podlega pewnej prawidłowości, czyli progresowi od lęków naturalnych do tych społecznie konstruowanych i wywoływanych (CLAEYS 2017: 9). Lęk przypisany nowoczesności wiązałby się zatem z jej opresyjnym i totalnym projektem porządkowania i ulepszenia świata, prowadzącym do różnorodnych form przemocy i nierzadko despotyzmu wraz z zaprzeczaniem deklarowanym zasadom i ideałom aż po utratę wolności¹⁴. I o tym w zasadzie jest film Gamulina – o ubocznych skutkach realizacji komunistycznej utopii i lęku, jaki towarzyszy jednostce egzystującej w przestrzeni wykreowanego (niby)raju.

¹³ Pisze o tym między innymi Fatima Vieira we wstępie do książki *Dystopia(n) Matter: On the Page, on Screen, on Stage*: „W każdym razie związki między utopią i dystopią zostały opisane tak, jakby były niemal współzależne w swoich funkcjach: zaczynając od »każda utopia zawiera dystopię« (Ribeiro); raczej niż być negacją utopii, dystopia paradoksalnie może być jej istotą (Claeys); dystopia może być postrzegana jako »cień utopii« jako że wyłoniła się w ślad za nią (Kumar); do – możemy myśleć o niej jako *alter ego* utopii, zawsze »ściągającej swego marzycielskiego towarzysza na ziemię« (Davis) [In any case, the links between utopia and dystopia were described as if they were almost correlative in their function: to begin with, »every utopia contains dystopia« (Ribeiro); rather than being the negation of utopia, dystopia may paradoxically be its essence (Claeys); dystopia can well be seen as the »shadow of utopia« as it emerged in the wake of the latter (Kumar); or we can think of it as the alter ego of utopia, always »pull[ing] its dreamy companion back to earth« (Davis)]” (VIEIRA 2013: 1).

¹⁴ Zygmunt Bauman, pisząc o nowoczesnym ładzie jako „chłubie nowoczesności” i zarazem „kamieniu węgielnym wszystkich pozostałych jej zdobyczy” sięga w opisie po kategorie wprowadzone przez Freuda takie jak: „przemoc”, „regulacja”, „represja”, „przymus wyrzeczenia”. Już sam ten słownik zdradza charakter procesów, jakie za jego pomocą są opisywane (BAUMAN 2013: 7).

Co po dystopii nowoczesnej?

Skojarzenie opisanej rzeczywistości z totalitarnym Orwellowskim światem z *Roku 1984* czy w pewnych przynajmniej aspektach z wizją Jewgienija Zamiatina z *My* (idea nienazywania bohaterów imionami¹⁵, wszechogarniająca kontrola i porządek, jakimi Państwo Jedyne otacza swoich mieszkańców) wydają się oczywiste. Film Gamulina z końca XX wieku jest bowiem przejawem analogicznych stanów lękowych, jakie pojawiły się na początku wieku, kiedy to powstały najślynniejsze literackie dystopie. Lyman Tower Sargent pisze o tym okresie następująco:

Były oczywiście dobre powody, aby skupić się raczej na dystopii niż eutopii. Jak już wspomniano powyżej, stulecie niemal stałej wojny, jedna poważna depresja i powtarzający się cykl „obfitości i niedostatku”, utrata kolonii i wynikająca z tego konieczność, aby wiele narodów zmieniło postreganie siebie, obozy koncentracyjne i gułagi, pola śmierci w Kambodży itd. pokazują, że dwudziesty wiek zasługuje na reputację dystopijnego stulecia (SARGENT 2000: 334)¹⁶.

Powrót do traumy wydarzeń, jakie miały miejsce tuż po II wojnie światowej w Jugosławii w przypadku Chorwata, którego kraj w latach 1991-1995 dotknęły działania zbrojne powiązane z wojną wewnątrzpaństwową, można odczytać jako próbę zapobieżenia pesymistycznej wizji najbliższej przyszłości poprzez wskazanie błędów przeszłości. Jednocześnie w odniesieniu do obrazu Gamulina (analogicznie jak u George’a Orwella, na temat którego pisze Fredric Jameson w *Archeologiach przyszłości* w rozdziale *Podróż w głąb lęku*; JAMESON 2011: 238-240), wyróżnić można trzy poziomy interpretacji: po pierwsze, w przypadku Orwella to historia stalinizmu, zaś u Gamulina jego wersji jugosłowiańskiej, Titowskiej, po drugie, to wizja ahistorycznie uogólnionej złowrogiej natury ludzkiej i po trzecie, to rodzaj próby rozwiązania problemu własnej egzystencji. Jest również

¹⁵ Kwestie te omawia szczegółowo Andrzej Juszczyk, pisząc: „Mieszkańcy Państwa Jedynego w *My* nie posiadają własnych imion, ale jedynie oznaczenia literowo-cyfrowe, noszone na tabliczkach przytwierdzonych do kombinizonów roboczych. Jest to znak z jednej strony nadrzędnej roli języka matematycznego w świecie inżynierów, z drugiej zaś skrajnej depersonalizacji, zgodnej z duchem państwa, w którym każdy jest małym trybikiem w jednej wielkiej maszynie. Są oni też powszechnie nazywani »numerami«, nie ludźmi...” (JUSZCZYK 2014: 111-112).

¹⁶ Przekład własny za: „There were obviously good reasons for focusing on the dystopia, rather than the eutopia. As mentioned above, a century of almost constant war, one major depression and a recurring boom-and-bust cycle, the loss of colonies and the resultant need for many nations to rearrange their self-perception, the concentration camps and gulags, the »killing fields« of Cambodia, and so on and so on illustrate that the twentieth century deserves its reputation as the dystopian century” (SARGENT 2000: 334).

film Gamulina (może nawet przede wszystkim) swoistą polemiką i krytyką nowoczesności jako takiej opartej na wierze w możliwość osiągnięcia szczęśliwości poprzez realizację projektów totalnych, stanowienie zasad, wprowadzanie norm i narzucanie sztucznego ładu. *Siódma kronika* to zatem zarówno hiperboliczna konstatacja na temat konkretnej, chorwackiej, jugosłowiańskiej rzeczywistości lat i pięćdziesiątych, i zarazem dziewięćdziesiątych XX wieku, oraz wyraz zmęczenia dominującym w tym stuleciu paradygmatem kulturowym.

Zaznaczyć jednak należy, że chociaż sama wyspa w literackim i filmowym dorobku Chorwatów rzadko bywa przedstawiana jako *locus amoenus*¹⁷, raczej dominują jej dystopijne ujęcia i perspektywa widzenia jej przez pryzmat symboli o negatywnych konotacjach – pustyni, więzienia właśnie czy silnie deterministycznego w ich ujęciach *theatrum mundi*, to widoczne jest w kulturze chorwackiej XXI wieku (jak i wcześniej) stopniowe wygasanie potrzeby rozliczania się z trudną przeszłością oraz wpisywanie działań z obszaru twórczości kulturowej także w inne aniżeli nowoczesny model. Wystarczy wspomnieć tutaj bardzo popularny w Chorwacji w 2013 roku film Vinka Brešana *Ojciec Szpiler* (BREŠAN 2013) nakręcony na podstawie dramatu Mate Matišića, którego akcja rozgrywa się na nienazwanej dalmatyńskiej wyspie, gdzie lokalny ksiądz zatroskany niską dzietnością okolicznej społeczności postanawia we współpracy z aptekarzem sprzedawać przedziurawione kondomy. W krótkim czasie przez szereg kłamstw i manipulacji tworzą oni na wyspie utopijny świat płodności, do którego zjeżdżają kuracjusze z innych zakątków kraju skuszeni wizją wyleczenia własnych problemów. Rzeczywistość okazuje się

¹⁷ *Locus amoenus*, czyli 'miejsce rozkoszne', to jeden z najbardziej znanych toposów przyrody, ukształtowany pierwotnie w poezji Homera, Teokryta i Wergiliusza, zaś w kolejnych wiekach przekształcany w kierunku technicyzacji i intelektualizacji. Od czasów Cesarstwa Rzymskiego do wieku XVI *locus amoenus* było jednym z głównych motywów wszystkich opisów przyrody. Jego elementy składowe to przede wszystkim piękne i ocienione miejsce naturalnie położone, z przynajmniej jednym drzewem, łączką oraz źródłem lub strumieniem. Niekiedy opis *locus amoenus* wzbogacano także o śpiew ptaków i obecność kwiatów oraz chłodzący wietrzyk. W średniowieczu *locus amoenus* ówczesni leksykografowie i autorzy dzieł poświęconych stylowi zaliczali do rekwizytów poetyckich. Pod koniec XII wieku topos ten zaczęto wykorzystywać w epice filozoficznej, gdzie został rozwinięty w różne postaci obrazu rajy ziemskiego. Również poeci chrześcijańscy wykorzystywali elementy tego toposu (zwłaszcza Wergiliuszowy opis Pól Elizejskich) do przedstawiania Raju. Niekiedy stanowił on także część poetyckiego opisu ogrodów. Znaczący w kontekście tematyki utopijnej może być fakt usytuowania *locus amoenus* na wyspie (konkretnie wyspie Thule), co po raz pierwszy uczynił Jan z Hanville. Tym samym obraz miejsca idealnego został wzbogacony o nowy szczegół – okrągły kawałek gładkiej ziemi (CURTIUS 2005: 202-206). Choć współczesne potoczne (często kreowane przez branżę turystyczną) wyobrażenia odnośnie wyspiarskiej (ale również po prostu nadmorskiej) Chorwacji niejednokrotnie wpisują się w poetykę *locus amoenus*, to artystyczne reprezentacje poświęcone tej części kraju – literackie i filmowe – rzadko utrwalają ten obraz, celując raczej w jego dekonstruowaniu i polemikach z nim.

jednak skrajnie inna, dystopijna, do uzdrowień nie dochodzi, wyspa odślania się jako sztuczny niby-raj. Choć w obrazie tym powtarza się gra przekształceń na linii utopia – dystopia, to ogólny paradygmat kulturowy nie jest już opresyjny, przypomina raczej ponowoczesną, chaotyczną, pełną doraźnych atrakcji rzeczywistość, której głównym bohaterem jest Baumanowski turysta. Oznacza to, że zmiana paradygmatu kulturowego nie jest równoznaczna z odejściem od utopii/dystopii w ogóle, ale tylko od pewnej jej formy, o czym pisze Wolfgang Welsch:

Z punktu widzenia dawnych utopii – wyobrażeń jedyne zbawienia – postmodernizm oznacza oczywiście rozstanie z utopią. Nie polega to jednak na tym, że nie reprezentuje on już żadnej utopii, lecz na tym, że reprezentuje utopię zupełnie innego rodzaju, utopię korygującą i prześcigającą dawne utopie: utopię wielości. Dawne utopie były figurami klasycznymi, wyobrażeniami utworzonymi z prawdopodobnych punktów widzenia, które później jawiły się jako wizje zbawienia, dopóki w swych realizacjach nie okazały się programami zguby. Alternatywne nie jest zrezygnowanie z utopii w ogóle, lecz jedynie z takiej właśnie formy utopii, dokładniej: korekta jej rozpoznawalnego błędu – totalizacji tego, co partykularne (WELSCH 1998: 254).

Obraz Brunona Gamulina nakręcony w 1996 roku reprezentuje jeszcze „stary”, klasyczny typ dystopii (której paradygmat gatunkowy na obszarze literatury wyznaczają powieści *My Zamiatina*, *Rok 1984* Orwella i *Nowy wspaniały świat* Huxleya), niemniej współlistnieje on nie tylko na chorwackiej mapie kulturowej z innymi wcieleniami utopii pozytywnej i negatywnej, czego wyrazem jest choćby wspomniany film Brešana. Możliwość wpisania dystopijnych impulsów w narrację farsową potwierdza niejako słuszność rozpoznania Wolfganga Welscha o końcu tylko pewnej formy utopii (czy dystopii). Na pytanie o to, co zostaje po końcu dystopii nowoczesnej, należałoby zatem odpowiedzieć – dystopia innego typu. W odniesieniu do filmu *Ojciec Szpiler* byłaby to dystopia ponowoczesna. Podążając za tym, co pisze Zygmunt Bauman o samej ponowoczesności jako świecie gry, w którym najwyższą wartością jest tymczasowość i strategia niezaciągania długofalowych zobowiązań, niewiązania się na stałe z konkretnymi ideami, ludźmi czy miejscami, nastawienia na nowość, ruch, atrakcję (BAUMAN 2013: 155) – za zaprzeczenie tego ideału trzeba by uznać rzeczywistość, w której nie ma możliwości nieograniczonego wyboru lub okazuje się on pozorny, a atrakcyjność, za którą się goni, jawi się jako złudna. Gdyby teraz nawiązać do przyjętej tu definicji dystopii Gregory’ego Claeysa rozumianej jako permanentny lęk, to dystopia nowoczesna wiązałaby się ze strachem wynikającym z zaprowadzania narzucanego ładu, zaś ponowoczesna wręcz przeciwnie – z grozą trwania w chaosie wszechrzeczy.

Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), 'Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej', przekł. Agnieszka Izdebska, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, s. 15-32.
- ALBRITTON, ROBERT (2012), 'Practical Utopia for the Twenty-First Century', w: Patrícia Vieira, Michael Marder (red.), *Existential Utopia: New Perspectives on Utopian Thought*, New York: Continuum International Publishing Group.
- BESANÇON, ALAIN (2000), *Przekleństwo wieku. O komunizmie, narodowym socjalizmie i jedyności Zagłady*, przekł. Joanna Guze, Warszawa: Czytelnik.
- CANETTI, ELIAS (1978), *Crowds and Power*, przekł. Carol Stewart, Nowy Jork: The Seabury.
- COULIANO, IOAN PETRU (1991), 'Gnostycyzm jako wzorzec analogiczny', przekł. Ireneusz Kania, *Znak*: 7 (1991), s. 44.
- DOROSZ, KRZYSZTOF (1989), *Maski Prometeusza*, Londyn: Aneks.
- FITTING, PETER (1991), 'Utopias Beyond Our Ideals: The Dilemma of Right-Wing Utopias', *Utopian Studies* 1-2, ss. 95-109.
- GILCHREST, ERIC J. (2013), *Revelation 21-22 in Light of Jewish and Greco-Roman Utopianism*, Leiden: Koninklijke Brill NV.
- JAMESON, FREDRIC (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JONAS, HANS (1994), *Religia gnozy*, przekł. Marek Klimowicz, Kryspinów: Platan.
- LEVITAS, RUTH (2010), *The Concept of Utopia*, Bern: Peter Lang.
- LEVITAS, RUTH (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York: Palgrave Macmillan.
- MANNHEIM, KARL (2008), *Ideologia i utopia*, przekł. Jan Miziński, Warszawa: Aletheia.
- MORRIS, JAMES M., ANDREA L. KROSS (2009), *Historical Dictionary of Utopianism*, Lanham: The Scarecrow Press, Inc.

- MOULLET, LUC (1958), 'Sainte Janet (Jet Pilot)', *Cahiers du cinéma*: 86, ss. 51-53.
- NELSON, THOMAS ALLEN (1982), *Kubrick: Inside a Film Artist's Maze*, Bloomington: Indiana University Press.
- OLKUSZ, KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- PACKER, JOSEPH (2010), 'The battle for Galt's Gulch: *Bioshock* as Critique of Objectivism', *Journal of Gaming & Virtual Worlds*: 3 (2), ss. 209-224.
- PHILLIPS, GENE D., RODNEY HILL (2002), *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, New York: Facts On File.
- RAND, AYN (1943), *The Fountainhead*, Indianapolis: Bobbs Merrill.
- SLOTERDIJK, PETER (2012), *Pogarda mas. Szkic o walkach kulturowych we współczesnym społeczeństwie*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.
- TALMON, JACOB (1957), *Utopianism and Politics*, London: Conservative Political Centre.
- TAVINOR, GRANT (2009), 'Bioshock and the Art. Of Rapture', *Philosophy and Literature*: 1 (33), ss. 91-106.
- VOEGELIN, ERIC (1992), *Nowa nauka polityki*, przekł. Paweł Śpiewak, Warszawa: Aletheia.
- VOEGELIN, ERIC (1994), *Lud boży*, przekł. Monika Umińska, Kraków: Znak.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (1997), *The Abyss of Freedom*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2008), *O wierze*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2010), *Living in the End of Times*, New York: Verso.

Media w światach dystopijnych.

Postaci i funkcje technologii medialnych w powieściach *R.U.R.*, *Nowy wspaniały świat* oraz *Rok 1984*

KRZYSZTOF GAJEWSKI*

Wstęp

„Dystopia” jest pojęciem paralelnym do konceptu utopii i oznaczać może wymagowany świat, jak również dzieło literackie lub filozoficzne, które ów projekt przedstawia¹. Badacze problematyki dokonują rozróżnienia między utopią a dystopią, zauważając, że pierwsza z nich przedstawia projekt idealnego systemu społeczno-politycznego – takiego, w którym czytelnik w mniemaniu autora pragnąłby żyć, do którego mógłby chcieć zbliżyć swą codzienną rzeczywistość. Według Roba McAleara w utopii zawiera się przede wszystkim moment nadziei na korzystne zmiany (MCALLEAR 2010: 25). Przeciwnie dzieje się w wypadku klasycznych dystopii: odwołują się one do strachu, kreśląc wizję świata przerażającego i to wizję, która grozi nam, czytelnikom, jeśli tylko nie dojdzie do konkretnych zmian w aktualnej rzeczywistości. W wykładni McAleara antyutopia również angażuje moment strachu, ale w przeciwnym celu, mianowicie ostrzegając przez możliwymi dotkliwymi skutkami zmian, a zatem odznaczając się konserwatyżmem

* Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk | kontakt: krzysztofgajewski@gmail.com

¹ W związku z tym niekiedy terminy te w pierwszym z wymienionych znaczeń pisze się wielką literą, w drugim zaś – małą (MCALLEAR 2010: 38).

(McALEAR 2010: 26). Antyutopia w tym ujęciu stanowi krytykę utopii, pozostając konserwatywna w tym sensie, że dowodzi, iż teraźniejszość jest mniejszym złem (McALEAR 2010: 30). Relacja zatem między antyutopią a dystopią byłaby tu więc następująca: ta pierwsza miałaby charakter zachowawczy, druga zaś – nawoływałaby do zmian. Wszystkie przywołane tu modele świata mają zatem charakter perswazyjny i retoryczny, ponieważ ich celem jest skłonienie czytelnika do przyjęcia pewnej postawy i zaakceptowania przekonań przedstawionych przez autora w dziele literackim.

Klarownych tych rozróżnień, jakkolwiek bardzo pożytecznych, nie sposób do końca obronić. Problem w tym, że papierkiem lakmusowym pozwalającym odróżnić utopię od antyutopii czy dystopii miałyby być fenomen psychologiczny, jakim jest uczucie strachu lub nadziei, które konotuje tekst. Psychologizm tych definicji powoduje, że są one zrelatywizowane do światopoglądu odbiorcy i można sobie wyobrazić, że różnych czytelników wizje świata będą satysfakcjonować lub odstręczać w odmienny sposób. Najlepszym przykładem jest Platonskie *Państwo*, które, choć pisane najprawdopodobniej jako utopia, przez czytelników czasów nieodległych, jak na przykład Karla Raimunda Poppera, odczytywana jest antyutopijnie, jako obraz zgubnych skutków zaakceptowania, jak to określa Popper, „inżynierii społecznej” w charakterze narzędzia politycznego i społecznego działania. Może zdarzyć się tak, że granica między utopią a dystopią będzie subiektywna i różnie przez rozmaitych odbiorców interpretowana, podobnie jak dzieje się to z funkcjonowaniem w istniejących systemach politycznych i społecznych – trudno wskazać tu jednoznacznie ideał ustroju, do którego mogliby aspirować wszyscy.

Perspektywa badawcza przyjęta przez autora niniejszego rozdziału odwołuje się do teorii nowych mediów. Dziedzinę tę najkrócej można by określić jako refleksję nad semantyką środków przekazu. Chodzi tu więc o namysł nad tym, w jaki sposób media wpływają na komunikat przez nie transmitowany lub – pogłębiając tę tezę i podążając tropem wyznaczonym przez Marshalla McLuhana – jakim są one komunikatem, co przekazują, jaka wizja za nimi stoi, w jaki sposób zmieniają ludzkie postrzeganie rzeczywistości i myślenie o niej. Nie będą autora w tej optyce interesować techniczne aspekty medium czy ich społeczne i ekonomiczne reperkusje jako takie – lecz jedynie jego analiza z perspektywy sposobu wpływania na kształt generowanego przekazu. Krótkiego komentarza wymaga ów epitet „nowy”. Nie pełni on jedynie funkcji dekoracyjnej – owszem, akcent jest położony na badanie nowych mediów, a więc mediów w momencie ich wkraczania w życie społeczne, lecz nie należy go odbierać jako synonim nowoczesności rozumianej w sensie konkretnej historycznie chwili, czyli tego, co dzieje się tu i teraz czy też tuż zaraz.

Predykat nowości ma charakter względny: coś może być nowe tylko w odniesieniu do czegoś innego, czego za nowość już nie uznamy.

Choć zatem przedmiotem badania będą wybrane teksty literackie zawierające wizje światów dystopijnych, osiã zainteresowania pozostaną środki przekazu, opisane w rzeczonych utworach, wraz z funkcjami, które pełnią wewnątrz ich światów przedstawionych. Mogłoby bowiem się wydawać, że środki przekazu, o ile pełnią jakąkolwiek funkcję w fabułach dystopijnych, to waga ich dla interpretacji dzieła będzie niewielka jako tematu pobocznego w stosunku do etycznych, politycznych czy społecznych sensów zawartych w utworze.

Zamierzeniem autora rozdziału będzie dowiedzenie, że tak nie jest, a, mówiąc ściślej, że nie jest tak za wsze. Owszem, można w zbiorze powieści, które zalicza się do dystopijnych, wskazać takie, w których środki przekazu pełnią rolę nieznaczącą, choć, rzecz jasna, niemal zawsze w tej czy innej postaci (listu, książki lub po prostu mowy) stanowią element świata przedstawionego (tak jak niemal w każdej sytuacji życia codziennego stanowią aspekt rzeczywistości) oraz takie, w których ich dramaturgiczna rola urasta niemal do rangi autonomicznego bohatera, jak dzieje się w wypadku powieści George'a Orwella. Można zaryzykować roboczą hipotezę, iż nasycenie rzeczywistości mediami wzrasta wraz z upływem czasu historycznego, skoro w utworach starszych środki przekazu mają mniejsze znaczenie niż w dziełach pisanych w wieku XX, epoce nieznanego do tej pory rozkwitu medialnych technologii.

R. U. R. (1920)

Powieść Karela Čapka *R. U. R. Rossum's Universal Robots* została wydana w 1920 roku. Akcja utworu toczy się w nieokreślonej przyszłości na wyspie, gdzie zlokalizowane są fabryki produkujące androidy. Pomimo osiągnięcia niewyobraźalnego rozwoju technologicznego w zakresie produkcji owych „robotów”, jak określa je Čapek², w zakresie wykorzystywanych środków przekazu bohaterowie jawią się jako staroświeccy; używają bowiem tych samych technologii komunikacyjnych, co postaci z powieści realistycznych tamtego czasu. Posługują się mianowicie tradycyjną pocztą, telegrafem oraz telefonem – i jedynie ten ostatni mógł się podówczas kwalifikować jako nowe medium. Tak odbierał

² To właśnie w tym dramacie po raz pierwszy pojawia się słowo „robot”, które autor stosuje na nazwanie produkowanych na wyspie androidów.

go przynajmniej Marcel Proust w latach dwudziestych XX wieku, pisząc w *Poszukiwaniach straconego czasu* o „niewidzialnej obecności” (PROUST 1999: 847), jaką była dlań rozmowa telefoniczna.

U Čapka nie widać jeszcze tej pełnej przerażenia fascynacji środkami przekazu, która ujawni się w narracji Huxleya, a nade wszystko w *Roku 1984* Orwella. Linia montażowa zaprezentowana zostaje tu jako technologia definiująca (*sensu* Jay’a Davida Boltera) ową fantastyczną rzeczywistość. Efekt strachu, znamionujący dystopię, uzyskany zostaje w ten sposób, że technologia przemysłowa zderzona zostaje z ludzką biologią. Taśma montażowa służy tu bowiem do konstrukcji androidów poprzez łączenie sztucznie wyprodukowanych narządów ludzkich:

W każdej takiej mieszarce przygotowuje się jednorazowo materiał na tysiąc Robotów. Potem w osobnych kadziach wyrabia się wątroby, mózgi, i tak dalej, i tak dalej. [...] na specjalne wrzeczona nawija się całe kilometry jelit. Dalej mamy halę montażową, gdzie wszystko to łączymy w całość, no, wie pani, tak jak w fabryce samochodów (ČAPEK 1956: 25).

W czasach publikacji sztuki Čapka linia montażowa była technologiczną nowinką. Można zauważyć, że w sztuce filmowej temat ten artystycznie opracowany został dopiero w roku 1936, w *Dzisiejszych czasach* Charliego Chaplina. O nieoswojeniu z ideami Henry’ego Forda świadczyć może również fakt, iż autor uznał za stosowne szczegółowo i precyzyjnie wyjaśnić, na czym owa technologia polega:

Każdy robotnik wmontowuje tylko jedną część składową, powstający w ten sposób fabrykat automatycznie przesuwa się do stanowiska drugiego robotnika, potem do trzeciego, czwartego i tak bez końca (ČAPEK 1956: 25).

W opisie działania fabryki androidów dostrzec również można inny kulturowo-technologiczny trop, a mianowicie wrzeczono, stanowiące dla Jaya Davida Boltera jedną z metafor technologicznych definiujących myślenie w cywilizacji starożytnej Grecji (BOLTER 1990). To na podobieństwo wirującego wrzeczona Platon wyobrażał sobie obroty niebieskich sfer. Tutaj wrzeczono przywołane jest jako poręczna wizualizacja czegoś, co dziś można byłoby zapewne nazwać filmową szpulą.

Nowy wspaniały świat (1932)

Wzmiankowany w dramacie Čapka motyw linii montażowej zyskuje jeszcze większe znaczenie w wydanej w roku 1932 powieści Aldousa Huxleya, stanowiącej odpowiedź na utopię zaprezentowaną przez Herberta G. Wellsa w dziele *Ludzie jak bogowie* (ERZGRÄBER 1980: 134). W fikcyjnym świecie stworzonym przez Huxleya technologia wynaleziona przez Henry’ego Forda uzyskuje rangę religii państwowej. Modlitewne wykrzyknienia: „Och, Fordzie, Fordzie, Fordzie”, „Ford go prowadzi” usłyszeć można w codziennych rozmowach bohaterów. W tym wypadku linia montażowa zostaje zastosowana nie do produkcji androidów, lecz ludzi. Ektogeneza, technologia pozwalająca na rozwój zarodka poza organizmem, zastępuje tu bowiem tradycyjne ludzkie formy prokreacji (HUXLEY 2009: 50).

Huxley wprowadził w *Nowym wspaniałym świecie* szereg nowych mediów, nowych w silnym sensie tego słowa, a więc wynalezionych przez pisarza specjalnie na potrzeby fikcyjnego świata przedstawionego. Listę Huxleyowskich nowych mediów otwiera hipnopedia, czyli urządzenie umożliwiające naukę przez sen (HUXLEY 2009: 26). Dla mieszkańca Republiki Światowej stanowi ona podstawowe narzędzie edukacyjne, które wyparło naukę szkolną. Zakres nauczanych treści ogranicza się do „kształcenia moralnego” (HUXLEY 2009: 28), polegającego na wpojeniu zasad i wartości niezbędnych do wypełniania roli społecznej uwarunkowanej przez przynależność do jednej z czterech kast. Są to oznaczane kolejnymi literami alfabetu greckiego alfy, bety, gammy oraz delty, modyfikowane dodatkowo przy pomocy znaków plus oraz minus – w czym *notabene* nie trudno dopatrzeć się szkolnego systemu ocen, w anglosaskiej tradycji edukacyjnej składającego się z stopni A, B, C oraz D³.

Owo „kształcenie moralne” odbywa się w ośrodkach warunkowania, gdzie uczniowie przyswajają sobie materiał przez sen. Wykładane treści płyną do ich uszu za pośrednictwem słuchawek:

³ Intrygujące nawiązanie do owego kastowego systemu społecznego Republiki Światowej znaleźć można w strukturze organizacyjnej korporacji Google Inc. Jej pracownicy noszą plakietki (białe, czerwone, zielone, żółte) określające ich przynależność do odpowiedniej grupy, co łączy się z możliwością korzystania z oferowanych przez firmę udogodnień i przywilejów, takich jak darmowe posiłki, środki transportu czy wyjazdy integracyjne. Opowiada o tym dokument *Workers Leaving the Googleplex* zrealizowany przez Andrew Normana Wilsona (2011).

Dzieci alfy noszą odzież szarą. Pracują dużo ciężiej niż my, bo są tak strasznie, strasznie mądre. Naprawdę ogromnie się cieszę, że jestem beta, bo nie muszę tak ciężko pracować. A poza tym jesteśmy o wiele lepsze niż gammy i delty (HUXLEY 2009: 29).

Hipnopedia znakomicie ilustruje maksymę McLuhana, głoszącą, iż przekaznik jest przekazem (McLUHAN 2004: 37). Owo ograniczenie do przekazu treści o charakterze półinstynktownym, pozaracjonalnym, związanych ze sferą norm moralnych, a nie informacji z zakresu wiedzy naukowej, wynika ze specyfiki procesu dydaktycznego prowadzonego przy użyciu hipnopedii. Początkowo próbowano przy pomocy tej technologii przekazywać wiedzę faktograficzną, jednak uczniowie nie potrafili przywołać informacji inaczej niż poprzez mechaniczne powtórzenie. Huxley, sięgając w tym miejscu po refleksję psychologiczną, a także filozoficzną, sugerował, iż medium akustyczne, jakim są głośniki emitujące lekcję, nie sprzyja przekazywaniu informacji w postaci sądów logicznych, a więc wiedzy naukowej. Nadaje się w zamian doskonale do kształtowania określonych postaw, co potwierdzają badania psychologiczne i socjologiczne dotyczące odbioru radia, a ogólniej różnic w pojmowaniu dowolnego komunikatu w zależności od sposobu jego przekazu – wizualnego czy akustycznego (WOJCISZKE 2004: 234).

Lekcje hipnopedyczne zapisywane są na „papierowych rolkach” (HUXLEY 2009: 154), co pozostawało w zgodności z technicznymi realiami lat dwudziestych XX wieku, kiedy eksperymentowano z papierowymi taśmami w celu zapisu dźwięku. Mieszkańcy Republiki Świata w codziennych rozmowach często przywołują slogany znane z seansów „kształcenia moralnego”, mające charakter perswazyjny, namawiające do konsumpcji różnego typu dóbr, w tym kupowania ubrań – „Lepszy nowy wzór niż łatanie dziur” (HUXLEY 2009: 49) – czy spożywania somy, „leku doskonałego [...] o działaniu wywołującym stan euforyczny, narkotyczny, wizjogeny” (HUXLEY 2009: 53). Specyfik używany jest na co dzień przez bohaterów powieści i zastępuje środki uspokajające, tabletki nasenne oraz antydepresanty: „Lepsza mikstura niż awantura. [...] Jeden sześcienny centymetr i znika ponury sentyment” (HUXLEY 2009: 54). Podstawową zasadą organizującą opisywaną rzeczywistość jest szczęście, będące nie tyle prawem, co obowiązkiem obywateli Republiki Świata (GREENBLATT 1965: 96).

Innym nowym medium, pojawiającym się wielokrotnie na kartach powieści, jest czuciofilm, „który nie tylko się widzi, ale i słyszy, czuje dotykiem i węchem” (HUXLEY 2009: 121). Istnieje osobna dziedzina wiedzy, czuciofilmoznawstwo, uprawiana w Instytucie Inżynierii Emocyjnej (HUXLEY 2009: 148), a jedna z bohaterek utworu, Lenina, występuje w Dzienniku Czuciowizyjnym, dzięki czemu: „niezliczone miliony mieszkańców planety mogły ją poznać wzrokiem, słuchem i dotykiem” (HUXLEY 2009: 157).

Podczas seansu czuciofilmowego widzowie trzymają dłonie na „metalowych guzach” znajdujących się poręczach fotela, co pozwala na odczuwanie wrażeń dotykowych przez wszystkie receptory ciała. Doskonałą egzemplifikację stanowi tutaj czuciofilmowy pocałunek, który prezentuje się następująco:

To doznanie na wargach! Uniósł dłoń do ust; laskotanie ustało; opuścił dłoń na metalowe guzy; pojawiło się znowu [...] stereoskopowe wargi złączyły się ponownie, i raz jeszcze twarzowe sfery erogenne sześciu tysięcy widzów „Alhambry” dotknęła nieznośna wprost, galwaniczna rozkosz (HUXLEY 2009: 159).

Projekcja jest trójwymiarowa („stereoskopowe wargi”), jak również zaopatrzona w ścieżkę dźwiękową, co warto podkreślić, zważywszy, że pierwsze filmy tego typu powstały zaledwie kilka lat przed publikacją powieści. Narrator zwraca uwagę, że „fabuła filmu była nadzwyczaj prosta” (HUXLEY 2009: 159), co sugerowałoby, iż wraz z intensyfikacją efektów specjalnych, przemawiających do zmysłów, następuje osłabienie intelektualnego przekazu dzieła filmowego.

W wizji technologii czuciofilmu badacze tematu dostrzegają (FROST 2006) krytykę nowego medium, jakim było wówczas kino dźwiękowe. Huxley, podobnie jak wielu artystów owego czasu, nie był w stanie zaakceptować tej innowacji i widział w niej znamiona upadku sztuki filmowej, skierowanej na tory rozrywki masowej, antyintelektualnej, podporządkowanej generowaniu emocji i doznań przy pomocy intensywnych bodźców zmysłowych.

W *Nowym wspaniałym świecie* pojawiają się również tradycyjne odbiorniki telewizyjne, przeznaczone dla mieszkańców Szpitala Umierających (HUXLEY 2009: 158). Warto zauważyć, że pierwsza transmisja telewizyjna odbyła pod koniec lat dwudziestych, a zatem niedługo przez datę publikacji powieści. Dla większości pierwszych jej czytelników było to urządzenie nieznanne, dlatego też w powieści zyskuje dokładną charakterystykę: „Tam i sam po kwadracie oświetlonego szkła bezgłośnie przebiegały małe figurki, niczym ryby w akwarium – milczący, lecz pełni żywotności mieszkańcy innego świata” (HUXLEY 2009: 158).

W odróżnieniu od technologii czuciofilmu, wzorowanej bez wątpienia na ówczesnej sztuce kinowej, telewizja jest pozbawiona dźwięku – tak właśnie wyglądał ten środek przekazu w czasach Huxleya. Pisarz nie dostrzegał potrzeby wzbogacenia obrazu o dźwięk, co wydaje się interesujące w sytuacji, gdy w sztuce kinowej wykorzystywano wówczas nie tylko fonię (znacząco rozpowszechnioną już wtedy w kinach), ale również możliwość

oddziaływania na zmysł dotyku i węchu. Kino być może bardziej przemawiało do wyobraźni pisarza, obiecując więcej, aniżeli mało efektowne, miniaturowe, niewyraźne i migotliwe obrazy telewizyjne.

Można zaryzykować tezę, że Huxley antycypował ideę rzeczywistości wirtualnej, która w pełni symuluje rzeczywistość realną poprzez emisję przekazów do wszystkich zmysłów. Szczegółowo opisany jest bowiem seans pachnącej muzyki:

Organ węchowy grał uroczo odświeżające capriccio ziołowe, tocząc pasażę tymianku i lawendy, rozmarynu, bazylii, mirtu, estragonu; szereg odważnych modulacji w tonacji korzennej aż po ambre; potem powolny powrót przez drzewo sandałow, kamforę, cedr i świeże siano (od czasu do czasu delikatny dysonans – powiew zapachu sosu nerkowego, leciutki domysł woni świńskiego gnoju) do prostych aromatów, od których utwór się rozpoczął. Gasło ostatnie tymiankowe tchnienie (HUXLEY 2009: 158).

Tu, bardziej niż techniczne detale, zainspirował pisarza fenomen synestezji, ujęty we frazy pobrzmiewające poezją symbolistyczną. To pominięcie jest nieprzypadkowe, operowanie zapachem wydaje się bowiem trudne w realizacji z punktu widzenia technologicznego. Nowe środki przekazu, dumnie określające się jako multimedialne, ograniczają się w zasadzie do wizji i fonii. Odwołują się do doznań dotykowych, choć w głównej mierze w zakresie sterowania haptycznego. Doniesienia o wtargnięciu nowych technologii (przynajmniej tych szeroko dostępnym) do olfaktorycznej sfery ludzkich doznań pojawiają się co najwyżej w charakterze primaaprilisowych żartów, jak było to chociażby w wypadku projektu Google Nose (2013).

Huxley rysuje ideę rzeczywistości wirtualnej rozumianej w sensie pierwotnym jako pełnej, ogarniającej wszystkie możliwe dla człowieka doznania, nie zaś w postaci znanej z ponawianych od dziesiątek lat eksperymentów z multimedialnymi hełmami, wyposażonymi w elektronikę rękawicami lub ewentualnie kombinezonami pozwalającymi na możliwie realistyczne doznania taktylne i propriocepcyjne. Tu wyobraźnia pisarza poszła w innym kierunku, co stwarza wątpliwość, czy nie wynikało to z faktu, iż dopiero na kilka lat przed napisaniem przez Huxleya powieści kino – do tamtej pory sztuka czysto wizualna, choć prezentowana przy akompaniamencie muzyki tapera – nagle rozszerzyła swój przekaz o drugi, zupełnie niezależny i odrębny kanał dźwiękowy. Logicznym wnioskiem byłoby w tej sytuacji domniemywać, że kolejnym wyzwaniem technologicznym byłoby zastosowanie w sztuce filmu bodźca dotykowego. W *Nowym wspaniałym świecie* Huxley zrealizował wyobraźniowo tę technologię przy pomocy „metalowych kul”, na których kładli dłonie widzowie czuciofilmu.

W świecie przedstawionym powieści zaprezentowane zostają także media tradycyjne, takie jak książki oraz gazety. Te pierwsze są przez władze uznane za niepożądane i zniechęca się do nich małe dzieci przy pomocy „warunkowania neopawłowowskiego” (HUXLEY 2009: 50), kojarząc widok książki z przykrymi doznaniem, które dostarczane są przy pomocy elektrowstrząsów (HUXLEY 2009: 23). Mustafa Mond, zarządca Europy Zachodniej, pełni jednocześnie rolę cenzora, negatywnie opiniując *Nową teorię biologii* i uznając ją za dzieło „społecznie niebezpieczne” oraz „wywrotowe” (HUXLEY 2009: 158).

Innym przykładem dzieła literackiego, które pojawia się na kartach powieści Huxleya, jest dramat *Romeo i Julia*, czytany przez Dzikusa, przybysza z rezerwatu. Spotyka się to z niezrozumieniem i rozbawieniem ze strony innego z bohaterów, Helmholza, uchodzącego skądinąd za kontestatora panującego porządku. Nawet on nie może pojąć emocji miłosnego niespełnienia, gdyż w znanym mu świecie pojęcie miłości oraz trwałej więzi nie istnieje, a „wszyscy należą do wszystkich”. Zdaje się, że autor traktuje w pewnym momencie Helmholza jako *porte parole*, jak w przykładowej wypowiedzi: „Musisz doznawać bólu i trosk, inaczej nie stworzysz tekstów prawdziwie dobrych, przesywających jak promienie Roentgena” (HUXLEY 2009: 158). Podobnie wypowiada się i Mustafa Mond: „Nie można produkować aut nie mając stali, nie można stworzyć tragedii bez społecznej niestabilności” (HUXLEY 2009: 210).

Książka w dystopijnej narracji pojawia się jednak w postaci symbolu legitymizującego istniejący porządek, pełniąc rolę Księgi czy Biblii ustroju panującego w Republice Światowej⁴. U Huxleya jest to księga autorstwa ubóstwionego prawodawcy opisywanego świata, Forda, zatytułowana *MOJE ŻYCIE I DZIEŁO*, przez *PANA NASZEGO FORDA*⁵ (HUXLEY 2009: 207). Książka drukowana, wedle klasycznych ujęć antropologicznych, kształtuje postawę wewnątrzsterowną (RIESMAN 1996: 130). Druk zostaje zmarginalizowany i zmonopolizowany, być może z tego właśnie względu: jest on medium kształcącym samodzielne myślenie i krytyczny ogląd rzeczywistości, a więc wywrotowym w doskonałej rzeczywistości Nowego Wspaniałego Świata i mogącym prowadzić do społecznych niepokojów.

⁴ Wątek ten rozwija Andrzej Drózdź w książce *Od liber mundi do hipertekstu* (DRÓZDŹ 2009).

⁵ Tak właśnie, przy pomocy kapitalików tytuł zostaje przekazany w tekście utworu.

Rok 1984 (1949)

Analizę powieści Orwella z punktu widzenia teorii mediów można przeprowadzić podobnie jak w wypadku *Nowego wspaniałego świata*. Można tu bowiem wyróżnić media fikcyjne, wymyślone przez autora specjalnie na użytek świata przedstawionego utworu, oraz media tradycyjne, uzyskujące w literacko wykreowanej rzeczywistości specyficzne funkcje. Tym, co szczególnie zwraca uwagę w *Roku 1984*, jest wszędobylstwo środków przekazu w życiu codziennym mieszkańców Pasa Startowego Jeden. Są to zarówno media nadawcze, jak i plakaty oraz slogany, które wypełniają przestrzeń publiczną dystopijnego miasta, media odbiorcze, jak mikrofony zainstalowane na ulicach, a nawet w lesie, oraz media nadawczo-odbiorcze, jak teleekrany służące do wyświetlania obrazu i emisji dźwięku, a także do inwigilacji osób znajdujących się w ich zasięgu. Wolne od środków przekazu są jedynie okolice oddalone od ludzkich siedzib i traktów komunikacyjnych oraz przestrzeń snu.

Za medium o najdonioślejszej roli uznać można nowomowę, jako meta-medium języka, pierwotny system modelujący (ŁOTMAN 1984), umożliwiający funkcjonowanie innych środków przekazu. Jak opisuje nowomowę sam Orwell, jej „nadrzędnym celem [...] jest zawężanie zakresu myślenia [...] myślozbrodnia stanie się fizycznie niemożliwa, gdyż zabraknie słów, żeby ją popęlnić” (ORWELL 1988: 40). Środkiem, który miał do tego doprowadzić, było wyeliminowanie wszelkich językowych wieloznaczności, nieregularności oraz redundancji. Cel ten miano uzyskać poprzez usuwanie słów oraz znaczeń, skutkiem czego kolejne słowniki nowomowy były coraz cieńsze. Słowo „wolny” mogło występować jedynie w kontekstach typu: „Pies jest wolny od pcheł”, zaś frazy „wolny politycznie” lub „wolny intelektualnie” całkowicie zatraciły pierwotny sens (ORWELL 1988: 207-208). Podobnie „równość” stosowana była jedynie w odniesieniu do cech fizycznych, a zatem zdanie w rodzaju „wszyscy ludzie są równi” zawierało oczywisty fałsz (ORWELL 1988: 215). W dołączonym do tekstu powieści eseistycznym aneksie, zatytułowanym *Zasady nowomowy*, skala ingerencji w słownik sięga słów najbardziej podstawowych:

[...] czasownik *krwawić* nie występował w nowomowie. Jego miejsce zająć neologizm *krewać*. [...] Wyeliminowano [...] słowo *ciąć*, gdyż sens ten oddawał czasownik *nózać*, mający za punkt wyjścia rzeczownik *nóż* (ORWELL 1988: 209-210).

Przymiotniki tworzone konsekwentnie regularnie z pomocą przyrostka -ny, a przyśłówki – sufiksu -nie. Likwidowano również antonimy poprzez ich gramatyzację, to

znaczy dodawanie przedrostka bez- do słowa, którego znaczenie chciano zanegować. Podobnie oddawano słowa oznaczające wyższe niż podstawowy stopień natężenia cechy, tym razem przy użyciu przedrostków plus- oraz dwaplust-. W ten sposób zbędne stały się na przykład słowa „zimny” (w nowomowie „beziepły”) oraz „gorący” („plusciepy”).

Cała leksyka podzielona została na trzy klasy. Zbiór A obejmował słownictwo potoczne, wyrazy określające czynności praktyczne, należące do sfery życia codziennego. Zbiór C zawierał słownictwo naukowo-techniczne, którego obieg ograniczony był do wąskich kół specjalistów. Najbardziej interesujący był zbiór B, na który składały się neologizmy, będące „nośnikami politycznych treści” (ORWELL 1988: 210). Odnaczały się one budową złożoną, mając postać zrostów, jak *angsoc*, *dobromyśl*, *dwójmyślenie*, *myślobrodnia*, *staromyślak*, *Miniprawd* (Ministerstwo Prawdy), *Minipax* (Ministerstwo Pokoju), *Minimiło* (Ministerstwo Miłości). Stanowiły one:

[...] werbalny odpowiednik stenotypii; korzystając z nich, w zaledwie kilku sylabach można było zawrzeć całe bogactwo idei, w dodatku znacznie bardziej precyzyjnie i z większym ładunkiem emocjonalnym niż przy użyciu normalnego słownictwa (ORWELL 1988: 210).

Stosowanie neologizmów pozwalało odsunąć niepotrzebne skojarzenia, które mogłyby przywołać na myśl poszczególne wyrazy na daną nazwę się składające, co dawało większą kontrolę nad znaczeniami słów. Obok zasady semantycznej precyzji, twórcy nowomowy kierowali się zasadą eufonii, gdyż słowa nowomowy musiały nie tylko przekazywać określone precyzyjnie myśli, ale i dobrze brzmieć, aby mogły stanowić skuteczne narzędzie politycznej propagandy (ORWELL 1988: 213). Krótkie i dobitnie brzmiące jednostki leksykalne sprawiały, że można było wygłaszać opinie polityczne tak: „jak karabin maszynowy wystrzeliwuje kule” (ORWELL 1988: 213).

Uszczuplanie leksyki prowadziło do tego, że mowa stawała się „kwakmową” (ORWELL 1988: 213), przypominającą kwakanie kaczki, a same wypowiedzi formułowane były czysto mechanicznie, bez zbytniego zaangażowania intelektualnego. Reforma języka miała również doprowadzić do sytuacji, w której dzieła literackie dawnych epok utraciłyby swą potencjalną moc ideowego oddziaływania, gdyż stałyby się po prostu niezrozumiałe (ORWELL 1988: 216). Stworzony przez Orwella termin został zastosowany przez badaczy zajmujących się językiem totalitarnym, takich jak Michał Głowiński czy Mirosława Marody. Ich badania pokazują, w jakim zakresie artystyczna wizja pisarza odnosi się do rzeczywistości historycznej komunistycznych demoludów (GŁOWIŃSKI 1990; MARODY 1984). Głowiński zapożyczył od Orwella nie tylko sam termin, ale również niektóre rysy samej nowomowy, jak na przykład unikanie synonimów (GŁOWIŃSKI 1990: 20).

Najbardziej charakterystycznym środkiem przekazu dla przestrzeni życia codziennego Pasa Startowego Jeden był niewątpliwie teleekran. Na podobieństwo współczesnego odbiornika telewizyjnego czy ekranu komputerowego znajdował się on w każdym mieszkaniu, będąc narzędziem pracy i rozrywki. Teleekrany zainstalowane zostały w przestrzeni publicznej zarówno w budynkach, jak i na zewnątrz, także w miejscach najmniej spodziewanych: „Gdzie jak gdzie, ale w toaletach teleekrany nastawiano na ciągły podgląd” (ORWELL 1988: 78). Wbudowany w ścianę teleekran wyglądał jak: „podłużna metalowa płyta przypominająca matowe lustro” (ORWELL 1988: 5). Nie można go było wyłączyć, lecz co najwyższej przyciszyć dźwięk. Jedynie członkom Wewnętrznej Partii przysługiwało prawo wyłączania teleekranu, ale i oni nie mogli tego czynić na zbyt długo (ORWELL 1988: 121):

Teleekran służył równocześnie za odbiornik i nadajnik, dostatecznie czuły, żeby wychwycić każdy dźwięk głośniejszy od zniżonego szeptu; co więcej, jak długo Winston pozostawał w zasięgu metalowej płyty, był nie tylko słyszalny, lecz także widoczny (ORWELL 1988: 6).

Dźwięki płynące bezustannie z teleekranu funkcjonują jako perswazja dokonywana tak zwaną drogą obwodową lub peryferyjną. Uwaga odbiorcy nie jest na nich skupiona i z tego względu komunikat poddawany jest mniejszej kontroli rozumu niż gdyby działo się to w momencie pełnej koncentracji na odbieranym komunikacie (PRATKANIS & ARONSON 2004: 36). Dwukierunkowość komunikacji przy pomocy teleekranu ujawnia się na przykład podczas *Podrygów porannych*, kiedy to trenerka z ekranu zwraca się bezpośrednio do Winstona Smitha, nakazując mu bardziej przykładać się do ćwiczeń fizycznych.

— Smith! — wrzasnął jęczowaty głos z teleekranu — 6079 Smith W.! Tak, wy! Proszę schylić się niżej! Stać was na więcej, towarzyszu! Nie staracie się! Niżej! Właśnie, towarzyszu, już lepiej! (ORWELL 1988: 29).

Figura teleekranowej prezenterki zwracającej się do widza stojącego przed teleekranem ma w sobie coś Kafkowskiego, przypominając strażnika sądowego, który w sprawach podsądnego orientuje się lepiej niż on sam. Jako narzędzie pracy teleekran można uznać też za antycypację komputera biurowego („Winston nastawił tarczę teleekranu na »stare numery« i zamówił właściwe egzemplarze »The Times«”; ORWELL 1988: 31). W scenie aresztowania Julii i Winstona teleekran staje się niemal pełnoprawnym uczest-

nikiem zdarzeń, nabierając podmiotowości i życia: „Usłyszeli cichy trzask, jakby coś odczepiano, a następnie brzęk tłuczonego szkła. Rycina spadła na podłogę, ukazując ukryty za nią teleekran” (ORWELL 1988: 151).

Obecność ludzkiego agenta zostaje jedynie przez narratora niejasno domniemana („jakby coś odczepiano”), przedmiot zdaje się tutaj działać spontanicznie. Z teleekranu dobiega „żelazny głos”, który mechanicznie replikuje wypowiedzi bohaterów:

- Jesteśmy martwi — rzekł.
- Jesteśmy martwi — powtórzyła posłusznie Julia.
- Jesteście martwi — oświadczył żelazny głos za nimi. [...]
- Jesteście martwi — odezwał się ponownie żelazny głos.
- Dochodzi zza ryciny — szepnęła Julia.
- Dochodzi zza ryciny — powtórzył głos. [...]
- Teraz nas widzą — powiedziała Julia.
- Teraz was widzimy — rzekł głos (ORWELL 1988: 151).

Teleekran, inwigilujący pokój nad sklepem z pamiątkami, w którym Winston spotyka się z Julią, jest zamaskowany ryciną. Oglądając ją, Julia stwierdza w pewnym momencie: „Założę się, że za tym obrazkiem gnieźdzą się pluskwy” (ORWELL 1988: 106). Okazuje się to prawdziwe. Pluskwa (w oryginale *bug*) oznaczać może nie tylko gatunek organizmów żywych, ale również urządzenie podsłuchowe, a rycina maskowała właśnie teleekran. Jej przekaz był przeciwny do oczekiwanego. Bohaterowie widzieli na niej obraz przeszłości, przedstawiającej budynek, w którym Smith rozpoznał kościół Świętego Klementa (ORWELL 1988: 105). Tymczasem prawdziwą treścią ryciny był podsłuch i przyszłe dramatyczne wydarzenia, które spotkały Julię i Winstona.

Prasa pojawia się w omawianej powieści w kontekście „regulacji faktów” (ORWELL 1988: 31), manipulacji przeszłością, a więc jedynie jako narzędzie sprawowania władzy. Praca Smitha polega na przeglądaniu roczników czasopism i podmienianiu już wydrukowanych informacji. Musi on usuwać wydrukowany artykuł, wpisywać uaktualnione w zgodzie z linią polityczną Partii treści, przysyłać do druku poprawioną makietę, a wszystkie stare egzemplarze kierować do utylizacji.

W związku z koniecznością likwidacji olbrzymiej ilości papieru, równie, co teleekrany, rozpowszechnione jest antymedium – niszczarki dokumentów, jak dziś należałoby nazwać owe „luki pamięci”, które unicestwiają papier przy pomocy ognia.

W całym budynku znajdowały się tysiące podobnych szpar, nie tylko w każdym pomieszczeniu, lecz również w niewielkich odstępach na wszystkich korytarzach. [...] Kiedy jakiś dokument należało zniszczyć lub gdy spostrzegło się na ziemi skrawek papieru, niemal odruchowo unosiło się

klapę najbliższej luki pamięci i wrzucało skrawek do środka, gdzie natychmiast porywał go strumień ciepłego powietrza i unosił w stronę ogromnych pieców ukrytych w trzewiach budynku (ORWELL 1988: 30).

W powieściowym świecie płonie permanentny stos przeznaczony dla przekazu heterodoksyjnego, ostateczne remedium na wszelkie media.

Obraz literatury owego dystopijnego świata odmalowuje pisarz pośrednio. Julia, przykładowo, pracowała w Departamencie Literatury przy obsłudze „automatów do pisania powieści”, a:

[...] jej obowiązki polegały głównie na obsłudze i konserwacji potężnego, skomplikowanego silnika elektrycznego. [...] Potrafiła opisać cały proces tworzenia powieści od momentu nadejścia zlecenia z Komisji Planowania, aż po ostateczny retusz dokonywany przez zespół autorski (ORWELL 1988: 94).

Mowa także o „kalejdoskopach używanych do »wypełniania« fabularnych zarysów powieści” (ORWELL 1988: 77), z kolei teksty popularnych piosenek „bez absolutnie niczyjego udziału, układała maszyna zwana wersyfikatorem” (ORWELL 1988: 100). Literatura i poezja także stają się więc domeną przemysłu i techniki maszynowej.

Całość technologii środków przekazu nie ulega tu manichejskiej polaryzacji i binarnemu podziałowi na media orto- i heterodoksyjne, jak ma to miejsce w wypadku *Nowego wspaniałego świata*, w którym opozycja między medium typograficznym a mediami akustycznymi i wizualnymi była silnie nacechowana na niekorzyść tych ostatnich, funkcjonujących w wymowie utworu jako symbol kulturowego upadku. W *Roku 1984* druk nie jest waloryzowany jako taki; może być on narzędziem reżymu, czego przykładem są przeglądane w pewnym momencie przez Smitha podręczniki do historii. Natomiast działalnością wywrotową, która naraża protagonistę powieści na surowe represje, jest pisanie pamiętnika (ORWELL 1988: 8), co podważa medialny monopol Partii. W ogólności media nieprawomyślne, kształtujące dyskurs wbrew ideologii Partii to te, które pozwalają na konserwowanie przeszłości. Jest nim pamiętnik Smitha, a także szklany przycisk, który nabywa bohater w sklepiku ze starociami, „[...] kawałek historii, który zapomniał zmienić. Przesłanie sprzed stu lat; gdybyśmy tylko umieli je odczytać!” (ORWELL 1988: 105).

W świecie opisanym przez Orwella przekazniki są wszechobecne. Różnego rodzaju media emitują zewsząd przekazy: na fasadzie budynku wymalowane są hasła, korytarze klatki schodowej wyklejone są plakatami, do ścian zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz

przymocowane są teleekrany, a członkowie Partii i większość społeczeństwa obowiązkowo musi uczestniczyć w kinowych seansach Dwoch Minut Nienawiści. Trudno znaleźć chwilę w życiu mieszkańca Oceanii, podczas której nie byłby on wystawiony na działanie jakiegoś środka przekazu. Najzwyczajniejsze przedmioty życia codziennego niosą treść propagandową:

Wyjął z kieszeni dwudziestopięciocentówkę. Na niej również, wyraźnymi, małąkami literkami wypisano te same hasła; rewers zdobiło oblicze Wielkiego Brata. Nawet z monety jego oczy śledziły każdy ruch (ORWELL 1988: 22).

Do rzadkich momentów wolności od środków przekazu należą wyprawy Winstona i Julii poza miasto, głęboo w las, z dala od ludzkich osiedli oraz sny Winstona. Media, wszelkie media oficjalne, kontrolowane przez reżym jawią się jako skuteczne narzędzie sprawowania władzy totalitarnej. Doskonale wyjaśnia to stosowny ustęp w *Księdze Goldsteina*:

W porównaniu z tyranią, jaka panuje obecnie, wszystkie poprzednie to zaledwie nieudolne, amatorskie przymiarki. [...] żaden z dawniejszych rządów nie miał możliwości prowadzenia ciągłej inwigilacji wszystkich obywateli. Wynalezienie druku ułatwiło jednak manipulację opinią publiczną, a film i radio przyspieszyły ten proces. Wraz z rozwojem telewizji i postępem technicznym, który umożliwił podwójną, nadawczo-odbiorczą rolę sprzętu telewizyjnego, skończyła się prywatność życia obywateli. Policja mogła [...] obserwować każdego obywatela dwadzieścia cztery godziny na dobę; cały czas bombardując ludzi oficjalną propagandą, odcinano ich jednocześnie od innych źródeł informacji. Po raz pierwszy otworzyła się przed władzą nie tylko możliwość narzucenia obywatelom całkowitego posłuchu wobec państwa, lecz także pełnej jednomyślności poglądów na dosłownie każdy temat (ORWELL 1988: 142-143).

Konkluzje

Ten skrótowy przegląd wybranych kwestii związanych z funkcjonowaniem środków przekazu w światach dystopijnych miał na celu ukazać, że rola tych artefaktów jest niezwykle istotna, a przez interpretatorów omawianych dzieł i specjalistów zajmujących się studiami nad dystopią bywa niejednokrotnie w Polsce niedoceniana. Nie sposób w krótkim tekście nie tylko wyczerpać problematyki, co poddać szczegółowej i rozbudowanej analizie choćby wybranych jej zagadnień. Warto z pewnością spojrzeć w zaproponowanej optyce na inne znane z dziejów literatury i filozofii dystopie. Już Platon w *Państwie* sporo uwagi poświęcił kwestii środków przekazu, takich jak muzyka i poezja. Niektóre

z dystopii za dominantę tematyczną przyjmują środki przekazu, jak na przykład *451 stopni Fahrenheita* Raya Bradbury'ego. Można postawić roboczą hipotezę, która w pewnej mierze została zilustrowana w niniejszym rozdziale, że nasycenie obrazami mediów światów przedstawionych dzieł literackich postępuje wraz z historycznym rozwojem technologii przekazu w świecie realnym.

Dystopijne reprezentacje środków przekazu, zgodnie ze wskazaną na wstępie semantyką dystopii jako gatunku literackiego, mają w zamierzeniu ich twórców nakłonić nas do namysłu nad zmianą sposobu ich użytkowania w naszym świecie tu i teraz – i w istocie to czynią (POSTMAN 2002: 219). Jednak, jak to zwykle bywa, proroctwa, jeśli nawet się spełniają, to w sposób zupełnie odmienny od przewidywanego, a aktualna rzeczywistość okazuje się znacznie bardziej absurdalna i przerażająca od najbardziej nawet mrocznej dystopii.

Źródła cytowań

- MCALLEAR, ROB (2010), 'The Value of Fear: Toward a Rhetorical Model of Dystopia', *Interdisciplinary Humanities*: 2 (27), ss. 24-42.
- BOLTER, JAY DAVID (1990), *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przekł. Tomasz Goban-Klas, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- ČAPEK, KAREL (1956), 'R. U. R. Rossum's Universal Robots', przekł. Andrzej Siczkowski, w: *Dramaty*, przekł. Andrzej Siczkowski, Czesław Sojecki, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- DRÓZDŹ, ANDRZEJ (2009), *Od liber mundi do hipertekstu: książka w świecie utopii*, Warszawa: Biblioteka Analiz.
- ERZGRÄBER, WILI (1980), *Utopie und Anti-Utopie in der englischen Literatur: Morris, Wells, Huxley, Orwell*, München: Fink.
- FROST, LAURA (2006), 'Huxley's Feelies: The Cinema of Sensation in Brave New World', *Twentieth Century Literature*: 4 (52), ss. 443-473.
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1990), *Nowomowa po polsku*, Warszawa: Pen.
- GOOGLE, (2013), 'Introducing Google Nose', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=9-P6jEMtixY> [dostęp: 28.12.2017].
- GREENBLATT, STEPHEN JAY (1965), *Three Modern Satirists: Waugh, Orwell, and Huxley*, New Heaven: Yale University Press.
- HUXLEY, ALDOUS (2009), *Nowy wspaniały świat*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Muza.
- MARODY, MIROŚŁAWA (1984), *Język propagandy i typy jego odbioru*, Warszawa: Uniwersytet Warszawski.
- MCLUHAN, MARSHALL (2004), *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, przekł. Natalia Szczucka-Kubisz, Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- ORWELL, GEORGE (1988), *Rok 1984*, przekł. Tomasz Mirkowicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- POSTMAN, NEIL (2002), *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, przekł. Lech Niedzielski, Warszawa: Muza.

PRATKANIS, ANTHONY, ELLIOT ARONSON (2004), *Wiek propagandy. Używanie i nadużywanie perswazji na co dzień*, przekł. Jerzy Radzicki, Marcin Szuster, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

PROUST, MARCEL (1999), *A la recherche du temps perdu*, Paris: Gallimard.

RIESMAN, DAVID (1996), *Samotny tłum*, przekł. Jan Strzelecki, Warszawa: Muza.

WILSON, ANDRES NORMAN (2011), *Workers Leaving the Googleplex*, online: <http://www.andrenormanwilson.com/WorkersGoogleplex.html> [dostęp 14.02.2014].

WOJCISZKE, BOGDAN (2004), *Człowiek wśród ludzi. Zarys psychologii społecznej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Miasta-światy. Analiza przestrzeni miejskiej w *Equilibrium* Kurta Wimmera i *Incepcji* Christophera Nolana

MONIKA RAWSKA*

Wstęp

„Życie bez utopii staje się na dłuższą metę duszące, przynajmniej dla większości: świata, pod groźbą skamienienia, potrzeba nowego obłędu” – stwierdza Emil Cioran w *Historii i utopii* (CIORAN 2008: 18). To ironiczne zdanie z jednej strony ujawnia nieodzowną ludzką potrzebę społecznego śnienia (*social dreaming*; SARGENT 1994: 3), z drugiej jednak zdaje się ujawniać błędne założenie, jakim wciąż obciążona jest naukowa refleksja nad zagadnieniem utopianizmu i utopii. Powiązanie utopii z doskonałością – „doskonały” etymologicznie bliski jest „dokonałemu” i „skoncałemu”, uprawnione jest zatem skojarzenie tego, co doskonałe, ze skończonym, a więc i martwym (BRÜCKNER 1985: 252) – wynika, jak zauważa Lyman Tower Sargent, z mylnego, a jednak często powtarzanego przekonania jakoby w literackich utopiach (począwszy od Thomasa More’a) „wszyscy żyli długo i szczęśliwie” (SARGENT 1994: 6). Badacz sprzeciwia się takiemu podejściu, podkreślając fakt, że doskonałość nie wpisuje się wcale w charakterystykę tego gatunku (SARGENT 1994: 6). Impulsem przenikającym utopie jest natomiast rozwój, a zatem stały proces, który – na co zwraca uwagę Sargent – leży również u podstaw kolonializmu,

* Uniwersytet Łódzki | kontakt: mrawska@uni.lodz.pl

imperializmu i rasizmu (SARGENT 1994: 21). Warto w tym miejscu podkreślić tę interesującą ambiwalencję – tak jak chęć rozwoju może być motywacją dla procesów pozytywnych, z perspektywy czasu tak właśnie ocenianych, tak również leży u podłoża zjawisk negatywnych czy za takie uznawanych. Historyczność wyłania się tutaj jako cecha wymagająca zaakcentowania – Sargent konstatuje, iż większość szesnastowiecznych utopii zatrzaża współczesnych czytelników tak, jak współczesne utopie najprawdopodobniej zatrwożyłyby szesnastowiecznych odbiorców (SARGENT 1994: 5) – wraz z istotnym problemem widocznym również w przypadku utopii filmowych, którym poświęcony będzie ten rozdział. Kwestię tę zręcznie podsumowują słynne słowa Margaret Mead: „Marzenia jednego człowieka mogą być koszmarem drugiego [*One man's dream is another man's nightmare*]” (MEAD 1971: 44). Cytat ten jest wart przywołania ze względu na fakt, iż okazuje się użyteczny z dwóch odmiennych, choć zbieżnych perspektyw – wewnątrztekstowej oraz zewnątrztekstowej. Skutecznie opisuje zatem sytuacje, w których bohaterowie tekstów utopijnych zaczynają postrzegać rzeczywistość zaprojektowaną jako pozytywną w sposób negatywny, w tym także i tę, w której odbiorcy danego tekstu postrzegają fikcyjną rzeczywistość, pozytywną lub negatywną, w sposób pozytywny lub negatywny – co może być zarówno efektem wyżej wspomnianej historyczności, jak również świadomych (lub nie/nie w pełni) zamierzeń twórczych. Interesująco oddają to dwa współczesne filmy: *Equilibrium* w reżyserii Kurta Wimmera z 2002 roku oraz *Incepcja* Christophera Nolana z roku 2010, na różny sposób ujawniające niemożliwość utopii zarówno architektonicznych, jak i społecznych. Choć realizacje te zdają się nie mieć ze sobą wiele wspólnego, łączy je usytuowanie w centrum emocji oraz urbanistyczne miejsce akcji. W pierwszej z wymienionych realizacji wprost stematyzowana zostaje emocjonalna sterylizacja nowego społeczeństwa. W drugiej – siła emocji okazuje się przewyższać jakąkolwiek racjonalność. Należy jednak w tym miejscu zaznaczyć, iż poniższe rozważania nie będą posiłkowane badaniami widowni oraz recepcji filmowej, ponieważ w tym wypadku nie wydają się one niezbędne – analiza tekstualna dostarcza bowiem wystarczającej egzemplifikacji wysuwanych w niniejszych rozważaniach tez.

Utopie i dystopie filmowe

Przyglądając się filmowym dystopiom i eutopiom, Ludmiła Gruszewska-Blaim, w oparciu o definicję semiosfery Jurija Łotmana, rozróżnienia między przestrzenią dominującą-zdominowaną (*dominant-dominated space*) oraz apriopriacją i reapriopriacją Henriego Lefebvre'a, wyróżnia kilka metod konstruowania w nich świata przedstawionego. Na

samym początku należy już zaznaczyć, iż wytwarzane układy społeczne i przestrzenne często ze sobą współegzystują, a niekiedy również wzajemnie się warunkują.

Badaczka zaczyna swe rozważania od zdefiniowania dystopijnej semiosfery, w której totalitarna władza dąży do „ograniczenia autopojetycznych mechanizmów [*to curb auto-poietic mechanisms*]” takich jak słowo, przestrzeń wyobraźni, własna mikroprzestrzeń, które zagrażałyby „monologowi władzy [*monologic discourse*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 168). Wprowadzenie w tę oficjalną semiosferę dialogu rozumianego zarówno jako wymiana zdań, jak i gestów oraz spojrzeń, wszystko, co wykracza poza typowe metody komunikacji, może „zainicjować powstanie spektralnej eutopijnej przestrzeni, zaczątku kontr-semiosfery [*can initiate the construction of a spectral eutopian space, a nucleus counter-semiosphere*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 169). Za Raffaellą Baccolini i Tomem Moylanem nazywa to Gruszevska-Blaim „odzyskaniem języka” i „pierwszym krokiem w dystopijnej kontr-narracji [*the first step in the dystopian counter-narrative*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 169). W utopijnej semiosferze natomiast dialog nie jest bynajmniej wykluczony. Zarówno wzdłuż osi horyzontalnej – pomimo izolacji od zewnętrznych wpływów, mieszkańcy eutopii nie wykluczają komunikacji ze światem, a potencjalne zagrożenie tylko wzmacnia i „chroni semiozę [*safeguards semiosis*]” (co autorka, za Louistem Martinem, nazywa „utopijną neutralizacją [*utopic neutralization*]”), jak i osi wertykalnej. Uznaje się bowiem, iż opozycja jest naturalna i prawowita, nawet jeśli miałaby doprowadzić do rozpadu „utopijnej semiosfery większości [*utopian semiosphere of the majority*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 172-173).

Gruszevska-Blaim, przywołując tezę Lefebvre’a, zgodnie z którą „wertykalność i olbrzymia wysokość są przestrzennym wyrazem potencjalnie brutalnej siły [*images of verticality and great height as the spatial expression of potentially violent power*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 170), zauważa, iż podejście takie widać w wielu filmowych dystopiach. Wprowadza zatem kolejną kategorię – dystopijnej wertykalności, podkreślając możliwość występowania zarówno hierarchii góra – dół, jak i dół – góra. Z jednej strony zatem „arogancka wertykalność projektu architektonicznego [*the arrogant verticality of the architectural design*], odpowiednio komunikuje »przestrzenną dyspozycję państwa totalitarnego definiowanego za sprawą piramidalnej, hierarchicznej struktury [*the spatial disposition of a totalitarian state defined by a pyramidal, hierarchical structure*], w której władza płynie z góry«” na kłębiący się w dole motłoch (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 170). Z drugiej strony natomiast, jak w wypadku *Dark Metropolis* (1998) Stewarda St. Johna – gdzie „genetycznie udoskonalona rasa ludzi [*the genetically improved race of humans*] kryje się pod ziemią, podczas gdy ich niedoskonali [*deficient*]

bracia i siostry, zniewoleni i źle traktowani, pozostają na powierzchni zanieczyszczonej planety” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 170) – władza płynie z dołu. Wertykalna oś wyznaczona tą „spotęgowaną semantyką ekstremów [*semantics of the extreme*] (na przykład najwyżej i najniżej)” stanowi metodę „usytuowania rządzących i rządzonych [*demarcated by the location of the ruling and the ruled*], której towarzyszy ograniczona widzialność [*visibility*] pierwszych z perspektywy drugich (ale nie odwrotnie)” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 171). Gruszevska-Blaim podkreśla tę kwestię, zauważając, że choć przestrzeń władzy jest często bardzo widoczna, sprawujący ją mogą być niejako niewidzialni. Ich panowanie przejawia się zresztą również za sprawą możliwości wyboru i stopniowania swojej obecności aż do momentu, w którym „ich istnienie może umknąć publicznej uwadze [*that even their existence may escape the public's notice*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 171). Stanowi to również czynnik uniemożliwiający podejmowanie jakiegokolwiek dyskusji dołu z górą (lub odwrotnie), umacniający absolutność rządów, zwalniający czy nawet niepozostawiający miejsca na odpowiedź ze strony centralnego aparatu¹. W przypadku utopijnej wertykalności wszystkie z warstw piramidy byłyby jednak równoważne w myśl zasady, iż wszędzie jest tak samo dobrze, ponieważ każda „jest skonstruowana jako dowód utopijnej natury świata [*constructed to evidence the utopian nature of the world*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 171). W wypadku filmów, w których przeważa taka konstrukcja świata przedstawionego, budowle górujące nad przestrzenią „nie są oznaką władzy politycznej, ale estetycznych, duchowych i intelektualnych aspiracji tych, którzy pomogli stworzyć lepsze światy [*not as signs of political power but as signs of aesthetic, spiritual, and intellectual aspirations of those who helped create the better worlds*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 172).

Przestrzeń dominująca-zdominowana jest zazwyczaj zamknięta, sterylna i opustoszała. To realizacja projektu Pana, ujawniająca relację władzy w społeczeństwie, które ją wyprodukowało. Użytkownicy (*users*), jeśli nie podejmą prób buntu, zostaną w niej „zredukowani do bierności i milczenia [*are reduced to passivity and silence*]”, ponieważ jej zadaniem jest stabilizowanie i regulowanie, lub też – w niektórych przypadkach – kompletne „unieruchamianie wewnętrznej dynamiki semiosfery [*freeze altogether the inner dynamics of the semiosphere*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 173). Ta dystopijna przestrzeń jest zarówno homogenizująca, jak i homogeniczna. Homogenizująca za sprawą

¹ Należy jednak zwrócić uwagę, że jeśli pojawia się jakakolwiek odpowiedź ze strony rządzących, często przybiera „głośną i oczywistą [*loud and self-explanatory*]” formę „bombardowania lub innych spektakularnych aktów terroryzmu [*bombing or other spectacular acts of terrorism*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 171).

„schludności i/lub jednorodności kodów kolorystycznych lub precyzyjnie zdefiniowanych trajektorii ruchu [*the neatness and/or uniformity of colour codes or precisely defined trajectories of movement*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 174). Homogeniczna, ponieważ jej sztywne zaaranżowanie – z widocznym podziałem w osi horyzontalnej i wertykalnej oraz na centrum i peryferia – posługuje się multiplikacją i powtórzeniem (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 174)². Autorka zauważa, iż dominująca przestrzeń projektu Pana „zdaje się żywić amorficznością otoczenia [*seems to thrive on amorphism of the surroundings*]” bez względu na to, w jak nieuporządkowane byłaby zaimplementowana. Często zresztą idzie „w parze z obrazami postapokaliptycznego chaosu – »prawdziwego« czy sugerowanego [*comes in pair with pictures of the postapocalyptic chaos – »real« or implied*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 175). Zamknięcie powoduje, że prawie niemożliwe staje się przemieszczanie się między wnętrzem i zewnątrz, wykluczając mobilność oraz ptasią perspektywę, „zarezerwowaną wyłącznie dla tych niemających zamiaru poruszać semiosfery [*reserved exclusively for those who have no interest in stirring the semiosphere*]”, która „na płaszczyźnie czasoprzestrzennej i ideologicznej jest tym, czego większości protagonistów dystopijnych fabuł brakuje [*on the spatiotemporal and ideological planes is what most protagonists of dystopian narratives find to have lacked*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 175). Bohaterowie posiadają jednak „energię myśli i/lub pragnienie [*the energy of thought and/or desire*]”, za sprawą którego poddają w wątpliwość istniejący stan rzeczy (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 175).

Autorka wyróżnia dwie kolejne przestrzenie, które nierzadko występują w obrębie dominującej-zdominowanej, również w formie strategii oporu. Pierwszą z nich jest przestrzeń apriopriacji mogąca być zarówno strukturą („pomnikiem lub budynkiem [*a monument or building*]”), jak również „parcelą, placem i ulicą [*a site, a square or a street*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 175):

W przeciwieństwie do dominującej-zdominowanej przestrzeni, która jest bardziej tekstem kultury, przestrzeń apriopriacji przypomina dzieło sztuki, zmierzające w kierunku unikalności, wyobcowania, funkcji estetycznej (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 176)³.

² Multiplikacja oraz redundancja są również jednymi z istotniejszych elementów przestrzeni labiryntowej (Żyto 2010: 40-42).

³ Przekład własny za: „Contrary to the dominant-dominated space, which is more like a text of culture, the appropriated space resembles a work of art in its leaning towards uniqueness, estrangement, and an aesthetic function”.

W dystopiiach rzadziej jest to przestrzeń prywatna, własna, ponieważ w ramach tego gatunku podważona zostaje sama idea apriopriacji. Totalitarne państwo nienawidzi i odrzuca bowiem wszystko, co istniało przed nim, a zatem również to, co wywołuje nostalgię i pragnienie powrotu do przeszłości (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 176). Wyłania się istotne napięcie – miejsce zawłaszczone przez bohatera, wydarte systemowi, często nostalgiczne, musi mu zostać odebrane, wydarte z powrotem (*re-apropriated*). Władza w ten sposób potwierdza swoje panowanie nad całą przestrzenią, ujawnia zwierzchnictwo również poprzez fakt, iż może ignorować wszelkie podziały, łącznie z tymi, które zostały nałożone na przestrzeń przez projekt Pana, „destabilizując zarówno fizyczną, jak i społeczną strukturę teoretycznie zawłaszczonej przestrzeni [*destabilize both the physical and social structure of the theoretically appropriated space*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 176). Badaczka zauważa, że obie formy (apriopriacja i dominująca-zdominowana) w przypadku kina dystopijnego są „nierzadko nieodróżnialne i wymienne [*are often construed as indistinguishable and interchangeable*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 176). Z punktu widzenia władzy apriopriacja przestrzeni przez poddanych jest zawsze potencjalnie niebezpieczna i prawo do niej przyznaje się niekiedy jedynie wiernym wyznawcom lub działaczom (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 177)⁴. W rękach przeciwników mogą one bowiem zostać wykorzystane jako ośrodki działań oraz punkty wyjścia dla prób rozciągnięcia przestrzeni oporu na całą otaczającą rzeczywistość. Wbrew interesom władzy istnieje możliwość, by stały się one enklawami nostalgii za przeszłością czy po prostu innym światem lub też schronieniem zarówno dla zbiegów, jak i przechowalnią zakazanych artefaktów. Niemniej jednak w ramach projektu totalitarnego rządzący czasem figują czy też dopuszczają podobne działania, a przywracając porządek prezentują spektrum swojej władzy, kreują wizerunek wszechogarniających i niezwycięzonych oraz uprawomocniają użycie przemocy – „zdrada ze strony zwykłych obywateli rzadko zagraża stabilności państwa; bardziej destruktywny, przynajmniej potencjalnie, może być akt zdrady ze strony sprzymierzeńca [*acts of betrayal on the part of ordinary citizens rarely endanger the stability of the State; more disruptive, at least potentially, can be acts of betrayal by an ally*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 177-178). Ujawnia to, iż projekt – zarówno społeczny, jak i przestrzenny – jest niedoskonały i „może zawieść w najmniej spodziewanym miejscu [*may fail at most unlikely spots*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 178). Jest to zresztą jeden z motywów często wykorzystywanych w kinie gatunkowym,

⁴ Przekład własny za: „From the point of view of the dystopian State, the right to appropriation, which is never neutral, nor really safe, may only be granted to its inner-circle officials and supporters”.

stanowiący również interesujący rys fabularny wskazujący na obecność w dystopijnym świecie „utopijnego horyzontu, lub przynajmniej skrawka nadziei [*a utopian horizon, or at the very least a scrap of hope*]”, jak ujął to Tom Moylan (2000: XIII).

Przestrzeń reappropriacji zrodzona jest z „przestępstwa utopii [*utopiacrime*]” (przebywając w niej najlepiej śni się o „eutopijnej przyszłości [*eutopian future*]”), a bez niej dystopia straciłaby wiele ze swojej dynamiki i potencjału narracyjnego (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 178)⁵. Znajduje się zazwyczaj na peryferiach przestrzeni dominującej – mogą to być „piwnice, dachy, podupadające, zubożałe dzielnice miast, lasy, wybrzeża [*cellars, roofs, dilapidating, pauperized city districts, woods, seacoasts*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 179). Reappropriacja „często pociągająca za sobą eutopijne mapowanie, może również przeniknąć do centrum dominującej-zdominowanej przestrzeni [*often entails eutopian mapping may also transpire in the centre of dominant-dominated space*]” za sprawą nawet niewielkiej grupy bohaterów, którzy „są w stanie znaleźć swoje własne wyjście z dystopijnej czasoprzestrzeni za pośrednictwem werbalnej wymiany, spojrzeń, dotyku czy innych sygnałów lub metod komunikacji [*are capable of finding their own way out of the dystopian chronotopos through verbal exchange, gazing, touching or other signals and means of communication*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 179). Może mieć ona zatem charakter prywatny – niewielkiego, choćby wewnętrznego świata, jak i bardziej publiczny wraz z „wywrotowym wykorzystaniem wzniosłości – kategorii regularnie obserwowanej w przestrzeni reappropriacji – ożywia semiosferę dezaktywowaną przez reżim [*a subversive use of the sublime – the category regularly observed in reappropriated spaces – is to enliven the semiosphere deactivated by the regime*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 180). Za jej sprawą pojawia się zatem nadzieja (zwykle zawiedziona) na zmianę ciągu wydarzeń, „oferuje eutopijny potencjał [*offers a eutopian potential*]” za sprawą rozbitcia dystopijnego bezruchu świata przedstawionego (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 180). Autorka podkreśla jednak tymczasowość takiego zabiegu – „nie może być [ona — M.R.] postrzegana jako rozwiązanie ograniczeń narzuconych przez dominującą przestrzeń [*cannot be considered a solution to the constraints imposed by the dominant space*]” (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 180). Nadto:

⁵ Przekład własny za: „It can be postulated that without reappropriated space, the dystopia as a genre would lose much of its narrative potential, for it is here that most counterfactual and liminal plotting originates and develops”.

W nieustannej wojnie między dystopijnymi przestrzeniami, dominująca zdaje się wygrywać. Jedynie gdy dystopijny wertykalny porządek zostaje zdekonstruowany i, przynajmniej potencjalnie, zdelegalizowany, przestrzeń (re)apropriacji ma jakiekolwiek szanse na zwycięstwo (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 181)⁶.

Ucieczka bohatera-buntownika, choć przynosząca ulgę widzowi, nie oznacza osłabienia, a co dopiero obalenia rządów. Ich struktura pozostaje nienaruszona.

Podsumowując swoje rozważania, Gruszevska-Blaim zauważa, iż w przypadku filmowych reprezentacji utopii odbiorca ma do czynienia z większą homogenicznością. Trudno sobie bowiem wyobrazić przestrzeń (re)apropriacji w obrębie utopii, która stanowi projekt na tyle arcydzielny, iż nie ma w nim miejsca na konkurencję i marzenia o lepszej rzeczywistości. Pragnienie zmiany nie wynika zazwyczaj z wewnętrznych procesów, lecz z kontaktu (niekiedy destrukcyjnego) ze światem zewnętrznym (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 181)⁷. Choć ten kanał komunikacji (wzdłuż osi horyzontalnej) jest „bardziej semiotycznie wydajny” niż dystopijny – wzdłuż osi wertykalnej – oba niosą ze sobą „konieczne zaburzenia w obrębie semiosfery [*necessary disturbances within the semiosphere*]”, które zarówno dla jednej, jak i drugiej mogą okazać się katastrofalne w skutkach:

W porównaniu do „energii myśli” w dystopii, gdzie reappropriacja buduje niejako równoległy, dryfujący mikro-świat i podburza do nadziei na przekształcenie i zastąpienie dominującej semiosfery, utopia wypada konserwatywnie: myślenie życzeniowe zarówno bohaterów, jak i widzów koncentruje się na zachowaniu pierwotnego modelu kultury (GRUSZEWSKA-BLAİM 2012: 182)⁸.

Odbiorca utopii nie jest zatem zmuszony do wykreowania trzeciego świata, innego zarówno od tego, który zna z własnego doświadczenia, jak i tego filmowego, co równocześnie redukuje napięcie, które towarzyszy odbiorowi dystopii, jak i jest jej skutkiem. Gruszevska-Blaim zwraca jednak uwagę, iż być może za bardziej dynamiczne fabularnie

⁶ Przekład własny za: „In a ceaseless war between dystopian spaces, the dominant space tends to win. Only when the dystopian vertical order of space is deconstructed and, potentially at least, delegalized, the (re)appropriated space stands a chance of winning”.

⁷ Przekład własny za: „For within a »truly« utopian space of culture the (re)appropriated space can hardly be conceived. In the masterpiece world the master’s project for dominant-dominated space is in itself an aesthetic blueprint that should find no rival, nor raise hopes for a rival space to come true. [...] And thus it is the »destructive« contact with the Federation, not the utopians’ own reassessment, that makes some of the Moab IV citizens insist on the freedom of choice, even if the choice should be regretted”.

⁸ Przekład własny za: „Compared to »the energy of Thought« in dystopia, where reappropriation builds as if a parallel floating micro-world and incites hopes for a reformation or replacement of the dominant semiosphere, utopia appears conservative: both the characters’ and spectator’s wishful thinking focuses here on the preservation of the initial model of culture”.

można uznać takie projekty utopijne, które uważają się za lepsze od innych światów, jednak niekoniecznie arcydzielne, gdzie dochodzi do negocjowania potencjalnych rozwiązań [*More dynamic are perhaps utopias that view themselves not as masterpiece worlds but as worlds relatively better than others*] (GRUSZEWSKA-BLAIM 2012: 182). Niemniej jednak nawet w takich przypadkach prezentowane napięcia są znacznie słabsze niż te „powodowane nieprzewidzianymi erupcjami wewnętrznych konfliktów w dystopii [*induced by unforeseen eruptions of inner conflicts in dystopia*]”, w której dodatkowo wykorzystanie eutopijnego mapowania dostarcza nieporównywalnej z innymi konfliktami energii (GRUSZEWSKA-BLAIM 2012: 182-183).

Paradoksy utopii miejskich

Ewa Rewers w książce *Post-polis* podkreśla fakt, że „koncepcje utopii, jak też dystopii, które uważa się za przeciwieństwo tych pierwszych, rozwinęły się historycznie w ścisłym związku z rozwojem miast” (REWERS 2005: 259). Wskazuje również na powinowactwo między dziewiętnasto- a dwudziestowiecznymi utopiami miejskimi oraz koncepcjami Thomasa More’a (REWERS 2005: 255). Za ich największy problem uznaje „szybkie i nieuchronne przekształcanie się każdej z nich w dystopię, następujące w ramach doświadczenia tego samego pokolenia” (REWERS 2005: 256). Projekty te jednocześnie chciały mieć realny wpływ „na planowanie nowych oraz przebudowę starych miast” (REWERS 2005: 256) i uciekały od tych projektów, a paradoks ten wynikał, zdaniem badaczki, z nieskrywanych „roszczeń do uniwersalności” maskujących marzenia o doskonalszym świecie, „którego miasto było »tylko« laboratorium, nawet jeśli eksperyment odbywał się na skalę Brasilii” (REWERS 2005: 256).

Jako główne przykłady dystopii miejskich Rewers przywołuje miasta ruin:

Śmierć zburzonego lub/i wyludnionego miasta, przeznaczonych do rozbiórki dzielnic i domów, dzięki utrwalonej przez historię architektury i nauki społeczne analogii pomiędzy funkcjonowaniem miasta i ludzkiego ciała, stawała się modelem totalnej zagłady, wizją świata zniszczonego/opuszczonego przez ludzi (REWERS 2005: 259).

Pojęcie śladu, nierozzerwalnie związane z miastem ruin i problematyczne dla twórców dystopii, w końcu zostało przyjęte jako coś, co przekracza swój czas, wprowadzając „bezwład do każdego porządku”, będąc zakłóceniem, dezorganizacją, sprzecznością we współtrwaniu ze sobą tego, co teraz, i epoki, z której się wywodzi (REWERS 2005: 260). Takie miasta-ślady, jak określa je Rewers, pozostają w złożonym związku z miejskimi dystopiami. Podstawowy konflikt między lokalnym a kosmicznym wyraża najpełniej

Teotihuacan, częściowo zniszczone, opuszczone przez mieszkańców, którego ślad jest „pobawiony językowej protezy”, ponieważ „kosmiczny porządek *Universum* »przetłumaczono« tam kiedyś na przestrzenny porządek miejskiego uniwersum. Przemianę miejską przekształcono w świat podporządkowany kosmicznym prawom” (REWERS 2005: 260-261).

To konflikt między lokalnym a kosmicznym staje się zarzewiem dystopii, której obrażenia są wyjątkowo przekonujące ze względu na fakt, iż wyrastają z rzeczywistych działań, praktyk urbanistycznych, społecznych i politycznych. Rewers podaje przykłady ich obecności:

[...] wyburzanie starych, historycznych dzielnic przemysłowych i wysiedlanie ich mieszkańców [...], opuszczanie dzielnic przemysłowych po upadku kolejnych gałęzi tradycyjnego przemysłu oraz stopniowa dewastacja ich tkanki urbanistycznej [...], miasta jako poligony wojny i walki o władzę (REWERS 2005: 261).

Dystopia staje się więc „fragmentem własnej biografii” (REWERS 2005: 261), wchodząc w ścisłą, a przy tym skomplikowaną zależność z indywidualnym, melancholijnym doświadczeniem śmierci miasta w postaci pozostałych po nim ruin. „W dystopijnym myśleniu miasto zatem to miejsce, które nieustannie produkuje swoje ruiny” (REWERS 2005: 261).

To, co dla jednych stanowi obraz *stricto* dystopijny, dla innych jest punktem wyjścia utopii. „Nowy świat otworzył się jak kwiat na ruinach” (REWERS 2005: 262) – autorka *Post-polis* przywołuje słynne słowa Le Corbusiera, rozpoczynając tym samym namysł nad modernistycznymi koncepcjami przestrzeni miejskich, których wielkimi twórcami byli Georges-Eugene Haussman i Ildefonso Cerda, i nawiązując tym samym do „kartezjańskiej metafizyki fundamentów, czyli rozpoczynania budowy od usunięcia pozostałości starego gmachu” (REWERS 2005: 262). Nowe projekty starych miast zawsze budziły wątpliwości, głównie ze względu na fakt, iż „perfekcyjnie uporządkowane, geometryczne przestrzenie prezentujące »chłodne piękno«, były jednocześnie wyludnione, „jak np. projekty Antonia Sant’Elii” (REWERS 2005: 262)⁹.

⁹ Architekt uzyskał rozgłos za sprawą nigdy niezrealizowanego projektu przebudowy Mediolanu – *La Città Nuova* – były to jeden z licznych pomysłów, które Jakub Wujek określił mianem „oferty na lepsze czasy” (WUJEK 1986: 41-42). Tadeusz Barucki zwraca uwagę, iż – jak łatwo się domyślić – projekty architekta przeznaczone do realizacji (powstał tylko jeden dom), znacząco różnią się od „rysunkowych fantazji” (BARUCKI 2010: 12; GARVEST.COM 2016). Seria rysunków powstała w latach 1912-1914. Za inspirację miały posłużyć nigdy zresztą przez architekta nieodwiedzone wielkie amerykańskie miasta (OGIŃSKI 2011). Zaproponowana przez Sant’Elię

Jak wszystkie utopie miejskie obiecywały, że dzięki odpowiedniemu rozplanowaniu przestrzeni, formom architektonicznym podporządkowanym funkcjom społecznym obiektów, można zmieniać ludzkie życie i inicjować nowe relacje społeczne. Zmiana oznaczać miała oczywiście postęp, lecz najnowsze technologie służyły przede wszystkim do segregowania form życia społecznego, przestrzennego separowania warstw i klas społecznych zgodnie z wizją architekta, nie mieszkańców miasta (REWERS 2005: 262).

Sam Le Corbusier powtarzał zresztą: „Projektowanie miast jest zajęciem zbyt ważnym, by pozostawiać je mieszkańcom” (REWERS 2005: 263), a specjaliści zajmujący się planowaniem nie powinni ulegać żadnej zewnętrznej presji. Bezwzględna realizacja wizji nie tylko ignorowała potrzeby mieszkańców, ale mogła nawet doprowadzić do problemów ze środowiskiem naturalnym (REWERS 2005: 262).

Badaczka, powołując się na prace Marshalla Bermana, przywołuje słynne hasło Roberta Mosesa, budowniczego Nowego Jorku: „Kiedy działasz w zbyt gęsto zabudowanym metropoliu, jesteś zmuszony wyrąbywać sobie drogę tasakiem” (REWERS 2005: 263) – przestrzeń miejska zostaje tutaj porównana do rozczłonkowanego ciała, co wydaje się szczególnie złowieszcze, gdy uświadomimy sobie, jak przebudowa wpłynęła na jedną z dzielnic – Bronx. To Moses, jak pisał Berman, sprawił, że Bronx: „stał się międzynarodowym symbolem miejskiej dystopii wypełnionej przez narkomanów, gangsterów, podpalaczy, morderców, terrorystów, tysiące porzuconych domów i społeczności sąsiedzkich przekształconych w wysypiska śmieci” (REWERS 2005: 263).

Taki okazał się skutek zapoczątkowanej w latach dwudziestych przebudowy, która miała doprowadzić do „zmiany charakteru przestrzeni publicznych [...] poprzez wyeksponowanie ich przestrzenności, czystości, przezroczystości i elegancji” (REWERS 2005: 264). Idealnie prezentujące się na papierze projekty często nieintencjonalnie łączyły w sobie – jak dopowiada zaraz Rewers – „urbanistyczną utopię ze społeczną dystopią”. Szczególnym przykładem są tutaj projekty Le Corbusiera, niebezpiecznie zafascynowanego „ideami stojącymi u podstaw totalitarnych społeczeństw”, z jego znormalizowaną jednostką mieszkaniową – Unité – na czele (REWERS 2005: 264). Budowanie na oczyszczonym terenie to nic innego, jak:

wizja miasta to pozbawiona zieleni przestrzeń wielopiętrowych budynków połączonych ze sobą siecią korytarzy i ruchomych schodów, z trójpoziomą komunikacją miejską – piesi, kolej i samochody (ANTONIO-SAINTE-LIA.ORG 2017). Projekt wpisywał się doskonale w futurystyczną fascynację maszynami i stał się inspiracją między innymi dla Le Corbusiera (GARVEST.COM 2016). Manifest wraz z rysunkami Sant’Elii dostępny jest pod adresem: <http://www.pencil.com/gallery.php?show=10464&p=832691684448>.

[...] wymazywanie wszelkiej pamięci miejsca z projektowanego miasta – konstatuje Rewers – [...]. Projekt Plan Voisin Le Corbusiera z 1925 r. przewidywał wyburzenie większości historycznej, położonej nad Sekwaną zabudowy północnego Paryża. Jednym z nielicznych pozostawionych miejsc miał być jednak Plac Vendôme, ponieważ dla Le Corbusiera był symbolem porządku (REWERS 2005: 265).

Jak łatwo się domyślić, historia miejsca nie miała żadnego wpływu na projekt – inspiracją była fabryka samolotów oraz jej właściciel, który był również sponsorem całego przedsięwzięcia. Badaczka zauważa tutaj ciekawe pokrewieństwo z Brasią, „największą realizacją modernistycznej miejskiej utopii”, zbudowaną na planie samolotu – co utożsamiało boską perspektywę z „okiem planisty i architekta” (REWERS 2005: 265). Tworzenie od podstaw, na pustej ziemi jest zresztą nazbyt oczywistą paralełą boskiego aktu twórczego. „Była to tym samym utopia/dystopia bardziej radykalna od wcześniej opisanej, jako że nie zatrzymywała się na ruinach miasta – domagała się radykalnego usunięcia wszelkich jego śladów” (REWERS 2005: 265). Modernistyczne miasta harmonii, geometrii i światła stały się swoimi własnymi karykaturami, a utopia:

[...] powołała do życia przede wszystkim miasto interesów, miasto szybkości, miasto sukcesu, miasto klasy średniej produkujące na swoich obrzeżach dystopijny, urbanistyczny komentarz – miasta faveli (Brasilia), slumsów (miasta amerykańskie), blokowisk (miasta europejskie) zamieszkałe przez biednych, samotnych, odrzuconych z powodów klasowych, rasowych, etnicznych czy jakichkolwiek innych (REWERS 2005: 266)¹⁰.

Metafora organiczna ustąpiła w końcu metaforze mechanicznej miasta jako *machine à vivre*. Katastrofalność tej zmiany autorka podkreśliła, powołując się na Petera Halla – miasto, zamiast stać się sprawnie funkcjonującym mechanizmem, stało się zatłoczoną, klaustrofobiczną i wypełnioną ustawicznych hałasem – owszem – maszyną produkującą nowe i podkreślającą stare podziały społeczne¹¹. Metafora ta niesie za sobą jeszcze

¹⁰ „Budynki odwróciły się do ulicy tyłem” (BAUMAN 1993: 78), stały się obwarowanymi twierdzami chroniącymi przed przestrzenią ulicy. Bauman powtarza za Richardem Sennettem, że poziom ulicy to martwa przestrzeń, to jedynie środek pozwalający na przejście do wnętrza. „Zewnątrze” jest tylko „zespołem dźwigającym strumień ruchu ulicznego” (BAUMAN 1993: 79). Mieszkańcy strzeżonych osiedli odgradzają się od budzącego niechęć i niepokój, groźnego, bo zgiełkliwego i brutalnego, życia miasta, by zamknąć się w oazie spokoju i bezpieczeństwa. Tym samym odgradzają jednak wszystkich pozostałych od owych miejsc porządkowych i bezpiecznych, których statusu gotowi są strzec i bronić do upadłego; zamykając więc innych na tych samych nędznych i mrocznych ulicach, od których za wszelką cenę próbują się odgradzić. Ogrodzenie oddziela „dobrowolne getto” możnych i bogatych od licznych przymusowo zamkniętych dzielnic nędzy i głodu (BAUMAN 2003: 227).

¹¹ Charakteryzując krajobraz ponowoczesnego miasta, Zygmunt Bauman zauważa w nim obecność *no-go areas*, czyli „dzielnic występku” i obszarów, których „lepiej nie odwiedzać” (BAUMAN 2000: 56), które funkcjonują na

jedno zagrożenie: realny i niekontrolowany rozwój nowych technologii (REWERS 2005: 266).

Rewers przywołuje źródłową dla krytyki utopii miejskich pracę Jane Jacobs z 1961 roku: *Życie i śmierć wielkich miast Ameryki*, w której badaczka poddała analizie dwie teorie planistyczne z początków XX wieku: miasto-ogród Ebenezera Howarda i oczywiście miasto-maszynę do mieszkania Le Corbusiera. O ile pierwsza była, w jej opinii, zabiciem miasta podanym w formie recepty na jego zachowanie, druga to jedynie pomnik wystawiony ego architekta:

Pomijając bardzo spektakularne i symboliczne zburzenie w 1972 r. Pruitt-Igoe w Saint Louis, jednego z najbardziej prestiżowych osiedli zbudowanych na początku lat 50. XX w., wizytówki architektury i urbanistyki modernistycznej jednocześnie, które w ciągu 17 lat przekształciło się w slumsy, których nikt nie potrafił utrzymać, książka Jacobs jest najczęściej przywoływanym sygnałem przekształcania się modernistycznej utopii w dystopię (REWERS 2005: 270).

Za początek utopii ponowoczesnych badaczka uznaje drugą połowę lat pięćdziesiątych XX wieku. Właściwy przełom nastąpił w latach sześćdziesiątych i do połowy lat siedemdziesiątych trwał pierwszy etap poszukiwań nowych rozwiązań. Od postrzegania miast jako teatrów pamięci, nastąpiło przejście do namysłu nad teatralizacją przestrzeni miejskich, co wyzwoliło je od metafory organizmu i maszyny, by uczynić z nich przestrzeń kulturową (REWERS 2005: 272). W miejsce wizji uniwersalizujących pojawiają się te pluralistyczne, bazujące na multikulturalizmie, zaś miasto odzyskuje swoją historię

zasadzie *no go in* lub *no go out*. W pierwszym wypadku polega to na omijaniu poszczególnych terenów, w drugim, który Bauman określa jako znacznie gorszy – nie można się z nich wydostać. Mieszkańcy, ukryci w swoich samochodach, klimatyzowanych i monitorowanych biurach oraz strzeżonych willach, dystansują się i unikają tych części miasta, a jeśli już tam z jakiejś przyczyny trafią, mogą je zawsze opuścić; ich mieszkańcy natomiast znajdują się na mniej uprzywilejowanej pozycji, nie mając wyboru, z kim się stykają. Nie mogą uciec, są niejako uwięzieni na danym terenie. Ich nieuprzywilejowana pozycja odznacza się również, a może przede wszystkim tym, że nie posiadają wystarczających zasobów finansowych by być pełnoprawnymi członkami społeczeństwa konsumentów. Unieruchomieni w wielonarodowych gettach muszą bronić swojej niezależności i tożsamości kulturowej, w sposób często agresywny i brutalny, „jest to szamotanie się ludzi usiłujących wydostać się z lepkiego, wysysającego ich grzęzawiska” (BAUMAN 2000: 57). Jest to walka słabych ze słabymi, gdzie wzajemna obcość będąca stałą cechą każdego obszaru miejskiego, „jest wiecznie bijącym źródłem niepokoju” (BAUMAN 2003: 255) i objawia się jako anomalia (posługując się terminologią Mary Douglas) i lepkość – *le visqueux* (kategoria Sartre’a, powołuje się na nią Douglas, a za nią i Bauman), której jedni i drudzy próbują się pozbyć. Jednocześnie badacz zauważa, że tylko wśród mieszkańców mocno osadzonych w swojej lokalności i zaangażowanych w więzi społeczne można dostrzec chęć „utrzymywania porządku w mieście”, w przeciwieństwie do tych niezależnych, w każdej chwili mogących przenieść się w inne miejsce by uciec przed niedogodnościami (BAUMAN 2003: 221).

(REWERS 2005: 273). Powrót do przed-industrialnych koncepcji oraz historycznych stylów, z których tworzono swoisty kolaż, „dały podstawę cytatomani postmodernistycznej, którą trudno dzisiaj obronić, jako że z poziomu zabawy i ironii ześlizgiwała się łatwo na poziom kiczu” (REWERS 2005: 274). Przywiązanie do historii – obiektów i stylów – doprowadziło, zdaniem Rewers, do wykształcenia się trzech kierunków w myśleniu utopijnym. Po pierwsze, poprzez odbudowę zburzonych, zniszczonych, od dawna nieistniejących obiektów próbowano przywrócić miastom dawną świetność, co spowodowało utratę autentyczności zarówno przestrzeni, jak i samej „historii, wypieranej przez historię »budowaną«” (przy tym wciąż znajdowało się coś, co można było jeszcze odbudować) (REWERS 2005: 274)¹². Po drugie, postanowiono zrewitalizować zaniedbane centra miejskie, często w oparciu o wyobrażenie na temat tego, jak powinna wyglądać przestrzeń publiczna. Po trzecie, globalizacja zaczęła skutkować tradycjonalizowaniem się kultur przy jednoczesnym rozbudowaniu „retoryki kulturowej akceptacji” (REWERS 2005: 275), co z kolei utrwaliło –najważniejszą dla nowych utopii – „wiarę w jedność miasta w jego różnorodności” (REWERS 2005: 275). Powstała koncepcja dialogiczności i miasta jako dzieła otwartego, które użytkownicy będą mogli współtworzyć, dokańczać (REWERS 2005: 276). Twórcy ponowoczesnych utopii wyciągnęli podstawową lekcję z niepowodzeń swoich poprzedników – zamiast tworzyć ogólne koncepcje społeczeństwa, bazowali na konkretnych społecznościach, budując dla nich „wizję przestrzeni miejskiej, mając nadzieję, że mozaika różnych społeczności i potrzeb razem jakoś ciekawie się złoży w otwarte, nieopresyjne, nieekskluzywne miasto” (REWERS 2005: 277). Teorie i projekty architektoniczne coraz trudniej było odróżnić od utopii. Autorka przywołuje New Town, nostalgiczne i bezpieczne, stworzone dla klasy średniej miasto „kontrolowanej heterogeniczności” (REWERS 2005: 277), jak i nurt *revival town*, oparty „na pamięci i nostalgii podsycanej przez populistycznych polityków i lokalne media” (REWERS 2005: 277-278). Nostalgia, jak podkreśla Rewers, jest zresztą jednym z podstawowych elementów utopii ponowoczesnych; ruch wycofania się, również na przedmieścia to „nostalgiczno-ironiczne wyłamanie się z rytmu postępu”, mające przywrócić „znaczenie estetycznemu przeżywaniu świata przedmiotów otoczenia codziennego” (REWERS 2005: 285). W budowaniu tego rodzaju wizerunków miejskich, łączących w sobie

¹² Autorka za przykład takich działań podaje dyskusję dotyczącą renowacji elewacji poznańskiego ratusza, która stała się ostatecznie „elementem przemysłu turystycznego, nie historycznej przestrzeni miejskiej” (REWERS 2005: 274-275).

to, co „historyczne, rodzime, znane, ekologiczne, bezpieczne i medialne zarazem” (REWERS 2005: 286), widać działanie przemysłu kulturowego, gdzie „najszczęśliwsze miejsce na świecie” zostaje przekształcone w towar (REWERS 2005: 286).

Metafora teatralności zaczęła ustępować „produktom przemysłu filmowego” (REWERS 2005: 278). Miastem służącym jako swego rodzaju laboratorium przemian jest Los Angeles, którego nieomal każda część posłużyła jako sceneria filmowa, często „zastępująca nawet najbardziej oddalone i różne kulturowo rejony świata”. Współpracujące ze sobą literatura, film i nowe media zajęły się produkowaniem wizji często usytuowanych „w przestrzeniach wyobrażonych, symulowanych miast, niekoniecznie budowanych na ziemi” (REWERS 2005: 285). Pojawiły się również nowe strategie: miasto-palimpsest, miasto-intertekst oraz miasto-*collage*. Przekonanie, iż różnorodność nie rozbija „funkcjonalnej i społecznej struktury miasta”, przekształcić się miało w nową dystopię XXI wieku:

Ponowoczesnym urbanistom i architektom nie chodziło bowiem tylko o nostalgiczne czy eklektyczne powroty do historii lub natury, lecz o „intertekstualną”, palimpsestyczną czy właśnie opartą na *collage*'u obecność w przestrzeni miejskiej. Inaczej rzecz ujmując, o przeświecanie różnych przestrzeni miejskich przez „teksty” współczesnych miast (REWERS 2005: 280).

Postmodernistyczne projektowanie okazało się jednak katastrofalne w skutkach, wprowadzając chaos, brak sensu i dysfunkcjonalność w przestrzeń (REWERS 2005: 282). „Upadek ponowoczesnych utopii miejskich przyspieszyła globalna organizacja świata, która jest [paradoksalnie — M.R.] właśnie realizującą się utopią” (REWERS 2005: 286). Megalopolis, postmetropolis, globalna aglomeracja to „świat projektowanego postępu”, który „produkuje swoje własne ruiny” (REWERS 2005: 287). Dotarłszy do miejsca, do którego doprowadziły kolejne utopijne projekty, nie pozostało nic innego, jak skonstatować, „że nie ma już tradycyjnego miasta i niemożliwa jest jego odbudowa” (REWERS 2005: 281-282).

Equilibrium

„W pierwszych latach XXI wieku wybuchła III wojna światowa. My, którzy ocaleliśmy, wiedzieliśmy, że ludzkość nie może przetrwać czwartej [*In the first years of the 21st century a Third World War broke out. Those of us who survived knew mankind could never*

survive a fourth]]” – tymi słowami, wypowiedzianymi w formie komentarza ponadkadrowego, rozpoczyna się *Equilibrium* w reżyserii Kurta Wimmera (2002: 00:00:40)¹³. Ekspozycji, wprowadzającej w zaplecze fabularne opowieści, towarzyszą zdjęcia *found footage*, których celem jest uwiarygodnienie wydarzeń. Prezentują one nie tylko obrazy nasuwające skojarzenia ze zniszczeniami wojennymi (wybuch bomby atomowej, płonące miasta), ale i twarze postaci historycznych, takich jak Józef Stalin czy Saddam Husajn. Jest to zresztą wyraźna sugestia, iż wybuch fikcyjnej wojny należy powiązać z zamachem na World Trade Center z 11 września 2001 roku i obawami związanymi z terroryzmem. Po zakończeniu działań zbrojnych, powołano do istnienia specjalnych stróżów prawa: Kleryków Grammatonu, mających za zadanie tropić i likwidować prawdziwe źródło „niehumanitarnego zachowania ludzi względem siebie [*of man's inhumanity to man*]” (WIMMER 2002: 00:01:28), czyli zdolność odczuwania emocji. Dobór sformułowań jest tutaj nieprzypadkowy, a gra słów, mimo swej banalności – przewrotna. Oto bowiem nowy, zbudowany na zgłiszczach dawnego, świat jest rzeczywistością, w której ludzie zostają pozbawieni umiejętności będącej jedną z konstytutywnych cech człowieczeństwa.

Po krótkim, pełnym dramatyzmu wprowadzeniu, formalnie przypominającym kroniki filmowe, następuje sekwencja akcji właściwej, zarysowująca wyjściowy konflikt – prezentuje funkcjonowanie Kleryków oraz policji. Na podstawie pierwszej sceny można wywnioskować, iż ich działalność zdaje się w dużej mierze polegać na przechwytywaniu i niszczeniu wszelkich przejawów ludzkiej kreatywności oraz działań twórczych – ograniczających się w zasadzie do wytworów sztuki, głównie plastycznej, choć obejmujących także i płyty gramfonowe czy książki. Przedmioty te są najlepiej widoczne w powolnych najazdach kamery, która prezentuje to, co zostało po starciu głównego bohatera filmu – Johna Prestona (granego przez Christiana Bale’a) – z rebeliantami. Ich martwe ciała są rozrzucone po pomieszczeniu w towarzystwie rekwizytów, takich jak gramofon z wciąż obracającą się płytą czy książka z wierszami Williama Butlera Yeatsa, leżąca na stole w otoczeniu butelek z alkoholem. Zestawienie tych elementów może się wydawać dość naiwne, jednak skutecznie realizuje potencjalny horyzont oczekiwań widzów. Postępowanie Kleryków, niszczących ocalałe po wojnie dziedzictwo kulturowe, ma wzbudzić sprzeciw i zasugerować (jeśli nie udało się tego osiągnąć już samym wprowadzeniem), iż rzeczywistość przedstawiona jest równie przygnębiająca, co ta czasów III wojny światowej. Najistotniejszym znaleziskiem policji okazują się ukryte pod podłogą

¹³ Wszystkie cytowane fragmenty list dialogowych zostały przetłumaczone przez autorkę rozdziału. Czasy cytowanych kwestii podawane są za wydaniem DVD.

renesansowe obrazy, w tym dzieła Leonarda da Vinci: *Dama z gronostajem* oraz bodaj najbardziej rozpoznawalne malowidło świata – *Mona Lisa*. Powiązania z renesansowym humanizmem są nieprzypadkowe, a decyzja o spaleniu obrazów aż nadto eksplcytnie prezentuje światopogląd władz państwowych.

Negatywne nastawienie dystopijnych systemów do wytworów kultury – a zwłaszcza książek – jest zresztą częstym motywem w literaturze. Jak zauważa Andrzej Drózdź w książce *Od Liber mundi do hipertekstu*:

Losy książek opowiedziane w utopiach i w antyutopiach są odbiciem losów ludzi prześladowanych z powodu ich odmiennych poglądów. Książki wyobrażone w literaturze utopijnej bywają palone, fałszowane, lekceważone, zamykane pod kluczem w kasach pancernych. Autorzy utopii, np. Odojewski, Bellamy, Lem, wyjaśniają przyczyny takich zjawisk fatalnymi skutkami źle dobranego materiału, ale pisarze antyutopijni polemizują z ich poglądami, przypisując książkom w formie kodeksów papierowych szczególne właściwości, dzięki którym człowiek zachowuje swą tożsamość kulturową. Pisarze ci, m.in. Bradbury, Atwood, Lem, manifestują pogląd, że lansowanie nowych technologii w celu urabiania poglądów i sterowania reakcjami ludzi zawsze powoduje chaos wartości i niesie ryzyko wywołania destabilizacji społecznej. Dodatkowo wzmacnia te reakcje pozbawienie człowieka swobodnego dostępu do książek (DRÓZDŹ 2009: 307-308).

Książki jako zapis przeszłości są „wyrazicielkami ciągłości, trwałości, rozumności i logiczności tradycji kulturowej” (DRÓZDŹ 2009: 308). „Budując odrębne wizje świata”, stanowią potencjalne zagrożenie i konkurencję dla władzy utopijnych prawodawców, otwierając sensory, które władcy logosu¹⁴ pragnęliby zamknąć na jakąkolwiek interpretację. Uczą analizować oraz zachęcają do działania, a zatem muszą zostać zniszczone (DRÓZDŹ 2009: 309). Nie dziwi zatem, że zwłaszcza w wypadku fabuł rozgrywających się w świecie po apokalipsie „dążenie do zachowania, tego, co przetrwało” oraz „otaczanie kultem artefaktów minionego, dla kolejnych pokoleń niezrozumiałego świata” jest jednym z przejawów kluczowej – zdaniem Macieja Stasiowskiego – strategii „wytwarza-

¹⁴ Andrzej Drózdź zwraca uwagę na fakt, iż „Utopista jest przekonany, że zapanować nad językiem, to zapanować również nad pismem (aż po ewentualność jego likwidacji) oraz kulturą, a następnie – kontrolować świadomość podległych mu ludzi” (DRÓZDŹ 2009: 206). Powiązanie ładu językowego z ładem społecznym widoczne jest już w *Utopii* More’a. Krzysztof M. Maj podkreśla istotne w tym kontekście (utopii jako logosfery) rozróżnienie na figurę ojca logosu i władcy logosu, które należałoby powiązać odpowiednio z utopią i dystopią, zwłaszcza, że „utopotezja More’a niczym się nie różni od uchodzącej za najbardziej radykalną (Frederic Rouvillous utożsamiał ją wprost z »przednowożytnym totalitaryzmem«) utopotezji Campanelli: w obydwu dochodzi bowiem do ześrodkowania na utopijnym logosie, rozchwianym jedynie »grą słów na temat nieistnienia utopii«” (MAJ 2014: 164).

nia postaw i zachowań umożliwiających egzystowanie w świecie przyszłości oraz przezwycięzenie traumy spowodowanej »katastrofą«” (STASIOŃSKI 2013: 13). Analizowana scena *Equilibrium*, w której rebelianci podejmują działania w celu ochrony ukrywanych dzieł sztuki i zostają spacyfikowani przez Prestona, pomimo jasnego, wskazanego powyżej celu, jest sfilmowana w sposób niezwykle widowiskowy i dynamiczny, ze szczególnym uwzględnieniem momentu pojawienia się Kleryków i prezentacji ich oryginalnej techniki bojowej. Sytuuje to widza w niezręcznej pozycji – sprzeciw wobec nagannych działań protagonisty zostaje bowiem złagodzony wrażeniem, jakie wywiera kunsztowna choreografia walki.

Prezentowane jedynie w krótkich ujęciach otoczenie – betonowy plac, gładkie fasady niewysokich zabudowań oraz budynek, w którym ukrywają się wystylizowani na terrorystów buntownicy (szary i brudny, z rytmicznie, w niewielkich odległościach usytuowanymi oknami, przypominający swym stylem dwudziestowieczne budownictwo mieszkaniowe typowe dla krajów Europy Wschodniej) – sygnalizuje osadzenie narracji w rzeczywistości niewiele różniącej się od tej znanej widzowi również z innych reprezentacji fikcjonalnych. Dodatkowo warto nadmienić, iż scenę inicjuje ujęcie mężczyzny wyglądającego przez okno, za którym widać skrawek różowego nieba, co w pewien sposób naiwnie romantyzuje wydarzenia. Niejakie zdziwienie może budzić fakt, iż poświęca się temu anonimowemu bohaterowi tyle czasu ekranowego – należy zatem czytać takie działanie jako celowe, w kontekście całego filmu przybierające postać niezbyt wyraźnej kłamry wizualnej.

Po dynamicznej sekwencji otwierającej film następuje zwolnienie akcji, gdy bohaterowie, Preston i jego partner Errol Partridge (w tej roli Sean Bean), rozmawiają w samochodzie¹⁵ w drodze powrotnej z Nether (gdzie walczyli z Odczuwającymi rewolucjonistami) do Librii. Już na poziomie nazewnictwa ujawnia się podstawowa, dość trywialnie

¹⁵ Znamienne jest, iż obaj siedzą na tylnym siedzeniu, podczas gdy wraz z następnym, przypisanym mu partnerem John będzie jeździł już z przodu. W scenie tej wydaje się to być podyktowane głównie kompozycją kadru, która ma lepiej ukazywać rozgrywaną się między bohaterami sytuację. Widz domniemywać może, iż Errol chce uratować książkę – zbiór poezji Yeatsa (podwoi on swoją objętość, z cienkiej książeczki zaprezentowanej w tej scenie, stając się tomiszczem, co można by postrzegać jako błąd w ciągłości filmu (*continuity mistake*). Ponadto już wtedy zachodzi podejrzenie, że Errol sam jest jednym z Odczuwających, choć główny bohater zdaje się tego jeszcze nie zauważać. Fakt, że jego kolejny partner, Brandt, sam prowadzi samochód, nie tylko więc dynamizuje filmową narrację (na poziomie kompozycyjnym), ale także naprowadza na wniosek, iż Preston jest od niego zależny. Może być to oczywiście również nawiązanie do policyjnych *buddy movies*, choć w społeczeństwie wypranym z emocji trudno byłoby o wytworzenie się między bohaterami tego rodzaju więzi. Niemniej na samym początku współpracy Brandt zagaduje koleżeńsko Prestona, co można uznać za niespójność fabularną, skądinąd jedną z wielu obecnych w filmie.

skądinąd przedstawiona, opozycja. *Nether* to słowo, które można przetłumaczyć jako ‘dolny’ – *per analogiam* do wyrażen *nether region* czy *netherworld*, oznaczających odpowiednio ‘piekło’ i ‘zaświaty’. Przestrzeń ta w filmie będzie zatem światem zniszczonym w trakcie III wojny światowej. Nazwę Libria można z kolei wywieść z angielskiego *liberty* (‘wolność’), od łacińskiego przymiotnika *liber* (-a, -um), używanego na nazwanie kogoś wolnego, niepodległego. *Liber* jednakże, jako rzeczownik, oznacza również książkę, a *genetivus* (jak i *nominativus* liczby mnogiej) przybiera formę *libri*. Ten łaciński źródłosłów również w kontekście filmu generuje pewną dwuznaczność. Libria to wielkie, górujące nad Nether miasto – nieprzypadkowo zresztą przypominające swoim wyglądem średniowieczne warownie z podwójnymi fortyfikacjami. Wjeżdża się do niego po wielkiej estakadzie, pod którą znajduje się – przywodzący w tym kontekście na myśl fosę – betonowy korytarz. W drugich, wewnętrznych murach znajdują się strzeżone metalowe bramy wjazdowe, oznaczone herbem Librii, złowieszczą przypominającym swastykę¹⁶. Ukształtowanie przestrzeni – z jej ogromem, warownością oraz złowrogą symboliką, bardzo odległymi od ideałów wolnościowych – należy uznać za ironiczną grę z nazwą miasta. Wspomniane powyżej działania Kleryków, palących wszelkie pozostałości dawnej ludzkiej kultury (w tym również książki) oraz fakt, że tomik poezji będzie istotnym elementem dla rozwoju fabuły, mogą również wydawać się nieprzypadkowe. Zastosowanie nazewnictwa w sposób już podpowiadający pewne znaczenia, wpisywałby się w długą tradycję utopijnej onomastyki poczynawszy od samego Thomasa More’a. Strategię tworzenia nazw własnych w *Utopii* interesująco opisał James Romm (1991), zwracając uwagę na fakt, że choć można wyróżnić dwa sposoby, w jakie nazwy oznaczają swój przedmiot – etyczne i ironiczne – More pogrywa z oczekiwaniami czytelników przy pomocy strategii przypisywania podwójnych sensów, tak, że „znaczenia same się nasuwają, ale nie ujawniają już w pełni [*meanings suggest themselves but fail to emerge fully*]” (ROMM 1991: 179). Ma to, zdaniem Romma, służyć przyjętemu przez autora założeniu krytycznemu, zgodnie z którym: „naiwna wiara w nieelastyczne lingwistyczne – czy polityczne – systemy prowadzi tylko do oszołomienia i konsternacji, gdy okazują się one mniej regularne

¹⁶ Flaga Librii jest czerwona, a wewnątrz niej znajduje się białe koło, w które wpisany jest czarny symbol złożony z czterech stykających się ze sobą liter „T”. Już Charlie Chaplin w *Dyktatorze* (1940) budował subtelniejszą analogię mimo dużo bardziej oczywistego nawiązania do nazistowskich Niemiec. Również kompozycja kadru prezentująca powiewający sztandar jest tutaj znacząca – po lewej stronie, zasłaniając nieco jego krawędź znajduje się maszt z czterema megafonami. Fakt, że na wielkim ekranie, prezentującym mieszkańcom słowo Ojca jako emblemat przeszłości i zażegnanego zła pokazuje się Adolfa Hitlera, ma zapewne służyć za przewrotny komentarz, ujawniający daleko posuniętą hipokryzję władz.

i bardziej otwarte niż to się mogło wydawać [*naive faith in inflexible linguistic – or political – systems only leads to befuddled perplexity when those systems prove less regular and more open-ended than had been apparent*]” (ROMM 1991: 183). Choć kuszące jest przypisanie podobnego założenia twórcom *Equilibrium*, w dalszej perspektywie mogłoby się ono okazać ślepą uliczką. Wprowadzone przez twórców filmu nazwy zdają się pełnić jedynie funkcję ornamentacyjną – lub są też nieledwie interpretacyjną ciekawostką, z jednej strony uwiarygodniającą obraz wykreowanej przyszłości, z drugiej jednak niepozabawioną luk.

Opozycje między Nether i Librią kształtują się w dość czytelny sposób. Nether to głównie ruiny i pozostałości po niegdysiejszym świecie, pełne na wpół zburzonych obiektów (których wygląd sugeruje, iż są historyczną i zabytkową zabudową – jak na przykład gotycki kościół), powalonych pomników i martwych drzew. Odmierna organizacja przestrzenna Librii zostaje zaprezentowana chwilę później, w trakcie powrotu Kleryków do miasta. Scenie towarzyszy komentarz płynący z *offu*¹⁷, tożsamy z propagandowym przekazem płynącym z ust władcy i założyciela Librii – Ojca. Obrazy zestawiane z jego słowami są wyświetlane między innymi na krążących nad miastem Zeppelinach, wielkich teleekranach wkomponowanych w ściany budynków czy na placu, na którym siedzą mieszkańcy indoktrynowani oficjalną, codzienną transmisją¹⁸. Prezentowanie dokumentalnych scen wojennych (co jednak istotne, przeważnie z okresu drugiej wojny światowej) wraz z komentarzem werbalnym, dotyczącym zła i nienawiści tkwiących w sercu człowieka, które szczęśliwie udało się wyleczyć, aż nazbyt przypomina rewolucyjną metodę leczenia doktora Ludovica z *Mechanicznej pomarańczy* (1971) Stanleya Kubricka, powstałej na podstawie powieści Anthony’ego Burgessa pod tym samym tytułem, jak również Dwie Minuty Nienawiści z *Roku 1984* George’a Orwella – choć tu akurat mieszkańcy nie popadają w ekstazę, lecz siedzą spokojnie w równych rzędach, pomiędzy którymi przechadzają się uzbrojeni strażnicy. Zgodnie z emitowanym przekazem rządowym, choroby, wojny i konflikty (niemalże) wyeliminowano – tłumiąc uznawane za ich główną przyczynę ludzkie emocje za pomocą specjalnego leku, Prozium, który każdy mieszkaniec musi sobie aplikować o ściśle określonych porach (o czym również

¹⁷ W rozdziale zastosowane jest rozróżnienie na dźwięk z *offu* (pozakadrowy) i *voice over* (ponadkadrowy), objasniony szerzej chociażby w książce *Kino bez tajemnic* (NURCZYŃSKA-FIDELSKA, KLEJSA, KŁYS & SITARSKI 2009: 148).

¹⁸ Warto zauważyć, iż to, co w *Roku 1984* wykreował George Orwell, w 2002 – czyli w roku produkcji *Equilibrium* – stanowiło architektoniczną codzienność. Z tej przyczyny trudno postrzegać ekrany z obrazu Wimmera w kategoriach futurystycznej wizji – byłyby to już raczej rodzaj retro-cytatu.

informuje przekaz z olbrzymich teleekranów)¹⁹. By jednak podtrzymać pokój i stan wykluczający wszelkie afekty, konieczne było wyeliminowanie wszelkich bodźców sprzyjających wywoływaniu u ludzi jakichkolwiek emocji – z czym wiązało się przydzielanie kategorii EC-10²⁰ przeznaczonym do utylizacji dziełom sztuki.

Libria jest miastem-twierdzą wzniesionym pośrodku zrujnowanego świata i, jak można wywnioskować, schronienie znaleźli w nim wszyscy ci, którzy przetrwali trzecią wojnę światową. Nie zostaje jednak sprecyzowane, jak wielki obszar zajmuje, wszelako panoramy ujawniają jego ogrom – budynki rozpościerają się aż po horyzont²¹. Gdy prezentuje się widzowi pejzaż miejski, żaden z obiektów nie jest rozpoznawalny i nie wydaje się górować nad resztą; wszystkie pozostają równie anonimowe. Krajobraz sugeruje gęstą zabudowę, jednak gdy metropolię ogląda się z poziomu ulicy, bynajmniej nie okazuje się ona klaustrofobiczna, a raczej niebywale rozległa, pełna szerokich arterii, po których nieustannie przemieszczają się ławice ludzi. Warto również zaznaczyć, iż jest to miasto całkowicie pozbawione zieleni i roślinności – podobnie jak wspomniany przez Rewers projekt La Città Nuova Sant’Elii. Przejazdka bohaterów po Librii służy uzupełnieniu wprowadzenia w rzeczywistość miasta przyszłości. Obraz jest jednak znów niedokładny i szkicowy, zmuszając widza do samodzielnej rekonstrukcji zarówno samej przestrzeni miejskiej, jak i luk poznawczych w poświęconej jej filmowej narracji. Zastanawiające są również przyczyny mogące stać za ufortyfikowaniem miasta. Wydaje się bowiem, iż Libria nie jest zagrożona atakiem z zewnątrz, skoro wszyscy, którzy przetrwali wojnę, zamieszkują w obrębie jej murów. Może to wynikać oczywiście z obawy przed Odczuwającymi, pozostają oni jednak w znaczącej mniejszości i w początkowych partiach filmu nie stanowią realnego zagrożenia. Tak zorganizowana przestrzeń paradoksalnie generuje wrażenie zagrożenia i gdyby nie to, iż mieszkańcy twierdzy nie odczuwają żadnych emocji, można by założyć, że jest to celowa taktyka władzy, manipulująca strachem obywateli w celu wpływu na ich posłuszeństwo. Wizerunek Librii pełni zatem odmienną funkcję – komunikuje widzowi, z jakim ustrojem ma do czynienia, uzupełniając następnie ów

¹⁹ Oczywiście, jak łatwo się domyślić, nazwa leku to połączenie Prozacu i Valium, faktycznie istniejących leków o właściwościach uspokajających. Wedle pierwotnego zamysłu, miał się on nazywać Librium, okazało się jednak, że istnieje już zarejestrowany przeciwlękowy lek o tej nazwie (IMDB.COM 2017).

²⁰ Nie zostaje jednak wyjaśniona metodologia tej kategoryzacji, toteż trudno powiedzieć, z czym wiązało się nadawanie konkretnemu artefaktowi akurat tego oznaczenia i numeru porządkowego.

²¹ Pejzaż miejski żywo przypomina *Metropolis* (1927) Fritza Langa, choć twórcy odwołują się od tych skojarzeń i jako źródło inspiracji podają Hugh’a Ferrisa, którego rysunki posłużyły też do kreacji Gotham w serii komiksów DC o Batmanie, a także Kerry’emu Conranowi w jego filmie *Sky Kapitan i świat jutra* z roku 2004 (INGRAM 2014: 369).

komunikat o kolejne wizualne klisze. Przestrzeń miejska w *Equilibrium* ma być zatem oswojona nie tyle przez mieszkańców świata, ile przez odbiorców filmu.

Stroje stróżów prawa w Librii są ewidentnie inspirowane niemieckimi mundurami z okresu drugiej wojny światowej. Część zdjęć kręcona była zresztą w Berlinie z wykorzystaniem pozostałej po Trzeciej Rzeszy monumentalnej zabudowy. Choć bowiem większość przestrzeni została wykreowana przy użyciu CGI (*computer generated imagery*), to, jak słusznie zauważa Susan Ingram, „żadne inne miasto tak skutecznie nie ewokuje czasu zamrożonego i w następnym uwolnionego od totalitaryzmu [*no other city evokes as successfully the same sense of time having been frozen into and then released from totalitarianism*]” (INGRAM 2014: 375) jak Berlin – do tego stopnia, że produkcje nieodwołujące się w żaden sposób do czasów nazistowskich, a jedynie wykorzystujące miasto jako lokację, zyskują widoczną, nierzadko mroczną atmosferę generowaną za sprawą samej „materialności wspomnień [*material memories*]” (INGRAM 2014: 375) berlińskich budynków. Twórcy wykorzystali zresztą również w swoim wizualnym projekcie architekturę faszystowską (Esposizione Universale di Roma w Rzymie). Widoczny jest po raz kolejny rozdźwięk między wykładnią ideologiczną a sposobem narracji filmowej. W warstwie obrazowej twórcy odwołują się do emblematycznych wyobrażeń o totalitaryzmie – korzystają z architektury nazistowskiej, faszystowskiej oraz z socrealizmu, ubierają mieszkańców miasta w robotnicze kombinezony (widoczna jest tutaj ograniczona i spójna paleta kolorystyczna, o której wspominała Gruszevska-Blaim, nie zostaje jednak objaśniona widzowi) – co wywołuje skojarzenia z odzieżą członków Partii w *Roku 1984* George’a Orwella – a jednocześnie posługują się wizerunkiem Stalina czy Hitlera (we wspomnianych już wyżej materiałach *found footage*) jako reprezentacją czasów szczęśliwie minionych. Można to zestawienie uznać za przejaw hipokryzji władzy, choć najprawdopodobniej był to owoc schematycznej wyobraźni twórców filmu, dla których ustroj podporządkowujący sobie jednostki najwyraźniej musi sprowadzać się do totalitarnego systemu komunistycznego, nazistowskiego czy faszystowskiego; stąd odwołują się oni do ich najbardziej rozpoznawalnych reprezentacji.

W filmie prezentowane są głównie budynki majestatyczne, które – zwłaszcza w wypadku instytucji publicznych – kadrowane są z żabiej perspektywy, co jeszcze bardziej unaocznia ich przytłaczającą kubaturę. Tyczy się to zwłaszcza dwóch obiektów – z braku informacji diegetycznych, nie sposób stwierdzić, czy to jedna i ta sama budowla prezentowana z różnych perspektyw. Trudność w identyfikacji wynika z tego, iż nigdy właściwie nie widać budynków w całości, w planie totalnym, lecz w wertykalnych panoramach. Należy więc założyć, że są to trzy różne przestrzenie. Pierwszą z nich jest siedziba

Wicekanclerza Duponta, o nieco rotundowym kształcie; drugą samo *Equilibrium*, którego przeznaczenie pozostaje dla widza niejasne, z wyjątkiem tego, iż można w nim zastąpić utracone dawki Prozium. Trzecim rozpoznawalnym gmachem o równie niekלאrównym przeznaczeniu jest ten, na schodach którego wyświetlany jest hologram Ojca przemawiającego do mieszkańców. Czwartą, osobną (jak się wydaje) i wyróżnialną przestrzenią są biura Kleryków, do których droga prowadzi – a przynajmniej tak sugeruje się widzowi – przez podziemne przejście. Fasady budynku nigdy nie widać, w związku z czym można tylko domniemywać, iż mieści on również krematorium, salę przesłuchań oraz magazyn z dowodami w prowadzonych sprawach. W filmie zaprezentowane zostają również inne instytucje, jak na przykład Pałac Sprawiedliwości, ale ich przeznaczenie (poza tym, co sugeruje sama nazwa) pozostaje niewyjaśnione, i nie wiadomo, gdzie (przy założeniu, że w ogóle) instytucje te są zlokalizowane. Zachowanie anonimowości przestrzeni można by uznać za świadomą strategię twórców, choć z drugiej strony upodobanie, z jakim prezentowane są przytłaczające fasady budowli, zadaje takiej hipotezie kłam i każe upatrywać przyczyn takiej decyzji raczej w braku dbałości o spójność obrazowanych lokacji. Być może jest to również rodzaj nawiązania (jednego z wielu) do klasycznej dystopii Orwella, w której budynki Partii miały jedynie z grubsza określone zadania (zawarte w nazwie) – tak, że nawet pracownicy danego ministerstwa nie wiedzieli, czym zajmują się pozostałe departamenty. Jednak w wypadku *Roku 1984* było to sfunkcjonalizowane jako czynnik tworzący wrażenie osaczenia i nieprzeniknioności aparatu władzy, czego nie można powiedzieć o *Equilibrium*. Warto w tym miejscu przywołać również typologię Gruszewskiej-Blaim – zwracała bowiem uwagę, że w przypadku przestrzeni dominującej-zdominowanej wertykalność odzwierciedlająca hierarchiczność społeczeństwa wiąże się też często właśnie z zabięciem perspektywą (dostęp do ptasiej mają jedynie członkowie grupy rządzącej).

„Za każdym razem, gdy wracamy z Nether do miasta, uświadamiam sobie to, czemu robimy to, co robimy [*Every time we come from the Nethers to the city, it reminds me why we do what we do*]” (WIMMER 2002: 00:10:06), mówi pozbawiony wątpliwości Preston. Łatwo się więc domyślić, że osiłą fabuły jest jego droga w kierunku całkowitego zachwiania wiary w ideały, którym jako Kleryk ma za zadanie hołdować. Jest to jeden ze schematów fabularnych, na który wskazywała Gruszewska-Blaim, zauważając, że dla totalitarnego państwa najbardziej niebezpieczni są nie buntujący się mieszkańcy, lecz zdrada wewnątrz opcji rządzącej. Przełomowy moment fabuły przedstawiony jest w scenie, w której okazuje się, iż partner bohatera nie tylko przywłaszczył sobie tomik poezji Williama Butlera Yeatsa, ale również wymykał się co noc poza mury miasta, za co musi go

spotkać najwyższa kara. Konfrontacja ma miejsce w starym kościele, gdzie Errol, siedząc w jednej z ławek, czyta skradzioną przez siebie książkę. Zanim obaj sięgną po broń, Partridge cytuje fragment wiersza *Poeta pragnie szaty niebios*, kończąc go słowami: „Moje sny ściele pod twoje stopy / Stąpaj więc lekko, bo stąpasz po snach” (YEATS 1964: 77-78) – i to siła poezji w pierwszym rzędzie wybija głównego bohatera z automatyzmu jego egzystencji, a dopiero w drugiej kolejności wątpliwości zasiane przez współpracownika. „Wszystko to, co czyniło nas, jakimi jesteśmy, zabrane [*Everything that makes us what we are traded away*]” (WIMMER 2002: 00:17:00), mówi Partridge, a gdy Preston słusznie zauważa, że w ich świecie nie ma wojen ani morderstw, odpowiada mu: „A czym jest to, co my robimy? [*What is it you think we do?*]” (WIMMER 2002: 00:17:08).

Na skutek pominięcia pierwszej ampułki Prozium przez Johna, uczucia zaczynają natychmiast powracać. Powstrzymuje on nawet Brenta, swojego nowego partnera, przed zastrzeleniem jednej z Odczuwających – Mary O’Brien. To oczywiście kolejne nawiązanie do Orwella i *Roku 1984*, w którym członek Partii Wewnętrznej, któremu zaufał Winston, nosił to samo nazwisko. Następuje tutaj znamienne odwrócenie ról – o ile Orwellowski O’Brien był postacią negatywną, oddanym członkiem Partii, nieprzejednanym w „dwójmyśleniu”, o tyle Mary jest postacią jednoznacznie pozytywną i na dobrą sprawę jednowymiarową, zredukowaną właściwie do oddania dla sprawy. W mieszkaniu kobiety znajduje się ukryty pokój pełen przedmiotów-pamiątek sprzed czasów Librii. Jaskrawe kontrasty między sentymentalnym pokoikiem a przestrzenią współczesnych mieszkań zostają tutaj narysowane wyjątkowo grubą kreską. Dobrze egzemplifikuje to wspomniane już powyżej kluczowe dla życia w świecie postapokaliptycznej przyszłości przywiązanie do pamiątek z przeszłości – o ile wartość przedmiotów, takich jak książki i obrazy jest względnie oczywista, o tyle wartość pozostałych obiektów, jest jedynie sentymentalna, wykraczająca jednak poza nostalgię ze strony właściciela, rozciągająca się na wszystkich Odczuwających. Większość zgromadzonych i zaciekle bronionych rzeczy to bowiem tak prozaiczne przedmioty, jak fajansowe figurki, puste kryształowe karafki czy patefony – i inne, kojarzące się ze stereotypowym salonikiem starszej kobiety. Wrażenie to jest dodatkowo potęgowane przez mnogość deseni, kwiatową tapetę i przytłumione abażurami światło lamp. Wygląd przestrzeni tego swoistego cmentarzyska wspomnień przywodzi na myśl analizy Fredrica Jamesona dotyczące domu architekta Franka Gehry’ego. Rzeczony budynek, pochodzący z lat dwudziestych, został rozbudowany o dodatkowe pomieszczenia – kuchnię i jadalnię – których front jest kryty blachą falistą i osłania oryginalną fasadę. Do starej części budynku przechodzi się przez drzwi, które badacz porównuje do wehikułu czasu, „do dawnego amerykańskiego domu” (JAMESON 2011 B:

119). Rozwijając tę myśl, Jameson dodaje, że: „Pomieszczenia te zostały właściwie zachowane jako muzeum: nietknięte, nienaruszone, a jednak w pewnym sensie »zacytowane« – opróżnione, mimo że nie zaszła w nich najmniejsza nawet modyfikacja, jakby przekształcone w obraz siebie i danego życia [...]” (JAMESON 2011 B: 119) – i w następujących słowach opisuje „staroświecki pokój służący”:

[...] jest urządzony w starym stylu, bardzo prywatny, pełen osobistych skarbów, kiczowatych pamiątek, perkali, starych przytulaneł, starych płyt. Skojarzenie z podróżą w czasie jest jednak mylące. Z jednej strony, istotnie mamy tutaj do czynienia z urzeczywistnioną rekonstrukcją dawnej epoki – trochę w stylu Wash-36 Philipa K. Dicka, cudownie autentycznej rekonstrukcji Waszyngtonu z 1936 roku, którą dla upamiętnienia czasów swojego dzieciństwa wykonał na satelickiej planecie trzystuletni milioner (lub, jeśli ktoś woli prostsze skojarzenie, w stylu Disneylandu lub EP-COT). Z drugiej strony jednakże, nie jest to wcale rekonstrukcja przeszłości, gdyż ta przestrzenna enklawa istnieje w naszej teraźniejszości – jest repliką rzeczywistych przestrzeni mieszkalnych sąsiednich domów (JAMESON 2011 B: 119).

Filozof opisuje oczywiście postmodernistyczny budynek koegzystujący w czasie z bardziej tradycyjnymi przestrzeniami mieszkalnymi, zwracając jednak uwagę na symulakralność tej wewnętrznej rzeczywistości, wynikającą z „procesu opakowania czy cytowania”. Podobnie dzieje się w *Equilibrium*, gdzie obecność ukrywanych enklaw jest symulakrum przeszłości niedającej się odzyskać, a która – jak się wydaje – wciąż przechowywana jest w pamięci obywateli Librii. Tak jak pokój w domu Gehryego jawi się jako *residuum* „standardowej amerykańskiej przestrzeni społecznej”, „okrojonej do samego rdzenia, ale trwającej z uporem referenta, jaki uchował się w procesie ogólnego rozpadu i likwidacji” (JAMESON 2011 B: 121), tak też ukryty pokój Mary O’Brien jest faktycznie jednym z ostatnich miejsc upamiętniających istnienie innej rzeczywistości. Konstatacja Jamesona, zgodnie z którą „przeszłość wygląda w nim [pokoju — M. R.] jak błyszcząca fotografia ze starego żurnala mody” w pełni aplikuje się również do analizowanego filmu. Także kwestia pamięci rozumianej jako „repozytorium obrazów i symulakrów” wymaga tutaj dodatkowego podkreślenia, ponieważ tłumacząc również kliszowość wykorzystanych przez Wimmera przedstawień – ostatecznie bowiem „zapamiętany obraz rzeczy wraz z tym, co stereotypowe i urzeczowione, skutecznie odgradza podmiot od rzeczywistej przeszłości” (JAMESON 2011 B: 125). W interesujący sposób podejście to zbiega się również z przywoływanymi na wstępie uwagami Gruszewskiej-Blaim dotyczącymi apropiacji i reapropriacji przestrzeni. Ukryte pomieszczenie, pełniące funkcję składu przedmiotów niedozwolonych, za które – jak się w tym miejscu okazuje – uznaje się właściwie

wszystko, co pochodzi z czasów sprzed wojny, jest symboliczną przestrzenią oporu Odczuwających, stanowiącą również potencjalne zarzewie buntu, a zatem stwarzające zagrożenie dla systemu. Miejsca takie, z punktu widzenia władzy, muszą więc zostać odnalezione, zlikwidowane i odebrane tym, którzy próbowali zawłaszczyć sobie kawałek dominującej przestrzeni. Scena ta ujawnia również, iż opór względem ideologii przenosi się z peryferyjnego obszaru Nether stopniowo coraz bliżej – zarówno centrum Librii, jak i samej egzekutywy partyjnej. Jest to zarazem zapowiedź zwrotu fabularnego, ujawniającego, że ruch oporu tak naprawdę cały czas przebywa nie w Nether, a w podziemiach miasta-twierdzy²².

W ekspozycji filmu pojawiła się informacja, że już u początków XXI wieku wybuchła wojna. To, że ludzie wciąż muszą zażywać Prozium, wyraźnie oznacza, iż nie przeszli jeszcze żadnej ewolucji czy też sztucznie stymulowanej mutacji, która powodowałaby rodzenie się już bez umiejętności odczuwania; dodatkowo zdolność ta stosunkowo szybko odnawia się u Prestona. Również fakt, iż Nether wciąż istnieje, a nie zostało kompletnie zniszczone, dostarczając tym samym schronienia Odczuwającym i kryjąc pozostałości po niegdyś ludzkiej kulturze (dostarczając tym samym zajęcia Klerykom), wyraźnie świadczy o tym, że akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, prawdopodobnie wciąż jeszcze w XXI wieku. Tym bardziej niezrozumiałe wydaje się to, iż Preston w drugim z przedstawionych w filmie sentymentalnych pokoi do oświetlenia sobie pomieszczenia używa lampy naftowej, a do wysłuchania pierwszej części *IX symfonii d-moll* Ludwiga van Bethoveena używa starego gramofonu. W tym zresztą szablonowo nostalgicznym *entourage'u* po raz pierwszy płacze.

Za argumentem, iż akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, przemawia – paradoksalnie – wystrój mieszkania Prestona. Nie jest to wnętrze nazbyt futurystyczne; nawet *light boxy*, które wydawały się elementem wystroju, okazują się po prostu oknami z szybami pokrytymi matową, nieprzejrystą powłoką. W pomieszczeniach znajduje się bardzo mało przedmiotów; jak można się domyślić, wszystkie pełnią wyłącznie rolę użytkową. Ściany są pomalowane na biało, a wyposażenie utrzymane jest w szarościach i czerni. W jednym z pokoi na ścianie odbija się rzutowana transmisja, przedstawiająca Ojca. Można założyć, iż to ta sama, którą przez całą dobę wyświetlają miejskie ekrany. W ten sposób oficjalny dyskurs władzy sięga ludzi również w ich własnych domach. Znów jest to wizja zbliżona do Orwellowskiego *Roku 1984*, w którym teleekrany były obecne we

²² O tropie miasta-twierdzy w narracjach dystopijnych i postapokaliptycznych (tak literackich, jak i filmowych) pisała w Polsce więcej Ksenia Olkusz (2015, 2016).

wszystkich przestrzeniach, w których przebywali członkowie Partii. Były to zresztą urzędnicy, których nie dało się całkowicie wyłączyć (a jedynie ściszyć) i nadawały tylko jedną audycję – tak, że od fabrykowanych, propagandowych informacji nie sposób było uciec.

Przestrzeń domu, tradycyjnie postrzegana jako oswojona i bezpieczna, przez swoją ostentacyjną pustkę i obecność indoktrynującego przekazu sprawia wrażenie wrogiej, odzwierciedlając założenia totalitarnego systemu. W świecie, w którym nie doświadcza się emocji, wszystko jest sfunkcjonalizowane. Obraz ten niewiele różni się od aktualnej rzeczywistości, w której w aranżacji wnętrza wciąż widoczne jest hołdowanie pustym przestrzeniom i minimalizmowi jako formie sprzeciwu wobec konsumpcjonizmu (DOMOŃ 2015). Interesujące przy tym, że o ile uznaje się to za wyraz niezgody na zastałą rzeczywistość²³, o tyle w przestrzeni filmowej stanowi to dopełnienie dokładnej organizacji świata i przejaw podległości dominującej ideologii. Biuro bohatera to duża otwarta przestrzeń, doskonale zestandaryzowana, gdzie każdy pracownik siedzi przy identycznym biurku, z identycznymi przedmiotami rozmieszczonymi w tych samych miejscach. Brakuje jedynie korporacyjnych kubików. Również uniformy, jakie noszą mieszkańcy, wyczerpują się na pewnej skończonej liczbie wariantów, sprawiając wrażenie, jakoby tworzyli oni jednorodną masę przetaczającą się ulicami miasta (skądinąd warto nadmienić, że tylko policja i służby porządku publicznego poruszają się pojazdami, głównie białymi samochodami, rzadziej czarnymi wozami opancerzonymi i motorami).

Sygnalizowano już wcześniej przypuszczenie, że wydarzenia filmowe rozgrywają się w niedalekiej przyszłości, co wyjaśniałoby istnienie wciąż rozbudowanego i prężnie działającego podziemia Odczuwających przy równoczesnym założeniu, że część z nich wciąż pamięta świat sprzed Librii – co sugerowałyby wspólne zdjęcia Partridge'a i Mary. Jak w takim razie w stosunkowo niedługim czasie powstałaby tak rozbudowana aglomeracja miejska? Również fakt posiadania przez Prestona rodziny jest dość niezrozumiały – jeżeli ludzie nie są zdolni do uczuć, to na jakiej zasadzie dobierają się w pary i wspólnie wychowują dzieci, skoro na dobrą sprawę nie są ze sobą emocjonalnie związani? Można by uznać to za *residuum* konwenansów społecznych, wciąż jeszcze obecnych w społeczeństwie, które nie zdążyło się w pełni przeformułować. Także częsty uśmiech goszczący na twarzy Brandta miałby tutaj charakter konwencjonalnego, pustego znaku. Spostrzeżenia Very Graaf na temat literatury *science fiction* z jej znanej książki *Homo futurus* znajdują tutaj swoje potwierdzenie – społeczeństwo niedalekiej przyszłości niewiele różni się od teraźniejszego i z takiej perspektywy jest też przedstawiane. Przyszłe struktury społeczne

²³ Czy tak faktycznie jest – to zagadnienie na osobną dyskusję.

oraz struktury władzy są powodem paradoksalnego oporu. Graaf zauważa, że o ile w rzeczywistości bunt jest wzniecany „przez ludzi postępowych dążących do przeforsowania postępowych, nowoczesnych idei, to tutaj [w licznych fabułach *science fiction* — M. R.] opozycja jednoczy w sobie to, co konserwatywne” (GRAAF 1975: 75). Władza uosabia nowe osiągnięcia techniczne i naukowe, również z zakresu psychologii, podczas gdy buntownicy pragną przywrócić stan miniony „wraz z restauracją indywidualizmu i wolności osobistej” (GRAAF 1975: 75). Graaf konstatuje, iż światy fantastyki naukowej są w istocie często zaludniane przez bohaterów będących „prawie bez wyjątku obywatelami jeszcze obciążonymi dwudziestowieczną świadomością” (GRAAF 1975: 75). Jako przykład badaczka podaje *Pianolę* Kurta Vonneguta, w której bohater powołuje się na Amerykańską Deklarację Niepodległości – i zauważa, iż „argumentacja taka milcząco zakłada, że ideały osiemnastowiecznego Oświecenia będą obowiązywać również w przyszłości” (GRAAF 1975: 76). Fakt opisywania przyszłości powinien implikować również zaprojektowanie społeczeństwa przyszłości, które zmieniałoby się tak samo, jak „jego środowisko, ponieważ świadomość występuje tylko w złożonym systemie jako »odpowiedź« na »wyzwanie«” (GRAAF 1975: 76), odpowiadając właśnie na nowe wymagania nowymi metodami ich wypełniania (GRAAF 1975: 76). W *Equilibrium* indywidualizm i wolność osobista podtrzymują swój status wartości, o które trzeba walczyć. Zwolennicy starego porządku tak też czynią, sprzeciwiając się opresyjnemu postępowi. Vera Graaf przypuszcza, iż w obrębie literatury *science fiction* „nie jest to wynikiem nieumiejętności, lecz działania świadomego” (GRAAF 1975: 76). Zakładając, że celem jest „krytyka istniejącego porządku, dokonywana przy pomocy projekcji w przyszłość” – zabieg taki jest konieczny, albowiem „zmieniona, zaadaptowana do danych stosunków świadomość nie dawałaby społeczno-krytycznego efektu” (GRAAF 1975: 77).

Libria – miasto, które – parafrazując Le Corbusiera – otworzyło się niczym kwiat na ruinach Nether (funkcjonującym tutaj jako wspomniany przez Rewers ślad), jest przestrzenią spełniającą unifikacyjne marzenia modernistów, dosłownie wymazującą przeszłość. Wyłania się tutaj kolejny paradoks – to miasto wyglądające jak przyszłość widziana z perspektywy przeszłości. Dla współczesnego widza jest raczej zbiorem wizualnych schematów, kolażem złożonym zarówno z prefabrykatów z otaczającej go codzienności, jak i elementów jednoznacznie kojarzących się z totalitaryzmem. W tym kontekście usytuowane w jego przestrzeni nostalgiczne enklawy nie budują przejścia od wyobraźni moder-

nistycznej w stronę postmodernistycznej, a raczej domykają symulakralność całej rzeczywistości przedstawionej, wykreowanej na zasadzie kompulsywnej cytatomani²⁴. Miasto zostaje w *Equilibrium* potraktowane jedynie instrumentalnie, celem unaocznienia totalności instytucji politycznej. Z wyjątkiem sekwencji, w której Preston i Partridge wracają z ostatniej wspólnej wyprawy, twórcy nie poświęcają mu więcej uwagi, przez co incydentalne prezentowanie budynków nie tyle wzbudza poczucie wszechobecności władzy, ile dezorientuje widza. Dodatkowo można zwrócić uwagę, że potencjał krytyczny filmu (a więc krytyka społeczeństwa totalitarnego i pochwała człowieczeństwa i wolności) rozmywa się za sprawą niedbałości o ciągłość przestrzeni i opowiadania, wynikającą z dynamizacji przedstawianych wydarzeń za sprawą szybkiego montażu oraz uprzywilejowania finezyjnie sfilmowanych skomplikowanych choreografii walki. Podobnie zatem jak w refleksji Jamesona Philip K. Dick „upaja się nędzą i ubóstwem [tworzonych przez siebie – M. R.] krajobrazów” (JAMESON 2011A: 451), tak i Wimmer, dbając o sensacyjność przedstawienia, odsuwa niejako widza od refleksji moralnej, pozwalając mu w zamian kontemplować fragmentaryczną, monumentalną przestrzeń i śledzić sceny akcji.

Warto również na koniec przyrzeć się sposobowi przedstawienia totalitarnego systemu, który przybiera tu formę władzy dyscyplinującej. Oczywiście Michel Foucault, śledząc przejście i wzajemne przenikanie się dwóch systemów władzy, zauważa, że biopolityka nie wyklucza pierwszej, ale ją obejmuje, a także:

[...] częściowo modyfikuje, a przede wszystkim wykorzystuje ją, niejako w nią wrastając i zyskując siłę faktycznie dzięki tej uprzedniej technice dyscyplinarnej. Ta nowa technika nie znosi techniki dyscyplinarnej po prostu dlatego, że leży na innym poziomie, że ma inną skalę, że obejmuje inną powierzchnię i posilkuje się zupełnie innymi narzędziami. Ta nowa, niedyscyplinarna technika władzy odnosi się – w odróżnieniu od dyscypliny, która zwraca się do ciała – do ludzkiego życia albo, jeśli wolicie, zwraca się nie do człowieka-ciała, lecz do człowieka żyjącego, do człowieka jako istoty żywej, a ostatecznie, jeśli chcecie, do człowieka jako gatunku biologicznego (FOUCAULT 1998: 240).

24 Jerzy Szyłak i Sebastian Jakub Konefał określają film Kurta Wimmera jeszcze drastyczniej – jako intertekstualnego pasożyta. Ich zdaniem: „obraz świata przedstawionego Wimmer zmontował, biorąc z ekranizacji *Roku 1984* Orwella figurę Wielkiego Brata pojawiającego się na ekranach telewizorów i przemianowując go na Ojca. Do niego dodał – zaczerpnięty z filmu Jeana-Luca Godarda *Alphaville* (1965) – pomysł, by pozbawić ludzi zamieszkujących świat przyszłości prawa do przeżywania uczuć, i połączył go – z obecną w powieści Ray'a Bradbury'ego [sic!] *Fahrenheit 451* i w opartym na niej filmie François Truffautaz 1966 roku – wizją strażników porządku, którzy palą książki i dzieła sztuki (czasem z ich posiadaczami), gdyż są one źródłem zła. Całość układanki dopełnił pomysł, by zdjęcia do filmu zrobić w Berlinie, wykorzystując pozostałości monumentalnej architektury faszystowskiej” (KONEFAŁ & SZYŁAK 2011: 380).

Właściwie za jedyną biopolityczną technikę stosowaną przez władze Librii można uznać medykalizację społeczeństwa w celu pozbawienia szkodliwych emocji²⁵ i utrzymania populacji w ryzach. Poza tym jej działania bliższe są zdecydowanie technikom dyscyplinującym z suwerenem, który „może skazywać na śmierć i pozwalać żyć” (FOUCAULT 1998: 238). W ramach tej techniki rządzący wykorzystują:

[...] procedury zapewniające przestrzenną dystrybucję jednostkowych ciał (ich rozdzielenie, ich uporządkowanie, uszeregowanie i ustawienie w taki sposób, by można je było nadzorować) i organizację, wokół tych jednostkowych ciał, całego pola widoczności. Były to również techniki pozwalające te ciała kształtować, zwiększać ich użyteczną siłę przez ćwiczenia, tresurę itd. Były to także techniki racjonalizowania władzy, czynienia jej bardziej ekonomiczną, władzy, która w sposób możliwie najmniej kosztowny miała być sprawowana przez cały system nadzoru, hierarchii, inspekcji, pism, raportów: przez całą tę technologię, którą można nazwać dyscyplinarną technologią pracy. Zostaje ona wprowadzona pod koniec XVII i w ciągu XVIII wieku (FOUCAULT 1998: 239).

Wyraźna i przejrzysta organizacja miasta, z patrolującymi ją uzbrojonymi policjantami oraz widocznymi strumieniami przepływu mieszkańców to w efekcie architektura przemocy nie tylko na płaszczyźnie symbolicznej, ale faktycznie dyscyplinująca, wpływająca na sposób poruszania się oraz swoją otwartością uniemożliwiająca ukrycie się przed wzrokiem oraz uniknięcie kary. Co jednak interesujące, zaprezentowane w filmie techniki inwigilacji (patrole wojskowe, oraz współpracujące z władzą – na wzór Orwellowskich Kapusiów – zindoktrynowane dzieci) niekoniecznie są spójne z wizją świata przyszłości. U Orwella nad miastem przelatowały jeszcze śledzące mieszkańców helikoptery, w *Equilibrium* są to tymczasem zeppelin, kojarzące się raczej z estetyką fantastyki historycznej. Również w Londynie z 1984 roku teleekrany pełniły funkcję nie tylko odbiorników, ale również nadajników; w wypadku Librii widz nie otrzymuje żadnej wskazówki, że może być podobnie. Argumentem przemawiającym za tezą, że władza w mieście-twierdzy jest dyscyplinująca, a nie biopolityczna, jest również śmierć Mary O'Brien. Foucault zauważył w swoich rozważaniach, iż śmierć jako forma kary i przejaw totalnej kontroli nad podległym człowiekiem, jest jednocześnie końcem władzy – jedynie ona bowiem uwalnia spod kontroli suwerena (FOUCAULT 1998: 245). Twarz Mary na chwilę przed spaleniem, pomimo paraliżującego ją strachu, wyraża tymczasem spokój i pogodzenie z losem – dzięki czemu nie tylko udowadnia ona swoją moralną wyższość nad

²⁵ Sterylizacja z człowieczeństwa oraz środki medyczne podtrzymujące iluzję władzy można usytuować w tradycji dystopii literackich i filmowych. Zwraca na to uwagę Krzysztof M. Maj choćby w kontekście somy „opium dla mas z *Nowego wspaniałego świata*” Aldousa Huxleya (MAJ 2017).

opresywnym systemem, ale również uwalnia się w końcu spod jego władzy, odnosząc tym samym symboliczne zwycięstwo.

Incepcja

„We śnie tworzymy i postrzegamy świat symultanicznie [*Now in a dream, our mind continuously does this. We create and perceive our world simultaneously*]” (NOLAN 2010: 00:26:28) – tłumaczy Dom Cobb Ariadne, studentce architektury, mającej mu pomóc w misji dokonania tytułowej incepcji w produkcji Christophera Nolana z 2010 roku, czyli zaszczepiania idei w umyśle śniącego podmiotu²⁶. Zadaniem opisanego w filmie fikcyjnego architekta snu jest budowanie przestrzeni w taki sposób, by przypominała labirynt. Jedną z najistotniejszych zasad, którą twórca powinien się kierować w trakcie projektowania świata snu, jest zakaz korzystania z faktycznie istniejących miejsc i znanych szczegółów – należy konstruować go od podstaw, w przeciwnym razie grozi to utratą zdolności odróżnienia tego, co rzeczywiste, od tego, co wyobrażone. Za tą regułą stoją osobiste doświadczenia bohatera, które okazują się źródłowe dla fabuły filmu.

Przestrzenie miejskie pełnią w filmie niezwykle istotną rolę, jednak ze względu na temat rozważań analizowane będzie tylko jedna z zaprojektowanych aglomeracji – metropolia stworzona przez głównego bohatera i jego żonę, Mal. Oszołomieni nieskończonymi możliwościami i całkowitą kontrolą nad aktem niemal boskiego stworzenia, rozwijając ryzykowną koncepcję snu we śnie, schodzili na kolejne poziomy podświadomości, by w końcu dotrzeć do tak zwanego limbo – przestrzeni czystej nieświadomości. We śnie mózg funkcjonuje znacznie szybciej, w związku z czym pięć minut w realnym świecie wydaje się godziną. Na każdym kolejnym poziomie odczuwalny upływ czasu jest zatem proporcjonalnie coraz wolniejszy. Ze świadomego śnienia wybudzają skoki – wrażenie spadania, śmierć, wpadnięcie do wody czy nagłe szarpnięcie. W przypadku snu we śnie wszystkie skoki powinny zostać ze sobą zsynchronizowane. Para bohaterów straciła w procesie długotrwałego śnienia nie tylko poczucie czasu, ale i rzeczywistości. Warto

²⁶ Joe Varghese Yeldho i Amarjeet Nayak zauważają interesujący kontekst – w rzeczywistości filmowej prywatna przestrzeń psychiczna staje się towarem, zostaje odebrana podmiotowi i wykorzystywana w celu uzyskania korzyści materialnych. Również voyeurizm przestaje być aktywnością prywatną, a staje się metodą pozyskiwania wpływów oraz informacji, a więc narzędziem wzmacniającym władzę. *Incepcja*, zdaniem autorów, sytuuje również emocje jako silniejsze niż „fizyczny przymus czy powab materialnego zysku [*physical coercion or the lure of material gain*]” (YELDHO & NAYAK 2013: 96).

nadmienić, iż rekonstrukcję ich losów widz śledzi w kilku retrospekcjach, stopniowo wtajemniczających w faktyczny (lub taki, który można uznać za faktyczny²⁷) przebieg wydarzeń. W pierwszej z nich zręcznie przedstawiona jest metafora całkowitej kontroli architekta nad miastem. W jednym z ujęć para bohaterów leży na plaży, na pierwszym planie znajdują się prostokątne babki z piasku – w chwili, gdy Dom burzy kilka z nich, ledwo widoczne na dalszym planie budynki upadają. W ten sposób dobrze unaoczniona zostaje symultaniczność tworzenia i przeżywania. Miasto, które protagonista wraz z żoną zbudowali dla siebie, było z jednej strony wcieloną utopią architektoniczną, a z drugiej utopią prywatną, czy też może eutopią samotności²⁸ (SARGENT 1994: 13), a nakładanie się na siebie tych dwóch aspektów stworzyło eklektyczną przestrzeń – „miasto snu staje się przestrzenną metaforą pamięci, w której narracje tworzące przeszłość i antycypujące przyszłość współwystępują ze sobą [*the city of the dream in this case becomes a spatial metaphor for memory where narratives that create the past and anticipate the future coexist*]” (YELDHO & NAYAK 2013: 104).

Było to zatem doskonale zorganizowane miasto na planie niemal symetrycznym, złożone z przejrzysto usytuowanych względem siebie wielkich i oszklonych drapaczy chmur pełne szerokich arterii obsadzonych drzewami (skojarzenia z Plan Voisin są tutaj jak najbardziej uprawnione, dodatkowo należy zwrócić uwagę, że geometryczny i przejrzysty układ przestrzenny był uznawany za idealny już od starożytności; SZPAKOWSKA 2011: 122). Jednakże między wieżowcami znajdowały się akweny, gdzie niczym wyspy dryfowały domy, w których bohaterowie kiedyś mieszkali – domy z okresu ich dzieciństwa czy budynek, w którym znajdowało się ich pierwsze wspólne mieszkanie. Doskonale miasto utkane z fantazji architektów oraz ich wspomnień – jeśli nie liczyć pary jego twórców – było zupełnie niezamieszkane. Jest to o tyle interesujące, iż w toku akcji widz dowiaduje się, że świat snu jest zwykle zaludniany projekcjami nieświadomości śniącego. Jako uzasadnienie może oczywiście posłużyć fakt przebywania bohaterów w limbo,

²⁷ Autorka rozdziału obstaje przy tezie, że film – posługując się opisanymi przez Kamilę Żyto strategiami labiryntowymi – wykorzystuje błędnik nie tylko jako matrycę modelującą przestrzeń (labirynt przedstawiony), ale cały podlega strukturze labiryntu (labirynt przedstawiający). Zatem labiryntowa jest przestrzeń, czas oraz narracja. „Dominantą przekształceń są tu relacje temporalne uruchamiające przekształcenia na innych poziomach” (ŻYTO 2010: 135). W przypadku tego typu filmów nie jest możliwa rekonstrukcja i ujednoczenie fabuły ze względu na ilość wariantów podanych przez twórcę, które wzajemnie się wykluczają. Zatem w przypadku *Incepcji* nie sposób określić, co tak naprawdę jest rzeczywistością, a co snem.

²⁸ Sargent zwraca uwagę na fakt, że są one możliwe, choć rzadkie. Utopia zwykle bowiem wymaga „społecznej interakcji [*social interaction*]” (SARGENT 1994: 13).

gdzie być może utracili częściowo zdolność (lub potrzebę) wytwarzania dodatkowych projekcji²⁹. Drugim interesującym kontekstem jest nasuwające się skojarzenie olbrzymiej przestrzeni fikcyjnego miasta z takimi projektami architektonicznymi, jak choćby Brasilia Oskara Niemeyera i Lucio Costy. Ogromny obszar wybudowanej od podstaw aglomeracji został tam podporządkowany rozdzielności funkcji mieszkaniowych i administracyjnych z wkomponowanymi dużymi połączaniami zieleni, miejscami neutralnymi oraz szerokimi arteriami ułatwiającymi komunikację³⁰ – jednak zapomniano choćby o trasach pieszych. Skutkowało to pustką, anonimowością, wreszcie odczłowieniem metropolii, krytykowanej za to, iż została zaprojektowana przez demiurga dla demiurga (ORCZYKOWSKA 2005; WHCUNESCO.ORG 2017). Praktycyzm projektowania uniemożliwia życie w mieście pozbawionym elementu zaskoczenia i sprawiającym wrażenie nieprzychylnego swoim mieszkańcom (GROSZ 2010: 247). Tego typu rozwiązania, ignorujące przyzwyczajenia i całe tradycje przy pozorach racjonalności, oczekujące nadto „pełnego zaufania i pełnomocnictwa w uszczęśliwianiu innych” – to cechy uznane przez Jakuba Wujka za typowe dla modernistycznych urbanistów i architektów szczególnie początków XX wieku, gdy silnie związani byli jeszcze z nowym malarstwem i rzeźbą (WUJEK 1986: 31). To także spadek po futuryzmie – zauważa badacz w książce *Mity i utopie architektury XX wieku* – który chciał „spalić, zniszczyć, zatopić i skruszyć” wszystko, co „stare”, by mogło nadejść „nowe”, zrywając z tradycją, „ze wszystkim, co było dotychczas”, by „roztoczyć przed zdumionym światem całościową wizję przyszłości”, w której

²⁹ Okazuje się jednak, iż przestrzeń czystej nieświadomości, w której Dom pod koniec filmu odnajduje Saito, swojego zleceniodawcę, jest jednak zamieszkały przez jeszcze inne osoby – najprawdopodobniej projekcje własne.

³⁰ Jakub Wujek zauważa, iż jest to jeden (a przy tym najlepiej znany) z wielu projektów inspirowanych urbanistycznymi propozycjami miasta-ogrodu Ebenezer Howarda z 1902 roku i *Cité Industrielle* Toniego Garniera z 1904. Znaczenie, zwłaszcza tego drugiego, badacz proponuje rozpatrywać na dwóch płaszczyznach: „Pierwszej – warsztatowej: projekt miasta dwudziestego wieku został przedstawiony z niespotykanym rozmachem i precyzją, poczynawszy od koncepcji urbanistycznej, przez rozwiązanie dzielnic, budynków użyteczności publicznej, a na szczegółowym rozpracowaniu pokoi, kuchni i korytarzy kończąc. Drugiej – merytorycznej: dokonany podział na strefy mieszkaniową, usługową, przemysłową i rekreacyjną ogłaszał aktualną po dzień dzisiejszy doktrynę nakazującą rozdzielenie organizmu miejskiego na niezależne obszary funkcjonalne; rozpoczynał szereg kolejno następujących wersji centrów zabudowanych drapaczami chmur i dzielnic mieszkaniowych, wypełnionych coraz bardziej schematycznymi obiektami – blokami. W projekcie «miasta przemysłowego» dworzec kolejowy (zgodnie z marzeniami Saint-Simona, według których kolej miała zlikwidować narodowość, tworząc jedną wielką rodzinę człowieczą) był punktem przecięcia dwóch osi. Wzdłuż jednej rozwijał się przemysł, kopalnie, huty, stocznie i porty; przy drugiej – zabudowa mieszkaniowa, szkoły, centrum administracyjne, tereny wypoczynkowe. Całość połączona lub, jak wskazała późniejsza praktyka, podzielona komunikacją była pierwszym (w tej skali), rysunkowym spełnieniem teorii socjalistów utopijnych: rozdzielenie miejsca pracy i zamieszkania” (WUJEK 1986: 62-64).

„chrustem na podpałkę były hasła egalitaryzmu społecznego, higieny, zdrowia, obietnice powszechnej szczęśliwości” (WUJEK 1986: 33; 35). Chcąc skazać na zapomnienie to, co było, futuryści nie spodziewali się jednak tego, iż I wojna światowa, którą uważali za szansę na wprowadzenie „nowej futurystycznej Europy”, zbierze w żniwach część z nich (WUJEK 1986: 36). Niemniej jednak już po wojnie „pojawił się zupełnie nowy, bardzo daleki od rzeczywistości, rynek projektowy” – „w kręgu nowej awangardy konstruktywistycznej tworzenie papierowego pejzażu architektury niemożliwej stało się celem samym w sobie, nawet wśród profesjonalistów” (WUJEK 1986: 42), często prześcigających się jedynie w prędkości publikowania w prasie fachowej swoich projektów bez przesadnej nadziei czy nawet chęci, by którykolwiek z nich próbować chociaż urzeczywistnić. Papier znieśie wiele – „wyburzanie całych dzielnic; projektowanie nowego Paryża, Berlina, Moskwy; nie protestował przeciwko osiedlom wypełnionym setkami i tysiącami identycznych budynków” (WUJEK 1986: 41).

Wysnione miasto architektów z *Incepcji* w interesujący sposób łączy się z refleksją Wujka:

Stałe przebywanie w rysunkowym świecie urbanistyki życzeń i marzeń, tworzonej w imię przyszłości, musiało wpłynąć na ich autorów. Przewidywanie ram życia dla milionów anonimowych użytkowników stworzyło w twórcach poczucie wyjątkowości w stosunku do ludzi istniejących jako małe plamki na perspektywach i aksonometriach, ludzi służących jedynie do zobrazowania skali nowych rozwiązań. Nowe miasta, dzielnice, osiedla, były jedynie propozycjami – były ofertą na lepsze czasy, kiedy będzie można zrealizować marzenia (WUJEK 1986: 41-42).

Poddająca się dowolnemu kształtowaniu przestrzeń snów, umożliwiającą istnienie wszelkich paradoksów – jak na przykład pojawiające się w jednej ze scen schody Penrose’a³¹ – byłaby zapewne doskonałym miejscem realizacji choćby architektonów Kazimierza Malewicza, czyli powstałych w latach dwudziestych architektoniczno-rzeźbiarskich modeli zgodnych z założeniami suprematyzmu. Choć same w sobie nie były one budowlami, wyznaczyły horyzont myślenia w modernistycznej architekturze, projektowanej jeszcze przed konstrukcjami Miesa van der Rohe’a (BUTELSKI 2012: 69).

³¹ Zdaniem Yeldho i Nayak ta paradoksalna przestrzeń ma tworzyć wrażenie ruchu i mobilności bez radykalnej różnicy w stanie świadomości, podobnie zresztą jak ukształtowanie przestrzeni miejskiej jako labiryntu (YELDHO & NAYAK 2013: 102). Istotne jest tu niewystępujące w języku polskim jest rozróżnienie – o którym nie piszą cytowani badacze, a na które wskazuje już Kamila Żyto – na *labyrinth* i *maze*. Pierwszy byłby typem *unicruisal* – z jedną, skomplikowaną, pełną zakrętów drogą, niewymagający aktywności, ale ciągłego ruchu do przodu, frustrującego o tyle, iż wędrowiec ma wrażenie poruszania się w kółko. Drugi byłby typem *multicruisal* – wymagającym aktywności od wędrowca, podejmującego każdorazowo decyzję co do ścieżki, którą należy obrać (ŻYTO 2010: 25-27). Rozróżnienie to otwiera interesujący kontekst interpretacyjny i może dostarczyć materiału polemicznego.

Dopiero w finale filmu widz może dokładniej przyjrzeć się architektonicznej utopii Doma i Mal, wcześniej pojawiającej się jedynie fragmentarycznie w wizualizacjach wspomnień. By doprowadzić misję do końca, Ariadne i główny bohater schodzą na czwarty poziom, żeby odnaleźć Fishera – cel misji – zastrzelonego przez Mal na trzecim poziomie. Postacie wyłaniają się ze wzburzonego morza, które zaczyna powoli pochłaniać miasto. Jest to interesujące ze względu na fakt, iż motyw labiryntu, który jest matrycą modelującą przestrzeń filmową („labirynt przedstawiony” według typologii Kamili Żyto), zdaniem znawcy zagadnienia, Paolo Santarcangeliego, bardzo często w tradycji kultury łączy się z morzem. Plaża na brzegu morza to jeden z najczęstszych elementów towarzyszących mitom i legendom o labiryncie (SANTARCANGELI 1982: 143). Figury miasta i labiryntu zawsze zresztą były ze sobą silnie związane w świadomości społecznej. Badacz zauważa, że podróż do piekieł często była podróżą przez labirynt, o czym świadczą między innymi przekazy zawarte w egipskiej i tybetańskiej Księdze Zmarłych czy wierzeniach Majów. Santarcangeli przywołuje także wierzenia asyrobabilońskie, w których człowiek po śmierci miał trafiać do warownego miasta Kigallu, ziemi bez powrotu, położonej w królestwie cieni (SANTARCANGELI 1982: 34). Powiązanie tropu błędniaka z obrazem podróży człowieka ku śmierci i odrodzeniu, będącym przez to wyobrażeniem nieskończoności, jest raczej bezsporne. Wyjątkowo interesujące są także rozważania Santarcangeliego dotyczące skojarzenia labiryntu i miasta Troi, które na zasadzie metonimii zastąpiło i Knossos, i Kretę (wspomnienie o tej ostatniej zanikło dość wcześnie). Podobnie w średniowieczu z labiryntem kojarzono, za sprawą kultu religijnego, Jerozolimę – będąc celem pielgrzymek do Ziemi Świętej, stanowiła ona również symbol „niebiańskiego Jerozalem”. Najbardziej interesująca jest jednak teza, przekonująco zresztą uzasadniona przez Santarcangeliego, w myśl której:

[...] labirynt, rozpatrywany jako wyobrażenie złożonego, a jednocześnie skazanego na śmierć miasta, w interpretacji ludowej przybierał każdorazowo nazwę miasta, które – czasami poprzez opowieści biblijne lub kroniki – odczuwano jako *urbs* odpowiadające takim kryteriom (SANTARCANGELI 1982: 145).

Badacz podaje tutaj przykład z kultury fińskiej, w której na oznaczenie labiryntu używano między innymi nazwy „Lizbona” (co najprawdopodobniej było echem wielkiego trzęsienia ziemi), lapońskiego „Babilonu”, jak i „Jerycha”, biblijnego miasta, którego mury rozpadły się na dźwięk trąb Hebrajczyków (SANTARCANGELI 1982: 260), czy też niezliczonych wariantów nazwy „Troja” (SANTARCANGELI 1982: 145). Zestawienie ze sobą tych dwóch figur, przy jednoczesnym zaznaczeniu, że labiryntowe miasto pozostaje

zawsze przestrzenią w sytuacji kryzysowej, zmierzającą w kierunku upadku, jawi się jako wyjątkowo owocne w świetle analiz przestrzeni miejskiej w *Incepcji*.

Doskonale niegdyś miasto architektów zaczyna się rozpadać, tworząc upiorny apokaliptyczny krajobraz stopniowo pochłaniany przez morze. Jedno z ujęć odsłania przed widzem prawdziwy ogrom metropolii, w której równoległe usytuowane względem siebie wieżowce ciągną się aż po horyzont. W poszukiwaniu żony główny bohater przemierza wraz z Ariadne trasę prezentowaną już we wcześniejszej retrospekcji. Tym razem zrzuconowa metropolia jest pozbawiona dawnej świetności – wszędzie widoczny jest gruz z zapadających się budynków, poniewierane podmuchami wiatru papiery oraz wyschnięte, martwe drzewa. Postacie wchodzi do jednego z drapaczy chmur, w którym czeka na nich Mal. O ile jednak przestrzeń wewnątrz mieszkania przywodzi na myśl tę znaną z domu, w którym Dom widział po raz ostatni swoje dzieci, o tyle już za oknami rozpościera się krajobraz fikcyjnego miasta, gdzie wraz z nadchodzącymi kolejnymi skokami mającymi wybudzić wszystkich członków misji z kolejnych etapów snu, zaczyna szaleć burza, a niszcząca zabudowa architektonicznej utopii zyskuje jeszcze bardziej przygnębiający i demoniczny wymiar. Okazuje się, iż to Dom zaszczerpił w umyśle Mal – odmawiającej opuszczenia limbo – myśl, zgodnie z którą świat, który ją otacza, nie jest światem rzeczywistym. Okazało się niestety, że gdy położywszy głowę na torach kolejowych, wybudzają się z długiego snu, kobieta zaczyna postrzegać rzeczywisty świat jako fikcję i w konsekwencji popełnia samobójstwo, wierząc, że opuszcza tylko kolejne senne marzenie, zyskując nową szansę powrotu do doskonałej, wykreowanej w limbo rzeczywistości. Cobb otrzymuje ostatnią szansę, by pożegnać się z projekcją swojej żony, o której śmierć nie mógł przestać się obwiniać, po czym następuje skok, a miasto snu zaczyna rozpadać się niczym spopielony papier.

W *Incepcji* unaocznia się niemożliwość utopii architektonicznej w duchu modernistycznym wraz z radykalnym odłączeniem się od otoczenia, o którym w kontekście architektury wysokiego modernizmu pisał Fredric Jameson (2011 B: 40). Mimo iż przestrzeń może być dowolnie kształtowana przez nieskrępowaną wyobraźnię pary architektów, miasto jest opustoszałe i niezamieszkałe. Nieograniczone możliwości zostają zaprzęgnięte w rodzaj intelektualno-estetycznej zabawy, w której twórcy faktycznie nie muszą się troszczyć o swoich użytkowników, jako że sami stanowią jedynych mieszkańców zaprojektowanej przez siebie przestrzeni. Wykreowane przez bohaterów miasto jednocześnie jest z ducha postmodernistyczne – fundowane przede wszystkim na nostalgii, przetwarzające doświadczenie na symulakry autentycznej przestrzeni, niedającej się już odzy-

skać. Film nie wpisuje się również w typologię Gruszeńskiej-Blaim, ponieważ pod względem fabularnym nie wpisuje się on we wzorzec gatunkowy eutopii czy dystopii, a na takich właśnie realizacjach skupia się badaczka. Najbliższym pojęciem być może byłaby tu przestrzeń reappropriacji. W artystycznej swobodzie, w obliczu doskonałości swojego dzieła, główny bohater czuje się obco, pragnąc powrócić do rzeczywistości. Uwidoczniony zostaje konflikt między postawą planisty i użytkownika w rozumieniu Michela de Certeau. Planista jest obserwatorem, ogarniającym spojrzeniem całość i przekształcającym ją w strukturę, bowiem „wzniesć się na szczyt [...], to uciec przed wchłonięciem przez miasto” (DE CERTEAU 2008: 93). Niezrozumiała ruchliwość pod wpływem niemalże boskiego spojrzenia przekształca się w czytelny i zrozumiały tekst – „planować miasto to pojąć samą mnogość rzeczywistości i zarazem owo pojmowanie urzeczywistnić [podkr. oryg.]”, pisze de Certeau (2008: 94-95). Użytkownik z kolei to wędrowiec, piszący swoimi krokami tekst, aktualizujący projekt architekta, ale i poruszający się po przestrzeniach niewidocznych, doświadczający miasta i stwarzający je zarazem. „Koczownicze [podkr. oryg.], albo metaforyczne, miasto przenika w ten sposób do zrozumiałego tekstu zaplanowanego i czytelnego miasta” (DE CERTEAU 2008: 95). Perspektywy te są ze sobą nie do pogodzenia, tym samym wymuszają dokonanie wyboru, co stanowi też źródło wyjściowego dla fabuły konfliktu – Cobb chce wrócić do rzeczywistości, wybierając postawę wędrowca, Mal natomiast woli świat snu. Paradoksalne jest jednak to, iż jako architekci swojej doskonałej metropolii, wkomponowali oni w krajobraz – obok anonimowych wieżowców – miejsca z przeszłości, ślady i wspomnienia, co zdradzałyby, iż nawet pomimo bycia planistami, pozostawali jednocześnie użytkownikami przestrzeni, potrzebującymi czegoś, co będzie prawdziwie ich, z czym będą mogli faktycznie emocjonalnie się związać i co będzie odbiciem ich pamięci. W mieście snu różne czasy współlistnieją ze sobą. Jednak tym, co doprowadziło do rozpadu świata Mal i Cobba, był nie tylko konflikt na linii planisty i użytkownika, lecz również problem statyczności doskonałego miasta. Pomimo możliwości ciągłego kreowania bohaterowie stwarzają skończoną, uporządkowaną wizję świata oderwanego od rzeczywistości. Zachwyty nad nieskończonym potencjałem przestrzeni snu po latach w niej spędzonych przygasł. Proces twórczy został zakończony, a Dom zapragnął powrotu do niespokojnej, nieprzewidywalnej i pozostającej poza jego jurysdykcją rzeczywistości. Miasto marzeń, wraz z przesładującym go poczuciem winy, musiało zginąć.

Podsumowanie

Analizując utopie architektoniczne, Ewa Rewers wydaje się dostrzegać obie strony problemu utopii miejskich fundowanych na ideałach modernistycznych – zauważa ich istotę (którą niejako umniejszał w swoich analizach, nie szczeniąc uszczypliwości, Wujek), zauważając i podkreślając podstawowy paradoks: oto projekty architektoniczne, jak już zauważono powyżej, często łączyły w sobie „urbanistyczną utopię ze społeczną dystopią” (REWERS 2005: 264). Istotnym problemem, na jaki zwraca uwagę Rewers w kontekście licznych publikacji rozliczających się z architekturą modernistyczną, jest nieumiejętność odróżnienia utopii od dystopii, pozostających ze sobą w stałym związku, jak ujmuje to badaczka – przechowujących „w sobie elementy swojego zaprzeczenia: projekty miejsc szczęśliwości najlepiej prezentują się pod nieobecność potencjalnych mieszkańców, szczęśliwe społeczności żyją tylko w przestrzeniach urbanistycznych fantazji” (REWERS 2005: 270). Ten paradoks zdają się dobrze egzemplifikować oba zanalizowane filmy. Już sam neologizm „utopia” należy przecież interpretować dwojako – jako zbitkę *ou* i *topos*, co oznaczałoby nie-miejsce, miejsce nieistniejące, lub jako *eutopos*, czyli miejsce dobre, na co zwracało uwagę wielu badaczy utopii i utopianizmu, na czele z cytowanym już Lymanem Towerem Sargentem (1994: 5)³². Sygnalizuje to fikcyjny charakter doskonałego miejsca, jego istnienie tylko w wyobraźni, realne nieistnienie. Elizabeth Grosz w *Utopiach wcielonych – czasie architektury*, postuluje również takie odczytanie tej kategorii:

[...] owo dobre miejsce nie tyle jest miejscem nieistniejącym, ile po prostu żadne miejsce nie może być dobre. Utopijne wykracza poza pojęcie przestrzeni lub miejsca, ponieważ tego, co utopijne, o ironio, w ogóle nie da się ujmować w kategoriach topologicznych. Nie przystaje ono do logiki przestrzenności (GROSZ 2010: 247).

Problem unieruchomienia, często przywoływany w krytyce utopii, doprowadził do upadku istniejących miast-światów w imię kolejnych, domniemanie lepszych rzeczywistości. W filmie Wimmera, zwalczyszcy opresywny system opierający się jednak na niepozbawionych racji podstawach (uczucia jako czynnik prowadzący do przemocy i wojen), mieszkańcy Librii wybrali jakoby prawdziwą wolność, życie bez Prozium i możliwość

³² Sargent przywołuje *Hexastichon Anemoli Poetae Laureati Hythlodæi Ex Sorore Nepotis in Utopiam Insulam*, w którym More nazywa Utopię eutopią (SARGENT 2010). Nad zagadnieniem paratekstów *Utopii* oraz etymologii samego terminu pochyla się w Polsce z kolei Krzysztof M. Maj (2014).

doświadczenia emocji, nawet jeśli miałyby to doprowadzić do kolejnych wojen, a w efekcie – całkowitej zagłady ludzkości. Wyobraźnia utopijna czy antyutopijna – w rozumieniu Fredrica Jamesona (JAMESON 2011 A: 235-236)³³ – twórców okaże się przy tym wyjątkowo schematyczna, powielająca tropy znane z dużo wcześniejszych filmów i powieści. Podobnie jest na poziomie wizualnym, gdzie reprezentacja przestrzeni tworzy intertekstualny kolaż, który poza pełnieniem funkcji skrótu myślowego w komunikacji z widzem, przy wnikliwszej interpretacji wywołuje głównie konfuzję. Znacznie subtelniejszymi i bardziej przemyślanymi środkami operuje film Nolana, w którym fikcyjny status utopii, jej dosłowna niemożliwość, zostaje doskonale wyrażony – w formie świata istniejącego jedynie w sennych marzeniach.

Analizowane filmowe miasta mogą być odczytane jako metafora uniwersum – Libria jest jedyną metropolią na świecie i ostatnim miejscem, w którym w dużym skupisku żyją jeszcze jacyś ludzie. Miasto snu z *Incepcji* to zaś przestrzeń zamieszкана przez jedynych obywateli sennej rzeczywistości – Cobba i Mal. Ewa Rewers zauważa tymczasem, iż realne miasto stanowi miniaturę świata poprzez: „nawarstwiające się realizacje urbanistyczne i architektoniczne, poprzez kumulację w jednym miejscu problemów politycznych i ekonomicznych, estetycznych i etycznych, epistemologicznych i metafizycznych wreszcie [...]” (REWERS 2005: 304). To przestrzeń temporalnego współistnienia, przechowalnia mitów oraz hierarchii wartości mieszkańców – „ludzi danego czasu” (REWERS 2005: 304). Obecność miasta, jego trwanie w tym, co aktualne, ściśle wiąże się z pamięcią przeszłości, czyniąc z niego doskonałe „lustro terażniejszości”, gdyż „do narracji historycznych dodajemy te, których żywiołem musi być czas terażniejszy” (REWERS 2005: 305). Wreszcie, „narracje miejskie prowadzą w przeszłość, kształtują terażniejszość i projektują przyszłość – jednocześnie – poprzez simultaniczną obecność w tej samej przestrzeni różnych urbanistycznych i architektonicznych »zapisów«” (REWERS 2005: 305-306).

Rewers słusznie zauważa, że w metropoliach to, co obecne i nieobecne, jest równie ważne – „łączy w sobie porządek urbanistyczny oraz towarzyszącą mu społeczno-technologiczną sprawność z miejscami pustymi, bo opuszczonymi przez mieszkańców, lub

³³ Jameson rozróżnia antyutopię i dystopię. Pierwsza byłaby potępieniem utopii, przestrogą „przed realizacją programów utopijnych w królestwie polityki”. Druga natomiast ściśle wiąże się z problemami współczesności i przewidywaniami do czego mogą one doprowadzić („jeśli tak dalej pójdzie...”) (JAMESON 2011 A: 235-236). Warto zauważyć pokrewieństwo tego rozróżnienia z tym poczynionym przez Sargenta, piszącego o antyutopii jako o krytyce całego gatunku, lub jego konkretnych realizacji (SARGENT 1994: 8) oraz nadmienić o wpływie dystopii krytycznej, czyli kategorii opisanej przez Toma Moylana w książce *Scraps of the Untainted Sky* (MOYLAN 2000).

przez nich jeszcze niezagospodarowanymi” (REWERS 2005: 306). Jest jednocześnie „symultaniczna, wielowarstwowa i różnorodna” oraz pusta, a przy tym pełna „uskoków i nieciągłości” (REWERS 2005: 306), zaś samo miasto „pulsuje emocjami, które stanowią jedną z najbardziej charakterystycznych linii rytmicznych każdej przestrzeni: strachem i euforią, radością i melancholią, agresją i poczuciem bezpieczeństwa” (REWERS 2005: 323). Ta równoczesność przybiera w reprezentacjach filmowych postać kryzysu, który powoduje, że miejsce przekształca się w swoje przeciwieństwo – ze znajomego i bezpiecznego nagle w obce i wrogie. W *Equilibrium*, gdzie kształtująca kosztem jednostek zracjonalizowane społeczeństwo Libria przeradza się nagle w osaczające swoich mieszkańców miasto i w *Incepcji*, gdzie melancholijna przestrzeń wspomnień i marzeń architektów obraca się w ruinę wraz z nadchodzącą konfrontacją głównego bohatera z wypartą przeszłością.

Źródła cytowań

- BARUCKI, TADEUSZ (2010), 'W stulecie powstania idei futuryzmu – Antonio Sant'Elia i jego manifest architektury futurystycznej', *Arch*: 1, ss. 12-13.
- BAUMAN, ZYGMUNT (1993), 'Przedstawienie na pustyni', przekł. Marek Kwiek, w: Anna Zeidler-Janiszewska (red.), *Drobne rysy w ciągłej katastrofie... obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Kultury, ss. 71-84.
- BAUMAN, ZYGMUNT (2000), *Ponowoczesność jako źródło cierpienia*, Warszawa: Sic!
- BAUMAN, ZYGMUNT (2003), *Razem, osobno*, przekł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- BRÜCKNER, ALEKSANDER (1985), *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- BUTELSKI, KAZIMIERZ (2012), 'Detal kinetyczny', *Czasopismo Techniczne*: 15, ss. 69-72.
- DE CERTEAU, MICHEL (2008), *Wynaleźć codzienność: sztuki działania*, przekł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- CIORAN, EMIL (2008), *Historia i utopia*, przekł. Marek Bieńczyk, Warszawa: Aletheia.
- DOMOŃ, MICHALINA (2015), 'W poszukiwaniu czystej formy – wnętrza minimalistyczne', online: *Deluxe.trojmiasto.pl*, <http://deluxe.trojmiasto.pl/W-poszukiwaniu-czystej-formy-wnetrza-minimalistyczne-n90876.html>, par. 3 [dostęp: 28.12.2017].
- DRÓŹDŹ, ANDRZEJ (2009), *Od Liber mundi do hipertekstu. Książka w świecie utopii*, Warszawa: Biblioteka Analiz.
- FOUCAULT, MICHEL (1998), *Trzeba bronić społeczeństwa: wykłady w Collège de France*, przeł. Małgorzata Kowalska, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- GARVEST.COM (2016), *Dobra, stara La Citta Nuova*, online: <http://garvest.com/dobra-stara-la-citta-nuova,2185.html>, p.3, 8 [dostęp: 28.12.2017].
- GRAAF, VERA (1975), *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, przekł. Zbigniew Fonferko, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

- GROSZ, ELISABETH (2010), 'Utopie wcielone – czas architektury', przekł. Michał Szczubiałka, *Panoptikum*: 9 (16), ss. 245-257.
- GRUSZEWSKA-BLAIM, LUDMIŁA (2012), 'Spectres of Eutopia: (Re)appropriated Spaces in Filmic Dystopias', w: Artur Blaim, Ludmiła Gruszevska-Blaim (red.), *Spectres of Utopia. Theory, Practice, Conventions*, Peter Lang: Frankfurt am Main, ss. 167-185.
- IMDB.COM (2017), 'Trivia', online: http://www.imdb.com/title/tt0238380/trivia?ref_=tt_trv_trv, p. 9 [dostęp: 28.12.2017].
- INGRAM, SUSAN (2014), 'Berlin: A Spectacularly Gendered Cinematic Landscape of Dystopian Devastation', *Space and Culture*: 17 (4), ss. 366-378.
- JAMESON, FREDRIC (2011 A), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JAMESON, FREDRIC (2011 B), *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy teoretycznoliterackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Światy władców logosu. O dystopii w narracjach literackich', *Academia.edu*, online: https://www.academia.edu/35035989/%C5%9Awiaty_w%C5%82adc%C3%B3w_logosu._O_dystopii_w_narracjach_literackich [publikacja w przygotowaniu].
- MEAD, MARGARET (1971), 'Towards More Vivid Utopias', w: George Kateb (red.), *Utopia*, New York: Atherton Press, ss. 41-56.
- MOYLAN, TOM (2000), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder, Colorado: Westview Press.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2010), *Incepcja*, Warner Bros [DVD].
- NURCZYŃSKA-FIDELSKA, EWELINA, KONRAD KLEJSA, TOMASZ KŁYS, PIOTR SITARSKI, RED. (2009), *Kino bez tajemnic*, Warszawa: Stentor.

- OGIŃSKI, TOMASZ (2011), 'Modernistyczne eldorado', online: *Archirama.pl*, https://archirama.muratorplus.pl/forum/modernistyczne-eldorado,75_290.html [dostęp: 28.12.2017].
- OLKUSZ, KSENIA (2015), 'Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafażu – od *survival horroru* przez dystopię do romansu paranormalnego', *Przegląd Humanistyczny*: 3, ss. 77-87.
- OLKUSZ, KSENIA (2016), 'Kiedy nadchodzi żywe trupy, rodzą się tyrani. Psychospołeczne inspiracje w konstrukcji mikro-dystopii w narracjach postapokaliptycznych o zombie', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 255-275.
- ORCZYKOWSKA, SYLWIA (2005), 'Dwa wcielenia stylu międzynarodowego. Szkic upadku miasta', online: *W-a.pl*, http://www.w-a.pl/2005/dwa_wcielenia.htm [dostęp: 28.12.2017].
- REWERS, EWA (2005), *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków: Universitas.
- ROMM, JAMES (1991), 'More's Strategy of Naming in the Utopia', *The Sixteenth Century Journal*: 2 (22), ss. 173-183.
- SANTARCANGELI, PAOLO (1982), *Księga labiryntu*, przekł. Ignacy Bukowski, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- SARGENT, LYMAN TOWER (1994), 'Three Faces of Utopianism Revisited', *Utopian Studies*: 1 (5), ss. 1-37.
- STASIOWSKI, MACIEJ (2013), 'Krajobraz po deszczu – Scenerie postapokaliptyczne w kinie popularnym', *EKRANY*: 1 (11), ss. 12-14.
- SZPAKOWSKA, ERNESTYNA (2011), 'Architektura miasta idealnego, wprowadzenie', *Przestrzeń i FORMA*: 16, ss. 121-154.
- SZYŁAK, JERZY, SEBASTIAN JAKUB KONEFAŁ I IN., RED. (2011), *Kino nowej przygody*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- WIMMER, KURT, REŻ. (2002), *Equilibrium*, Blue Tulip Productions, Dimension Films [DVD].
- WHCUNESCO.ORG (2017), *Brasilia*, online <http://whc.unesco.org/en/list/445> [dostęp: 28.12.2017].

WUJEK, JAKUB (1986), *Mity i utopie architektury XX wieku*, Warszawa: Arkady.

YEATS, WILLIAM BUTLER (1964), 'Poeta pragnie szaty niebios', przekł. Ludmiła Marjańska, *Poeci języka angielskiego*, t.3, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

YELDHO, JOE VARGHESE, AMARJEET NAYAK (2013), 'Inception: Voyeurism and Urban Representations', *Ravenshaw Journal of Literary and Cultural Studies*: 3, ss. 95-107.

ANTONIOSANTELIA.ORG (2017), *La nuova architettura*, online: http://antoniosantelia.org/products/lista_prodotti/page:1/parent_category:11 [dostęp: 28.12.2017].

ŻYTO, KAMILA (2010), *Strategie labiryntowe w filmie fikcji*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Wampir nie potrafi żyć na odludziu.

Wizerunek miasta w *Kronikach wampirów* Anne Rice

BARBARA SZYMCZAK-MACIEJCZYK*

Wstęp

Wywiad z wampirem autorstwa Anne Rice został wydany w 1976 roku¹. Od tamtej pory jest jedną z najbardziej znanych książek na temat nieumarłych. Powieść mająca początkowo stanowić wyzwalające *katharsis* po śmierci córki stała się dziełem, dzięki któremu Rice należy obecnie do najpoczytniejszych współczesnych autorek piszących o wampirach. Zawdzięcza to nie tylko stworzeniu nowego typu wampira (GUÐMUNDSDÓTTIR 2015; MITCHELL 2016), lecz również wyjątkowym przedstawieniom postaci i miejsc. Styl pisarki odznacza się przede wszystkim liryzmem i subtelnością opisów, a także dbałością o szczegóły. Widać je nie tylko w sposobie konstrukcji bohaterów, lecz również w kreacji przestrzeni, na którą zostanie zwrócona szczególna uwaga w dalszym ciągu wywodu. W *Kronikach wampirów* Rice opisuje przede wszystkim metropolie, a więc Paryż, Londyn, San Francisco i Nowy Orlean. W związku z licznym materiałem badawczym, postanowiono skoncentrować się na dwóch pierwszych tomach *Kronik*, czyli *Wywiadzie z wampirem* (1976) i *Wampirze Lestacie* (1985), dostarczających bogatego

* Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie | kontakt: b.szyczakmaciejczyk@creatiofantastica.com

¹ W Polsce w roku 1992. Wszystkie przytoczone w tekście cytaty pochodzą z pierwszego polskiego wydania. Autorka dokonała uwspółcześnienia pisowni w zakresie gramatyki oraz imion postaci przyjętych w kolejnych wydaniach (na przykład „Claudia” zamiast „Klaudia”).

materiału reprezentacyjnego do zilustrowania wskazanej w tytule rozdziału tezy. Pomimo że w pozostałych tomach Rice opisane są także inne miasta, to sam sposób tworzenia ich fikcyjnych odzwierciedleń nie odbiega znacząco od przedstawionego w dwóch wybranych utworach.

Nowy Orlean jest z całą pewnością miejscem najchętniej opisywanym przez Anne Rice (SZYMCZAK-MACIEJCZYK 2016 A). Wiąże się to z faktem, iż urodziła się ona i spędziła większość życia właśnie w stolicy Luizjany. Dzięki temu poznała topografię miasta, jego różnorodną kulturę i nadprzyrodzonych zamieszkujących opuszczone budowle na tyle dobrze, by móc w wiarygodny sposób dokonać literackiej trawestacji. Z kolei wybór Paryża na stolicę wampirów na drugim kontynencie mógł wiązać się z tym, iż największe miasto Francji stanowiło niegdyś europejskie odzwierciedlenie bądź też miasto-matkę Nowego Orleanu.

Inne duże miasta pojawiające się w *Kronikach wampirów* to między innymi Wenecja, Rzym, Wiedeń, Neapol, Damaszek, Kair, Massalia, Ateny. Wymienienie ich umożliwia właściwe zobrazowanie ścisłego związku wampira z miastami ludnymi (czy wręcz przeludnionymi). Stanowią one jednak raczej barwne tło, niż główny plan wydarzeń mających miejsce w książkach, w przeciwieństwie do Paryża i Nowego Orleanu, których – jako miast – bezpośrednie oddziaływanie na bohaterów i podejmowane przez nich akcje jest widoczne w omawianych książkach. Z tego względu właśnie na nich zostanie skoncentrowana uwaga.

Zamknięcie w przestrzeni labiryntu

Miasto w *Kronikach wampirów* stanowi przestrzeń otwartą i zamkniętą jednocześnie. Posługując się terminem Manuela Aguirrego, można mówić o „klastrofobicznym otwarciu” (AGUIRRE 2002: 33)². Przestrzeń bezpieczeństwa jest naruszona, bowiem wampiry nie zważają na granice wytyczone przez mury domów, zajazdów, a nawet świątyń, będących tradycyjnie gwarancją obronności. Miejskie lęki są straszniejsze od tych związanych ze wsią, ponieważ przestrzeń zła przejawia się już nie tylko na zewnątrz (w tym, co obce, publiczne), ale także wewnątrz (w tym, co swojskie, prywatne). Odnosi się to do stereotypów miasta uwiecznionych w literaturze, mających często swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości.

² Polskie badania nad fantastyką urbanistyczną doczekały się szerokiego omówienia związków koncepcji Aguirrego z rodzimą literaturą grozy w książce Kseni Olkusz, *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy* (OLKUSZ 2010 A: 15-31), a także w szeregu artykułów tej autorki (OLKUSZ 2010 B).

Przestrzeń miasta-drapieżnika, miasta-mordercy (którego bezpośrednimi „narzędziami” są nieumarli) nawiązuje do tradycji powieści gotyckiej. Rice często korzysta z jej akcesoriów: odwołuje się do figury labiryntu (w rozumieniu Agnieszki Izdebskiej), posługuje się gotycką estetyką (pięknych i zarazem strasznych budowli, groźnych miejsc, zapuszczonych ogrodów, ponurych cmentarzysk i rodzinnych grobowców, wyjątkowych dzieł sztuki i tak dalej), a co najważniejsze, w centrum zainteresowania czytelnika stawia postać wampira. O samej funkcji fikcyjnego świata budowanego na zasadzie labiryntu Izdebska pisała następująco:

Jeśli ma być odzwierciedleniem procesu poznawczego, to potwierdza tylko brak możliwości rozeznania się w prawach rządzących światem. Brak tu ruchu faktycznego, przemierzanie przestrzeni jest pozorne, grozę budzi też rzeczywista niemożność ruchu [...]. Labiryntowa przestrzeń gotycka to taka, która zdobywa, jest w stanie zawładnąć wplątanymi w nią bohaterami. To ona ich stwarza, czyni tym, czym przede wszystkim są: więźniami (IZDEBSKA 2002: 36).

Te słowa doskonale pasują do bohaterów książek Rice. To miejsca, w których oni się znajdują, sprawiają, iż stają się wampirami, czyli więźniami nieśmiertelnych ciał. Wystarczy przytoczyć kilka najważniejszych przykładów. Lestat jest aktorem w jednym z paryskich teatrów. Dzięki pasji, z jaką odgrywa swą rolę, talentowi i niezwyklej urodzie, zostaje prędko dostrzeżony przez krytyków oraz przez Magnusa, wampira szukającego na swojego następcę przystojnego blondyna o jasnych oczach³. Stary krwiopijca porywa de Lioncourta z małego mieszkania na poddaszu, nie zważając na śpiącego przyjaciela Lestata, Nicolasa.

Można założyć, że gdyby początkujący aktor nie zyskał rozgłosu – a spekulując bardziej, gdyby nie uciekł z prowincjonalnej Owernii do Paryża, nie stałby się ofiarą nieumarłego. Co więcej, przemiana w wampira dokonuje się w – skądinąd symbolicznej pod względem gotyckiej estetyki – wieży posiadającej wyłącznie jedno wyjście⁴. Lestat zostaje więc zamknięty jak w więzieniu. Jest zbyt słaby, by stawiać opór. Przestrzeń go przytłacza i olśniewa jednocześnie. Dzieje się tak dzięki dziełom sztuki i bogactwom, jakie w ciągu swej egzystencji zebrał w niej Magnus, dziecię średniowiecza, nieumiejące wykorzystać zgromadzonych pieniędzy w świecie dlań niezrozumiałym.

³ O procesie wyboru nowych wampirów pisała między innymi Marie Levesque (2014), tłumacząc preferencje starszych krwiopijców – przykładowo – pewnego rodzaju fetyszyzmem albo miłością narcystyczną.

⁴ „Puste izby, okratowane okna; wielka, niekończąca się przestrzeń nocy nad blankami – tyle tylko znalazłem na piętrach wieży” (RICE 2002: 117).

Z kolei Louis de Pointe du Lac jest właścicielem dochodowej plantacji, który po śmierci młodszego brata (kreowanego w powieści na chrześcijańskiego mistyka) popada w rozpacz i szuka ukojenia w przyportowych tawernach⁵. W jego wypadku główne znaczenie mają dwa miejsca: plantacja (źródło dochodów i teren, na którym uległ transformacji) oraz rejony wokół portu (Lestat szukał tam swych ofiar). Ostatecznie ścieżki obu mężczyzn przecięły się, doprowadzając do przemiany plantatora w nieumarłego.

Natomiast Claudia, postać najbardziej bodaj tragiczna (MITCHELL 2016)⁶, jest dzieckiem cierpiącym z powodu dziwnego, milczącego zachowania matki (która nie żyje, ale Claudia tego nie rozumie, ponieważ w jej odczuciu matka nie umarła, lecz zasnęła) w dzielnicy, której populację zdziesiątkowała zaraza. Dziewczynka nie ma przy sobie nikogo, kto mógłby ją obronić. To osamotnienie w mieście pełnym ludzi jest jednym z jego wyznaczników. Louis znajduje Claudię w opuszczonym domu i postanawia się nią pożywić. Ostatecznie zmienia zamiar i zostawia dziecko (po uprzednim wysaniu części krwi), lecz przemianę kończy Lestat. We fragmencie opisującym odnalezienie Claudii, Louis wspominał wygląd stolicy Luizjany w następujący sposób:

Zeskoczyłem w mroczną ulicę za Lestatem. Minąłem parę przecznic. Na ulicach było wtedy mnóstwo błota. Miasto było pełne błota i w porównaniu z dziejszymi czasami światła były rzadkie, jak latarnie morskie na oceanie. Nawet przy porannych przebłyskach jedynie okna mansardowe i wysokie ganki można było odróżnić w ciemnościach, a dla zwykłego człowieka wąskie uliczki były czarne jak smoła (RICE 1992: 86).

Nowy Orlean jawi się więc jako nie tylko przybytek kultury i bogactwa, lecz również ciemne, mroczne miejsce pełne błota⁷ i nieszczęść. Często pojawia się opis wąskich, ciemnych uliczek. Przywołuje to na myśl ciągle porównywanie metropolii do labiryntu, przestrzeni zagrożenia, miejsca odpowiedniego dla zabójców, jakimi są wampiry. Brak w nim terenu dla zwykłych ludzi. Jak zauważyła jedna z badaczek:

⁵ Rozpacz doprowadziła Louisa niemal do obłąkania, od którego uratował go Lestat. Szaleństwo (przynajmniej chwilowe) jest zresztą cechą wspólną dla wielu wampirów Rice (SZYMCZAK-MACIEJCZYK 2016 B: 105-116).

⁶ Claudia jest postacią tragiczną, ponieważ w ciągu dziesięcioleci jej umysł staje się jaźnią kobiety zamkniętą w ciele dziecka, czyniąc z niej lolitkę (GEMRA 2008). Anne Rice napisała *Wywiad z wampirem* na podstawie własnych doświadczeń: postać Louisa wzorowała na sobie samej, Lestata – na osobie swego męża, Stana Rice'a, a Claudię – na zmarłej w wieku dziecięcym córeczce. Wspominała o tym w licznych wywiadach (YOUTUBE.COM 2012).

⁷ Nowy Orlean jest miastem leżącym w bagnistej delcie Missisipi.

Co więcej, zmianie uległa lokacja wampirów. Nie przebywają już w oddalonych i odizolowanych miejscach (jak to było przed fikcją Rice). Lestat, Louis i inne wampiry z *Kronik* żyją w „komfortowych, dobrzeumeblowanych mieszkaniach hojnie wyposażonych w sztukę i artefakty kultury zebrane w ciągu wieków” [...]. Gotycki zamek nie stoi już na wzgórzu, wampiry mieszkają w sąsiedztwie i mogą nawet zaoferować ci opiekę nad dzieckiem (RAGNARSDÓTTIR 2011)⁸.

Budowanie labiryntów zgodne z opisaną już powyżej konwencją jest w pełni świadome, co ma swoje odzwiedlenie w słowach samych bohaterów, jakby naumyślnie naprowadzających odbiorców na odpowiednie tropy. Można to odnieść między innymi do wizerunku domów, czy w ogóle budynków. Ich konstrukcja, styl, wyposażenie i przeznaczenie zależało nie od jednej osoby, ale od całych pokoleń. Dzięki temu takie domostwa są pełne tajemnych przeżyć, korytarzy, zamkniętych przestrzeni, mrocznych sekretów. Dla nieśmiertelnych wampirów tworzenie jednego miejsca przez pokolenia śmiertelników stanowi niewątpliwą zaletę, ponieważ pomimo upływu czasu krajobraz miasta nie ulega całkowitej zmianie, lecz raczej subtelnej modyfikacji. Louis, narrator *Wywiadu z wampirem*, mówi o tym w następujący sposób:

Godne uwagi jest to, że wszyscy ci ludzie, kobiety i mężczyźni, którzy kiedyś mieszkali w tym mieście, zostawili po sobie pamiątkę, domy budowane z cegieł, marmuru i kamienia, coś, co nadal jeszcze stoi. Tak więc, nawet wtedy, gdy lampy gazowe wyszły już z użytku, a pojawiły się samoloty i drapacze chmur wyrosły w przecznicach Canal Street, coś z niedającego się usunąć piękna i romantyki tych miejsc pozostało. Być może nie na każdej ulicy, ale na tak wielu, że ogólny krajobraz miasta jest dla mnie, nawet teraz, taki sam jak za czasów mojej młodości [podkr. — B.S.-M.] (RICE 1992: 50).

Całkowicie odmiennie zaprezentowana zostaje w *Wampirze Lestacie* wizja dziewiętnastowiecznego Paryża. W ciągu kilku dekad miasto znacząco się zmieniło, stało się jeszcze bardziej przeludnione i obce:

Byliśmy już na zatłoczonych ulicach Paryża. Nie mogłem rozpoznać miasta, które pamiętałem [podkr. — B.S.-M.]. To był koszmar, ta metropolia ryczących parowych pociągów i gigantycznych betonowych bulwarów. Nigdy dym i brud ery przemysłowej nie wydawał mi się taki odrażający, jak tutaj, w tym Mieście Świąteł (RICE 2002: 554).

⁸ Przekład własny za: „Moreover the location of the vampire has changed. They no longer, as they did before Rice's fiction dwell in remote and isolated places, Lestat, Louis and other vampires in the *Chronicles* live in "comfortable, well-furnished places generously appointed with art and cultural artifacts gathered through the centuries" [...]. The Gothic castle on the hill is no more, the vampire lives next door and might even offer to babysit for you”.

O ile pisarka zdecydowała się zachować atmosferę luksusu i trwałość historii w wypadku Nowego Orleanu, o tyle europejska metropolia poddana została metamorfozie uniemożliwiającej osiemnastowiecznemu wampirovi odnalezienie się w niej po latach nieobecności.

W *Kronikach wampirów* można zaobserwować sytuację zaniku miejsca (*placelessness*)⁹. Zanik ten „łączy się z procesami modernizacyjnymi, gdy przemiany cywilizacyjne i gospodarcze z jednej strony, a z drugiej koncepcja państwa narodowego zmarginalizowały wartości lokalne i regionalne” (RYBICKA 2014: 49). Wampiry Rice kilkakrotnie sugerują, iż tworzenie następnych nieumarłych ma na celu pomoc we wprowadzeniu starszych krwiopijców w kulturę nowej epoki. W sytuacji, w której wszystko w zamieszkiwanym przez nich mieście ulega zmianie (architektura, nazwy ulic, środki transportu, moda czy podtrzymywane przez pokolenia tradycje), konieczne jest zdobycie umiejętności godzenia się na zmiany albo znalezienie przewodnika, który pomoże je zaakceptować i zrozumieć. Jednak pomimo mijających lat, Nowy Orlean nie ulega znaczącej metamorfozie. Stanowi pewnego rodzaju kapsułę czasu, gdyż w percepcji Louisa i Lestata po upływie ponad stu lat wciąż posiada ten sam urok, co w dziewiętnastym wieku: „Księżyc, który wtedy wschodził nad Nowym Orleanem, i teraz jest ten sam. Tak długo, jak długo te pamiątki istnieją, Nowy Orlean będzie ten sam. Przynajmniej atmosfera pozostanie ta sama” (RICE 1992: 50).

Metropolia staje się więc symboliczną Ziemią Obiecaną wampirów. Czują się oni związani z tym miastem, zadomowieni w nim. Lestat mówi o tym bezpośrednio:

Musiałem wrócić do domu, a moim domem był Nowy Orlean [podkr. — B.S.-M.], gdzie czekało mnie ciepło, gdzie kwiaty nigdy nie przestawały kwitnąć, gdzie nadal posiadałem dzięki moim niewyczerpanym „zasobom materialnym” z tuzin pustych dworów o gnijących białych kolumnach i osuwających się gankach.

Ostatnie lata XIX wieku spędziłem w całkowitym odosobnieniu w Garden District, zaledwie przecnicę od cmentarza Lafayette, w najwspanialszym z moich domów, drzemiąc pod rosnącymi tam strzelistymi dębami (RICE 2002: 558-559).

Także Louis nazywa opisywane miasto swoim prawdziwym domem:

Wiosna była w pełnym rozkwicie. Gdy tylko wyszedłem z dworca kolejowego na ulicę, wiedziałem, że znów jestem w domu [podkr. — B.S.-M.]. Jak gdyby już samo powietrze było inne, o specyficznym zapachu. [...] Oczywiście, Nowy Orlean zmienił się. Byłem daleki od opłakiwania sta-

⁹ W znaczeniu sprecyzowanym przez Edwarda Relpha (RYBICKA 2014: 49-50).

rego, ale z rozczuleniem i wdzięcznością rozpoznawałem to, co wydawało się niezmienione. Odnalazłem w spokojnym Garden District, z dala od centrum, który za moich czasów nazywał się Faubourg St. Marie, jeden z okazałych pałaców, stojących tu już wtedy, gdy ja byłem jeszcze w mieście [...] (RICE 1992: 359-360).

Mimo upływu czasu, dla licznych bohaterów amerykańskiej pisarki Nowy Orlean posiada nieuchwyty urok, nieobecny w innych miejscach. Idealizacja przestrzeni z pewnością wiąże się z osobistymi odczuciami Rice, która spędziła tam większość życia, czerpiąc inspiracje z licznych opowieści, widoku eleganckich rezydencji czy różnorodnej kultury. Autorka w wielu wywiadach przyznawała, iż to właśnie stare budowle i związane z nimi historie stanowiły jej literackie natchnienie (CBSNEWS.COM 2013). W obu omawianych utworach można zaobserwować emotywny sposób kreacji przestrzeni topograficznej (RYBICKA 2014: 269-277), wiążący się ściśle z biografią pisarki oraz jej emocjonalnym stosunkiem do stolicy Luizjany oraz kilku innych miast opisywanych w dalszych tomach *Kronik wampirów*.

Rice bardzo szczegółowo opisuje Nowy Orlean. Podaje dokładne nazwy miejsc, na przykład Canal Street (RICE 1992: 50), Conde Street (RICE 1992: 103), Place d'Armes (RICE 1992: 106), Rue Royal (RICE 1992: 116) czy Nyaders Road (RICE 1992: 128) i tak dalej, oraz nazwy kawiarni (niektóre z nich wciąż istnieją na mapie metropolii, jak między innymi Café Du Monde). Takie wyjście poza świat fikcji umożliwia czytelnikom i badaczom opracowanie trasy, po której przemieszczały się stworzone przez Rice wampiry. Dzięki temu możliwe jest odbycie po Nowym Orleanie wycieczki szlakiem nieumarłych (TRIPADVISOR.COM 2017).

Warto jednak zastanowić się, jak naprawdę wyglądały Paryż i Nowy Orlean widziane oczami wampirów.

Miasto krwią płynące

Paryż w osiemnastym wieku jest drugim najludniejszym miastem Europy (po Londynie). Co za tym idzie, wypełnia go zgiełk, hałas, nieczystości, a także fetor Les Innocents, wykreowanego w *Kronikach wampirów* na dom nieumarłych. Rice przedstawia realny obraz ówczesnego cmentarza, służącego również za miejsce związane z handlem i różnymi usługami: „Nie minęły nawet dwa tygodnie, a stałem w samo południe na rozległych terenach cmentarza Les Innocents z jego starymi grobowcami i otwartymi, śmierdzącymi nowymi grobami – najbardziej fantastycznego placu targowego, jaki kiedykolwiek widziałem [...]” (RICE 2002: 72-73). Pomimo to bohater dodaje, iż

„Paryż był zapraszający, ciepły i piękny, cudowny ponad wszelkie wyobrażenie” (RICE 2002: 73). Miasto jest więc z jednej strony brudne i cuchnące, a z drugiej jawi się jako stolica oświecenia i kultury, spełnienie marzeń młodzieńca z prowincji.

Paryskie sklepiki wystawiają na widok publiczny piękne i drogie towary, a po brukowanych drogach przechadza się arystokracja oraz przedstawiciele epoki rozumu. Jednocześnie koszty utrzymania w tym mieście muszą być bardzo wysokie, skoro Lestatowi i jego przyjacielowi Nicolasowi wkrótce po przybyciu do miasta zaczyna brakować pieniędzy¹⁰, choć Lestat ostatnie grosze wydaje na bilety do teatru i opery. Główny bohater opisuje Paryż jako głośny i pełen „awanturujących się mężczyzn i kobiet” (RICE 2002: 74). Jednakże jest on zachwycony gipsowymi ścianami (tak różniącymi się od kamiennych murów zamku), słodkim chlebem i oczywiście teatrem – swoją największą miłością. Wydaje się, że nic nie może zmienić jego pozytywnego nastawienia do miasta:

Spacerowaliśmy po Paryżu i ramię w ramię przemierzaliśmy całymi godzinami bulwary¹¹ i boczne uliczki [podkr. — B.S.-M.], zaglądając do sklepów pełnych biżuterii i wyrobów ze złota, gobelinów, statuetek i w ogóle bogactwa, jakiego nigdy nie widziałem. Nawet cuchnące jatki mięsne wprawiły mnie w zachwyt, podobnie jak huk i łoskot wielkiego miasta, nigdy niemęczącego się krzątaniem jego tysięcy i tysięcy robotników, urzędników, rzemieślników, ruchem jego niezliczonej gromady mieszkańców i chwilowych gości (RICE 2002: 74).

Jednak na tych samych uliczkach ukazywały się również tragiczne widoki:

Tu, w Paryżu, zimno zdawało się znacznie gorsze niż w stronach rodzinnych. Nie było tu tak czysto jak w górach. Biedota kryła się w bocznych uliczkach [podkr. — B.S.-M.], drżąc z zimna i przymierając głodem. Krzywe, niebrukowane ulice pełne były na wpół rozmiękłego, brudnego śniegu i błota. Widziałem na własne oczy cierpiące, bose dzieci, a ulice zapełniały się szybciej niż o innej porze roku leżącymi zwłokami, o które zresztą nikt nie dbał (RICE 2002: 80).

Relacja centralno-peryferyjna jest zresztą często przywoływana przez Lestata. Porównuje on warunki panujące w centrum Francji do tych znanych mu z własnych okolic. W jego narracji pojawia się kwestia utrzymania w mieście, innego jedzenia, niż to,

¹⁰ Trzeba dodać, że Lestat wywodził się ze zubożałej arystokracji, a Nicolas był synem bogatego kupca, co pozwalało snuć przypuszczenia, że posiadana przez nich suma pieniędzy była wyższa niż przeciętna.

¹¹ Na korzyść Paryża – zarówno realnego, jak i wykreowanego w *Kronikach wampirów* – należy zaliczyć dobry stan brukowanych dróg głównych, umożliwiający szybsze i bardziej komfortowe podróżowanie (JAŁOWIECKI & SZCZEPAŃSKI 2010: 52). Motyw pościgu, podróży dorożką (lub też na jej dachu), konno czy biegu jest bardzo częsty zwłaszcza w *Wampirze Lestacie*, w mniejszym stopniu ma to miejsce w *Wywiadzie z wampirem*.

do którego przywykł podczas młodości spędzonej w Owernii, wielkiej liczby przybytków kultury, czy odmiennego urządzenia wnętrza: „Jak już wcześniej wspomniałem, rzadko do tej pory miałem okazję, poza gospodą, przebywać w małych, wybitych drewnem pokojach. Nasz obecny pokój miał gipsowe ściany i gipsowy sufit. To naprawdę był Paryż [podkr. — B.S.-M.]!” (RICE 2002: 74). Miasto jest dla Lestata miejscem, do którego mentalnie przynależy i w którym czuje się swobodnie. Bohatera i Miasto Światła łączy więź porównywalna do pokrewieństwa dusz: „Wspiąłem się po śliskich dachówkach i otworzyłem ramiona do Paryża” (RICE 2002: 79). Stolica Francji jest opisywana jako cud świata, niewolny od wad, lecz jedyny w swoim rodzaju, jak gdyby Lestat opisywał nie miejsce, lecz ukochaną osobę.

Śmiertelny Lestat zdaje sobie sprawę z zagrożeń, jakie miasto sprowadza na ludzi. Jest to nie tylko wysoki koszt życia generujący szybko wzrastającą ilość biedoty widocznej na każdym kroku, ale także wszelkiego rodzaju złoczyńcy, jak złodzieje, mordercy, porywacze. Bohater próbuje się od nich odgradzić: „Jak wszyscy przezorni w Paryżu, mieliśmy drzwi zamknięte, a okna zaryglowane” (RICE 2002: 87). Taka bariera nie powstrzymuje jednak wampira Magnusa, twórcy Lestata-wampira. Szkło pęka, drzwi są nienaruszone, a młody mężczyzna zostaje porwany. To właśnie nazwane zostało wcześniej klaustrofobicznym otwarciem. Oto niebezpieczeństwo nie czyha już tylko na nieroztropnych, ale nie waha się wkroczyć do – wydawałoby się bezpiecznej – przestrzeni wewnętrznej, domowej. Paryż jest tym samym miejscem, w którym multiplikuje się niebezpieczeństwo. Jednocześnie paradoksalnie to właśnie tam ludzie są bardziej narażeni na atak wampira. Mieszkańcy wsi, mniej uczeni, lecz znający tradycyjne podania ludowe, a co więcej, wierzący w ich prawdziwość, potrafią rozpoznać nieumarłych, wiedzą, jakich cech wyglądu czy zachowania szukać.

Przemieniony de Lioncourt bardzo szybko wchodzi w swoją rolę jako nowego miejskiego zagrożenia: „Zacząłem spijać krew paryżan, jakby miasto było samą krwią [podkr. — B.S.-M.]. Wczesnym wieczorem zaczynałem od najgorszych dzielnic, gdzie roiło się od złodziei i zabójców, często dając im dla zabawy szansę bronięcia się [...]” (RICE 2002: 134). Porównanie miasta do krwi ukazuje jego prawdziwą naturę. Jest ono pewnego rodzaju zbiornikiem krwi (biologicznej, społecznej, ekonomicznej). Opis ten, niezwykle wizualny, daje czytelnikowi możliwość spojrzenia na osiemnastowieczny Paryż oczami bestii łaknącej ożywczej posoki śmiertelnych. Nieważne, czy jest się bogatym czy biednym, młodym czy starym, zaryglowanym w bezpiecznym domu czy spracerującym po mieście przechodniem, wierzącym czy nie – każdy może stać się

ofiara potwora. Warto podkreślić, iż głównymi miejscami, w których dochodzi do ataku wampirów, są często właśnie „najgorsze dzielnice”, doki (w przypadku Nowego Orleanu), czy w ogóle miejsca o złej reputacji, jak domy publiczne i miejsca hazardu.

Dla wampira korzyści płynących z bycia w mieście było znacznie więcej. Tak duże skupisko ludzi zapewniało anonimowość, nieprzebraną liczbę potencjalnych celów, a także oddalenie od wiejskich zabobonów, mogących przybliżyć kogoś do rozpoznania prawdziwej natury Lestata: „I był to w końcu Paryż. Jeśli więc przypadkowo roztrzaskałem kryształowy kieliszek, unosząc go w górę, czy zatrzasnąłem za sobą drzwi tak silnie, że z trzaskiem wbijały się w ścianę – ludzie zakładali, że po prostu jestem pijany” (RICE 2002: 139).

O związku miasta i nieumarłych mówił również inny bohater, Armand, przywódca paryskich wampirów:

- Od początku świata — mówił dalej — istniały te tajemnice. — Armand wydawał się niski, stojąc w tak wielkiej sali, głos wydobywał się z niego bez wysiłku, dłonie zwisały się bezwładnie.
- Od starożytnych czasów istniały wampiry nawiedzające miasta, w których żył człowiek, karmiące się nim nocną porą, bo tak zostało to nam nakazane przez Boga i Szatana (RICE 2002: 245).

Warto podkreślić, iż Armand nie użył określenia „miejsca”, lecz właśnie „miasta”. Wskazuje to na silną relację nieumarłych i miast, będących właściwie ich naturalnym środowiskiem¹².

Stary potwór w Nowym Świecie

Już na początku lektury *Wywiadu z wampirem* czytelnik natrafić może na opis domu Pointe du Lac znajdującego się na plantacji funkcjonującą pod tą samą nazwą, należącą do śmiertelnego Louisa. Dom pełen jest łączących się ze sobą przejść, schodów, ukrytych miejsc (jak na przykład kaplica otoczona różanym krzewem, przywołującym na myśl angielskie ogrody). Przestrzeni tej dopełniają także czworaki¹³ oraz

¹² Wielu krwio pijców co kilka dekad udaje się na dobrowolne odosobnienie, w czasie którego ich ciało podlega regeneracji, a umysł oczyszcza się ze zbędnych myśli. Taka alienacja trwa zwykle od kilku miesięcy do kilkadziesiąt lat. Jednak zawsze po przebudzeniu wampiry wracają właśnie do miast. Najczęściej są to metropolie, z którymi czuli się wcześniej związani.

¹³ Czworaki były budynkami zamieszkiwanymi zwykle przez niewolników.

rozległe tereny uprawne plantacji. Warto zauważyć, iż tragicznym wydarzeniom niemal zawsze towarzyszy gotycka sceneria. Brat Louisa, Paweł, ginie na ceglanych schodach, tam też odbywa się przemiana Louisa w wampira:

Gdy tylko dojechaliśmy do domu, zeskoczyłem z powozu i podszedłem, żywy trup, do ceglanych schodów, o które roztrzaskał głowę mój brat. Dom był niezamieszkały od kilku tygodni, zarządca miał swoją własną chatkę. Skwar i wilgoć panujące w Luizjanie sprawiły, że schody zaczęły się już rozsypywać. W szczelinach między ceglami pojawiła się trawa, a gdzieś tam nawet małe słoneczniki. Pamiętam, że gdy usiadłem na najniższym stopniu, poczułem chłód wilgotnych cegieł (RICE 1992: 23).

Kilkukrotnie powtórzony opis cegieł, a także wizja samych schodów – zaniedbanych, rozpadających się, z wyrastającymi z nich chwastami – wprawia czytelnika w stosowny nastrój, jednocześnie przywodząc na myśl klasyczne gotyckie ruiny.

Powyższemu obrazowi destrukcji przeciwstawiony jest wspaniale skreślony krajobraz niebezpiecznego Nowego Orleanu. Miejsce to kryje zagrożenie nie tylko ze względu na to, iż na jego terenie polują i mieszkają wampiry, ale także z samego faktu bycia miastem. Podobnie jak w przypadku Paryża, stolica Luizjany u schyłku osiemnastego wieku pełna była niegodziwości, zbrodni, niemoralności, ale także sztuki, nauki i piękna. Wedle słów Louisa: „To był właśnie Nowy Orlean, magiczne i wspaniałe miasto. Tutaj wampir kosztownie ubrany i z wdziękiem przechadzający się nocnymi gwaronymi ulicami w świetle lamp gazowych nie zwracał na siebie uwagi bardziej niż setki innych, egzotycznych postaci nocy” (RICE 1992: 49).

Dzięki tej egzotyce, powodowanej niezwykle mieszaniną etniczną złożoną z potomków Francuzów, Hiszpanów, Amerykanów (z Północy), czarnych niewolników, a nawet Indian, Nowy Orlean stanowił dla wampira idealne miejsce egzystencji. Jego niezwykle wygląd oraz niecodzienne zwyczaje pozostawały niezauważone w zbiorze osobliwości, który tworzyła społeczność ówczesnej stolicy Luizjany. Dodatkowo, miasto wciąż się rozrastało, zapewniając nieumarłym nie tylko coraz rozleglejsze tereny łowieckie, ale i rosnącą anonimowość, a czasem wręcz niewidzialność. Nagłą śmierć wyjaśniało wiele rozmaitych czynników: choroba, zatrucie, morderstwo na tle rabunkowym lub nieszczęśliwy wypadek. Miasto było doskonałym schronieniem dla nieumarłych, ponieważ dostarczało im ofiar, zapewniało bezkarność i pozwalało żyć w luksusie¹⁴.

¹⁴ Niemal wszystkie wampiry wykreowane przez Anne Rice preferują życie w dobrobycie.

Miasto funkcjonuje także bezpośrednio w mentalności bohaterów. Wiedzą oni, jak je wykorzystać, jak w nim funkcjonować i jak się ukrywać. Traktują je z szacunkiem i darzą sentymentem. Miasto tętniło życiem, było pełne światła, dźwięków i tajemniczych zakamarków. Kusiło nieumarłych potencjalnymi licznymi ofiarami, dostatkiem i możliwościami.

Uspokajająco działała na mnie wielka ich [ludzi — B.S.-M.] ilość, wszędzie – na ulicach, które nigdy się nie uciszały, w kabaretach, które zawsze były otwarte, na balach, które trwały do świtu; a także muzyka i śmiechy wypływające z otwartych okien. Ludzie, wszędzie wokoło ludzie. Pulsująca ulica ludźmi – moimi ofiarami, na które nie spoglądałem już z miłością, ale z obojętnością i z pragnieniem. I zabijałem ich w nieskończenie zróżnicowany sposób, w różnych punktach miasta. Przemierzałem rojące się od ludzi, kwitnące miasto uzbrojony w nadzwyczajny wzrok wampira, moc i szybkość, a moje ofiary otaczały mnie wszędzie, uwodziły i zapraszały na kolacje do swych stołów, do powozów, do burdeli (RICE 1992: 115).

Opisana w dalszej części książki nowoczesność także oferowała wampirom możliwość swobodnego działania. Lestat komentuje to w ten sposób: „Jeśli San Francisco było ich [wampirów — B.S.-M] terenem łowieckim, nie napotkałem ich ani razu. Ale przecież San Francisco to gęsto zaludnione, nawet zatłoczone miasto, a ja, jak zawsze, byłem przebiegły, bezszelestny” (RICE 1992: 569). Każde miasto, w którym zamieszkują nieumarli, jest zawsze przeludnione, głośnie, znajdują się w nim oświetlone, szerokie ulice i wąskie uliczki, stanowiące idealną przestrzeń do polowania.

Wygląd miasta i stan psychiczny znajdujących się w nim bohaterów są ze sobą ściśle powiązane. Paryż jest niebezpiecznym miejscem, ale także miastem cudów – i jako takie doskonale wpisuje się w mentalność łaknącego sukcesu i poklasku Lestata, po przemianie żerującego na bogatej społeczności Miasta Światła. Kilkadziesiąt lat później stolica Francji staje się centrum dekadencji, co odpowiada nieumarłym z Teatru Wampirów, zabijającym swoje ofiary na deskach teatru na oczach licznej publiczności.

Znajdujący się za oceanem Nowy Orlean kusi wampiry mozaiką kulturową. Miasto staje się domem nieumarłych Lestata, Louisa, Claudii, Armanda, a w dalszych tomach również innych. Jest to miejsce, do którego będą oni zawsze wracać. Związek stolicy Luizjany z głównymi postaciami *Kronik wampirów* jest zaakcentowany już w *Wywiadzie z wampirem*:

Po wyjeździe z Paryża podróżowaliśmy po świecie. Byliśmy najpierw w Egipcie, potem w Grecji, Włoszech, wreszcie w Azji Mniejszej, wszędzie tam, gdzie tylko zapragnąłem pojechać i gdzie tylko

zaprowadziła mnie moja pogoń za sztuką. Nie czułem upływu czasu podczas tych wojaży. Zdarzało się, że pochłonęła mnie na długo bardzo prosta rzecz – obraz w muzeum, okno w katedrze, jakiś piękny posąg.

Podczas wszystkich tych lat odczuwałem uświadomione, ale ciągle pragnienie powrotu do Nowego Orleanu [podkr. — B.S.-M.]. Nigdy nie zapominałem tego miasta. Kiedy byliśmy na terenach podzwrotnikowych, w miejscach, gdzie roślinność przypominała tę z Luizjany, gdzie rosły kwiaty i drzewa, które rosły i w Luizjanie, odczuwałem pragnienie ujrzenia jej ponownie i było to pragnienie ponad moim nieustającym poszukiwaniem podniet w dziełach sztuki (RICE 1992: 358).

W przytoczonym fragmencie na pierwszy plan wysuwa się nie tylko Luizjana, lecz również fascynacja wampirów dziełami sztuki. W związku z tym, iż większość znaczących zbiorów artefaktów i przedmiotów kultury wyższej znajduje się w dużych miastach, stanowi to kolejny element wiążący nieumarłych z metropoliami.

Nieopanowana żądza pieniądza

Istnieje jeszcze inna przyczyna, dla której wampir nie potrafi pozostawać w oddaleniu od metropolii. Jego postać nierozzerwalnie łączy się z obiegiem pieniądza, bo nieumarły pragnie nie tylko krwi, lecz także pieniędzy. Świadczy o tym choćby wybór Louisa na krwio pijęc między innymi ze względu na jego bogactwo (RICE 1992: 28). Odpowiedź na pytanie o to, gdzie szukać pieniędzy, jest prosta – w pobliżu śmiertelników. To właśnie oni, niewinne ofiary krwio pijców, posiadają kolejną rzecz, którą poza życiodajną posoką chcą im odebrać nadprzyrodzone istoty, a więc bogactwo. Zarówno osiemnastowieczny Paryż, jak i nieco późniejszy Nowy Orlean przyciągały zamożnych ludzi, stanowiąc zatem doskonały obszar polowań.

— O czym to mówiliśmy? — zapytał [Louis — B.S.-M] nagle, jakby lekko zmęczony. — Ach, tak, o pieniądzach. Lestat i ja musieliśmy zdobywać pieniądze. Mówiłem ci już, że Lestat świetnie potrafił kraść, ale tak naprawdę to liczyło się tylko odpowiednie inwestowanie posiadanych pieniędzy. Co zabraliśmy, musieliśmy wydać... (RICE 1992: 50).

Ani Louis, ani Lestat nie ukrywali potrzeby dysponowania dużą ilością pieniędzy. Wielkomiejskie życie zawsze wymagało olbrzymich nakładów finansowych. A para przystojnych młodych mężczyzn pojawiających się na każdej większej uroczystości przyciągała uwagę nie tylko urodą, lecz również świetnej jakości strojami i biżuterią. Kuszenie bogatych ofiar było łatwiejsze, jeśli wampir również epatował zbytkami:

Lestat zawsze wiedział, jak wzbogacać się kosztem ofiar, które wybierał według ubioru lub innych obiecujących szczegółów. Największym jednak problemem dla niego była sprawa bezpiecznego

mieszkania i godziwego utrzymania. Podejrzywałem, że mimo zewnętrznych pozorów w rzeczywistości był zupełnym ignorantem w najprostszych sprawach finansowych. Ze mną było zupełnie inaczej, znałem się na tym świetnie. Tak więc, kiedy on mógł w każdej chwili z łatwością zdobyć gotówkę, ja potrafiłem ją właściwie zainwestować (RICE 1992: 47-48).

Widać tu znaczącą różnicę pomiędzy rdzennym mieszkańcem Starego Kontynentu a obywatelem Nowego Świata. Lestat de Lioncourt, szlachcic bez pieniędzy, potrzebował bogactwa i chciał dbać o komfort materialny, lecz nie znał się na zasadach ekonomii. Z kolei Louisowi, plantatorowi z Luizjany, inwestowanie i pomnażanie pieniędzy nie sprawiało problemów.

Odwołując się do sylwetki najśłynniejszego literackiego wampira, Jochen Hörisch zauważył, że Dracula z powieści Brama Stokera jednocześnie gardzi pieniędzmi i potrzebuje ich na przykład, aby uciec w sytuacji zagrożenia. Co więcej, „w jego żyłach nie płynie już krew, lecz pieniądź” (HÖRISCH 2010: 370). Jednak szlachcic z Transylwanii nie godził się na nowe medium, co widać w jego stosunku do niego (HÖRISCH 2010: 370). Świadczy o tym wpis do dziennika Jonathana Harkera:

W rogu pokoju znalazłem za to wielki stos złota. Leżały tam najrozmaitsze złote monety – rzymskie, brytyjskie, austriackie, węgierskie, greckie i tureckie – wszystkie pokryte grubą warstwą kurzu, jak gdyby leżały tu już od bardzo dawna. Pośród tych, które udało mi się rozpoznać, wszystkie miały ponad trzysta lat (STOKER 2005: 50).

W przeciwieństwie do Draculi, a nawet do własnego stworzyciela, średniowiecznego wampira Magnusa, Lestat – jako dziecko epoki francuskiego oświecenia – doskonale potrafi wykorzystać otrzymane w spadku bogactwo. Celebryje chwilę, w której znalazł ogromny skarb:

Lekko przesunąłem palcami po stosie drogocennych rzeczy, a potem zanurzyłem je w nich i wzniosłem w górę pełne garści kosztowności, wlepiając oczy w rozpalone światłem rubiny, zieloność szmaragdów. Ujrzałem, jak światło załamuje się, tworząc kolory, o których nigdy nawet nie marzyłem. Przede mną było bogactwo, które trudno było nawet oszacować. Skrzynia była jak z bajecznych opowiadań o piratach z Morza Karaibskiego i ich łupach.

To wszystko teraz było moje (RICE 2002: 113-114).

Lestat zdaje sobie sprawę z tego, że jeśli pragnie luksusu, musi mieszkać albo przynajmniej bywać w mieście. Dowodzi tego na przykład jego wizyta w Paryżu, która odbyła się bardzo szybko po przemianie w wampira. Tylko w Mieście Światła złote monety i szlachetne kamienie można było w środku nocy wymienić na wspaniałe odzienie, powóz, bilet wstępu do opery. Dzięki pozostawionemu przez Magnusa majątkowi

Lestat staje się właścicielem teatru, w którym niegdyś występował. Wyłącznie metropolia była w stanie zapewnić mu wszystko to, czego nie oferowała wieś ani prowincjonalne miasteczka. Wampir pragnie żyć pośród ludzi, słyszeć zgiełk towarzyszący ich życiu, przechadzać się brukowanymi, oświetlonymi ulicami. Można zaryzykować stwierdzenie, że wieczność spędzona z dala od wielkich miast jest dla większości nieumarłych¹⁵ pozbawiona sensu.

Nowy, bogaty nadczłowiek ma wszystko. Świeżo nabyte bogactwo niewiele by znaczyło, gdyby wampir wybrał samotność na odludziu, skazując się tym samym na głód krwi oraz brak luksusów. Choćby z tego względu postać wampira nieodłącznie wiąże się z miastami zapewniającymi zarówno ofiary, jak i życie pośród zbytków.

Podsumowanie

Podsumowując, miasto wykreowane przez Rice na kartach *Kronik wampirów* jawi się z jednej strony jako przestrzeń groźna, labiryntowa, spływająca krwią niewinnych, zaś z drugiej – jako piękna i pełna bogactwa. Pisarka koncentruje swoją uwagę na dwóch miastach, czyniąc z nich swoiste ośrodki wampiryzmu. W Europie jest to Paryż, Miasto Świąteł, przyciągające nieumarłych kosmopolityzmem, dużą ilością potencjalnych ofiar oraz dostępnością kultury i nauki. W Ameryce głównym ośrodkiem działalności krwio pijców jest stolica Luizjany, będąca przez wiele lat domem autorki. Oba miasta są istotne dla fabuły *Kronik wampirów*. Nie stanowią wyłącznie o lokalizacji wydarzeń, lecz są ważnym czynnikiem wpływającym na psychikę postaci, ich transformację ze śmiertelników w wampiry, czy powody nimi kierujące. Świadczy o tym nie tylko osadzenie większości fabuły we wspomnianych metropoliach, ale również bardzo częste wymienianie nazw obu miast, ich szczegółowe opisy obejmujące podawanie dokładnych adresów czy miejsc wciąż istniejących na mapach Paryża i Nowego Orleanu, a wreszcie nierozzerwalny związek postaci krwio pijcy z dużymi skupiskami ludzkimi.

Rice w pełni świadomie uczyniła metropolie głównymi miejscami swoich powieści. Są one atrakcyjne dla czytelnika ze względu na subtelny, malowniczy styl opisów, a przy tym stanowią doskonałą kryjówkę dla nieśmiertelnych dzięki ogromnej ilości

¹⁵ Wyjątkami są opisane przez Rice wampirzyce-Amazonki: Gabriela (matka Lestata), Mekare (oszałała siostra Maharet, jedna z pierwszych wampirzyce) oraz nieliczni krwio pijcy płci męskiej przebywający w oddaleniu od dużych miast z ważnych dla siebie powodów. Przykładem może być Marius, wampir sprawujący opiekę nad Rodzicami, czyli pierwszymi nieumarłymi, Akashą i Enkilem. Aby obronić ich przed całkowitym osuszeniem z krwi przez młode wampiry pragnące mocy Rodziców, ukrywa ich w trudno dostępnych miejscach.

ludzi, rozległej powierzchni oraz obecności bocznych ulic i zamkniętych przestrzeni, w których łatwo znaleźć ofiarę. W niniejszym tekście starano się ukazać – na ile to było możliwe – wieloaspektowość przestrzeni miejskiej opisanej w *Wywiadzie z wampirem* i *Wampirze Lestacie*, na co złożyły się między innymi labiryntowość, towarzyszące anonimowości poczucie osamotnienia czy pragnienie bogactwa, niejako wymuszające na wampirach uczestnictwo w obrocie pieniądza w ludzkich metropoliach.

Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przekł. Agnieszka Izdebska, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, s. 15-32.
- CBSNEWS.COM (2013), *Anne Rice opens up about her return to New Orleans, her supernatural writing roots*, <http://www.cbsnews.com/news/anne-rice-opens-up-about-her-return-to-new-orleans-her-supernatural-writing-roots/> [dostęp: 28.12.2017].
- GAZDA, GRZEGORZ, AGNIESZKA IZDEBSKA, JAROSŁAW PŁUCIENNIK, RED. (2002), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas.
- GUÐMUNDSDÓTTIR, BERGLIND (2015), *The Vampire's Evolution in Literature. The influence Bram Stoker's Dracula has had on the Works of Writers of Modern Young Adult Vampire Fiction*, http://skemman.is/stream/get/1946/20944/48254/1/Berglind_Gudmundsdottir_BA_Thesis_The_Vampire's_Evolution_in_Literature.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- HÖRISCH, JOCHEN (2010), *Orzeł czy reszka. Poezja pieniądza*, przekł. Jadwiga Kita-Huber, Steffen Huber, Kraków: Universitas.
- IZDEBSKA, AGNIESZKA (2002), *Gotyckie labirynty*, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, s. 33-41.
- JAŁOWIECKI, BOHDAN, MAREK S. SZCZEPAŃSKI (2010), *Miasto w perspektywie socjologicznej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- GEMRA, ANNA (2008), 'Cała władza w rękach kobiet? O wampirzycach i stworzeniach im podobnych', w: Paweł Cieliczko, Paweł Kuciński (red.), *Widziane, czytane, oglądane – oblicza Obcego. Inny i Obcy w kulturze*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, ss. 45-56.
- KŁOSIŃSKA, MAGDALENA (2010), *Granice miejskości*, <http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos8/texty/klosinska.htm> [dostęp: 28.12.2017].

- LEVESQUE, MARIE (2014), *Children of the Savage Garden: The Vampire as an Emblem of Tradition in Anne Rice's „The Vampire Chronicles”*, online: https://www.academia.edu/23891052/Children_of_the_Savage_Garden_The_Figure_of_the_Vampire_as_an_Emblem_of_Tradition_in_Anne_Rices_The_Vampire_Chronicles [dostęp: 28.12.2017].
- MITCHELL, DONNA (2016), ‘„Mute and beautiful, she played with dolls... mute and beautiful she killed”. Anne Rice’s Vampire Child’, *The Dark Arts Journal*: 1 (2).
- OLKUSZ, KSENIA (2010 A), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- OLKUSZ, KSENIA (2010 B), Przechylenie strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy, *Kultura Miasta*: 1, ss. 45-52.
- RAGNARSDÓTTIR, INGUNN ANNA (2011), *The Vampires of Anne Rice. From Byron to Lestat*, <http://skemman.is/stream/get/1946/8354/22231/1/IngunnAnnaBA.pdf> [dostęp: 28.12.2017].
- RICE, ANNE (2002), *Wampir Lestat*, przekł. Tomasz Olszewski, Poznań: Zysk i S-ka.
- RICE, ANNE (1992), *Wywiad z wampirem*, przekł. Tomasz Olszewski, Poznań: Rebis.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2014), *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Kraków: Universitas.
- STOKER, BRAM (2005), *Dracula*, przekł. Marek Król, Kraków: Zielona Sowa.
- SZYMCZAK-MACIEJCZYK, BARBARA (2016 A), *Czarownice, duchy i upiory. Nowoorleański dom przy ulicy Pierwszej*, w: Ksenia Olkusz (red.), *50 twarzy popkultury*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, s. 577-602.
- SZYMCZAK-MACIEJCZYK, BARBARA (2016 B), *Fatum i szaleństwo? Szkic o wampirach Anne Rice*, w: Sylwia Góra, Agata Płazińska (red.), *Oblicza szaleństwa w kulturze*, Kraków: Akademia Ignatianum w Krakowie, Wydawnictwo WAM, s. 105-116.
- TRIPADVISOR.COM (2017), *Ghost & Vampire Tours in New Orleans*, online: https://www.tripadvisor.com/Attractions-g60864-Activities-c42-t226-New_Orleans_Louisiana.html [dostęp: 28.12.2017].
- YOUTUBE.COM (2012), *Full interview: Anne Rice*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=gVdcoYlhmcM> [dostęp: 28.12.2017].

Subwersywny potencjał wypartego: miejsca wykluczeni w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *LonNiedynie* Chiny Miéville'a i *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm

ALEKSANDRA ŁOZIŃSKA*

Wprowadzenie

John Clute, definiując *urban fantasy*, określa utwory należące do tegoż gatunku jako „teksty, w których *fantasy* i zwyczajny świat przecinają się i splatają poprzez opowieść traktującą, co znaczące, o [podkr. oryg.] prawdziwym mieście”¹ (CLUTE & LANGFORD 2012: PAR. 1). Akcja powieści, których analizie poświęcony będzie niniejszy rozdział, a zatem *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *LonNiedynu* Chiny Miéville'a oraz *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm, również rozgrywa się w miastach mających empiryczne odpowiedniki w świecie pozatekstowym: w dwóch pierwszych przypadkach w Londynie, u Lindholm zaś w Seattle. Wyekspozowana przez Clute'a łączność literackich reprezentacji z rzeczywistymi metropoliami nie ogranicza się jednak do tego typu prostej zależności. Wyraźne zaznaczenie, iż *urban fantasy* w jego rozumieniu ma opowiadać „o” nich, podkreśla rolę miasta, które powinno być nie neutralnym tłem dla akcji, ale jej istotnym elementem i nośnikiem znaczeń.

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: ajlozinska@gmail.com

¹ Przekład własny za: "texts where fantasy and the mundane world intersect and interweave throughout a tale which is significantly *about* a real city".

Podjęcie to jest użyteczne zwłaszcza w obliczu rozmywania się ram gatunku. Powołując się na dodaną przez Clute'a do przytoczonej wyżej definicji konstatację, iż obecnie coraz częściej nazwę *urban fantasy* przypisuje się utworom bardziej przypominającym *paranormal romance*, Hadas Elber-Aviram w tekście *'The Past Is Below Us': Urban Fantasy, Urban Archaeology, and the Recovery of Suppressed History* także postuluje, by wyznacznikiem gatunku uczynić „zainteresowanie materialną historią metropolii [*concern with the material history of the metropolis*]” (ELBER-AVIRAM 2013: PAR. 3). Jak pokazuje autorka, semantyczny pragmatyzm nie jest jedyną zaletą takiego podejścia. Ograniczenie ram gatunkowych do utworów faktycznie tematyzujących miejskość, pozwala na wyodrębnienie tekstów, w których element „urban” ma wymiar funkcjonalny – a zatem mogących powiedzieć coś na temat przestrzeni świata empirycznego (w ujęciu Elber-Aviram na temat miejskiej archeologii). Choć, jak pisze Elżbieta Rybicka, „konwencja zwana realistyczną, a więc sprzyjająca umocowaniu w przestrzeni geograficznej i konwencja fantastyczna nie są alternatywnymi, wykluczającymi się porządkami” (RYBICKA 2014: 113), a zatem ta druga może stanowić równorzędny sposób opowiadania o terytoriach empirycznych, równorzędność ta nie oznacza jednakowości. Warto się zatem zastanowić, co *urban fantasy* może zaoferować refleksji o miejskości – zwłaszcza w obliczu wzrastającej wagi tej ostatniej, nazywanej nawet „w gruncie rzeczy refleksją nad kulturą” (RYBICKA 2012: 472). Dlatego też szczególnie płodne badawczo może być podejście, w którym za należące do *urban fantasy* przyjmuje się utwory prezentujące miasto „nie tylko jako tło, ale jako środowisko [*not just as a backdrop but as an environment*]” (CLUTE & LANGFORD 2012: PAR. 1).

Wszystkie z powieści wybranych na potrzeby zawartych tu rozważań w pełni spełniają ów postulat – i właśnie przez jego pryzmat będą rozpatrywane. Ich analiza skoncentrowana zostanie wokół prześledzenia sposobów, na jakie autorzy za ich pośrednictwem odnoszą się do faktycznych problemów związanych z miejskością – dokładnie zaś wykluczenia (dotyczącego mieszkańców, ale też materialnych składników) w jej obrębie, gdyż silne eksponowanie wątków związanych z tym ostatnim stanowi kolejny łącznik między omawianymi tekstami². Dociekania oparte o zaledwie trzy powieści naturalnie

² Poprzez eksponowanie jednostek walczących w metropoliach o przetrwanie także przystający do konstatacji Clute'a, który twierdzi, iż „Wzrasta przeświadczenie, że pisarze mogą tworzyć typowego mieszkańca wielkich miast jako rodzaj figury myśliwego-zbieracza, lepiej niż mieszkańcy przedmieść czy farmerzy zdolnego poradzić sobie z załamaniem ogromnie sztywnego systemu światowego stworzonego w ciągu ostatnich kilku tysięcy lat [There is an increasing sense that writers may well be conceiving the typical inhabitant of the great cities as a kind of hunter-gatherer figure, one better able than suburbanites or farmers to cope with the crack-

nie mogą aspirować do wypowiedziania się o całym *urban fantasy*, mogą jednak zostać potraktowane jako analiza przykładowych możliwości gatunku w zakresie mierzenia się z tematyką problemów współczesnych miast. Takiemu też założeniu podporządkowane będą zastosowane narzędzia badawcze – ponieważ punkt odniesienia stanowią ma relacja omawianych powieści z faktycznymi metropoliami, do ich interpretacji użyte zostaną teksty nie literaturoznawcze, ale związane z antropologią przestrzeni, a w szczególności właśnie miasta.

Wstęp do pogłębionej analizy obecnych w wybranych utworach wątków marginalizacji, a zarazem jej dość już wyraźne – na płaszczyźnie dosłownej oraz symbolicznej – zarysowanie, stanowić powinna charakterystyka wykreowanych w powieściach fantastycznych przestrzeni. Kluczowa dla tych ostatnich jest tu zaś różnie rozumiana dwoistość. Miasto nie jest tu jednorodne przestrzennie; nie jest też otwarte dla wszystkich użytkowników na tych samych zasadach.

Niejednorodność wykreowanych przestrzeni

Doskonały przykład takiej parcelacji stanowi pojawiający się w *Nigdziebądź* Londyn Pod. To położone w podziemiach stolicy miasto zamieszkane przez ludzi, którzy, wykluczeni ekonomicznie i społecznie, „zniknęli w szczelinach świata” (GAIMAN 2001: 120), obecnie zaś żyją „wśród kanałów, magii i mroku” (GAIMAN 2001: 121). Główny bohater, Richard Mayhew, trafia do niego pomógłszy znalezionej na ulicy rannej dziewczynie. Drzwi, gdyż tak ma ona na imię, prosi Richarda o kilka ekscentrycznych przysług, po czym odchodzi – bohater odkrywa jednak, że nie może wrócić do życia sprzed tej znajomości (na które składały się praca w dużej firmie, własne mieszkanie i narzeczona z wyższej klasy średniej). Wskutek kontaktów z mieszkańcami Londynu Pod mężczyzna zniknął ze świata Nad: znajomi przestali go rozpoznawać, a inni ludzie w ogóle dostrzegać; jego mieszkanie ponownie wynajęto, i tak dalej. Próbując odzyskać to wszystko, Richard ponownie udaje się do podziemi, gdzie dowiaduje się, iż nie ma szans na powrót do dawnej egzystencji. Dwa miasta wykluczają się wzajemnie i kiedy raz trafiło się do Pod, nie można funkcjonować w Nad, tak jak żyjąc w nadziemnym Londynie nie ma się świadomości istnienia świata tuneli. Mężczyzna postanawia więc dołączyć do Drzwi, która wraz

z dwójką innych towarzyszy próbuje zrealizować powierzoną jej przez (nieżyjącego już) ojca misję. W ten sposób odkrywa kolejne aspekty miasta wykluczonych.

Dualizm przestrzeni cechuje Londyn także w skierowanym do młodych czytelników *LonNiedynie* Miéville'a. Główną bohaterką powieści jest Deeba, dziewczynka, która pewnego dnia trafia wraz z koleżanką do tytułowego niemiasta (tym mianem określają je mieszkańcy) o nieznanym fizycznej lokalizacji. LonNiedyn, wbrew nazwie, jest jednak nie tyle prostym zaprzeczeniem swojego empirycznego odpowiednika, co raczej miejscem wobec niego komplementarnym. Granice obu miast są trudne do przekroczenia dla człowieka, lecz przepuszczalne dla innych, materialnych bądź nie, bytów, do których należą między innymi współdzielone idee³. Przede wszystkim wędrują jednak przedmioty: LonNiedyn buduje w dużej mierze materia pochodząca z Londynu, która tam przestała już być potrzebna. Porzucone budynki i rzeczy przenikają do niemiasta, gdzie otrzymują nowe funkcje i połączone w fantastyczne konfiguracje tworzą dzielnice „przydasiowe” – od „przyda nam się jeszcze” (MIÉVILLE 2009: 74). Cały ten świat jest znany wyłącznie nielicznym. Bohaterki powieści zostają do niego ściągnięte tylko dlatego, iż jedna z nich (Zanna) według przepowiedni ma być Wybraną, która pomoże ocalić niemiasto przed zagrażającym mu spersonifikowanym Smogiem. Poza nimi zaś z istnienia LonNiedynu zdaje sobie sprawę tylko wąska grupa londyńczyków.

Jeszcze inna propozycja wyłania się z *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm. Tytułowy Czarodziej jest bezdomnym, korzysta więc z Seattle w sposób zdecydowanie odstający od oficjalnych miejskich narracji. Specyfika jego położenia nie wynika jednak wyłącznie z tego faktu – jak łatwo się domyślić, mężczyzna posiada zdolności magiczne, pozwalające mu między innymi pomagać napotykanym osobom. Bohater opiekuje się także miejskimi gołębiami, które musi chronić i karmić, oraz nieustannie poszerza swoją wiedzę na temat Seattle. W zamian za tę służbę miastu (i jego, nie tylko ludzkim, mieszkańcom) Czarodziej otrzymuje od niego schronienie, przedmioty niezbędne do życia i żywność. Przestrzenie, w których się porusza, w większości są ogólnodostępne i wykorzystywane także przez osoby z innych, nie-wykluczonych grup społecznych. Dzięki swej pogłębionej więzi z miastem, wykraczającej poza empirię wszystkich niewładających magią (czyli znakomitej większości mieszkańców – w książce pojawia się jeszcze tylko troje bohaterów o specjalnych zdolnościach), Czarodziej doświadcza jednak Seattle w sposób

³ Okazuje się na przykład, iż London Eye jest wzorowane na Lonniedyńskim Oku (które, choć wygląda podobnie, służy jednak nie przejazdówkom, a wytwarzaniu energii elektrycznej), a mundury i uniformy w stolicy to kopie codziennych strojów z niemiasta.

na tyle szczególny, iż zapis tego doświadczenia również można traktować jako obraz odrębnej miejskiej rzeczywistości.

Niejednorodność terytorium miasta demonstrują też częste w omawianych tekstach zawieszenia logiki przestrzennej i czasowej. Kiedy Richard po raz pierwszy trafia do Londynu Pod, wchodzi do kanału o zmierzchu, zaś po niecałej godzinie wychodzi z niego i odkrywa, iż na zewnątrz jest dzień, a drabina, która jeszcze przed chwilą znajdowała się pod ziemią, prowadzi teraz „w górę wielkiego budynku” (GAIMAN 2001: 58). Podobne doświadczenia stają się udziałem Czarodzieja, który podążając za znajomą po schodach teoretycznie wiodących na ulicę trafia zamiast tego prosto do jej siedziby (kiedy jednak próbuje sam powtórzyć tę trasę, nie udaje mu się to), a także bohaterek *LonNiedynu*⁴.

Tę nieciągłość miejskiego terytorium można przyrównać do nieciągłości opisywanej przez Michela de Certeau. Swój metaforyczny wyraz znajdowałaby w niej wtedy zwłaszcza druga z przytaczanych przez niego za Jean-François Augoyardem figur stylistycznych opisujących doświadczenie użytkownika metropolii: asyndeton, który „wprowadza nieobecność do przestrzennego continuum, zachowując z niego tylko wybrane fragmenty albo szczątki” (DE CERTEAU 2008: 47) – odwzorowywanie jednostkowej perspektywy byłoby tu więc kolejnym wyrazem subiektywizacji topografii w analizowanych powieściach. Jego tak ujęta realizacja, eksponująca niezgodność prywatnych ścieżek i praktyk z dominującym obrazem miasta, prowadzi natomiast do kolejnego tematu: reprezentacji różnorodnych praktyk subwersywnych w obrębie metropolii.

Subwersywne wykorzystywanie miejskich obszarów

Pierwsza z nich to sposoby korzystania przez bohaterów powieści z oficjalnych przestrzeni, spośród których chyba najbardziej efektywnym jest pojawiający się w *Nigdziebądź* Ruchomy Targ. To instytucja Londynu Pod: co jakiś czas mieszkańcy podziemia spotykają się nocą, by handlować i prowadzić interesy. Lokalizacje, w których to robią, są za każdym razem inne, i to właśnie one decydują o wywrotowym charakterze tej praktyki. Za pierwszym razem, kiedy Richard odwiedza Targ, odbywa się on w budynku Harrodsa, gdzie w sąsiedztwie markowych towarów pojawiają się stoiska z przedmiotami nie-

⁴ „Kiedy wychodzili z fabryki, mostu z pewnością nie było widać nigdzie w pobliżu. Niemniej Moździerz i Mównica poprowadzili ich alejkami, skręcili raz czy dwa i tuż przed nimi pojawiły się znajome wieże i stalowe liny” (MIEVILLE 2009: 159).

rzadko znalezionymi w śmietnikach, zaś przestrzeń pomiędzy wysublimowanymi aranżacjami wypełniać zaczynają ogromny tłum ludzi, jedzenie wszelkich typów, muzyka i hałas. Codzienna funkcja budynku nie ma przy tym dla handlujących większego znaczenia: nie naruszają oni jego pierwotnego stanu ani znajdujących się w sklepie towarów.

W powieści pojawiają się wzmianki o jeszcze dwóch lokalizacjach Ruchomego Targu. Podobnie jak Harrods, należą one do bardzo reprezentatywnej części Londynu: pierwszą z nich jest krążownik Belfast, obecnie zamieniony w muzeum (a więc skarbnicę pamięci oficjalnej), drugą zaś Królewskie Ogrody Botaniczne w Kew, na których prestiż wskazuje już sama nazwa. Wszystkie trzy elitarne miejsca zostają jednak pozbawione swej warstwy symbolicznej, która zupełnie ustępuje przed egalitarnym Ruchomym Targiem. Ten zaś, poprzez alternatywne do zaplanowanego wykorzystywanie oficjalnych miejsc i narzucanie na nie nowych narracji, stanowi kolejny sposób konstruowania subiektywnej topografii – tym razem jest ona jednak rezultatem nie jednostkowego postrzegania, ale faktycznych działań, co pozwala jej stać się udziałem większej grupy osób, a dzięki temu przyczynić się do budowania ich wspólnej, mniejszościowej tożsamości.

Wywrotowe wykorzystywanie przestrzeni półpublicznych to również ważny wątek w powieści Megan Lindholm, gdzie ściśle wiąże się ono z technikami przetrwania głównego bohatera. Aby przeżyć, Czarodziej nie żebrze, stosuje natomiast skomplikowane podstępny (nie krzywdząc jednak nikogo), będące w gruncie rzeczy starannie przygotowywanymi performansami. Każdy jego strój to przemyślany kostium mający zamaskować fakt, iż bohater jest bezdomnym i zamiast tego upodobnić go do kogoś innego. Do kogo, o tym mężczyzna decyduje każdego ranka biorąc pod uwagę, jakie ubrania i rekwizyty udało mu się tym razem zdobyć – wraz z garderobą przywdziewa więc określoną tożsamość. Następnie wykorzystuje ją, by móc poruszać się wśród restauracji, barów i sklepów, co pozwala mu zadbać o podstawowe potrzeby, takie jak korzystanie z łazienki, jedzenie czy schronienie przed deszczem.

Znakomity przykład takiego zabiegu pojawia się na początku powieści. Czarodziej przysiadł się do jedzącej w restauracji rodziny twierdząc, iż chciałby zaczekać przy ich stole na dziewczynę, której zamierza się oświadczyć, gdyż to właśnie w tym miejscu siedzieli na swojej pierwszej randce. Kiedy zaś rodzina kończy posiłek, mężczyzna zostaje i – niepostrzeżenie, ponieważ restauracja jest zatłoczona – dojada pozostawione przez nich (dość obfite) resztki. Konsumpcja, jakiej dokonuje, wymyka się więc zasadom przestrzeni, w których ma miejsce, nie łamiąc ich jednak otwarcie – Czarodziej niezauważony wykorzystuje jedynie luki w obowiązującym systemie.

Jego Seattle zdecydowanie różni się jednak od Seattle użytkowanego z perspektywy pełnoprawnego członka struktur społecznych, tak jak praktyki londyńczyków-pod nie pokrywają się z tymi ze świata Nad. Zasadna staje się więc wątpliwość Petera Ackroyda: „Ale czy bogaci i biedni zamieszkują to samo miasto?” (ACKROYD 2011: 766).

Dowartościowywanie elementów wypartych

Kolejna kwestia to dowartościowywanie tego, co wypierane z reprezentacyjnych, „folderowych” wizerunków miast. Zarówno LonNiedyn, jak i Londyn Pod zbudowane są w sporej (przy czym to pierwsze w znacznie jednak większej) mierze z elementów wyrzucanych z Londynu oficjalnego. Ponieważ ten generuje ogromną liczbę „odpadów”, dopływ nowej materii nigdy nie ustaje i zwłaszcza w LonNiedynie przedmioty „wyrastają na ulicach jak grzyby” (MIÉVILLE 2009: 74). Także już istniejące struktury, zbudowane z niecodziennych materiałów wyjściowo przeznaczonych do innych celów, wydają się tam nietrwałe: są „rozklekotane, patykowate i powykręcane [...] jakby miały zaraz się rozlecieć” (MIÉVILLE 2009: 63). Nierealne staje się tu samo życie miasta: jego dynamika, zmienność i niespodziewane drogi ewolucji. To przykład metropolii, w której „nic nie jest raz na zawsze skończone ani pełne, możliwości wykorzystania przestrzeni nigdzie nie są całkowicie wyczerpane” (WINKLER 2014: 210), a rzeczy pozornie stałe, jak położone przy ulicy sklepy, firmy i kluby, pozostają „w każdej chwili gotowe do wymarszu” (KRAUCAUER 2001: 298). W żadnym stopniu nie prowadzi to jednak do negatywnego wartościowania – opisy tych chwiejnych struktur mają raczej zadziwić przede wszystkim młodych czytelników; całość sprawia też wrażenie efektu nieustającej, radosnej kreacji, w której nawet najbardziej fantastyczne pomysły można zrealizować. Londyn Pod jest z kolei symbolem fałszu miasta Nad – starannie kontrolowany, muzealny obraz tego drugiego (symbolizowany przez narzeczoną Richarda, przerafinowaną karierowiczkę przedkładającą udaną kolację z przełożonym nad pomoc rannej osobie) jest możliwy do utrzymania wyłącznie dzięki oczyszczeniu go z niepożądanych elementów, zepchniętych do podziemi. Wymuskana stagnacja nie stanowi więc naturalnego stanu metropolii, lecz efekt polityki krzywdzącej wobec części jej mieszkańców oraz, również istotnych, składników materialnych.

Wyparciu podlegają jednak także mniej uchwytny elementy miejskiego życia. Zjawisko to daje się doskonale zaobserwować na przykładzie jednego z pojawiających się w *LonNiedynie* obszarów tytułowego niemiasta, Dzielnicy Zjaw, której budynki to wzorcowe wręcz palimpsesty:

[...] każdy dom, hala, sklep, fabryka, kościół i świątynia były zbudowane z ceglanego, drewnianego, betonowego czy innego rdzenia, otoczonego przez ceglaną aurę w kształcie swoich poprzednich wersji. [...] Wszystkie budowle były spowite kokonami uplecionymi ze swych starszych form i postaci (MIÉVILLE 2009: 213-214).

Fragment ten dobitnie pokazuje świadomość zagęszczenia londyńskiej historii, której ogromny ładunek dźwiga każdy z elementów tkanki miejskiej, a także chęć przypomnienia o niej⁵. Przypomnienie to jest jednak dla niniejszych rozważań o tyle istotne, iż historia ta nie niesie ze sobą silnego ładunku symbolicznego – nie chodzi bowiem o wydarzenia ważne dla wspólnoty, lecz prostą akumulację czasu i zachodzących pod jego wpływem zmian. Fakt, że jej emanacja następuje właśnie w LonNiedynie, wśród rzeczy wypartych i zapomnianych, nie pozostaje więc bez znaczenia. Nawet w niemieście pozycja Dzielnicy Zjaw jest jednak niezwykła, jej mieszkańcami są bowiem duchy – wykluczeni lonniedyńskiej społeczności. Ich status pariasów ma źródło w lęku pozostałych mieszkańców, którzy sądzą, iż zazdrosne o materialność duchy chcą ukraść im ciała. Czytelnik dowiaduje się co prawda, że są to obawy zupełnie bezpodstawne – centrum przejawów „codziennej” miejskiej przeszłości zostaje jednak w ten sposób umieszczone na terytorium podwójnie wykluczonym. Jednocześnie zaś wędrówka w przestrzeni staje się wędrówką w czasie, co wpisuje ją w tradycję pisarską kształtowaną między innymi przez Siegfrieda Kracauera:

Gdy tak rozglądałem się na wszystkie strony, ze słońca w cień i z powrotem w stronę dnia, odnosiłem nieodparte wrażenie, że w poszukiwaniu upragnionego celu poruszam się nie tylko w przestrzeni, ale często przekraczam jej granice i wchodzę w czas. Tajemna ścieżka przemysłowa prowadziła w obszar godzin i dziesięcioleci (KRACAUER 2001: 288).

Podobny stosunek do dziejów miasta pojawia się w *Wizard of the Pigeons*. Czarodziej doskonale zna historię Seattle i często w myślach przytacza jej fragmenty; wpływa też ona na jego doświadczanie otoczenia, jak choćby wtedy, gdy mężczyzna czeka na autobus pomiędzy zabytkowymi obiektami w najstarszej dzielnicy miasta: „Kiedy Czarodziej stał w tym małym, trójkątnym poletku historii, czuł, jakby duch Seattle przepływał przez

⁵ Jednocześnie potwierdzając konstatację Elber-Aviram, iż *urban fantasy* „często adaptuje palimpsestyczny model miasta jako paradygmat dla swoich fikcyjnych pejzaży miejskich. Gatunek częstokroć tworzy fantastyczne metropolie, których historia jest zapisana w kolejnych warstwach pod współczesną fasadą rutynowego miejskiego życia [often adopting the palimpsestic model of the city as a paradigm for its fictional cityscapes. The genre frequently creates a fantastic metropolis whose history is inscribed in successive layers beneath the present-day veneer of routine city life]” (ELBER-ALVIRAM 2013: PAR. 5).

niego, w tył i w przód po linii czasu, z nim jako rodzajem myślącego filtra [*When Wizard stood in this small triangular plot of history, he felt as if the spirit of Seattle flowed through him, backwards and forwards in time, with him as a sort of intelligent filter*]" (LINDHOLM 2002: 133). Przywoływane przez bohatera fakty historyczne mają jednak specyficzny charakter. Choć należą do nich także opowieści jeszcze z czasów fundacji metropolii, większość z nich dotyczy wydarzeń zupełnie codziennych: nie istotnych wstrząsów dziejowych, ale naturalnych przemian prozaicznych aspektów życia. Bohater relacjonuje losy obiektów takich jak park czy budka informacji turystycznej, i nawet wielki pożar z 1889 roku zostaje jedynie nadmieniony jako punkt wyjścia dla pojawiającej się następnie długiej anegdoty o rozwoju miejskich chodników. Dowartościowana zostaje w ten sposób historia spoza podręczników i kronik pamiątkowych – a czasem nawet ta wyłącznie potencjalna. W pewnym momencie jedna z bohaterek zabiera Czarodzieja do miejsca, które określa jako „jedno z moich ulubionych Seattle [...], to, które zaistniałoby, gdyby nie wydarzył się wielki pożar na przełomie wieków [*one of my favourite Seattles [...] the one that would have been if the great fire hadn't happened at the turn of the century*]" (LINDHOLM 2002: 81). Widać tu przeświadczenie o konieczności stworzenia przestrzeni, które będą w stanie pomieścić ogrom nadmiarowych składników (historii) miasta i nie pozwolą im po prostu zniknąć – podobnie jak w *Nigdziebądź*, gdy Drzwi wyjaśniając Richardowi obecność w Londynie Pod ech słynnej londyńskiej mgły, występujących tam w jednym z „pęcherzyków dawnych czasów” (GAIMAN 2001: 202), stwierdza: „W waszym mieście macie mnóstwo czasu, który musi gdzieś trafiać; nie zużycie go całego”⁶ (GAIMAN 2001: 202).

Zarówno *Nigdziebądź*, jak i *LonNiedyn* nawiązują jednak nie tylko do samego istnienia dziejów stolicy jako takich, ale także do sposobów, na jakie następujące w ich trakcie przemiany stosunków miejskich były konceptualizowane w różnego typu tekstach.

⁶ Londyn Gaimana kryje w sobie zresztą i wiele innych ożywionych reliktyw przeszłości. Należą do nich rzymscy żołnierze wciąż obozujący nad rzeką Kilburn (obecnie płynącą pod ziemią); okolice wyglądające, jakby czas nie miał na nie wpływu – „W Londynie można było znaleźć setki podobnych placów, zaułków i alejek; małych odłamków dawnych czasów, nie zmienionych od trzystu lat. Nawet smród moczu unoszący się wokół nie zmienił się od czasów Pepysa” (GAIMAN 2001: 82); czy wreszcie Złociści: ogromne, myślące szczury zamieszkujące wśród kości mamuta, którego same zabiły.

Rozwarstwienie ekonomiczne mieszkańców Londynu

W artykule *Miasta ciemności i światła* Raymond Williams opisuje kilka spośród wątków istotnych dla refleksji dotyczącej Londynu od osiemnastego wieku począwszy. W jego relacji na pierwszy plan wysuwa się kwestia podziałów ekonomicznych między mieszkańcami miasta – i to ona właśnie będzie najistotniejsza dla *Nigdziebądź* oraz *LonNiedynu*. Williams przywołuje rozmaite teksty podejmujące temat przepaści pomiędzy biednymi i bogatymi mieszkańcami metropolii, a także życia najuboższych warstw społecznych. Należy do nich znane studium *London Labour and the London Poor* autorstwa Henry’ego Mayhewa (WILLIAMS 2010) – a pojawiająca się tu zbieżność nazwiska autora, który przedstawił szerszej publiczności sposoby życia najuboższych londyńczyków, z nazwiskiem głównego bohatera *Nigdziebądź* (powieści zwracającej uwagę na współczesnych miejskich wykluczonych) nie jest chyba przypadkowa. Związek ten jest tym silniejszy, iż Mayhew swoją pracę oparł w głównej mierze na osobistych świadectwach członków badanej grupy (WILLIAMS 2010: 96), co koresponduje z przedstawianymi przez Gaimana historiami mieszkańców Londynu Pod⁷ mającymi charakter egzemplaryczny.

Williams wskazuje również, iż choć „Londyn posiadał długą historię politycznego radykalizmu, wywodzącego się od wykwalifikowanych rzemieślników i drobnych wytwórców – dawniejszej odmiany klasy robotniczej” (WILLIAMS 2010: 93), panujące w stolicy stosunki społeczne „interpretowane były raczej w odniesieniu do starszego podziału na »bogatyh« i »biednych« niż na »pracodawców« i »pracobiorców«” (WILLIAMS 2010: 94).

Takie właśnie rozwarstwienie mieszkańców Londynu problematyzuje *Nigdziebądź*. Portyk, ojciec Drzwi, przestrzenie Nad i Pod opisywał jako: „dwa miasta tak bliskie, a przecież pod wszystkimi względami tak odległe. Nad nami posiadacze i my, wydziedziczeni, żyjący w dole i pomiędzy, w szczelinach świata” (GAIMAN 2001: 97); za pierwszy krok do wyjścia z tej sytuacji uważał natomiast zjednoczenie Londynu Pod, którego obecny podział na baronie i lenna postrzegał jako uniemożliwiający wszelkie pozytywne zmiany, „katastrofalny i niemądry” (GAIMAN 2001: 97). Próbując działać na rzecz zniesienia tego systemu mężczyzna zwrócił się z prośbą o pomoc do anioła Islingtona – opiekuńca podziemnego Londynu. Ten zgodził się jej udzielić pod warunkiem, że Portyk

⁷ Spośród których najbardziej poruszająca dotyczy młodej bohaterki o imieniu Anestezja: dziewczyna zamieszkuje podziemia, odkąd uciekła z domu, gdzie była ofiarą przemocy i molestowania seksualnego.

w zamian uwolni go z twierdzy-więzienia, w której zamknięto go za zniszczenie poprzedniego miasta, które miał chronić, Atlantydy. Kiedy natomiast mężczyzna mu odmówił, Islington doprowadził do zabójstwa jego i całej jego rodziny za wyjątkiem Drzwi, która szczęśliwym trafem wymknęła się mordercom. Ostatecznie sam anioł także zostaje jednak pokonany, do czego wydatnie przyczynia się Richard – i to z tym ostatnim związane są pojawiające się w *Nigdziebądź* sygnały, że choć w obrębie fabuły powieści pragnienie Portyka (obejmujące także potencjalne zawarcie układu z Londynem Nad) nie zostaje spełnione, być może ma ono szansę realizacji w przyszłości. Zapowiedzią takiego rozwoju wydarzeń może być absolutnie unikatowa swoboda, z jaką Mayhew przemieszcza się pomiędzy Londynami (w toku akcji udaje mu się dokonać teoretycznie niemożliwego – gdyż łatwo jest wypaść ze struktur społecznych, ale zyskanie wyższego statusu w ich obrębie jest prawie nieosiągalne – i przenieść się z kanałów do miasta Nad), a także fakt, że dostawszy tę rzadką możliwość wyboru pomiędzy światami, mężczyzna ostatecznie wybiera jednak życie w świecie podziemi, będący konsekwencją zupełnie wywrotowego wartościowania obu miejsc. Można również mniemać, iż ostateczny powrót Richarda do miasta Pod jest zarazem jego powrotem do Drzwi – dziewczyna żegnając się z nim wcześniej powiedziała bowiem, że zamierza kontynuować dzieło zjednoczenia rozpoczęte przez jej ojca.

Nietypowy jest również sposób, w jaki bohater trafił do świata tuneli. Znalazł się tam, jak już wspomniano, pomógłszy Drzwi – niemniej sam fakt, że zauważył ją na ulicy, jest niezwykle (co w pewnym momencie staje się przedmiotem rozmowy między bohaterami, którzy poprzestają jednak na skomentowaniu dziwności tego zdarzenia). Świadczy on więc o pewnej wyjątkowości Richarda i jego szczególnej wrażliwości na kwestie dotyczące bądź to mieszkańców Londynu, bądź życia miasta w ogóle.

Wyjątkowa, choć w zupełnie inny sposób, jest też sama Drzwi: podobnie jak cała jej rodzina, dziewczyna posiada zdolność dowolnego przemieszczania się w przestrzeni za pomocą portali otwieranych pomiędzy odległymi od siebie miejscami. Ta szczególna umiejętność zespalała miejsc na własny użytek sprawia zatem, że zarówno Portyk, jak i jego córka od początku są niejako predestynowani do uczynienia tego samego dla wszystkich innych londyńczyków. To Drzwi odsyła Richarda do Londynu Nad. Żeby otworzyć przejście, które to umożliwi, posługuje się jednak specjalnym kluczem – a ten zdobyty został przez Richarda. Służyć miał przede wszystkim do (ewentualnego, gdyby anioł odbył należytą pokutę) wyzwolenia Islingtona, chroniony był zaś przez Czarnych Mnichów. Ci mogli oddać go tylko osobie, która pomyślnie przejdzie specjalną próbę –

i to Richard jako pierwszy w historii tego dokonał. Udało mu się to zaś dzięki wspomnieniu o Anestezji, nie tylko wypchniętej ze świata Nad, ale także uznawanej za nieważną przez swoich towarzyszy z podziemi.

Przełamanie zasad rządzących podzieloną miejską przestrzenią jest więc koniec końców możliwe za sprawą pamięci o jej najbardziej wykluczonych mieszkańcach. Rozwiązanie to kontrastuje ze ścieżką, którą obrał Portyk zwracając się o pomoc do istoty obdarzonej największymi wpływami; ścieżką nieskuteczną, ponieważ Islington miast dobrem innych, kieruje się patologiczną żądzą władzy i kompleksem wielkości. Aby zmiany były skuteczne, muszą więc być wprowadzane oddolnie – a choć potrzebni są ich inicjatorzy, do objęcia tej pozycji predestynować powinny immanentne właściwości danej osoby (jak zdolności Drzwi albo wrażliwość Richarda), a nie pozycja, którą ona zajmuje.

Podobna sytuacja ma miejsce w *LonNiedynie*. Mieszkańcy tytułowego niemiasta są przekonani, że przed zagrożeniem ze strony Smoga ocali ich Zanna, wskazana jako Wybrana do tego zadania przez przepowiednię. Dziewczynka szybko zostaje jednak wyeliminowana, gdy poszkodowana w wyniku ataku wroga wraca do Londynu, gdzie przypomina o wszystkim, co działo się w niemieście, a nawet o samym jego istnieniu. Ostatecznie więc to pozornie nieważna Deeba zamiast niej udaje się do LonNiedynu i pomaga go uratować (a wraz z nim wszystko, co niemiasto sobą reprezentuje).

Obie powieści pokazują zatem, że do rozwiązania problemów metropolii (mających genezę jeszcze w jej odległej historii) potrzeba nie specjalnie naznaczonych, czy to przez posiadaną władzę, czy w inny sposób, wybrańców, lecz działań oddolnych, prowadzonych przez osoby autentycznie zatroskane o dobro miasta i jego mieszkańców.

Bohaterowie a konsumpcja

Kolejną kwestią sprawiającą, że bohaterowie omawianych powieści wymykają się ustalonym sposobom korzystania z miasta, jest ich relacja z konsumpcją. W warunkach dyskutowanej obecnie postępującej komercjalizacji miasta (LORENS & RATAJCZYK-PIĄTKOWSKA 2008), w którym „jednym z głównych modeli przestrzennych” jest „(obok biurowca i strzeżonego osiedla mieszkaniowego) – centrum handlowe” (CELIŃSKA-JANOWICZ 2011: 149), a oglądane podczas przechadzki wystawy służą przeobrażeniu przechodnia w konsumenta (FRYDRYRCZAK 1998: 108), mówi się bowiem o utracie krytycznego potencjału aktu *flânerie*, sprowadzonego do „ucieleśnienia »naszego konsumpcyjnego sposobu bycia w świecie«” (ZEIDLER-JANISZEWSKA 1999: PAR. 7).

Bohaterowie wszystkich omawianych w rozdziale powieści mają z *flâneurem* sporo wspólnego. Deeba i Richard, poprzez odkrycie nieznanym im dotychczas wymiarów Londynu, postawieni niejako w pozycji turystów i zafascynowani tym nowym wymiarem stolicy, w dużej mierze wcielają upragnione przez Charlesa Baudelaire'a⁸ idealne dziecięce spojrzenie na miasto (które zresztą dziewczynce jest do pewnego stopnia przynależne z racji wieku); Czarodziej natomiast mimo codziennego i w dużej mierze nastawionego na realizację praktycznych celów poruszania się po Seattle nie zatracił zdolności do cieszenia się taką włóczęgą i uprawiania jej także bez pragmatycznej motywacji. Z *flâneurem* łączy ich wszystkich także fakt, że słowo to w swym pierwotnym znaczeniu określało osoby pozbawione konkretnego miejsca w społeczeństwie – „przestępców, włóczęgów, bezdomnych, ludzi bez stałego adresu i zajęcia” (DZIOŃEK 2004: PAR. 1).

To właśnie status społeczny bohaterów *Wizard of the Pigeons* oraz *Nigdziebądź* sam przez się wyłącza ich z kręgu konsumentów. Dobra materialne są dla nich istotne tylko o tyle, o ile potrzebują ich do przetrwania. Do zasad, których przestrzeganie umożliwia mu używanie magii, Czarodziej osobiście dodaje taką, która zabrania mu noszenia przy sobie więcej niż dolara – w Londynie Pod pieniądze zaś w ogóle nie funkcjonują. Handel odbywa się wymiennie, a walutę obok przedmiotów mogą stanowić także informacje lub osobiste usługi. Wymieniając się nimi można skorzystać, ale jest to korzyść raczej doraźna: nie ma tu kumulacji dla samego faktu posiadania; nie ma też informacji o tym, by prestiż w Londynie Pod mógł być oparty na kryteriach materialnych.

Charakterystyczne dla omawianych światów jest również funkcjonowanie w nich pozostałości po konsumpcyjnych nawykach innych. To nimi, jak wcześniej wspomniano, żywi się w restauracjach Czarodziej ubrany w rzeczy znalezione w śmietnikach lub pod drzwiami budynków Armii Zbawienia, to one też trafiają do Londynu Pod i Londynu. Istotne są zwłaszcza w tym ostatnim nie tylko dlatego, że w dużej mierze składają się na jego budulec, ale także poprzez zabiegi animizacji, jakim zostają poddane. W niemieście żyją Dachoskoczki – wyposażone w prężne kończyny kubły na śmieci-żołnierze; ruchome sterty odpadów; a także Kwaśny – mały kartonik po mleku, który pomimo swojego dość przykrego zapachu zostaje przygarnięty przez Deebę i od tej pory

⁸ I kultywowane przez kontynuatorów jego myśli: „Jeszcze Hessel, który osobiście zajmował pozycję bliską ostatnich klasyków wśród francuskich *flâneurów*, Apollinaire'a i Léautauda, i przywiózł z Francji do Berlina ideę przechadzki, hołdował ponad pół wieku później dziecięcemu spojrzeniu jako warunkowi lektury miasta” (HOHMANN 2001: 340).

pełni rolę jej rozkosznego, para-zwierzęcego towarzysza. Takie wszechobecne i różnorodne wykorzystywanie odpadów stoi w jawnej sprzeczności z nakazami kultury konsumpcyjnej domagającej się, by przedmioty jak najszybciej wyrzucać, robiąc tym samym miejsce na nowe zakupy.

Jednocześnie zaś wszystkie trzy powieści przedstawiają bohaterów wyjętych poza kulturę kupowania i poza nią osadzających swoje praktyki przestrzenne. Pojawia się tu zatem projekt *flânerie* o potencjale krytycznym wciąż mogącym mierzyć w pozornie niedostępne już dla niego obszary kultury. Od skończonego i poprzez tę skończoność martwego świata galerii handlowych bohaterowie uciekają do miasta niedoskonałego, lecz właśnie dzięki temu żyjącego – tak jak postuluje to Anna Winkler:

Miastem skończonym, miastem doskonałym ery konsumpcyjnej są przecież galerie handlowe [...]. Galerie są czyste i kolorowe, zaprojektowane tak, by można w nich było spędzać całe dnie, od rana do wieczora, a w końcu także całe życie [...]. To zanurzenie nie może trwać jednak wiecznie, bo samo używanie człowiekowi nie wystarcza, i wreszcie trzeba zdać sobie sprawę z tego, że w galeriach tak naprawdę nie ma czego szukać – właśnie dlatego, że wszystko tam jest. Brak jest różnicy między nie-życiem w utopii i życiem prawdziwym (WINKLER 2014: 211-212).

Położenie bohaterów, pomimo ich wykluczenia, nie jest zatem wyłącznie upośledzające. Zapewnia dostęp do miejsc i doświadczeń zamkniętych dla osób funkcjonujących tylko w oficjalnej sferze miasta – i tym samym przypomina rozumienie marginesu z teorii bell hooks.

Wyjątkowość perspektywy marginesu

Swój specyficzny sposób rozumienia marginesu, choć w zamierzeniu służący dyskusji o feminizmie i politycznej pozycji mniejszości etnicznych, bell hooks [właśc. Gloria Jean Watkins] wywodzi bezpośrednio z doświadczenia przestrzennego. W przedmowie do wydania pierwszego *Teorii feministycznej. Od marginesu do centrum* autorka opisuje sytuację, w której znalazła się jako czarnoskóra kobieta dorastająca w amerykańskim miasteczku w połowie XX wieku. Miasteczko to podzielone było na dwie części torami: po jednej ich stronie żyli biali, po drugiej czarnoskórzy. Ci drudzy mogli przechodzić na „białą” stronę, jednak tylko w określonych celach i stosując się do ograniczających ich zasad; ci pierwsi natomiast nigdy nie opuszczali „swojego” terytorium. Pomimo uprzywilejowanej pozycji dysponowali więc perspektywą fragmentaryczną, pozwalającą na poznanie tylko części świata, podczas gdy czarnoskórzy nawet nie będąc pełnoprawnymi użytkownikami niektórych miejsc, wciąż mogli się im przyglądać:

Żyjąc w ten sposób – na krańcach społeczności – wykształciliśmy specyficzny sposób widzenia rzeczywistości. [...] Skupialiśmy naszą uwagę na centrum, jak i na marginesie. Rozumieliśmy obie te przestrzenie. Ten sposób widzenia przypominał nam o istnieniu świata jako całości, organizmu złożonego zarazem z centrum i z marginesu (HOOKS 2013: 27).

Dostrzegając wyjątkowość tak rozumianej przestrzeni marginesu, hooks postuluje, by stała się ona pozycją zajmowaną z wyboru. Zwłaszcza w tekście późniejszym, *Margines jako miejsce radykalnego otwarcia*, podkreśla bowiem pisarka jej potencjał wyrotowy, oferowaną przez nią „możliwość radykalnego punktu widzenia, który pomaga dostrzec, stworzyć, wyobrazić sobie alternatywne rozwiązania, nowe światy” (HOOKS 2008: 114).

Koncepcja ta znakomicie opisuje położenie zarówno mieszkańców Londynu Pod, jak i Czarodzieja, a także, po części, bohaterów *LonNiedynu*. Ci pierwsi, choć w mieście Nad są funkcjonalnie niewidzialni, nie zostają wykluczeni z przebywania w nim. Co więcej, poznawanie go jest dla nich pod pewnymi względami łatwiejsze niż dla jego oficjalnych mieszkańców, bo będąc niezauważani, mogą poruszać się po dowolnie wybranych przestrzeniach (w pewnym momencie Richard i Drzwi bez trudu dostają się na przykład na ekskluzywne przyjęcie dostępne tylko dla osób z zaproszeniami). Jednocześnie zaś znają Londyn Pod, podczas gdy mieszkańcy „centrum” nie wiedzą nawet o samym jego istnieniu⁹. Ich położenie pozwala im także na dostrzeganie prawdziwej, w Londynie Nad ukrytej, natury wielu rzeczy: wiedzą, że zwyczajne gołębie – „z tych, co to srają na lorda Nelsona” (GAIMAN 2001: 50) – i szczury mogą służyć za skutecznych posłańców; efektowny, lecz martwy eksponat muzealny, to w rzeczywistości sprawnie funkcjonujący portal, a niemające pozornie znaczenia nazwy stacji metra odsyłają do bardzo konkretnych miejsc i osób (Blackfriars odpowiada klasztorowi wspomnianych już Czarnych Mnichów, Earl’s Court faktycznemu Hrabowskiemu Dworowi, stacja Angel w dzielnicy Islington opiekunowi Londynu i tak dalej).

Podobnie rzecz ma się w powieści Miéville’a:

Niektóre z przedmiotów trafiających do LonNiedynu w Londynie istnieje jedynie w swojej wstępnej formie. Tutaj natomiast rozpoczyna się ich nowy, wyższy cykl życiowy. U nas zaczynają służyć nowym celom, czasem nawet w charakterze pełnoprawnych, obdarzonych świadomością obywateli niemiasta (MIÉVILLE 2009: 128).

⁹ Doskonale ilustruje to dialog pomiędzy Richardem a Łowczynią: „– Ja... nigdy czegoś takiego nie widziałem. – Nigdy dotąd nie byłeś mieszkańcem podziemia” (GAIMAN 2001: 131).

Dopiero lonniedyńcy wiedzą zatem, że parasol może zyskać umiejętność walki, a żyrafy są w istocie śmiertelnie groźnymi bestiami, które w Londynie „wmówiły ludziom, że ci hipisowscy, pacyfistycznie nastroszeni uchodźcy, którzy zamieszkują w ogrodach zoologicznych, są prawdziwymi żyrafami” (MIÉVILLE 2009: 76).

Podobnie poszerzoną optyką dysponuje Czarodziej, który nie tylko zna zarówno przestrzeń wykluczenia, jak i reprezentacyjne obszary, lecz także, dzięki swojemu szczególnemu powiązaniu z Seattle, widzi stronę miasta ujawniającą się tylko nielicznym: wie, iż: „To nie było miejsce z martwych kamieni i nagich chodników, choć tysiące mogą chodzić jego ulicami za dnia i w to wierzyć. To był ekosystem, żywy i świadomy, współzależnego życia, drapieżników, zdobywcy i pasożytów”¹⁰ (LINDHOLM 2002: 79).

Również zgodnie z postulatem hooks, takie marginalne położenie bohaterów jest zbieżne z ich własną wolą. Richard życzy sobie wrócić do świata Pod; Deeba zamierza prowadzić życie pomiędzy miastem i jego nie-odpowiednikiem. Czarodziej został bezdomnym w wyniku trudnych okoliczności życiowych, kiedy jednak nauczył się odnadywać w tym nowym położeniu, zaczął być dumny ze swoich umiejętności przetrwania. Moment, w którym bohater przez jakiś czas rozważa znalezienie pracy i powrót do dominującej struktury społecznej, jest częścią dotykającego go kryzysu egzystencji – który ostatecznie zostaje jednak przezwyciężony, kiedy mężczyzna wraca do życia w „peryferyjnym” świecie magii. Bohaterowie początkowo poznają więc margines wrzuceni w niego bez (lub całkowicie wbrew) swojej woli – wszyscy jednak decydują się tam pozostać (tak jak zdecydowała się na to hooks).

Podsumowanie

Już w tych rozważaniach dotyczących zaledwie jednej z możliwych płaszczyzn odczytania omawianych powieści widać, iż miasto odgrywa w nich rolę bardzo istotną. To byt będący przedmiotem nie tylko uwagi, ale i troski autorów, o czym świadczy poruszanie problemów dotyczących tak jego mieszkańców, jak i samej przestrzeni, a także ich wzajemnych relacji. Interwencyjność tych podejmowanych przez pisarzy wątków – dotyczących wykluczonych ludzi i obszarów, zapomnianej historii czy subwersji możliwej w ramach miejskiego życia – pokazuje, iż *urban fantasy* posiada duży potencjał krytyczny.

¹⁰ Przekład własny za: „This was no place of dead stone and bare pavement, though thousands might walk its streets by day and believe so. This was an ecosystem, vital and aware, of interdependent life, of predators and prey and parasites”.

Jednocześnie zaś odmiana ta ma zdolność do przekazywania niejako mimochodem pewnych trybów konceptualizacji miasta i związanych z nim problemów, także poprzez udosłownienie pewnych konceptów. Najlepiej chyba pokazuje to przypadek lonniedyńskiej Dzielnicy Zjaw. W powieści Miéville'a ani razu nie pada pojęcie „palimpsest”, pojawia się jednak jego modelowa realizacja. Dzięki niej zaś czytelnicy z różnych powodów niesięgający po teksty związane z antropologią miasta mogą wejść w styczność z takim sposobem postrzegania metropolii – przy czym fakt ten jest punktem zainteresowania autorki rozdziału nie w kontekście potencjalnej funkcji edukacyjnej *urban fantasy*, ale zdolności gatunkowego wariantu do wpływania na sposób, w jaki jego odbiorcy funkcjonują i myślą o otaczającej ich rzeczywistości.

Zjawisko to, choć charakterystyczne także dla innych konwencji, w wypadku *urban fantasy* stwarza szczególne możliwości. Właściwa literaturze fantastycznej „konieczność wprowadzenia odbiorcy w wymaginowany świat” (MAJ 2015: 20) sama przez się wymusza niejako większą niż w powieściach realistycznych koncentrację na przestrzennych aspektach opisywanych krain. Dodatkowo zaś model światotwórstwa, zakładający swobodną kreację nieograniczoną przez „recesywny związek przedstawienia z rzeczywistością” (MAJ 2015: 27), umożliwia dowolne łączenie elementów świata przedstawionego, pozwalając jednocześnie na śmiałe zestawianie niesionych przez nie treści, a tym samym tworzenie tekstów gęstszych znaczeniowo.

Subwersywny potencjał koncentrowałby się w przywołanych utworach w dużej mierze na przedstawianiu alternatywnych wobec dominujących narracji sposobów obcowania z holistycznie pojmowaną miejskością. Wątek ten istotny jest zwłaszcza w przypadku *Wizard of the Pigeons*, w którym portretowanie osoby żyjącej na ulicy jako kogoś obdarzonego w rzeczywistości specjalnymi zdolnościami i w gruncie rzeczy uprzywilejowanego trudno uznać za wnikliwe potraktowanie problemu bezdomności, mogące wprowadzić do świadomości czytelników pożądane zmiany w myśleniu na jego temat – dlatego powieść ta wydaje się istotna nie tyle jako interwencyjna pod tym kątem, ile jako propozycja szczególnego modelu relacji z metropolią, opartego na ciągłym pogłębianiu wiedzy na jej temat, jak najbardziej intensywnym korzystaniu z przestrzeni publicznych i półpublicznych (także tych niereprezentacyjnych) oraz emocjonalnym zaangażowaniu.

W *LonNiedynie* i *Nigdziebądź* natomiast te dwa wątki się zająbiają. Miéville i Gaiman w bardziej niż Lindholm poważnym tonie zwracają uwagę na faktyczne problemy miejskich wykluczonych, a zarazem, podobnie jak dzieje się to w *Wizard...*, kontestują folderowy wizerunek miasta, przypominając o odrzucanych składowych metropolii i do wartościując je.

Źródła cytowań

- ACKROYD, PETER (2011), *Londyn. Biografia*, przekł. Tomasz Bieroń, Poznań: Zysk i S-ka.
- CELIŃSKA-JANOWICZ, DOROTA (2011), 'Centra handlowe wobec miejskiej przestrzeni publicznej – nie tylko imitacja', w: Iwona Jażdżewska (red.), *Człowiek w przestrzeni publicznej miasta*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- CLUTE, JOHN, DAVID LANGFORD (2012), 'Urban fantasy', online: John Clute, David Langford, Graham Sleight and Roger Robinson (red.), *The Encyclopedia of Fantasy*, online: http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=urban_fantasy [dostęp: 28.12.2017].
- DE CERTEAU, MICHEL (2008), *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przekł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- DZIOŃEK MICHAŁ (2004), 'W stronę antropologii przestrzeni. Flâneur – szkic do portretu', *Anthropos?*: 2-3, online: <http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos2/texty/dzioniczek.htm> [dostęp: 28.12.2017].
- ELBER-AVIRAM, HADAS (2013), 'The Past Is Below Us': Urban Fantasy, Urban Archaeology, and the Recovery of Suppressed History', *Papers from the Institute of Archaeology*: 1 (23), online: <http://www.pia-journal.co.uk/articles/10.5334/pia.426/> [dostęp: 28.12.2017].
- FRYDRYRCZAK, BEATA (1998), 'Okiem przechodnia: ulica jako przestrzeń estetyczna', w: *Formy estetyzacji przestrzeni publicznej*, Jan Stanisław Wojciechowski, Anna Zeidler-Janiszewska (red.), Warszawa: Instytut Kultury.
- GAIMAN, NEIL (2001), *Nigdziebądź*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: MAG.
- HOHMANN, ANGELA (2001), 'Flâneur. Pamięć i lustro nowoczesności', przekł. Andrzej Kopacki, *Literatura na świecie*: 08-09 (361-362), ss. 336-359.
- HOOKS, BELL [WŁAŚC. GLORIA JEAN WATKINS] (2008), 'Margines jako miejsce radykalnego otwarcia', przekł. Ewa Domańska, *Literatura na świecie*: 01-02 (438-439), ss. 108-117.
- HOOKS, BELL [WŁAŚC. GLORIA JEAN WATKINS] (2013), *Teoria feministyczna. Od marginesu do centrum*, przekł. Ewa Majewska, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.

- KRACAUER, SIEGFRIED (2001), 'Ulice', przekł. Krystyna Wierzbicka, *Literatura na świecie*: 08-09 (361-362), ss. 287-325.
- LINDHOLM, MEGAN (2002), *Wizard of the Pigeons*, Londyn: HarperVoyager.
- LORENS, PIOTR, ELŻBIETA RATAJCZYK-PIĄTKOWSKA, RED. (2008), *Komercjalizacja przestrzeni – charakterystyka zjawiska*, Warszawa: Urbanista.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- MIÉVILLE, CHINA (2009), *LonNiedyn*, przekł. Grzegorz Komerski, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2014), *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Kraków: Universitas.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2012), *Geopoetyka (o mieście, przestrzeni i miejscu we współczesnych teoriach i praktykach kulturowych)*, w: *Kulturowa teoria literatury*, Michał Paweł Markowski, Ryszard Nycz (red.), Kraków: Universitas.
- WILLIAMS, RAYMOND (2010), 'Miasta ciemności i światła', przekł. Tadeusz Rachwał, w: Ewa Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków: Universitas.
- WINKLER, ANNA (2014), 'Jednostka atmosfery', w: *Miasto na żądanie: aktywizm, polityki miejskie, doświadczenia*, Łukasz Bukowiecki, Martyna Obarska, Xawery Stańczyk (red.), Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, ANNA (1999), *Dryfujący flâneur, czyli o sytuacjonistycznej transformacji doświadczenia miejskiej przestrzeni*, online: <http://bylecoq.w.inte-ria.pl/text/flaneur.htm> [dostęp: 28.12.2017].

Oniryczna kreacja zatopionego miasta w *Bestiarium* Tomasza Różyckiego

ELŻBIETA PIETLUCH*

Wprowadzenie

Temat miejski stale uobecnia się w twórczości Tomasza Różyckiego począwszy od tomu poetyckiego *Vaterland*, poprzez poemat heroikomiczny *Dwanaście stacji*, a skończywszy na sylwie eseistycznej *Tomi. Notatki z miejsca postoju*. Gdyby w sposób ogólny scharakteryzować relację skonkretyzowanego w strukturze utworów podmiotu do wykreowanego miasta, rychło okazałoby się, że owo nastawienie zawiera w sobie różnorodne odcienie antypatii. Tym samym otwarcie zmanifestowana wrogość wobec sportretowanego tworu urbanizacyjnego sprawia, iż to konkretne miasto jawi się jako nieprzyjazne człowiekowi miejsce do życia. Najbardziej skrajnym przykładem ilustrującym tę tezę jest chociażby inwokacja z *Dwunastu stacji*: „To miasto, choroba moja! Prątek czarnej zółci, smutny tumor rozrastający się w duszy – jakże cię nienawidzę, miasto! Zostawić cię, wyjechać, opuścić na zawsze! Namolny koszmarze, potworze bez duszy, bez twarzy zarazku!” (RÓŻYCKI 2009: 7). Fundamentem deklarowanej nienawiści do stolicy województwa opolskiego jest – wielokrotnie już podnoszona w opracowaniach krytycznoliterackich – osobista kwestia stosunku pisarza do ochrony kresowego dziedzictwa

* Uniwersytet Opolski | kontakt: elzbieta Pietluch@gmail.com

kulturowego w nowym kontekście geopolitycznym. Jak słusznie konstatuje Dobrawa Lisak-Gębała:

Poniemieckie miasta, miasta-palimpsesty czytane i pisane przez Chwina, Huellego, Wańka czy Zawadę, to wprawdzie miejsca skrywające w sobie to, co inne i obce, jednak możliwe do oswojenia przez narrację ustalającą nową tożsamość. Poetyzacja Opoła przez Tomasza Różyckiego nie przynosi takiego terapeutycznego sukcesu (LISAK-GĘBAŁA 2009: 108).

W tym kierunku, zdaniem badaczki, Różycki poczynił stosowne kroki, lecz efekt końcowy w znacznym stopniu odbiega od dokonań pozostałych literatów w zakresie odejścia od miejskiej codzienności naznaczonej widmami przeszłych zdarzeń. Aby móc dociekać przyczyn tego stanu rzeczy, nie można uniknąć pobieżnego omówienia zawiloci natury biograficznej, autor bowiem jest przedstawicielem trzeciego pokolenia ekspatriantów przybyłych po drugiej wojnie światowej z Kresów Wschodnich na Ziemię Odzyskane (SZAŁAGAN 2011: 224). Należy przy tym koniecznie zaznaczyć, iż potomkowie Zabuzan nie tyle pielęgnują wiarę w możliwość powrotu z obcej kulturowo przestrzeni do macierzystej ziemi, co wciąż doświadczają alienacji o skali jednostkowej i grupowej w obrębie przypadkowego miasta. Mowa zatem o pokoleniowym przekazywaniu niezgody na rzeczywistość ufundowaną na mocy postanowień konferencji jałtańskiej sprzed siedmiu dekad. Ów bunt przeciwko powojennej historii prowadzić zaś będzie do eskalacji poczucia bezsilności i niesprawiedliwości dziejowej. W tych okolicznościach niechciana przestrzeń miejska, w której wciąż roi się od śladów pozostawionych przez mieszkających tam niegdyś niemieckich autochtonów, ustawicznie postrzegana jest jako obca ziemia (PIETLUCH 2015: 178).

W twórczości Różyckiego zasadniczo wyróżnia się trzy modele wskazujące na próbę przepracowania wygnańczej traumy przodków i resentymentów za sprawą wyobraźni twórczej. Po pierwsze wskazać trzeba model alienacyjny, który polega na wykreowaniu alternatywnych przestrzeni, zapewniających podmiotowi mówiącemu namiastkę iluzorycznego schronienia z dala od zniechęcającego miasta. Po wtóre wymienić należy model eskapistyczny, który wiąże się z podróżą, ucieczką od czasoprzestrzeni w głąb krzepiących opowieści przodków, innymi słowy rodzinnych narracji składających się na postpamięć. Ów termin wprowadzony i rozwinięty przez Marianne Hirsch doskonale uchwytuje mechanizmy kształtowania świadomości kolejnych generacji za pośrednictwem reminiscencji: „Postpamięć charakteryzuje doświadczenie tych, którzy dorastali w środowisku zdominowanym przez narracje wywodzące się sprzed ich narodzin. Ich własne,

spóźnione historie ulegają zniesieniu przez historie poprzedniego pokolenia ukształtowane przez doświadczenia traumatyczne, których nie sposób ani zrozumieć, ani przetworzyć” (HIRSCH 2010: 254). Mając na uwadze koncepcję badaczki, należy uwzględnić fakt, że funkcjonujące w obiegu oralnym wspomnienia rodzinne o traumatycznych przeżyciach, do których zalicza się również utratę „małej ojczyzny”, powojenną banicję i szok cywilizacyjny, w perspektywie nadawczo-odbiorczej podatne są na liczne zniekształcenia (mityzację przeszłości i dewaluację teraźniejszości). Tym deformacjom przekazu werbalnego sprzyja przede wszystkim brak bezpośredniego wglądu w wydarzenia, w których uczestniczyli jedynie ocaleni nestorzy rodu. Niemniej jednak emocjonalne wspomnienia wrastają w świadomość potomków tak głęboko, że nie sposób zdystansować się do relacji złożonych przez przedstawicieli poprzednich pokoleń. W tym ujęciu dyskurs nostalgiczny zażębia się z dyskursem tożsamościowym, ponieważ postpamięć legła u podstaw percypowania rzeczywistości przez nostalgików. Odziedziczona tęsknota za czymś nieosiągalnym przekłada się zarówno na egzystencjalną bierność, jak i na bunt wobec *status quo*. W autorskim zamyśle ta intensyfikacja nagromadzonych uczuć ma sprawić, że przybierają one postać widzenia sennego. Twórcza postawa buntownika wymaga natomiast postawy zaangażowanej, toteż wyszczególnia się w piśmiennictwie Różyckiego także model destrukcyjny, będący śmiałym zamysłem obrócenia miejskiej materii w niwecz za pośrednictwem katastroficznej rekwizytorni. Wielopłaszczyznowa powieść surrealistyczna Różyckiego *Bestiarium* stanowi właśnie przykład realizacji wspomnianego modelu na niwie fabularnej. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w procesie twórczym postpamięć współ z wyobraźnią władły dynamiką poetyckiego marzenia. Myśl tę znakomicie rozwija Gaston Bachelard, operując dodatkowo kształtującymi jednostkową osobowość archetypami animy i animusa: „Jedności i pamięci doświadczamy wtedy jedynie, gdy za sprawą marzenia dusza i duch połączone zostają w marzeniu. W jedności tej możemy powiedzieć, że na nowo przeżywamy naszą przeszłość. Nasz miniony byt wyobraża sobie, że odżywa” (BACHELARD 1998: 121). Francuski humanista, w nawiązaniu do Jungowskiej psychologii głębi, doszukuje się w spetryfikowanym poetycko marzeniu współdziałania pierwiastka żeńskiego (*anima*) z pierwiastkiem męskim (*animus*) (BACHELARD 1998: 80). Idąc tropem rozważań Bachelarda, marzenie wody w duchu anima ewokuje spokój i wytchnienie, stąd za właściwy punkt wyjścia można przyjąć twierdzenie, że fantazje o wzburzonych wodach stanowią domenę animusa, który zamierza dokonać ostatecznych rozrachunków z (post)pamięcią.

Prolog do katastrofy

Obligatoryjnym warunkiem ziszczenia się katastroficznego scenariusza jest zapowiedź aktu zagłady świata przedstawionego. W ramach wdrożenia tego planu wystarczy zatem uciec się do najprostszych wariantów destrukcji, oferowanych przez samą naturę. Do tychczas w tekstach opolskiego poety, zwłaszcza w dwóch następujących po sobie tomach *Świat i Antyświat* oraz *Kolonie*, najbardziej niszczycielskim żywiołem okazał się ogień; wśród rozproszonych znaków, które świadczą o jego nieokiełznanym zasięgu, wymienić należy dym, żar, popiół, sadzę czy lawę wulkaniczną. Współistnienie przeciwieństw, uzupełnianie się antytetycznych zasad zakłada, że na przeciwległym biegunie uplasowała się woda. Zgodnie z wykładnią jońskiej filozofii przyrody, woda jest zasadą świata, ponieważ wszystko bierze z niej swój początek i służy ona podtrzymywaniu życia (REALE 2003: 30). Bachelard zresztą przekonuje, że poetycka wyobraźnia materialna czerpie inspirację z żywiołów pojmowanych w zgodzie z tradycyjnymi filozofiami i starożytnymi kosmologiami: „Jeśli jakieś marzenie ma być dostatecznie trwałe, by zaowocować dziełem, a nie być tylko przelotną chwilą wytchnienia – musi ono znaleźć stosowną dla siebie materię, element materialny, który by mu nadał własną substancję, zasadę, specyficzną poetykę” (BACHELARD 1975: 116-117). U Różyckiego to właśnie antynomia niedoboru i nadmiaru życiodajnego, a zarazem śmiercionośnego żywiołu konstytuuje fantastyczną wizję unicestwienia miasta w *Bestiarium*, obszaru – co ważne – terytorialnie zawężonego do trzech autentycznych dzielnic Opola, a więc Zaodrza „bliższego”, Wyspy Pasiaki i Wyspy Bolko. Wyznaczony zasięg miejsca akcji niemal całkowicie pokrywa się z tą częścią miasta, która faktycznie uległa zatopieniu niemal dwadzieścia lat temu wskutek „powodzi tysiąclecia”. W omawianym tekście odnotować można liczne aluzje fabularne do wydarzeń z roku 1997, bowiem pojawiają się w nim zarówno wzmianki o gorączkowym ratowaniu dobytku przed falą powodziową, powodziaczach koczujących na dachach w oczekiwaniu na pomoc, jak i o martwych zwierzętach z opolskiego ogrodu zoologicznego. Ukazana w powieści klęska żywiołowa zyskuje ponadto wymiar profetyczny o podszezwce religijnej z uwagi na dygresję o czterdziestodniowych opadach i stale podnoszącym się poziomie wód gruntowych. Rzeka jest niejako odrębnym, spersonalizowanym bytem, bezwzględny monstrum o nadludzkiej sile, które nawiedza oraz niszczy miasto: „Rzeka, jej bicepsy, zwoje szarych mięśni, brunatne warkocze, żyły, ścięgną wodne przesuwające garaże, budy i kioski, łamiące drogowskazy i oświetleniowe słupy” (RÓŻYCKI 2012: 151). Sprowadzony przez rzekę potop implikuje ponadto problematykę oczyszczenia, stanowiącą pokłosie tak charakterystycznej dla kondycji ludzkiej, wpisanej

w podstawy mitycznego myślenia, tęsknoty za czasem świętym, a więc czasem rajskim. Zgodnie z akwaticznym symbolizmem po potopie ma nastąpić odnowienie, bo jak pisze Mircea Eliade w *Obrazach i symbolach*:

[...] kontakt z wodą daje zawsze możliwość regeneracji [...]. Ale zarówno na poziomie kosmologii, jak i antropologii zanurzenie w wodzie wiąże się nie tyle z ostatecznym zniszczeniem, ile z chwilowym powrotem do nieokreśloności, po którym następuje ponowne stworzenie, rodzi się nowe życie lub nowy człowiek (ELIADE 1998: 178).

W tej mitycznej paraleli – postulowanego powrotu do prapoczątku dziejów – pojawiają się refleksy o charakterze religijnym, sygnalizowanym bezpośrednio w monologu radykalnego stryja:

A może trzeba teraz po tym wszystkim potopu, żeby po tym, co działo się w ostatnim wieku, ziemię obmyć, może już nie ma na nic pomysłu, co? [...]. Ani na cywilizację, ani na system polityczny, wszystko źle. Było już, i źle. [...] Może trzeba ziemię zalać i wszystko od nowa zacząć. Dwójkę ludzi zostawić, niech zaczynają (RÓŻYCKI 2012: 123).

Ten utopijny zamysł nabierze wyrazistości w ostatniej scenie powieściowej, czyli wtedy, gdy szansą na przetrwanie pamięci o kresowych tradycjach będzie dryfująca wśród zatopionego miasta tratwa, która powstała z łoża babki. Prowizoryczna arka, na której przebywa wnuk w towarzystwie kuzynki Figi, symbolizuje zamiar powtórzenia starotestamentowej historii. Toteż wspomnienia o Kresach zyskują wymowę sakralną. Niemal spirytualne dążenia noszą wszakże znamiona komizmu w konfrontacji z materializmem, skoro Figa nie skąpi wysiłków, aby uratować przed potopem pudła z butami, nienapoczęte opakowania herbat i kolekcję dzieł sztuki. Potop, podobnie zresztą jak w poetyckich pejzażach Artura Rimbauda, służy temu, aby zmywać brud rzeczy i umożliwić „ruch kosmicznego wynurzenia” (RICHARD 2008: 151). Tratwa z ocalonymi rozbitkami, przedmiot położony na obcej powierzchni, symbolizuje zatem nie cudowne narodziny, lecz odrodzenie, ponowne wynurzenie się postpamięci jako tematu obsesyjnie eksploatowanego i poddawanego licznym transformacjom w artystycznych inkarnacjach.

W inicjalnych fragmentach powieści mowa o niedoborze wody pitnej w samym środku miasta. Kierowany pragnieniem magister filologii obcej, porte parole pisarza, bezskutecznie usiłuje więc wysać ostatnią kroplę z kranu, zatykając językiem jego dopływ. Język został wciągnięty w głąb rur wodociągowych, aby penetrować opolskie podziemia. Leksykę charakterystyczną dla somatycznego doświadczania świata włączono zatem w proces impresyjnego poznawania nieeksplorowanych bądź niedostępnych terenów. Metonimicznie rzecz ujmując, nadwerężony język musi sprostać narracyjnej próbie

ujarzmienia tego, co wymyka się z ram racjonalnej percepcji. Wyraźnym sygnałem ufan-tastycznienia wykreowanego świata jest ponadto hasło „fatamorgana” wpisane w krat-kach krzyżówki wypełnionej przez panią Manię. Tak jak wzrok człowieka na pustyni zwodzony jest oazowymi mirażami, tak samo w widmowym mieście spragniony mę-zczyzna poszukuje wody, łapczywie reagując na widok wypełnionej nią karafki. Podmiot oneironautyczny sprawuje kontrolę nad snem, skwapliwie dzieląc się z czytelnikiem wła-snymi przypuszczeniami odnośnie do kuriozalnej scenerii:

[...] moje pragnienie przedziwne, które z początku brałem za niedyspozycję spowodowaną wczorajszą hulanką i nadmiernym spożyciem alkoholu, było [...] tak potężne, że przedarło się poprzez zasłonę rzeczywistości i podążało za mną aż do sfery snu, nawet tam nie dając mi spokoju (RÓŻYCKI 2012: 109).

Wymagowany świat jest w związku z tym ściśle osadzony na logice marzenia sennego, która nieuchronnie prowadzi do zatarcia wszelkich związków przyczynowo-skutko-wych na rzecz odrealnionych i zagadkowych przeobrażeń czasoprzestrzeni.

Wokół surrealizmu

Korzystając z przekładu Danuty Danek prac Freuda na język współczesnej refleksji hu-manistycznej, warto dodać, że sen uchodzi za swoisty typ wypowiedzi pośród innych typów wypowiedzi ludzkich. W opinii uczonej najbardziej dystynktywną cechą snu jako komunikatu jest jego całkowite nasycenie znaczeniowe przy równoczesnym zachowaniu niewyczerpalności znaczeń i niejednorodności znakowej (DANEK 1978: 220). Wyśnione reprezentacje tych znaków mogą z kolei przybierać rozmaite postaci: obrazów, słów, a na końcu elementów, których potencjał semantyczny przysparza odbiorcy trudności w de-kodowaniu. Jedną z elementarnych form snu, jaką może on przybrać w konwencji lite-rackiej, jest linearny zapis, który uprzywilejowuje nieokiełznane reguły marzenia senne-go w strukturze danego tekstu (SŁAWIŃSKI 2000: 543). Oznacza to, że poetyka surrea-lizmu kładzie akcent na nietypowe zestawienia obrazów i pojęć z odległych kontekstów użycia wbrew obowiązującej logice. W konstrukcji świata przedstawionego surrealiści nie stronią przeto od absurdu, czarnego humoru i groteski. Główna funkcja tych kom-ponentów polega na wzmacnianiu potęgi twórczego uduchowienia. Trudno oprzeć się wrażeniu, że *Bestiarium* spełnia wszystkie z wymienionych kryteriów literatury surrea-listycznej. Różycki nie przekalkowuje konturów rzeczywistości, bowiem domenę jego projektu prozatorskiego stanowi fabularna nieprzewidywalność, przepełniona wieloma zagadkami odnoszącymi się do chronologii wydarzeń lub motywacji działań bohaterów.

Specyfika świadomego śnienia odznacza się oprócz tego wprowadzeniem elementu umysłowej kontroli nad samoistnie wytworzonymi projekcjami. Kompozycja kłamrowa utworu służy poniekąd eksponowaniu tego doświadczenia partycypacyjnego – począwszy od chwili zaśnięcia, a zakończywszy w momencie przebudzenia postaci literackiej, kiedy następuje deziluzja onirycznych wyobrażeń. Dopiero sen o utonięciu powoduje gwałtowne przebudzenie głównego bohatera, powodując jego chwilową dezorientację na jawie. Zabiegowi temu służą rozbudowane wtrącenia o funkcji fatycznej: „Ach, sen przeklęty, oczywisty banal! Ileż to razy śniło się nam wszystkim, że wychodzimy bosso, nago, zapomniawszy czegoś niezwykle ważnego, wystawieni na śmiech i wstyd własny” (RÓŻYCKI 2012: 16-17), „nieprawda, nieprawda i zaraz się obudzę, niech no tylko drzwi znajdę i klucza użyję!” (RÓŻYCKI 2012: 156) czy „Ach, sen, cholerny sen, w którym wszystko jest możliwe, błogosławiona wolność zdarzeń, fizyka, chemia i biologia spięte w jeden kotylion rzucony na wrzącą wodę!” (RÓŻYCKI 2012: 21). Dzięki zastosowanym ekspresywiizmom podmiot mówiący będąc mimowolnym reżyserem i aktorem wysnionych przedstawień, nie powstrzymuje się od wystawiania negatywnej oceny absurdowi sytuacyjnemu. Próba uzasadnienia emanacji podświadomości w oparciu o wiedzę ogólną świadczy o nieustannych zmaganiach podmiotu oneironautycznego ze stworzoną przezeń iluzją.

Większość surrealistów dzieliła upodobanie do nokturnowych przechadzek po mieście, zatem nocny spacer, na który wyrusza główny bohater powieści, ma umocowanie w tradycyjnie preferowanych przez artystów aktywnościach. Jak zauważa Agnieszka Taborska: „Dzięki odpowiedniemu stanowi ducha spacer po mieście był dla surrealistów czynnością irrealną. Wierni propagowanej przez Rimbauda koncepcji *dépaysement*, błędząc bez celu, wcielali w życie ideę „automatycznej wędrówki”, sprzyjającej przemianie codziennej rutyny w poezję (TABORSKA 2013: 157). W utworze Różyckiego odzwierciedleniem topograficznej dezorientacji jest lunatyczne błędzenie w asyście pieska po mieście, którego infrastruktura nieoczekiwanie przybiera postać labiryntu, gdyż w zasięgu wzroku bohatera pojawiają się nieznane przejścia, uliczki. Na domiar tego elementami mającymi wpływ na udziwnienie opisywanej scenerii są letnie anomalie pogodowe. Zestawiając konstatację Taborskiej z wyjściową sytuacją fabularną w *Bestiarium*, zauważyć można, iż wskutek gwałtownych przemian meteorologicznych miasto stopniowo traci swoją realną tożsamość, stając się równocześnie obiektem podatnym na poetyzację. W sukurs konstruktom słownym Różyckiego przychodzą ustalenia Wiesława Drobka, który dociekał przyczyn powodzi w dorzeczu górnej Odry z lipca 1997 roku. Z jego usta-

leń wynika niezbitcie, że w efekcie zderzenia się dwóch termicznych mas powietrza czerwcowe upały ustąpiły miejsca w lipcu obfitym opadom deszczu, które doprowadziły do wystąpienia wezbranej rzeki z brzegów (DROBEK 1999: 18). Autor *Chaty umaity* twórczo wykorzystał te przesłanki w konstrukcji czasu i miejsca akcji powieści. Kiedy do miasta wdzierą się fala powodziowa, aurę zniszczenia i rozkładu materii dopełnia zapach stęchlizny wydobywający się z zawilgoconych mieszkań. Parną nocą odarte z właściwości fizykalnych, fantasmagoryczne miasto w niezwykle plastyczny sposób upodabnia się do papierowej makiety albo akwarelowego malunku utrzymanego w pastelowej kolorystyce: „Rozmiękło miasto: ostre zakończenia wież, narożniki kamienic [...] barwy plakatów, reklam i ogłoszeń zamazały się i rozplynęły, straciwszy kreskę” (RÓŻYCKI 2012: 14). Fragment ten wykazuje zbieżność z akwaticzną organizacją przestrzeni w *Sanatorium pod klepsydrą* Brunona Schulza, gdyż drohobycczanin posługiwał się również malarskimi porównaniami: „Cały krajobraz jest jakby dnem ogromnego akwarium – z białego atramentu. Drzewa, ludzie i domy zlewają się w czarne sylwetki falujące jak rośliny podwodne na tle tej atramentowej toni” (SCHULZ 2013: 329). Nie dziwi więc lapidarna uwaga Pawła Huellego w recenzji poświęconej *Bestiarium*: „W wielu fragmentach – na poziomie zdań – jest proza Tomasza Różyckiego lotem na poziomie Brunona Schulza. Ni mniej, ni więcej” (HUELLE 2012:267). Nieprzypadkowo wszakże ukazywanie wody jako potężnego i nieuchwytnego żywiołu wpisuje się w nadrealną tendencję dążenia do kompletnej relatywizacji świata oraz płynności pejzażu. Deszcz, jak konstatuje Henryk Dubownik, obmywa i zaciera kontury krajobrazu, zaś powracające w malarstwie i poezji motywy pływania, tonięcia i przyglądania się dziwnym stworom wodnym legitymują się oniryczną proveniencją (DUBOWNIK 1971: 54).

Spór o postpamięć

W pionowym układzie przestrzeni podziemia zyskać mogą infernalne asocjacje. Magdalena Rabizo-Birek wysuwa tezę, że autor już wcześniej dał się poznać jako poeta nader chętnie korzystający z motywów piekielnych, czyścowych, zaświatowych, czyli motywów będących bezpośrednimi odniesieniami do *Boskiej komedii* Dantego (RABIZO-BIREK 2005: 87). Co więcej, Wojciech Bryda zauważa, że autor *Bestiarium* rozlokował w tekście trzy poziomy na płaszczyźnie wertykalnej: „na górze umieszcza Stryja i jego centrum dowodzenia, pośrodku Babkę (a tym samym rzeźnię, obrazującą dziedzictwo, historię, tradycję), na dole Wuję i całe drugie miasto, które stara się ocalić tradycję” (BRYDA 2014: 169). W podziemiach u Różyckiego niepodzielne rządy sprawuje groteskowy wuj Jan,

którego władzę symbolizuje przywdziany – zamiast królewskiego płaszcza z gronostajowym podbiciem – barani kozuch. Wuj Jan jako zarządca drugiego miasta chlubi się podziemnym królestwem, złożonym z siedmiu piwnic w kamienicy. Pod jego kuratelą pracę wykonują zarówno recydywiści, przestępcy notorycznie naruszający przepisy prawa i współżycia społecznego, narkomani i alkoholicy, jak i politycy, prawnicy, innymi słowy – reprezentanci grup zagrożonych społecznym wykluczeniem i przedstawiciele prestiżowych kręgów zawodowych. Mozolna praca obywateli podziemia wnosi element niedorzeczności, bowiem kiszą oni barszcz z buraków, zapęniają beczki kiszoną kapustą i konstruują z przypadkowych materiałów tratwę, która pozwoli im przetrwać potop. Wśród atawistycznie ukazanej ciżby dostrzec można rysy bardziej zindywidualizowanych postaci chimerycznych, humanoidy, ludzko-zwierzęce hybrydy, a więc ospowatego olbrzyma z twarzą hieny, człowieka o twarzy gronostaja, neandertalczyka.

Osobny typ stworzeń fantastycznych prezentują diabliki, zwane naprzemiennie czortami tudzież biesami, stworzenia te przypominają skrzyżowanie kuny, kota i małpy; główne źródło ich pożywienia stanowią wydarte z książek stronnice. Faunę reprezentują natomiast wspomniany wcześniej piesek, hipopotam utożsamiany z siłami demonicznymi oraz koczkodan, który wczepił się w fryzurę pani Mani. W końcowych passusach obrazujących życie w podwodnym mieście, podmiot oneironautyczny dostrzega inwazję owadów na ulicach, stada zwierząt hodowlanych i ryb przemieszczających się między topielcami oraz dziką zwierzynę migrującą z okolicznych lasów do parku miejskiego. Wprowadzenie tak różnorodnego zwierzyńca poniekąd koresponduje z obwarowanym historycznie tytułem powieści, czyli odnośnikiem do rozpowszechnionego w literaturze średniowiecznej gatunku, popularyzującego zasady etyki chrześcijańskiej w oparciu o alegoryczno-dydaktyczne opowieści o zwierzętach realnych lub fantastycznych. Różycki operuje przypadkowymi nazwami zwierząt, wplatając je w skomplikowane gry narracyjne, lecz postaci te tworzą niepozorny sztafaż po to tylko, aby wprowadzić element udziwnienia z pogranicza jawy i snu w – przywołując określenie Michała Głowińskiego – „zaświecie przedstawionym”, w którym współistnieją ciała, duchy, konkrety i pojęcia abstrakcyjne (GŁOWIŃSKI 1998: 44).

Narrator ukazuje siebie jako uczestnika uwikłanego w zakamuflowany konflikt o trwałość kresowej obyczajowości. Zofia Zaleska podkreśla jednak, iż Różycki w swym sennym koszmarze nie opowiada się po żadnej stronie w wynaturzonym sporze o pamięć (ZALESKA 2012). Wuj Jan nie tylko bowiem sprawuje pieczę nad podziemiem, lecz także jest strażnikiem rodzinnej tradycji. Jego wysiłki spotykają się z niezrozumieniem

Stryja Rekuńcia, który w centrum zarządzania pogodą szacuje, kiedy rzeka wystąpi z brzegów. Zadanie wuja polega z kolei na przechowywaniu w zakurzonych butelkach przedśmiertnych spowiedzi i ostatnich tchnień wydanych na łożu śmierci przez ekspatriantów ze Wschodu. Ów bohater dąży równocześnie do wyłudzenia tajemnic od znajdującej się w stanie agonalnym prababki Apolonii w celu uwięzienia ich w butelce. Niestety, szybko okazuje się, że pieczołowicie kolekcjonowane wspomnienia zmarłych w butelkach – wyrzucanych z okna do wody w trakcie potopu ogarniającego miasto – prezentują wartość o wiele mniejszą niż wyobrażenia majątku, który stanowi przyczynę rodowych waśni między chciwymi krewniakami (PIETLUCH 2016). Pozostawiony przez Prababkę, obrosły wieloma opowieściami majątek pod Lwowem, nadal zasila wyobraźnię wuja, stryja i kuzynka Fifaka, co wiąże się w znacznej mierze z tęsknotą za mitem złotego wieku, bo w tej oto parodiującej patos konwencji wspomina się o słynnej ponoć na całą Europę Środkową rzeźni o nazwie Lunopol i Spółka.

Podsumowanie

Miasto utrwalone w powieści Różyckiego znajduje się w punkcie przecięcia dwóch porządków – realnego oraz imaginacyjnego. Pieczołowicie odtworzone detale topograficzne decydują o identyfikacji najbardziej charakterystycznych obiektów na rzeczywistej mapie Opola. Barwne i dowcipne konfabulacje o podziemiach opolskich zabytków nie przystają do rzeczywistości, jednakowoż tworzą one stabilną podstawę surrealistycznego świata, w którym naleciałości referencjalności zajmują równorzędną pozycję obok kuriozalnych metamorfoz przestrzeni. W piwnicach ukazanego w tekście ratusza przechowuje się bowiem archiwum gestapo, akta bezpieczeństwa, zapasy żywności, partyjne plakaty wyborcze i hańdę zgolonych wąsów na przyszły użytek wałów przeciwpowodziowych. Ponieważ jest to budynek użyteczności publicznej, zgodnie z psychoanalityczną interpretacją marzeń sennych wnioskować można, że podziemia symbolicznie odpowiadają sferze społecznej podświadomości, do której zepchnięto stłumione lęki kilku pokoleń Polaków. Eksploracja krypt Piastów Opolskich, w których spoczywają mumie książąt Bolka i Tółka, księżnej Ironii, kości Wielkoluda z Podola, smoka morskiego oraz przekarmionego przez Kresowiaków dinozaura wzbogaca na wskroś komiczny wydźwięk nocnych wędrówek bohatera powieści. Absurdalne tajemnice skrywają również piwnice kamienic w części miasta, którą zwyczajowo nazywa się Małą Wenecją ze względu na lokalizację kamienic tuż przy starym korycie Odry, potocznie określanym przez opolan jako kanał. Gromadzono tam kostiumy, dekoracje i karnawałowe akcesoria, aby za pośrednictwem

weneckich atrybutów wykreować przestrzeń ułudy, skoro włoski implant architektoniczny nie wpisuje się w obcy kulturowo kontekst, estetykę przestrzenną miasta-palimpsestu o zróżnicowanej historii. W prześmiewczej optyce porównawczej przekreślono tym sposobem dotychczasową tożsamość miasta, przypisując mu funkcję parku tematycznego z włoską infrastrukturą, na którą składa się pseudoflorencki ratusz, pseudowenecki kanał, pseudotoskańskie wzgórze oraz hala sportowa imitująca Koloseum. Wielokrotnie stosowany w opisach mariaż kontrastujących ze sobą kategorii estetycznych służy karykaturalnej deformacji wizerunku Opoła, które ulega zatopieniu w następstwie powodzi, aczkolwiek katastrofa wodna staje się przyczynkiem do powstania podwodnego polis.

Źródła cytowań

- BACHELARD, GASTON (2008), *Poetyka marzenia*, przekł. Leszek Brogowski, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- BACHELARD, GASTON (1975), *Wyobrażenia poetycka. Wybór pism*, przekł. Henryk Chudak, Anna Tatarkiewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- BRYDA, WOJCIECH (2014), 'Tajemnicze przestrzenie w Bestiarium Tomasza Różyckiego', w: Katarzyna Szalewska (red.), *Nie-miejsca. Teorie spacjalne we współczesnych praktykach interpretacyjnych*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, ss. 165-171.
- DANEK, DANUTA (1978), 'Z problemów poetyki snu: w kontekście menippejsko-karnałowej interpretacji operetki', *Pamiętnik Literacki*: 4 (69), ss. 215-258.
- DROBEK, WIESŁAW (1999), 'Zasięg i skutki powodzi z lipca 1997 roku na Opolszczyźnie w ujęciu przestrzennym', w: Krzysztof Frysztacki, Teresa Sołdra-Gwiżdż (red.), *Studia nad przebiegiem i następstwami powodzi na Opolszczyźnie w 1997 roku*, Opole: Państwowy Instytut Wydawniczy – Instytut Śląski w Opolu, ss. 12-28.
- ZALESKA, ZOFIA (2012), 'Tomasz Różycki *Bestiarium*', *Dwutygodnik.com*, online: <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3461-tomasz-rozycki-bestiarium.html> [dostęp: 28.12.2017].
- DUBROWNIK, HENRYK (1971), *Nadrealizm w polskiej literaturze współczesnej*, Bydgoszcz: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- ELIADE, MIRCEA (1998), *Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym*, przekł. Magda i Paweł Rodakowie, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- GĘBALA-LISAK, DOBRAWA (2009), 'Ojczyzna jest za mgłą. Opole Tomasza Różyckiego', *Strony: opolskie pismo społeczno-kulturalne*: 3 (28), ss. 108-114.
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1998), *Zaświat przedstawiony. Szkice o poezji Bolesława Leśmiana*, Kraków: Universitas.
- HIRSCH, MARIANNE (2010), *Żaloba i postpamięć*, przekł. Katarzyna Bojarska, w: Ewa Domańska (red.), *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki: antologia*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 247-280.
- HUELLE, PAWEŁ (2012), 'Bestiarium', *Zeszyty Literackie*: 4 (30), ss. 265-267.

- PIETLUCH, ELŻBIETA (2015), 'Ewolucja tematu urbanistycznego w twórczości Tomasza Różyckiego', w: Anna Grochowska, Malwina Mus (red.), *Ścieżkami pisarzy. Miasto jako przestrzeń twórców*, t. 2, Kraków: Księgarnia Akademicka, ss. 175-183.
- PIETLUCH ELŻBIETA (2016), 'Wschód utracony, czyli mit Kresów w twórczości Tomasza Różyckiego', *Polisemia*: 1 (15), online: <http://www.polisemia.com.pl/numery-czasopisma/numer-1-2016-15-wschod/wschd-utracony-czyli-mit-kresw-w-twrczoci-tomasza-ryckiego> [dostęp: 28.12.2017].
- RABIZO-BIREK, MAGDALENA (2005), 'Szlakiem Dantego i Schulza', *Kresy*: 3, ss. 77-91.
- REALE, GIOVANI (2003), *Mysł starożytna*, przekł. Edward Iwo Zieliński, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- RICHARD, JEAN-PIERRE (2008), *Poezja i głębia*, przekł. Tomasz Swoboda, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- RÓŻYCKI, TOMASZ (2012), *Bestiarium*, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- RÓŻYCKI, TOMASZ (2009), *Dwanaście stacji*, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- SŁAWIŃSKI, JANUSZ (2010), 'Surrealizm', w: Janusz Sławiński (red.), *Słownik terminów literackich*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- SZAŁAGAN, ALICJA (2011), 'Tomasz Różycki', w: Alicja Szałagan (red.), *Polscy pisarze i badacze literatury przelotmu XX i XXI wieku: słownik biobibliograficzny*, tom 1, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- SCHULZ, BRUNO (2013), *Sanatorium pod Klepsydrą*, Kraków: Wydawnictwo MG.
- TABORSKA, AGNIESZKA (2013), *Spiskowcy wyobraźni. Surrealizm*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.



賣力桌

新宿

Temporalia: przyszłość i przeszłość

CZĘŚĆ TRZECIA

Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie? O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie powieści graficznej *V jak Vendetta*

WOJCIECH LEWANDOWSKI*

Wprowadzenie

W końcu przeleciałem przez całą trasę, aż do dna. Na ścianie był tam napis: GRANICA MIASTA TOPEKA, 22.860 MIESZK. Opadłem bezproblemowo. Ugiąłem lekko kolana, żeby zamortyzować zderzenie, ale nawet to nie było potrzebne. [...] Rozciągał się przede mną na dwadzieścia mil, aż do zamglonego, lśniącego horyzontu z puszkowej blachy. Ściana za mną zakrzywiła się i zakrzywiła, aż zatoczyła pełny krąg i okrążyła, okrążyła i okrążyła, powracając do miejsca, gdzie stałem i gapiłem się na nią. Znalazłem się na dnie metalowej rury ciągnącej się do sufitu, jedna ósma mili nad głową, dwudziestomilowej średnicy. A we wnętrzu puszeki ktoś wybudował miasto cholernie podobne do zdjęcia w jednej z przesiąkniętych wodą książek w bibliotece na powierzchni. Tam widziałem takie miasta. Dokładnie takie. Zadbane małe domki i wijące się wąskie uliczki, dzielnice handlowe i wszystko inne, co miałyby prawdziwe Topeka (ELLISON 2012: 80-81).

Przedstawiona w opublikowanym w 1969 roku opowiadaniu *Chłopiec i jego pies* Harlana Ellisona wizja ocalonej społeczności miejskiej stanowi przykład utopijnego marzenia o przetrwaniu apokaliptycznej katastrofy przy zachowaniu jak największego zakresu cech dawnego świata. W przeciwieństwie do mieszkających pod ziemią mieszkańców Topeki, życie ludzi pozostałych na powierzchni dalekie jest od idylli. Jednak z perspektywy

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: w.lewandowski@uw.edu.pl

Vika – głównego bohatera opowiadania – tym, czego brakuje mieszkańcom kurczowo trzymającym się dawnego świata, jest wolność: „Byli tu zapuszkowani na dole, jak śnięte ryby. Zapuszkowani” (ELLISON 2012: 81). Ceną za zachowanie bezpieczeństwa jest ograniczenie wolności, stłumienie strachu poprzez odgrodzenie się od innych za wszelką cenę, nawet za cenę zagrożenia dla przyszłej egzystencji populacji¹. Jak dowodzi przywołany fragment opowiadania Ellisona² postapokaliptyczna fantastyka okazuje się pojemnym gatunkiem, który umożliwia z jednej strony przyjrzenie się ludzkim zachowaniom w obliczu ostatecznej katastrofy, a z drugiej pozwala pokazać sposoby radzenia sobie społeczności z nowymi warunkami życiowymi i politycznymi.

Celem rozdziału jest zaprezentowanie możliwości komiksu w zakresie prezentacji nawet najbardziej skomplikowanych refleksji społecznych i filozoficznych na przykładzie powieści graficznej *V jak Vendetta* scenarzysty Alana Moore’a i rysownika Davida Lloyd’a. Osadzona w postapokaliptycznym krajobrazie fabuła nasycona została przez twórców silnymi odniesieniami do zimnowojennej polityki oraz do lęków brytyjskiego społeczeństwa pod rządami Partii Konserwatywnej i Margaret Thatcher. Wydaje się, że specyfika komiksowego medium, które tworzą wzięte razem obrazy i słowa, sprzyja prezentacji społecznych i politycznych ideologii oraz konfliktów pomiędzy nimi. Nie jest przy tym zamiarem autora systematyczna analiza filozofii politycznej wyłożonej w *V jak Vendetta*. Rozważania skupione zostaną wokół zagadnienia związanego z tym, w jaki sposób komiks, mieszczący się w szeroko rozumianej fantastyce, pozwala ukazać polityczne spory o uniwersalnym charakterze.

Zanim nastąpi analiza zderzenia ideologii, jakie zaprezentowali w *V jak Vendetta* Moore i Lloyd, zarysowane zostaną główne elementy, z których budowane są postapokaliptyczne światy, ze wskazaniem na długotrwałą popularność tej narracji fantastyki w opowieściach obrazkowych. Komiks może wydawać się przy pierwszej styczności nie najlepiej dobranym medium do prezentacji kwestii filozoficznych czy ideologicznych, jednak ze względu na swoją specyfikę daje on twórcom szerokie możliwości opowiadania i obrazowania, sprzyjające poruszaniu skomplikowanych tematów społecznych i politycznych. Przedstawiona przez Moore’a i Lloyd’a wizja Brytanii w pełni prezentuje możliwo-

¹ Główny bohater został zwabiony do Topeki w celach reprodukcyjnych.

² Opowiadania autorstwa amerykańskiego pisarza Alan Moore wskazywał jako istotne źródło inspiracji przy pracach nad *V jak Vendetta* (MOORE 2014: 270).

ści komiksowej sztuki jako środka komunikowania istotnych pod względem społecznym i politycznym kwestii, odwołując się w punkcie wyjścia do estetyki postapokaliptycznej.

Obrazy apokalipsy

Opowieści o kresie istnienia ludzkości i jego konsekwencjach wydają się zdobywać popularność zwłaszcza w momentach przełomowych. Kryzysy społeczne i polityczne okazują się sprzyjać tej fantazji na temat skutków ludzkich działań. Opowieści o końcu świata, jaki znamy³, starają się uchwycić to, co w obliczu końca wydaje się niewypowiadalne. Katastrofa totalna staje się pretekstem do przyjrzenia się człowieczeństwu, które należy ocalić w obliczu nieludzkich warunków egzystencji. Umożliwiają one spojrzenie na jednostkę odartą z kulturowych naleciałości i przyjrzenie jej się takiej, jaką jest ona w swojej istocie (BERGER 1999: 5-10). Ponadto opowieści o świecie po apokalipsie pozwalały jednostkom i społeczeństwom przezwyciężyć nękające je traumy wynikające z historii, czy konfliktów społecznych i politycznych (BERGER 1999: 19-56).

Apokaliptyczne wizje towarzyszą ludzkości od zarania dziejów, ale szczyt ich popularności przypada na drugą połowę dwudziestego wieku, kiedy wyobraźnię autorów poruszyło zrzucenie bomby atomowej na Hiroszimę 16 lipca 1945 roku (BOOKER & THOMAS 2009: 53; JEZIEŃSKI 2012: 10). Wydarzenie to dowiodło negatywnych konsekwencji rozwoju technologicznego, napędzanego potrzebami militarnymi w obliczu rodzącego się konfliktu pomiędzy dwoma wrogimi obozami ideologicznymi.

Druga połowa dwudziestego wieku naznaczona była obawami związanymi z rozrastającymi się nuklearnymi arsenałami zwaśnionych stron. Niekontrolowane użycie tego rodzaju broni było postrzegane jako jedno z wielu możliwych źródeł zagłady. Teksty kultury popularnej czasów zimnej wojny oraz przełomu dwudziestego i dwudziestego pierwszego wieku prezentowały zagładę ludzkości jako wynik katastrof naturalnych, inwazji obcych, postępu technologicznego czy rozprzestrzeniania się śmiertelnych wirusów (JEZIEŃSKI 2012). Literatura, komiks, film czy gry komputerowe niosły wizję świata ogarniętego wywołanym przez katastrofę chaosem oraz kreśliły skazane czasem na niepowodzenie wysiłki ocalałych, by zorganizować życie na nowo czy powołać nowe instytucje społeczne czy polityczne.

³ Pojęcie apokalipsy nie musi wszak oznaczać fizycznego końca świata – może się odnosić do przekształceń rzeczywistości wywołanych mniej lub bardziej gwałtownymi procesami historycznymi oraz spowodowanymi przezeń kryzysami.

Z punktu widzenia estetyki tworzonych w okresie zimnej wojny opowieści postapokaliptycznych wydaje się, że najbardziej popularnym wyobrażeniem był pustynny krajobraz zniszczonego przez wojnę atomową świata. Paweł Jeziński, charakteryzując estetykę postapokaliptyczną, wskazuje na popularność wyobrażenia degenerującego się pustynnego świata, w którym podstawowe potrzeby zaspokajają przetwarzanie odpadków. Zawieszeniu ulegają normy moralne, a prawo siły zdaje się być podstawą nowego porządku (JEZIERSKI 2012: 85-107). Motyw rekonstrukcji norm i tworzenia nowych kodeksów z odwołaniem się do prawa silniejszego został także wykorzystany przez autorów powieści graficznej *V jak Vendetta*.

Apokaliptyczne historie stały się popularnym tematem komiksów tworzonych po drugiej wojnie światowej, na co wpływ miały wspomniane wcześniej obawy związane z możliwym zastosowaniem broni nuklearnej. Prawdopodobnie jedną z najbardziej przejmujących komiksowych opowieści o konsekwencjach użycia broni jądrowej była *I SAW IT!* z 1972 roku autorstwa Keijiego Nakazawy⁴, który przeżył atomowy nalot na Hiroszimę. Straszliwe obrazy „roztapiających się [*melting*]” ofiar zbombardowanego miasta na długo zapadają w pamięć (NAKAZAWA 2007: 29-31, 37-38). Opowieść Nakazawy, poza ukazaniem skutków użycia broni atomowej, stanowiła protest przeciw zbrojeniom (STRÖMBERG 2010: 52-53).

Autorzy amerykańskich i brytyjskich komiksów ery zimnej wojny często odwoływali się do „atomowych” strachów obecnych w obu tych społeczeństwach. Przykładowo komiksy wydawnictwa EC w wyraźnie antywojennych historiach obrazowały możliwe konsekwencje wykorzystania broni nuklearnej czy wodorowej (WRIGHT 2003: 143-145). Narracją, której istotnym wątkiem są obawy związane z narastającym zagrożeniem nuklearnym, jest powieść graficzna Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa *Strážnicy* (*Watchmen*). Refleksja nad rolą superbohaterów odbywa się w cieniu nadciągającej konfrontacji, która popycha jednego z nich, Ozymandiasza, do przygotowania zamachu mającego na celu zjednoczenie ludzkości. Warto też nadmienić, że jedyny spośród superbohaterów dysponujący nadludzkimi mocami, ofiara eksperymentu w Komorze Pola Wewnętrzznego, zostaje ochrzczony mianem Dr Manhattan, które jednoznacznie kojarzy się z amerykańskim programem budowy broni jądrowej. Media w świecie przedstawionym na wieść o jego pojawieniu ogłaszają, że „Superman istnieje i jest Amerykaninem” (MOORE & GIBBONS 2003: 13). Jednak nawet fakt dysponowania przez Manhattaną władzą nad atomami nie może rozwiać poczucia zagrożenia, które towarzyszy amerykańskiemu

⁴ Komiks ten został rozwinięty w serię *Bosonogi Gen*.

społeczeństwu w związku z ewentualnością użycia broni nuklearnej (JEZIERSKI 2012: 80-82).

Najbardziej znaną brytyjską opowieścią komiksową osadzoną w postapokaliptycznym świecie jest *Sędzia Dredd*, ukazujący się od 1977 roku⁵ komiks poświęcony życiu obywateli Mega-City One, zasiedlonego przez ocalałych z nuklearnej zagłady mieszkańców wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Władza w metropolii spoczywa w rękach sędziów, którzy dbają o przestrzeganie prawa, rozstrzygają spory i wykonują wyroki. Totalność ich władzy zestawiana bywa z demokratycznymi ideami, które ten system miał w przyszłości zapewnić (CHAPMAN 2011: 144-171; LEWANDOWSKI 2013: 114). Seria ta wymieniana jest przez Alana Moore'a jako jedna z inspiracji podczas prac nad *V jak Vendetta* (Moore 2014: 272).

Wydaje się, że estetyka opowieści postapokaliptycznych może sprzyjać tworzeniu wizji nowego, lepszego świata. Utopijne społeczeństwa, ukształtowane na zgliszczach starych, które zostają wymazane w wyniku kataklizmu, otrzymują do budowy nowego porządku świat nieobarczony dawnymi wadami. Istnieje jednak prawdopodobieństwo, że odbudowa instytucji społeczno-politycznych nie pójdzie w oczekiwanym kierunku.

Komiks a dyskurs filozoficzno-polityczny

Wydawać by się mogło, że komiksy i obszerne traktaty filozoficzne to byty do siebie nieprzystające. Komiks jako efemeryczne medium rozrywkowe nie był bowiem tradycyjnie predestynowany do poruszania problemów związanych z podstawowymi pytaniami dotyczącymi ludzkiej egzystencji (CHAPMAN 2011: 8). Nie jest to do końca prawdą, czego dowodem jest pojawienie się tytułów poświęconych komiksom w ramach takich serii wydawniczych jak *Blackwell Philosophy and Popular Culture Series* czy *Popular Culture and Philosophy* (MORRIS & MORRIS 2008; WHITE 2009; WHITE & ARP 2008). Ich autorzy wskazują na obecność treści filozoficznych nawet w najbardziej rozrywkowych komiksach kierowanych do nastoletnich czytelników. Analizują postaci oraz motywy ich działania w kontekście filozoficznych teorii. Ze względu na charakter niniejszego rozdziału ważniejsze jest jednak odwrócenie perspektywy i spojrzenie na komiks jako na świadomie tworzony tekst lub traktat filozoficzny, zwłaszcza w kontekście filozofii politycznej.

⁵ Pełna kolekcja przygód sędziego Dredda ukazuje się w ramach dwóch serii wydawniczych: *Judge Dredd: The Complete Case Files* (od 2005 roku) i *Judge Dredd: The Restricted Files* (2010-2012).

Komiks jako gatunek kultury popularnej miał przede wszystkim bawić. Jednak już w okresie pierwszych sukcesów tej formy przekazu w wielu scenariuszach można było znaleźć opowieści odnoszące się do problemów współczesnych ich autorom. Twórcy komiksowi nie mogli pozostać obojętni na otaczającą ich rzeczywistość – ukazywali problemy społeczne czy polityczne w formułach fabularnych typowych dla kształtującego się komiksu. Dobrym przykładem tego typu opowieści są wczesne historie z udziałem Supermana, w których reagował on, często radykalnie, na problemy ówczesnych Stanów Zjednoczonych, wychodzących z ery wielkiego kryzysu. Opowiadania te osadzone są w czasach Nowego Ładu, który miał odbudować gospodarczą i psychologiczną siłę Stanów Zjednoczonych (SIEGEL & SHUSTER 2006; WRIGHT 2003: 7-13). Daleko tym narracjom do systematycznego wykładu filozofii politycznej, choć treści ideologiczne są w nich łatwo dostrzegalne: poprawa losu obywateli, walka z przestępczością czy odkrywanie nowego oblicza amerykańskiego snu. Wydaje się jednak, że w tym okresie rozważania filozoficzne nadal pozostawały domeną tradycyjnych traktatów.

Druga wojna światowa oraz w znacznym stopniu także zimna wojna spowodowały, że w komiksach pojawiły się treści propagandowe, co jest szczególnie widoczne w wielu opowieściach graficznych publikowanych w Stanach Zjednoczonych podczas II wojny światowej. Amerykańscy autorzy komiksów rozpoczęli propagowanie amerykańskiego zaangażowania w światowy konflikt jeszcze przed formalnym wejściem kraju w działania zbrojne. Wymownym przykładem jest okładka pierwszego numeru popularnej serii *Captain America*, w której ubrany w strój w barwach amerykańskiej flagi główny bohater uderza w twarz Adolfa Hitlera. I choć działania zbrojne ominęły terytorium Stanów Zjednoczonych, to komiksy przestrzegały przed sabotażystami, którzy mogli ograniczać efektywność amerykańskiego wysiłku wojennego (STRÖMBERG 2010: 38-43; WRIGHT 2003: 30-55). Ponadto komiksy doby drugiej wojny światowej tworzyły także odpowiedni wizerunek wroga, który miał wzmacniać zaangażowanie amerykańskiego społeczeństwa oraz żołnierzy (SCOTT 2007: 327-328). Brytyjskie komiksy wojenne, powstające od lat pięćdziesiątych, były pod tym względem bardziej wyważone (CHAPMAN 2011: 101).

Jednak komunikaty propagandowe, choć zbudowane na fundamentach politycznych ideologii, same nie stanowią przekazu filozoficznego, a prezentują jedynie w sposób hasłowy te elementy politycznych idei, które mają wzbudzić pożądane działania, kształtować lub utrwaląć oczekiwane postawy społeczne i polityczne obywateli (DOBEK-OSTROWSKA 2009: 105-108, 124-127; STRÖMBERG 2010: 9). Warto zatem określić moment, w którym autorzy komiksów przestali unikać poważnych, pełnoprawnych rozważań filozoficznych. Wydaje się, że początek takich dyskursów przyniosły komiksy

kontrkulturowe, w których dyskutowano istotne dla kontestujących kulturę hegemoniczną tematy (CHAPMAN 2011: 200-209; LEWANDOWSKI 2013: III). Zjawisko to wydaje się przypadać na lata osiemdziesiąte, czemu towarzyszył napływ, określany jako „inwazja” (WOLK 2007: 26), brytyjskich autorów na amerykański rynek komiksowy. Twórcy tacy, jak Alan Moore czy Neil Gaiman zmienili oblicze komiksu, nie tylko zresztą amerykańskiego, łącząc wysublimowane treści z językiem opowieści graficznych. Ich prace takie jak *Strażnicy*, *Sandman* czy *V jak Vendetta* odwoływały się do istotnych filozoficznych dyskursów⁶.

Wspomniani autorzy nie wyczerpują oczywiście listy scenarzystów, którzy podejmowali dyskusję o filozofii z wykorzystaniem medium komiksu, ponieważ wątki te obecne są również w komiksie głównego nurtu, choć ze względu na grupę docelową bywają one upraszczane. Przykładowo seria *X-Men*, poświęcona przygodom grupy bohaterów-mutantów, podejmuje ważny ze społecznego i politycznego punktu widzenia problem odmienności i wielokulturowości. Komiks jako medium, które ma przekazywać historię lub przedstawiać pewne idee (EISNER 2008: XI), znakomicie nadaje się jednak do dyskusji ideologicznych konfliktów, czego doskonały przykład stanowi osadzona w postapokaliptycznej Wielkiej Brytanii powieść graficzna *V jak Vendetta*.

Brytania po apokalipsie

Jednym z najbardziej interesujących komiksów prezentujących określoną wizję społeczeństwa i państwa jest powieść graficzna *V jak Vendetta* Alana Moore'a i Davida Lloyd'a. Publikowana w latach 1982-1989, stanowiła odpowiedź autorów na problemy świata u schyłku epoki zimnej wojny, w tym zwłaszcza na obawy związane z groźbą unicestwienia cywilizacji przy pomocy broni nuklearnej⁷. Fabuła osadzona została w świecie po nuklearnej zagładzie. I choć „Brytanii nie zbombardowano” (MOORE & LLOYD 2014: 27), to nuklearny konflikt spowodował zmiany klimatyczne, które doprowadziły do klęski nieurodzaju. Jedna z bohaterek powieści wspomina: „Pogoda zniszczyła wszystkie plony,

⁶ Nie należy zapominać o kluczowej dla amerykańskiego komiksu postaci Willa Eisnera, który także podejmował ciekawe filozoficzne rozważania (EISNER 2006).

⁷ *V jak Vendetta* doczekała się także swojej filmowej wersji. Jednak ekranizacja, która pojawiła się w 2006 roku, w wielu kwestiach znacznie odbiega od komiksowego wzorca. Zmiany umożliwiły twórcom filmu zaprezentowanie problemów społecznych i politycznych charakterystycznych dla pierwszej dekady XXI wieku, takich jak zagrożenie terrorystyczne oraz konflikty o globalnym zasięgu. Zmieniono także finał opowieści, dostosowując go do ideałów społeczeństwa demokratycznego.

wiesz? A z Europy nie przychodziła żywność, bo Europy już nie było. Tak jak Afryki” (MOORE & LLOYD 2014: 27). Apokalipsa oszczędziła Wielką Brytanię, której społeczeństwo musiało na nowo zorganizować swoje instytucje polityczne⁸.

Moore i Lloyd ukazali postapokaliptyczną Wielką Brytanię jako totalitarne państwo, w którym obywatele rezygnują ze swoich wolności w imię bezpieczeństwa. Rządy sprawuje partia Norsefire, która stanowi jedyne i niepodważalne źródło władzy opartej na propagandzie i przemocy. Obywatele poddani są permanentnej inwigilacji oraz ideologicznej edukacji. Ich świat, poglądy oraz emocje formowane są przez medialne przekazy, które docierają do nich drogą radiową i telewizyjną, z zachowaniem monopolu środków przekazu dla partii rządzącej.

Główny bohater opowieści, znany jako V, przeciwstawia się totalitarnej dyktaturze, stosując niejednokrotnie ekstremalne metody nieposłuszeństwa. Nie cofa się przed fizyczną likwidacją swoich przeciwników oraz symboli ich władzy. Jego działalność, choć oparta na konsekwentnym stosowaniu przemocy, ma na celu obalenie systemu i przywrócenie jednostkom prawa do decydowania o własnych losach. Drogą do realizacji tego zamierzenia jest zniszczenie podwalin totalitarnej dyktatury i budowa na jej zgliszczach nowego ładu społecznego i politycznego, opartego na podstawach anarchistycznych.

Interesującym wątkiem w opowieści są relacje pomiędzy V a uratowaną przez niego z rąk policji politycznej Evey Hammond. W trakcie lektury odbiorca śledzi ewolucję jej poglądów oraz coraz większe zrozumienie dla działań podejmowanych przez głównego bohatera. Evey staje się jego uczennicą i następczynią, mającą wesprzeć zmianę ładu społeczno-politycznego.

W *V jak Vendetta* odnajdziemy także klarownie naszkicowane portrety osób stanowiących elitę Wielkiej Brytanii – to wódz, Adam Susan, oraz najważniejsi członkowie rządzącej partii Norsefire. Sportretowani są oni jako oportuniści, wykorzystujący swoją pozycję i obywateli do realizacji własnych celów. Na tym tle niezwykle interesującą postacią staje się Eric Finch, prowadzący śledztwo w sprawie aktywności V. Finch stracił wiarę w idee głoszone przez Norsefire i stara się jedynie wykonywać swoje obowiązki,

⁸ We wstępie do pierwszego zeszytowego wydania *V jak Vendetta*, opublikowanego w Stanach Zjednoczonych przez wydawnictwo DC Comics, autor stwierdził, że nie wierzy w możliwość przetrwania wojny atomowej. „W tych wczesnych epizodach – pisał Moore – widać też mój brak wyrobienia politycznego. W 1981 roku pojęcie »nuklearnej zimy« nie przedarło się jeszcze do powszechnej świadomości i chociaż moje domysły co do klimatycznego wstrząsu okazały się całkiem bliskie prawdy, nie da się ukryć, że opowieść sugeruje możliwość przeżycia wojny atomowej, przynajmniej takiej o ograniczonym zasięgu. Wedle mojej obecnej wiedzy to nieprawda” (MOORE & LLOYD 2014: 6).

jednak nie można oprzeć się wrażeniu, że wraz z rozwojem wydarzeń coraz lepiej rozumie prawdziwe intencje V i do pewnego stopnia je akceptuje. Finch udaje się do obozu przesiedleńczego Larkhill, miejsca „narodzin” V, gdzie odurzony narkotykami próbuje wczuć się w kierujące głównym bohaterem motywacje (MOORE & LLOYD 2014: 210-216).

Opowieść o losach V podzielona jest na trzy księgi:

Pierwsza – pisał Alan Moore – przedstawia bohatera i jego świat. Druga, *Ten okrutny kabaret*, dogłębniej bada postacie drugoplanowe i skupia się głównie na postaci Evey Hammond. Trzecia, [...] *Kraina rób-co-chcesz*, łączy wszystkie osobne wątki w kulminację, mamy nadzieję, że satysfakcjonującą (MOORE 2014: 276).

W każdej z ksiąg pojawiają się fragmenty, w których autor scenariusza prezentuje systematycznie filozoficzne podstawy dwóch opozycyjnych wobec siebie ideologii politycznych: totalitaryzmu i anarchizmu.

Wizja świata naszkicowana przez Moore’a i Lloyda w *V jak Vendetta* jest skrajnie pesymistyczna. Dystopijna Wielka Brytania po wojnie nuklearnej to dyktatura, w której jednostki poddane są nieustannej kontroli ze strony władzy oraz współobywateli, zmuszane do funkcjonowania w ściśle określony sposób, bez możliwości zmiany swego położenia. V dąży do zmiany istniejącego społeczno-politycznego *status quo* poprzez konfrontację z machiną przemocy i propagandy, pragnąc zastąpić totalitarną dystopię anarchistyczną utopią.

Fantastyczne zderzenie ideologii

Podstawowym nośnikiem treści filozoficznych jest słowo. Traktaty filozoficzne, także te z zakresu myśli politycznej, to najczęściej zwarte teksty, w których warstwa ilustracyjna pojawia się bardzo rzadko i nie ma najczęściej związku z reprezentowanymi poglądami. W bezpośrednim związku z tekstem rozpraw filozoficznych pozostaje najczęściej, choć nie zawsze, okładka, która czasami wzmacnia wymowę treści prezentowanych w książce. Przykładem może być okładka do pierwszego wydania jednego z fundamentalnych dzieł nowożytnej myśli politycznej, *Lewiatana* Thomasa Hobbesa (BOSSE 1651). Przedstawia ona upozowanego na władcę potwora, złożonego z pojedynczych ludzi. Stwór ten w jednym ręku trzyma miecz, a w drugim – pastorał. Okładka ta prezentuje model władzy opisywany w tekście Hobbesa, pozwalając, oczywiście w pewnym uproszczeniu, zsyntetyzować myśli autora.

Tekst Hobbesa ma związek także z treściami zawartymi w *V jak Vendetta*. Jak zauważył James Sage w odniesieniu do filmowej adaptacji komiksu, to strach zmusza jednostki do uległości wobec rządów totalitarnej partii Norsefire. Jest to zgodne z myślą Hobbesa, którego zdaniem strach przed brakiem struktur zapewniających bezpieczeństwo powoduje, że ludzie godzą się na istnienie władzy politycznej nawet w znaczący sposób ograniczającej ich wolność (HOBBS 1954: 147-152; SAGE: 3-7)⁹. Uwagi Sage'a można odnieść do przekazu zawartego w powieści graficznej Alana Moore'a i Davida Lloyd'a.

Wątek ten został znakomicie ukazany przez scenarzystę i rysownika w rozdziale trzecim książki pierwszej (MOORE & LLOYD 2014: 26-29). Evey opowiada V swoją historię, w której motywem przewodnim okazuje się być strach. V powraca do Galerii Cieni i zastaje tam czekającą na niego Evey, która podczas rozmowy przyznaje się do obaw o to, że on nie wróci. Wątek strachu powraca kiedy Evey opowiada V o losach swojej rodziny w czasach przełomu. Najpierw był strach przed tym, co przyniesie wojna atomowa: „To było okropne. Nikt nie wiedział, czy Brytania będzie zbombardowana, czy nie. Pamiętam, jak mama powiedziała: »Afryki już nie ma«. I tylko tyle” (MOORE & LLOYD 2014: 27). Wielka Brytania przetrwała, jednak jej krajobraz oraz sytuacja społeczno-polityczna uległy drastycznym przemianom. Lloyd wzmacnia odbiór obaw Evey, umieszczając w dwóch kadrach zamieszczonych na dole cytowanej strony sugestywne obrazy zniszczonego Londynu oraz angielskiej wsi.

W dalszej części opowieści kluczowym staje się obraz przemian społecznych, zachodzących na terenie dotkniętej nuklearnym kataklizmem Wielkiej Brytanii. Autorzy streścili je w całości na stronie 28 pokazując chaos, który wyniknął z zagłady:

Nie było jedzenia, a kanały ściekowe zalało i wszyscy się pochorowali. [...] Wybuchły *zamieszki* i wszędzie było pełno ludzi z *bronią*. Nikt nie wiedział, co się dzieje. Każdy czekał, aż rząd coś *zrobi*... Ale *nie było* już rządu. Tylko mnóstwo małych band. Wszystkie próbowały *objąć władzę*. A potem, w 1992, komuś się wreszcie udało [podkr. oryg.] (MOORE & LLOYD 2014: 28.).

Tę część opowieści Evey ilustrują dwa kadry. Na pierwszym można dostrzec śmierć jej matki, która padła ofiarą złego stanu sanitarnego kraju. Na drugim zilustrowano skulonych w przerażeniu za sofą Evey i jej ojca, a w tle możemy dostrzec gotowe do uderzenia uniesione ręce trzymające kije. Warstwa graficzna kadrów idealnie współgra z przekazem słownym, potęgując oddziaływanie całości.

⁹ Podobnego odczytania filmowej wersji *V jak Vendetta* dokonał Dean A. Kowalski odwołując się do filozoficznych koncepcji Thomasa Hobbesa i Johna Locke'a (KOWALSKI 2008).

Komu udało się przejąć władzę? „Wszystkie ugrupowania faszystowskie, skrajna prawica, zjednoczyły się z nielicznymi wielkimi korporacjami, które przetrwały. Nazwali się *Nordyckim Ogniem*. Pamiętam, jak wkroczyli do Londynu. Mieli flagę ze swoim znakiem. Ludzie wiwatowali. Ja uważałam, że są *straszni*” [podkr. oryg.] (MOORE & LLOYD 2014: 28). W tej krótkiej wypowiedzi zawarta jest esencja Hobbesowskiej filozofii politycznej, strach przed brakiem władzy musi zostać zastąpiony strachem przed władzą. Oczywiście obywatele powinni odczuwać go tylko w przypadku łamania prawa. Hobbes nie zaproponował jednak barier ograniczających władzę, która realizuje swój podstawowy cel, czyli zapewnienie obywatelom bezpieczeństwa. Wychodził z założenia, że każdy rząd jest lepszy od stanu natury (HOBBS 1954: 183-184, 297-304; SAGE: 10-13). Stąd już tylko krok do totalitaryzmu.

Warto także spojrzeć na ilustrujące te słowa kadry, w których można obserwować przemarsz bojówek Norsefire, dokonywane przez nie czystki mniejszości rasowych i seksualnych oraz aresztowania osób związanych w przeszłości z ruchami liberalnymi czy socjalistycznymi. Ich ofiarą pada związany z socjalistami ojciec Evey. Tych kilka kadrów składa się na mocną krytykę totalitarnych ideologii, zastępując wielostronicowe rozwiązania. Warstwa wizualna wzmacnia oddziaływanie tekstu poprzez odwołanie się do emocji i pozwala lepiej zrozumieć lęki bohaterki powieści Moore'a. Jednak z drugiej strony zrozumienie warstwy graficznej ułatwia czytelnikowi choćby podstawowa znajomość historii, która pozwala zinterpretować prezentowane w omawianych kadrach wizerunki.

Na istotny aspekt sposobu obrazowania w *V jak Vendetta* zwrócił uwagę sam Moore w szkicu *Za uśmiechniętą maską*:

W tym samym liście Dave przedstawił swoje pomysły na ten komiks, jeśli chodzi o rozkład plansz i wykonanie. Obejmowały one absolutny zakaz efektów dźwiękowych, a także, po namyśle, bezwzględne usunięcie dymków, w których pojawiałyby się myśli bohaterów. Jako scenarzystę, przerażało mnie to. Efektami dźwiękowymi specjalnie się nie przejmowałem, ale jak bez dymków myślowych miałem poradzić sobie ze wszystkimi niuansami postaci, niezbędnymi, by komiks był zadowalający pod względem literackim? Tak czy inaczej, zawarta w tym myślenie dyscyplina w pewien sposób mnie fascynowała i gdy nocą kładłem się spać, wciąż pobrzmiwała gdzieś w zakamarkach mojego mózgowego bagna (MOORE 2014: 275).

Pomysł ten w dużej mierze udał się autorom. Zrezygnowali oni z efektów dźwiękonaśladowczych, ale pozostawili w tekście dłuższe wypowiedzi (czasem przemyślenia) bohaterów, umieszczając je w miejscach zazwyczaj przeznaczonych na teksty narracyjne.

Wspomniane powyżej dłuższe wypowiedzi bohaterów pozwalają autorom na rozbudowanie portretów psychologicznych postaci. W przypadku V Moore pozwala mu w ten sposób wyrazić jego *credo* filozoficzne. Główny bohater może wyłożyć swoje poglądy, które wzbogaca wizualny komentarz¹⁰. Racjonalne argumenty uzyskują wsparcie obrazów, które z jednej strony wizualizują przemyślenia bohatera opowieści, z drugiej dodają do nich pierwiastek emocjonalny.

W powieści graficznej *V jak Vendetta* wykładowi filozofii społecznej i politycznej towarzyszy wykorzystanie symboli, które pozwalają autorom w skróty sposób przekazać istotne treści. Zastosowanie tego typu rozwiązań może jednak ograniczyć krąg odbiorców dzieła do osób potrafiących te symbole odczytać. Dochodzimy tu do ważkiej kwestii związanej z możliwościami prezentowania treści filozoficznych w opowieściach graficznych. Prawidłowe odczytanie symboli wymaga od czytelnika określonego poziomu kompetencji. Znajomość kontekstu kulturowego, historycznego, społecznego czy politycznego pozwala osadzić w nim obrazy, a to z kolei umożliwia pełniejsze odczytanie prezentowanych w komiksie treści.

Symbolem najczęściej pojawiającym się w *V jak Vendetta* jest maska Guya Fawkesa, którą przywdział główny bohater, w kulturze brytyjskiej związana z określoną symboliką. Fawkes to jedna z najważniejszych postaci spisku prochowego 1605 roku. Piątego listopada tegoż roku spiskowcy zamierzali zdetonować ładunek wybuchowy pod siedzibą Izby Lordów, w której miał znajdować się król. Wydarzenie to, choć zakończone fiaskiem, przetrwało w pamięci zbiorowej. Co roku piątego listopada odbywają się festiwale sztucznych ogni, upamiętniające nieudany zamach (KELLER 2008: 17-21; SHARPE 2005), a każde brytyjskie dziecko zna rymowaną *The Fifth of November* (HABING 2006; SHARPE 2005: 1). W komiksie postać Fawkesa została wykorzystana jako symbol sprzeciwu wobec niesprawiedliwej władzy państwowej.

Maska w *V jak Vendetta* to także symbol idei, która nie ma twarzy. Moore i Lloyd nie ujawniają tożsamości bohatera, pozostaje on cały czas anonimowy. Jego postać staje się symbolem określonego zbioru wartości. „Chciałeś mnie *zabić*? Pod tą peleryną nie ma ciała ani krwi, które można by zabić. Jest tylko *idea*. Idee są *kuloodporne*” – słyszy od V inspektor Finch tuż po postrzeleniu tajemniczego buntownika [podkr. oryg.] (MOORE & LLOYD 2014: 236). Evey nie widzi potrzeby ujżenia prawdziwej twarzy V po jego

¹⁰ Przykład takiego swoistego wykładu w wykonaniu V można znaleźć w czwartym rozdziale drugiej księgi komiksu (MOORE & LLOYD 2014: 113-118).

śmierci. Ważniejsza jest bowiem jego siła oddziaływania: wizerunek, który staje się z jednej strony symbolem buntu i destrukcji poprzedniego ładu politycznego, a z drugiej nowych, lepszych czasów (MOORE & LLOYD 2014: 249-251). Niezależnie od tego, kim tak naprawdę był V, pozostaje obecny jako symbol buntu i nadziei na zmianę.

Maska noszona przez V symbolizuje również spektakl, jakim jest polityka. Motyw ten pojawia się wielokrotnie w powieści¹¹, wskazując na sztuczność odgrywanych publicznie ról. Wizualna warstwa komiksu może także w skrótowny sposób wskazywać na filozoficzne inspiracje twórcy określonych idei politycznych. Mowa tu zarówno o tekstach przez myśliciela odrzucanych, jak i takich, na których opiera on zręby swoich przekonań. W kilku kadrach *V jak Vendetta* autorzy pozwalają czytelnikowi rzucić okiem na bibliotekę V, która zawiera zarówno traktaty filozoficzne, jak i dzieła literatury pięknej (MOORE & LLOYD 2014: 9, 18). Wśród nich obecne są między innymi dramaty Williama Shakespeare'a, *Złota gałąź* Jamesa George'a Frasera, *Ivanhoe* Waltera Scotta, *Odyseja* Homera, *Frankenstein* Mary Shelley, *Utopia* Thomasa More'a, *Kapitał* Karola Marksa czy *Mein Kampf* Adolfa Hitlera. Zabieg ten pozwala czytelnikowi poznać lektury komiksowego anarchisty oraz prezentuje w skrótovej formie idee, które legły u podstaw jego poglądów. Im większa kompetencja kulturowa cechuje odbiorcę powieści graficznej, tym łatwiej będzie mu zinterpretować podstawy filozoficznych wykładów V.

Postapokaliptyczna fantastyka pozwala, czego przykładem jest choćby cytowane we wstępie opowiadanie Harlana Ellisona, krytycznie przyrzeć się losom społeczeństw po wielkim kataklizmie. Powieść graficzna *V jak Vendetta* dowodzi, że komiksowa narracja może służyć reprezentacji skomplikowanych dyskursów społeczno-politycznych. Alan Moore i David Lloyd ukazali zniszczoną w wyniku wojny atomowej o ograniczonym zasięgu Wielką Brytanię, w której władzę przejął totalitarny reżim, tłamszący wolność obywateli. Dystopia to gatunek często wykorzystywany w literaturze postapokaliptycznej do ukazania negatywnych skutków społeczno-politycznych, jakie nastąpią po zagładzie.

Autorzy, korzystając z możliwości tworzonego ze słów i obrazów medium komiksowego, pokazali, w jaki sposób prawo silniejszego zagraża ludzkiej wolności, oferując bezpieczeństwo za cenę strachu. Czy jednak w świecie pozbawionym w wyniku katastrofy instytucji politycznych możliwy jest ład oparty na wartościach, a nie na przemocy?

¹¹ O autentyczności i maskach w życiu społecznym i politycznym pisał Stanisław Filipowicz w monografii *Twarz i maska* (1998).

Moore i Lloyd pozostawiają odpowiedź na to pytanie czytelnikom. Ich postapokaliptyczna wizja skłania do myślenia, przyjrzenia się możliwym scenariuszom tego, co stać się może ze zniszczonym światem. W komiksowych kadrach zaprezentowali ideologiczne aspekty faszyzmu i anarchizmu jako fundamentów społecznej organizacji, pokazując, jak trudny wybór stoi przed ludźmi w sytuacji krytycznej i jak wielkiej siły potrzeba, by te idee realizować.

Źródła cytowań

- BERGER, JAMES (1999), *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- BOOKER M. KEITH, THOMAS ANNE-MARIE (2009), *The Science Fiction Handbook*, Chichester: Wiley-Blackwell.
- BOSSE, ABRAHAM (1651), *The frontispiece of the book "Leviathan" by Thomas Hobbes*, https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan_%28book%29#/media/File:Leviathan_by_Thomas_Hobbes.jpg [dostęp: 28.12.2017].
- CHAPMAN, JAMES (2011), *British Comics: A Cultural History*, London: Reaktion Books.
- DOBIEK-OSTROWSKA, BOGUSŁAWA (2009), *Porozumienie czy konflikt? Politycy, media i obywatele w komunikowaniu politycznym*, Gdańsk: ParkEdukacja.
- EISNER, WILL (2006), *The Contract with God Trilogy. Life on Dropsie Avenue*, New York, London: W.W. Norton & Company.
- EISNER, WILL (2008), *Comics and Sequential Art*, New York, London: W. W. Norton & Company.
- ELLISON, HARLAN (2012), 'Chłopiec i jego pies', przekł. Piotr W. Cholewa, w: Lech Jęczynek, Wojtek Sedeńko (red.), *Rakietowe szlaki*, t. 5, Stawiguda: Solaris, ss. 51-94.
- FILIPOWICZ, STANISŁAW (1998), *Twarz i maska*, Kraków-Warszawa: Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Fundacja im. Stefana Batorego.
- HABING, B. (2006), *The Fifth of November – English Folk Verse*, <http://www.potw.org/archive/potw405.html> [dostęp: 28.12.2017].
- HOBBS, TOMASZ (1954), *Lewiatan, czyli materia, forma, i władza państwa kościelnego i świeckiego*, przeł. Czesław Znamierowski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- KELLER, JAMES R. (2008), *V for Vendetta as Cultural Pastiche. A Critical Study of the Graphic Novel and Film*, London-Jefferson, NC: McFarland & Co., Inc. Publishers.

- KOWALSKI, DEAN A. (2008), 'R for Revolution. Hobbes and Locke on Social Contracts and Scarlett Carsons', w: Joseph J. Foy (red.), *Homer Simpson Goes to Washington. American Politics through Popular Culture*, Lexington: The University Press of Kentucky, ss. 19-40.
- JEZIERSKI, PIOTR (2012), *Siła strachu. Wpływ Apokalipsy i lęków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- LEWANDOWSKI, WOJCIECH (2013), 'Brytyjski komiks polityczny. Zarys problematyki', *Przegląd Europejski*: 4, ss. 108-119.
- MOORE, ALAN (2014), *Za malowanym uśmiechem*, w: Alan Moore, scen., David Lloyd, rys., *V jak Vendetta*, przekł. Jacek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 267-278.
- MOORE, ALAN, SCEN., DAVE GIBBONS, RYS. (2003), *Strażnicy*, t. 1, r. 4, Warszawa: Egmont Polska.
- MOORE, ALAN, SCEN., DAVID LLOYD, RYS. (2014), *V jak Vendetta*, przekł. Jacek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska.
- MORRIS, TOM, MATT MORRIS (RED.) (2008), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way*, Chicago and La Salle, Ill.: Open Court.
- NAKAZAWA, KEIJI (2009), 'I SAW IT!', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 15-64.
- SAGE, JAMES (BRAK DATY), *V for Vendetta and Political Philosophy: A Critique of Thomas Hobbes*, <http://www3.uwsp.edu/philosophy/FacultyStaff-Docs/jSage/Sage%20V%20for%20Vendetta.pdf> [dostęp: 28.12.2017].
- SCOTT, CORD (2007), 'Written in Red, White, and Blue: A Comparison of Comic Book Propaganda from World War II and September 11', *The Journal of Popular Culture*: 2 (40), ss. 325-343.
- SHARPE, JAMES (2005), *Remember, Remember. A Cultural History of Guy Fawkes Day*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- SIEGEL, JERRY, SCEN., JOE SHUSTER, RYS. (2006), *The Superman Chronicles: Volume One*, New York: DC Comics.

STRÖMBERG, FREDRIK (2010), *Comic Art Propaganda: A Graphic History*, Lewes: ILEX.

WRIGHT, BRADFORD W. (2003), *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

WHITE, MARK D., RED. (2009), *Watchmen and Philosophy. A Rorschach Test*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

WHITE, MARK D., ARP ROBERT, RED. (2008), *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

WOLK, DOUGLAS (2007), *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, Philadelphia: Da Capo Press.

Gdy zabrakło bohaterów, zostali tylko stalkerzy. Postać stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej

ADAM ORLIK*

Wprowadzenie

Rozpoczynając analizę postaci stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej, nie sposób powstrzymać się od uwagi, że artykuł poniższy będzie dotyczył jednego z typów bohaterów w twórczości *science fiction*, a nie osoby prześladowanej lub uporczywie nękającej innych. Być może jest to uwaga zbyt techniczna dla znawców tematu, lecz dla osób niezaznajomionych z dorobkiem *science fiction* wymaga wyjaśnienia, w jakim znaczeniu będzie używany rzeczownik „stalker”. W czasie bowiem, gdy stalker z powieści braci Strugackich i filmu Andrieja Tarkowskiego znany był tylko niewielkiej grupce fanów rosyjskiej fantastyki, na świecie i w Polsce rozpowszechniło się znaczenie stalkera jako prześladowcy. Wbrew pozorom jednakowoż przedwczesne byłoby utrwalenie się takiego znaczenia, gdyż programiści ze studia GSC Game World i Dmitry Glukhovskiy w pierwszej dekadzie nowego tysiąclecia, dzięki swoim dziełom, przywrócili postać stalkera kulturze popularnej w znaczeniu, jakim nadali mu rosyjscy twórcy niemal trzydzieści lat wcześniej. Obecnie na polskim gruncie funkcjonują dwa znaczenia rzeczownika „stalker”, o czym można się przekonać wpisując owo słowo w dostępne w internecie słowniki.

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: adamorlik1@gmail.com

Postapokaliptyczne światy wypełnione są różnymi typami bohaterów, a jedną z najbardziej interesujących figur jest stalker. Stworzona przez braci Arkadija i Borisa Strugackich w powieści *Piknik na skraju drogi* z 1972 roku postać ta przeszła ogromną transformację. Stało się tak między innymi dzięki twórcom serii gier komputerowych *S.T.A.L.K.E.R* ze studia GSC Game World i Dmitry'emu Glukhovskiy'emu, autorowi powieści *Metro 2033* i jednocześnie kreatorowi *Uniwersum Metro 2033*. Rozwinęli oni postać stalkera i nadali mu obecny charakter. Inni pisarze z *Uniwersum Metro 2033*, a także *Uniwersum S.T.A.L.K.E.R* i *Kompleks 7215* ukazującego się w serii Fabryczna Zona, polskiego wydawnictwa Fabryka Słów, rozbudowali motyw stalkerów. Niewątpliwie postapokaliptyczna scenografia, w jakiej rozgrywa się akcja owych transmedialnych fabuł, tak ciesząca się popularnością w ciągu ostatnich kilku lat, przyczyniła się do zainteresowania odbiorców, jak i badaczy.

Aby w pełni zrozumieć, czym są owe uniwersa, które będziemy analizować i w jakim znaczeniu termin uniwersum jest używany w poniższej pracy musimy zapoznać się z koncepcjami kultury konwergencji i opowieści transmedialnej (BOCZKOWSKA 2014; SZYNOL 2013). Kultura konwergencji jest zjawiskiem „współpracy” lub „przenikania się” odmiennych mediów, które polega na adaptowaniu treści medialnych z jednego medium do innego. Na podstawie gry wideo można nakręcić film lub na podstawie filmu stworzyć grę wideo. Konwergencja mediów istniała od dawna, lecz dopiero z rozwojem nowych mediów, czyli mediów cyfrowych i internetu, został przełamany klasyczny podział na nadawcę i odbiorcę, producenta i konsumenta treści kulturowych. Powstała kultura uczestnictwa, a wraz z nią całe społeczności, zrzeszone wokół popularnego filmu, komiksu, powieści lub gry (BURGESS & GREEN 2011; DZIADZIA 2012). To właśnie odpowiadając na wzrastające zapotrzebowanie tego typu odbiorców i wraz z konwergencją starych i nowych mediów rozwija się opowieść transmedialna. Pojęcie „opowieść transmedialna” zostało zdefiniowane przez Henry'ego Jenkinsa w książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* z 2006 roku (JENKINS 2008: 260). Jest to zjawisko opowiadania danej historii za pomocą różnych platform medialnych: filmu, literatury, komiksu, gier komputerowych, planszowych i tak dalej. Odbiorca może jej doświadczyć na różne sposoby, lub może wybrać ten najbardziej mu odpowiadający, ponieważ poszczególne przekazy zachowują autonomię. Uniwersum transmedialne jest następnym krokiem w ewolucji form przekazu. Oprócz występowania na różnych platformach medialnych danego tematu/historii musi istnieć spójność świata przedstawionego (SOKOLOVA 2015: 248). Niezależnie w jakim medium i ilu autorów tworzy poszczególne histo-

rie, wszystkie są osadzone w tym samym fikcyjnym świecie. Dobrym przykładem uniwersów transmedialnych są właśnie *S.T.A.L.K.E.R* i *Metro 2033*, jak wskazuje Natalia Sokolova w pracy *Co-opting Transmedia Consumers: User Content as Entertainment or 'Free Labour'? The Cases of S.T.A.L.K.E.R. and Metro 2033*. Oba projekty, jak podkreśla autorka, w ciągu kilku lat osiągnęły międzynarodowy sukces, angażując twórców z wielu krajów i równocześnie funkcjonując na wielu platformach medialnych, choć ich początki były odmienne; *Uniwersum S.T.A.L.K.E.R* rozpoczęło się od gry komputerowej, a *Uniwersum Metro 2033* – od powieści (SOKOLOVA 2015: 250).

Zanim jednak przejdziemy do dokładnego omówienia obu uniwersów i ich wkładu w rozwój figury stalkera, musimy zwrócić szczególną uwagę na samo zjawisko postapokaliptyczności. Oczywiście analizę koncepcji końca świata można zacząć właściwie od początku istnienia samej społeczności ludzkiej. Nie będziemy jednak sięgać tak dalece w przeszłość. W 1826 roku ukazał *Ostatni człowiek* [*The Last Man*] autorstwa Mary Shelly, którego można uważać za pierwszą powieść postapokaliptyczną¹. Na uwagę zasługuje fakt, że autorce tej przypisywana jest także pierwsza powieść *science fiction*², czyli słynny *Frankenstein* [*Frankenstein albo: Współczesny Prometeusz*] z 1818 roku (ALDISS 1989: 25). Następne dzieło o tematyce postapokaliptycznej ukazało się niemal sześćdziesiąt lat później. W 1885 roku opublikowany został *After London* Richarda Jefferiesa (ORAMUS 2010: 77). Na przełomie XIX i XX wieku powstało także wiele narracji apokaliptycznych. Jednak dla konwencji postapokaliptycznej okres gwałtownego rozwoju nastąpił po II wojnie światowej zakończonej zbombardowaniem Hiroszimy i Nagasaki. Efekt użycia broni o potencjale mogącym zniszczyć całe miasta miał ogromny wpływ na twórców *science*

¹ W roku 2073 Lord Raymond zdobywa Konstantynopol na czele greckiej armii. Miasto jest wypełnione martwymi ludźmi, którzy umarli podczas tajemniczej epidemii. Wkrótce epidemia rozprzestrzeniła się na cały świat. Główny bohater Lionel Verney, przyjaciel syna króla Anglii, Adriana, wraca do domu w strachu o żonę i córkę. Epidemia wyniszcza kraj, a do tego jeszcze najazd Amerykanów i Irlandczyków sprawia, iż pozostaje tylko grupka ocalałych. Wyruszają do Francji, która też jest w ruinie. Tak samo jak Włochy, które są całkowicie opustoszałe. Adrian pragnie zobaczyć jeszcze raz Grecję. Podczas rejsu na Adriatyku zrywa się sztorm, który zatapia statek z prawie wszystkimi ocalałymi. Przeżywa tylko Verney. W Grecji nie znajduje ani jednego żywego człowieka. Wyrusza do Rzymu, skąd wypływa do Afryki z nadzieją na odnalezienie jakichś żywych ludzi (ALDISS 1989: 25).

² *Frankenstein (Frankenstein: or, The Modern Prometheus)* (1818) autorstwa Mary Shelley. B. W. Aldiss uznaje za pierwszą powieść *science fiction*: „Na tysiąc osób znających opowieść o Victorze, który ze szczątków ludzkich buduje potwora i daje mu nowe życie, aby następnie cofnąć się z przerażeniem przed własnym dziełem, żadna nie czytała powieści Mary Shelley. Wiele to mówi o sile przenikania pierwszego wielkiego mitu ery przemysłowej” (ALDISS 1989: 22).

fiction i zrodził nurt postnuklearny fantastyki postapokaliptycznej. Do najbardziej znaczących dzieł tego nurtu można zaliczyć: *Shadow of Heart* Judith Merrill (MERRILL 1950), *Świt 2250* Andre Norton z 1952 roku (NORTON 1990)³, cykl *Krąg walki* z lat 1968-1975 Anthony'ego Piersa (PIERS 1994), *Ostatni brzeg* Nevilla Shuta z 1950 roku (SHUTE 2004). Lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte XX wieku to seria kryzysów polityczno-społecznych. Kryzys kubański z 1962 roku postawił świat na krawędzi wojny nuklearnej, wojna w Wietnamie została przegrana przez Stany Zjednoczone, a w 1973 roku Zachód doznał kryzysu paliwowego spowodowanego embargiem na ropę. Świadomość ciągłego zagrożenia i to nie tylko nuklearnym holocaustem, zaowocowała kolejnymi istotnymi dziełami postapokaliptycznymi. W 1968 roku powstała *Noc żywych trupów* George'a Romero i *Planeta małp* Franklina J. Schaffnera. Dzięki filmowi Romera do kultury popularnej powrócił odnowiony motyw zombie. Dopiero jednak w 1979 roku premierę miało kluczowe dzieło postnuklearnej fikcji, czyli pierwsza część serii filmów *Mad Max* (MILLER 1979), której główny bohater, przemierzający pustynne bezdroża w poszukiwaniu żywności i paliwa były policjant Max Rockatansky, może być uznany za protoplastę postaci stalkera. W pierwszej części zaprezentowano scenografię rozpadającej się starej cywilizacji, terroryzowanej przez gang motocyklowy. W drugiej, zatytułowanej *Wojownik szos* (MILLER 1981), cywilizacja już nie istnieje. Jest tylko pustynia, a pośród niej grupa ocalałych walczy o przetrwanie, chroniąc jedyne źródło ropy przed próbującym go przejąć punkowym gangiem. Max przybywa niczym westernowy „jeździec znikąd”, aby uratować osadników. W części trzeciej, noszącej tytuł *Pod Kopułą Gromu* (MILLER 1985), pojawia się pierwsze miasto odbudowującej się cywilizacji. Max wyewoluował do swojego antybohatera, który staje się bohaterem mimo woli.

Lata osiemdziesiąte XX wieku w Stanach Zjednoczonych to czas gwałtownego rozwoju elektroniki i robotyki, a także sektora komputerowego, co znalazło odzwierciedlenie w obawie przed zdominowaniem człowieka przez nowoczesną technologię. Wyrażeniem owych obaw był film *Terminator* Jamesa Camerona z 1984 roku, który umiejętnie łączył zagładę nuklearną spowodowaną przez superkomputer Skynet z zabójczymi robotami.

Koniec zimnej wojny zmniejszył zapotrzebowanie na fikcję postnuklearną. Popularne natomiast stały się inne realizacje lęku przed końcem świata. Mieliśmy więc cały

³ W nawiasach podawane będą daty wydań polskich poniższych dzieł w celu ułatwienia identyfikacji przez czytelnika.

szereg przewijających się motywów: katastrof kosmicznych, globalnych katastrof naturalnych, epidemii i pandemii, zbuntowanej sztucznej inteligencji. Wśród wielu współczesnych wizji apokaliptycznych i postapokaliptycznych na pierwszy plan wysunął się motyw świata opanowanego przez zombie. Przyczyny powstania zombie mogą być różne tak samo jak ich warianty, lecz zawsze są to monstra dążące do konsumpcji lub zarażenia ocalałych ludzi. Bohaterowie muszą nie tylko fizycznie mierzyć się z niebezpieczeństwem, lecz także rozwiązywać dylematy moralne. Zombie bowiem, przed przemianą czy zarażeniem byli przyjaciółmi, członkami rodziny bądź sąsiadami ocalonych. W sytuacji zagrożenia bohaterowie otrzymują alternatywę: albo śmierć lub zakażenie, albo brutalne uśmiercenie atakującego. Owe „narracje o charakterze zombiecentrycznym”, jak w swoich pracach określa ten rodzaj fikcji postapokaliptycznej Ksenia Olkusz, opierają się na założeniu, że „[...] kataklizm nie kończy się wraz z wyginięciem populacji, ale zmultiplikowany zostaje przez ustawiczną jego obecność i powtarzalność jako rezultat namnażania się zainfekowanych oraz ewentualność zarażenia żywych” (OLKUSZ 2016: 35).

Po omówieniu problemu transmedialności i zjawiska postapokaliptyczności, możemy przejść do zagadnienia funkcjonowania figury stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej. W tym celu konieczne jest przeanalizowanie kilku kwestii, począwszy od kwestii nasuwającej się jako pierwsza i najogólniejsza, a więc wpływu, jaki na twórców postaci stalkera miał zimnowojenny wyścig zbrojeń i awaria reaktora atomowego w Czarnobylu. Drugą kwestią będzie transformacja, jaką przeszła figura stalkera od czasu wydania powieści braci Arkadija i Borisa Strugackich *Piknik na skraju drogi* w 1972 roku do dnia dzisiejszego. Trzecią kwestią składającą się na problem funkcjonowania tego typu bohatera w literaturze będą cechy wyglądu i charakteru, jakie tę postać wyróżniają i jaką rolę ona pełni w narracjach postapokaliptycznych.

Zimna wojna

Aby wyjaśnić genezę postaci stalkera i świata, w jakim się ona porusza, należy odwołać się do doświadczeń czasów zimnowojennych oraz zmagania mocarstw atomowych. Początek zimnej wojny jest datowany symbolicznie na rok 1946. Już na przełomie lat 1945 i 1946 stosunki pomiędzy państwami Wielkiej Trójki⁴ zaczęły gwałtownie się pogarszać.

⁴ Wielka Trójka jest terminem używanym na określenie przywódców trzech mocarstw alianckich: Józefa Stalina – przywódcy ZSRR, Franklina Delano Roosevelta – prezydenta USA (po jego śmierci zastąpiony przez Harry'ego Trumana), Winstona Churchilla – premiera Wielkiej Brytanii, Przywódcy owi w czasie II wojny światowej

Kolejnymi polami konfliktu były Iran, Turcja i ustanawianie rządów komunistycznych w państwach Europy Środkowo-Wschodniej. Raporty napływające do Białego Domu na temat rosnącej potęgi radzieckiej zostały potwierdzone w lutym 1946 roku przemówieniem Józefa Stalina o konieczności walki z kapitalizmem i rosnącym imperializmem Zachodu. Odpowiedzią było wystąpienie premiera Winstona Churchilla, wygłoszone w Fulton w stanie Missouri, na którym padło słynne zdanie o „żelaznej kurtynie”, jaka zapadła od Szczecina nad Bałtykiem do Triestu nad Adriatykiem (TYSZKIEWICZ & CZAPIEWSKI 2009: 518).

Oczywiście geneza konfliktu datowana jest dużo wcześniej, bowiem ZSRR (Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich) od samego powstania prowadził działalność szpiegowską na terenie państw zachodnich. Po wybuchu II wojny światowej Sowieci szczególnie zainteresowali się Stanami Zjednoczonymi oraz Projektem Manhattan. Jego udana realizacja zaowocowała podwójnym atakiem na Wyspy Japońskie w sierpniu 1945 roku (6 sierpnia bomba atomowa „Little Boy” została zrzucona na Hiroszimę, a trzy dni później bomba plutonowa „Fat Man” spadła na Nagasaki). Stany Zjednoczone zdobyły w ten sposób pozycję jedyne światowego mocarstwa atomowego, lecz jedynie na cztery lata. W 1949 roku ZSRR przeprowadził wówczas pierwszą udaną próbę kontrolowanego wybuchu nuklearnego, a Zachód powołał 24 sierpnia NATO (North Atlantic Treaty Organization, Pakt Północnoatlantycki) w celu obrony przed atakiem ze strony Sowietów. W latach 1950-1953 na terenie Korei toczyła się wojna pomiędzy wspieranymi przez blok komunistyczny siłami KRLD (Koreańskiej Republiki Ludowo-Demokratycznej) a wojskami Republiki Korei wspieranymi przez ONZ. Efektem tego pierwszego krytycznego momentu zimnej wojny i włączenia RFN (Republiki Federalnej Niemiec) w struktury NATO było powstanie 14 maja 1955 roku Układu Warszawskiego (Układ o Przyjaźni, Współpracy i Pomocy Wzajemnej). Zimna wojna nabrała wówczas nowego tempa i rozpoczął się atomowy wyścig zbrojeń, który doprowadził na początku lat sześćdziesiątych do stworzenia koncepcji MAD (*Mutually Assured Destruction*, Nieuchronnego Wzajemnego Zniszczenia) (KLUBOWSKI 2014: 18). Zgodnie z tą koncepcją obie strony konfliktu miały rozwinąć swoje potencjały atomowe do tego stopnia, że ewentualne użycie broni nuklearnej przez jedną ze stron doprowadziłoby w drodze odwetu do

i bezpośrednio po niej decydowali o losach świata na trzech konferencjach: teherańskiej (1943), jałtańskiej (1945), poczdamskiej (1945).

całkowitego wzajemnego zniszczenia (JEZIEFSKI 2012: 27). Doktryna ta została uzupełniona przez George'a Charpaka⁵ i Richarda L. Garwina⁶, których analiza efektów wyścigu zbrojeń wykazała, że liczba głowic jądrowych przekroczyła liczbę potencjalnych celów po obu stronach. Znaczne powiększenia potencjału jądrowego w latach sześćdziesiątych XX wieku było efektem ogromnych nakładów na rozwój broni niekonwencjonalnej. Jak wskazują autorzy była to era „więcej wybuchów za dolara [*more bang for a buck*]”, podtrzymywana przez przemysł zbrojeniowy do lat siedemdziesiątych XX wieku (GARWIN & CHARPAK 2002: 271). Z kolei badania nad wpływem detonacji jądrowych na środowisko naturalne doprowadziły naukowców Paula J. Crutzena i Johna W. Birksa do stworzenia na początku lat osiemdziesiątych XX wieku koncepcji nuklearnej zimy (TURCO, TOON, ACKERMAN, POLLACK & SAGAN 1990: 166). Zgodnie z tą teorią po jednoczesnej detonacji około tysiąca głowic o mocy jednej megatony każda, miałyby nastąpić zniszczenia spowodowane falą uderzeniową, promieniowaniem i pożarami, które oznaczałyby koniec infrastruktury nie tylko wojskowej, ale przede wszystkim cywilnej (drogi, szpitale, zapasy żywności, ujęcia wody pitnej). Długotrwałym efektem byłoby podniesienie pyłów i sadz, które przysłoniłyby słońce na wiele miesięcy, co spowodowałoby spadek globalnej temperatury o co najmniej trzydzieści stopni Celsjusza i znaczące wstrzymanie wegetacji roślin. Efektem byłby brak żywności dla jednostek, które przeżyłyby bezpośrednio uderzenie. Powszechny głód doprowadziłby do większej śmiertelności wśród ludzi niż sama wymiana nuklearnych ciosów, a także do wyginięcia większości gatunków zwierząt lądowych i morskich (JEZIEFSKI 2012: 50).

Prototyp stalkera

Literatura *science fiction* cieszyła się rosnącym od lat pięćdziesiątych XX wieku zainteresowaniem, choć była tam identyfikowana jako twórczość należąca do kręgu kultury popularnej. Charakter tej twórczości, wymagający zaakceptowania pewnej konwencji, a także grono wiernych czytelników zrzeszonych w „fandomie” doprowadziło do stworzenia tak zwanego getta *science fiction*⁷. Było to pojęcie opisujące *science fiction* jako zjawisko literackie funkcjonujące obok literatury tak zwanego głównego nurtu. O krytyce, jakiej

⁵ George'a Charpaka (1924-2010), laureata Nagrody Nobla w dziedzinie chemii w 1995 roku.

⁶ Richarda L. Garwina (1928-), projektanta bomby termojądrowej.

⁷ Szerzej o zjawisku gettoizacji *science fiction* piszą: Norman Spinrad w *Science Fiction in the Real World* (1990), Joanna Czaplińska w *Dziedzictwie robota. Współczesna czeska fantastyka naukowa* (2001).

poddana była (i jest) fantastyka piszą w swoich pracach między innymi Magdalena Roszczyńska (2005) i Dorota Kozicka (2013). Mimo to część autorów *science fiction* zdobyła dużą popularność, a ich dzieła do dnia dzisiejszego są obecne na rynku literackim. Dobrym przykładem takiego długiego funkcjonowania są bracia Arkadij i Boris Strugaccy. Ich powieść z 1972 roku zapoczątkowała nową odmianę postnuklearnej *science fiction*, a przede wszystkim wprowadziła prototyp nowego bohatera – stalkera – który następnie przeszedł skomplikowaną ewolucję. Utworem tym był *Piknik na skraju drogi* (STRUGACCY 1974), przedstawiający świat po lądowaniu kosmitów, których nikt nie widział, choć pozostawili w strefach lądowania cały szereg przedmiotów o niezwyklej własnościach – artefaktów. Strefy te zostały otoczone kordonami międzynarodowych kontyngentów wojskowych i nazwane zonami. Do jednej z owych zon zapuszcza się stalker Red Shoehart, którego głównym zajęciem jest zdobywanie artefaktów w zonie pod miasteczkiem Harmont. Pseudonim głównego bohatera miał pochodzić od rzeczownika *stalker*, który w języku angielskim ma podwójne znaczenie – ‘prześladowca’ lub ‘tropiciel’. Rzeczownik ten pochodzi od czasownika „to stalk”, oznaczającego „skradanie się”, „podchodzenie” bądź „tropienie” (COLLINS 2016). Polskojęzyczna wersja słowa *stalker* brzmiałaby więc „skradacz”, „tropiciel” co oddaje sens działalności takiej osoby w zonie. Stalker musi bowiem przekradać się do zony, która kontrolowana jest przez międzynarodową społeczność. W samej zonie czeka nań ogromna liczba niebezpieczeństw, a każda próba zdobycia artefaktu może zakończyć się śmiercią.

Jakie znaczenie miał utwór Strugackich, zanalizował Wojciech Kajtoch, odnosząc się do powieściowej zony jako „śmietnikowej wizji” ludzkości:

Obraz grzebiącego w kosmicznym śmietniku człowieczeństwa, w pełni oryginalny [...], posłużył ponadto Strugackim do załatwienia kompleksu spraw związanych z tematem niedojrzałości cywilizacyjnej człowieka. Tzn. przeprowadzili w *Pikniku...* szereg psychologicznych i etycznych eksperymentów oraz szczególnie jaskrawo zobrazowali pewne socjologiczne prawidłowości zachodzące w ramach kapitalistycznego, konsumpcyjnego społeczeństwa – jak go sobie wyobrażali (KAJTOCH 1993: 140).

Powieść stała się inspiracją dla uznanego radzieckiego reżysera, Andrieja Tarkowskiego, który poprosił braci Strugackich o napisanie scenariusza do planowanej ekranizacji. Twórca przystąpił do prac nad filmem zatytułowanym *Stalker* w 1974 roku, skończył w 1979 roku. Film miał bowiem aż trzy wersje, a ostateczna bardzo odbiegająca od

powieści Strugackich skoncentrowana jest na postaci tytułowego Stalkera⁸ i jego dwóch towarzyszy – Profesora i Pisarza. Thomas McLenachan zwraca uwagę na fakt, że w tym nasyconym symboliką dziele, najbardziej transparentnym przesłaniem są pseudonimy głównych bohaterów. Postacie „Stalkera”, „Profesora” i „Pisarza” są archetypami różnych sposobów docierania do prawdy (McLENACHAN 2014: 28). W tym celu trójka głównych bohaterów przemierza zonę w poszukiwaniu tajemniczej Komnaty znajdującej się w samym centrum zony, czyli w elektrowni. Czym jest owa Komnata i jakie znaczenie ma droga, która do niej prowadzi, wyjaśnia Seweryn Kuśmierczyk:

Spełniająca życzenia Komnata znajduje się w opuszczonym budynku elektrowni, po drugiej stronie przegrodzonej zaporą rzeki. Pisarz i Stalker przechodzą rzekę wykorzystując tunel we wnętrzu zapory. Profesor, który wcześniej odłączył się od nich, odnajduje się po drugiej stronie. Rzeka, którą przekroczyli wędrowcy, symbolizuje egzystencję ludzką z jej przepływem, z następstwem uczuć, pragnień i zamiarów. Toczące się wody to powszechna możliwość i płynność form, żyźność, śmierć i odnowienie (KUŚMIERCZYK 1999: 67).

Rzeczywista zona: Czarnobyl

Zawarta w powieści i filmie wizja tajemniczej strefy – zony, oddzielonej od świata zewnętrznego kordonem sanitarnym i pełnej pozostałości ludzkiej cywilizacji – stała się rzeczywistością kilka lat później. 26 kwietnia 1986 roku doszło do awarii elektrowni atomowej w Czarnobylu wskutek stopienia rdzenia reaktora czwartego elektrobloku i uwolnienia promieniowania do atmosfery. Władze radzieckie utrzymywały w tajemnicy „incydent” do czasu, aż radioaktywny obłok przesunął się poza granice ZSRR i został wykryty przez zachodnie stacje badawcze. Do tego czasu skażeniu uległo od stu dwudziestu pięciu do stu czterdziestu sześciu tysięcy kilometrów kwadratowych powierzchni ziemi wokół elektrowni. Ewakuowano około 350 tysięcy ludzi, w tym 50 tysięcy mieszkańców z założonego dla pracowników elektrowni miasta Prypeć. W wyniku awarii i podczas usuwania jej skutków śmierć poniosło pięć tysięcy osób, a około trzydzieści tysięcy zostało napromieniowanych (TYSZKIEWICZ & CZAPNIEWSKI 2009: 794). Elektrownia w Czarnobylu, miasto Prypeć i wiele wiosek opuszczono i otoczono kordonem sanitarnym. Filmowa i powieściowa zona stała się rzeczywistością tak podobną do fikcyjnej, że latem 1986 roku studenci z Instytutu Energetyki Jądrowej na praktykach w czarnobylskiej stre-

⁸ W przypadku bohaterów filmu Tarkowskiego *Stalker*, Profesor i Pisarz to jedyne określenia bohaterów, które funkcjonują jako pseudonimy.

fie zamkniętej zaczęli wydawać periodyk w formie gazetki ściennej pod tytułem „Stalker”. Tamara Hundorowa opisuje fenomen zainteresowania katastrofą czarnobylską w kulturze końca XX wieku:

Czarnobyl sprzyja przejściu literatury w wymiar wirtualny: zestawiając realne i fantastyczne, zniszczył idealną doskonałość świata i podważył utopijną wiarę w możliwość rozumowej symbiozy. W pamięci kulturowej końca XX wieku Czarnobyl stał się wydarzeniem apokaliptycznym, nie jest więc zaskakujące, że jego rozumienie odbywa się przede wszystkim w ramach dyskursu apokaliptycznego. Kojarzony z wybuchem atomowym Czarnobyl symbolicznie odnoszono do całkowitej katastrofy – zniszczenia ludzkiego świata (HUNDOROWA 2014: 257).

„Nowi” stalkerzy

W XXI wieku powieść Strugackich, film Tarkowskiego i rzeczywista zona czarnobylska (oficjalna nazwa: Strefa Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Atomowej), stały się inspiracją dla nowego pokolenia twórców, którzy poprzez nowe medium, jakim są gry komputerowe, przywrócili stalkerów i zonę kulturze popularnej.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl [*S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyła*] z 2007 roku, wydany przez ukraińskie studio GSC Games jest grą akcji z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Fabuła rozgrywa się w 2012 roku, czyli sześć lat po drugiej katastrofie w Czarnobylu, której przyczyny nie są znane, wiadomo tylko, że strefa radioaktywnego skażenia ciągle się rozszerza, a anomalie i zmutowane zwierzęta, jakie się w niej pojawiły, są śmiertelnie niebezpieczne. Tylko najlepsi stalkerzy są w stanie zaryzykować życie, aby przedrzeć się przez kordon sanitarny i zdobyć cenne artefakty. Są nimi Strielok/Naznaczony, Duch, Kiel i Doktor. Zadaniem gracza jest dotarcie do serca zony. Gra charakteryzuje się skomplikowaną fabułą, otwartym światem, stwarzała też możliwość interakcji z postaciami niezależnymi. Do nowatorskich lub rzadko występujących w grach typu FPS (*first-person shooter*) elementów należały rozwiązania takie jak obciążenie przedmiotami powodujące przemęczenie czy zużycie broni i uniformów (GRYONLINE.PL 2007). Tytuł ten zapoczątkował nową wizję zony, czy raczej „nową zonę”, która powstała po tak zwanej Drugiej Awarii. Jej genezę opisał Gołkowski w swojej pierwszej „powieści stalkerskiej”:

Prawda jest taka, że nikt nie wie, skąd wzięła się Zona. Do kwietnia dwa tysiące szóstego wszystko było w miarę jasne – awaria na czwartym energobloku, stopień rdzenia reaktora, chmura pyłu powstała po przepaleniu się rur z chłodziwem, skażenie na niespotykaną skalę, katastrofa w iście sowieckim stylu – no bo trzeba naprawdę niezłe się postarać, żeby ręcznie zepsuć idiotoodporny

z założenia, w pełni automatyczny reaktor jądrowy. Ale 12 kwietnia 2006, prawie że okrągłe dwadzieścia lat po Pierwszej Awarii, stało się coś, czego nikt się wtedy nie spodziewał i nikt do dziś nie rozumie. [...] Nikt nie wie, jaka prawda BYŁA, ale każdy widzi, jaka JEST – a jest taka, że na miejscu Strefy powstała Zona. Wszystko w promieniu trzydziestu-czterdziestu kilometrów od Sarkofagu stanęło na głowie, zapłonęły lasy i zagotowały się jeziora, ludzie ginęli tysiącami, nawet nie wiedząc, co ich zabija (GOŁKOWSKI 2013: 58).

Gra okazała się sukcesem i już w następnym roku ukazał się kolejny tytuł z serii, *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo)*. Jest to *prequel*, którego akcja rozgrywała się na rok przed wydarzeniami w grze *Cień Czarnobyla*, a bohaterem był stalker Szrama (GRYONLINE.PL 2008). W 2009 roku do sklepów trafiła trzecia część cyklu *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat (S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci)*, skupiona na postaci majora Aleksandra Diegtiarowa, prowadzącego śledztwo w sprawie niepowodzenia operacji Fairway (GRYONLINE.PL 2009). Sukces komercyjny i popularność serii gier sprawiły, że wizja zony zaczęła być adaptowana na innych platformach medialnych. Sokolova podaje przykłady społeczności graczy na świecie, kanałów YouTube poświęconych rozgrywkom, a także stron internetowych, na których fani publikują opowiadania i internetowej encyklopedii poświęconej światowi gry (SOKOLOVA 2015: 251).

Uniwersum S.T.A.L.K.E.R.

Gry z cyklu *S.T.A.L.K.E.R.* stały się swoistym centrum Uniwersum S.T.A.L.K.E.R., obejmującego całą serię wydawniczą. W Polsce wydawnictwo Fabryka Słów w 2013 roku zaczęło wydawać specjalną serię, zapoczątkowaną powieścią wspomnianego już Michała Gołkowskiego, zatytułowaną *Ołowiany świt* (2013) – oraz utworem Wiktora Noczkina *Ślepa plama* (2013) w tłumaczeniu Gołkowskiego – i będącą pierwszym tytułem z uniwersum w przekładzie na język polski. W następnych latach na rynek trafiły kolejne powieści obu autorów: *Czerep mutanta* w 2014 roku (NOCZKIN 2014), *Droga donikąd* (GOŁKOWSKI 2014) i *Drugi brzeg* (GOŁKOWSKI 2014) oraz *Sztywny* (GOŁKOWSKI 2015). Obaj autorzy protagonistami uczynili stalkerów. Bohaterem powieści Noczkina jest stalker Ślepy, reprezentujący typ zgorzkniałego prywatnego detektywa, rozwiązującego zagadki zony. W *Ślepej plamie* stalker w towarzystwie uczonego Dietricha van de Meera i byłego ukraińskiego komandosa Kostika, próbuje rozwiązać sprawę tajemniczych zagięć innych stalkerów, wyprawiających się do na wpół legendarnego sektora zony, słynącego z niezwykłych artefaktów. W *Czerepie mutanta* Ślepy, oprócz rozwiązania zagadki morderstwa w obozie stalkerów, wplątuje się w rywalizację tajemniczych frakcji.

O ile poprzedni tom nawiązywał konwencją do tradycji czarnego kryminału, o tyle część druga utrzymana jest w stylu konspiracyjnego thrillera. W powieściach Gołkowskiego pojawia się bardziej spójnie przedstawiona postać stalkera. Głównym bohaterem jest polski stalker o pseudonimie Misza (Miś), przedstawiony na wzór „jeźdźca znikąd” z klasycznych westernów. To bohater z niejasną przeszłością, przemierzający „zonę” w poszukiwaniu artefaktów, walczący z bandytami i sporadycznie ratujący damę w opałach. Sam stalker stara się jednak zakwestionować ten kliszowy obraz, o czym świadczy choćby następujący *passus*:

Zona Czarnobylska funkcjonuje w świadomości większości ludzi na zasadzie mitów i wyobrażeń – czegoś na podobieństwo Dzikiego Zachodu, tylko że na wschodzie; dzielni, szorstcy w obyciu, ale posługujący się niepisanym kodeksem honorowym stalkerzy, podli bandyci atakujący z ukrycia, klany i zgrupowania ideologiczne, piękne i łatwe kobiety w podziemnych barach, emocje, zagrożenie, ryzyko i szybki zysk, sekty i frakcje, prawo silniejszego i dostępność broni palnej, życie na ostrzu noża.

Bzdury.

Nie ma klanów, nie ma zgrupowań, nie ma telewizora ani muzyki w barze na opuszczonej fabryce Rostok. Nie wiem, czy w całej bez mała osiemdziesięciokilometrowej Zonie zebrałaby się nas, stalkerów, setka – szczerze mówiąc, poważnie w to wątpię (GOŁKOWSKI 2013: 57).

Kolejne powieści z uniwersum S.T.A.L.K.E.R. konstytuują nowy portret stalkera, wykreowany kilka lat wcześniej przez serię gier i znacznie odbiegający od pierwotnie zaprezentowanego trzy dekady wcześniej. Stalkerzy w powieści braci Strugackich i filmie Tarkowskiego byli przeważnie zwykłymi ludźmi, pozbawionymi specjalistycznego przygotowania czy wyposażenia, po prostu wędrującymi po zonie. Bohaterowie z uniwersum S.T.A.L.K.E.R. przypominają raczej żołnierzy oddziałów specjalnych, uzbrojeni w broń maszynową i osobistą, w wojskowych lub paramilitarnych uniformach (tak zwanym szpeju), z nieodłącznymi plecakami i maskami gazowymi. Raczej samotnie wędrują po zonie, ale w razie potrzeby formują małe oddziały w celu wykonania trudnego zadania lub walki z bandytami:

Od samego początku Zony zaczęli przenikać podobni nam – łowcy przygód, zwykli szaleńcy, amatorzy mocnych wrażeń, agenci światowych mocarstw i szabrownicy poszukujący łatwego zarobku. Większość ginęła jeśli nie od razu, to w przeciągu dni albo tygodni od wejścia do Zony, ale ci, którzy przeżyli, stali się pierwszymi prawdziwymi stalkerami – duchowymi potomkami Rudego Shoeharta, filmowego Stalkera prowadzącego do Zony Uczonego i Poetę, następnie likwidatorów Pierwszej Awarii i uczonych z licznych instytutów badawczych, przez lata oficjalnie i nie do końca oficjalnie wchodzących do Strefy w przeróżnych celach. Nigdy nie było nas wielu, zawsze byliśmy samotnikami – każdy w końcu tu przyszedł sam i z własnych pobudek, którymi wcale nie chce z innymi

się dzielić. Poza tym Zona nie lubi takich, którzy nie potrafią sami o siebie zadbać. Tutaj trzeba być samotnikiem z konieczności, bo jeśli ktoś tutaj potrzebuje pomocy, to tak, jakby już nie żył (GOŁKOWSKI 2013: 61).

Uniwersum Metro 2033

Zaprezentowaną powyżej koncepcję przedstawienia postaci stalkera jako samotnika potrafiącego zmierzyć się z każdym niebezpieczeństwem podjęli inni autorzy realizujący poza uniwersum S.T.A.L.K.E.R. wizję światów postapokaliptycznych. Jak argumentowano wcześniej, samo uniwersum nie jest *stricto* rzeczywistością postapokaliptyczną, świat nie został bowiem zniszczony całkowicie. Wszystkie narracje tworzące uniwersum zlokalizowane zostają w zonie, czyli strefie zamkniętej wokół Czarnobylskiej Elektrowni Atomowej na pograniczu ukraińsko-białoruskim. Poza zoną, na tak zwanej „Dużej Ziemi”, toczy się normalne życie.

Natomiast świat wykreowany na potrzeby *Uniwersum Metro 2033*, zainicjowany powieścią *Metro 2033* Dmitrija Glukhovskijego (2010)⁹ jest typową wizją postnuklearną, która szybko stała się popularna wśród czytelników. Fabuła skupia się na losach ludzi ocalałych z konfliktu nuklearnego, którzy schronili się w moskiewskim metrze. Tworzą oni liczącą około pięćdziesiąt tysięcy członków społeczność, podzieloną na małe państewka. Prowadzą one między sobą wojny, zawierają sojusze, handlują, bronią się przed tajemniczymi Czarnymi i marzą o lepszym jutrze. Akcja toczy się w 2033 roku, czyli dwadzieścia lat po wojnie nuklearnej, która prawdopodobnie zniszczyła cały świat. Głównym bohaterem jest młody człowiek o imieniu Artem z pogranicznej stacji WOGN, który otrzymuje misję przedostania się do legendarnej Polis na drugim końcu metra, aby uratować swoją stację, a wraz z nią wszystkich ocalałych. *Metro 2033* jest opowieścią drogi, w której główny bohater przemierza stacje metra niczym różnorodne światy. Robi to w towarzystwie stalkera o tajemniczym imieniu Hunter. Sam Artem marzy, aby zostać stalkerem, ponieważ motywowany młodzieńczą ciekawością pragnie wyjść na powierzchnię, poza metro, do strefy zakazanej, czyli zniszczonej Moskwy. W nieprzyjaznym ludziom świecie postnuklearnej stolicy ze zniszczoną infrastrukturą, dziką i trującą roślinnością, niewytłumaczalnymi zjawiskami pogodowymi i wieloma gatunkami mutantów, tylko stalkerzy wychodzą na powierzchnię, aby zdobywać potrzebne ludziom przedmioty i to właśnie inspiruje młodego Atrema do wyruszenia w nieznanne z Hunterem.

⁹ Pierwotnie wydaną w roku 2005 w Rosji.

Sukces książki osadzonej w postnuklearnym świecie okazał się na tyle duży, że w 2009 roku opublikowano drugi tom pod tytułem *Metro 2034* (2010). W 2010 roku ukraińskie studio 4A Games wydało grę *Metro 2033* (4A GAMES 2010), opartą na postaci Artema. Sukces produkcji sprawił z kolei, że w 2010 roku zapoczątkowano międzynarodowy projekt literacki zatytułowany *Uniwersum Metro 2033* (SCHMID 2013: 2). Od tego czasu, co rok wydawanych jest kilkanaście pozycji książkowych. Rok 2010 to również data pojawienia się *Uniwersum Metro 2033* się na polskim rynku wydawniczym dzięki dwóm powieściom Glukhovskiy'ego: *Metro 2033* i *Metro 2034*. Polscy fani mogli więc od razu zapoznać się z grą z powieściami inicjującymi świat *Metra 2033*. Sukces komercyjny jaki odniosły gra i książki w Polsce skutkowały serią kolejnych wydawnictw. W ciągu następujących sześciu lat regularnie pojawiły się kolejne tytuły:

- (1) w 2011 roku wydana została powieść *Piter* Szymuna Wroczka (2011);
- (2) w 2012 roku pojawiła się trylogia Andrieja Diakowa (*Do światła, W mrok, Za horyzont*);
- (3) w 2013 roku ukazała się powieść *Korzenie niebios* Tulio Avoledo (2013) i druga gra z cyklu *Metro 2033* pod tytułem *Metro: Last Light* (4A Games 2013);
- (4) w roku 2014 roku ukazała się turowa strategia *Metro 2033: Wars* (2014). Do księgarń trafiły *Mrówiancza* Rusłana Mielnikowa (2014) i *Dziedzictwo przodków* Surena Cormudiana (2014), a także pierwsza powieść polskiego autora, *Dzielnica obiecana* Pawła Majki (2014) i pierwszy tom opowiadań polskich fanów uniwersum pod tytułem *W blasku ognia* (2014);
- (5) w 2015 roku wydana została *Otcłan* Roberta J. Szmida (2015) i drugi tom fanowskich opowiadań *Szepty zgłodzonych* (2015). Ponadto ukazała się gra planszowa – *Metro 2033* (2015);
- (6) w 2016 roku wydana została trzecia część trylogii Glukhovskiy'ego pt. *Metro 2035* (2016), *Prawo do użycia siły* Denisa Szabałowa (2016), trzecia część fanowskich opowiadań *Echo zgasłego świata* (2016) a także kolejne powieści polskich autorów – *Wieża* Roberta J. Szmida (2016) i *Człowiek obiecany* Pawła Majki (2016).

W 2014 roku wydawnictwo Fabryka Słów, publikujące już na polskim rynku *Uniwersum S.T.A.L.K.E.R.*, podjęło próbę stworzenia *stricte* polskiego postapokaliptycznego uniwersum, zapoczątkowanego powieścią Bartka Biedrzyckiego *Kompleks 7215* (BIEDRZYCKI 2014). Autor umieścił akcję w warszawskim metrze dwie dekady po wojnie

atomowej, a bohaterem uczynił stalkera o pseudonimie Borka, wyruszającego na poszukiwanie legendarnej ziemi obiecanej, czyli Atomowej Kwatery Dowodzenia w Puszczy Kampinoskiej. Powieść Biedrzyckiego jest wyraźnie inspirowana światem *Metra 2033*, zarówno jeśli chodzi o umieszczenie miejsca akcji w metrze po zniszczoną stolicą; czas – dwadzieścia lat po wojnie atomowej, jaki i uczynienie ze stalkera głównego protagonisty. Ta wyraźna wtórność tematu nie przeszkodziła w rozwijaniu projektu *Kompleksu 7215* przez wydawnictwo Fabryka Słów w ramach serii wydawniczej Fabryczna Zona. Kolejna powieść Biedrzyckiego *Stacja Nowy Świat* z 2015 roku (BIEDRZYCKI 2015) wydana została już pod marką *Uniwersum Kompleks 7215*, zaś w 2016 roku ukazała się *Upadła świątynia* Dominiki Węclawek (2016).

Podsumowanie

James Berger w *After the End: Representations of Post-apocalypse* pisał: „coś pozostanie po końcu [*something remains after the end*]” (BERGER 1999: 6). Tych kilka słów najprecyzyjniej ujmuje znaczenie twórczości postapokaliptycznej, bowiem koniec świata nigdy nie jest „prawdziwym końcem”. Po apokalipsie pozostaje świat: zniszczony, lecz wypełniony ludźmi, ocalałymi i walczącymi o przetrwanie. Autorzy wyżej analizowanych uniwersów w swoich narracjach bardzo chętnie poddają swoich bohaterów szeregowi przeciwności losu. Oprócz codziennej potworności życia w zniszczonych świecie, aplikują dodatkowo rozpad norm społecznych, przekraczanie kolejnych kulturowych tabu (kannibalizm) i życie w ciągłym strachu, nieufności i braku nadziei. Takie pesymistyczne wizje losów świata i ludzkości pozwalają twórcom diagnozować obecną sytuację polityczno-społeczną i ekonomiczną. Jak pisał Antoni Smuszkiewicz we wstępie do *Fantastyki w obliczu przemian*:

Fantastyka w swych różnych odmianach gatunkowych, znamienych dla czasów, w których owe odmiany się rodziły, zawsze wyrażała pragnienia i marzenia swojej współczesności, a także zagrożenia i obawy przed nieznanym oraz różnorodne uwikłania i antagonizmy międzyludzkie. Szczególnie odzwierciedlała owe nastroje w okresach przemian społecznych, politycznych, ale i kulturowych czy technologicznych. Największe niepokoje pojawiają się zazwyczaj wówczas, gdy „coś się kończy i coś zaczyna” (SMUSZKIEWICZ 2012: 7)

Właśnie te opowieści, które najbardziej przerażają, wykazują też potrzebę zaistnienia bohaterów. W przypadku literatury kryminalnej są to detektywi i policjanci, literatury przygodowej – myśliciele, odkrywcy i poszukiwacze przygód, w westernach – sze-

ryfowie i kowboje. W przypadku twórczości opartej na pomysłach zony jest to figura stalkera, której wieloaspektowość umożliwia twórcom wprowadzenie do swoich opowieści klasycznego motywu bohatera w świat, w którym bohaterowie nie powinni istnieć. Jak jest, więc charakterystyka i rola postaci stalkera w literaturze postapokaliptycznej. Stalker jako jedyny wychodzi na powierzchnię zniszczonych atomowym wybuchem miast lub wchodzi do zony w celu pozyskania artefaktów. To awanturnik, który nie mogąc nigdzie zagrać miejsca, zawsze muszą ryzykować, najczęściej w samotnych wyprawach. To odkrywca, który przemierza zniszczone katastrofą bądź wojną totalną przestrzenie wypalonych miast. W postapokaliptycznym świecie stalker jest tym, który przesuwają granice ludzkiego poznania i zapełnia białe plamy na mapach. To wreszcie wojownik, lecz nie bohater, walczący z konieczności z innymi ludźmi, potworami i mutantami. Bywa on też najemnikiem, a wówczas staje się elitarnym żołnierzem, wysyłanym tylko do najcięższych zadań. Walka jest bowiem wpisana równie głęboko w archetyp stalkera, co nieodłączna maska przeciwgazowa i plecak w jego wizerunek.

W postaci stalkera w twórczości postapokaliptycznej skupia się wszystko to, co niegdyś określało postać kowboja w westernach: tęsknota na otwartą przestrzeń, która nie należy do nikogo, za przygodą i odkrywaniem nowego świata, za ryzykiem, zwieńczonym wspaniałą nagrodą lub wręcz przeciwnie – nagłą śmiercią. Przede wszystkim jest to jednak wizja przybysza znikąd, który wbrew własnej woli musi czasem zostać bohaterem.

Źródła cytowań

- 4A GAMES (2010), *Metro 2033* [PC].
- BERGER, JAMES (1999), *After the End: Representations of Post-apocalypse*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- BIEDRZYCKI, BARTEK (2014), *Kompleks 7215*, Lublin: Fabryka Słów.
- BOCZKOWSKA, MAGDALENA (2014), 'Opowieść transmedialna – znak naszych czasów', *Postscriptum Polonistyczne*: 2 (14), ss. 125-137.
- BURGESS, JEAN, JOSHUA GREEN (2011), *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przekł. Tomasz Płudowski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- CHARPAK, GEORGES, RICHARD L. GARWIN (2002), *Megawatts and Megatons: The Future on Nuclear Power and Nuclear Weapons*, Chicago: The University of Chicago Press.
- DZIADZIA, BOGUSŁAW (2012), 'Dylematy tzw. kultury uczestnictwa', *Media i Społeczeństwo*: 2, ss. 101-113.
- GLUKHOVSKY, DMITRY (2010), *Metro 2033*, Kraków, Insignis.
- GOŁKOWSKI, MICHAŁ (2013), *Ołowiany świt*, Fabryka Słów.
- GRYONLINE.PL (2007), *S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla* [PC], online: <http://www.gry-online.pl/Soi6.asp?ID=1595> [dostęp: 28.12.2017].
- GRYONLINE.PL (2008), *S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo* [PC], online: <http://www.gry-online.pl/Soi6.asp?ID=9844> [dostęp: 28.12.2017].
- GRYONLINE.PL (2009), *S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci* [PC], online: <http://www.gry-online.pl/Soi6.asp?ID=13216> [dostęp: 28.12.2017].
- HUNDOROWA, TAMARA (2014), 'Czarnobyl, nuklearna apokalipsa i postmodernizm' *Teksty Drugie*: 5, ss. 249-263.
- JENKINS, HENRY (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz i Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- JEZIERSKI, PIOTR (2012), *Siła strachu. Wpływ Apokalipsy i lęków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

- KAJTOCH, WOJCIECH (1993), *Bracia Strugaccy (zarys twórczości)*, Kraków: Towarzystwo Universitas.
- KLUBOWSKI, JERZY (2014), *Historia bomby atomowej. Stany Zjednoczone, Rzeczpospolita Niemiecka, Związek Radziecki. Fakty, relacje, dokumenty*, Brzezia Łąka: Poligraf.
- KOZICKA, DOROTA (2013), 'Fantastyczni pisarze, czyli o tym, jak pisarze fantastyczni podbijają polską literaturę', *Wielogłos*: 4 (18), ss. 105-115.
- KUŚMIERCZYK, SEWERYN (1999), *Zagubieni w drodze. Film fabularny jako obraz doświadczenia wewnętrznego*, Warszawa: Wydawnictwo Skorpion.
- MCLENACHAN, THOMAS (2014), 'Truth is Stranger than Science Fiction. The Quest for Knowledge in Andrei Tarkovskii's *Solaris* and *Stalker*', *Słowo*: 2 (26), ss. 8-29.
- MILLER, GEORGE, REŻ. (1979), *Mad Max*, Crossroads, Kennedy Miller Productions, Mad Max Films.
- MILLER, GEORGE, REŻ. (1981), *Mad Max 2 – Wojownik szos*, Kennedy Miller Entertainment, Kennedy Miller Productions.
- MILLER, GEORGE, REŻ. (1985), *Mad Max 3 – Pod Kopułą Gromu*, Kennedy Miller Productions.
- OLKUSZ, KSENIA (2016), 'Literatura zbiecentryczna jako narracje końca i początku', *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio FF, Philologiae*: 34, ss. 33-45.
- ROSZCZYNIALSKA, MAGDALENA (2005), 'Fantastyka krytyka – krytyczna fantastyka. O kłopotach współczesnej krytyki literackiej z literaturą fantastyczną', *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria*: 5, ss. 220-232.
- SCHMID, ULRICH (2013), 'Post-Apocalypse, Intermediality and Social Distrust in Russian Pop Culture', *Russian Analytical Digest*: 126, ss. 2-5.
- SMUSZKIEWICZ, ANTONI (2012), *Fantastyka w obliczu przemian*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- SOKOLOVA, NATALIA (2015), 'Co-opting Transmedia Consumers: User Content as Entertainment or 'Free Labour'? The Cases of *S.T.A.L.K.E.R.* and *Metro 2033*'

w: Jeremy Morris, Natalya Rulyova, Vlad Strukov (red.), *New Media In New Europe-Asia*, London: Routledge, ss. 246-262.

SPINRAD, NORMAN (1990), *Science Fiction in the Real World*, Chicago: Southern Illinois University Press.

STRUGACCY, ARKADIJ I BORIS (1974), *Piknik na skraju drogi*, przekł. Irena Lewandowska, Warszawa: Iskry.

SZYNOL, ADAM (2012-2013), 'Konwergencja mediów w praktyce' *Media – Kultura – Społeczeństwo* 7-8, ss. 5-20.

TARKOWSKI, ANDRIEJ, REŻ. (1979), *Stalker*, Mosfilm.

TURCO RICHARD P., OWEN B. TOON, THOMAS P. ACKERMAN, JAMES B. POLLACK, CARL SAGAN (1999), 'Climate and Smoke: An Appraisal of Nuclear Winter' *Science*: 247 (4939), ss. 166-179.

TYSZKIEWICZ, JAKUB, EDWARD CZAPIEWSKI (2009), *Historia powszechna. Wiek XX*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Rycerz przyszłości czy ożywiona zbroja? *RoboCop* Paula Verhoevena w perspektywie mediewalistycznej

MACIEJ GAŹDZICKI*

RoboCop w kulturze. Interpretacje postaci

Miał na sobie masywną zbroję z płyt. Karykaturalny mundur policyjny. [...] Zdołał go porównać do hybrydy strojów noszonych przez średniowiecznych rycerzy i współczesnych graczy w rugby (NAHA 1991 A: 85).

Z wozu wygramoliła się olbrzymia nierzeczywista postać w hełmie, przypominająca skrzyżowanie rycerza z dawnych czasów i współczesnego gracza w rugby. Żyłasty, lśniący wojownik nowej epoki (NAHA 1991 B: 28).

Dla mnie to była wyraźna metafora...Rycerz w lśniącej zbroi. [...] Gdyby firma Braun zrobiła rycerza w lśniącej zbroi, wyglądałby on właśnie tak (SCHWARZ 2001: 0:36-0:39, 12:12-12:16)¹.

Czyście się, panie, już tak urodzili?

Gdzież tam, chłopcze, to rzecz niepodobna, nikt przecież w zbroi na świat nie przychodzi. A skądże przyszło do was to odzienie? (DE TROYES 1968: 484)

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: mgazdzicki@vp.pl

¹ Wypowiedź Edwarda Neumaiera, przekład własny za: „To me, this was very clear a metaphor of the knight in shining armour. [...] If Braun had made a knight in shining armour, that's what he would look like”.

W 1987 roku uznany holenderski reżyser Paul Verhoeven zrealizował scenariusz Edwarda Neumeiera i Michaela Minera pod tytułem *RoboCop*². Rozgrywająca się w przedstawionej w mrocznych barwach postindustrialnej przyszłości historia osnuta była wokół losów funkcjonariusza policji miasta Detroit Aleksa J. Murphy'ego (w jego rolę wcielił się Peter Weller), zamordowanego na służbie i przywróconego do życia jako cyborg (tytułowy RoboCop, skrótowo okreśłany przez innych bohaterów *per* „Robo”). Zakuta w stalowy pancerz, wspomagana przez najnowsze zdobycze technologii maszyna, stopniowo odkrywała prawdę o swoim człowieczeństwie, a następnie wymierzyła karę swoim zabójcom oraz współpracującemu z nimi magnatowi przemysłowemu. RoboCop szybko stał się – obok kreowanego przez Arnolda Schwarzeneggera Terminatora T-800 – jedną z najbardziej rozpoznawalnych humanoidalnych maszyn w filmowej fantastyce naukowej. Doczekał się kontynuacji filmowych (w ostatniej części Weller zastąpił Robert John Burke), seriali telewizyjnych: aktorskich i animowanych, gier wideo, komiksów, parodii, naśladownictw oraz *remake'u*, o którym będzie jeszcze mowa. Postacią zajmowali się również filmoznawcy, socjologowie, antropolodzy czy filozofowie, którzy badali rozmaite możliwe interpretacje bohatera wykraczającego poza standard kina klasy B. Dopatrywano się satyry społecznej, krytyki industrializacji i kapitalizmu oraz środków masowego przekazu i rozważań nad rozkładem nowoczesności (BEST 2000: 128). Szukano również nawiązań do innych konwencji czy tekstów kultury. W RoboCopie dostrzegano futurystyczną wariację na temat monstrum Frankensteina z powieści Mary Shelley i kolejnych jej adaptacji, całość odczytywano zaś jako miejski western, bliski filmom o nieustraszonych stróżach prawa w duchu *Brudnego Harry'ego*. Najpopularniejszą, sugerowaną przez samego reżysera, jest interpretacja chrystologiczna, wyznaczona przede wszystkim poprzez okrutną i pełną cierpienia śmierć przywróconego następnie do życia protagonisty, podkreślaną również przez inne detale narracji (SCHWARZ 2001: 25:37-26:24)³.

² Autor rozdziału skupia się głównie na filmie Paula Verhoevena, jednakże dla lepszego ukazania analizowanego zagadnienia będą pojawiać się odwołania do późniejszych sequeli (głównie części drugiej).

³ Jak wyznał Paul Verhoeven: „Kiedy dostałem scenariusz, zacząłem zdawać sobie sprawę, że w pewien sposób, przynajmniej dla mnie, *RoboCop* ma coś wspólnego z Jezusem. Te motywy ukrzyżowania. Zmartwychwstanie. Nawet na końcu, gdy Murphy kroczy po wodzie, ta jego kwestia »Już więcej cię nie aresztuję«... Pomyślałem, że to amerykański Jezus, mówiący »OK, w pewnym momencie użyjemy broni« [When I got the script, I started to realise that, in some way, *RoboCop* had something to do, for me at least, with Jesus. These themes of crucifixion. Resurrection. Even at the end, when Murphy is walking over the water, the line that Murphy says there »I'm not

W niniejszym rozdziale zaproponowano przyjrzenie się postaci Robo oraz otaczającego go świata z perspektywy mediewalistycznej⁴, poszukując nawiązań i odniesień do dorobku kulturowego Wieków Średnich. Murphy będzie tutaj analizowany jako potencjalny futurystyczny rycerz. Jest kwestią klarowną, że w postaci takiej realizuje się określony archetyp bohatera oraz jego przetworzenia (choćby wspomniany wyżej Harry Callahan czy Iron Man z komiksów Marvela, w którym upatrywano zresztą protoplasty Robo⁵). Jednocześnie trudno uniknąć skojarzeń z tym konkretnym typem wojownika⁶. Jak dowodzą cytaty przytoczone na początku rozdziału, podobne myśli nie były obce zarówno scenarzyście Neumeierowi, jak i autorowi literackich adaptacji pierwszej i drugiej części filmu Edowi Naha. Świadomość takich porównań musiał mieć także sam Verhoeven. W jednej z wymowniejszych scen filmu, zacytowanej potem w jednym z sequeli, Robo ratuje przed brutalnym gwałtem młodą dziewczynę (ubraną na białą blondynkę o delikatnej urodzie), która następnie obejmuje swego wybawiciela w scenie przypominającej te z obrazu Edmunda Leightona lub Dantego Gabriela Rossettiego. Jako rycerza

arresting you anymore«... I thought it was an American Jesus, saying »OK, at a certain moment, we'll use the guns«]. Można zauważyć także takie kadrowanie w scenie oddania pierwszego strzału, który pozbawi Murphy'ego dłoni, by wywołać skojarzenia z przybijaniem do krzyża czy zadane podczas finałowej rozprawy z bandytami pytanie „Mnie szukacie?” (można je porównać z J 18, 4-7). Verhoeven zwracał również uwagę na kwestię pamięci i przypomnienia sobie szerszego kontekstu; motyw ten rozwinął adaptując później opowiadanie Philipa K. Dicka *Przypomnijmy to panu hurtowo*, na którego podstawie w 1990 roku powstała *Pamięć absolutna* (BROSAN 1991: 246).

- 4 Czy, ściślej rzecz ujmując, neomediewalistycznej, odwołując się do definicji pojęć przytoczonych przez Macieja Michalskiego: „Mediewalizm to termin [...] oznaczający nawiązania do wieków średnich, przejmowanie, adopcowanie i wykorzystywanie średniowiecznych idei, estetyki, wątków tematycznych, praktyk społecznych itp. [...] w epokach następujących po zamknięciu wieków średnich. [...] Nowy mediewalizm (*new medievalism*) powstał w obrębie teorii literatury [...]. Wykorzystywany jest głównie do analiz literackich. Z kolei termin neomediewalizm (*neomedievalism*) zasadzony jest na tych samych teoretycznych podstawach, jednakże obejmuje swoją analizą inne obszary kultury, jak np. nowe technologie gier internetowych, filmy i gry fantasy itp. [...] Nowy mediewalizm czy neomediewalizm mają często, w odróżnieniu od mediewalizmu, charakter ahistoryczny, jest to związane z zapośredniczeniem wątków średniowiecznych we współczesnych mediach” (MICHALSKI 2012: 545-547).
- 5 Jako poprzedników i inspiracje dla Murphyego Edward Neumeier, Gavin Jasper i Zbigniew Żbikowski wskazali tytułowych bohaterów mangi i anime *8 Man* oraz serialu fantastycznonaukowego *Uchū Keiji Gyaban* (*Space Sheriff Gavan*), a także sędziego Josepha Dredda z komiksów *2000 AD* oraz innego marvelowskiego herosa, tytułowego bohatera komiksu *Spaceknight Rom* (ŻBIKOWSKI 2008: 14-16; TOBIAS, 2014; JASPER 2015).
- 6 Akcentując, że chodzi tu nie tyle o bohatera, co wojownika, można odwołać się do ustaleń Grażyny Gajewskiej, która wpisała film Verhoevena w okres twórczości *science fiction*, wykorzystujący zimnowojenne plany użycia cyborgów do celów militarych (GAJEWSKA 2010: 22-23).

postrzegali Robo kontynuatury dzieła holenderskiego filmowca⁷ oraz fani serii (TV TROPES 2016 A). Warto przytoczyć również słowa Richarda Williama Southerna, który dostrzegał pewną analogię pomiędzy współczesnymi i średniowiecznymi bohaterami masowej wyobraźni: „Ci rycerze z romansów mieli chyba tyle wspólnego z rycerzami z ówczesnych czasów, co prywatni detektywi z powieści kryminalnych z policjantami życia codziennego” (SOUTHERN 1970: 137). Podkreślić tutaj należy, że Robo będzie interpretowany przede wszystkim w kontekście obrazu rycerza prezentowanego w literaturze średniowiecznej – stanowiącej bogate źródło inspiracji dla późniejszych twórców podejmujących podobną tematykę oraz źródło wiedzy o świecie, który to element często się lekceważy (WŁODARSKI 2012: 7-9) – epice, historiografii, a nawet hagiografii. Przyjęcie takiej linii interpretacyjnej postaci Robo pozwala także dostrzec pewne średniowieczne motywy wprowadzone przez Verhoevena do dzieła filmu w mniej lub bardziej świadomy sposób.

Motywika średniowieczna – świat, nawiązania, postaci

Warto na początek przyjrzeć się światu przedstawionemu w filmie, który budzi nieodparte skojarzenia z popularnym obrazem Wieków Ciemnych. Tłem wydarzeń jest, jak już wspomniano, Detroit, zobrazowane jako siedlisko zła, z wszechobecną przestępczością (od świetnie organizowanych i wyekwipowanych gangów wytwórców narkotyków po drobnych złodziejasków sklepowych⁸), brudnymi ulicami pełnymi chuliganów i nędzarzy, ciągłymi strzelaninami i napaściami, starymi hutami ze zwałami zardzewiałego żelastwa i toksycznych odpadów⁹. Nad wszystkim – niczym zamek z basztą – góruje potężny wieżowiec korporacji OCP (Omni Consumer Products). Sama korporacja oparta

⁷ W serialu *RoboCop: The Animated Series* (odcinek *Night of the Archer*) czarnym charakterem jest stylizujący się na Robin Hooda przestępca, używający średniowiecznych metafor – napotkanego Robo określa mianem „Niebieskiego Rycerza”.

⁸ Obraz wykreowany przez Verhoevena podjął w pierwszym sequelu Irvin Kershner – film otwiera ocierająca się o parodię scena wszechobecności zbrodni – od ograbienia staruszki na ulicy po splądrowanie sklepu z bronią przez niewielki gang.

⁹ Warto mieć tutaj w pamięci, że poprzedni hollywoodzki film Verhoevena *Flesh+Blood* z 1985 roku (*Ciało i krew*, rozpowszechniany także pod tytułem *Róża i miecz*), będący jego pierwszym obrazem zrealizowanym w Stanach Zjednoczonych, rozgrywał się u schyłku Średniowiecza i przedstawiał dość ponurą wizję piętnastowiecznej Italii trawionej przez wewnętrzne walki możnowładców oraz epidemię dżumy. Obraz obfitował w takie sceny, jak zbior-

jest na strukturze feudalnej, zgodnie z nowoczesną „arystokracją pieniądza” (KAŁUŻYŃSKI & RACZEK 2005: 25)¹⁰. Zarządza nią wymodelowany na podobieństwo wiekowego monarchy w typie Karola Wielkiego biznesmen znany jako Stary (Old Man), grany przez Dana O’Herlihy’ego, który znajduje nowe sposoby, by podobnych sobie królów finansjery „przywieść do torby żebraczej” (ANONIM 1968: 84). O jego tron walczy dwóch wasali – starszy, Dick Jones (w tej roli Ronny Cox), oraz młodszy i bardziej bezobce-sowy, Bob Morton (sportretowany przez Miguela Ferrera). Jones, którego pełne imię może ponadto ewokować Szekspirowskiego Ryszarda III, w swych „intrygach dworskich” korzysta z usług gangu Clarence’a Boddickera (gra go Kurtwood Smith), odpowiedzialnego za zamordowanie Murphy’ego. Ta charakterystyczna zbieranina zwyrodnialców wykreowana zostaje według stereotypowego wyobrażenia o najemnych barbarzyńskich wojownikach, na przełomie Antyku i Średniowiecza nękających wysługujące się nimi rzymskie imperium (Boddicker byłby barbarzyńcą ucywilizowanym, w typie Attyli lub Alaryka – z jednej strony w bestialski sposób mordujący przeciwnika, z drugiej działający w sposób wyrafinowany niczym klasyczny kryminalny *mastermind*¹¹). Świat zapelniają też scyborgizowane potwory, będące futurystycznymi odpowiednikami legendarnych smoków, chimery czy olbrzymów. Są to maszyny produkowane przez OCP;

rowy gwałt na szlachciance czy niegodne przyjmowanie Najświętszego Sakramentu przez nieokrzesanych najemników przed bitwą. Można założyć, że część takiego klimatu i sposobu obrazowania dawnej epoki reżyser przetransponował do swojego kolejnego, futurystycznego tym razem, filmu.

- 10 Zbigniew Żbikowski wskazał na fakt spełniania przez OCP roli burmistrza lub rady miasta, co również przywodzi na myśl średniowieczny patrycjat miejski (ŻBIKOWSKI 2008: 8).
- 11 Twórcy dążyli do przedstawienia Boddickera jako przestępcy o wysokich walorach intelektualnych, z kolei wyposażenie go charakterystyczny rekwizyt, jakim były okulary, miało upodobnić go do Heinricha Himmlera, czego dowodzą wypowiedzi Paula Verhoevena i Kurtwooda Smitha. Verhoeven: „Dorastałem podczas II wojny światowej, a Heinrich Himmler był szefem SS w Niemczech. Zobaczyłem prototyp przestępcy. Dla mnie to jest Heinrich Himmler. Clarence Boddicker powinien wyglądać trochę jak Himmler i o to chodziło z okularami, które mu daliśmy [...]” [przekład własny za: I grew up in Second World War and Heinrich Himmler was the head of the SS in Germany. I saw the prototype of criminal. This is Heinrich Himmler for me. Clarence Boddicker should look a little bit Heinrich Himmler and that was with the glasses we gave him [...]]. Smith: Był bystry, a to jest zawsze straszne. Jeśli widzisz w filmie wielkiego osiłka, zawsze możesz wymyślić jak go przechytryć. Ale kiedy ktoś jest zimnym draniem, który na dodatek potrafi myśleć, wtedy zdajesz sobie sprawę, że masz kłopoty i to jest przerażające [przekład własny za: He was smart and that’s always scary. If you see some kind of big bruiser in the movie, you can always figure how to outsmart him. But when somebody is really cold-hearted bad guy who can also think then you know you’re in trouble and it’s all terrifying] (PARKER & VANEK, 2007: 5:03-5:32)

„pupil” Jonesa, ED-209, oraz występujący w pierwszym *sequelu* RoboCop drugiej generacji, czyli przywrócony do życia morderca i narkoman Cain (w tej roli Tom Noonan), a także jego groteskowe, nieudane prototypy.

Z kolei ich twórców – pracujących dla OCP naukowców – trudno nie skojarzyć z posiadającymi ogromną wiedzę i moc czarnoksiężnikami czy nekromantami (pojawiają się w *RoboCopie 3* „opiekunka” Murphy’ego nosi nawet adekwatne nazwisko Marie Lazarus); w przypadku uwodzicielskiej psycholożki dr Faxx (granej przez Belindę Bauer) z *RoboCopa 2* można by nawet mówić o przetworzeniu arturiańskiej Morgan Le Fay czy Urgandy z romancy o Amadisie z Galii. Nawet odziani w kamizelki kuloodporne i specjalne hełmy zwykli funkcjonariusze policji przypominają rycerzy rodem z *Le Morte d’Arthur* Sir Thomasa Malory’ego czy czerpiącego zeń *Excalibura* w reżyserii Johna Bormana, z atmosferą ogólnej schyłkowości kreowanej wokół respektowanej niegdyś kasty¹². W drugim z *sequeli* klimat Mrocznych Wieków zostaje wzmocniony – na ulice wkraczają jeszcze bardziej przypominający rycerzy żołnierze z oddziałów Rehab służących wschodniej korporacji Kanemitsu, przeciwko którym występuje solidaryzująca się z przepędzonymi z domów obywatelami policja (Rehab korzysta z kolei ze wsparcia barbarzyńców, czyli członków kolejnych ulicznych gangów, których wystylizowano w taki sposób, by ich wygląd przywoływał skojarzenia z wojennymi), zaś finansowy i medialny krach OCP (wchłoniętego przez Kanemitsu, uosabiającego potęgę Wschodu) porównany zostaje do upadku Imperium Rzymskiego.

Nieustannie obecny jest też motyw Delta City – perfekcyjnego Detroit konkretyzującego się jako wizja jutra bez przestępstw, biedy i brudu; to niespełnione marzenie, okupione krwią i cierpieniem wielu ludzi (od Murphy’ego u Verhoevena po niewinnych mieszkańców u Dekkera), swego rodzaju niebiańskie Jeruzalem, do którego dążą monarchowie finansjery.

RoboCop jako rycerz

Tym, co upodabnia Murphy’ego do rycerza, jest naturalnie kevlarowy pancerz, który zbliża go do średniowiecznego wojownika. Warto nadmienić, że mowa tu o piętnastowiecznej płytowej zbroi, stereotypowo już kojarzonej z wizerunkiem rycerza, odkąd – jak trafnie zauważył Richard Barber – właśnie w niej „malarze prerafaelici portretowali

¹² U Verhoevena nie istnieje rozgraniczenie pomiędzy policjantkami i policjantami, kobiety w mundurach nie są fenomenem (*à la* Klorynda u Tassa, która jako kobieta-rycerz jest kimś wyjątkowym) i choć obecna jest jedna krótka scena topless reżyser uniknęła seksualizacji i uprzedmiotowienia swoich bohaterek.

bohaterów Tennysona” (BARBER 2000: 249). Skojarzeń rycerskich jest zresztą więcej, skoro Robo, niczym bohaterowie w typie Rolanda czy Tristana, dokonuje nadludzkich czynów, pokonując chociażby przeważające siły przeciwnika podczas strzelaniny w wytwórni heroiny, co budzi skojarzenia z przesadzonymi opisami bitew w epice (na przykład starcia z Saracenami w wężozie Roncevaux) czy kronikach (jak u Godfryda z Monmouth). Poza ludzkimi antagonistami RoboCop ma też do pokonania powyżej wspomniane już cyborgi, od których – niczym św. Jerzy – uwalnia miasto (widoczne jest to zwłaszcza w *sequelu* Kershnera¹³), zaś w *RoboCopie 3* staje do walki z przeciwnikami o wyraźnie rycersko-feudalnym rodowodzie, a więc androidami Otomo korporacji Kanemitsu, wystylizowanymi na podobieństwo samurajskich wojowników i używającymi do walki broni białej (katany).

Warto dodać, że regularne przejeżdżanie radiowozem przez ulice Detroit – jakkolwiek wpisane w służbę policyjną i obowiązek patrolu – ma w sobie coś z wędrowki błędnego lub dopiero co pasowanego rycerza (zresztą sama przygoda zakładała właśnie możliwość podjęcia służby wojskowej) (CARDINI 1996: 120-122). W swych poczynaniach Murphy kieruje się nawiązującymi do Praw Robotyki z prozy Isaaca Asimowa (BOOKER 2006: 205) – dyrektywami, których podniosłe brzmienie („Służyć wspólnemu dobru”, „Chronić niewinnych”, „Wspierać prawo”) przypomina zasady etosu kastowego, nakazujące wierność suwerenowi oraz opiekę nad wdowami i sierotami i wyrażone między innymi w słynnym traktacie Rajmunda Llulla *Libre del orde de cavayleria* (KEEN 2014: 24-26; OSSOWSKA 1986: 74-77). Robo należy zresztą do kasty, która jednoznacznie uosabia prawo, podobnie jak walczący z poganami bohaterowie *chansons de geste* (DARMAS 2014: 94-95)¹⁴. W jednej z kluczowych scen, gdy Robo usiłuje udusić Boddickera, ten odwołuje się do ich „wspólnego” szefa, Dicka Jonesa z OCP, który „rządzi glinami”. Zdesperowany przestępca wykrzykuje, że Robo jest „gliną”, na co ten, wsparty

¹³ Twórca filmu *Imperium kontratakuje* jeszcze bardziej wypuklił motyw pojedynku pomiędzy Robo i Cainem (który spełnia zarówno rolę potwora, jak i zdradzieckiego rycerza w rodzaju Mordreda lub Maleaganta, buntując się przeciwko swoim twórcom) – najpierw obaj przeciwnicy szarżują na siebie w swoich pojazdach (motocykl i furgonetka) niczym turniejowi zawodnicy, zaś w finale uzbrojony Murphy rzuca szalejącemu Cainowi otwarte wyzwanie.

¹⁴ Badacz, inaczej niż Tadeusz Boy-Żeleński, tłumaczy werset z *Pieśni o Rolandzie*: *Paien unt tort e chestiens unt dreit* jako „Poganie są poza prawem, prawo jest po stronie chrześcijan”. Wpisuje się to w schemat Robo i policjanci – rycerstwo, przestępcy – pogańscy barbarzyńcy.

odpowiednią dyrektywą, przyznaje mu rację, jednocześnie zwalniając uścisk¹⁵. Otrzymuje także swego rodzaju giernka – jest nim jego partnerka Anne Lewis (grana przez Nancy Allen), która niczym Cervantesowski Sancho Pansa posiada większą orientację w świecie niż zakuty w stal wojownik¹⁶. Robo posiada wreszcie charakterystyczną broń, której parametry, podobnie jak w wypadku Excalibura Artura czy Crocea Mors Juliusza Cezara, są dość znamienne. Jest nią przewyższający standardowe uzbrojenie policyjne pistolet (zmodyfikowana Beretta), który, niczym magiczny artefakt (choć głównie zgodnie z konwencją filmów akcji tamtego czasu), nigdy nie musi być ładowany. W kolejnych *sequelach* wyposażono bohatera w jeszcze bardziej fantastyczne uzbrojenie: karabin-wyrzutnię rakiet, którą instaluje sobie zamiast dłoni oraz odrzutowy plecak.

Rycerz czy zbroja?

Bez względu jednak na skojarzenia heroiczno-rycerskie, dodać warto, że Robo jest nierzadko traktowany i prezentowany jako mechanizm, rzecz czy po prostu broń sama w sobie. Gdy podczas pokazu na strzelnicy pewien funkcjonariusz chwali umiejętności Murphy’ego jako „dobrego faceta”, jedna z policjantek stwierdza, że to nie facet, lecz maszyna. Dick Jones, podczas nieudanej próby aresztowania go, kpi z cyborga, który myślał, że jest policjantem, a stał się wszak produktem korporacji. Okazuje się wtedy, że tajemnicza dodatkowa czwarta dyrektywa uniemożliwia użycie siły wobec starszego pracownika OCP. Samo brzmienie czwartej dyrektywy, przypominające punkt z instrukcji lub regulaminu, wyraźnie odcina się od idealistycznego tonu trzech poprzednich zasad¹⁷. Murphy jest właściwie scalony ze swoją zbroją – jego obecne ciało to jednocześnie kabura, do której chowa swoją broń, a, jak dowiadujemy się w jednej ze scen, z jego biologicznej postaci zachowały się jedynie mózg i twarz. Twórcy *sequela* poszli nieco dalej, w związku z czym Robo oświadczył żonie Murphy’ego, że twarz zamordowanego policjanta została zachowana i nałożona na cybernetyczną czaszkę wyłącznie z szacunku dla

¹⁵ Postawa Robo odpowiadałaby także zawartej w średniowiecznym etosie idei unikania walki z nieuzbrojonym przeciwnikiem (OSSOWSKA 1986: 78).

¹⁶ Autor rozdziału dziękuje Maciejowi Marzyńskiemu z IBM Polska za wskazanie tropu cervantesowskiego. John Brosnan zauważył z kolei, że specjalnością Nancy Allen było wcielanie się w role, w których udziela wsparcia mężczyźnie niezrozumianemu przez resztę społeczeństwa (BROSINAN 2000: 258).

¹⁷ Jakkolwiek nawet tutaj można dopatrywać się prostego wyrażenia zakazu felonii względem swojego pana (OSSOWSKA 1986: 75-76).

jej męża. Gdy Robo nie wykonuje czynności policyjno-heroicznych, spoczywa na pełniącym funkcję ładowarki elektrycznym „tronie”, który znajduje się w oddzielnym siatka „składziku”. Nie różni się zatem wiele od przechowywanych w podobny sposób sprzętów – karabinów lub kamizelek kuloodpornych. Rozgraniczenie pomiędzy Robo i rycerzem zaobserwował Darian Leader – dawni wojownicy zakładali elementy metalowe (obce, nieludzkie) na siebie, natomiast współcześni mężczyźni, których w pewnym sensie reprezentuje Murphy, mają je – jako pewne symbole – w sobie, łączące się z nimi w jedność (LEADER 1996: 28). Robo w takim ujęciu zostaje zdehumanizowany jeszcze bardziej, zbliżając się raczej do ożywionej zbroi niż noszącego ją rycerza – najwyraźniejszym śladem człowieczeństwa pozostawałyby tylko humanoidalne kształty.

Wskazać należy, że wedle niektórych badaczy, już sama zbroja posiada silne konotacje odczłowieczające. Zwrócił na to uwagę między innymi Juan Eduardo Cirlot, wyjaśniając w *Słowniku symboli*, że:

Rycerz w zbroi „izoluje” się od świata dookolnego, a każda część jego ryzsztunku uzyskuje – stosownie do części ciała, jaką ochrania – symbolikę dodatkową, wywodzącą się z anatomicznej. Zbroja, będąc ochroną, jest zarazem przemienieniem [podkr. oryg.] ciała, jego „metalizacją” związaną z symboliką metali (połysk, twardość, świetność) (CIRLOT 2000: 472).

Odczłowieczanie poprzez zbroję najlepiej oddał na ekranie Siergiej Eisenstein w *Aleksandrze Newskim*. Czarne charaktery – rycerze krzyżacy, którzy plądrują Ruś – cały czas odziani w zbroje, przypominają złowrogie i bezduszne roboty z innego świata, wyraźnie kontrastując z pełnymi życia, blisko związanymi ze swoją ziemią Rusinami. „Rycerze najjeźdźców nie tylko niosą zniszczenie i śmierć, ale sami – [...] anonimowi, bez twarzy, zakuci w zbroje, poruszający się wolno i mechanicznie – sprawiają wrażenie nieludzkich, wpółumarłych postaci” – pisała o Krzyżakach Katarzyna Wajda (2007: 18). W przypadku Robo udało się stworzyć wrażenie jego człowieczeństwa przez odkrycie dolnej części twarzy. Kolejne cyborgi wyprodukowane przez OCP – Cain czy jego wadliwi poprzednicy – przypominają już szczelnie zamknięte opakowania, w których głęboko ukryto resztki ludzkich organów. Jak już jednak wspomniano, twarz Murphy’ego jest jedynie dodatkiem do poruszającego się pancerza.

Po bogaty w mitologiczne konotacje¹⁸ motyw ożywionej zbroi chętnie sięgała literatura, zwłaszcza czerpiący z motywów średniowiecznych gatunek *fantasy*. Najważniejszym tytułem tego typu pozostaje *Rycerz nieistniejący* Italo Calvino, nawiązujący do epiki średniowiecznej (*chansons de geste* czy arturiańskiej Wulgaty) oraz jej późniejszych przetworzeń (*Orlando szalony* Ariosta czy wspomniany *Don Kichot*)¹⁹. Tytułowy wojownik to żywa zbroja, paladyn Karola Wielkiego o imieniu Agilulf, który – jak sam oświadcza – istnieje dzięki sile woli i wierze w świętą sprawę rycerzy cesarza. Bohatera cechuje niezwykle, wręcz zautomatyzowane poczucie wykonywania obowiązków i odpowiadania na pytania. Na próbę rozpoczęcia rozmowy przez młodego Rambalda słowami: „Czy to do bitwy tak się zaprawiacie? Bo będzie przecież bitwa o pierwszym brzaśku, prawda?”, chłodno reaguje stwierdzeniem: „Dyspozycje co do ewentualnego starcia zbrojnego, rozważone przez dowództwo, zostaną panom oficerom i żołnierzom zakomunikowane na godzinę przed rozpoczęciem działań” (CALVINO 1964: 19-20). Łatwo dostrzec tu zbieżność ze sposobem formułowania zdań przez Murphy’ego, który w podobny sposób odzywa się czy to do cywilów, czy to do policyjnych kolegów. Innego przykładu rycerza-ożywionej zbroi dostarcza opowiadanie Rogera Zelazny’ego *Ostatni obrońca Camelotu*. Występuje w nim Raxas, wojownik Merlina, z którym Lancelot stacza swój ostatni rycerski bój. „Jest zaczarowany, poruszany duchem, trochę co prawda niezgrabnym” (ZELAZNY 1995: 330) – wyjaśnia czarodziej naturę swojego sługi, który nadaje się do walki ze starym rycerzem, ale nie do wykonania bardziej skomplikowanego zadania, jak dostarczenie Merlinowi ukrytego eliksiru odmładzającego. W obydwu przypadkach, które oczywiście można mnożyć (przywołując nawet *Wesele* Wyspiańskiego z pustą zbroją Zawiszy), zwraca uwagę dewaluacja postaci jako istoty nieludzkiej, wymagającej manipulacji z zewnątrz (jak w przypadku Raxasa), utrzymującej się przy specyficznie pojmowanym życiu tylko dzięki siłom metafizycznym. Gdy Agilulf traci na skutek nieporozumienia wiarę w to, że kiedyś faktycznie ocalał dziewicę i został dzięki temu rycerzem, przestaje istnieć. Podążający za nim Rambald znajduje tylko poszczególne elementy całkowicie pustego pancerza. W przypadku Murphy’ego do takiej zagłady jednak nie dochodzi, nawet po druzgocącym – dosłownie i w przenośni – starciu z Jonesem

¹⁸ Dostrzec można tutaj podobieństwa do występujących w mitologii celtyckiej *dullahanów*, którzy stali się także podstawą dla legendy bezgłowego jeźdźcy (MONAGHAN 2004 :140; TV TROPES 2016 B).

¹⁹ Autor dziękuje Krystynie Walc za zwrócenie uwagi na ów tytuł w kontekście podejmowanego problemu.

oraz ED-209. Analizując całościowo jego postać, można zaobserwować satysfakcjonującą przynajmniej w części tryumf. Wyrażną i wymowną sceną jest zdjęcie hełmu przez policjanta, odsłonięcie i metaforyczne odzyskanie twarzy, po której to scenie występuje on z odkrytą twarzą już do końca filmu²⁰. Następuje stopniowe uwalnianie się od „robocich naleciałości” – Murphy uczy się na nowo celować bez pomocy komputera, wyzbywa się automatycznego sposobu mówienia, zdobywa się na typowo ludzką ironię, gdy mówi rannej Lewis, że zostanie „naprawiona”, powraca do używania swojego nazwiska (w finale nim właśnie przedstawia się Staremu). Spełnione zostaje jego marzenie o zostaniu bohaterem; jako takiego chciał go widzieć synek, to zresztą dla niego trenował swoją charakterystyczną sztuczkę z obracaniem pistoletu na palcu. „Cyborg ten jest szczęśliwy” – określił casus Murphy’ego Steve Best, zauważając, że transformacja bohatera nie została przerwana; Robo jest ostatnim etapem rozwoju dzielnego policjanta (BEST 2000: 137-138). Oczywiście Murphy jest upokarzany i degradowany (przetrzymywany w „składziku” czy zmuszany do jedzenia papki przypominającej odżywkę dla niemowląt – wszelako na drodze „odzyskiwania siebie” policjant rozstrzeliwuje słoiki z tą substancją), jednak takie traktowanie było wpisane w los rycerski. Na przykład Lancelot u Chrétiena de Troyes czy Thomasa Malory’ego musi z konieczności ścigać uprowadzoną przez Meleaganta Ginewrę na wózku przeznaczonym dla skazańców, czym naraża się na drwiny:

Kogo bowiem schwytano na uczynku niegodnym, sadzany był w ten wózek i tak go po wszystkich ulicach grodu obwożono, ażeby potem infamisem mienić, aby do trybunału nie mógł wnieść żałoby, jako i nigdzie gościny pocziwiej nie zaznał. [...] Jęli tedy rozgłośnie miotać nań przekleństwa, tak wielcy, jak i małuczcy, starcy jako i dzieci, uganiając za nimi [Lancelotem i wiozącym go karłem — M.G.]. Wywrzaskiwali tedy bezecne oszczerstwa, a krzycząc pytali zarazem:

Na jakąż to kaźń przywiedli tu tego rycerza? Zaliż pasy zeń zedrą, lubo na stosie z cierni upieczon zostanie? [...] Azali dowiedziono mu jakiejś kradzieży? Ażaż nikczemnie kogo żywota pozbawił? Czy wolej w sądzie bożym nie dotrzymał słowa? (DE TROYES 1996: II-13).

²⁰ Sam motyw zdjęcia hełmu, co równoprawne jest wyjawieniu prawdziwej tożsamości, również przywodzi na myśl turniejowe rozpoznania z legend arturiańskich (Tristan, Lancelot) czy nowoczesnych przetworzeń rycerskiej fikcji (*Ivanhoe* Sir Waltera Scotta z Gnuśnym / Czarnym Rycerzem, w finale przedstawiającym się bohaterom jako król Ryszard Lwie Serce). Kojarzy on się również z podniesieniem przyłbicy zabitego przeciwnika i odkryciu, że był to zamaskowany przyjaciel (OSSOWSKA 1986: 79); w ten sposób zdjęcie hełmu przez bohatera łączyłoby się ze śmiercią maszyny i rozpoznaniem człowieka.

Nie koniec na tym, gdyż za swoje – zrozumiałe – chwilowe wahanie, czy godzi mu się korzystać z tak haniebnego pojazdu, musi zapłacić Ginewrze, ośmieszając się na jej rozkaz podczas turnieju:

Zaraz też natarł w galopie na jakiegoś rycerza, lecz cios mu wymierzywszy szpetnie chybił celu. Później zasię udawał, że trwożą go ci wszyscy, którzy po polu onym uganiali. Toteż rycerze dworować i szydzić sobie zeń poczęli. Tak oto musiał teraz sycić się pokorą ten wiciadz, którego wpróżdzi za chrobrego miano i który prawil był przed starciem, iż wielu z jego ręki na ziemi dziś legnie. [...] „I gdzież twa chrobrość się podziła? Oto mi komes, rycerz luty w boju!” (DE TROYES 1996: 98-99).

Jakkolwiek Robo nie jest taką samą istotą, jaką był przed tragiczną konfrontacją z bandytami, nie stał się przedmiotem. Tracąc wiele cech ludzkich, odzyskał najważniejsze z nich, a nowe ciało sprawiło, że przewyższył swoich towarzyszy broni z policji Detroit²¹. Gdy w pierwszym sequelu zostaje potraktowany jeszcze gorzej niż u Verhoevena – banda Caina rozkręca go na części, a dr Faxx perfidnie wprowadza do jego pamięci mnóstwo bezużytecznych dyrektyw, które czynią z Murphy’ego karykaturę stróża prawa – jego determinacja i siła woli są na tyle duże, że możliwe staje się pokonanie przezeń przeciwności losu i brak zgody na wpisanie wyłącznie w rolę „zbroi”²².

Tradycja *loricati*

Murphy egzystuje w swoistym stanie pośrednim – nie będąc ożywionym pancerzem, nie jest typowym przedstawicielem swojej kasty. Nawet jednak i w takim wypadku znalazłby swój średniowieczny odpowiednik. Byliby nim *loricati* – mnisi, którzy dla większego umartwienia się nosili dodatkowo kolczugi. Stanowili oni ogniwo pośrednie między wojownikiem należącym do świata materialnego a tym aspirującym do świata duchowego, które zrealizowało się w czasie krucjat, dozbrajających zakonników zajętych dotąd sprawami rzeczywistości pozaludzkiej²³.

²¹ Robert F. Arnold wskazał na ambiwalencję konfliktu maszyny i człowieka u Verhoevena: ludzka część Robo daje mu przewagę nad maszynami, mechaniczna – nad ludźmi (ARNOLD 1998: 24).

²² Generalnie spotyka się jednak zarzut braku pogłębienia w sequelach osobowości Murphy’ego i regres w stosunku do rozwoju osiągniętego pod koniec filmu Verhoevena (BROSAN 1991: 249).

²³ Tematykę *loricati* przytoczono za szczegółowym omówieniem autorstwa Katherine Allen Smith (2008: 572-602).

Tradycja postrzegania zbroi jako duchowej metafory sięga czasów biblijnych (SMITH 2008: 577), w których już autor Księgi Izajasza wspomina o mistycznej zbroi Pana: „Przywdział sprawiedliwość jak pancerz i hełm zbawienia włożył na swą głowę” (Iz 59: 17)²⁴. Nawiązanie do tej koncepcji oraz jej rozwinięcie odnaleźć można w listach św. Pawła. Już w najstarszym swym piśmie, czyli pierwszym liście do Tesaloniczan, Apostoł Narodów nakazuje, by oczekujący na powtórne przyjście Chrystusa wierni byli „odziani w pancerz wiary i miłości oraz hełm nadziei zbawienia” (I TES 5: 8). Jeszcze wyraźniejsze i bardziej szczegółowe wskazówki zawarte zostały w liście kierowanym do Efezjan:

Dlatego weźcie na siebie pełną zbroję Bożą, abyście w dzień zły zdołali się przeciwstawić i ostać, zwalczwszy wszystko. Stańcie więc [do walki] przepasawszy biodra wasze prawdą i obłóćwszy pancerz, którym jest sprawiedliwość, a obuwszy nogi w gotowość [głoszenia] dobrej nowiny o pokoju. W każdym położeniu bierzcie wiarę jako tarczę, dzięki której zdołacie zgasić wszystkie rozżarzone pociski Złego. Weźcie też hełm zbawienia i miecz Ducha, to jest słowo Boże (EF 6:13-17).

W swoim „testamencie”, czyli drugim liście do Tymoteusza apostoł zachęca adresata: „Bierz udział w trudach i przeciwnościach jako dobry żołnierz Chrystusa Jezusa” (2 TM 2: 3). Pojawiająca się tu koncepcja *miles Christi* (lub *miles Dei*) również należy do starszej tradycji. Już dotknięty cierpieniem Hiob zadawał retoryczne pytanie: „Czyż nie do bojowania podobny byt człowieka?” (HI 7: 1) Sam Chrystus przepowiadał, że Jego przyjście nie przyniesie światu pokój, lecz rozłam i „miecz” (MT 10: 34-36; ŁK 12: 49-53), zaś pod koniec Ewangelii według św. Łukasza wypowiada trudne słowa: „kto nie ma, niech sprzeda swój płaszcz i niechaj kupi miecz!” (ŁK 22: 36)²⁵. Pisarze wczesnochrześcijańscy nawiązywali do obydwu koncepcji, akcentując duchowy charakter boju, również znajdujący swoje uzasadnienie w myśli św. Pawła, wyrażonej właśnie w liście do Efezjan: „Nie toczymy bowiem walki przeciw krwi i ciału, lecz przeciw [...] pierwiastkom duchowym zła na wyżynach niebieskich” (EF 6: 12). Stąd popularny był motyw żołnierza, który rezygnował ze służby wojskowej (oraz doczesnego rynsztunku) na rzecz oddania się walce duchowej; najlepszym jego przykładem był św. Marcin z Tours, którego odważną postawę opisał Sulpicjusz Sewer:

Aż dotąd – rzekł [Marcin] do Cezara – służyłem tobie. Pozwól, abym teraz służył Bogu [...]; ja jestem żołnierzem Chrystusa, mnie nie wolno walczyć. [...] Jeśli przypisujesz to tchórzostwu, a nie

²⁴ Wszystkie cytaty z Pisma Świętego przytaczane są w przekładzie Biblii Tysiąclecia.

²⁵ Jednocześnie Chrystus podkreślał – w Ewangelii według św. Mateusza – że chodzi o inny tryb walki i broni, jak w scenie zganienia św. Piotra za obcięcie ucha słudze arcykapłana (MT 26: 52; RAVASI 2014).

wierze, w dniu jutrzejszym stanę bez broni przed szykiem bojowym i w imię Pana Jezusa, chroniony znakiem krzyża, a nie tarczą albo hełmem, przejdę bezpiecznie przez nieprzyjacielskie szyki (SEWER 1995: 57; SMITH 2008: 578).

Średniowiecze przejęło chrześcijańskie wyobrażenia, starając się dopasować je do nowych czasów. Kontynuatorem koncepcji walki i zbroi rozumianych jako dotyczących ludzkiego ducha był między innymi Tomasz à Kempis, który w *O naśladowaniu Chrystusa* pouczał czytelnika takimi na przykład słowami:

Uzbrój się jak rycerz przeciw diabelskiej złości, poskrom łakomstwo, a utrzymasz w ryzach łatwiej wszelką zmysłową skłonność. [...] ...dopóki więc żyć będziesz, zawsze duchowna broń potrzebna ci będzie. [...] Jeśli więc nie będziesz się zasłaniał zewsząd tarczą cierpliwości, nie uda ci się, byś długo pozostawał bez ran (À KEMPIS 1986: 49, 225)

Pojmowanie życia chrześcijańskiego w kategoriach militarnych było tematem uniwersalnym, jego ślady odnaleźć można także w polskiej literaturze. W trzynastowiecznym hymnie *Gaude, mater Polonia* Wincenty z Kielczy określa św. Stanisława jako „żołnierza Chrystusowego”, który staje „Za krzywdę ludu sam do walki” przeciwko królowi-tyranowi (WINCENTY Z KIELCZY 2007: 26). Nacisk był tym samym kładziony na wyraźne przeciwstawianie się walce rozumianej w tradycyjny sposób. Negatywny stosunek do – zabranianych zresztą – rycerskich igrzysk, sami wojownicy (określanii jako *tyranni* lub *praedones* – łupieżcy) byli przedstawiani negatywnie, zaś (kosztowna) zbroja stawała się symbolem światowej pychy, podobnie jak swoista wizytówka rycerza, jaką była tarcza (CARDINI 1996: 102 I 127-128; LE GOFF 2011: 213-216; HUIZINGA 1974: 106, WŁODARSKI 2012: 41, 44). Porównywano ich do biblijnego Goliata, który w ikonografii występował jako zbrojny olbrzym²⁶ lub identyfikowano z opisanymi w Psalmie 20. ludźmi, którzy pokładają swoją ufność w rydwanach i koniach, a chwieją się i upadają (Ps 20: 8-9); wątek ten podejmował w swoim kaznodziejstwie Piotr Cellensis (SMITH 2008: 576-577). Do pewnej przemiany w spojrzeniu na rycerstwo doprowadził ruch krucjatowy, rozwój kultu świętych rycerzy (przede wszystkim św. Jerzego) oraz zakonów (templariuszy, joannitów, bożogrobców czy Krzyżaków). Nie bez znaczenia były projekty ideowe myślicieli i ludzi Kościoła. Jan z Salisbury formułował w swoim *Policraticusie* idealistyczno-pragmatyczny program rycerstwa świeckiego (SOUTHERN 1970: 135-137). Wielkie

²⁶ Biblia Tysiąclecia określa Filistyna z Pierwszej Księgi Samuela jako „harcownika”, co również można interpretować za pomocą terminologii militarno-rycerskiej (WŁODARSKI 2012: 40).

zasługi dla takiej transformacji postrzegania *bellatores* miał Grzegorz VII, rozwijający Pawłową ideę *miles Christi* w *miles sancti Petri*, którym w jego mniemaniu był na przykład Erlembaldo Cotta, militarny przywódca mediolańskiego ruchu „łachmaniarzy”, opowiadających się za reformą Kościoła (CARDINI 1996: 104)²⁷. Nie bez znaczenia była wreszcie rola odegrana przez protektora i orędownika templariuszy, św. Bernarda z Clairvaux, który w *Pochwale nowego rycerstwa* wskazywał na scalenie w osobie krzyżowca, oddającego się świętej sprawie, żołnierza świeckiego i Chrystusowego:

Rycerz Chrystusowy to krzyżowiec, który prowadzi podwójną walkę: z ciałem i krwią oraz z mocami piekielnymi [...]. Idzie śmiało naprzód, czujnie spoglądając na prawo i na lewo. Swoją pierś przyoblekł w kolczugę, a duszę okrył pancerzem wiary. Z tą podwójną zbroją nie obawia się już ani człowieka, ani szatana (PERNOUD 1995: 14)²⁸.

Loricati byli czymś odwrotnym: scaleniem w postaci mnicha wojownika świeckiego i duchownego. Jakkolwiek już wcześniej dostrzegano analogię pomiędzy duchowieństwem zdążającym na mszę a ruszającymi do bitwy żołnierzami (SMITH 2008: 580), w dalszym ciągu chodziło tutaj o wykładnię odnoszącą się do zbroi i walki rozumianych w sposób duchowy. W przypadku *loricati* dodawany był istotny rekwizyt w postaci kolczugi²⁹. Pierwszym przykładem takiego mnicha miałby być opisany przez wielkiego ascetę, św. Piotra Damianiego, św. Dominik Loricatus z Fonte Avellana; łączył on w sobie cechy przedstawiciela dwóch średniowiecznych kast – *oratores* i *bellatores* – zbrojąc się zarówno przeciwko pokusom i zagrożeniom duchowym, jak i cielesnym. Kolczuga stawała się narzędziem pokuty i umartwienia, dodatek do praktyk takich jak samobiczowanie, surowe posty (św. Godryk z Finchale zwykł posilać się chlebem pomieszanym z popiołem) lub modły odprawiane w trudnych warunkach (św. Wulfryk z Haselbury odmawiał psalterz stojąc w lodowatej wodzie) (SMITH 2008: 585-586). Właśnie przypadek św. Wulfryka pokazuje jak zbroja przestawała być godłem rycerskiej buty i pychy,

²⁷ Zdaniem Southerna idea ta nie miała tak szerokiego odzewu jak ta przedstawiona przez św. Bernarda (SOUTHERN 1970: 136).

²⁸ Jednocześnie jednak Doktor Miodopłynny potępiał świeckie rycerstwo (i jako kastę, i jako prowadzony przez jej członków styl życia) (CARDINI 1996: 116-117). Również Alan de Lille zwracał w kazaniu *Ad milites* (z traktatu *Ars praedicandi*) uwagę na to, że dopiero uzbrojony się duchowo i cielesnie rycerz ma prawo do godności *miles Christi*; nie dbając o prawość swych czynów naraża duszę na zgubę (SMITH 2008: 581; MACGREGOR 2004: 317).

²⁹ Jak zauważyła Smith, głównym źródłem wiadomości o *loricati* są przekazy hagiograficzne, które są świadectwem mniszego zainteresowania takimi kwestiami jak tematyka militarna, pobożność i męskość (SMITH 2008: 585).

a stawała symbolem pokory i zakonnego uniżenia. Biograf eremity, Jan z Forde, wspominał w jego żywocie incydent, kiedy to szlachetnie urodzony William Fitzwalter podarował Wulfrykowi kolczugę, którą ten następnie skrócił, by nie przeszkadzała jego częstemu przebywaniu w postawie klęczącej. Zamiast jednak wysłać prezent do profesjonalnego zbrojmistrza w Londynie lub pobliskim mieście – jak doradzał ofiarodawca – Wulfryk sam usunął zbędne pierścienie (SMITH 2008: 572).

RoboCop a *loricati*

Powyzsza analiza stanowi pierwszy punkt zbieżny z postacią Robo; w obu bowiem wypadkach zbroja wiąże się z cierpieniem. O ile noszony przez Murphy’ego pancerz czyni zeń kogoś lepszego od innych policjantów, o tyle jest on również źródłem bólu wewnętrznego (duszy), obcego *loricati*, którzy chętnie zbroili się przeciwko pożądlivościom grzesznego ciała (za którymi niewątpliwie Murphy tęskni). Drugim punktem jest scale nie noszącego zbroję z nią samą. Przypadek Murphy’ego został omówiony wyżej wcześniej, lecz warto go zestawić z *loricati*, którzy według opisów hagiograficznych mieli stale odziewać się w jedną lub kilka kolczug, które stawały się w ten sposób niejako „drugą skórą”. Ich ciała bywały poranione od zardzewiałego metalu³⁰, w którym ostatecznie byli chowani (św. Gerlach z Houthem) lub który ulegał zniszczeniu na krótko przed ich śmiercią (sytuację taką opisano w żywocie św. Wulfryka, który, widząc jak rozpada się noszona przez niego kolczuga, stwierdzał, że jego służba w armii Chrystusa dobiega końca). Przyjmując, że porzucenie zbroi sygnalizuje przejście w nadnaturalny stan – narodziny dla Nieba – warto odnieść je do przełomowych momentów na drodze Murphy’ego do odzyskania godności ludzkiej: uszkodzenie pancerza w nierównej walce z ED-209 i oddziałem SWAT oraz wspomniane zdjęcie hełmu (SMITH 2008: 588, 594).

Wreszcie pojawia się trzeci łącznik pomiędzy Robo i specyficznymi mnisimi rycerzami – a więc kwestia męskości. Wykorzystywanie przez nich atrybutów jednoznacznie kojarzących się z profesją typowo męską³¹ było próbą zachowania cech właściwych swojej płci, które zostały ograniczone lub zanikły wraz z przywdzianiem habitu. Jednym ze

³⁰ Jednocześnie opisywano przypadki (na przykład św. Godryka), gdy skóra mnicha – którą spodziewano się ujrzyć pokaleczoną – zachowywała w cudowny sposób chłopięcą delikatność, co świadczyło, że prawdziwą zbroją było ciało świętobliwego męża, zaś *lorica* tylko jego symbolem (SMITH 2008: 594-595).

³¹ O ile retoryka traktująca życie zakonne jako walkę oddziaływała na obie płci, *lorica*, jako instrument pokutny, przyciągała tylko mężczyzn (SMITH 2008: 595).

szczególnie podkreślanych przymiotów mnichów była *virilitas*, jak w przykładzie żywota św. Stefana z Muret, gdzie wskazano na osiągnięcie Królestwa Bożego po męsku (SMITH 2008: 590-593). Robo podobnie ulega demaskulinizacji – fizycznej (wśród organów, które usunięto z jego pokiereszowanego ciała, znalazły się też genitalia) i ontologicznej (łączyć się bezpłciową maszyną i – tak jak *loricati* – tracąc możliwość pełnienia ról męża czy ojca; SMITH 2008: 590-591)³². Wspomniane wcześniej słowa o byciu nie mężczyzną, a maszyną są o tyle znamienne, że wypowiada je kobieta. Jak na ironię, Murphy jest specyficznym kastratem – pozostając nim pomimo posiadania imponującego (sztucznego) ciała hipermężczyzny (ALLISON 2001: 249-251; FERNBACH 2000: 235-236). Jak tłumaczy dr Faxx, policjanci, którzy mieli stać się następcami Robo, nie mogli pogodzić się z myślą o utracie swoich atletycznych ciał, symbolu *macho*, co spowodowało samozniszczenie upiornych cyborgów. To, co utrzymało Murphy’ego przy zdrowych zmysłach, to wiara w prawo oraz – co zostało w filmie bardzo udatnie zasugerowane – wyższą siłę, która uosabia broniony przezeń porządek (jak dowiadujemy się z filmu Kershnera, Robo jest gorliwym rzymskim katolikiem z Irlandii, co dopełnia w pewien sposób obrazu „futurystycznego chrześcijańskiego rycerza”, o wierze silniejszej, niż u wspomnianego Agilulfa). Podobnie jest z jego oponentem, Cainem, który przetrwa proces cyborgizacji (jeszcze bardziej makabryczny aniżeli w przypadku Murphy’ego), pożądając życia wiecznego, wcześniej zaś będąc stylizowany na lidera destruktywnego kultu, traktującego narkotyk Nuke niczym sakrament. Tak jak w przypadku *lorica* metaforyka wojownicza pomagała mnichom czuć się mężczyznami, tak i podobne imponderabilia ocaliły męskość rycerzy przyszłości.

Nowy RoboCop a mediewalizm i tradycja rycerska

Należy zadać na koniec pytanie, jak w opisanej perspektywie prezentuje się odnowiona wersja *RoboCopa* w reżyserii Josego Padilly’ego z 2014 roku. Jest to bez wątpienia historia osadzona w innej rzeczywistości, z inaczej skonstruowanym światem, kreowana według współczesnych gustów i konwencji filmowych. Jakkolwiek film można rozmaicie oceniać, należy docenić to, że twórcy nie zdecydowali się na wykreowanie wiernej kopii

³² Fran Pheasant-Kelly zaproponowała inną perspektywę – Robo jest swego rodzaju dzieckiem, co podobnie wyraził w nowelizacji filmu Ed Naha (1991 A: 93) i dopiero kolejne kroki (zdjęcie hełmu, rozpoznanie się w lustrze, odzyskanie mniej zautomatyzowanej mowy, wspomniane zniszczenie słoików z odżywką) pozwalają mu na nowo stać się mężczyzną, którym był jako Murphy (PHEASANT-KELLY 2011: 61-62).

oryginału. Zmieniono – między innymi za sprawą doboru przeciwników i poprowadzenia konfliktów – problematykę filmu, większy nacisk kładąc na walkę o zachowanie człowieczeństwa, a nie jego kwestionowanie (FORTUNA 2014). Zrezygnowano ze stylistyki przypominającej *Wieki Ciemne*, przedstawiając Detroit jako względnie sterylne; nawet scena śmierci tytułowego bohatera została złagodzona w stosunku do oryginału (rozstrzelanie, zakładające kontakt kata i ofiary, zastąpione zostało przez zdepersonalizowany zamach bombowy; FORTUNA 2014)³³. Nowy Robo (w tej roli Joel Kinnaman) jest – jak trafnie ujmuje to tytuł artykułu Rafała Donicy – bohaterem na miarę swoich czasów (DONICA 2014). Wyrażna jest zmiana wyglądu tak istotnej zbroi. Wprawdzie w filmie pojawia się klasyczny, odpowiednio zaktualizowany model zbroi (więźniowie oglądający pewien jej wariant, bliższy oryginalnemu, reagują nań lękiem), jednak dominuje jej nowa wersja. „Gdzie się podział stylowo-stalowy pancerz, gdzie świetnie wyglądający hełm z wąską szybką? Do czego to doszło, żeby bardziej futurystycznie od wersji z 2013 wyglądał pocziwy RoboCop z 1987!” – pisał skonsternowany Donica, uznając, że współczesny widz dostaje Robo „plastikowego, kiczowatego, lightowego, w kostiumie, który zdejmuje się po pracy i wiesza w szafie” (DONICA 2014). Choć zatem nowy Murphy jest tak samo jak jego poprzednik scalony ze swoją zbroją – w filmie zawarto nawet bardzo Verhoevenowską scenę, w której twórca RoboCopa, dr Dennett Norton, grany przez Gary’ego Oldmana, pokazuje Murphy’emu ile „z niego zostało”³⁴ – jego pancerz wydaje się być o wiele lżejszy (wrażenie to potęgują sceny, w których Robo biega lub skacze), przypominając bardziej kombinezon niż zbroję. Rycerzy przywodzą na myśl bardziej roboty-drony OmniCorpu (odpowiednik wspomnianej dopiero w finale OCP; również nacechowany mniej „feudalnie”), co jest pewnym paradoksem, gdyż szef korporacji, Sellars (w tej roli Michael Keaton), dążył do stworzenia bardziej militarnego wyglądu. Wyrażne jest tu zmniejszenie wymogu tężyzny fizycznej (lub jej wrażenia), tak istotnego w wypadku rycerza (OSSOWSKA 1986: 71). Można pokusić się o stwierdzenie, że od tej strony nowy Robo to wojownik nowych czasów, w których technika zyskuje na ergonomii, zaś bohater nie musi być muskularnym kolosem.

³³ Jednocześnie jednak zawarte w prologu wstawki z operacji militarnej w Teheranie przywodzą już na myśl obrazy krucjatorskie.

³⁴ Relacja Robo-Norton może budzić skojarzenia z układem uczeń-mentor, realizującym się na przykład w stosunku Artura do Merlina.

Podsumowanie

RoboCop to wytwór pochodzący w pełni z masowej kultury amerykańskiej i naśladowanego ją komiksu japońskiego. Nie wziął się wprost z imagacji scenarzystów, bo jego pierwowzory funkcjonowały od dziesięcioleci, jak wyjaśniał zbierającym płyty DVD z „Nieziemskiej kolekcji filmowej” Zbigniew Żbikowski (2008: 14). Biorąc pod uwagę przeprowadzoną w artykule analizę, można stwierdzić, że wzorce Robo sięgają nie dekad, a nawet setek lat, zaś źródła opowieści o zakutym w stal wojowniku reprezentującym przyszłość wymiaru sprawiedliwości wykraczają poza popkulturę. Być może kolejne lata dopiszą ciąg dalszy sagi o elektronicznym rycerzu.

Źródła cytowań

- ALLISON, ANNE (2001), 'Cyborg Violence: Bursting Borders and Bodies with Queer Machines', *Cultural Anthropology*: 2 (16), ss. 237-265
- ANONIM (1968), 'Pieśń o Rolandzie', przekł. Tadeusz Boy-Żeleński, w: Zygmunt Czerny (red.), *Arcydzieła francuskiego średniowiecza*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 69-178.
- ARNOLD, ROBERT F. (1998), 'Termination or Transformation? The "Terminator" Films and Recent Changes in the U.S. Auto Industry', *Film Quarterly*: 1 (52), ss. 20-30.
- BARBER, RICHARD (2000), *Rycerze i rycerskość*, przekł. Józef Kozłowski, Warszawa: Bellona.
- BEST, STEVE (2000), 'Robocop, czyli kryzys subiektywności', przekł. Dorota Szawarska, *Kwartalnik Filmowy*: 31-32 (91-92), ss. 128-140.
- BOOKER, M. KEITH (2006), *Alternate Americas: Science-Fiction Film and American Culture*, Wesport, Connecticut-London: Praeger.
- BROSNAN, JOHN (1991), *Primal Screen. A History of Science-Fiction Film*, London: Orbit.
- CALVINO, ITALO (1963), *Rycerz nieistniejący*, przekł. Barbara Sieroszevska, Warszawa: Czytelnik.
- CARDINI, FRANCO (1996), 'Wojownik i rycerz', w: Jacques Le Goff (red.), *Człowiek średniowiecza*, przekł. Maria Radożycka-Paoletti, Warszawa-Gdańsk: Oficyna Wydawnicza Volumen, Wydawnictwo Marabut, ss. 97-143.
- CIRLOT, JUAN EDUARDO (2000), 'Zbroja', w: *Słownik symboli*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Znak, s. 472.
- DARMAS, MARCIN (2014), *Obywatel rycerz. Zarys socjologii filmu*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- DE TROYES, CHRÉTIEN (1968), 'Percewal z Walii, czyli opowieść o Gralu', przekł. Anna Tatarkiewicz, w: Zygmunt Czerny (red.), *Arcydzieła francuskiego średniowiecza*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 479-623.

- DE TROYES, CHRÉTIEN (1996), *Rycerz z wózka, czyli historia imć pana Lancelota*, przekł. Romualda Jarocka-Nowak i Andrzej Nowak, Kraków: Oficyna Literacka.
- DONICA, RAFAŁ (2012), 'RoboCop na miarę naszych czasów', *Film.org.pl*, online: <http://film.org.pl/kmf/blog/robocop-na-miare-naszycz-czasow-13839/> [dostęp: 28.12.2017].
- FERNBACH, AMANDA (2000), 'The Fetishization of Masculinity in Science Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy', *Science Fiction Studies*: 2 (27), ss. 234-255.
- FORTUNA, GRZEGORZ (2014), 'RoboCop (2014)', *Film.org.pl*, online: <http://film.org.pl/r/recenzje/robocop-2014-49157/> [dostęp: 28.12.2017].
- GAJEWSKA, GRAŻYNA (2010), *Arcy-nie-ludzkie: przez science-fiction do antropologii cyborgów*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- HUIZINGA, JOHAN (1974), *Jesień średniowiecza*, przekł. Tadeusz Brzostowski, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- JASPER, GAVIN (2015), 'The History of RoboCop Comics', *DenOfGeek.com*, online: <http://www.denofgeek.com/us/books-comics/robocop/244013/the-history-of-robocop-comics> [dostęp: 28.12.2017].
- KAŁUŻYŃSKI, ZYGMUNT, TOMASZ RACZEK (2005), 'Batman Forever', w: Zygmunt Kałużyński, Tomasz Raczek, *Komedie, przygody, animacje (Perły kina: leksykon filmowy na XXI wiek, tom III)*, Michałów-Grabina: Instytut Wydawniczy Latarnik im. Zygmunta Kałużyńskiego, ss. 24-27.
- KEEN, MAURICE (2014), *Rycerstwo*, przekł. Arkadiusz Bugaj, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- À KEMPIS, TOMASZ (1986), *O naśladowaniu Chrystusa*, przekł. Władysław Zakrzewski, Lublin: Wydawnictwo Kurii Biskupiej.
- LE GOFF, JACQUES (2011), 'Rycerz i rycerstwo', w: Jacques Le Goff, *Niezwykli bohaterowie i cudowne budowle średniowiecza*, przekł. Katarzyna Marczevska, Warszawa: Oficyna Naukowa.

- LEADER, DARIAN (1996), *Why do women write more letters than they post?*, London: Faber & Faber.
- MACGREGOR, JAMES B. (2004), 'Negotiating Knightly Piety: The Cult of Warrior Saints in the West, ca. 1070-ca. 1200', *Church History*: 2 (73), ss. 317-345.
- MICHALSKI, MACIEJ (2012), 'Mediewalizm w kulturze nowożytnej i współczesnej', w: Jarosław Nikodem, Dariusz Andrzej Sikorski (red.), *Vademecum historia mediewisty*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, ss. 545-548.
- MONAGHAN, PATRICIA (2004), 'Dullahan', w: Patricia Monaghan, *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*, New York: Facts On File, Inc, s. 140.
- NAHA, ED (1991 A), *RoboCop*, przekł. Faustyn Malczyk, Warszawa; Pegasus.
- NAHA, ED (1991 B), *RoboCop 2*, przekł. Faustyn Malczyk, Warszawa: Pegasus.
- OSSOWSKA, MARIA (1986), *Ethos rycerski i jego odmiany*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- PARKER, LAUREL, VANEK, AARON, REŻ. (2007), *Robocop: Villains of Old Detroit*, Mobley Street Production.
- PERNOUD, RÉGINE (1995), *Templariusze*, przekł. Iwona Badowska, Gdańsk: Wydawnictwo Marabut.
- PHEASANT-KELLY, FRAN (2011), 'Cinematic Cyborgs, Abject Bodies: Post-human hybridity in T2 and Robocop', *Film International*: 5 (9), ss. 54-63.
- RAVASI, GIANFRANCO (2014), 'Kupowanie miecza', *Przewodnik Katolicki*: 46, online: <https://www.przewodnik-katolicki.pl/Archiwum/2014/Przewodnik-Katolicki-46-2014/Przewodnik-liturgiczny/Kupowanie-miecz> [dostęp: 28.12.2017].
- SCHWARZ, JEFFREY, REŻ. (2001), *Flesh+Steel: The Making of "RoboCop"*, Automat Pictures.
- SEWER, SULPICJUSZ (1995), 'Żywot św. Marcina', w: *Pisma o św. Marcinie z Tours: żywot, listy, dialogi*, przekł. o. Polikarp Jan Nowak OFM, Kraków: Wydawnictwo Benedyktynów Tyniec, ss. 47-87.
- SMITH, KATHERINE ALLEN (2008), 'Saints in Shining Armor: Martial Ascetism and Masculine Models of Sanctity, ca. 1050-1250', *Speculum*: 3 (83), ss. 572-602.

- SOUTHERN, RICHARD WILLIAM (1970), *Kształtowanie średniowiecza*, przekł. Helena Pręczkowska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- TOBIAS, SCOTT (2014), 'RoboCop Writer Ed Neumeier Discusses the Film's Origin', *TheDissolve.com*, online: <https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/415-robocop-writer-ed-neumeier-discusses-the-films-ori/> [dostęp: 28.12.2017].
- TV TROPES (2016 A), *Knight in the Shining Armour*, online: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KnightInShiningArmour> [dostęp: 28.12.2017].
- TV TROPES (2016 B), *Animated Armor*, online: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnimatedArmor> [dostęp: 28.12.2017].
- VERHOEVEN, PAUL, REŻ. (1987), *RoboCop*, Orion Pictures.
- WAJDA, KATARZYNA (2007), 'Aleksander Newski', w: Adam Garbicz, Marek Lis (red.), *Światowa encyklopedia filmu religijnego*, Kraków: Biały Kruk, ss. 17-18.
- WINCENTY Z KIELCZY (2007), 'Hymn o świętym Stanisławie [Gaude, mater Polonia]', przekł. Leopold Staff, w: Maciej Włodarski (red.), *Średniowieczna poezja łacińska w Polsce*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. 25-28.
- WŁODARSKI, MACIEJ (2012), *Świat średniowieczny w zwierciadle romansu*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ZELAZNY, ROGER (1995), 'Ostatni obrońca Camelotu', w: *Ostatni obrońca Camelotu*, przekł. Magdalena i Piotr Hermanowscy, Poznań: Rebis, s. 313-338.
- ŻBIKOWSKI, ZBIGNIEW (2008), *RoboCop*, Warszawa: Edipresse Polska S.A.

Świat i historia – *Monastyr: Fabularna gra dark fantasy*

ALEKSANDRA MOCHOCKA*

Wstęp

Przedmiotem analizy w niniejszym rozdziale jest podręcznik podstawowy do narracyjnej gry fabularnej *Monastyr*, wydany w roku 2004 pod nazwą *Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy*. Autorami podręcznika są Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Marcin Blacha, oraz kilkanaście innych osób wymienionych w publikacji jako współtwórcy czy też konsultanci. W zamierzeniu projektantów, określających go jako *dark fantasy*, *Monastyr* miał być skierowany do doświadczonych graczy:

W większości podręczników do RPG znaleźć można rozdział dla Mistrza Gry, pełen porad dotyczących przygotowania do sesji i prowadzenia przygód. Autorzy wyjaśniają wszystko od podstaw i dodają kilka słów o zaawansowanych technikach. Zakładamy, że podstawy już znasz [...] (TRZEWICZEK I IN. 2005: 96).

Tematyka i estetyka gry przywodzi na myśl między innymi utwory Aleksandra Dumasa (syna), Howarda Phillipa Lovecrafta, Arturo Péreza-Revertego, George’a R. R. Martina. Nastrój można określić jako mroczny i melancholijny, przygody mają być skomplikowane, oparte o intrygi związane z zazdrością i nieufnością. Nazwa gry, a zarazem tytuł podręcznika, nosi znamiona powagi, dostojeństwa, surowości, może

* Uniwersytet im. Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy | kontakt: a.mochocka@ukw.edu.pl

kojarzyć się z estetycznym nimbem kościołów Wschodu. Rozdział dotyczyć będzie roli obecnej w *Monastyrze* allohistorii¹, ukazanej zarówno jako dzieje świata gry, jak i przeszłość (osobiste losy) postaci w nim funkcjonujących.

Specyfika podręcznika RPG

Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy mieści się w kategorii publikacji „zasadniczych dla zrozumienia systemu, które zawierają konkretne zasady i mechanikę danej gry oraz zapewniają przynajmniej ogólne spojrzenie na świat gry” (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN 2010: 1)². W najszerszym rozumieniu, tak jak proponuje to Sarah Lynne Bowman (2010: 11-12), narracyjne gry fabularne³ albo inaczej RPG (*role-playing games*) opierają się na trzech podstawowych założeniach: (1) umożliwiając udział w zrytualizowanym współtworzeniu opowieści, łączą ludzi we wspólnoty; (2) są systemami gry, posiadającymi reguły, dzięki którym można zarówno generować konflikty, jak i je rozstrzygać; (3) pozwalają graczom identyfikować się z odmienną tożsamością, stworzoną na potrzeby gry. Kolektywne budowanie fabuły, tworzenie alternatywnych tożsamości oraz niearbitralne rozstrzyganie konfliktów wymagają tego, co Sean Q. Hendricks określa „wspólną wizją” (HENDRICKS 2006: LOC. 629-630) albo inaczej pewnym dostępnym dla wszystkich uczestników wyobrażeniem (*mental image*). Każda z biorących w sesji gry osób będzie miała nieco inne wyobrażenie na temat świata gry i dostępnych w nim możliwości interakcji, niemniej jednak musi dojść do nakładania się wspólnych płaszczyzn tych wizji (HENDRICKS 2006: LOC. 644-647). W przypadku tak zwanych *table-top role-playing games*, czyli gier rozgrywanych bez zapośredniczenia komputerowego, wykorzystujących przede wszystkim oralną komunikację werbalną w czasie rzeczywistym, oficjalną wykładnią zasad oraz tekstem przybliżających graczom

¹ Za Krzysztofem M. Majem rozumiem tu allohistorię jako „histori[ę] bardziej realną niż »historia prawdziwa«, aluzyjnie jedynie odnoszącą się do funkcjonujących w kulturowej encyklopedii realemów” (MAJ 2015: 228-229). Jak egzemplifikuje to Maj na przykładzie *Diuny* Franka Herberta, w przypadku (dopuszczającej asynchroniczność) allohistorii „czytelnik od początku ma okazję obcować ze światem fikcyjnym wykraczającym poza świat przedstawiony [podkr. oryg.]” (MAJ 2015: 229). Jako że zadaniem podręcznika RPG jest umożliwienie odbiorcy nadbudowanie możliwie jak najpełniejszego świata gry, tak aby mógł się w nim swobodnie poruszać, czy to odgrywając, czyli prowadząc, swoją postać, czy też tworząc scenariusze wykorzystywane jako ramowy schemat ułatwiający wytworzenie się podczas sesji gry narracji emergentnej, zastosowanie pojęcia allohistoria wydaje się w tym przypadku uprawomocnione.

² Przekład własny za: „central to the understanding of the system, which contain the specific rules and mechanics of the game, and which provide at least an overview of the game world”.

³ Termin zaproponowany przez Jerzego Szeję (2004) i przyjęty przez Polskie Towarzystwo Badania Gier.

świat gry jest podręcznik podstawowy. Jako utrwalony w formie zapisu (przede wszystkim) werbalnego tekst, podręcznik poddaje się analizie niezależnie od wielu zmiennych, komplikujących sytuację badawczą w przypadku doświadczenia gry (*gameplay*) podczas trwania sesji gry.

Pamiętać należy jednakże, że podręcznik do narracyjnej gry fabularnej, taki jak *Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy*, stanowi jedynie punkt wyjścia dla daleko idącej kreatywności graczy, którzy, wykorzystując dostępne konteksty kulturowe, tworzą ostatecznie własne wizje. Jak zauważa Bowman:

Granie w RPG zakłada pewien poziom zatopienia się w fantastyczne światy, choć to uczestnicy współtworzą swój paracosmos (*paracosm*). Aczkolwiek twórcy RPG ustalają parametry wyjściowe struktury świata w podręcznikach i scenariuszach przygód, mistrz gry może zmodyfikować pewne aspekty świata czy też zdecydować się na stworzenie własnej rzeczywistości, wykorzystując jedynie szkielet mechaniki gry (BOWMAN 2010: 131)⁴.

Możliwość znacznego modyfikowania zasad nie tylko sytuuje RPG na pograniczu gier (JUUL 2003), ale sugeruje zakwestionowanie sensu badań nad wyizolowanym elementem – podręcznikiem – który sam w sobie nie stanowi jeszcze o całości doświadczenia gry w daną narracyjną grę fabularną. Dlatego autorka proponuje przyjąć za cel analizy prezentowaną w podręczniku spójną, autorską wizję twórców, nie zaś potencjalnie istniejące jej reinterpretacje, które mogą stanowić przedmiot dalszych rozważań, wykraczających poza ramy tego rozdziału.

Inne podręczniki RPG i rynek wydawniczy

Konstruując światy sekundarne (*secondary worlds*)⁵, podręczniki narracyjnych gier fabularnych często opierają się na faktach historycznych, przede wszystkim odnoszących się do kultury materialnej, polityki, religii instytucjonalnych, wierzeń religijnych, zwy-

⁴ Przekład własny za: „The practice of role-playing also involves a certain level of engrossment in fantasy worlds, though the participants co-create the content of their paracosms. Though the RPG designers may establish the initial parameters of the world structure through manuals and modules, the Storyteller can alter aspects of the world or can choose to create his or her own reality, utilizing only the barest structure of the game mechanics”.

⁵ Stosuję tę kategorię za monografią Marka J.P. Wolfa *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation* (2012), w której identyfikuje on ją za Tolkienem z fikcyjnym światem nietożsamym z rzeczywistością pierwotną (*primary world*).

czajów ludowych. Większość systemów wykorzystuje tego typu odniesienia selektywnie i powierzchownie. Przykładem jest seria podręczników do gier z uniwersum *Dungeons and Dragons*. Michelle Nephew zwraca uwagę na to, jak w wielu systemach RPG elementy historyczne, dobierane bez dbałości o wiarygodność, są wykorzystywane w celu kreowania androcentrycznego, a więc instrumentalnie zawężającego perspektywę poznawczą środowiska gry:

Dla przykładu, gry RPG, zawierające informacje historyczne, zazwyczaj nie zawierają przypisów, które wskazywałyby na źródła historyczne, tak więc czytelnik nie może się dowiedzieć, które elementy są jedynie wytworami wyobraźni autorów (NEPHEW 2006: LOC. 1913-1918)⁶.

Istnieje kategoria narracyjnych gier fabularnych, które można określić mianem gier historycznych (*per analogiam* na przykład do „powieści historycznych”). Podręczniki tego typu dostarczają informacji, pozwalających graczom konstruować symulację pewnego określonego okresu historycznego, nie blokując jednocześnie otwartości świata czy jego podatności na odgrywanie w nim własnych historii. Narracyjne gry fabularne są uznawane przez badaczy takich jak Jesper Juul (2003) czy Katie Salen i Eric Zimmerman (SALEN & ZIMMERMAN 2004: 81-83) za zjawisko graniczne, oddalone od modelowego wzorca gry; Juul wskazuje tu na zmienność rządzących grami fabularnymi zasad, Salen i Zimmerman – na brak jasno nakreślonego celu gry. Spełniają jednakże definicję gry poprzez umożliwianie graczom dokonywania tak zwanych wyborów znaczących (SALEN & ZIMMERMAN 2004: 34). Co za tym idzie, pozwalają graczom na znaczną swobodę, której zbytne ograniczenie, na przykład przez narzucanie ścisłego dostosowania się do określonych realiów, może zakłócać rozgrywkę. W tym aspekcie historyczne gry RPG przypominają powieść historyczną – zbyt wierne trzymanie się realiów (faktów historycznych) powoduje, że dany tekst zbliża się do literatury faktu; w przypadku RPG uhistorycznienie powodowałoby drastyczne obniżenie tak zwanej grywalności systemu, nie dając możliwości podejmowania decyzji i wpływania na powstającą opowieść.

Większość systemów RPG wykorzystuje światy fikcyjne, jednocześnie zapożyczając pewne, wspomniane wyżej, odniesienia historyczne. Pierwsze gry RPG czerpały przede wszystkim z tradycji Tolkienowskiej (PETERSON 2012: LOC. 424-426), a poprzez nią – ze spuścizny europejskiego średniowiecza. W skali globalnej najbardziej znanymi

⁶ Przekład własny za: „Role-playing games that incorporate historical information usually don't include footnotes to indicate historical sources, for example, so the reader has no way of finding out which elements are only products of the writers' imaginations”.

i najliczniej wydawanymi są gry RPG powiązane z marką *Dungeons and Dragons*, w większości przypadków pseudośredniowieczne. Wydana w roku 1981 i przełomowa pod wieloma względami gra *Zew Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*) wykorzystywała realia literackich tekstów Lovecrafta, skupiała się więc na latach dwudziestych XX stulecia. Spośród gier o największym kulturowym oddziaływaniu wskazać można także systemy należące do tak zwanego Świata Mroku (w oryginale *World of Darkness*), który początkowo obejmował realia współczesne (przełom XX i XXI wieku), choć z czasem, tak jak i w wypadku *Zewu Cthulhu*, pojawiły się w nim rozszerzenia prezentujące inne okresy historyczne, na przykład wieki średnie. Siedemnaste stulecie, wykorzystywane w *Monastyrze*, odnaleźć można w takich systemach RPG, jak *7th Sea* (1999) czy polskie *Dzikie Pola* (1997; 2005). Bez względu na to, jaka epoka byłaby jednak punktem wyjścia dla stworzenia świata gry, podlega ona daleko idącym modyfikacjom. Nawet takie „historyczne RPG”, jak wspomniane *Dzikie Pola*, które podkreślają swoją zgodność z realiami, zostają wzbogacone licznymi anachronizmami czy elementami fantastycznymi. Typowym anachronizmem, traktowanym jako ustępstwo na rzecz wspomnianej wyżej grywalności, jest wprowadzanie niespotykanego w realiach historycznych wzorca podziału ról społecznych czy płciowych. Kobiety mają znacznie większe prawa, niż to w rzeczywistości miało miejsce, podobnie giermkowie czy służba. Pojawiają się także elementy fantastyczne, a więc magia i rasy nieludzi. Wizja historii jest, ogólnie mówiąc, wyidealizowana i wysoce subiektywna.

Przykładem systemu plasującego się pomiędzy dwiema skrajnościami – całkowitą fantastycznością i wiernością realiom historycznym – jest system *Legenda Pięciu Kręgów* [*Legend of the Five Rings*] (1995), umiejscowiony w quasi-historycznej, ekstremalnie wyidealizowanej i orientalizująco ukazanej średniowiecznej krainie, kojarzącej się z Japonią. *Monastyr* przypomina *Legendę* w podejściu do historii, kreując świat fikcyjny, ale jednocześnie poświęcając wiele uwagi wierności realiom, w odniesieniu do wybranych elementów, przy równoczesnym mieszaniu i odkształcaniu jednych lub też pomijaniu innych faktów historycznych.

Omawiany podręcznik ukazał się nakładem Wydawnictwa Portal, wywodzącego się ze sceny gier fabularnych, a obecnie specjalizującego się w publikowaniu gier planszowych. Wydawnictwo powstało w roku 1999 jako platforma dla dwumiesięcznika o tej samej nazwie, poświęconego przede wszystkim narracyjnym grom fabularnym; w tym czasie był to drugi w Polsce profesjonalny, regularnie ukazujący się magazyn o tego

typu grach⁷. Od początku działania wydawnictwa jego założyciel i właściciel, Ignacy Trzewiczek, pragnął stworzyć aspirujące pismo dla oczekujących innowacji odbiorców. W podobną retorykę wpisało się wydanie przez Portal serii gier pod szyldem Nowego Stylu. Były to zarówno przekłady, jak i oryginalne polskie systemy o znacznych niejednokrotnie walorach artystycznych, opracowywane w formie zwięzłych broszur⁸. Inną znaczącą publikacją Portalu był nieautoryzowany podręcznik do kampanii (cykl scenariuszy) *Władca zimy*, osadzony w świecie gry *Warhammer Fantasy Roleplay*.

Rynek wydawniczy ulegał przemianom, zaczęły powstawać portale internetowe poświęcone grom, zmieniła się struktura pokoleniowa graczy, a nakłady pisma „Portal” zaczęły spadać, co doprowadziło do zaprzestania jego wydawania w roku 2003. Dążąc do rozszerzenia rynku, wydawnictwo skupiło się na grach karcianych, planszowych, poradnikach dotyczących prowadzenia gier i pisania scenariuszy, opublikowało także dwa nowe, tradycyjne pod względem edytorskim systemy. Pierwszym była *Neuroshima* stworzona przez Ignacego Trzewiczka, Marcina Błachę i Michała Oracza (2003) – system postapokaliptyczny, oferujący przede wszystkim szybką akcję i rozwiązywane siłowo konflikty, adresowany do szerokiej publiczności. Dla przeciwwagi, w roku 2004 (w wersji czarno-białej; wydanie kolorowe datuje się na rok 2005) pojawił się *Monastyr* – mroczna, wymagająca gra adresowana do starszego i bardziej dojrzałego odbiorcy.

Podręcznik wydano w standardowym dla narracyjnych gier fabularnych formacie zbliżonym do A4, na dwustu sześćdziesięciu czterech stronach, w twardej oprawie z kolorową wkładką. Składa się on z następujących sekcji:

- (1) wprowadzenia do systemu gry;
- (2) wprowadzenia do mechaniki gry;
- (3) glosariusza terminów związanych z mechaniką (w tym krótkiego zapoznania z ideą gier fabularnych);
- (4) sekcji dotyczącej tworzenia postaci, sekcji poświęconej magii;
- (5) sekcji poświęconej prezentacji różnych krain geograficznych świata gry;
- (6) dodatków, w tym glosariusza z terminologią świata gry;
- (7) dodatkowych zasad odnoszących się do magii;

⁷ Pierwszym była ukazująca się od 1993 roku „Magia i Miecz”.

⁸ Serię otwierała *Frankenstein Factoria*, autorstwa Joego Abrakadabry i Trzewiczka (2000), kolejnym był przekład *Niewiarygodnych przygód Barona Munchausena (The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen)* Jamesa Wallisa (2001) oraz *De Profundis*, gra stworzona przez Michała Oracza (2001). W 2003 roku wydano ostatnią w cyklu eksperymentalną grę Nowego Stylu, *Władców Losu*, stworzoną przez Krzysztofa Piskorskiego.

- (8) bestiariusza;
- (9) kart postaci.

Tekst napisany jest językiem, zawierającym liczne archaizmy, niekiedy też nietypową, niespotykaną we współczesnym uzusie językowym składnię. Większość pisana jest w pierwszoosobowej mowie niezależnej, odwzorowującej kierowanie komunikatu bezpośrednio do odbiorcy – tak, jakby doświadczona postać miała wyjaśniać nowicjuszowi zawiłości świata, w którym toczy się gra. Występują także fragmenty imitujące podręczniki historyczne czy dzienniki. Taki układ tekstu jest typowy dla podręczników do narracyjnych gier fabularnych, których podstawową funkcją jest funkcja informacyjna. Heterogeniczność i mimetyzm formalny przekazu reprezentują także inne klasyczne podręczniki i w tym zakresie *Monastyr* nie odbiega od wzorca⁹. Należy przy tym zauważyć, iż wykorzystywane w tekstach allohistorycznych w ramach tworzenia światopowieści elementy takie jak „chronologia, oś czasu, daty, stylizacja kronikarska, obfitość map itd.” (MAJ 2015: 231) stanowią zasadniczo stały repertuar podręczników RPG. Warte uwagi jest natomiast nasycenie tekstu *Monastyru* formami, które podkreślają motyw przewodni gry, czyli uwikłanie w historię, postrzeganą jako potężna, determinująca każdy aspekt życia siła.

Trzy aspekty historii w *Monastyrze*

Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy (2004) skupia się na historii – rozumianej zarówno jako historia publiczna, jak i prywatna, indywidualna, niosącej ze sobą określony bagaż doświadczeń i przyczyniającej się do zbudowania pewnej narracji osobistej. Podręczniki podstawowe mają na celu zarysowanie kompletnego świata o wiarygodnym kształcie, a co za tym idzie, zawierają – w wielu wypadkach – mniej lub bardziej dokładną chronologię zdarzeń istotnych dla konfliktów, które mogą wpływać na rozgrywkę. Według Marka J. P. Wolfa teksty światotwórcze opierają się na elementach „infrastruktury świata”, „które pomagają zarówno autorom, jak i odbiorcom porząd-

⁹ Więcej o podręcznikach do RPG w kontekście budowania „wspólnej wizji” w ramach systemów narracyjnych gier fabularnych piszę w przygotowywanym do druku tekście *Tabletop RPG: transmedialny system narracyjny* wraz z Michałem Mochockim.

kować wszystkie fragmenty informacji o świecie i nadać całości spójny czy nawet ujednolicony kształt” (WOLF 2012: 154-155)¹⁰, takich jak mapy, kalendaria, genealogie, opisy przyrody, kultury, mitologii i filozofii. W przypadku podręczników RPG te elementy omawiane są, zgodnie z tradycją wydawniczą gatunku, w standardowo uszeregowanych rozdziałach i podrozdziałach (jak wymienione wyżej). Znajomość świata stworzonego na potrzeby systemu gry RPG zakłada znajomość jego historii, co zostaje odzwierciedlone w tekście podręcznika, czy to w postaci skrótowej chronologii zdarzeń, czy stosownego rozdziału. Kultura, mitologia i filozofia świata sekundarnego bywają niejednokrotnie opisywane w swoim kontekście historycznym. *Monastyr* wyróżnia się jednakże w tym zakresie jako system, u podstaw którego leży szczególna fascynacja rolą historii w życiu człowieka oraz w kształtowaniu się kultury. Niniejsza analiza ma na celu ukazanie zabiegów, dzięki którym odbiorca tekstu *Monastyru* ma przyswoić sobie prezentowane koncepcje¹¹.

Należy tu przede wszystkim zwrócić uwagę na trzy główne kwestie. Po pierwsze, ukazana w podręczniku historia sekundarnego świata, pełna niuansów i zawiłości, w najwyższym stopniu determinuje jego współczesność. W tym świecie studia historyczne są w dosłownym rozumieniu religią. Kolejnym aspektem jest wykorzystanie jako źródła inspiracji i modelu w procesie kreacji uniwersum *Monastyru* rzeczywistej historii świata. Wybrane aspekty kultury materialnej i duchowej siedemnastowiecznej Europy, zapożyczone poprzez literaturę płaszcza i szpady, film oraz inne gry fabularne, ale także zaczerpnięte z literatury fachowej i konsultowane z odtwórcami historycznymi (pasjonatami rekonstrukcji historycznych, w tym projektów o charakterze archeologii eksperymentalnej) oraz historykami, zostały tu w spójny i konsekwentny sposób wbudowane w świat gry. Ostatnią, ale nie mniej ważną kwestią, jest ukazanie indywidualnych historii bohaterów – wzorców do późniejszego wykorzystania podczas sesji gry. W *Monastyrze* są oni naznaczonymi przez traumy przeszłości, głęboko doświadczonymi ludźmi, którzy starają się spłacić dawne długi i rozpocząć nowe życie.

Świat przepelnia poczucie *sic transit gloria mundi*. Nieprzypadkowo początkowy rozdział podręcznika, zatytułowany *Pierwsze spojrzenie na świat*, rozpoczyna się od sekcji *Przeszłość* słowami: „Księża mówią, iż świat nie został stworzony dla ludzi. Nim

¹⁰ Przekład własny za: „that help both authors and audiences to organize all the pieces of information about a world and give a coherent or even consistent existence to the whole”.

¹¹ Warto wspomnieć w tym miejscu o koncepcji Jamesa Wallisa (2010), zgodnie z którą mechanika gry powinna być powiązana z jej treścią w spójną całość (*coherent package*) (MOCHOCKA 2016).

wzięli go we władanie, należał do Rodian, wspaniałych istot, obdarzonych przez Stwórcę boskimi mocami”; TRZEWICZEK I IN. 2005: 4). Czytelnik dowiaduje się dalej, że Rodianie ulegli złym, magicznym mocom deviria (neologizm oznaczający żarłoczne demony) i ich cywilizacja upadła. Ludzie są ich dalekimi i o wiele słabszymi następcami: „Dziś po Rodianach pozostały tylko Katedry i trochę bająn. Gdziekolwiek, panie, ruszysz, napotkasz ślady tragicznej historii, usłyszysz legendy i mity, zobaczysz budowle, jakich żaden człowiek nie potrafiłby wznieść (TRZEWICZEK I IN. 2005: 4).

Rozdział zatytułowany *Historia Dominium*, mający na celu wyjaśnienie wagi badań nad przeszłością, rozpoczyna się następującymi słowami: „Aby zrozumieć, czym jest dzisiejsze Dominium, czym są nauki Proroka oraz jaka jest geneza odwiecznej wojny z Valdorem, trzeba cofnąć się w historii naszego świata o półtora tysiąca lat” (TRZEWICZEK I IN. 2005: 162). Najważniejszym wydarzeniem w dziejach tego świata był upadek zaawansowanej cywilizacyjnie rasy, która zamieszkiwała go zanim zapanowali tam ludzie. Kultura Rodian uległa rozpadowi, a ludzie stali się niewolnikami demonów:

Nie było wówczas Kary ani Kordu, Kartiny, Agarii czy Matry. Nie było krajów, jakie znamy dzisiaj, nie było Dominium, a ludzie nie byli jak dziś wolni. Światem rządziły demony i bestie, o jakich dziś tylko wspomina Kościół malując obraz najgorszych bóstw Ciemności; potwory, jakimi straszy się dzieci [...] (TRZEWICZEK I IN. 2005: 162).

Mieszkańcy tego świata czuli się zatem zbyt słabi, aby sprzeciwić się panowaniu demonów. Deviria wykorzystywały ludzi, którzy mogli w zamian prosić o użyczenie magicznych mocy, dlatego obecnie magii zakazano jako największego zła. Wreszcie pojawił się tak zwany Prorok, będący „takim samym człowiekiem, jak każdy z nas” (TRZEWICZEK I IN. 2005: 162). Nie jest to sformułowanie dosłowne – zgodnie z monomitem bohaterskim¹², wykorzystanym w *Monastyrze* dla stworzenia mitu o Proroku, był on uprzywilejowanym synem króla, który służył demonowi znanemu jako Złoty Bóg. Tak jak inni ludzie, Prorok nie zdawał sobie sprawy z prawdziwej natury związków demonów i ludzi: „Dzieciństwo i młodość proroka były niczym sen, bez wiedzy i zro-

¹² W 1949 roku Joseph Campbell opublikował wyniki swoich badań nad historiami mitycznymi, wyodrębniając wspólny dla wielu kultur schemat fabularny, określony jako monomit bohaterski. Upraszczając, bohater monomitu wyrusza na wyprawę, opuszczając bezpieczny codzienny świat i przekraczając próg oddzielający to, co znane, od rzeczywistości podporządkowanej prawom nadprzyrodzonym. W świecie magicznym doświadcza wielu różnorodnych przygód – jest poddawany kolejnym próbom woli, siły i wytrwałości. Ważnym etapem monomitu jest transformatywne doświadczenie nieostatecznej śmierci, po którym bohater wraca do świata niemagicznego odrodzony i odmieniony (CAMPBELL 2004).

zumienia rzeczy [...]” (TRZEWICZEK I IN. 2005: 163). Prorok żył w odosobnieniu, pozbawiony kontaktu zarówno ze swoją społecznością, jak i wiedzy o przeszłości. Poznanie dawnych dziejów przyniosło Prorokowi oświecenie. Historia jest tu więc potraktowana jako główne źródło tożsamości, czyli napędzającej ludzkie działania siły. Bez świadomości płynącej z doświadczenia historycznego człowiek nie jest w stanie być niezależny, zdolny do podejmowania decyzji. To z kolei oznacza, że historia jest tym, co daje ludziom moc opierania się złu.

Gdy Prorok ujrzał prawdziwe oblicze Złotego Boga, zmuszony został salowować się ucieczką. Dzięki temu opuścił bezpieczny, choć też i ograniczający dom rodzinny. Można tu więc wyodrębnić typowy dla monomitu bohaterskiego zabieg: bohater przechodzi przez próg do krainy nadnaturalnych zdarzeń. Najważniejsze w ucieczce Proroka było to, iż ukrył się w Katedrze Balla, gdzie zaczął poznawać historię swojego świata:

Gdy tylko ujrzał Prorok najbardziej tajemnicze ze starożytnych pism – nigdy dotąd nie odczytane dziwne hieroglify i freski, gęsto pokrywające ściany pradawnej Katedry, zrozumiał to pismo i zaczął czytać. To, co wyczytał w najstarszym z ziemskich przekazów, zmienić miało jego samego, a w następstwie – porządek całego świata. Na ścianach Katedry bowiem zapisana była historia Rodian, a co za tym idzie, objawiona została Prorokowi prawda o zapomnianym [...]. Jedynym Bogu. Prorok poznał Jedynego [...]. Poznał historię stworzenia Rodian (TRZEWICZEK I IN. 2005: 163).

Poznawanie historii jest więc aktem wyzwalającym, dającym siłę, aby przeciwstawić się złu. Prorok z opowieści, dzięki zgłębianiu przeszłości, był w stanie pokonać Złotego Boga i rozpocząć niezależne rządy (TRZEWICZEK I IN. 2005: 164). Po wypędzeniu demonów ustanowił własną religię, opierającą się przede wszystkim na poznawaniu dawnych przekazów:

Gdy Prorok odwiedził po raz drugi Katedrę Balla, dźwigał już na swoich barkach ponad pół wieku doświadczenia. Kolejne dziesięć lat zajęło mu spisanie rodiańskiej wiedzy, a jako że była ona trudna i hermetyczna, spisał następnie wiele ksiąg komentarzy. Tak powstały najświętsze księgi wiary: Katedralia oraz komentarze zwane Księgą Prawdy [...] (TRZEWICZEK I IN. 2005: 165).

W świecie *Monastyru* historiografia zostaje więc podniesiona do rangi teologii. Nieznajomość przeszłości nie jest jedynie ignorancją, lecz staje się istotnym błędem o wymiarze duchowym. Historia jest w *Monastyrze* wykorzystywana także jako model tworzonej rzeczywistości. Podstawowe odwołanie stanowi tu wiek siedemnasty, co uwidacznia się zwłaszcza w warstwie wizualnej podręcznika, jako że ilustracje odnoszą się przede wszystkim do kultury materialnej i sztuki tego stulecia. Na płaszczyźnie werbalnej

archaizacja języka wydaje się być zakotwiczona w takich źródłach literackich, jak przytaczany wyżej Lovecraft czy Pérez-Reverte, jak również teksty Feliksa W. Kresa, konkretnie zaś seria *Piekło i szpada*, osadzona w mrocznym, demonicznym świecie arystokratów uwikłanych w dworskie intrigi.

Wśród osób współpracujących przy powstawaniu *Monastyru* wymieniony jest Tomasz Z. Majkowski, w tamtym czasie specjalizujący się w grach fabularnych literaturoznawca i tłumacz – odpowiadający za język (TRZEWICZEK I IN. 2005: 1). Wspomniani są także jako odtwórcy historyczni (przekazujący wiedzę o broni białej i militariach) Nurglitch (Piotr Smolański) i Szczepan Twardoch; można zatem powiedzieć, że w paratekście podręcznika autorzy podkreślają dbałość o historyczną zgodność realiów. Osobną kwestią pozostaje, czy zawarte w podręczniku treści są faktycznie zgodne z wiedzą historyczną. Widać jednakże, iż za wartość dodaną podręcznika uznano oparcie się na doświadczeniu rekonstruktorów. Pozostaje to w zgodzie ze stwierdzeniem de Groota, iż: „objawianie się historii w grach ukazuje [...], że jako kategoria wiedzy może się wydawać czymś usztywnionym, celowym, co może być zachowane przez jednostkę w celu zwiększenia jej statusu kulturowego i społecznego” (DE GROOT 2009: 7-8)¹³. Fragmentem, który dobrze ilustruje źródła inspiracji twórców *Monastyru*, jest *passus* zawierający instrukcję, jak powinna być przedstawiana przez prowadzącego walka wręcz:

Monastyr to gra płaszcza i szpady, więc mogłoby się zdawać, że obfituje w pojedynki, w czasie których bohaterowie rozprawiają się z przeciwnikiem niczym filmowi muszkietierowie. Pamiętasz historię o spinkach królowej i wyprawie trzech muszkietierów do dalekiej Anglii? Jedna walka z gwardzistami [...]. A potem? Gdy ruszają w drogę, walki zwyczajnie nie ma. Pojawiała się w filmach, bo kino bez błysku ostrza nie potrafi się obejść [...]. Płaszcz i szpada to ucieczki, nie pojedynki (TRZEWICZEK I IN. 2005: 96).

Zacytowany fragment nawołuje do zachowania prawdopodobieństwa. Gra podczas sesji, czyli odgrywanie postaci, opisywanie świata i podejmowanie decyzji, powinna zmierzać w stronę symulacji. Punktem odniesienia jest tu literatura i film, ale sednem porady – zbliżenie odgrywanych podczas sesji przygód do „prawdziwych”, odbrazowanych realiów.

Prywatna, indywidualna historia jest trzecim rodzajem historiozoficznych zainteresowań *Monastyru*. Podręcznik zaleca, podkreślając wagę takiego wyboru, aby gracze

¹³ Przekład własny za: „History’s manifestation in games therefore shows that as a category of knowledge it might be considered inflexible, purposeful and something to be retained by the individual to gain them cultural worth and social status”.

tworzyli postacie w wieku średnim, ludzi doświadczonych i z bagażem życiowym. W świecie gry pomimo wielkiego życiowego doświadczenia są przegrani i wykluczeni:

Obaj, panie, wiemy, że jesteś osobą pod wieloma względami przerastającą ludzi ci współczesnych. Jeszcze kilka lat temu byłeś pewny swej kariery i sławy. Wraz z nią miało przyjść także bogactwo, choć jego samego najmniej byłeś niecierpliwy. Mogłeś zostać ambasadorem na dworze papieskim. Brakło przecież tak niewiele. Ja sam miałem prowadzić wojska w wojnie z Dellą, moja nominacja generalska była już w drodze ze stolicy. Kiedy dotarła, było już jednak za późno. Sprawy potoczyły się innym torem. Nie mniej jednego spotkała porażka. Przypuszczam, żeś słyszał o baronie de Solte. Skończył w kajdanach, a przecież jego praca naukowa miała mu przynieść nieśmiertelność (TRZEWICZEK I IN. 2005: 12).

Można grać postacią młodszą i niedoświadczoną, ale jest to opcja zmarginalizowana w podręczniku. Ważną cechą wymienioną na karcie postaci jest Tajemnica, którą gracz wybiera na ósmym etapie tworzenia postaci:

Jak wspomniano już kilkakrotnie, bohaterowie graczy w grze „Monastyr” to osoby starsze, mocno już doświadczone przez życie. W kroku 8 każdy gracz ma możliwość wybrania Tajemnicy, czyli wydarzenia, które miało miejsce wiele lat temu i zupełnie odmieniło życie jego bohatera (TRZEWICZEK I IN. 2005: 15).

Lista Tajemnic obejmuje dwadzieścia pozycji, takich jak na przykład „kryzys wiary”, „zdrada”, „pycha”, „dociekliwość”, „piętno magii” czy „grzechy ojców”. Wybranie kategorii oznacza, że postać poniosła porażkę, popełniając zbrodnię czy odwracając się od przyjaciela, a tym samym wpłynęła na losy szerszego bądź węższego kręgu ludzi (co można wybrać samodzielnie lub też wylosować za pomocą pojedynczej kości szczęśliwej, gdzie „1 – mała waga, tylko dotyczy bliskich”, a „6 – sprawa miała miejsce w stolicy/na dworze królewskim, jest znana powszechnie”), na czas dłuższy bądź krótszy, co jest odpowiednio odzwierciedlone w mechanice (TRZEWICZEK I IN. 2005: 73-78). Przypisana zasada mówi, że w przypadku wystąpienia sytuacji zagrożenia, w jakiś sposób powiązanej z Tajemnicą, postać może ratować się, rzucając dodatkowych dieć kości:

Każdy gracz, który zdecydował się na Tajemnicę, może wykorzystać specjalny atut swojej postaci – w szczególnie trudnej sytuacji związanej z Tajemnicą bohatera może on sięgnąć po „asa w rękawie”, np. jeśli dręczy go, że dawno temu nie zdołał pomóc swemu przyjacielowi w potrzebie i nie zapobiegł tragedii – bohater zrobił wszystko by odwrócić bieg wydarzeń. Gdy dziś zdarzy się podobna sytuacja, powie „Nigdy więcej!” – i choćby waliło się niebo, tym razem nie zawiedzie. Bohater otrzyma na czas tych dramatycznych wydarzeń 10 dodatkowych kostek do testów. Każda

z nich pozwoli na jeden ponowny rzut kością w dowolnym teście, zastępując kość ze słabym wynikiem. Gdy tylko sytuacja się uspokoi, a gracz nie wykorzystał tego pakietu [...] przepadają na zawsze [...]. Reguła „asa w rękawie” nie służy do ratowania życia bohatera, ale do osiągnięcia powyższego zamiaru (TRZEWICZEK I IN. 2005: 78).

Zgodnie z podręcznikiem postaci powinny dołączyć do drużyny nie dla pieniędzy czy sławy, co ma miejsce w wielu systemach narracyjnych gier fabularnych (KUBASIK 1995), lecz dlatego, żeby znaleźć się wśród podobnie doświadczonych i poranionych ludzi, którzy pragną rehabilitacji (TRZEWICZEK I IN. 2005: 73). Tajemnica jest więc punktem wyjścia, od którego mistrz gry może rozpocząć prowadzoną przygodę. Gracze prowadzący swoje postaci w *Monastyrze* muszą pamiętać, że przeszłość określa ściśle ich los, wpływając na powodzenie podejmowanych działań. Postać, która porzuciła kiedyś przyjaciela w potrzebie nie uczyni tego ponownie.

Kwestię konfliktów wzbudzanych przez Tajemnicę, wywodzących się z przeszłości, można odnieść także do teorii Salen i Zimmermana. W wypadku *Monastyru* historia, zarówno prywatna, której uosobieniem jest Tajemnica, jak i publiczna, do której tekst podręcznika wielokrotnie się odnosi, działa jako tego rodzaju wyzwalacz, to znaczy element inicjujący konflikt, kontekstualizujący i motywujący działania gracza oraz nadający im sens (SALEN I ZIMMERMAN 2004: 387).

Jak proponuje Agata Zarzycka (2010), wiek i starzenie się są w narracyjnych grach fabularnych traktowane albo jako neutralne, albo jako istotne dla jednostek czy też istotne dla społeczeństwa; *Monastyr* pokazuje, że w perspektywie indywidualnej wiek jest czynnikiem zasadniczym, mieszcząc się w tej drugiej kategorii. Podążając za podręcznikiem gry, Zarzycka określa postaci z tego systemu jako „relikty” – bohaterowie przeżyli lata wypełnione wiekopomnymi zdarzeniami, co sprawia, że są nimi przytłoczeni. Z drugiej strony, im więcej doświadczyli, tym lepiej przygotowani są do nadchodzących batalii. Zgodnie z zaleceniami twórców gra rozpoczyna się, gdy są już dorośli, dojrzały czy nawet w podeszłym wieku, co według Zarzyckiej świadczy o przełamywaniu stereotypu mówiącego, że starość upośledza (ZARZYCKA 2011).

Historia jest obecnie zarówno pewnym zbiorem opowieści, jak i praktyk dyskursywnych, „swobodnie zapożyczanych przez kulturę popularną [*borrowed liberally by popular culture*]” (DE GROOT 2009: 1). *Monastyr* jako narracyjna gra fabularna doskonale tę tendencję ilustruje. Kultura współczesna obejmuje według de Groota wiele różnorodnych praktyk „angażowania się w przeszłość [*engaging with the past*]”, między innymi wykorzystując historię:

[...] jako formę nostalgii; jako sposób, aby odnosić się do terażniejszości; jako formę samopoznania i samookreślenia; jako zestaw łatwo identyfikowalnych tropów kulturowych, delegowanych bez głębszego namysłu nad ich oddziaływaniem czy prawdziwym „znaczeniem”; jako zbiór tropów odsyłających do czegoś „innego”; jako nacechowaną ekonomicznie historiografię; jako coś co jest – bywa, że dosłownie – konsumowane, uprzedmiotowiane i doświadczane osobowo (DE GROOT 2009: 8)¹⁴.

Podsumowanie

Od podręcznika narracyjnej gry fabularnej oczekuje się ukazania dobrze skonstruowanej, spójnej allohistorii. Odbiorca podręcznika, którym może być w założeniu gracz, wcielający się w stworzoną przez siebie postać, ale także osoba prowadząca sesję (mistrz gry) czy też budująca jej scenariusz, musi mieć zapewniony łatwy dostęp do niezbędnych w tych działaniach informacji o świecie gry. Nie każdy system RPG przywiązuje równą wagę do historii ukazywanej w eksplikującym świat gry podręczniku. *Monastyr* stanowi szczególny przypadek konsekwentnego nadbudowania koncepcji gry wokół allohistorii jej świata.

Przeszłość zostaje tu wyniesiona do rangi religii jako czynnik determinujący dzieje cywilizacji zamieszkującej opisywany świat. Determinizm widoczny jest także w odniesieniu do osobistych losów postaci, których terażniejszość ściśle wiąże się z wyborami dokonywanymi w przeszłości. Ważne w *Monastyrze* są także elementy kultury materialnej i duchowej wieku XVII i XVIII, obecne zarówno w warstwie świata gry, jak i w warstwie językowej i ikonicznej podręcznika: uprawdopodobniają przedstawioną rzeczywistość i pomagają (potencjalnie) odbiorcom się w niej immersyjnie zanurzać. To wszystko ma znaczenie dla grywalności *Monastyru*, pozwala graczom tworzyć współdzieloną przestrzeń gry i w oparciu o grę znacząco budować narracje emergentne. Ma to też swoje konsekwencje artystyczno-etyczne: wykorzystując historię jako katalizator konfliktu w grze, *Monastyr. Fabularna gra dark fantasy* dowodzi przede wszystkim, że może ona być czynnikiem definiującym prywatną i społeczną tożsamość, a jej znajomość pomaga zbudować płaszczyznę kulturowego porozumienia, umożliwiając kreację sensów. Jednocześnie – zgodnie z teorią *critical play* Mary Flanagan (2009: 6) –

¹⁴ Przekład własny za: „as a mode of nostalgia; as a way of relating to now; as a form of self-knowledge and self-definition; as a set of easily identifiable cultural tropes that are deployed without any real sense of their agency or true 'meaning'; as a set of representational tropes which point to something 'other'; as an economically inflected historiography; as something that is – literally at times – consumed, commodified, and experienced bodily”

uwypuklenie roli historii w życiu narodu i jednostki może prowokować do zadawania podstawowych pytań, odnoszących się do istnienia człowieka w świecie poddawanym wpływowi czasu i zapisywanym w ludzkiej pamięci.

Źródła cytowań

- BOWMAN, SARAH LYNNE (2010), *The Functions of Role-playing games: How Participants Create Community, Solve problems, and Explore Identity*, Jefferson: McFarland
- CAMPBELL, JOSEPH (2004), *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- DE GROOT, JEROME (2009), *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, London: Routledge.
- FLANAGAN, MARY (2009), *Critical Play: Radical Game Design*, Cambridge: The MIT Press.
- PAT HARRIGAN, NOAH WARDRIP-FRUIIN, RED. (2010), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge: The MIT Press.
- HENDRICKS, SEAN Q. (2006), 'Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming', w: Patrick J. Williams i in. (red.), *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*, Jefferson: McFarland [Edycja Kindle].
- JUUL, JESPER (2003), 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', *JesperJuul.net*, online: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayer-world/> [dostęp: 28.12.2017].
- KOMUDA, JACEK, MARCIN BARYŁKA, MACIEJ JUREWICZ (1997), *Dzikie Pola. Szlachecka gra fabularna*, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- KOMUDA, JACEK, MICHAŁ MOCHOCKI, ARTUR MACHLOWSKI (2005), *Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu*, Kraków: MAX PRO.
- KUBASIK, CHRISTOPHER (1995), 'The Interactive Toolkit. Part Three: Character, Character, Character', *The Oracle*, <http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit3.html> [dostęp: 28.12.2017].
- MAJ, KRZYSZTOF (2015), *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- MOCHOCKA, ALEKSANDRA (2016), 'Blurring the Lines: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) by Michał Oracz', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 147-165.

- NEPHEW, MICHELLE (2006), 'Playing with Identity. Unconscious Desire and Role-Playing Games', w: J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks i W. Keith Winkler (red.), *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*, Jefferson: McFarland and Company [Edycja Kindle].
- PETERSEN, SANDY (1981), *The Call of Cthulhu*, Oakland: Chaosium.
- PETERSON, JON (2012), *Playing at the World*, San Diego: Unreason Press [Edycja Kindle].
- SALEN, KATIE, ERIC ZIMMERMAN (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.
- SZEJA, JERZY (2004), *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid.
- IGNACY TRZEWICZEK, MARCIN BLACHA, MICHAŁ ORACZ I MARCIN BARYŁKA (2003), *Neuroshima*, Gliwice: Wydawnictwo Portal.
- TRZEWICZEK, IGNACY, MICHAŁ ORACZ, MARCIN BLACHA (2005), *Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy*, Gliwice: Wydawnictwo Portal.
- WALLIS, J. (2010), 'Making Games That Make Stories', w: Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin (red.), *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, Cambridge, MA: MIT Press, ss. 69-80.
- WICK, JOHN I IN. (1997), *Legend of the Five Rings*, Ontario: Alderac Entertainment Group.
- WICK, JOHN, JENNIFER WICK, KEVIN WILSON (1999), *7th Sea Player's Guide*, Ontario: Alderac Entertainment Group.
- WOLF, MARK J. P. (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Sub-creation*, New York: Routledge.
- ZARZYCKA, AGATA (2010), *Childing – Wilder – Grump: Wiek jako element tożsamości postaci w narracyjnych grach fabularnych* [referat wygłoszony podczas VI Międzynarodowej Konferencji Naukowej z cyklu *Kulturotwórcza funkcja gier w Poznaniu*].

Historia jako parodia.

Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego

KRZYSZTOF UNIŁOWSKI*

Historia, tekst, parodia

Jak wiadomo, wiedźmin Geralt zginął podczas pogromu kieleckiego, nawet jeśli do tragicznych wydarzeń, o których mowa w ostatnim rozdziale cyklu Andrzeja Sapkowskiego¹, nie doszło 8 lipca 1946 roku. Zdarzyły się one w zupełnie innym miejscu i czasie – w mieście Rivia nad jeziorem Loc Eskalott, „szósteo dnia po czerwcowym nowiu” (SAPKOWSKI 1999: 484), niedługo po zakończeniu drugiej wojny nilfgaardzkiej i zawarciu pokoju cintryjskiego. Błahy incydent na bazarze przerodził się w zamieszki, skutkiem których niechętna niełudziom tłuszcza napadła na mieszkańców krasnoludzkiej dzielnicy. A kiedy wiedźmin stanął w obronie mordowanych, jakiś wieśniak cisnął w jego pierś widły.

Prawda, że nieco później konający bohater wraz z ukochaną, czarodziejką Yennefer, został – niczym król Artur – odesłany do Avalonu. Jezioro nieopodal Rivii okazało się bowiem portalem pozwalającym na przemieszczanie się między światami, a taką właśnie umiejętność posiadała Ciri, przybrana córka Geralta i Yennefer. Bohaterka przeniosła

* Uniwersytet Śląski | kontakt: krzysztof.unilowski@fa-art.pl

¹ Swoje rozważania ograniczam wyłącznie do powieściowego pięcioksięgu, pomijając poświęcone wiedźminowi opowiadania, w których odniesienia historyczne odgrywają mniejszą rolę.

więc swoich opiekunów w zaświaty, sama zaś znalazła się na brzegu błękitnego Lake Glastyn w krainie Gwynedd, wskazując w sam środek historii o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu. Tak kończy się opowieść.

Wszelako w literackich światach Sapkowskiego nic nie kończy się ostatecznie. *Coś się kończy, coś się zaczyna* to nie tylko tytuł opowiadania oraz książki z roku 2000, zbierającej rozproszone teksty autora *Wiedźmina* (SAPKOWSKI 2000). To również słowa pojawiające się w ustach przyjaciół Geralta, wpatrzonych w mgłę, w której zniknęła odpływająca łódź („— Coś się skończyło – powiedział zmienionym głosem Jaskier. / — Coś się zaczyna — zawtórował Yarpen Zigrin”); tę formułę wcześniej wypowiada kilkoro innych postaci, stanowi ona leitmotiv *Pani Jeziora*; SAPKOWSKI 1999: 517). Motyw wędrówki między światami zdecydował o złożonej, szkatułkowej kompozycji ostatniego tomu sagi. Uprzywilejowaną pozycję zajęły dwa wątki, będące ramą dla pozostałych. Tak tedy, pojawiwszy się w uniwersum arturiańskich legend, Ciri opowiada sir Galahadowi o swoich wcześniejszych przygodach. Z kolei w opuszczonym przez nią świecie, ale kilkaset lat później, inna Pani Jeziora, czarodziejka Nimue, pragnie odkryć prawdziwy bieg wydarzeń, które dały początek legendzie o wiedźminie i Ciri, która dla fikcyjnego uniwersum ma równie doniosłe znaczenie, co legendy arturiańskie dla kultury Zachodu. Zasugerowana w ten sposób paralela stanowi podstawę dla całej siatki analogii, nawiązań i aluzji, łączących opowieść Sapkowskiego nie tylko z tradycją arturiańską, lecz także z wieloma innymi narracjami. Oto bohaterom składającym Geralta i Yennefer w łodzi wydaje się, że pomagają im przy tym inni, którzy wcześniej polegli na szlaku wędrówki. Czy to dość, by czytelnik mógł mówić o przywołaniu w tym miejscu *Krzyżowców* Zofii Kossak, gdzie w kluczowym momencie szturm na Jerozolimę powieściowi bohaterowie czują i widzą, iż wspierają ich dawno polegli towarzysze?

Idea wielości światów należy do konstytutywnych dla tożsamości *fantasy* jako konwencji zasadzającej się na budowaniu allotopii² (MAJ 2014), która rządzi się swoimi regułami, jest zaludniona przez fantastyczne stworzenia i rasy, dysponuje własną historią. Wszelako jednocześnie owe autonomiczne światy wklęają się w sieć powiązań z całym leksykonem mitów i tradycji kultury, co nie wynika przecież z ograniczonej wyobraźni pisarzy, lecz służy dekontekstualizacji i rekontekstualizacji wyzyskanych źródeł. W przypadku sagi Sapkowskiego cyrkulacja zapożyczonych z innych narracji motywów, postaci oraz ról fabularnych otrzymała uzasadnienie tyleż kosmofociczne, co poetologiczne. To

² Zapożyczonego z jednej z książek Umberta Eco terminu „allotopia” używa zresztą sam Sapkowski (SAPKOWSKI & BERES 2005: 98), odnoszący się do włoskiego autora ze szczególną atencją (SAPKOWSKI & BERES 2005: 69).

pierwsze pozwala zobaczyć w cyklu polskiego pisarza – jak i całej zresztą mitopoetycznej *fantasy* – uproszczony, dostosowany do upodobań szerokiego kręgu czytelników wariant mitologizmu w nowoczesnej literaturze. Stąd takie zabiegi poetyckie, jak przeplatanie wątków, kłamra kompozycyjna, chwyt opowieści w opowieści, „otwarte” zakończenie cyklu. Rzecz jednak nie tylko w tym, że proza Sapkowskiego demonstruje własne reguły. Liczne stylizacje, parafrazy, aluzje, cytaty (także te fingowane) i kryptocytaty są nie tylko ekwiwalentem zasady cykliczności w planie poetyki (a nawet mikrostylistyki), lecz także wskazują na inne teksty (te realnie istniejące i nie) jako źródło, a jednocześnie – swoiste przedłużenie, potencjalny „ciąg dalszy” opowieści. Przecież nawet tak ważne dla *fantasy* odniesienia do baśni i mitów nie oznaczają dążenia do restytucji jakiegoś archaicznego sposobu strukturyzowania rzeczywistości, lecz przywołują wyłącznie taką oralność, która pozostaje zapośredniczona przez pismo oraz druk. Idei wielości światów odpowiada kompozycja zakładająca wielość wątków, mnogość wzajemnie się do siebie odnoszących planów narracyjnych i – ostatecznie – tekstualnych poziomów. W ten sposób powieściowy cykl nabiera znamion konstrukcji hipertekstowej.

W sadze o wiedźminie do elementów stymulujących ów domyślny „hipertekst” należą odniesienia i aluzje historyczne. Co prawda, przebieg pogromu w Rivii w wielu szczegółach odbiega od historycznych wydarzeń w Kielcach (odmienna jest również statystyka ofiar; narrator Sapkowskiego informuje, że „zabite zostały sto osiemdziesiąt cztery osoby, a blisko połowę [...] stanowiły kobiety i dzieci”; SAPKOWSKI 1999:499). Analogię nasuwa jednak związek pogromu z psychospołecznymi następstwami dopiero co zakończonej wojny oraz próby politycznej instrumentalizacji tragedii. W odnarratorskiej dygresji czytamy o hipotezach na temat domniemanych inspiratorów pogromu, które – wypisz, wymaluj – wyczerpują właściwie wszystkie stanowiska zajmowane przez historyków i publicystów w sprawie wypadków kieleckich. Cytat z powieści byłby zbyt długi, przytoczę zatem wyłącznie opinię, do której – przynamniej w pewnej mierze – zdaje się skłaniać odautorski opowiadacz:

Wśród poważnych naukowych głosów zupełnie zagubiła się nader śmiała teoria pewnego młodego i ekscentrycznego magistra, który – dopóki go nie uciszono – twierdził, że w Rivii do głosu doszły nie żadne spiski i tajemne sprzysiężenia, lecz zwyczajne i jakże powszechne cechy miejscowej ludności: ciemnota, ksenofobia, brutalne chamstwo i dogłębne zbydlęcenie (SAPKOWSKI 1999: 499).

Narrator oczywiście ironizuje, ale jego sarkazm ma wyraźny sens moralizatorski. Pedagogika społeczna u Sapkowskiego związana jest z próbą krytyki antagonistycznego

charakteru relacji między swojskością a obcością, nieprzypadkowo ujmowaną tu z perspektywy kogoś, kto sam przez się czyni tę relację problematyczną, a więc mutantą czy mutantów, plasujących się na pograniczu ludzkiego i nieludzkiego³. Rzecz jednak w tym, że motywacja moralizatorska zderza się tutaj z motywacją ludyczną, a ściślej – parodiowaniem (prawdziwej) historii.

(Historiograficzny) *patchwork*

Brawurowe nawiązanie do pogromu kieleckiego w ostatnim, dwunastym rozdziale *Pani Jeziora* nie stanowi przecież żadnego wyjątku. Wszak opisywana w pięcioksięgu druga, wyniszczająca wojna północnych królestw z Nilfgaardem w całości została rozłożona na planie kalendarium drugiej wojny światowej, poczynając od prowokacji w Glevitzingen, o której wspomina się w *Czasie pogardy* (SAPKOWSKI 1995: 178). Gdy zaś nieco dalej czytamy o wkroczeniu wojsk Kaedwenu na terytorium Aedirn, zaatakowanego przez Nilfgaardczyków, łatwo zgadnąć, że epizod zakończy się rozbiorem pokonanego kraju. W relacji przyjaciela Geralta, barda Jaskra:

Na moście na rzece Dyfne [...] uściskali sobie dłonie. Margrabia Mansfeld z Ard Carraigh i Menno Coehoorn, głównodowodzący nilfgaardzkimi wojskami z Dol Angra. Uściskali sobie dłonie nad krwawiącym, dogorywającym królestwem Aedirn, pieczętując bandycki podział łupów. Najobrzydliwszy z gestów, jaki znała historia (SAPKOWSKI 1995: 225).

I choć do spotkania generałów Heinza Guderiana i Siemiona Kriwoszejna w dniu 22 września 1939 roku w Brześciu nad Bugiem nie doszło na moście (dowódcy odbierali defiladę obu armii w centrum miasta), to opisane przez Sapkowskiego wydarzenia mają oczywisty wzór w agresji ZSRR na Polskę z 17 września 1939. Ewidentną wskazówką jest tu retoryka, z jakiej korzystają kaedweńscy propagandziści: „Nie idziemy na wojnę, jeno... [...]. Jeno z bratnią pomocą. Przekraczamy rubież, by dać ochronę ludziom z Górnego Aedirn... Wróć, co ja gadam... Nie z Aedirn, jeno z Dolnej Marchii” (SAPKOWSKI 1995: 222).

Choć same aluzje są tak wyraźne, że wręcz nie sposób ich przeoczyć, to już pytanie o funkcje, jakie by pełniły, okazuje się dość kłopotliwe. Traktowane z osobna, nie dają podstaw do twierdzenia, iżby autor wykraczał poza reguły stosowności obowiązujące

³ Kwestia ta była zresztą wskazywana jako pierwszoplanowa dla problematyki sagi (FULIŃSKA 1996; FULIŃSKA 1999; ROSZCZYŃIALSKA 2009).

podówczas w przekazach medialnych i podżyrowane przez neoliberalny konsensus lat dziewięćdziesiątych⁴. Nie można też rzec, że w cyklu powieści *fantasy* Sapkowski stworzył odnoszącą się do drugiej wojny światowej alegorię. Na przeszkodzie stoją tu liczne odniesienia prowadzące w zupełnie inną stronę. Choćby te, które stanowią aluzję do tradycji anglo-celtyckiej i które zaznaczają się w onomastyce wiedźmińskiego uniwersum w nazwach świąt i rytuałów, nawet brzmieniu fikcyjnych języków. Kiedy w *Czasie pogardy* czytamy o zjeździe czarodziejów na wyspie Thanedd (to być może najświetniejszy epizod w całej sadze), warto pamiętać o leżącej u południowo-wschodnich wybrzeży Anglii Isle of Thanet, którą – wedle tradycji – władca Brytów, Wortygern, podarował w połowie piątego wieku germańskim wojom, mającym go wspomóc w walce z Piktami. I tak rozpoczęła się ekspansja Angłów, Sasów i Jutów. Skoro zaś w cyklu Sapkowskiego Thanedd okazuje się miejscem lądowania pierwszych ludzi, to w rezultacie długotrwały proces wypierania elfów zakrawa na repetycję wydarzeń z czasu od piątego do ósmego wieku, zakończonych germanizacją większości Brytanii i zepchnięciem ludności celtyckiej na zachodnie oraz północne peryferia wyspy. Skądinąd ówczesne wydarzenia sytuują się na pograniczu historii oraz legendy, a kwestia realności króla Artura (Artoriusa Ambrosiusa?), domniemanego zwycięzcy nad Sasami w domniemanej bitwie pod Badon Hill, na zawsze pozostanie przedmiotem sporu. Tymczasem związek legendy i historii należy do zasadniczych tematów cyklu Sapkowskiego, zwłaszcza w ostatnim tomie pięcioksięgu. Z jednej bowiem strony pisarz ukazuje taki bieg wypadków, który w ramach powieściowego świata ma status niepowątpiewalny, natomiast z drugiej – podkreśla, że wszelkie wydarzenia nieomal natychmiast stają się przedmiotem politycznej i kulturowej „obróbki”, w toku której zmieniają się nie do poznania lub też skazane zostają na zapomnienie. W konsekwencji granica między historią a legendą okazuje się problematyczna, bo choć pierwsza z nich zachowuje ontologiczny prymat (ma charakter źródłowy), to bezpośredni do niej dostęp jest wykluczony. Tym bardziej, że nawet tymi postaciami, które – jak Nimue – mają ambicję dotarcia do prawdy, włada potężny fabulacyjny i mityzacyjny impuls, za sprawą którego, owszem, w domniemanej historii umiemy rozpoznać legendę, ale tylko po to, by na jej miejscu zainstalować inną opowieść, bardziej odpowiadającą ich potrzebom, pragnieniom, marzeniom. W takiej sytuacji wglądu

⁴ Scena w *Pani Jeziora*, w której Geralt obserwuje przemarsz kolumny nilfgaardzkich osadników, odsyłanych na mocy traktatu pokojowego za linię rzeki Jarugi (przy tej okazji nie obyło się bez przemocy i gwałtów, co – wedle Nordlingów – było słusznym odwetem), odnosi się oczywiście do wysiedlenia ludności niemieckiej z terenów zajętych przez okupowane wcześniej państwa Europy Środkowej. O podobną scenę w prozie popularnej sprzed roku 1989 byłoby raczej trudno.

w prawdziwy bieg wydarzeń udzielić nam może wyłącznie odautorski narrator, którego opowieść konstituuje fabułę, determinuje wypadki, a ostatecznie kreuje kronikę i encyklopedię fikcyjnego uniwersum. Tyle że odautorski, wyposażony w prerogatywy wszechwiedzy i wszechmocy narrator jest figurą wyłącznie umowną, konwencjonalną i jako taki pojawia się wyłącznie na kartach dzieł literackich. Tak więc choć konwencja *fantasy* – w swojej „historycznej” odmianie – nie zaprzecza ani nie odrzuca historii, to stanowi jej dekonstrukcję ukazującą, że odsłonięcie prawdy (dziejowej) ma strukturę fikcji (literackiej). Nawiasem mówiąc, właśnie dlatego retoryka „odsłaniania prawdy” posiada trudną do odparcia moc perswazyjną.

W tym kontekście historyczne aluzje w powieściach Sapkowskiego nabierają szczególnego znaczenia. Mają charakter heterogeniczny, nawiązując do różnych epok i różnych narodowych historii. Przy czym ich różnorodność okazuje się tak rozległa, że akurat w tym przypadku nie sposób mówić o syntezie historii Europy czy Zachodu (jak to było w pierwszym tomie *Fundacji* Isaaca Asimova z roku 1951) albo syntezie historii jako takiej (*casus* powieści Jeana d’Ormessona *Chwała Cesarstw* z 1971). Mimo niezliczonych analogii i powtórzeń historia u Sapkowskiego nie przebiega podług żadnej matrycy. Chyba, iżby dopatrzeć się tu cyklu przypominającego te znane nie z historii, lecz mitologii germańskich, a więc domykające się katastrofą – tak zresztą tłumaczą rzecz elfy. W bardziej nowoczesnej wykładni chodziłoby o swego rodzaju układ dynamiczny, podlegający zmianom skokowym (a więc opisywalny w kategoriach teorii katastrof), co chyba najlepiej by korespondowało z międzyświatowymi wędrówkami Ciri. Tak czy owak, preparowanie powieściowej historii z różnorodnych odniesień przypomina do pewnego stopnia zasady i poetykę tekstowego kolażu. Ponieważ jednak w ostatecznym rachunku historia w cyklu wiedźmińskim okazuje się fabularnie spójna, najlepiej byłoby mówić o montażu bądź konstrukcji patchworkowej.

Dla potrzeb tej konstrukcji wyzyskano aluzje nie tylko historyczne, lecz także nawiązania do dzieł literackich oraz innych tekstów kultury. Wiele z nich u Sapkowskiego pojawia się okazjonalnie i pełni przede wszystkim funkcje ludyczne. Większe znaczenie mają stosunkowo liczne odniesienia do powieści historycznych Henryka Sienkiewicza⁵. Znajdziemy kryptocytaty, niekiedy potraktowane dość przekornie: „Nienawiść wrosła

⁵ Związkom Sapkowskiego – choć tylko jako autora *Trylogii husyckiej* – z Sienkiewiczem poświęcone zostały artykuły Malwiny Wapińskiej (2006) i Wojciecha Łapińskiego (2014). Szczególnie intrygująco przedstawia się drugi z nich. Lektura *Trylogii husyckiej* posłużyła tu bowiem zakwestionowaniu utrwalonej przez polonistyczną tradycję wizji Sienkiewiczowskich powieści „ku pokrzepieniu serc”. To rezultat (najzupełniej świadomego) gestu interpretatora, który postanowił przeczytać Sienkiewicza przez pryzmat Sapkowskiego, nie na odwrót.

w serca... i zatrula krew pobratymczą... /— Czego? – skrzywił się Olsen. – Mówcież po ludzku! /— Ciężkie czasy nastały” (SAPKOWSKI 1994: 172). Znajdziemy parafrazy: „kilka razy obuszkim w czerep wziął i potem już spokojny był i cichutki” (SAPKOWSKI 1996: 304; kwestia Kmicica, opowiadającego Oleńce o pacyfikacji Upity). Będą i stylizacje, bo na przykład w dialogu Angoulême z Drozdeckiem pojawiają się frazy przypominające język Sienkiewiczowskich Kozaków („– A któż to jest z tobą, Jasna? / – Druhy dobre”; SAPKOWSKI 1997: 199).

W ten sposób cykl Sapkowskiego nawiązuje szczególne relacje z Trylogią, nie tylko jako dziełem ważnym w czytelniczej biografii autora sagi o wiedźminie, bo również modelowym przykładem powieściopisarstwa, które na kanwie historii ustanawia zbiorowy mit. Zanim jednak o tym, zwróćmy uwagę na odmienny aspekt literackiego dialogu z Sienkiewiczem. Mówi autor *Czasu pogardy*:

Oczywiście, nie jestem aż takim optymistą, żeby twierdzić, że wszyscy czytający rozpoznają pracowicie pakowane przeze mnie do tekstu cytaty. Sądzę raczej, że jest to mój mały, śmieszny ukłon w stronę niewielkiej grupy ludzi. Nie tych, którzy podskakują do góry, gdy napotykają zdanie Zagłoby, krzycząc triumfalnie: „Zdechnę ja i pchły moje? Wiem, ha, poznaję! To ściągnięte z Sienkiewicza”. To, co robię jest dla tych, co rozumieją subtelność gry i wiedzą, że to nie jest plagiat, ale puszczane do nich oko [podkr. — K. U.] (SAPKOWSKI & BEREŚ 2005: 252).

Aluzje literackie służyłyby zatem nawiązaniu szczególnego rodzaju relacji z czytelnikami (ich grupą), pełniąc funkcję metaliterackich wskazówek. I nie popełnimy błędu przyjmując, że „subtelność gry” oraz „puszczanie oka” odpowiadają temu, co niegdyś w liście dedykacyjnym do *Balladyny* Juliusz Słowacki nazwał „ariostycznym uśmiechem” (SŁOWACKI 1952: 7). Owszem, romantyczny wieszcz wyrażał się zgodnie z duchem swojej epoki – poetycznie i elegancko. „Puszczanie oka”, o którym pisał Sapkowski, to jedynie pospolity frazeologizm, zmiana zaś stylistycznego rejestru nie jest bez znaczenia, skoro od czasów romantyzmu subtelność literackiej gry mocno potaniała, dopasowując się do wymagań i kompetencji jak najszerszej publiczności. Jeśli jednak przy tej okazji chcielibyśmy ponarzekać na historię, która – jak zwykle – zmierza ku gorszemu, to pamiętajmy, że wypada to czynić od niechcenia, z artystowskim wyczuciem dystansu, który byłby wyrazem tej – jak chciał Słowacki – „wnętrznej siły urągania się [...] z porządku i ładu, jakim się wszystko dzieje na świecie” (SŁOWACKI 1952: 7). Stąd właśnie u obu autorów – romantycznego poety oraz współczesnego prozaika – „tysiące anachronizmów [które] przerazi śpiących w grobie historyków i kronikarzy” (SŁOWACKI 1952: 7).

Dostrzegając w powieściach autora sagi o wiedźminie przynajmniej pewne aspekty romantycznej ironii kreacyjnej, rozważmy kolejną aluzję czy raczej reminiscencję. W pierwszym rozdziale *Czasu pogardy* czytamy o niefortunnym gońcu królewskim, którego pechowa śmierć zdecydowała o militarnej katastrofie Nordlingów podczas nilfgaardzkiej ofensywy. Gонец został ustrzelony z łuku przez elfów, toczących podjazdową wojnę w północnych lasach, bo choć oddział Scoia'tael, o jakim tu mowa, był rozbity i znajdował się w odwrocie, to strzelec, podjudzony przez kolegę, znalazł dość czasu i ochoty, by popisać się umiejętnościami. Scena wydaje się reminiscencją epizodu z pierwszego rozdziału powieści *Ostatnia walka Dakotów* (1979), zamykającej trylogię indiańską Krystyny i Alfreda Szklarskich: oto grupka młodych wojowników po nieudanym polowaniu prowokuje się wzajemnie do złożenia jakiegoś dowodu męstwa. W rezultacie, aby zachować twarz, Indianie zabijają mieszkających nieopodal farmerów, choć najchętniej każdy z napastników wycofałby się z awantury pod byle pretekstem. Żaden jednak się nie nadarzył, a incydent dał początek powstaniu Santee Dakotów w Minnesocie z roku 1862, które zresztą rychło zakończyło się klęską.

Analogia między epizodami obu powieści mogłaby się wydać dość wątpliwa, ale też pojawia się pośród innych podobnych tropów. Tak jak krasnoludy zostały w cyklu Sapkowskiego wyposażone w cechy ewokujące kulturowy stereotyp żydostwa (doświadczenie gett i pogromów, dominacja na rynku bankowym, upodobanie do kosztowności), tak los elfów ma sporo wspólnego z dziejami rdzennych mieszkańców Ameryki. Czwarty rozdział pierwszego tomu pięcioksięgu został poprzedzony dwoma mottami (czy raczej pseudomottami – SAPKOWSKI 1994: 108)⁶. Pierwsze z nich przypisano niejakiemu Henowi Gedymdeithowi, twórcy fikcyjnego dzieła *Elfy i ludzie*. Wyimek relacjonuje wrażenia podróżników (handlarzy lub konkwistadorów), którzy po raz pierwszy ujrzeli niezwykle budowle elfów — i przypomina fragment z kroniki Bernala Díaza, przedstawiający jedno z azteckich miast jako miejsce iście bajeczne, przeniesione do realnego świata wprost z kart romansu o przygodach Amadisa z Galii⁷. Całkiem podobnie wygląda to

⁶ Jako motta poprzedzające kolejne rozdziały sagi Sapkowski najczęściej wykorzystuje cytaty fingowane, pochodzące jakoby z dzieł powstałych w ramach wiedźmińskiego uniwersum, a w istocie będące stylizacjami na różne historyczne formy piśmiennictwa. O roli tych mott interesująco pisała Roszczyńska (ROSZCZYŃSKA 2009: 51-77). Dodam tylko, że sam chwyt został przez Sapkowskiego przejęty najprawdopodobniej ze wspomnianego już klasycznego cyklu *science fiction* autorstwa Isaaca Asimova, *Fundacja* (siedem tomów z lat 1951-1993). Zbliżone rozwiązanie pojawia się również na przykład w *Ubiku* (1969) Philipa K. Dicka.

⁷ Fragmenty kroniki Bernala Díaza del Castillo pod tytułem *Prawdziwa historia zdobycia Nowej Hiszpanii* (1517-1530) ukazały się w polskim przekładzie w antologii *Kronikarze kultur prekolumbijskich*. Interesujący nas fragment można znaleźć na stronach 148-149.

u Gedyndei, któremu miasto elfów przypomina te znane z baśni i legend. Aluzyjny charakter drugiego motto jest dużo łatwiejszy do zauważenia. Słowa marszałka Milana Raupenpecka są oczywiście parafrazą złowieszczego sloganu „*The only good Indian is a dead Indian*”, przypisywanego zwykle dziewiętnastowiecznemu generałowi Philipowi Henry’emu Sheridanowi.

Występując w pięcioksięgu Sapkowskiego niejako pod znakiem owych fikcyjnych mott, elfy z powodzeniem mogą zostać uznane za odpowiednik Indian w realiach fantastycznego uniwersum⁸. W ramach ukierunkowanej w ten sposób interpretacji kolejnymi poszlakami okażą się partyzanckie metody walki, talenty tropicielskie, w tym umiejętność cichego poruszania się w terenie, a wreszcie – łuk jako ulubiona broń Starszego Ludu. Oczywiście, Sapkowski również przy okazji elfów łączy te odniesienia z wieloma innymi. Dość powiedzieć, że w przydomku Róży z Shaerrwedd, przywódczyni jednego z powstań, pobrzmiewa wyraźna aluzja do Robin Hooda i jego wesołej kompanii (zważywszy na tragiczny los powstania, byłaby to gorzka ironia). Na tym nie koniec, bo drużyny zrewoltowanej elfickiej młodzieży nazywane są komandami, co kojarzyć się musi z Andreasem Baaderem, Ulrike Meinhof oraz ich towarzyszami. A przy tym nie można zapomnieć, że wszystkie nieludzkie rasy – krasnoludy, niziołki, elfy – zostały przez Sapkowskiego przejęte bezpośrednio z dzieł Tolkiena. Łucznicze i tropicielskie talenty elfów można, a nawet trzeba, wywodzić z *Władcy pierścieni*. Ale skoro tak, to w konsekwencji przyjdzie nam stwierdzić, że Sapkowski jedynie uwybraził indiańską proveniencję Starszej Rasy, która u Tolkiena zaznacza się dużo subtelniej. Wszak melancholię wynikającą z tytułu przeczucia nieuchronnego zmięczenia ich świata przypisano Indianom już w powieściach Jamesa Fenimore’a Coopera.

Tak jak to było w przypadku nawiązań do tradycji arturiańskiej, również indiański trop posiada u Sapkowskiego podwójny adres. Odnosi się bowiem zarówno do stereotypu szlachetnych czerwonoskórych wojowników, utrwalonego w popularnych powieściach i filmach, jak też do wydarzeń historycznych, związanych z eksterminacją Indian, zniszczeniem ich kultury i zaborem ziem przez Europejczyków. W konsekwencji wzmianka o przybyciu pierwszych ludzi do uniwersum wiedźmińskiego cyklu, jaka padła podczas rozmowy między Vilgefartem a Geralem na wyspie Thanedd, odnosi się tyleż do początków anglosaskiego podboju części Brytanii, co do założenia w roku 1620 pierwszej

⁸ Oczywiście Sapkowski nie omieszczał też odwrócić tego wzoru. W *Pani Jeziora* czytamy o świecie, do którego Ciri trafiła po ucieczce przez portal w Wieży Jaskółki. W tej rzeczywistości elfy-przybysze poddali eksterminacji autochtonów – ludzi, a resztki ich populacji obrócili w niewolników.

kolonii w Nowej Anglii przez pielgrzymów ze statku „Mayflower” (wspomina się nawet o odpowiedniku sławnego Plymouth Rock – głazu, który wedle tradycji do dziś znajduje się w miejscu lądowania osadników). Eklektyczny charakter stworzonej przez Sapkowskiego allotopii oznacza, że została ona nadbudowana nad odniesieniami historycznymi i literackimi, które zasadniczo funkcjonują jako równoprawne. Czytelnik zatem winien uznać, że uniwersum wiedźmińskie odnosi się z a r a z e m do historii drugiej wojny światowej, tradycji arturiańskiej, historii wczesnośredniowiecznej Brytanii, powieści Sienkiewicza, wątków indiańskich, dzieł Tolkiena i wielu innych kontekstów. Przy czym żaden z nich nie dominuje nad pozostałymi, a ściślej rzecz biorąc – może dominować wyłącznie lokalnie (w odniesieniu do konkretnego wątku czy tematu w pięcioksięgu). Dlatego z perspektywy całego cyklu nawet przywoływanie tragicznych wydarzeń z okresu drugiej wojny światowej nabiera znamion (dwuznacznej etycznie) kreacyjnej zabawy. Umieszczenie tedy aluzji historycznych pośród innych szeroko pojętych odniesień kulturowych daje skutek w postaci tekstualizacji dziejów.

Autorefleksyjność

W ten sposób zbliżamy się do wizji przeszłości jako wielkiej rekwizytorni, składu motywów, wątków oraz figur gotowych, by je zestawiać w dowolne kombinacje. Tak pojęta historia byłaby oczywiście karykaturą tradycji, jak i systemu klasycznych *topoi*. Nic dziwnego, że Katarzyna Kaczor z dużym dystansem traktuje „kulturowy recykling” Sapkowskiego, wytykając takiej strategii artystycznej *stricte* konsumpcyjny stosunek do przywoływanych kontekstów (KACZOR 2006)⁹. Wytoczmy działą największe z możliwych. Już w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku Fredric Jameson łączył postmodernizm z wymianą tak istotnych dla kultury nowoczesnej koordynatów temporalnych na przestrzenne, co miało skutkować utratą poczucia historyczności, kulturą symulaków, „powszechną tekstualizacją” (JAMESON 2011)¹⁰. Paradoksalnym następstwem tych przeobrażeń okazała się skłonność do pastiszowych stylizacji, zrównujących w planie estetycznym niedostępną „utraconą” przeszłość z wyalienowaną terażniejszością. Tak tedy okazało się, że wobec tego, co „utraczone”, możemy przyjąć postawę wyłącznie estetyczną.

⁹ Książka przynosi skądinąd bardzo interesujące i cenne spojrzenia na twórczość autora *Wiedźmina* przez pryzmat tendencji panujących we współczesnej kulturze popularnej.

¹⁰ Warto przypomnieć, że pierwsze polskie tłumaczenie eseju Jamesona, który dał początek całej książce, ukazało się już w końcówce lat osiemdziesiątych.

Okazało się również, że utrata i alienacja doskonale służą konsumpcji, która dzięki nim nabiera charakteru kompulsywnego. Tyle że opisany wyżej mechanizm nie wydaje się charakterystyczny wyłącznie dla ostatnich dekad dwudziestego wieku. Został „wynaleziony” już dość dawno temu, na progu nowoczesności, a jego pierwszą manifestacją było zjawisko, które do historii przeszło pod mianem sentymentalizmu. Naszej ponowoczesności przypadłaby zatem zasługa jedynie intensyfikacji oraz upowszechnienia owego mechanizmu, który wydaje się napędzać „logikę kulturową” nie tylko „późnego”, ale i kapitalizmu *en général*.

By wykazać, że twórczość Sapkowskiego nie poddaje się tej logice bez reszty, nie wystarczy przypomnieć, że wyrasta ona z fascynacji historią. Wszak równie wymownym świadectwem takiej fascynacji będą seriale na kanale HBO, działalność rozmaitych grup rekonstrukcyjnych albo moda *vintage*. Literaturę *fantasy* zasadnie można by policzyć do tej samej grupy zjawisk. Rzecz w tym, że takiemu przyporządkowaniu wymykają się dzieła, które wykraczają poza konwencję, a przecież pisarstwu Sapkowskiego nie sposób odmówić oryginalnego rysu. By go uchwycić, warto sięgnąć do „teorii parodii” zaproponowanej przez Lindę Hutcheon. Parodia, definiowana roboczo jako „powtórzenie z krytycznym dystansem” (HUTCHEON 2007: 26), została ujęta przez kanadyjską badaczkę bardzo szeroko, tak, że objęła również wszystkie zjawiska pokrewne, z pastiszem na czele. Z punktu widzenia literaturoznawczych rozróżnień z pewnością było to spojrzenie nazbyt ogólne, ale też Hutcheon nie traktowała parodii w kategoriach genologicznych, a więc jako wydzielonej grupy tekstów, które „są” parodiami (w odróżnieniu od pastiszy, trawestacji, stylizacji i tym podobnych), lecz opisywała ją jako charakterystyczny szczególnie dla sztuki dwudziestego wieku pewien estetyczny tryb, którego istotą byłaby „paradoksalna strategia powtórzenia jako źródła wolności” (HUTCHEON 2007: 32). Pod tym względem parodia byłaby zresztą podobna do renesansowego *imitatio*. Wszelako – czytamy u Hutcheon kilka wersów niżej – „ironiczny dystans współczesnej parodii może równie dobrze pochodzić z utraty tej wcześniejszej, humanistycznej wiary w kulturową ciągłość i stabilność” (HUTCHEON 2007: 32). Na użytek prozy Sapkowskiego należałoby oczywiście wymienić „wiarę w kulturową ciągłość i stabilność” (wszak autor *Wiedźmina* w pewnym sensie zdaje się ją podzielać) na nowoczesną ideę ciągłości (bo niekoniecznie stabilności) historii. Przy okazji zwróćmy uwagę, że chodzi tu o ideę absolutnie fundamentalną dla powieści historycznej. Otóż Sapkowski ani nie celebruje utraty tej idei, ani też nie przeprowadza – jak powiedziałby Jameson – „estetycznej kolonizacji” przeszłości, lecz usiłuje nas przekonać, że utrata może stać się zyskiem.

Owszem, autor sagi o wiedźminie pozwolił sobie na sparodiowanie tragicznych wydarzeń z dwudziestowiecznej historii. To, że podobnie potraktował inne konteksty historyczne (i nie tylko te historyczne), jedynie uwyrażnia jego gest. A choć współczesna literatura dostarcza przykładów dużo bardziej radykalnego naruszania kulturowego tabu, jakim zostały objęte traumatyczne doświadczenia dziejowe, to artystyczne transgresje służyły przecież celom moralizatorskim i pedagogicznym, podtrzymując pozycję „źródłowego” wydarzenia jako niewyraźnego, więc także – niewyczerpywalnego punktu odniesienia. Tymczasem pięcioksiąg Sapkowskiego uczy, że druga wojna światowa jest i terowa, że historia może pomieścić niezliczone drugie wojny, których obrazy w dobie mediów elektronicznych reprodukuje aż po ich nieomal zupełną dematerializację, za sprawą której osiągałyby status „czystego” przedstawienia. Wszelako aluzje historyczne, które z jednej strony poświadczają ów proces, z drugiej wprowadzają doń pewną autorefleksyjną nadwyżkę, uzupełniając go tym samym o poziom krytycznej samowiedzy. W ten sposób właściwe kulturze popularnej sprowadzanie historii do powtarzalnego, przygodowego schematu, czy moltiplikowanie scen przemocy i gwałtu przestaje być aktywnością służącą wyłącznie estetycznej konsumpcji. Sapkowski przyjmuje do wiadomości, że utraciliśmy z pola horyzontu percepcji historyczne doświadczenie drugiej wojny światowej, albowiem okazało się, że także i ta historia nie nauczyła nas niczego. A jednocześnie niezwykle mocno podkreśla, że to, co utracone, zawsze może powrócić. Że powraca nawet w ramach zakreślonych przez konwencję *fantasy*, w obrębie literackiej allotopii bądź schematu fabularnego awanturniczej powieści. I że – dokładnie jak chciał tego klasyk – takie powroty bywają zazwyczaj nie samowitym spektaklem, co zresztą może zostać i zostaje z powodzeniem wyzyskane przez pisarza do udzielania nam moralnej lekcji.

Powtórzyć należy, że proza Sapkowskiego dostarcza znakomitej ilustracji dla zjawiska, które Jameson nazwał utratą poczucia własnej historyczności przez współczesne zachodnie społeczeństwa. Znowu jednak trzeba podkreślić, że dla kultur krajów peryferyjnych i postzależnych owa utrata nie stanowi żadnego *novum*. Tylko z pozoru polska kultura wydaje się przesiąknięta historycznością, podczas gdy w istocie – co przy okazji swej antysienkiewiczowskiej kampanii odkrył Stanisław Brzozowski – w miejsce historii najchętniej podstawiała jej fantazmatyczne obrazy sugerując, że istotne życie narodu trwa zdeponowane w jakimś domyślnym bezczasie. Wysilek modernizacyjny, podjęty przez nas na nowo po roku 1989, wymagał, by po raz kolejny spróbować odstawić całe to Oberammergau. Sapkowski okazał się tu całkiem przydatny jako autor opowieści, w której fantazmaty historii narodowej ustępowały miejsca nowej wersji przygód świętej

rodziny, złożonej – bez wyjątku – z samych tylko zmęczonych, rozczarowanych i udręczonych przez historię odmieńców. Bo właśnie tym jest opowieść o Geralcie, Yennefer i Ciri.

Różne niekonsekwencje i zaniechania przy realizacji modernizacyjnego projektu, jak też stosunkowo wysokie koszty zdecydowały o zmianie społecznych nastrojów. Tak tedy w ostatnich latach najdobitniej wybrzmiewają głosy wzywające do odzyskania dumy z narodowych dziejów, tym bardziej, że historia bywa – po staremu – mylona z jej fantazmatycznymi przedstawieniami. To samo, co w latach dziewięćdziesiątych zdawało się siłą prozy Andrzeja Sapkowskiego, obecnie może przemawiać przeciwko niej. Przy najmniej przez jakiś czas¹¹.

¹¹ Symptomatyczne, że pisarski powrót Sapkowskiego do wiedźmińskiego uniwersum w *Sezonie burz* (2013), spotkał się z zainteresowaniem czytelników, ale też ostatecznie okazał się źródłem lekturowych rozczarowań (PSTRAĞOWSKI 2013; KORUS 2013; GRABOWSKI 2013).

Źródła cytowań

- FULIŃSKA, AGNIESZKA (1999), 'Baśń, która ocala', *Tygodnik Powszechny*: 29, ss. 16-17.
- FULIŃSKA, AGNIESZKA (1996), 'Czekając na ciąg dalszy', *Dekada Literacka*: 3, s. 12.
- GRABOWSKI, SŁAWOMIR (2013), 'Sezon burz. Wiedźmin nie lubi eksperymentów', *WPolityce.pl*, online: <http://wpolityce.pl/kultura/249554-sezon-burz-wiedzmin-nie-lubi-eksperymentow-nasza-recenzja> [dostęp: 28.12.2017].
- HUTCHEON, LINDA (2007), *Teoria parodii. Lekcja sztuki XX wieku*, przekł. Agnieszka Wojtanowska, Witold Wojtowicz, Wrocław: Oficyna Wydawnicza Atut. Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe.
- JAMESON, FREDRIC (1988), 'Postmodernizm albo kulturowa logika późnego kapitalizmu', przekł. Krzysztof Malita, *Pismo Literacko-Artystyczne*: 4, ss. 64-95.
- JAMESON, FREDRIC (2011), *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- KACZOR, KATARZYNA (2006), *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- KORUS, JAKUB (2013), 'Wiedźmin wrócił. „Sezon burz” w szklance wody', *Newsweek.pl*, online: <http://www.newsweek.pl/kultura/recenzja-sezonu-burz-andrzeja-sapkowskiego-nowej-ksiazki-o-wiedzminie-na-newsweek-pl,artykuly,274465,1.html> [dostęp: 28.12.2017].
- ŁAPIŃSKI, WOJCIECH (2014), 'Inter amra rident musae. O podobieństwach prozy Henryka Sienkiewicza i Andrzeja Sapkowskiego', *Ruch Literacki*: 6, ss. 603-624.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1, ss. 89-105.
- PSTRĄGOWSKI, TOMASZ (2013), 'Wiedźmin. Sezon burz: Przygody głupka bez mieczy', *Wp.pl*, online: <http://ksiazki.wp.pl/rid,6032,tytul,Przygody-glupka-bez-mieczy,recenzja.html?icaid=118e0b> [dostęp: 28.12.2017].
- ROSZCZYŃSKA, MAGDALENA (2009), *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1994), *Krew elfów*, Warszawa: SuperNowa.

- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1995), *Czas pogardy*, Warszawa: SuperNowa
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1996), *Chrzest ognia*, Warszawa: SuperNowa
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1997), *Wieża jaskółki*, Warszawa: SuperNowa
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1999), *Pani Jeziora*, Warszawa: SuperNowa
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2000), *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa: SuperNowa.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ, STANISŁAW BEREŚ (2005), *Historia i fantastyka*, Warszawa: SuperNowa.
- SŁOWACKI, JULIUSZ (1952), 'Dramaty. Balladyna – Mazepa – Lilla Weneda', w: *Dziela*, t. 7, red. Julian Krzyżanowski, oprac. Maria Grabowska, Warszawa: Wydawnictwo Zakładu Narodowego im. Ossolińskich.
- STERN, MARIA (1988), *Kronikarze kultur prekolumbijskich*, przekł. Maria Stern, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- WAPIŃSKA, MALWINA (2006), Między trylogią a trylogią. Wiedźmin – produkt polski czy zachodni?, *Kultura Popularna*: 3 (17), ss. III-120.

Polska niezwykła. Alternatywne historie

II wojny światowej w polskich historiach alternatywnych

MAGDALENA WĄSOWICZ*

Wstęp

W ostatnich lat historie alternatywne, czyli powieści, których akcja toczy się w świecie, gdzie historia potoczyła się inaczej niż w rzeczywistości, zdobyły na rodzimym rynku dużą popularność, co dobitnie dowodzi, że – wbrew temu, co pisał Matthew Schneider-Mayerson (2009: 65) – historia alternatywna nie jest fenomenem charakterystycznym tylko dla kultury amerykańskiej.

Historia alternatywna to gatunek zróżnicowany i niejednorodny, a jego definicja i taksonomia wciąż są przedmiotem dyskusji wśród badaczy¹. Elementami, co do których zgadzają się wszyscy krytycy, jest fakt, że akcja tych powieści rozgrywa się w świecie,

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: magdalena.dorota.wasowicz@gmail.com

¹ Szczegółowe omówienie problematyki związanej z definicją historii alternatywnej wymagałoby osobnego artykułu, jako że dyskusje dotyczące definicji, taksonomii, historii i miejsca historii alternatywnej w literaturze toczono są zarówno przez zachodnich, jak i polskich badaczy (NIEWIADOWSKI & SMUSZKIEWICZ 1990; SUVIN 1983; ROSENFELD 2005; LEMANN 2006, 2011; SCHNEIDER-MAYERSON 2009; HELLEKSON 2001; WĘCŁAWIAK 2007; GÓRCKA 2014; MAJ 2015). Warto jednak zwrócić uwagę na rozróżnienie pomiędzy pojęciem historii alternatywnej a historii kontrfaktycznej. Podczas gdy obydwie nazwy są czasami stosowane wymiennie, to obecnie przyjmuje się, że nazwa „historia alternatywna” zarezerwowana jest dla gatunku literackiego, podczas gdy „historia kontrfaktyczna” – dla akademickich, historiograficznych analiz (LEMANN 2006: 380).

w którym wydarzenia historyczne potoczyły się inaczej niż w rzeczywistości, a *princípium* gatunku jest punkt dywergencji (*point of divergence*)², czyli wydarzenie, które zapoczątkowuje rozejście się historii rzeczywistej i alternatywnej. Większość teoretyków i badaczy zauważa również, że tworzenie alternatywnych scenariuszy dziejów jest zawsze związane z poglądami polityczno-historycznymi autora oraz z ukształtowanymi w danej zbiorowości wyobrażeniami na temat przeszłości (ROSENFELD 2005; SCHNEIDER-MAYERSON 2009; GÓRECKA 2014; LEMANN 2015: 383). Jak zauważa Rosenfeld, spekulowanie na temat tego, jak wyglądałaby historia, gdyby jakieś wydarzenie z przeszłości miało inny przebieg niż w rzeczywistości, jest jednocześnie wyrażeniem swoich odczuć na temat terażniejszości (ROSENFELD 2002: 93). Według Rosenfelda historie alternatywne są instrumentem, za pomocą którego autorzy wyrażają swoje przekonania na temat terażniejszości. To przekonanie o czysto utylitarnym charakterze gatunku może jednak wzbudzić wątpliwości (MAJ 2015: 228). Rozbudowując tezy Rosenfelda, należałoby powtórzyć za Natalią Lemann, że:

Historie alternatywne równie mocno bazują na tkance przeszłości co na terażniejszości, będąc wypadkową aktualiów społecznych, politycznych. [...] „Powieści o historii”, operujące epicką historiografią, a więc i historie alternatywne, to swoiste laboratorium współczesnej historii; jej metodologii, ustaleń, wizji rozwojowych i kierunków, w jakich współczesna nauka historyczna zmierza, przewartościowując swoje podstawy (LEMANN 2011: 30).

Powieści należące do opisywanego gatunku traktowałyby więc historię alternatywną zarówno jako sposób na wyrażenie poglądów politycznych, jak i jako swoisty dokument pamięci (ROSENFELD 2002: 93) oraz „laboratorium współczesnej historii” (LEMANN 2011: 30).

Mając na uwadze fakt, że historie alternatywne mogą zarówno ujawniać przekonania polityczno-społeczne autorów, jak i być wyrazem poglądów na temat przeszłości utrwalonych w danej grupie społecznej, warto byłoby przyjrzeć się okresowi historycznemu, który zainspirował dużą część polskich historii alternatywnych. Mowa oczywiście o II wojnie światowej, wydarzeniu, które zdefiniowało obecny kształt świata. Dla Polski oznaczała ona upadek II Rzeczypospolitej, okupację oraz ogromne straty w ludności. Dla Polaków skutki II wojny światowej są również nierozdzielnie związane z doświadczeniem komunizmu. Co interesujące, rodzime historie alternatywne obierające za punkt

² Nazywany również *nexus point* (HELLEKSON 2001), punktem POD (LEMANN 2011, 2014, 2015) czy zwrotnicą czasu (LEMANN 2011, 2015).

zmiany dziejów konflikt z lat 1939-1945 starają się wytworzyć takie warunki historyczne, które umożliwiłyby wymazanie z dziejów kraju okresu Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Tak więc albo przedstawiane są wizje, w których II wojna światowa nie wybuchła – czy to dzięki opatrności, czy to dzięki przypadkowi (*Burza. Ucieczka z Warszawy '40* Macieja Parowskiego, *I w następnym dniu* Macieja Lepianki), czy to dzięki zawarciu przez Polskę sojuszu z nazistowskimi Niemcami (*Wallenrod* i *Mocarstwo* Marcina Wołoskiego). Wykorzystywany jest również motyw podróży w czasie, dzięki której bohaterowie przekazują polskim dowódcom plany zawarcia paktu Ribbentrop-Mołotow (*Powroty* Adama Pietrasiewicza i Wojciecha Bogaczyka) lub wspomagają polskie oddziały za pomocą nowoczesnej broni (www.1939.com.pl i www.1944.waw.pl Marcina Ciszewskiego).

Przedstawiane przez poszczególnych pisarzy scenariusze zmiernają więc ku wytworzeniu takiej sytuacji, w której II Rzeczpospolita mogłaby nieprzerwanie istnieć (GÓRCKA 2014: 19). Lektura polskich historii alternatywnych pozwala na wysunięcie wniosku, że to właśnie doświadczenie komunizmu najbardziej zaciężyło na polskim społeczeństwie przełomu XX i XXI wieku.

W niniejszym rozdziale chciałabym przedstawić trzy polskie historie alternatywne, które oscylują wokół czasów II wojny światowej. Dwie z nich, *Wallenrod* Marcina Wołoskiego oraz *Powroty* Adama Pietrasiewicza i Wojciecha Bogaczyka, zostaną zanalizowane wspólnie ze względu na zbieżność pojawiających się w nich motywów. Trzecia, *Burza. Ucieczka z Warszawy '40* Macieja Parowskiego, zostanie rozpatrzona osobno. Wszystkie trzy powieści zostaną omówione pod kątem projektowanych przez nie zmian w historii, obrazów Polski oraz II wojny światowej, jak również kontekstu kulturowego i politycznego.

Polska wobec III Rzeszy w *Wallenrodzie* oraz *Powrotach*

Wydarzenia z okresu II wojny światowej wciąż wywołują silne emocje. Obok sporów dotyczących celowości powstania warszawskiego jednym z najczęściej omawianych problemów pozostaje polityka Polski wobec nazistowskich Niemiec. W swojej kontrowersyjnej książce *Pakt Ribbentrop-Beck* Piotr Zychowicz wprost stwierdza, że „Beck w 1939 roku popełnił fatalny, wręcz koszmarny błąd. Błąd, który potężnie zaciężył na losie Polski i spowodował bezmiar ludzkiego cierpienia, a jego ponure skutki odczuwamy do dziś” (ZYCHOWICZ 2012: 24). Zdaniem historyka, Józef Beck powinien był zgodzić się na propozycję przyłączenia się Polski do paktu antykominternowskiego przedstawioną

mu przez Joachima von Ribbentropa w styczniu 1939 roku. Dzięki temu nie doszłoby do zawarcia paktu Ribbentrop-Mołotow, wskutek czego Polska nie zostałaby zaatakowana przez nazistowskie Niemcy i uniknęłaby wojny na dwa fronty. W wyniku takiego układu teraźniejszość miałyby całkowicie inny kształt, gdyż udałoby się zmniejszyć straty, jakie Polska poniosła w wyniku światowego konfliktu (ZYCHOWICZ 2012). Przedstawiony przez Zychowicza projekt alternatywnych dziejów Polski wywołał żywiołowe dyskusje, chociaż twierdzenie, że sojusz z nazistowskimi Niemcami mógłby być dla naszego kraju korzystny, nie należy do nowych. Wcześniej przedstawiał je Jerzy Łojek, który uważał, że odrzucenie propozycji sojuszu oznaczało kierowanie Polski na „drogę wiodącą ku katastrofie” (ŁOJEK 1994: 491). W latach dziewięćdziesiątych XX wieku za ideą sojuszu z nazistami opowiadał się również Paweł Wiczorkiewicz, do którego Zychowicz często się zresztą odwołuje.

Wśród rodzimych powieści z gatunku historii alternatywnych istnieją pozycje, które za pomocą atrakcyjnej fabuły przedstawiają, jak mogłaby potoczyć się historia, gdyby Polska przyłączyła się do paktu antykominternowskiego. W opublikowanej w 2010 roku powieści *Wallenrod* Marcin Wolski opisał alternatywną historię Polski, która zgodziła się na sojusz z nazistowskimi Niemcami, a trzy lata później temat został ponownie podniesiony w *Powrotach* Adama Pietrasiewicza i Wojciecha Bogaczyka. Autorzy obydwu powieści odwołują się do podobnego zespołu wyobrażeń na temat II wojny światowej.

Wstępem do akcji *Wallenroda* Marcina Wolskiego jest jesień 1930 roku, gdy za namowami Bolesława Wieniawy-Długoszowskiego i Walerego Sławka premier Józef Piłsudski zgadza się na spotkanie z doktorem Marcem Vallbonnem, który ma wyleczyć go z raka. Z zaleconego przez Francuza wyjazdu na Maderę Piłsudski wraca w pełni sił. To właśnie on decyduje o przystąpieniu do sojuszu z Niemcami i bierze na siebie odpowiedzialność za negocjacje z Hitlerem. W tym czasie polski wywiad dochodzi do wniosku, że musi wprowadzić do kancelarii nieprzewidywalnego niemieckiego sojusznika kogoś, kto zapewniłby dostęp do informacji o planach III Rzeszy. Szpiegiem zostaje tytułowy „Wallenrod”, czyli Helena Wichmann, pół-Polka, pół-Żydówka, obdarzona fotograficzną pamięcią i ponadprzeciętną inteligencją. To z jej perspektywy czytelnik zapoznaje się z kolejnymi wydarzeniami alternatywnej historii: od wybuchu II wojny światowej, poprzez jej ważniejsze wydarzenia (takie jak wymyślona przez Hitlera próba wciągnięcia żołnierzy generała Maczka w śmiertelną pułapkę pod Katyniem czy zdobycie przez Polaków Kremla), aż po zakończenie konfliktu i udaremnienie przez kuzyna Heleny próby zrzucenia bomby atomowej na Nową Jerozolimę, żydowskie miasto wybudowane przez Niemców na terenie Ukrainy. Konsekwencje II wojny światowej i ich wpływ na kształt

Polski są szczegółowo opisane w drugiej części *Wallenroda* zatytułowanej *Mocarstwo*, w której Polska staje się światową potęgą.

Powroty Pietrasiewicza i Bogaczyka charakteryzują się znacznie większym stopniem „ufantastycznienia”. Akcja powieści rozpoczyna się bowiem w kwietniu 2010 roku w Polsce, która różni się nieco od tej znanej czytelnikowi. Protagonista, były działacz opozycji Piotr Zarzeczanski, zatrzymuje się w drodze do Pałacu Prezydenckiego, by odwiedzić antykwariat. Pracuje tam jego przyjaciel, imigrant z Kurdystanu, który z wdzięczności za otrzymaną od Zarzeczanskiego pomoc wręcza mu magiczną lampę. Tak zwany „wraccz” umożliwia właścicielowi cofnięcie się w czasie o około siedemdziesiąt lat. Piotr postanawia użyć go do powrotu w czasy powstania warszawskiego, by zapobiec wybuchowi samochodu-pułapki koło barykady przy ulicy Smolnej (zdarzenie to jest fikcją literacką najprawdopodobniej zainspirowaną przez autentyczne wydarzenie – wybuch czołgu przy ulicy Kilińskiego 13 sierpnia 1944). Jego misja kończy się powodzeniem, jednak po powrocie do roku 2010 bohater odkrywa, że ta pozornie niewinna zmiana w historii znacznie zmieniła kształt świata. Piotr decyduje się więc na kolejną podróż w czasie, tym razem do sierpnia 1939 roku. Chce przekazać Rydzowi-Śmigłemu treść porozumienia pomiędzy Ribbentropem a Mołotowem, by uświadomić marszałkowi zagrożenie, jakie stanowi ZSRR. Rydz-Śmigły rzeczywiście zmienia politykę i godzi się na sojusz z Niemcami, jednak okazuje się, że w wyniku przyłączenia się Polski do paktu antykominternowskiego po II wojnie światowej Polska staje się jedną z republik ZSRR i pozostaje nią do 2010 roku. Zarzeczanski zdaje sobie sprawę, że zamiast naprawić historię, tylko ją pogorszył. Decyduje się więc na unieważnienie swoich poprzednich zmian, po czym wraca do rzeczywistości Polski z 2010 roku. W finale powieści czytelnik jest świadkiem zaskakującego zwrotu akcji – pojawienia się kolejnego podróżnika w czasie, który prowadzi zdezorientowanego bohatera do samolotu. Okazuje się, że jest to rządowy TU-154, a Zarzeczanski ginie wraz z pozostałymi pasażerami w katastrofie smoleńskiej.

Fabuły *Wallenroda* i *Powrotów*, odwołują się do podobnych motywów, wyobrażeń i dyskusji dotyczących okresu II wojny światowej. Obydwie powieści wyraźnie nawiązują do tradycji literatury sensacyjnej, jednak zawierają też dużą ilość informacji historycznych.

Znamienne jest to, że zarówno autor *Wallenroda*, jak i autorzy *Powrotów* stosują rozmaite chwytaki mające uprawdopodobnić narrację. *Wallenrod* zawiera motyw odnalezionego rękopisu, pamiętnika Heleny Wichmann, który, jak zauważa narrator, wydaje się być autentyczny. Ponadto na początku powieści pojawiają się rozdziały oznaczone

jako fragmenty wspomnień lotnika Franciszka Jazłowskiego, kuzyna Heleny, oraz adiutanta Piłsudskiego, Mieczysława Lepeckiego. Z kolei w *Powrotach* Piotr Zarzeczkański poznaje historię odwiedzanych przez siebie alternatywnych rzeczywistości dzięki rodzinnym pamiątkom, podręcznikom szkolnym i dokumentom zgromadzonym w archiwum Urzędu Bezpieczeństwa Wewnętrznego, które umożliwiają mu poznanie prawdziwej, niezakłamanej przez propagandę historii II wojny światowej. Ponadto swoistym dodatkiem do powieści jest niemalże stustronicowy aneks cytujący fragmenty fikcyjnej książki *Droga na szafot – esej o najnowszej historii Polski*, autorstwa, jak czyta w archiwum Zarzeczkański, Pawła Jasienicy. Tak więc zarówno w powieści Wolskiego, jak również w książce Pietrasiewicza i Bogaczyka, stosowane są chwytły polegające na stylizacji utworu (bądź jego fragmentów) na źródło historyczne, co ma na celu zaangażowanie czytelnika w lekturę i wywołanie u niego wrażenia obcowania z prawdziwą historią.

Autorzy obydwu powieści powołują się też na podobny zespół wyobrażeń i wizji dotyczących II wojny światowej oraz polskich marzeń z nią związanych. Pierwszym i podstawowym jest motyw zawarcia przez Polskę układu z III Rzeszą, drugim – przekonanie polskich przywódców o niemożności sojuszu pomiędzy Hitlerem a Stalinem. Decyzję o przystąpieniu Polski do paktu antykominternowskiego zaprezentowano w obu powieściach jako spór pomiędzy politykami, w którym przedstawiane są argumenty za i przeciw, do złudzenia przypominające uzasadnienia pojawiające się w dyskusjach historyków na temat polskiej polityki zagranicznej w 1939 roku (WOLSKI 2012: 101-104; BOGACZYK & PIETRASIEWICZ 2013: 186-189). W obydwu powieściach spór o wejście w sojusz z nazistowskimi Niemcami ma charakter perswazyjny, wskazujący na możliwe konsekwencje odrzucenia możliwości współpracy z Hitlerem i korzyści wynikające z przyjęcia propozycji jej zawarcia. Z tak przedstawionej argumentacji wyraźnie wynika, że współpraca ta jest mniejszym złem i jedynym sposobem na ocalenie kraju przed rosyjską okupacją.

Obraz ZSRR jako największego zagrożenia dla niepodległości Polski jest budowany w obydwu powieściach. Jest on szczególnie widoczny w opisie wyzwolenia rosyjskich łagrów przez polskich żołnierzy przedstawionym w *Powrotach*. Jakkolwiek wątek ten jest całkowicie fikcyjny, to Pietrasiewicz i Bogaczyk stosują zabieg jego uprawdopodobnienia poprzez cytowanie fragmentów *Jednego dnia Iwana Denisowicza* Aleksandra Sołżenicyna. Cytaty wyraźnie odróżniają się od reszty tekstu, więc uważny czytelnik może łatwo zauważyć, że jakkolwiek ma do czynienia z historią alternatywną, to prezentacja obózów w drobiazgowy sposób odzwierciedla rzeczywistość historyczną.

Zarówno *Wallenrod*, jak i *Powroty*, zawierają symboliczne opisy zemsty nad ZSRR: w powieści Wolskiego Polacy najpierw zrzucają bomby na Plac Czerwony w czasie pierwszomajowych uroczystości, a kilka miesięcy później zdobywają Moskwę dzięki oddziałom generała Maczka. W *Powrotach* Polacy podbijają stolicę ZSRR i organizują w niej defiladę zwycięstwa. Opisy tych wielkich fikcyjnych zwycięstw mają wyraźnie kompensacyjny charakter i, jak zauważa Natalia Lemann, świadczą o tym, że trauma postkolonialna nie została w Polsce przepracowana (LEMANN 2014). Można się tutaj zgodzić z diagnozą Mariusza Grabowskiego, który nazwał historie alternatywne „lekiem na poprawę polskiego samopoczucia” (GRABOWSKI 2010).

W zespole obrazów łączących obydwie powieści znajduje się jeszcze motyw ataku Niemców na żydowskie społeczności. I w *Wallenrodzie*, i w *Powrotach*, bohaterowie trafiają do zamieszkanego przez Żydów miasteczka o nazwie Anatewka. W obydwu powieściach okazuje się, że w Anatewce mają właśnie miejsce dramatyczne wydarzenia. W *Powrotach* pracownicy sąsiadującego z Anatewką kołchozu imienia Lenina podpalają sztetl i mordują jego mieszkańców, a w *Wallenrodzie* Niemcy, wykonując tajne rozkazy Himmlera, próbują dokonać masowego mordu poprzez spalenie Żydów żywcem w zamkniętej stodole. Bohaterowie obydwu powieści podejmują próbę uratowania ofiar. Obydwie sceny są do siebie zaskakująco podobne. Centrum wydarzeń stanowi w obydwu przypadkach fikcyjny żydowski sztetl Anatewka, którego nazwa jest odwołaniem do miejsca zamieszkania bohaterów musicalu *Skrzypek na dachu* (z muzyką Jerry’ego Bocka, słowami Sheldona Harnicka oraz librettem Josepha Steina). Decyzja o wyborze tej fikcyjnej wsi jako scenarii pogromu jest bardzo znacząca, zwłaszcza, gdy zwróci się uwagę na to, że autorzy obydwu powieści przez większą ich część odnoszą się do prawdziwych lokalizacji. Anatewka jest zaskakującym wyjątkiem od tej reguły. Przedstawiona w *Wallenrodzie* i *Powrotach* Anatewka jawi się jako symbol żydowskich miasteczek i losu ich mieszkańców w czasie II wojny światowej. Motyw stodoły pojawiający się w powieści Wolskiego jest z kolei wyraźnym odwołaniem do mordu w Jedwabnem. W powieści agresorami są jednak Niemcy, a osobą, która jako pierwsza rzuca się na ratunek zamkniętym w stodole Żydom, jest Polak, kuzyn głównej bohaterki, Franciszek Jazłowski. Takie przekształcenie wydarzeń należy odczytać jako komentarz do problemu stosunków polsko-żydowskich w czasie II wojny światowej. Przedstawiony w *Wallenrodzie* epizod wydaje się przekonywać czytelnika, że stosunek Polaków do społeczności żydowskiej był pozytywny. Potwierdzają to następstwa wydarzeń w Anatewce, w wyniku których Rydz-Śmigły żąda od Hitlera ukarania winnych pogromów, a ten wyraża zgodę. Polacy zostają więc

przedstawieni w *Wallenrodzie* jako ci, którym udaje się powstrzymać masową eksterminację Żydów. Fakt, że bohaterem ratującym mieszkańców Anatewki jest Polak, to nie przypadek, a deklaracja światopoglądowo-polityczna autora, będąca rodzajem polemiki z regularnie pojawiającymi się w przestrzeni publicznej czy wypowiedziami podkreślającymi współudział Polaków w Holokauście.

Pomimo tego, że *Wallenroda* Wolskiego oraz *Powroty* Pietrasiewicza i Bogaczyka łączy wiele wątków, wciąż pozostaje problem dwóch kluczowych różnic między tymi powieściami. Tkwią one w prezentowanym przez autorów obrazie historii oraz w wizerunku konsekwencji, jakie dla Polski miałby sojusz z nazistowskimi Niemcami. Jak już wskazano, racje przemawiające za przyłączeniem się Polski do paktu antykominternowskiego były w obydwu utworach tożsame. Okazuje się jednak, że powieści różnią się obrazem możliwych konsekwencji sojuszu z III Rzeszą.

W *Wallenrodzie* Niemcy są zwycięzcami II wojny światowej – aż do momentu przeprowadzenia operacji, w wyniku której zdobywają amerykańskie plany budowy bomby atomowej i konstruują własną broń masowej zagłady. W wyniku interwencji Heleny Wichmann skonstruowana przez Niemców bomba atomowa spada nie na znajdującą się na Ukrainie Nową Jerozolimę, stolicę państwa żydowskiego, a na Czarnobyl, w którym przebywają najważniejsi dowódcy Rzeszy Niemieckiej. W wyniku ich śmierci dochodzi do zamieszek, z których Polska wychodzi obronną ręką i staje się światową potęgą. Marcin Wolski argumentuje więc, że sojusz pomiędzy Polską a nazistowskimi Niemcami byłby dla naszego kraju korzystny, ponieważ pozwoliłby on udaremnić śmierć tysięcy polskich obywateli (również pochodzenia żydowskiego) oraz niemiecką okupację, likwidując równocześnie zagrożenie ze strony ZSRR oraz umożliwiając zachowanie dobroku kulturalnego II Rzeczypospolitej. Opowiedziana w *Wallenrodzie* alternatywna historia II wojny światowej w dużej mierze bazuje więc na spekulacjach przedstawianych przez Łojka i Wieczorkiewicza. Ma ona jednak mocno kompensacyjny charakter, który najlepiej widać w opisach zwycięstwa Polski nad ZSRR. Powieść Marcina Wolskiego jest więc rodzajem literackiej rekompensaty za krzywdy, jakich Polacy doznali w czasie wojny i po niej, powieścią pisaną – jak przyznaje sam autor – ku pokrzepieniu serc, „ku wzmacnianiu dumy z bycia Polakiem i satysfakcji z dokonań w przeszłości, bo to pozwala wierzyć w przyszłość i porywać się na zadania wielkie i ambitne” (WOLSKI 2011).

Autorzy *Powrotów* przedstawiają z kolei niezwykle pesymistyczne następstwa decyzji o przyłączeniu się Polski do paktu antykominternowskiego. Chociaż początkowo wszystko idzie w dobrym kierunku (Polacy zdobywają Moskwę i przejmują kontrolę nad wydarzeniami na wschodnim froncie), jednak wkrótce dochodzi do pogorszenia sytuacji,

a wspierane przez Amerykanów siły odrodzonego ZSRR dokonują ponownego ataku i zrzucają na Europę bombę atomową. W wyniku rozmów w czasie konferencji pokojowej w Camp David Polska staje się integralną częścią ZSRR i zostaje nazwana Polską Socjalistyczną Republiką Sowiecką. Do upadku komunizmu nigdy nie dochodzi. Dla głównego bohatera powieści jest to najgorszy scenariusz, jaki może sobie wyobrazić. Autorzy *Powrotów* przekonują więc, że prawdziwa historia była, pomimo całego swojego tragizmu, najlepszą z możliwych.

Osobną kwestią pozostaje sposób, w jaki historia została przedstawiona w obydwu powieściach. W *Powrotach* dzięki magicznej lampie przeszłość staje się materią, którą można modyfikować na wiele sposobów i sprawdzać, jakie będą tego skutki. Żywiół historii jest przy tym nieobliczalny, a najmniejsza zmiana w przeszłości może mieć zupełnie nieprzewidywalne konsekwencje. Protagonista przekonuje się o tym na własnej skórze, gdyż w ostatnich scenach powieści okazuje się, że działania bohatera, skutkujące zmianą miejsca pobytu marszałka Rydza-Śmigłego w sierpniu 1939 roku, pociągnęły za sobą odłożenie daty upadku komunizmu do roku 1989, zamiast – jak miało to miejsce w rzeczywistości, z której pochodził Zarzeczanski – nastąpić dwa lata wcześniej. I chociaż wiele zależy od decyzji podejmowanych przez jednostki, to nie istnieje możliwość przewidzenia, w jaki sposób ich postępowanie odcisnie piętno na biegu dziejów.

Z kolei w powieści *Wallenrod* historia jest kształtowana przez wybitne jednostki. Kluczowy wpływ, jaki wodzowie mogą mieć na przebieg zdarzeń, widoczny jest w wątku Piłsudskiego. Jego cudowne ozdrowienie stanowi punkt dywergencji, ponieważ bez jego interwencji nie doszłoby do sojuszu z nazistowskimi Niemcami i zwycięstwa Polaków w II wojnie światowej; Marszałkowi udaje się też wynegocjować bardzo korzystne dla Polski warunki współpracy z Niemcami. Piłsudski jest więc osobą sterującą przebiegiem wydarzeń, co ważne, znajdującą się pod ochroną boskiej opatrności. Okazuje się bowiem, że ozdrowienie „Dziadka” nie było wynikiem kuracji Vallbonne’a, lecz wstawiennictwa Ojca Pio, stygmatyka i świętego Kościoła katolickiego. Za zmianą historii na korzyść Polaków stały więc siły wyższe. Jak zauważa Natalia Lemann, ozdrowienie Marszałka wpisuje się w romantyczny, providencjalistyczny mit Polski jako zbawcy narodów (LEMANN 2014: 34). W powieści Marcina Wolskiego bieg historii nie jest dziełem przypadku, kieruje nim sam Bóg.

Polska bez II wojny światowej: wizja Macieja Parowskiego

Burza. Ucieczka z Warszawy '40 Macieja Parowskiego to powieść, która została przyjęta przez czytelników z bardzo mieszаныmi odczuciami. Z jednej strony wzbudziła zainteresowanie ze względu na to, że autor, bardzo znany i zasłużony w środowisku fanów fantastyki, przygotowywał ją ponad dwadzieścia sześć lat. Z drugiej jednak na tyle odbiegała ona od dotychczas wydanych w Polsce historii alternatywnych, że część czytelników poczuła się rozczarowana sposobem realizacji autorskiego zamysłu³.

Utwór Parowskiego faktycznie odbiega od innych polskich historii alternatywnych. Nie ma on charakteru ani czysto rozrywkowego, ani sensacyjnego, ani tym bardziej militarnego. Powieść ta jest raczej próbą przedstawienia świata, w którym tradycja II Rzeczypospolitej mogła przetrwać w nienaruszonym stanie. Jest ona też eksperymentem myślowym mającym na celu konfrontację polskich artystów i inteligentów z ich zachodnimi odpowiednikami.

Pod względem fabularnym powieść Parowskiego nie odbiega od innych historii alternatywnych: z powodu zesłanych przez opatrność ulewnych deszczy II wojna światowa właściwie nie wybucha, ponieważ atakujące Polskę niemieckie czołgi utykają w błocie. Burze powstrzymują ataki lotnictwa, generał de Gaulle otwiera drugi front, a polskie społeczeństwo zrywa się do walki z agresorem. Tym sposobem konflikt szybko się kończy, a status zwycięzców otrzymują Polacy. Do świętującej Warszawy zjeżdżają wybitni przedstawiciele kultury i nauki z całego świata. Na ulicach i w kawiarniach stolicy Alfred Hitchcock spotyka się więc z Karolem Irzykowskim, Leonem Chwistkiem i Stanisławem Ignacym Witkiewiczem; „Rudy”, „Zośka”, „Alek”, Stanisław Lem, Krzysztof Kamil Baczyński i młody Karol Wojtyła wędrują z Otto Schimeckiem i Sophie Scholl; Władysław Broniewski wraz z Bolesławem Bierutem i Władysławem Gomułką próbują uzyskać od Stefana Starzyńskiego zgodę na zorganizowanie w Warszawie pochodu pierwszomajowego; Witold Gombrowicz wchodzi w kontakt z niemieckimi szpiegami, a Robert Capa dyskutuje z Witkacym, który z kolei uwodzi Marlenę Dietrich. Debaty i spotkania odbywają się w kawiarniach, prywatnych mieszkaniach oraz w salach budynków, w których organizowany jest kongres przedstawiający zachodnim gościom szczegółową historię krótkiej, ale bardzo ważnej wojny z nazistowskimi Niemcami. Osobami, które czują,

³ Rozterkę środowiska fanów dobrze reprezentuje opublikowana na łamach magazynu „Esensja” dyskusja Wita Szostaka, Łukasza Orbitowskiego i Jacka Dukaja na temat utworu Parowskiego (DUKAJ, ORBITOWSKI & SZOSTAK 2010).

że wydarzenia potoczyły się nie tak, jak powinny, są polski jasnowidz Stefan Ossowiecki, niemiecki mag Karl Maria Wilgut i obłąkany Antoś Powstaniec, przekonany, że w Warszawie trwa powstanie przeciwko Niemcom. Inne postaci także od czasu do czasu nawiedza przecucie, że wymknęły się przeznaczeniu. Uwidacznia się ono w snach i wizjach: Witkacy maluje scenę swojego samobójstwa, a marszałek Rydz-Śmigły śni o bombowcach nad Warszawą.

Chociaż elementem spajającym fabułę jest tocząca się w Warszawie gra wywiadów, to bohaterami *Burzy...* są tak naprawdę polscy intelektualiści i artyści, którzy bez najmniejszych kompleksów rozmawiają ze swoimi zachodnimi przyjaciółmi, komentując ich twórczość, podsuwając pomysły, a od czasu do czasu również krytykując. Niejednokrotnie intryga szpiegowska schodzi więc na dalszy plan, by ustąpić miejsca intertekstualnym grom z czytelnikiem, co sprawia, że powieść Parowskiego staje się zbiorem scen i fantazją na temat utraconej kultury dwudziestolecia międzywojennego. Utwór nie ma zwartej struktury ani wyraziście zarysowanych bohaterów; dzięki wykorzystaniu postaci historycznych Parowskiemu wystarczała aluzja do stworzonych przez nich dzieł, by czytelnik natychmiast przywołał odpowiednie skojarzenia. Jak słusznie zauważa Waldemar Gruszczyński: „[...] konstrukcyjnie przypomina to raczej *patchwork* zszyty z krótkich spotkań, rozmów, wydarzeń, impresji, inkrustowany historycznymi postaciami wstawionymi w zmienioną rzeczywistość – lub wielką mozaikę, której fragmenty prezentuje nam autor” (GRUSZCZYŃSKI 2011: 128). Wydarzenia faktyczne są ponadto zestawiane z fikcyjnymi, co wymaga od czytelnika samodzielnego poszukiwania informacji.

Burza... jest powieścią utrzymaną w tonie optymistycznym (GRUSZCZYŃSKI 2011: 130). Autor opisuje Warszawę zwycięską, silną zarówno pod względem militarnym, jak i kulturowym, wielkoduszną, bo ułaskawiającą agresorów (Hitler zostaje ukarany jedynie wygnaniem) i nietropiącą szpiegów, ale zdobywającą też zadośćuczynienie za wszystkie klęski. Zagraniczni goście podziwiają Polskę i Polaków, o czym dobitnie świadczą słowa Marleny Dietrich, która z nonszalancją stwierdza: „Ja też jestem polską nacjonalistką. Wszyscy uczciwi ludzie, jakich znam, są teraz polskimi nacjonalistami” (PAROWSKI 2013: 13). Parowski tworzy więc pewną idealną, utopijną rzeczywistość, w której Polska staje się duchowym przewodnikiem dla innych narodów. Co więcej, Warszawa przekształca się w miejsce niesamowite, w którym dochodzi do zmian w historii, i która staje się wręcz „świętym miastem leczącym rany” (DUKAJ, ORBITOWSKI & SZOSTAK 2010). Nie tylko polscy artyści unikają śmierci; stolica ratuje również zachodnich twórców. W Warszawie Parowskiego Albert Camus nabiera niechęci do podróży samochodami

i zarzeka się, że nigdy więcej nie będzie korzystał z tego środka transportu (w rzeczywistości Camus zginął w wypadku samochodowym), a Arthur Blair – czyli George Orwell – decyduje się na podjęcie kuracji, która ma szansę wyleczyć go z gruźlicy.

Stolica Polski jest, obok znanych pisarzy i artystów, kolejnym bohaterem *Burzy...* Parowskiego. Pieczołowita rekonstrukcja jej architektury, eksponowanie elementów dawnej zabudowy (na przykład restauracja „Żywiec”, kawiarnia „Adria”, bar „Pod Setką”), szczegółowe przedstawianie topografii ujawniające się w pełnych detali opisach tras, jakie przemierzają bohaterowie, eksponowanie klimatu retro – wszystko to jest przejawem nostalgicznej tęsknoty za mityczną potęgą z okresu dwudziestolecia międzywojennego (GÓRZECKA 2014: 20). Ta wyidealizowana Warszawa jest mekką artystów i pisarzy z całego świata, przewyższającą inne europejskie miasta. Jak zauważa w powieści Hitchcock spacerując po raz pierwszy po stolicy Polski, „ulica przed hotelem jest ruchliwa, barwna, budynki nawet mniej zniszczone niż te w Londynie, w południowych dzielnicach” (PAROWSKI 2013: 38). Jednak wizje tętniącej życiem Warszawy są raz po raz burzone przez nieustannie pojawiający się w powieści motyw „przeświecania” przez fantastyczną Warszawę tej prawdziwej, zniszczonej w wyniku II wojny światowej, a później odbudowanej. Często ewokowane są obrazy okupowanego miasta, przede wszystkim w scenach, w których Lejtes opisuje kręcony przez siebie film oparty na alternatywnej historii, w której Polska przegrała z nazistowskimi Niemcami:

Na fotosach widać oszpecone hitlerowskimi flagami różne punkty Warszawy. Żydowską kobietę prowadzoną przez dwu drabów z automatami. Niemieckiego oficera ze szpicrutą, a naprzeciw niego dzieciaka z uniesionymi rękoma, któremu spod kusej marynarki wypada bochenek. [...] Koczaste druty, za nimi wychudzone postaci w pasiakach.

Hitchcock kiwa głową z uznaniem.

Ładnie wymyślone. Prawdziwsze od prawdy (PAROWSKI 2013: 46).

Obrazy te obecne są również w wizjach Antka Powstańca, który jest przekonany, że Warszawa znajduje się pod niemiecką okupacją. Widzi je również z przerażającą realnością jasnovidz Ossowiecki: „...co począć z przerażającą wizją Warszawy [...] z obrazem płonących ruin, wśród których maszerują kolumny cywilnych jeńców i uwijają się żołnierze w szwabskich hełmach” (PAROWSKI 2013: 427). Kontrast, jaki powstaje pomiędzy obrazami rozradowanego, barwnego tłumu, oblegającego ulice świętującej zwycięstwo Warszawy, a wizjami z filmu Lejtesa czy majakami Antosia Powstańca jeszcze bardziej uwypukla zwycięstwo Polaków. Pełni on też jednak w narracji rolę nieustannego – skierowanego do czytelnika – przypomnienia o tym, jak naprawdę potoczyła się historia.

W pełni ilustruje on, że Polska z *Burzy...* jest Polską niemożliwą, niespełnionym snem (GRUSZCZYŃSKI 2011: 128).

Obrazy przedstawiające uroki międzywojennej Warszawy stanowią – na zasadzie odwrócenia – komentarz do współczesnego wizerunku stolicy będącego efektem odbudowy miasta po II wojnie światowej. Są one również wyrazem antykomunistycznych sentymentów, które wielokrotnie pojawiają się w powieści Parowskiego. Doskonale widać to w komentarzach Witkacego, który, spekulując na temat możliwego przebiegu wojny z Niemcami, z obrzydzeniem mówi: „W zburzonej przez Hitlera Warszawie, w środku miasta, może na Nowym Świecie, może w Jerozolimskich stanęłaby potworna budowla. Skrzyżowanie kremlofskich wież z nowojorskim drapaczem chmur i krakowską szopką dla niepoznaki” (PAROWSKI 2013: 65). Jest to oczywiście aluzja do Pałacu Kultury i Nauki, który w alternatywnej Warszawie Parowskiego nigdy nie został zbudowany. Antykomunistyczne sentymenty widoczne są również w rozdziale opisującym powrót do Polski Brunona Jasińskiego. W *Burzy* środowisko literackie domaga się od Rosjan umożliwienie Jasińskiemu powrotu do Polski. Gdy przychodzi wiadomość, że poeta wróci do Warszawy koleją, na peronie zjawia się komitet powitalny, który przekonuje się, że pociąg przywozi jedynie zwłoki Jasińskiego. Reakcja pisarzy jest bardzo gwałtowna; nawet ci sympatyzujący z komunistami (jak na przykład Broniewski) nagle zmieniają front i wygrażają Rosjanom.

Komentarze dotyczące Pałacu Kultury i Nauki (którego budowa, przypomnijmy, jest w powieści Parowskiego niezrealizowaną możliwością) czy przytoczona wyżej scena przywiezienia do Warszawy zwłok Jasińskiego to tylko jedno z wielu przykładów antykomunistycznych sentymentów pojawiających się w *Burzy...* O ile więc w powieści Parowskiego Polacy mogą znaleźć wspólny język z Niemcami, to porozumienie z Rosjanami wydaje się już niemożliwe. ZSRR pozostaje zatem, podobnie jak w *Wallenrodzie* i *Powrotach*, uosobieniem zła, przedstawionym jako największe zagrożenie dla niepodległości Polski.

Burza. Ucieczka z Warszawy '40 może być interpretowana jako aluzja do przemiany ustrojowej z roku 1989 oraz czasów III Rzeczypospolitej. Faktycznie, część krytyków zwróciła uwagę na fakt, że sytuacja polityczno-społeczna świata przedstawionego *Burzy...* może budzić skojarzenia z upadkiem komunizmu w Polsce. Szczególne znaczenie ma w tej interpretacji nastroj radości i skłonność do przebaczenia win pokazywany w historii alternatywnej Parowskiego, nawiązujący do pokojowego rozstania z systemem komunistycznym w 1989 roku. Wojciech Orliński postrzega *Burzę...* jako jednoznaczny aluzję do cezury 1989 roku, chwając Parowskiego za opisanie tego, czego żaden inny twórca

polskiej fantastyki opisać nie potrafił bądź nie umiał, a więc „cudu – pokojowego odejścia od komunizmu, po którym nastąpiły dwie najlepsze dekady w dziejach Polski” (ORLIŃSKI 2010). Interpretacja ta wzbudza jednak zastrzeżenia ze strony Dukaja, który zauważa, że jednak analogia pomiędzy sytuacją z *Burzy...* a III Rzeczpospolitą nie jest pełna; w powieści Parowskiego Polska jest krajem, który odniósł niekwestionowane zwycięstwo polityczne, militarne i duchowe, toteż analogia mogłaby zajść tylko wtedy, gdyby po 1989 roku przeprowadzono lustrację i całkowitą dekomunizację (DUKAJ, ORBITOWSKI & SZOSTAK 2010). Pomimo tych zastrzeżeń należy zauważyć, że pewne podobieństwo pomiędzy rzeczywistością powieści a sytuacją polityczną, w jakiej powstawała, faktycznie istnieje.

Istotną kwestią dotyczącą powieści Parowskiego jest problem momentu zmiany biegu dziejów oraz sama historia. Jak wspomniano, w *Burzy...* momentem, w którym dochodzi do zmiany biegu dziejów, jest wrzesień 1939 roku. W historię interweniuje opatrność, ulewne deszcze zostają zesłane pod wpływem boskiej ingerencji. Doskonale zdaje sobie z tego sprawę Rydz-Śmigły, który przed atakiem Niemiec prosił Ossowieckiego o radę i otrzymał wizję niemieckich bombowców krążących nad Warszawą. Gdy obydwoj mężczyźni rozmawiają o tym już w 1940 roku, dochodzą do podobnego wniosku – za zwycięstwem Polski stały siły pozaludzkiej. Ich rozmowa ukazuje filozofię dziejów według Parowskiego: to nie ludzie i nie bitwy decydują o biegu dziejów, lecz Bóg. Jakkolwiek zwycięstwo w *Burzy...* przynosi Polakom ich wspólny wysiłek, by pokonać Niemców, to bez boskiej interwencji nie miałby on żadnego znaczenia (GRUSZCZYŃSKI 2011: 136). Decyzja o pokazaniu, że za zmianą historii stoi boska opatrność, jest zgodna z założeniem patronującym całemu utworowi, zgodnie z którym *Burza...* ma zmierzać w kierunku powieści idei, a nie powieści polityczno-militarnej.

Podsumowanie

W niniejszym rozdziale zostały przedstawione trzy historie alternatywne, których autorzy obierają początek II wojny światowej za punkt dywergencji. O ile *Wallenrod* Marcina Wolskiego oraz *Powroty* Pietrasiewicza i Bogaczyka wpisują się w konwencję prozy o charakterze sensacyjno-militarnym, to *Burza...* Parowskiego zmierza w kierunku powieści idei i nostalgicznej retrospekcji świata, który został bezpowrotnie utracony. Interesujące jest to, że żadna z omówionych powieści nie pochyla się na dłużej nad problemem Holokaustu. Poza krótkim epizodem w Anatewce pojawiającym się w *Wallenrodzie* i *Powrotach*, problem sytuacji społeczności żydowskiej właściwie w ogóle nie jest

omawiany. Sytuacja ta może być wynikiem tego, że w historiach alternatywnych odwracających przebieg II wojny światowej do Holokaustu po prostu nie dochodzi. Warto zwrócić jednak uwagę na fakt, że we wszystkich analizowanych w tym rozdziale powieściach dochodzi do „przeświecania” przez alternatywną rzeczywistość prawdziwej historii (jak choćby w uniknięciu masowej zagłady polskich żołnierzy pod Katyniem w *Wallenrodzie* czy w dręczących Antosia Powstańca wizjach okupowanej Warszawy w *Burzy...* Parowskiego). Jednak aluzje do Holokaustu nie pojawiają się w ogóle, co może świadczyć o tym, że losy społeczności żydowskiej są przez autorów traktowane jako drugorzędne wobec dziejów Polaków. Należałoby jednak również zauważyć, że – jak wynika z ich powieści – zarówno dla Wolskiego, jak Parowskiego czy Pietrasiewicza i Bogaczyka, przedmiotem żywej, często afektywnie nacechowanej pamięci jest nie tyle II wojna światowa, co okres Polski Ludowej. Świadczą o tym przedstawiane przez nich wizje zwycięstwa Polski nad ZSRR, wkładanie w usta bohaterów wypowiedzi o charakterze antykomunistycznym i – przede wszystkim – tworzenie alternatywnych scenariuszy dziejów zmierzających do wymazania z polskiej historii doświadczenia komunizmu. Stąd też, jak można przypuszczać, wynika znamieny brak refleksji nad Holokaustem.

Źródła cytowań

- BOGACZYK, WOJCIECH, ADAM PIETRASIEWICZ (2013), *Powroty*, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- DANNENBERG, HILARY (2012), 'Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives', w: Ralf Schneider, Marcus Hartner (red.), *Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications*, Berlin: Walter De Gruyter, ss. 121-145.
- DUKAJ, JACEK, ŁUKASZ ORBITOWSKI, WIT SZOSTAK (2010), 'S.O.D.: Burza dziejów, ucieczka z powieści 2010', *Esensja. Magazyn kultury popularnej*, online: <http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/sod/tekst.html?id=894&strona=1#strony> [dostęp: 28.12.2017].
- GÓRECKA, MAGDALENA (2013), 'Historie alternatywne w konwencji *steampunk* i *cyberpunk* – wariacje na temat powstania styczniowego w powieściach Konrada T. Lewandowskiego i Adama Przechrzyty', *Acta Humana*: 4 (1), ss. 37-48.
- GÓRECKA, MAGDALENA (2014), 'Przeszłość ideologicznie zaprojektowana. Historie alternatywne w służbie prawicowej utopii', *Estetyka i Krytyka*: 35 (4), ss. 11-28.
- GRABOWSKI, MARIUSZ (2010), 'Historia alternatywna, czyli lek na poprawę polskiego samopoczucia', *Dziennik Zachodni*, online: <http://www.dziennikzachodni.pl/artykul/329228,historia-alternatywna-czyli-lek-na-poprawe-polskiego-samopoczucia,id,t.html> [dostęp: 28.12.2017].
- GRUSZCZYŃSKI, WALDEMAR (2011), 'Cud wyśniony, czyli w poszukiwaniu straconej historii w *Burzy. Ucieczce z Warszawy '40 Macieja Parowskiego*', w: Zdzisław Wąsik, Marek Oziewicz, Justyna Deszcz-Tryhubczak (red.), *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, Wrocław: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu, ss. 127-138.
- HELLEKSON, KAREN (2001), *The Alternate History. Refiguring Historical Time*, Kent, Ohio: Kent State University Press.
- LEMANN, NATALIA (2006), 'Historia alternatywna', w: Grzegorz Gazda, Słowinia Tynecka-Makowska (red.), *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, Kraków: Universitas, ss. 380-388.

- LEMANN, NATALIA (2011), 'PODobna historia, czyli rzecz o historii alternatywnej I jej miejscu w współczesnej historiografii i literaturoznawstwie', w: Zdzisław Wąsik, Marek Oziewicz, Justyna Deszcz-Tryhubczak (red.), *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, Wrocław: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu, ss. 21-38.
- LEMANN, NATALIA (2014), 'Alternatywna miara wielkości? Postkolonialne uwarunkowania wizji hegemonicznej przeszłości Polski w wybranych historiach alternatywnych', *Porównania*: 14, ss. 19-41.
- LEMANN, NATALIA (2015), 'Miejsca (nie)PODobne – toponimia w historiach alternatywnych', w: *Mikrotoponimy i mikrotoponimy w komunikacji i literaturze*, red. Artur Gałkowski, Renata Gliwa, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, ss. 383-397.
- ŁOJEK, JERZY (1994), *Kalendarz historyczny. Polemiczna historia Polski*, Warszawa: „Alfa”.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), *Allotopie: topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- NIEWIADOWSKI, ANDRZEJ, ANTONI SMUSZKIEWICZ (1990), 'Historia alternatywna', w: Andrzej Niewiadowski, Antoni Smuszkiewicz (red.), *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 300.
- ORBITOWSKI, ŁUKASZ (2010), 'Jak Maciej Parowski Hitlera pokonał', online: *Onet.pl*, <http://ksiazki.onet.pl/jak-maciej-parowski-hitlera-pokonal/td5rs> [dostęp: 28.12.2017].
- ORLIŃSKI, WOJCIECH (2010), 'Burza, Parowski, Maciej', online: *Gazeta Wyborcza*, http://wyborcza.pl/1,75475,7590794,Burza__Parowski__Maciej.html#ixzz3l99q6zgx [dostęp: 28.12.2017].
- PAROWSKI, MACIEJ (2013), *Burza. Ucieczka z Warszawy '40*, Poznań: Zysk i S-ka
- ROSENFELD, GAVRIEL DAVID (2002), 'Why Do We Ask „What IF?": Reflections on the Function of Alternate History', *History and Theory*: 41, ss. 90-103.
- ROSENFELD, GAVRIEL DAVID (2005), *The World Hitler Never Made: Alternate History and the Memory of Nazism*, Cambridge, New York: Cambridge University Press.

SCHNEIDER-MAYERSON, MATTHEW (2009), 'What Almost Was: The Politics of the Contemporary Alternate History Novel', *American studies*: 3 / 4, ss. 63-83.

SUVIN, DARKO (1983), 'Victorian Science Fiction: The Rise of Alternative History Sub-Genre', *Science-Fiction Studies*: 10, ss. 148-169.

WĘCŁAWIAK, TOMASZ (2007), 'Historia historii nierówna – kilka uwag o definicji historii alternatywnej', *Podteksty*, online:

<http://podteksty.amu.edu.pl/podteksty/?action=dynamic&nr=11&dzial=4&id=254> [dostęp: 28.12.2017].

WOLSKI, MARCIN (2011), 'Samoocena', *Niezależna.pl*, online:

<http://niezalezna.pl/10703-samoocena> [dostęp: 28.12.2017].

WOLSKI, MARCIN (2012), *Wallenrod*, Poznań: Zysk i S-ka.

ZYCHOWICZ, PIOTR (2012), *Pakt Ribbentrop-Beck, czyli jak Polacy mogli u boku III Rzeszy pokonać Związek Sowiecki*, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.



賣力桌

新宿

Konwencje i literatura

CZĘŚĆ CZWARTA

***Ikarmenippos* – starożytny dialog o locie na Księżyc i do niebiańskiej siedziby bogów**

DOMINIKA BUDZANOWSKA-WEGLEND*
*

Wstęp – Lukian i Menippos

Lukian z Samosat w krainie Kommagene nad Eufratem w północnej Syrii (około 120-około 190 roku n.e. – KORUS 2005: 272-274; SINKO 1951: 367) jest postacią bardzo interesującą literacko z okresu cesarstwa i pisarzem, który „całe życie pragnął bawić i olśniewać słuchaczy” (MADYDA 2006: XXXIII) i którego „echo u potomności było w pewnych epokach wyjątkowo donośne i którego twórczość i dziś jeszcze budzi zainteresowanie i bawi czytelnika” (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 137)¹. Za Kazimierzem Korusem można o nim powiedzieć:

Mówca popisowy, twórca dialogu satyrycznego [...]. Nazywany Wolterem starożytności. Pełen humoru i często złośliwego dowcipu. Stylista wyborny. Na jego Dialogach uczyła się Europa od XV wieku języka greckiego. Czytały go pokolenia Polaków w gimnazjach (Słowacki) i na uczelniach (Mickiewicz) (KORUS 2005: 271).

* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie | kontakt: d.budzanowska@onet.pl

¹ Jak piszą Jerzy Łanowski i Marek Starowieyski, Lukian to: „wróg wszelkiej obłudy, ale i wszelkiego dogmatu, erudyta i obserwator, szyderca *par excellence*, a przy tym wytworny, elegancki pisarz z wyraźną żyłką dramatyczną, miłośnik sztuki, potomek literacki komedii i satyry menippejskiej, miał Lukian znaleźć szczególne echo w literaturze wieku XVIII, wieku Voltaire'a, i XIX w twórczości Anatola France'a” (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 138).

Życiorys tego „satyryka w szacie sofisty” (SINKO 1951: 367) znamy stosunkowo słabo i jedynie dzięki wzmiankom autobiograficznym obecnym w utworach jego autorstwa (na przykład *Sen*, *Podwójnie oskarżony*, *Rybak*, *Samoobrona*). Pochodził on z biednej rodziny syryjskiej, najpierw krótko praktykował u wuja, który był kamieniarzem czy też rzeźbiarzem, potem był obrońcą sądowym, wreszcie retorem-sofistą², wędrującym przez Jonię, Grecję, Italię i Galię, a „sława i zamożność nie zgasiły w nim szydlerczego stosunku do życia. Stał się sceptykiem, osiadł w Atenach prowadząc spokojny i zamożny żywot, wiele pisał. Ruszył później raz jeszcze w sofistyczną podróż, został urzędnikiem cesarskim w Egipcie” (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 137), gdzie najprawdopodobniej zmarł (SINKO 1951: 367-370).

Samosateńczyk pisał po grecku (w dialekcie attyckim sprzed kilku wieków), który to język świetnie opanował: „Z urodzenia »barbarzyńca«, dzięki wykształceniu przedzierzgnął się w prawdziwego Greka. Cechowało go greckie poczucie wyższości kulturalnej w postawie wobec Rzymu i Rzymian. Literaturę łacińską ignorował, język łaciński znał bardzo słabo, nigdzie nie wspomniał żadnego autora rzymskiego” (MADYDA 2006: VIII-IX). Jak zauważa Kazimierz Korus, Syryjczyk Lukian przyswoił znakomicie gramatykę i słownictwo attyckie w bardzo szerokim zakresie, gdyż używał około dziesięciu tysięcy czterystu wyrazów, gdy tymczasem Platon – dziewięć tysięcy dziewięćset (KORUS 1988: 14).

Zachowały się osiemdziesiąt dwa utwory prozaiczne przypisywane Lukianowi, dwie żartobliwe tragedie o podagrze oraz pięćdziesiąt trzy epigramaty (KORUS 2005: 271). Autentyczność niektórych tekstów bywa podważana, trudno je też datować. Sławie pośmiertnej pisarza szczególnie przysłużyły się dialogi filozoficzno-satyryczne – „błyskotliwie napisane, lekkie, choć dużej erudycji małe formy literackie, nicujące wszystko: religię, czy może nawet religie współczesne, filozofię, literaturę” (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 137). Wśród nich jest *Ikaromenippos* (Ἰκαρομένηπιπος) – bodaj pierwszy w literaturze opis podróży na Księżyc, zresztą podjętej z powodu niechęci do filozofii (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 137). Inny dialog – *Menippos* (czy – jak woli Tadeusz Sinko – *Menip* czyli *nekyomancja*; SINKO 1951: 398) – opisuje z kolei podróż Menipposa w przeciwnym kierunku – do Podziemi, „ponurego, ciemnego królestwa cieni, oświetlanego tylko błyskami pochodni Persefony” (MADYDA 2006: XLIII). W obu tych dialogach

² Więcej o tym wątku pisze Kazimierz Korus w książce *Od retoryki do satyry greckiej. Lukian z Samosat* (KORUS 1988: 8-10).

widać pewne wpływy komedii *Żaby* oraz *Pokój* Arystofanesa (MADYDA 2006: XXXV; SINKO 1951: 398). Zresztą owo łączenie dialogu filozoficznego i komedii uznawane jest za nowatorskie osiągnięcie Lukiana (KORUS 2005: 285). Warto wspomnieć też *Historię prawdziwą* – Lukianową parodię modnych wówczas „romansów fantastyczno-podróżniczych, której kłaniać się może i Guliwer, i Münchhausen” (ŁANOWSKI & STAROWIEYSKI 1996: 138), a w której „od początku do końca błyszczy jego talent tworzenia kształtów, ruchów i dar obrazowego przedstawiania rzeczy zmyślonych” (MADYDA 2006: XLVI)³. Jest ona w pewnym sensie prekursorska wobec powieści *science fiction* i wraz z dialogiem *Ikaromenippos* przyczyniła się do tego, że spośród starożytnych pisarzy właśnie Lukian najczęściej nazywany jest przez badaczy „ojcem *science fiction*” (ROBERTS 2016: 31)⁴.

Głównym bohaterem dialogu *Ikaromenippos albo Podróż napowietrzna* (zresztą jako rozmówca występuje nie tylko w tym dialogu⁵) jest Menippos z syryjskiej Gadary, ulubiony – jak się wydaje – autor poklasy Lukiana i zarazem jego „rodak”⁶. Menippos, z pochodzenia niewolnik, działał w III wieku p.n.e., był filozofem cynickim i twórcą satyry zwanej menippejską (DIOGENES LAERTIOS VI 99-101; REALE 2004: 67-68, 70; DUDLEY 1937: 69-74). W swoich utworach (niestety niezachowanych), pisanych prozą przemieszaną wierszem i często z użyciem fantastycznego tła, ośmieszał i krytykował ludzkie przywary i głupotę:

³ Władysław Madyda również w ten sposób przedstawia ten romans: „*Prawdziwa historia* w dwóch księgach jest powieścią awanturniczą. Treścią jej są losy grupy podróżników, którzy wyruszyli od słupów Heraklesa, wzniesli się na swym statku w przestworza, brali udział w walce mieszkańców Księżyca z mieszkańcami Słońca o prawo skolonizowania Jutrzenki. Potem opadli na morze, gdzie połknął ich wieloryb. Po wydobyciu się z niego pożeglowali ku Wyspom Szczęśliwych itd., itd. Charakter tego romansu określił autor zaraz na początku: »Pisać tedy będę o rzeczach, których nie widziałem, które mi się nie przydarzyły, o których od nikogo nie słyszałem, ba, które w ogóle nie istnieją ani istnieć nie mogą. Dlatego też czytelnicy nie potrzebują w to, co powiem, wcale wierzyć«” (MADYDA 2006: XII-XIII).

⁴ Adam Roberts zauważa też: „Bardziej dokładne byłoby postrzeganie Luciana jako anti-SF, a nie proto-SF: ale przeciwdziałanie SF wymaga zaangażowania w zakresie SF [*It would be more accurate to see Lucian as anti-SF rather than proto-SF: but anti-SF nevertheless involves an engagement in the terms of SF*]” (ROBERTS 2016: 34).

⁵ Dialog ten w języku polskim nosi różne tytuły, na przykład *Ikaromenip czyli Menip nad chmurami* (SINKO 1951: 400). Do dialogów menippejskich Lukiana należy także: *Menip czyli nekyomancja, Przeprowadzenie do podziemia czyli tyran* (SINKO 1951: 398-400).

⁶ Autorka rozdziału podaje to określenie w cudzysłowie celem uniknięcia anachronizmu (trudno mówić o rodakach czy narodach w odniesieniu do starożytności, skoro są to nowożytne pojęcia).

Po raz pierwszy przeschczepił fantastykę i nastrój starej komedii do utworów przeznaczonych dla całkiem innej publiczności. Udowadniając, że mogą się obejść bez dekoracji i bez kostiumów, przystosował je do potrzeb propagandy cynicznej. Satyrom swym nadawał najrozmaitsze formy: raz były to listy do bogów, drugi raz opisy scen w podziemiu i w niebie, kiedy indziej uczyły lub podróżę. Lukian nazywał go psem, który kąsa nawet podczas śmiechu, i chętnie w kompozycji go naśladował. [...] Ale nie popadł w niewolnicze naśladownictwo wzoru: nigdy nie wyzyskiwał utworu Menippa w całości, przeciwnie menippejskie motywy rozsypał po rozmaitych pismach w coraz to nowym zestawieniu (MADYDA 2006: XXXV; KORUS 2005: 286-287).

Początek dialogu *Ikaromenippos* – wprowadzenie w opowieść napowietrzną

Ikaromenippos należy do dialogów Lukiana, ale widać w nim skłonność autora do przechodzenia w opowiadanie: „*Ikaromenippos* po nikłej wstępnej rozmowie przeradza się w długą opowieść” (MADYDA 2006: XL)⁷. Owa wstępna rozmowa toczy się między Menippeosem a Przyjacielem [ἑταῖρος], który nie może zrozumieć, o czym Menippos mówi sam do siebie:

Cóż ty tam, na Charyty, Menipposie, tak astronomujesz [ἀστρονομεῖς] i pod nosem sobie obliczasz? Bo już kęś drogi idę za tobą i słyszę, jak bredzisz o słońcach, księżycach, a nadto, ni przypiął, ni przyłatał, o jakichś stacjach i prasangach (LUKIAN 2006: 114).

Okazuje się, że chodzi o „rzeczy nadziemskie i napowietrzne [μετέωρα καὶ διαέρια]”, a ściślej: o „obrachunek z onegdajszej podróży”. Przyjaciel, zadając kolejne pytania, stara się wyjaśnić to stwierdzenie: czy mowa o kierowaniu się gwiazdami w owej wyprawie, a – gdy się dowiaduje, że nie, bo była to podróż wśród gwiazd – dopytuje, czy to był sen, a potem z kpiną pyta, w jaki sposób można dotrzeć do siedziby Zeusa, czyli czy była to wielka drabina czy też Menipposa porwał orzeł, myśląc go z ulubieńcem Zeusa – Ganimedese (LUKIAN 2006: 114-115). Okazuje się, że „nadobłoczny mąż [ὑπερνέφελος ἀνὴρ]” zrobił sobie własne skrzydła – tylko częściowo wzorowane na pomysłe Dedala:

Ikar utwierdził swe skrzydła na wosku, toteż nie dziw, że skoro tenże stopniał od promieni słonecznych, skrzydła spłynęły mu z bark, a on sam spadł na dół. Ja do swoich skrzydeł nie użyłem wcale wosku. [...] Schwyciłem potężnego orła i tęgiego sępa, odciąłem im skrzydła i barki... (LUKIAN 2006: 115).

⁷ Władysław Madyda zauważa, że Lukian zabiegał o nowe efekty w swoich utworach i stąd ustalał między innymi różne proporcje między opowiadaniem a rozmową: wprawiał opowiadanie w tło dialogu (*Nigrinos*) lub odwrotnie, wkładał dialog w ramy opowiadania (*Demostenes*), czasem rozmówcy odtwarzali inny dialog (*Łgarz*), niekiedy utwór (*Zbiegowie*) stawał się niemal dziełem scenicznym (MADYDA 2006: XL).

W trakcie tej wypowiedzi Przyjaciel żartobliwie czy też kpiarsko pyta Menipposa, nawiązując do nazwy morza i mitu o Ikarze, czy nie bał się, że da swe imię któremuś z mórz – podobnie jak Ikar Morzu Ikaryjskiemu (LUKIAN 2006: 115). Niezniechęcony tym tonem Menippos zaczyna od początku opowieść o swojej podróży na podobieństwo Ikara. Przyjaciel z rzadka tylko ją będzie na chwilę przerywał jakimś pytaniem lub okrzykiem zachwytu czy zdumienia, albo zachętą do dalszego opowiadania, które zajmie rozdziały od czwartego do trzydziestego trzeciego.

Podróż napowietrzna

Menippos, zrażony do edukacji filozoficznej, a gorąco poszukujący odpowiedzi na swe pytania o niebiański świat kosmosu i bogów, szuka realnych możliwości uniesienia się w powietrze – obmyśla i realizuje plan „uskrzydlenia się” na podobieństwo ptaków latających (sępa, orła, gęsi):

Zeby mi kiedyś wyrósł miały skrzydła, o tym i marzyć co nie było; natomiast żywiłem nadzieję, że próba niechybnie mi się powiedzie, jeżeli sobie przyprawię skrzydła sępa albo orła, gdyż te uważałem za jedynie zdolne udźwignąć ciężar ciała ludzkiego. Schwyciłem tedy wzmiankowane ptaki i odciąłem starannie orłowi prawe, sępowi lewe skrzydło, następnie związałem je i silnymi rzemieńcami przymocowałem do barków, po czym u końców lotek przytwierdziwszy rodzaj uch dla rąk zacząłem robić próby. Naprzód podlatywałem w górę machając rękami i za przykładem gęsi unosiłem się tuż nad ziemią, stąpając na palcach podczas lotu. Kiedy sprawa łatwo poszła, odważyłem się na śmielszą próbę: wspiąwszy się mianowicie na zamek, puściłem się ze szczytu jego prosto na teatr. Dostawszy się tutaj bez szwanku, począłem karkołomne już robić próby (LUKIAN 2006: 119-120).

Menippos zaczyna próby lotu z gór i ponad pasmami górskimi. Posiadłszy „kunszt górnego lotu [ὕψιπέτης γενόμενος]” (LUKIAN 2006: 120), wyprawia się na Olimp. Zabiera ze sobą możliwie jak najlżejszy pakunek z prowiantem i leci wprost ku niebu. Początkowe zawroty głowy ustają, ale pojawia się inna trudność: uczucie znużenia w okolicy lewego – sępiego – skrzydła. Ponieważ podróżnik jest w okolicy Księżycy, skierowuje tam swój lot. Zasiada na Księżycu i wypoczywa, spoglądając z „różnorodną rozkoszą [ἐξ ὧν ἀπάντων ποικίλης τινὸς ἡδονῆς ἐνεπιπλάμην]” (LUKIAN 2006: 120) na różne krainy Ziemi (Trację, Myzję, Helladę, Persję, Indie) i „cały układ rzeczy [τὴν ὅλην τῶν ἐπὶ γῆς διάθεσιν]” na niej (LUKIAN 2006: 120-121).

Ziemia oglądana z Księżycy jest „maleńka, drobniejsza znacznie od Księżycy [πρωτὸν γέ μοι πάνυ μικρὰν δόκει τινὰ τὴν γῆν ὄρᾶν, πολὺ λέγω τῆς σελήνης βραχυτέραν]” (LUKIAN

2006: 121) i Menippos z trudem ją rozpoznaje, dobrze wpatrzywszy się i odnalazłszy wzrokiem Kolosa Rodyjskiego i latarnię morską na Faros oraz ocean. Pomoc w tych obserwacjach nadchodzi niespodziewanie ze strony Empedoklesa (a zatem filozofa żyjącego w V wieku p.n.e.). Ten „badacz przyrody [ὁ φυσικός]” – jak sam wyjaśnia – niegdyś skończył do krateru Etny, dymy wulkanu wyrzuciły go w górę aż do Księżyca, na którym teraz mieszka, „urządza sobie raz po raz napowietrzne wycieczki i żywi się rosą” (LUKIAN 2006: 122)⁸. Radzi on – w odróżnieniu od filozofów żyjących na Ziemi, z dobrego serca, bez zapłaty⁹, a ponadto skutecznie – przybyszowi, jak może sobie za pomocą swego orlego skrzydła poprawić wzrok:

[...] w twojej jest mocy w tej chwili wejść w posiadanie takiego oka królewskiego. Zechciej tylko podnieść się nieco, przytrzymać skrzydło sępie i jedynie tylko drugim machać, a analogicznie ze skrzydłem będziesz na prawe oko bystro widział; na lewe, jako leżące po gorszej stronie, nic już nie poradzimy (LUKIAN 2006: 14).

Menippos machając skrzydłem orła, widzi wyraźnie Ziemię, miasta i ludzi, co więcej, widzi nawet to, co dzieje się wewnątrz domostw ludzkich. Śmieje się z tego, jak źli Ziemianie krzątają się wokół swoich drobnych, a głównie niegodziwych, spraw niczym mrówki w mrowisku (LUKIAN 2006: 124-127). Potem, kiedy „wreszcie wszystkiemu do syta się napatrzył i do syta się naśmiał”, rusza w górę między bogów – do „pałaców Zeusa egidodzierzcy” (LUKIAN 2006: 127)¹⁰. W ten sposób narracja – jak wyjaśnia Adam Roberts – przechodzi z jednej fikcji w drugą: „narracja [...] przemieszcza się przez *science fiction* do teologicznej fikcji” (ROBERTS 2016: 31).

Menippos ledwie ruszył (nie uleciał jeszcze stadionu¹¹), a spotyka boginię Księżyca – Selenę, która prosi go delikatnym niewieścim głosem o przysługę, by przedstawił Zeusowi, jak rozliczne ją spotykają zniewagi ze strony filozofów. Snują oni bowiem kłamliwe teorie na jej temat, a sami – za dnia „tak poważni, stateczni z wejrzenia, z postawy

⁸ Rosa, zdaniem starożytnych wytwarzana przez Księżyc – przez Wergiliusza w *Georgikach* (III 337) nazwany *roscida luna* – może oznaczać czystość i duchową moc filozofa (MORGAN 1985: 485).

⁹ „Nie przyszedłem tu wcale gwoli jakiejś zapłaty! Bolało mię tylko serce, że cię widzę w takim utrapieniu, ot i wszystko!” (LUKIAN 2006: 122-123).

¹⁰ Lukian nawiązuje tu do fragmentu I 222 *Iliady* Homera (1999).

¹¹ Stadion liczył 600 stóp, czyli około 192 metrów (między 174 a 210 metrów, ponieważ długość stopy wahała się od 29 do 35 centymetrów).

dostojni, przez tłum podziwiani” – nocą dopuszczają się „ohydnych, plugawych sprawek” (LUKIAN 2006: 127)¹².

Po rozstaniu z boginią, zostawiwszy po prawej ręce Słońce, Menippos pędzi pośród gwiazd i trzeciego dnia dociera do samego nieba, puka do drzwi, otwiera mu natychmiast Hermes. Bóg pyta go o imię, anonsuje przybysza Zeusowi i Menippos – „przelektły i drżący [πάνυ δεδιώς και τρέμων]” – wchodzi do środka, widzi wszystkich bogów razem tam siedzących. Na dźwięk groźnie brzmiących słów Zeusa, znanych z *Odysei* Homera: „Ktoś ty taki, gdzie gród twój, gdzie twoi rodzice? [Τίς πόθεν εἷς ἀνδρῶν, πόθι τοι πόλις ἦδὲ τοκῆες]”, ogarnia go lęk, ale po chwili opowiada całą swoją historię i przekazuje zlecenie Selene. Zeus z uśmiechem przyjmuje go w trwającą jeden dzień gościnę, zapowiadając: „jutro zaś, załatwiwszy sprawy, gwoli których tu przybyłeś, odeślemy cię z powrotem” (LUKIAN 2006: 128-129). Pozwala przybyszowi towarzyszyć mu, nawet podczas wysłuchiwania ludzkich modlitw, przysiąg, wróżb, ofiar:

[...] przyszlismy wreszcie na miejsce, gdzie Zeus miał zasiąść, aby słuchać modłów. Biegły tam rzędem otwory podobne do tych, jakie widzimy u studzien u góry, zaopatrzone przykrywkami, a przy każdym stał złoty tron. Zeus, usiadłszy przy pierwszym i podniósłszy wieko, dawał posłuchanie modlitwom, a różne, przeróżne dolatywały zewsząd z [sic!] ziemi. [...] przesiadł się następnie na drugi tron i nachylony nad drugim otworem zajął się przysięgami i przysięgającymi. Kiedy się i z tym uporał, i epikurejczyka Hermodorosa uśmiercił piorunem, przeniósł się na następny fotel, aby dać posłuchanie wróżbom ze snów i ptaków. Stąd udał się do otworu ofiar, którym napływający z dołu dym obwieszczał Zeusowi nazwisko każdego ofiarującego. Po czym wydał rozkazy wiatrom i pogoddom, co które ma czynić (LUKIAN 2006: 130-132).

¹² Roberts komentuje ten fragment dialogu (i podobny wątek w *Historii prawdziwej*): „Sympatia Lukiana jest w sposób oczywisty mitologiczna, a nie naukowa. Koncepcja Księżycy jako bogini obserwującej Ziemię z nieba i rysującej jako odzież chmurę wokół niej nie jest niczym dziwnym w odniesieniu do naukowego rozumienia kosmosu z II wieku; w rzeczywistości takie rozumienie (reprezentowane przez »filozofów«, które Lukian konsekwentnie atakuje) jest w szczególności odrzucane. Podobnie w *Historii prawdziwej* podróż na Księżyc odkrywa, że świat poprowadził legendarny Endymion (który w micie był śmiertelnym kochankiem księżycowej bogini). Lukian znajdzie harmonię i wymyśloną siłę w religijnych, mitycznych dyskursach o kosmosie, gdzie skłania się tylko do wyśmiewania filozoficznych lub »naukowych« dyskursów [Lucian’s sympathy is very plainly with the mythic, not the scientific, mode. The conception of the Moon as a goddess watching Earth from the sky and drawing cloud about her as a garment clearly owes nothing to second-century scientific understanding of the cosmos; in fact, such understanding (represented by the »philosophers« that Lucian consistently attacks) is specifically repudiated. Similarly, in *Alēthēs Historia* the trip to the Moon finds that world presided over by the legendary Endymion (who in myth was a mortal lover of the moon-goddess). Lucian finds a harmony and imaginative strength in the religious, mythic discourses of the cosmos, where he tends only to ridicule the philosophical or »scientific« discourses]” (ROBERTS 2016: 34).

W porze obiadu Menippos z bogami ucztuje w sali biesiadnej – pośród niebiańskiej muzyki, tańców i śpiewów. Dostaje od różnych bogów chleb, wino, mięso, mirt, sardynki, a Ganimedes ukradkiem częstuje go nawet ambrozją i nektarem. Potem wszyscy układają się na spoczynek „porządnie podchmieleni [ἔκαστος ἰκανῶς ὑποβεβρημένοι]” (LUKIAN 2006: 132). Następnego dnia na radzie bogów Zeus przemawia przeciw filozofom, bogowie opowiadają się za ich zniszczeniem, choć Kronida wykonanie wyroku odkłada w czasie:

[...] poczęli wszyscy krzyżeć: „Zabij gromem! Spal! Zdruzgotaj! Do otchłani z nimi! Strąć do Tartaru jak gigantów!” – Zeus nakazał znowu milczenie i rzekł: „Stanie się zadość woli waszej: zmiażdżę wszystkich wraz z ich dialektyką. Obecnie jednak nie godzi się na nikim dopełniać wyroku, bo jak wiecie, nadchodzą czteromiesięczne ferie i już zapowiedziałem zawieszenie czynności sądowych. Na przyszły więc rok, zaraz z wiosną, siarczyste gromy wytluką tych łajdaków (LUKIAN 2006: 135).

Zeus każe też odebrać skrzydła Menipposowi. Hermes transportuje go na Ziemię – do Aten. Tak podróżnik kończy swoją opowieść, żegna się z Przyjacielem, by pójść z wieściami do filozofów spacerujących po Pstrym Portyku (LUKIAN 2006: 135)¹³.

Trudno nie zgodzić się z opinią, że „Polot i fantazja nie opuszczały Lukiana nigdy” (MADYDA 2006: XLIII). Warto jednak zastanowić się, jakie refleksje niesie z sobą ta fantastyczna fabuła satyrycznego *Ikaromenipposa*.

Przesłanie opowieści – czego doświadczył Menippos w kosmosie

Już na początku opowieści Menippos podaje przyczyny, dla których ruszył ku niebu. Są to bardzo ważne powody, a wśród nich znajdują się przede wszystkim:

(1) zauważenie znikomości spraw ziemskich:

[...] obserwując życie ludzkie, przyszedłem do tego przekonania, że wszystko na tym świecie (mam tu głównie na myśli dostatki, urzędy, władzę) śmieszne [γελοῖα] jest, drobne [ταπεινά] i kruche [ἀβέβαια], wzgardziłem tymi rzeczami, a uważając uganianie się za nimi za marnowanie czasu, który by poświęcić należało sprawom poważnym, starałem się podnieść wzrok (LUKIAN 2006: 116).

¹³ Warto przypomnieć za Tadeuszem Sinko, że pewne wątki z wizyty Menipposa u bogów Lukian potem jeszcze rozwija w innych dialogach, jak choćby *Zeus jako tragic* (SINKO 1951: 400-402).

- (2) nieudana próba samodzielnego „podniesienia wzroku” ku sprawom uniwersum i odnalezienia odpowiedzi na pytania o istnienie kosmosu, gwiazd, Słońca, Księżycy, zjawisk atmosferycznych:

[...] starałem się podnieść wzrok i rozpatrzeć się w tym olbrzymim uniwersum. Tutaj zaraz całą masę zagadek nastroczył mi najprzód ten tak zwany przez mędrców kosmos: nie mogłem dociec ani tego, skąd się wziął, ani kto go stworzył, jaki jego początek, ani jaki jest jego cel. Następnie w miarę, jakem się zaczął zapuszczać w szczegóły, byłem zmuszony głowić się o wiele bardziej: patrzyłem na gwiazdy bezładnie rozsiane po sklepieniu niebios i rad bym też był dowiedzieć się, co to jest właściwie to słońce; nieodgadnioną zagadką wydawał mi się księżyc, a różnorodne jego przemiany przypisywałem działaniu jakiejś tajemniczej siły. Również prującej powietrze błyskawicy, rozdierającego chmury gromu, spadającego z nieba deszczu, śniegu, wałącego gradu – tego wszystkiego nie umiałem sobie wytłumaczyć ani uzasadnić (LUKIAN 2006: 116);

- (3) poszukiwanie prawdy o kosmosie u mędrców i wielkie rozczarowanie tą edukacją filozoficzną:

W tym znajdując się położeniu, nie widziałem innej rady, jak tylko po rozjaśnieniu tych tajemnic udać się do naszych filozofów, sądziłem bowiem, że jeśli od kogo, to od nich muszę się dowiedzieć prawdy. Wybrałem sobie tedy najlepszych spośród nich, o ile wnosić można było z ponurej fizjonomii, wymokłej cery i siarczystej brody – od razu odniosłem wrażenie, że słowa ich są bardzo górnolotne, i myśl niebosiężna – i oddałem im się na naukę. Sypnąwszy sporo grosza z góry, a resztę zobowiązawszy się uścić wtedy, gdy w filozofii dojdę do perfekcji, spodziewałem się, że nauczą mnie, jak prawić o rzeczach nadziemskich, i poznam urządzenie świata. – Tymczasem oni, jak zaczęli mię codziennie zasypywać swoimi teoriami przyczynowości, celowości, atomów, próżni, materii itd., itd., gdzie tam! tak nie tylko, że nie wydobyli mię z dawnej ciemnoty, ale od razu wprowadzili w większe jeszcze wątpliwości. A co mię już formalnie do wściekłości doprowadziło, to to, że chociaż jeden z drugim ani w jednej kwestii się nie zgadzał, chociaż sprzeczne, wręcz przeciwne wypowiadali wszystkie tezy, przecież każdy żądał, żeby jemu wierzyć, każdy chciał dla swego skaptować systemu (LUKIAN 2006: 116-117).

Rozgoryczenie postawą filozofów, „górnobrzmiących i kudłatobrodych mężów [τοιγάροισι ταύτα ἀκούων ἀπιστεῖν μὲν οὐκ ἐτόλμων ὑψιβρεμέταις τε καὶ ἠϋγενείοις ἀνδράσιν]” (LUKIAN 2006: 119) – tak bardzo różniących się między sobą i zarozumiałych – Menippos wyjaśnia Przyjacielowi w jeszcze dłuższej wypowiedzi, obejmującej kolejne pięć rozdziałów (LUKIAN 2006: 117-120), w której oburza się na ich pychę, nierozumność i zaślepienie połączone z uporem, niewiedzę przedstawicieli poszczególnych szkół na temat kosmosu i bogów. Nie mogąc znaleźć na ziemi nauki „wolnej od zarzutów i nie obalanej

przez kogoś drugiego”, Menippos uznaje, że „aby się od tych wszystkich wątpliwości wyzwolić, nie ma innej rady, jak tylko sporządzić sobie w jakikolwiek bądź sposób skrzydła i puścić się samemu do nieba” (LUKIAN 2006: 119).

Plan się udaje, podróżnik dociera najpierw na Księżyc, gdzie – dzięki radzie Empe doklesa – obserwuje Ziemię, wzrokiem przenikając nawet w głąb domów. Obserwowanie tego ukrytego życia dostarcza mu „widoku pełnego różnaitości i treści [ὄλως γὰρ ποικίλη καὶ παντοδαπή τις ἦν ἡ θέα]” (LUKIAN 2006: 124-125) – niestety jest to widok ludzkiego zła wśród królewskich elit rządzących oraz ludzi w różnych krainach. Oto brat współżyje z siostrą i teść z synową, syn knuje przeciw ojcu, pasierb flirtuje z macochą, żona zabija męża, a zatem są to: cudzołóstwa, mordy spiski, grabieże, krzywoprzysięstwa, trwoga, zdrada dokonywana przez najbliższych (LUKIAN 2006: 124), do tego wojny, pie niactwo w sądach, korsarstwo (LUKIAN 2006: 124-125) – a wszystko to w jednym czasie się dzieje, tworząc „galimatias [ὁ κυκεών]” i jakby „dysharmonijną pieśń [ἡ ἀναρμοστία]”: „Śpiewacy jej nie tylko że niezgodnymi drą się tonami, ale co jeden, to inaczej przybrany i w przeciwną obraca się stronę, przy czym myśli ich i uczucia ani w jednym nie schodzą się z sobą punkcie” (LUKIAN 2006: 125-126).

Patrząc na Ziemię, Menippos śmieje się z małych niczym mrówki (LUKIAN 2006: 126) ludzi – także z bogaczy – walczących o swoje przyziemne, drobne jak atom ziarenko soczewicy czy prosa sprawy: „ten bowiem z nich, który najrozleglejsze posiadał dzierżawy, wydawał mi się panem co najwięcej na jednym atomie epikurejskim” (LUKIAN 2006: 126). Podróżnik dystansuje się od Ziemian i problemów, wyrusza ku Niebianom.

Problemy Ziemian jednak od razu dościgają go, gdyż napotkana bogini Księżycy – Selene – skarży się na zakłamanych filozofów, prowadzących nocą haniebne życie „zakulisowe”¹⁴: cudzołożą, kradną i dopuszczają się innych „najbardziej nocy godnych czynów” (LUKIAN 2006: 128). Selene chmurami zakrywa te ich sprawki, ale oni nie przestają szargać jej honoru i szkalować nieprawdziwymi teoriami na jej temat:

[...] nieraz już myślałam uciec gdzieś aż na krańce świata, aby raz mieć spokój od tych wścibonosów. Nie omieszkał tedy przedstawić tego wszystkiego Zeusowi i dodaj, że nie wytrzymam dłużej na posterunku, jeżeli owych przyrodników nie zmiażdży, dialektykom pysków nie zaknebluje, Stoi nie zburzy, Akademii z dymem nie puści, perypatetyków dyskusjom kresu nie położy. W ten tylko sposób mogłabym zyskać spokój od codziennych dociekań tych jegomościów (LUKIAN 2006: 128).

¹⁴ Takim określeniem ujął to tłumacz.

Podczas podróży w kosmosie powraca zatem wątek intensywnej krytyki szkół filozoficznych. Oszczędzone, a przynajmniej przemilczane, zostają niektóre, jak epikurejska, choć w dalszej części dialogu Zeus uśmierca piorunem epikurejczyka Hermodorosa (LUKIAN 2006: 131), zatem i ta szkoła zostaje skrytykowana, także za pogląd, że „bogowie ani się nie opiekują sprawami ludzkimi, ani w ogóle nie zwracają uwagi na to, co się na [sic!] ziemi dzieje” (LUKIAN 2006: 134) – jak ostatecznie wszystkie inne szkoły w mowie Zeusa i postanowieniu rady bogów (LUKIAN 2006: 133-135) przez Lukiana za pośrednictwem bohatera jego dialogu.

Wizyta w niebie u Zeusa staje się okazją do krytyki jeszcze innych ziemskich postaw: fałszywej czy też interesownej pobożności. Bóg wie, jak bardzo ludzie „skłonni są do niedowiarstwa” (LUKIAN 2006: 131), jak ochoczo opuszczają – nawet w Olimpii – jego ołtarze, by szukać pomocy u innych bogów (Apollona, Asklepiosa, trackiej Bendidy, egipskiego Anubisa, Artemidy) lub w filozofii: „ołtarze moje zimniejsze są niż prawa Platona lub sylogizmy Chryzypa” (LUKIAN 2006: 130). W modlitwach ludzie proszą o władzę królewską, o urodzaj swych upraw, o szybką śmierć ojca, o spadek po żonie, o ukrycie zabójstwa na bracie, o wygranie procesu sądowego, o zwycięstwo na igrzyskach olimpijskich. Czasem prośby są sprzeczne: jeden żeglarz prosi o wiatr północny, drugi – o południowy; rolnik prosi o deszcz, a folusznik – o pogodę słoneczną (LUKIAN 2006: 131).

Lukian w opowieści Menipposa wydaje się ośmieszać religię: ludzkie modlitwy, przysięgi, wróżby, ofiary (LUKIAN 2006: 131-132), a także wyobrażenia bogów – nawet samego Zeusa, który wprawdzie docenia pobożność, a odrzuca bezbożność („prośby zbożne puszczał przez otwór do góry, zbierał i układał po prawicy, bezbożne bez załatwiania zdmuchiwał na dół, żeby nawet nie pozostawały blisko nieba”; LUKIAN 2006: 131), ale przy prośbach przeciwnych, a obiecujących równe ofiary waha się jak filozof-akademik niezdolny do powzięcia decyzji i Pyrron, wstrzymujący się od wypowiedzenia swego zdania i roztrząsający kwestię (LUKIAN 2006: 131). Porównanie Zeusa do filozofa w dialogu Lukiana nie może się czytelnikowi kojarzyć pozytywnie. Ponadto Zeus jakby nie wie, co się dzieje na Ziemi, wypytuje o to Menipposa (LUKIAN 2006: 129). Nie spieszy się też ze zgładzeniem filozofów, odkładając wykonanie wyroku na przyszły rok (LUKIAN 2006: 135). Również inni bogowie nie są przedstawieni z pobożnym patosem: upijają się podczas uczty, część z nich jest od niedawna bogami i są „wątpliwej natury bogami”, absurdalnie też Apollonowi ciągle nie urosła broda, noc zapada w niebie pomimo stałej obecności tam Heliosa (LUKIAN 2006: 132-133). Bogowie łasią się na ofiary składane im przez ludzi, dlatego chętnie zgadzają się na zgładzenie filozofów (LUKIAN 2006: 134-135).

W całym dialogu dominuje jednak ostra krytyka filozofów – wybrzmiewa ona po raz kolejny i ostatni w zakończeniu dialogu, gdy Zeus na radzie bogów przemawia przeciwko „leniwym, kłótliwym, nadętym, gniewliwym, żarłocznym, tumanowatym, gburowatym, bezecnym ludziom [γένος τι ἀνθρώπων ἀργὸν φιλόνεικον κενόδοξον δξύχολον ὑπόλιχρον ὑπόμωρον τετυφωμένον ὕβρεως ἀνάπλεων]” (LUKIAN 2006: 133), podzielonym na różne szkoły:

[...] osłonięci czcigodnym imieniem cnoty, z podniesionym brwiami i do kostek spadającą brodą, wędrują po świecie, pokrywając kłamaną zewnętrżnością zgniliznę moralną, podobni zupełnie do owych aktorów tragedii, z których, jeśli im się zdejmie maskę i ów płaszcz złotem przetykany, nie pozostanie nic więcej jak nędzna chudzina, za siedem drachm najęta na przedstawienie. I ta hołota dworuje z całego świata, na bogów wymyśla niestworzone rzeczy, zgromadziwszy koło siebie łatwowiernych żółtodziobów, z tragicznym patosem deklamuje na temat owej osławionej cnoty i uczy sztuki wprowadzania drugich wykrętnym rozumowaniem w błąd; wobec uczniów zachwalają wstrzemięźliwość, powściągliwość, samowystarczalność, plwają na bogactwa i rozkosze, a kiedy znajdą się sam na sam, jakże obżerają się haniebnie, jakże rozpuście hołdują, jak chciwie zlizują brud z obolów! – A co już wprost nie do zniesienia, to to, że choć sami ani w publicznym, ani w prywatnym życiu nic godnego wzmianki nie robią, choć bezużyteczni są, nicponie, niedołęgi na wojnie i niedołęgi na radzie¹⁵ – jednak występują przeciw drugim w zjadliwych, zelżywych słowach krytykują i szkalują bliźnich i ten ich zdaniem palmę pierwszeństwa zdobywa, który najgłośniej rzyceć, najzuchwalej i najbezczelniej obelgi miotać potrafi (LUKIAN 2006: 133-134).

Słusznie zatem Korus zalicza *Ikaromenippos*a do Lukianowych pism satyrycznych prezentujących komizm refleksyjny, wywodzący się w tym przypadku ze swobody rozumianej jako „wyzwolenie się z praktyczno-poznawczej presji reguł logicznych [...] autor świadomie zakłada rezygnację i wyzwolenie z wszelkiej filozoficznej logiki poznania” (KORUS 1988: 62; KORUS 2005: 290-291) wszechświata.

Podsumowanie

U Lukiana, co widać w *Ikaromenipposie*, „lekkość szła w parze z ogromną śmiałością wyobraźni. W krainie złudy i zmyśleń, gdzie niczym nie skrepowany mógl się popisać talentem, czuł się doskonale” (MADYDA 2006: XLI-XLII). Lukian buduje opowieść o podróży Menippos'a ku siedzibom niebian z przystankiem na Księżycu, gdzie podróżnik spotyka dawnego filozofa – jedyne zresztą pozytywne przedstawiciela tej grupy lu-

¹⁵ Cytat fragmentu II 202 *Iliady* (HOMER 1999).

dzi. Autor wymyśla dla bohatera skrzydła lepsze od Ikarowych czy orli wzrok. Konstruuje dla ubarwienia tej relacji dialogi, nie tylko główny z Przyjacielem, ale i z Empedoklesem, Selene oraz Zeusem.

Ikaromenippos cechuje się komizmem refleksyjnym. Opowieść płynie w Lukianowym dialogu wartkim nurtem, pełna jest żartobliwego tonu, ma fantastyczną fabułę, ale – obok zabiegów humorystycznych – wyraźnie niesie też głębsze przesłanie: wyraża ostrą krytykę małości ludzkich postaw i czynów. Autor dialogu piętnuje liczne występki Ziemi: cudzołóstwo, zabójstwa, spiski, złodziejstwo, krzywoprzysięstwo, zdrady i wojny, awanturnictwo w sądach, piractwo. Ośmiesza również fałszywą pobożność, a w szczególności sposób rozprawia się ze złym postępowaniem przedstawicieli wszystkich szkół filozoficznych. W ujęciu Lukiana filozofowie pozbawieni są wszelkich przymiotów, w tym pracowitości, uprzejmości. Pełni pychy i gniewliwości nie potrafią prowadzić dysput, nie cechuje ich mądrość ani umiar. Nie posiadają wiedzy o wszechświecie. Krytykę swoją autor wzmacnia, oskarżając filozofów słowami bogini Selene. Obwinia ona owych pseudomędrców o zakłamanie, cudzołóstwa, kradzieże i wszelkie inne złe czyny.

Źródła cytowań

- DIOGENES LAERTIOS (1964), *Vitae philosophorum*, red. Herbert Strainge Long, Oxford: E Typographeo Clarendoniano.
- DIOGENES LAERTIOS (1988), *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, przekł. Irena Krońska, Kazimierz Leśniak, Witold Olszewski, Bogdan Kupis, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- HOMER (1999), *Iliada*, przekł. Kazimiera Jeżewska, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- HOMER (1924), *Ilias*, red. Augustus Taber Murray, London: William Heinemann Ltd.
- LUKIAN (1915), *Ikaromenippos*, red. Austin Morris Harmon, London: William Heinemann Ltd.
- LUKIAN (2006), *Ikaromenippos*, przekł. Michał Konstanty Bogucki, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo.
- WERGILIUSZ (1969), *Georgikon*, red. Roger Aubrey Baskerville Mynors, Oxford: Oxford University Press.
- WERGILIUSZ (1956), *Georgiki*, przekł. Anna Ludwika Czerny, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- DUDLEY, DONALD REYNOLDS (1937), *The History of Cynicism. From Diogenes to the 6th Century A.D.*, London: Methuen & Co. Ltd.
- KORUS, KAZIMIERZ (1988), *Od retoryki do satyry greckiej. Lukian z Samosat*, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo.
- KORUS, KAZIMIERZ (2005), ‘Lukian z Samosat’, w: *Literatura Grecji starożytnej*, t. II: *Proza historyczna, krasomówstwo, filozofia i nauka, literatura chrześcijańska*, red. Henryk Podbielski, Lublin: Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego KUL, ss. 271–293.
- ŁANOWSKI, JERZY, MAREK STAROWIEYSKI (1996), *Literatura Grecji starożytnej w zarysie. Od Homera do Justyniana*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MADYDA, WŁADYSŁAW (2006), ‘Wstęp’, w: Lukian, *Dialogi*, t. I, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, ss. V-LIV.

MORGAN, JOHN ROBERT (1985), 'Lucian's True Histories and the Wonders beyond Thule of Antonius Diogenes', *The Classical Quarterly*: 2 (35), ss. 475-490.

REALE, GIOVANNI (2004), *Historia filozofii starożytnej*, t. III: *Systemy epoki hellenistycznej*, przekł. Edward Iwo Zieliński, Lublin: Wydawnictwo KUL.

ROBERTS, ADAM (2016), *The History of Science Fiction*, London: Palgrave Macmillan.

SINKO, TADEUSZ (1951), 'Literatura grecka', t. III, cz. 1: *Literatura grecka za cesarstwa rzymskiego (wiek I–III n.e.)*, Kraków: Polska Akademia Umiejętności.

Bułhakow czy Castaneda czasów popkultury?

Twórczość Wiktora Pielewina

BOGUSŁAW OLSZEWSKI*

Uwagi wstępne

Wiktor Olegowicz Pielewin przez niektórych jest postrzegany jako grafoman, przez część krytyków literackich traktowany zaś jak twórca nietuzinkowy nie tylko w skali lokalnej, ale i globalnej. Ten rosyjski pisarz, urodzony w 1962 roku w rodzinie nauczycieli i wychowany w Moskwie doby Związku Radzieckiego, ukończył elitarną szkołę średnią z poszerzonym programem języka angielskiego¹, dzięki czemu posiadał nieco szerszy dostęp do zasobów literatury światowej niż przeciętny obywatel ZSRR. Uzyskawszy stopień inżyniera na stołecznej uczelni technicznej, kilkakrotnie podróżował służbowo na Wschód (między innymi do Nepalu i Japonii), gdzie poznał bliżej doktrynę i praktyki buddyjskie: „Odnajdziemy w związku z tym w utworach tego autora [...] aluzje do buddyjskiej tezy, że życie jest snem” (PAŃKOWSKA 2014: 67). Nie pozostało to bez związku z jego wcześniejszymi eksperymentami z użyciem substancji poszerzającymi świadomość, a także wywarło wpływ na formę i treść późniejszych tekstów. Kontakt z literaturą, w tym angloję-

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: boguslaw.olszewski@uni.wroc.pl

¹ W budynku tej elitarniej szkoły, noszącej wówczas numer 31, mieści się obecnie liceum.

zyczną, obudził w Pielewinie talent pisarski, który ujawnił się podczas studiów w Instytucie Literackim im. Maksyma Gorkiego², skąd został on zresztą usunięty po dwóch latach nauki z racji wysokiej absencji. W trakcie nauki ukończył jednak seminarium z zakresu kreatywnego pisania i poznał przyszłych właścicieli oficyny wydawniczej Dień, dla której później przełożył trzy tomy słynnego cyklu o Don Juanie Matusie autorstwa Carlosa Castanedy. Zadebiutował w 1989 roku, a zatem faktycznie w schyłkowym okresie radzieckiego komunizmu, opowiadaniem *Koldun Ignat i liudi*. Dalsza twórczość szybko przyniosła mu uznanie – został laureatem Rosyjskiego Małego Bookera (1993), Brązowego Ślimaka (1994), Wędrowca (1997) oraz wielu innych nagród krajowych³. Postmodernistyczna proza Pielewina stanowi mieszanię realizmu magicznego, ezoteryki, mistycyzmu i surrealizmu, a wszystko to utrzymane jest w konwencji powieści fantastycznej. Rzeczywistość radziecka i postsowiecka koegzystuje tu z mitologią, elementami *science fiction* i buddyzmem tybetańskim czy zen. Specyfika prozy Pielewina sprawiła, że jest on niejednokrotnie wymieniany obok Philipa K. Dicka, Thomasa Pynchona, Michaiła Bułhakowa, Wiktora Jerofiejewa czy Franza Kafki. Sam autor w wywiadzie dla „BOMB Magazine” podkreślił wpływ prozy Bułhakowa na przyjęty sposób widzenia świata, choć nie przeceniał go w kontekście oddziaływania na własną twórczość, mówiąc o *Mistrz i Małgorzacie*: „Jeśli chodzi o lekcje, jakie wyciągnąłem, to obawiam się, że nie było żadnych, jakkolwiek wywrócił do góry nogami wyobrażenia, jakie miałem wcześniej o książkach [*As for the lessons I drew, I'm afraid there were none, though it overturned all ideas I had about books before*]” (KROPYWIANSKY 2012). Aktualnie pisarz umiejętnie podsycy aurę tajemniczości wokół własnej osoby, komunikując się głównie za pośrednictwem sieci (PIELEWIN 2016)⁴, gdzie porusza zagadnienia dotyczące filozofii, religii i umysłu. Jest to być może przyczyna, dla której niektórzy spekulują, że Wiktor Pielewin w rzeczywistości nie istnieje, a za jego nazwiskiem kryje się zespół *ghostwriterów*. Warto przyjrzeć

² Motyw Instytutu pojawia się w tekstach Pielewina. Na przykład w *Generation P* Pielewin przedstawia tamtejszego wykładowcę filozofii jako agenta specsłużby – Narodnej Woli (PIELEWIN 2010: 280).

³ Mały Booker (*Малый Букер, Российская малая Букеровская премия*) ustanowiona w 1992 roku jest jedną z najważniejszych nagród literackich w Rosji i początkowo stanowiła część Nagrody Bookera; jest przyznawana młodym i obiecującym pisarzom w poszczególnych kategoriach. Nagroda Brązowy Ślimak (*Бронзовая улитка*) premiowała co roku najlepsze rosyjskojęzyczne dzieła z dziedziny fantastyki (1992-2002) – przewodniczącym i jedynym członkiem jury był Borys Strugacki. Wędrowiec (*Странник*) jest międzynarodową nagrodą przyznaną od 1994 roku za rosyjskojęzyczne utwory z dziedziny fantastyki niezależnie od miejsca ich wydania (w jury zasiada między innymi Marina Diaczenko i Jewgienij Łukin).

⁴ Rosyjskojęzyczne teksty i wywiady z Pielewinem znajdują się także na stronie *Pelevin.info*.

się bliżej jego twórczości określanej mianem realizmu psychodelicznego, a nawet postrealizmu – także po to, aby podjąć próbę potwierdzenia lub zanegowania zasadności porównywania autora z Michaiłem Bułhakowem, które wydaje się chwytem marketingowym. Mimo że elementy komizmu sytuacyjnego, celne aluzje do sytuacji politycznej, przenikanie się pierwiastka mistycznego i zastanej rzeczywistości są widoczne w twórczości obydwu pisarzy, należy podkreślić, że funkcjonowali oni w różnych okresach historycznych i różnili się pod względem osobowościowym. Romantyzm i magia obecne w *opus magnum* Bułhakowa, a więc *Mistrzu i Małgorzacie*, mają zatem zupełnie inny wymiar niż popkulturowy surrealizm wylaniający się z powieści i opowiadań Pielewina. Ponadto, w porównaniu z tym ostatnim, o życiu zawodowym i prywatnym radzieckiego intelektualisty wiadomo zdecydowanie więcej.

Demony mistrza

Michaił Bułhakow urodził się 1891 roku w Kijowie, mieście stanowiącym wówczas wielokulturowy kocioł etnosów, religii i obyczajów. Jego dom rodzinny, położony przy ulicy Andriejewski Zjazd pod numerem trzynastym, tętnił życiem, także artystycznym; sztuka w każdej formie stanowiła istotny element dnia codziennego licznej rodziny. Pisarz zmarł 10 marca 1940 roku na stwardnienie nerek – tę samą chorobę, która zakończyła życie jego ojca, Anafasija Iwanowicza, wykładowcy teologii na Kijowskiej Akademii Duchownej. Tym, co wpłynęło na ostateczny kształt powieści *Mistrz i Małgorzata* był prawdopodobnie fakt, że obydwaj dziadowie pisarza, I. A. Bułhakow i W. M. Pokrowski, sprawowali posługę kapłańską. Sam Bułhakow uciekał od sformalizowanej religii, pozostawiając sobie margines na własną wykładnię sił nadprzyrodzonych. W czasach uniwersyteckich był umiarkowanym konserwatystą i monarchistą, wrogim tendencjom emancypacyjnym ukraińskiego ruchu narodowego. Pierwsza żona⁵ Bułhakowa, Tatiana Łappa, którą znał jeszcze z czasów gimnazjalnych, prowadziła z pisarzem życie zbliżone stylem do bohemy artystycznej, odwiedzając miejskie restauracje, teatry czy kasyna i nie przywiązując wagi do posiadanych skromnych finansów. W roku 1912 Bułhakow zaprezentował swojej siostrze Nadzieździe szkic *Ognistego smoka*, opowiadania, którego główny bohater zostaje zabity przez własną wizję doświadczaną w ataku *delirium tremens*. Rok później „miały miejsce pierwsze, zaniechane, doświadczenia z narkotykami: Michaił wciął kokainę” (SCHOELLER 2000: 21).

⁵ Od 11 kwietnia 1913 roku.

W okresie I wojny światowej Bułhakow pracował w szpitalach frontowych Czerwonego Krzyża. W 1916 roku podjął praktykę lekarską na prowincji we wsi Nikolskoje, rok później – w miejscowości Wiaźna. W tym czasie do tego stopnia popadł w nałóg morfinowy, że w obliczu odmowy dostarczenia tego narkotyku „grozi[ł] żonie brownin-
giem, wylewa[jąc] na nią maszynkę spirytusową” (GOURG 1997: 47). Swoją nałóg opisał zresztą później w opowiadaniu *Morfina* z 1927 roku. We Władykaukazie (1919-1921) Bułhakow piastował stanowisko w sekcji literatury funkcjonującej w obrębie Ludowego Komisariatu Oświaty, traktując je jako przyczółek oporu wobec bolszewizmu. Po wyjeździe z miasta i zaniechanej próbie opuszczenia kraju, w 1921 roku wrócił do Moskwy, gdzie zajmował się tworzeniem sztuk teatralnych, pisząc, współpracując z berlińskim piśmem „Nakanunie” i spotykając wielkich twórców tego okresu, a więc Siergieja Jesienina, Władimira Majakowskiego, Borysa Pasternaka, Jurija Szlokinago, Borysa Pilniaka czy Andrieja Sobola. Napisał wówczas *Psie serce* i *Fatalne jaja* – „te dwa utwory, które można zaszeregować do *science fiction*” (GOURG 1997: 47). Związek z Lubow Białozierską stał się dla niego przepustką na salony artystyczne stolicy; pod koniec lat dwudziestych pisarz był już cenionym dramaturgiem moskiewskim. Jego sztuki wystawiane na scenie Teatru Artystycznego powodowały jednak narastający konflikt z cenzurą, zwłaszcza na tle wydanej 5 października 1926 roku adaptacji powieści *Biała gwardia* pod tytułem *Dni Turbinów*, która zdaniem cenzury miała stanowić apoteozę Białych. Kolejne przedstawienie, *Mieszkanie Zojki* (premiera 28 października 1926 roku w Teatrze Wachtangowa), wpłynęło wybitnie na proces lokowania pisarza jako wroga klasowego i kontrrewolucjonistę. Przyczyniły się do tego kolejne sztuki: *Szkarłatna wyspa* z 11 grudnia 1928 roku (Teatr Kameralny) i zakazana w 1929 roku *Ucieczka*, która nie doczekała się premiery. Od tej chwili Bułhakow funkcjonował w atmosferze rosnącego kultu Stalina; jego przyjaciele zaczęli być zsyłani do łagrów, sam stał się ofiarą donosów, a jego sztuki wkrótce zdjęto z afisza. W tym samym roku rozpoczął pisanie powieści *Kopyto inżyniera*, która ostatecznie stanie się załóżkiem jego *opus magnum*. W 1930 roku, po odrzuceniu nowego dramatu *Zmowa świętoszków*, napisał list do Stalina, a ten w rozmowie telefonicznej z Bułhakowem obiecał mu etat w Teatrze Artystycznym, po przyjęciu którego pisarz zaprzepaścił ostatecznie możliwość emigracji z ZSRR, stając się zakładnikiem władz. Nie dziwi zatem, że jego wniosek z 1934 roku o dwumiesięczny wyjazd został odrzucony. Dwa lata później „pisarz zwierza się kilku przyjaciołom, że ma zamiar napisać sztukę o Stalinie” (GOURG 1997: 202), zatytułowaną *Batumi* i traktującą o rewolucyjnej młodości Stalina. Wśród narastającego terroru politycznego zrezygnował z posady w Teatrze Artystycznym i przeszedł do Teatru Wielkiego.

Inna strona magii

Abstrahując od niezmiennie wysokiego statusu prozy Bułhakowa w zasobach literatury światowej, a zwłaszcza traktowanego jako niedościgniony klasyk dzieła *Mistrz i Małgorzata*, które zaowocowało mnogością opracowań, analiz i biografii jej autora – aura tajemnicy roztaczana przez Wiktora Pielewina nie pozwala przytoczyć tak wielu szczegółów dotyczących jego życia, a wiele z nich, zamieszczanych na stronach internetowych, to podobno „w przeważającej części błąd, mistyfikacja” (NIEHOROSZEW 2001). Jakkolwiek na jego autorskiej stronie internetowej można zapoznać się z niektórymi aspektami działalności pisarskiej, w tym także z wywiadami, ilość informacji dotyczących życia osobistego i zawodowego jest symboliczna. Pielewin bardzo ceni sobie prywatność, a całość sytuacji jest umiejętnie podsycana przez wszystkich zainteresowanych, w tym zapewne osoby zajmujące się promocją książek. W kontekście Bułhakowa interesujące są pewne szczególne koincydencje, jak chociażby fakt, że Pielewin w czasach młodości mieszkał na Twerskim Bulwarze⁶, przy którym stoi budynek przedstawiony w *Mistrzu i Małgorzacie* jako dom Gribojedowa. Obydwu twórców łączy przede wszystkim magiczne ujęcie świata, a uniwersalizm tej perspektywy pozwala Wiktorowi Olegowiczowi wpleść sylwetkę i myśl poprzednika w ramy współczesnej prozy. Jeden z biografów, Wilfried Schoeller, pisze o Bułhakowie, że jego dorobek „z jednej strony stanowi krytykę rzeczywistości, z drugiej zaś jest zjawiskiem metafizycznym”, a także, że: „Bułhakow tworzy pomost pomiędzy takimi wzorcami, jak Puszkina i Gogol, i przedstawicielami realizmu magicznego naszych czasów, jak Gabriel García Márquez” (SCHOELLER 2000: 7). Jeśliby tak przyjąć, to w pierwszym przypadku Pielewin byłby z pewnością kontynuatorem owej metafizyki, aczkolwiek pozbawionej już rysów chrześcijaństwa, w drugim zaś dystansowałby takich klasyków realizmu magicznego, jak Márquez, Salvador Dali, John Fowles czy Alejandro Jodorowski. Magia, obecna w literaturze Pielewina, ujawnia bowiem zupełnie inne, bardziej mroczne źródła.

Odrębna rzeczywistość

Bohaterami światów wykreowanych przez Pielewina są najczęściej ludzie skonfrontowani z dualną naturą rzeczywistości, jej mistyczną czy magiczną wręcz warstwą, skrywającą się za zasłoną codziennych, prozaicznych zdarzeń rozgrywających się zwykle w poradzieckiej

⁶ Obecnie pisarz mieszka w moskiewskiej dzielnicy Czertanowo. Sąsiedzi rzekomo opisują go jako człowieka izolującego się od świata, jeśli nie mizantropa (WIELICZANINA 2011).

rzeczywistości – nieodmiennie surrealistycznej *per se*, podobnie jak cała miniona epoka. W swoich interpretacjach Pielewin wykorzystuje swobodnie fakty historyczne, wplatając zarówno wątki mitologiczne, jak te i dotyczące narkotyków: „Każdy, komu 24 października 1917 roku zdarzyło się wachać kokainę na wyludnionych i odczłowiczonych piotrogrodzkich ulicach, wie, że człowiek wcale nie jest królem stworzenia” (PIELEWIN 2008: 5). Również w *Małym palcu Buddy* bolszewicy raczą się kokainą, co poświadcza choćby następujący *passus*: „Żerbunow otworzył puszkę, wziął ze stołu nóż, nabrał nim niesamowitą porcję białego proszku i szybko wymieszał go z wódką” czy morfiną, co egzemplifikuje inny fragment: „Jeden z oficerów przy sąsiednim stoliku trafił wreszcie igłą w żyłę” (PIELEWIN 2003: 24, 147). To powieść, w której dalekowschodnia myśl filozoficzna przenika się z brutalną rzeczywistością rewolucji październikowej. Zdaniem Tomasza Nakonecznego, Pielewin eksploatuje tu „tekstualizacyjną plastyczność kultury rosyjskiej [...]”. Pokazuje zatem, w jaki sposób postmodernista obchodzi się z Tradycją” (NAKONECZNY 2011: 265). Przyjmując taką perspektywę, a ponadto dodając, że „rosyjskie mitotwórstwo rewolucyjne posiada na wskroś religijną dynamikę” (NAKONECZNY 2011: 270), można znaleźć potwierdzenie tego faktu w słowach samego Pielewina na temat oryginalności wspomnianego utworu: „Z mojego punktu widzenia polega ona na tym, że jest to pierwsza powieść w literaturze światowej, która odbywa się w absolutnej pustce [*С моей точки зрения, она в том, что это — первый роман в мировой литературе, действие которого происходит в абсолютной пустоте*]” (PIELEWIN 2016). Wspomniana pustka jest tutaj traktowana jako osiowy dogmat buddyźmu (PAŃKOWSKA 2014) – etap przejściowy czy bardo (SNA-TSHOGS-RAN-GROL & RTSE-LE RGOD-TSHAŃ-PA 2010; TYBETAŃSKA KSIĘGA UMARŁYCH 1991). Z kolei w *Generation P* Pielewin zawarł przejawskrawiony, literacki opis sesji z użyciem LSD-25 osnuty wokół mitologii sumeryjskiej i ponownie motywy dotyczące kokainy (PIELEWIN 2010: 148-166, 199, 263). W twórczości Pielewina występuje również typ bohatera aktywnie wykorzystującego wiedzę o podwójnej czy też raczej nieokreślonej naturze świata. Ma to zazwyczaj miejsce w kapitalistycznych realiach współczesnej Rosji, gdzie jednostka pozostawiona sama sobie próbuje dostosować się do nowych okoliczności i nie tylko przetrwać, ale też osiągnąć sukces, zapewniając sobie względnie wysoki poziom życia. Postkomunistyczna transformacja obserwowana z perspektywy sprzątaczkki szaletu miejskiego, dyskutującej ze swą przyjaciółką na tematy z dziedziny teozofii, nabiera nowego wymiaru w opowiadaniu *Dziwιάty sen Wiery Pawłowny*. Odpowiadając na pytanie o powód istnienia jej miejsca pracy, stwierdza:

Powiesz, że my sami stwarzamy świat wokół siebie i powodem tego, że siedzimy w szalecie, są nasze własne dusze [...] że tak naprawdę żadnego szaletu nie ma, a jest tylko projekcja treści na zewnętrzny obiekt i to, co wydaje się smrodem, w rzeczywistości jest po prostu eksterioryzowanym komponentem duszy (PIELEWIN 2008 B: 250).

Pierestrojka, materializująca się nie tylko w przemianach wystroju miejsca pracy bohaterki, lecz i mentalności klientów sklepu powstałego w miejsce toalety publicznej, odsłania nagle swoje prawdziwe, mistyczne oblicze:

Wiera zaczęła się przyglądać nowym klientom [...] gównu okrywało ich ramiona w charakterze skórzanych kurtek i dzinsami oblepiało nogi [...]. Klienci byli wysmarowani bardzo różnie: trzech czy czterech gównu pokrywało całkowicie, od stóp do głów, a jednego – kilkoma warstwami; właśnie jego ludzie traktowali z największym szacunkiem (PIELEWIN 2008 B: 254).

Wydaje się zatem, że w porównaniu z Bułhakowem Pielewin jest bardziej bezkompromisowy w krytyce systemu społeczno-politycznego, a jego teksty zawierają więcej bezpośrednich odniesień do aktualnej sytuacji w kraju. Ich głównym celem nie jest jednak pośrednia krytyka władz, zogniskowana wokół bieżących zagadnień politycznych⁷, ale raczej rola zabiegu ukazującego pewną umowność, labilność i autonomiczność zdarzeń, będących udziałem bohaterów funkcjonujących w postradzieckiej przestrzeni społecznej. Towarzyszy im nieodmiennie wymiar sakralny, dlatego na przykład dla potrzeb operacji specjalnej, prowadzonej wobec konserwatywnego prezydenta Stanów Zjednoczonych, „do roli aniołów zwerbowano dzieci dyplomatów wychowane na Zachodzie, od niemowlęctwa mówiące po angielsku” (PIELEWIN 2013: 60). W innym miejscu Pielewin podkreśla: „Jak przystało rosyjskiemu mistykowi, Andriejew⁸ junior najlepszą część swego życia spędził w więzieniu” (PIELEWIN 2013: 85). Z dzieła Andriejewa *Róża świata* pochodzi demon Uicraor, którego bohater opowiadania rozpoznaje w wojującej państwowości: „Nie był oczywiście tak potężny jak gruziński i estoński, ale zanosilo się na to, że z czasem wyrośnie na prawdziwego potwora, jako że w dzisiejszej Moskwie miał wiele utalentowanych człowiekonarzędzi” (PIELEWIN 2013: 101).

Ostateczny upadek duchowy protagonisty ma zostać nagrodzony orderem zasługi dla ojczyzny czwartej klasy: „jeśli za to, co przed chwilą przeżyłem, daje się order czwartej klasy, to za co w naszym kraju dają trzecią klasę albo, strach pomyśleć, drugą?” (PIELEWIN 2013: 117). I dalej: „Ale oparciem rosyjskiej biurokracji dzisiaj jest nie tyle specnaz,

⁷ Jakkolwiek putinowska młodzieżówka umieściła go w 2002 roku na liście nieprawomyślnych pisarzy rosyjskich.

⁸ Daniil Andriejew, mistyk żyjący w latach 1906-1959, autor traktatu ezoterycznego *Róża świata*.

ile polityczny postmodernizm” (PIELEWIN 2013: 139). Inny bohater, Oleg, przypomina sobie „cytat z ulubionej książki” (PIELEWIN 2013: 236), którą okazuje się być *Mistrz i Małgorzata* Bułhakowa. W pewnym momencie stwierdza on, że „Cień nie mógł istnieć bez światła, a światło bez niego – zawsze. Właśnie tak Mateusz Lewita mógłby odpowiedzieć Wolandowi na dachu Biblioteki im. Lenina” (PIELEWIN 2013: 236).

Charakterystyczny styl Pielewina niejako naturalnie wpisuje się w konwencję zawołanej krytyki obecnych władz uprawianej na polu literatury rosyjskiej, co ma wpływ na entuzjastyczny odbiór tych utworów wśród zachodnich krytyków. Jednak bardziej bezkompromisowy w opisywaniu nowej rzeczywistości postkomunistycznej w Rosji wydaje się być chociażby Łukin i jego alegorie:

[...] z zaułka w ich kierunku wybiegł na czworakach goły młodzian bez obroży. Lala nawet nie zdążyła jęknąć, jak jej towarzysz wymierzył przybłędzie kopniaka [...].

— Za coś ty go...? — krzyknęła Lala — Przecież on tak szuka pracy!... (ŁUKIN 2005: 28).

Ten sam autor o ludziach pracujących w Rosji jako psy: „To styl myślenia! Nasza susłowska Idea. Wiara w to, że każdy, kiedy stanie na czterech, jest zdolny osiągnąć sukces!” (ŁUKIN 2005: 192). Jeśli zaś mowa o bezpośredniej krytyce obecnych władz rosyjskich, takimi są z pewnością *Cukrowy Kreml* i *Dzień oprycznika* Władimira Sorokina. Podobnie jak u Pielewina, kręgom związanym z każdą formą władzy towarzyszy tam kokaina: „Potyka zajmuje się k o k o c h ą, robi kreski [podkr. oryg.]” (SOROKIN 2008: 218).

Potęga milczenia

Fascynacja Zachodu współczesną prozą rosyjską, od dziesięcioleci nieustannie zaskakiwanego realiami życia w Rosji i wciąż na nowo odkrywającego ową *terra incognita*, jest w jakiś sposób kontynuacją wcześniejszego zauroczenia rosyjskimi klasykami i w pewnej mierze efektem powierzchownej mody na rosyjskość. Wydaje się, że porównywanie Wiktora Pielewina z Gogolem, Dostojewskim czy Bułhakowem jest nie do końca trafne i taka klasyfikacja wyrządza mu więcej szkody niż przynosi pożytku, sugerując w pewien sposób naśladownictwo wielkich rosyjskiego pióra i generując, mniej lub bardziej zamierzony, efekt aury. Przede wszystkim nie powinno się dokonywać takich porównań z racji odmienności stylu i specyfiki realiów, w których kształtowała się proza wymienionych twórców. Pomijając ciągłość procesu historycznego, społeczeństwo rosyjskie nie jest już tym znanym z *Martwych dusz* czy *Wojny i pokoju*. A zatem arbitralne przykładanie przez zachodnich krytyków ówczesnej miary do współczesnej rzeczywistości rosyjskiej,

jakkolwiek kuszące, jest sporym uproszczeniem, dającym złudzenie kontroli nad niezrozumiałym światem Europy Wschodniej. Taka recepcja sprawia, że fascynacja Rosją nadal sprowadza się do eksploatacji kilku kluczowych symboli osadzonych w jej kulturze. Na polu literatury przejawia się z kolei gorączkowym poszukiwaniem nowych Sołżenicynów czy Dostojewskich. Strategia ta być może korzystnie wpływa na sprzedaż książek autorów typowanych do wieszczej roli, jednak na gruncie rosyjskim nie jest już tak oczywista – stąd i wiele krytycznych głosów, deprecjonujących poziom literacki Pielewina, skrupulatnie wykorzystującego skądinąd tę koniunkturę. Tymczasem wydaje się, że ma on więcej wspólnego z magicznym światopoglądem kontrowersyjnego amerykańskiego antropologa Carlosa Castanedy, który opisywał w swych dziełach starożytną wiedzę przekazywaną rzekomo drogą sukcesji przez czarowników (*brujos*) z plemienia Yaqui. Trudno również oprzeć się wrażeniu, że Pielewin praktykuje nauki opisane w cyklu o Don Juanie Matusie, których ucieleśnieniem było życie jego autora, unikającego mediów i ograniczającego niemal całkowicie wszelkie informacje na swój temat (WIELICZANINA 2011). Świadczy o tym przede wszystkim niemal zupełny brak informacji na temat Pielewina, który chroni swoją prywatność i prowadzi skrytą egzystencję, zaś Castanedę nazywa „największym poetą i mistykiem XX wieku [*величайший поэт и мистик XX века*]” (WDAY.RU 2016).

Opowieści o mocy

Niezwykłe istotny pozostaje również motyw halucynogennych czy też psychodelicznych grzybów obecny w twórczości Wiktora Olegowicza, określanych przez Don Juana Matusa „roślinami mocy”: „Grzybki potrzebne do sporządzenia mieszanki *los honguitos* rosną jedynie w pewnych porach roku i tylko w niektórych miejscach” (CASTANEDA 2000: 79). Aleksander Malugin, pisarz rosyjski, który uczył się z Pielewinem do Instytutu Literackiego, twierdzi, że zarzucał wówczas swojemu koledze pisanie pod wpływem psychodelicznych grzybów (czemu Pielewin nie zaprzeczył) i że wobec tego nie jest pisarzem, ale „jak gdyby interpretatorem halucynogennych iluzji” (WIELICZANINA 2011)⁹. Malugin odnosi się tutaj do późniejszej powieści *Generation P*, w której zostało szczegółowo przedstawione zagadnienie szamańskich grzybów, w tym przypadku muchomora czerwonego, *Amanita muscaria* (PIELEWIN 2010: 44, 49-62), a także LSD-25 (PIELEWIN

⁹ Pielewin wydał w tym okresie powieść *Życie owadów*.

2010: 81-83). Można założyć, że wykorzystano w niej wątki autobiograficzne i pierwowzorem głównego bohatera, Wawilena Tatarskiego, był sam jej autor. W *Generation P* zostaje zresztą ponownie przywołany Castaneda (PIELEWIN 2010: 271). W kontekście nauk opisywanych przez Castanedę, wątek ludzi zamkniętych w kręgu własnych przekonań, uważanych przez nich za swoją tożsamość i jedyną rzeczywistość, poza którą nic więcej nie istnieje, pojawia się także w końcowych partiach *Małego palca Buddy*, podnoszących kwestię tkaczy biorących udział w rewolucji. W powieści tej autor wykorzystuje motyw przejścia między zwykłą a poszerzoną świadomością, znany z cyklu o Don Juanie Matusie, manipulującym świadomością dzięki przemieszczaniu tak zwanego punktu połączenia: „I wtedy baron nieoczekiwanie pchnął mnie w plecy [...]. Wzgórza, letni wieczór – wszystko to znikło [...] pole, na którym staliśmy, zmieniło się niepomiarne – teraz mieliśmy pod nogami idealnie równą płaszczyznę” (PIELEWIN 2003: 252-253). Nie jest to zresztą jedyny tekst Pielewina poruszający zagadnienie szamanizmu. Autor nawiązał doń chociażby w opowiadaniu *Bęben górnego świata*, w którym bohaterki zarabiają na życie ożywiając z pomocą syberyjskiej szamanki Tyjmy poległych obcokrajowców, aby następnie pożenić ich z Rosjankami, pragnącymi zmienić obywatelstwo. Ponownie pojawia się motyw muchomora, wykorzystywanego do celów ceremonialnych przez tradycyjne społeczności zamieszkujące północne obszary Rosji (PIELEWIN 2008 c: 186).

W 1973 roku Castaneda pod wpływem przybierającej na sile krytyki: „wprowadzając w życie zasadę don Juana o »niedostępności«, zakazał się fotografować i dokonywać jakichkolwiek nagrań ze swym udziałem. »Wymazując swoją przeszłość« rozstał się też ze swoją żoną i przybrany synem” (KUŚNIERZ 2009)¹⁰. Wywiady, przeprowadzone rzekomo przez dziennikarkę tabloida „Komsomolskaja Prawda” z sąsiadami Pielewina, przedstawiają go jako osobę negatywnie nastawioną do ludzi, co ma być między innymi skutkiem traumy po śmierci matki. Po tym zdarzeniu pisarz miał porzucić narzeczoną i obecnie prowadzić pustelnicze życie, wyjeżdżając czasami za granicę. Ta sytuacja przypomina istotny element drogi wojownika według Castandy, który na pewnym jej etapie ma „stać się niedostępnym” i taki też jest zdaniem sąsiadów Pielewina, żyjący według jednego z nich w niedostępnym „haszyszowym świecie”. Można zatem założyć, że charakterystyczne ograniczanie informacji na swój temat to realizacja nauk Don Juana – „wymazywanie własnej przeszłości”. Nawet w trakcie prac nad ekranizacją *Generation P* pisarz kontaktował się jedynie z reżyserem, który ostatecznie i tak nigdy go nie poznał

¹⁰ Środowiska naukowe protestowały przeciwko klasyfikowaniu serii książek Castanedy jako *non-fiction*. Szerzej o kontrowersjach związanych z jego życiem traktuje film dokumentalny BBC (2006).

(WIELICZANINA 2011). Niezależnie od tego, czy za ukrywaniem się Pielewina stoją praktyki buddyjskie zmierzające od unicestwienia ego, czy, co wydaje się bardziej prawdopodobne, wcielone przez niego w życie zalecenia *brujos* opisane przez Castanedę, istnieje także możliwość, że jest to zwykła strategia marketingowa, obrona w ramach kontraktu z wydawcą.

Uwagi końcowe

Na koniec pozostaje rozważenie problemu jakości prozy Pielewina, wydającego nowe tomy powieści i opowiadań z coraz większą częstotliwością. Biorąc za przykład jedno z jego ostatnich dzieł, osnute wokół motywu wampirów wyeksploatowanego już niemal zupełnie w literaturze i filmie na Zachodzie (PIELEWIN 2008 D; PIELEWIN 2014), można zaryzykować tezę (wspieraną przez jego dawnego kolegę z tego samego roku studiów w Instytucie Literackim¹¹), że w dłuższej perspektywie takie postępowanie okaże się błędne. Nieprzystępność pisarza połączona z milczącym założeniem, że jego książki będą się cieszyć zainteresowaniem czytelników dzięki rosnącej renomie i krążącym w mediach mitom związanym z autentycznością wizerunku publicznego (czy też jego braku), mogą odnieść skutek odwrotny do zamierzonego. W najgorszym wypadku taka strategia na zawsze zepchnie Pielewina w cień, w którym kryje się obecnie z wyboru – zwłaszcza w wypadku masowej produkcji literatury eksploatującej sprawdzone schematy. Byłby to wtedy ostatni akord, wprowadzający kolejny wspólny element łączący Wiktora Olegowicza z Bulhakowem. Ten sam efekt może być skutkiem celowej i coraz bardziej restrykcyjnej, autentycznej praktyki duchowej realizowanej przez Pielewina w oparciu o nauki Don Juana. Tymczasem pojawiają się jego kolejne książki, a sugestie dotyczące ich coraz bardziej masowego charakteru i coraz niższej wartości literackiej można łatwo zweryfikować¹². Warto zrobić to również po to, aby spróbować odkryć prawdziwe motywy, kierujące jednym z najbardziej znanych współczesnych pisarzy rosyjskich.

¹¹ Twierdzi on, że książki pisane przez Pielewina dla wydawnictwa „ЭКСМО” powstają pod presją czasu i ustępują wcześniejszym dziełom, wydawanym jeszcze przez „Варпийс”. Uważa, że ten poczytny pisarz nieustannie eksploatuje w różnych odsłonach te same motywy, a jest już na tyle wypromowany, że ma zagwarantowaną sprzedaż (WIELICZANINA 2011).

¹² Obecnie na polskie tłumaczenie oczekują ostatnie książki Pielewina: *Любовь к трем цукербринам* (2014); dwa tomy *Смотритель* (2014) oraz *ПБ (Прощальные песни политических пигмеев Пиндостана)* (2016).

Źródła cytowań

- BBC (2006), 'Carlos Castaneda BBC 2006', online: *YouTube.com*,
<https://www.youtube.com/watch?v=hII2gvSjJ4Q> [dostęp: 28.12.2017].
- CASTANEDA, CARLOS (2000), *Nauki don Juana*, przekł. Adam Szostkiewicz, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- GOURG, MARIANNE (1997), *Michał Bułhakow 1891-1940. Mistrz i jego los*, przekł. Józef Waczków, Warszawa: Czytelnik.
- KROPYWIANSKY, LEO (2002), 'Victor Pelevin by Leo Kropywiansky', *BOMB Magazine*: 79, online: <http://bombmagazine.org/article/2481/victor-pelevin>, [dostęp: 28.12.2017].
- KUŚNIERZ, MICHAŁ (2009), 'Mroczne dziedzictwo Castanedy', online: *Infra.org.pl*, <http://infra.org.pl/wiat-tajemnic/niezwyke-postaci/822-mroczne-dziedzictwo-castanedy> [dostęp: 28.12.2017].
- ŁUKIN, JEWGIENIJ (2005), *Robić za psa*, przekł. Zbigniew Landowski, Warszawa: Książka i Wiedza.
- NAKONECZNY, TOMASZ (2011), 'Rewolucja i pustka. Tekstualizacja tradycji w *Małym palcu Buddy* Wiktora Pielewina', *Porównania*: 9, online: http://porownania.amu.edu.pl/attachments/article/193/Porownania%209_01-22.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- PAŃKOWSKA, EWA (2014), 'Kategoria pustki w światopoglądzie powieści *Mały palec Buddy* Wiktora Pielewina', *Studia Wschodniostowiańskie*: 14, ss. 65-87.
- PIELEWIN, WIKTOR (2003), *Mały palec Buddy*, przekł. Henryka Broniatowska, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2008 A), 'Kryształowy świat', w: *Kryształowy świat*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2008 B), 'Dziewiąty sen Wiery Pawłowny', w: *Kryształowy świat*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2008 C), 'Bęben górnego świata', w: *Kryształowy świat*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.

- PIELEWIN, WIKTOR (2008 D), *Empire V: opowieść o prawdziwym nadczłowieku*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2010), *Generation P*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2013), *Napój ananasowy dla pięknej damy*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Warszawa: W.A.B.
- PIELEWIN, WIKTOR (2014), *Batman Apollo: nadczłowiek – to brzmi superdumnie!*, przekł. Ewa Rojewska-Olejarczuk, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- PIELEWIN, WIKTOR (2016), *Strona autorska*, online: <http://pelevin.nov.ru/> [dostęp: 28.12.2017].
- SNA-TSHOGS-RAN-GROL, RTSE-LE RGOD-TSHAŃ-PA (2010), *Mirror of Mindfulness: The Cycle of Four Bardos*, Hong Kong: Rangjung Yeshe.
- SCHOELLER, WILFRIED F. (2000), *Michaił Bulhakow*, przekł. Barbara Kocowska, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- SOROKIN, WŁADIMIR (2008), *Dzień opryszcznika*, przekł. Agnieszka Lubomira Piotrowska, Warszawa: W.A.B.
- TYBETAŃSKA KSIĘGA UMARŁYCH (1991), przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Oficyna Literacka.
- WDAY.RU (2016), *7 книг, которые помогут понять Пелевина*, online: <http://www.wday.ru/stil-zhizny/kultura/7knig-kotorye-pomogut-ponyat-pelevina/> [dostęp: 28.12.2017]. / *7 книг, которые помогут понять Пелевина*, online: <http://www.wday.ru/stil-zhizny/kultura/7knig-kotorye-pomogut-ponyat-pelevina/> [dostęp: 28.12.2017].
- WIELICZANINA, ANASTASIJA (2011), ‘Wiktor Pielewin stał otzelnikom iz-za nieszastnoj lubwi?’, w: *Komsomolskaja prawda*, online: <http://www.kp.ru/daily/25692.3/895064/> [dostęp: 28.12.2017]. / Велигжанина Анастасия (2011), ‘Виктор Пелевин стал отшельником из-за несчастной любви?’, w: *Комсомольская правда*, online: <http://www.kp.ru/daily/25692.3/895064/> [dostęp: 28.12.2017].

Ofiara czy drapieżca? Kobieta-potwór w wybranych powieściach Aleksieja Szołochowa

ANNA N. WILK*

Wprowadzenie

Aleksiej Szołochow jest autorem fantastyki grozy, którego kariera powieściopisarska wiąże się nierozzerwalnie z fenomenem książek Aleksandra Wargo, postaci stworzonej przez wydawnictwo „EKSMO” w 2008 roku dla celów marketingowych w ramach serii *MYST. Czorna książka 18+* (*MYST. Черная книга 18+*). Fikcyjny pisarz należy obecnie do najbardziej znanych twórców grozy w Rosji, a jego książki – do najpoczytniejszych według opinii fanów mrocznej literatury. Fabuła utworów Wargo opiera się na zamyśle, że można scalić realia rosyjskie z motywami i tematami, znanymi z zachodnioeuropejskich i amerykańskich horrorów (między innymi *slasher*, *splatterpunk*). W 2011 roku ukazał się wywiad w czasopiśmie „Darker”, który potwierdzał, że Aleksandr Wargo to postać całkowicie fikcyjna, a pod jego imieniem i nazwiskiem pierwotnie ukrywał się Siergiej Diemin. Przyznał on, że wspomniany pseudonim jest pomysłem wydawnictwa, które założyło, że takie właśnie imię i nazwisko będzie lepiej brzmiało czytelnikom i z pewnością przyczyni się do wzrostu sprzedaży książek¹. Ponieważ uważano, że wydawanie literatury

* Uniwersytet Opolski | kontakt: anna.n.wilk@gmail.com

¹ Przed wspomnianym wywiadem zdążyło powstać kilka teorii fanów, dlaczego wykorzystano akurat nazwisko „Wargo”; część osób zwraca uwagę, że jeśli ustawi się litery w odpowiedniej kolejności, to powstanie rosyjskie

grozy na rynku rosyjskim łączy się z nadmiernym ryzykiem oraz dużymi kosztami, „EKSMO” pierwotnie planowało publikować utwory wszystkich swoich pisarzy horrorów pod wspomnianym pseudonimem. Obecnie jednak tylko kilku autorów² decyduje się na udział w podanym projekcie literackim. Należy mieć na uwadze, że rosyjskie firmy wydawnicze boją się ryzykować, wydając powieści mało znanych lub początkujących pisarzy horrorów, ponieważ często cieszą się one słabym odzewem ze strony czytelników. Jeśli pisarz nie posiada własnych funduszy na publikację, to jest uzależniony od decyzji wydawnictwa i może czekać latami na przyjęcie książki do druku. Szołochow miał dosyć oczekiwania swojej wielkiej szansy, dlatego rozpoczął karierę literacką właśnie jako jeden z członków opisanego projektu literackiego. Mówił: „[...] miałem wybór. Albo nigdzie nie publikować, albo publikować pod pseudonimem „Wargo” [у меня был выбор: не издаться нигде или издаться под именем Варго]” (PODOLSKI 2011). W latach 2011-2012 oddał na rzecz projektu takie powieści, jak *Nieczelowiek* (*Нечеловек*), *Morok probużajetsia* (*Морок пробуждается*) czy *Elektrik* (*Электрик*).

Szołochow marzył o publikacji pod własnym imieniem oraz nazwiskiem. Oczywiście tworzył kolejne powieści dla marki „Aleksandr Wargo”, ale przy każdej nadarzającej się okazji dyskutował z przedstawicielami wydawnictwa EKSMO o możliwości rezygnacji ze stosowania pseudonimu. Reakcja czytelników na powieści jego autorstwa była pozytywna, zatem już w 2012 roku postanowiono zaryzykować i zezwolić pisarzowi na ciąg publikacji o nazwie *Nierw. Sowriemennyj roman użasow* (*Нерв. Современный роман ужасов*) (PARFIONOW 2012). W krótkim terminie (sześć miesięcy) Szołochowowi udało się napisać i wydać trzy książki: *Oni* (*Они*), *Podwał* (*Подвал*) oraz *Tieto* (*Тело*). Nowa seria wydawnicza nie przyniosła jednakże spodziewanych zysków i autor musiał ponownie wrócić do tworzenia w ramach projektu „Aleksandr Wargo”³. Szołochow jednakże wciąż się nie poddaje i próbuje tworzyć pod własnym nazwiskiem, choć głównie są to opowiadania przeznaczone do antologii i publikacji internetowych.

słowo „owrag” ('wawóz, parów'). Dobór liter jest jednak przypadkowy, wybrano je wyłącznie z powodów estetycznych.

- 2 Wśród pisarzy, którzy zgodzili się opublikować swoje powieści lub opowiadania pod pseudonimem „Aleksandr Wargo” znajdują się między innymi Maksim Strachow, Andriej Orłow, Wiktor Toczinow i Igor Isajczew. Wciąż nie wiadomo, kim są autorzy takich książek, jak *Osob'* [*Особь*] (2011) i *Grimer* [*Гример*] (2011).
- 3 Znamienne jest, że najwidoczniej fiasko z serią książek Szołochowa zmusiło „EKSMO” do zmiany strategii wydawniczej. W 2013 roku powstał bowiem nowy projekt, „Aleksandr Wargo i Apostołowie Ciemności” (*Александр Варго и Апостолы Тьмы*). Książki z podanej serii to antologie opowiadań i mikropowieści, w których jeden utwór jest zawsze „autorstwa” Wargo, a pozostałe – innych twórców, w tym również debiutantów, „polecanych” przez znanego pisarza.

Interesującą kwestią w historii kariery pisarskiej Szołochowa jest dobór tematyki do utworów drukowanych. O ile w powieściach z serii „Aleksandr Wargo” autor sięga zazwyczaj po takie motywy, jak psychopatyczni mordercy czy nawiedzone przedmioty, w książkach z cyklu *Nierw. Sowriemennyj roman użasow* zauważalna jest fascynacja wątkiem demonicznej kobiecości. Szołochow, mając zwiększoną swobodę twórczą oraz możliwość pisania pod własnym nazwiskiem, zdecydował się na zaprezentowanie losów bohaterów, którzy zetknęli się z groźnymi i okrutnymi duchami zmarłych kobiet, pragnących odwetu na żywych. Pomimo występowania różnic w założeniach fabularnych (*Oni* jest opowieścią o nawiedzonym domu, a *Podwał* i *Tieło* koncentrują się na motywie zbrodni i kary), we wszystkich powieściach pojawiają się postacie „kobiet-potworów”, obdarzonych zbliżoną motywacją oraz sposobem atakowania ludzi, szczególnie mężczyzn. Co więcej, zwykłe, „ludzkie” protagonistki również prezentowane są w negatywnym świetle. W powieści *Tieło* występują bohaterki, które wykazują się amoralnością i wyrachowaniem, zaś w *Podwał* pojawia się postać byłej żony protagonisty, z jego perspektywy postrzeganej jako kobieta okrutna i dwulicowa.

W charakterystykach bohaterek negatywnych dostrzegalna jest nie tylko inwencja twórcza autora, lecz również silna inspiracja negatywnym obrazem kobiet pochodzącym z wierzeń całego świata. Niniejszy rozdział zostanie zatem poświęcony analizie bohaterek powieści Szołochowa jako przykładowi współczesnej adaptacji wierzeń o kobiecej potworności. Ze względu na podobieństwa fabularne przeanalizowane zostaną dwie powieści Szołochowa z serii *Nierw. Sowriemennyj roman użasow* – *Podwał* i *Tieło*.

Mroczna strona kobiecości

Od wieków w kulturach patriarchalnych mężczyźni byli uprzywilejowani, posiadali zdecydowaną władzę oraz kontrolę w sferach życia społecznego czy rodzinnego, a kobiety miały obowiązek im się podporządkowywać (w szczególności ojcu lub mężowi) oraz wykazywać się posłuszeństwem i uległością. Płeć męska była „wcieleniem zasady pozytywnej, czynnej w przyrodzie, symbolizuj[ąc — A.N.W.] rozum, mądrość, wiedzę, twórczość [...]” (KOPALIŃSKI 1990: 221), natomiast pierwiastek żeński był uznawany za „słabszy”, „gorszy” oraz bardziej podatny na działanie sił nieczystych, skutkujący rzekomą skłonnością kobiet do złego i niemoralnego zachowania. Jak podaje Dorota Simonides w *Dla czego drzewa przestały mówić? Ludowa wizja świata*: „Wiele starożytnych wierzeń rozpowszechniało pogląd, że kobiety mają same wady, zaś mężczyźni wyłącznie zalety” (SIMONIDES 2010: 49). Z kolei Tomasz Kaliściak zauważa, że potworność płci żeńskiej, jej

predyspozycje do czynienia zła, nie były wyłącznie skutkiem myślenia asocjacyjnego, powiązanego z opozycją binarną mężczyzna-kobieta:

[Kobieta — A.N.W.] Jest potworem nie tylko dlatego, iż z reguły stanowi odchylenie od stopnia zero potworności, czyli męskiej normy (a więc notabene uznawana zostaje za patologię), lecz także dlatego, iż pozbawioną prawa do bycia człowiekiem kobietę mizoginiczna wyobraźnia wpisywała w porządek natury, epatując szerokim katalogiem zwierzęcych zachowań. Za Foucaultem moglibyśmy więc założyć, iż kobieta jest potworem przede wszystkim dlatego, iż wciela szaleństwo i zwierzęcość (KALIŚCIAK 2012: 178).

Od wieków seksualność kobiety oraz jej sama budowa fizyczna, tak różna od męskiej, budziła skrajne emocje – od pożądania i chęci zawładnięcia, do strachu przed potencjalnymi zdolnościami destrukcyjnymi. Barbara Creed wspomina w artykule *Horror and the Monstrous Feminine: an Imaginary Abjection*, że już w czasach plemion pierwotnych damskie narządy rozrodcze ewokowały lęki kastracyjne; wierzono, że wagina może posiadać wewnętrzne uzębienie (tak zwana *vagina dentata*), wykorzystywane do okaleczania „intruzów” (CREED 1986: 44). Akt płciowy mógł zatem być nie tylko źródłem przyjemności, lecz także stanowić zagrożenie dla mężczyzn, dlatego w wielu mitach i podaniach pojawia się motyw „zwycięstwa” bohatera nad „demonicznym” elementem ciała kobiety.

Uczestnicy kultury magicznej wierzyli, że zjawiska fizjologiczne, takie jak menstruacja czy ciąża, obdarzają płć żeńską niebezpiecznymi, nadnaturalnymi zdolnościami. Krwawienie miesięczne było uznawane za groźne, gdyż było utożsamiane z nieczystością, naruszało sferę *sacrum* (WOŁEK 2013: 210) oraz rujnowało ustalony porządek symboliczny⁴ (BUCKLEY & GOTTLIEB 1988: 25). Wierzono, że krew menstruacyjna jest silniejsza od życia, może je neutralizować lub przywracać, dlatego miesiączkujące kobiety izolowano od reszty społeczeństwa (szczególnie chorych ludzi i małych dzieci) oraz nie

⁴ Mary Douglas prezentuje interesujące objaśnienie dla negatywnego obrazu menstruacji w kulturach całego świata: „w ogromnej większości społeczeństw świata mężczyźni mają przysłowiowy monopol na rutynowe lub rytualne formy puszczania krwi: polowanie, rzeźnictwo, rzemiosło wojenne, rytuały wymagające ofiary, typu okaleczanie lub poświęcenie. Tak więc fakt, że menstruacja jest jedyną czynnością, w trakcie której kobiety normatywnie i rutynowo pozwalają płynąć krwi, stanowi symboliczną anomalię, zależnie od kultury. Zgodnie z powyższymi założeniami, pojawia się skłonność do postrzegania krwi miesięczkowej jako »niewłaściwej« i nawet bardziej niż inne rodzaje krwi [in the vast majority of the world's societies men have a virtual monopoly on routine or ritual forms of bloodletting: hunting, butchering, warfare, rituals involving sacrifice, mutilation, and sacrification alike. Thus the fact that menstruation may be the only act in which women normatively and routinely let blood may, depending on the culture, constitute a symbolic anomaly. In all of these senses, then, there is a compelling tendency to perceive menstrual blood as »out of place«, and more so than any other sorts of blood]” (BUCKLEY & GOTTLIEB 1988: 27).

pozwalano im brać udziału w chrzcinach, ślubach czy pogrzebach (KABAKOWA 2001: 197-198). Natomiast ciąża posiada w kulturach świata dość dualistyczną symbolikę – jest przynależna do *sacrum*, utożsamia płodność przyrody oraz boską zdolność do tworzenia życia, ale równocześnie ewokuje lęk przed asymilacją, powrotem do łona matki i – w konsekwencji – śmierci (CREED 1986: 62). Dana Oswald objaśnia strach przed ciężarnymi poprzez porównanie kobiety przy nadziei do monstrialnej hybrydy, składającej się z dwóch żywych istot bytujących pod wspólną skórą (OSWALD 2010: 29). Ciało brzemiennej budzi zatem awersję oraz wstręt – jest „niestabilne”, ulega ciągłym przemianom i w każdej chwili może się otworzyć, odsłonić swoją zawartość, czyli przekroczyć kulturowe schematy kategoryjne, granicę między wewnętrznym a zewnętrznym, pojedynczym a wspólnym (OSWALD 2010: 29). W wielu kulturach rozpowszechnione było również wierzenie, że ciężarna kobieta może negatywnie wpływać na cudzy los, na przykład kraść energię życiową, aby przekazać ją swojemu dziecku. Nie wolno było jej zatem niczego odmawiać, szczególnie jedzenia⁵ (KABAKOWA 2001: 214). Dopiero poród i rozdzielenie „hybrydy” na dwie odrębne jednostki – matkę i niemowlę – przywracało utraconą harmonię.

Akt narodzin był w stanie wywołać uczucie grozy, ponieważ uważano, że kobiety posiadają predyspozycje do tworzenia istot demonicznych. Zgodnie z regułami myślenia magicznego mogły one modyfikować elementy fizjonomii już poczętych dzieci; obdarzać je groteskowymi deformacjami, zwierzęcymi częściami ciała (między innymi rogami, ogonem) czy innymi nadnaturalnymi atrybutami. Monika Bakke pisze:

[...] wyobrażenia (fantazja) matki ma decydujący wpływ na kształt płodu. Kluczowym okazuje się moment poczęcia, wówczas bowiem kobieta może ulec uwodzącej sile obrazu czegoś, co znajduje się w jej otoczeniu. Zauroczona jakimś widokiem (np. wiszącym nieopodal obrazem świętego odzianego w niedźwiedzią skórę), może przenieść bezpośrednio pewne jego cechy na płód, który urodzi się pokryty gęstym owłosieniem. A zatem kobieta, poddająca się sile czegokolwiek innego lub kogokolwiek innego niż jej partner-mąż, staje się matką potworów (BAKKE 2003: 25-26).

Kobieta sprawuje zatem pełną kontrolę nad aktem tworzenia i mężczyzna nie może jej odebrać tej zdolności.

Strach przed „wynaturzoną” oraz „niebezpieczną” kobiecością doprowadził do wykreowania w wyobraźni zbiorowej całej grupy istot nadprzyrodzonych, demonów lub

⁵ Na terenach słowiańskich stosowano środki apotropaiczne (węgiel, garść ziemi), mające chronić przed zemstą brzemiennej (KABAKOWA 2001: 214).

duchów, których cechą dystynktywną jest przynależność do płci żeńskiej. W odróżnieniu od „zwykłych” kobiet, nie rozmnażają się one w sposób naturalny, to znaczy nie potrzebują partnerów życiowych do aktu prokreacji⁶. Przerazają, gdyż są w pełni samodzielne i niezależne, a ludzki mężczyzna jest im potrzebny jedynie jako pewna forma rozrywki lub źródło pokarmu⁷. „Kobiety-potwory” z różnych stron świata potrafią uwodzić płć męską i wykorzystywać seksualnie, znęcać się psychicznie lub fizycznie, a także kraść energię życiową, pożerać ciało oraz pić krew. Przejmują pełną dominację nad mężczyzną.

O krok od demoniczności – protagonistki powieści *Tieło*

Seksualność we współczesnej literaturze grozy przedstawiana jest jako konsekwencja demoralizacji postaci kobiecych. Bohaterki obdarzone wybujałym życiem erotycznym zazwyczaj odgrywają role negatywne i są oskarżane o wynaturzenie, perfidię, perwersyjność czy nadmierne wyuzdanie, zaś kobiety pozbawione doświadczeń w sferze seksualnej są protagonistkami – bez trudu udaje im się pokonać głównego antagonistę. Iwona Kolańska zauważa, że:

[...] ze względu na fakt przypisania mężczyźnie prawa do wyrażania pożądania, większość monstrów horroru definiuje się jako monstra męskie, dla których seksualnym przedmiotem pożądania jest całkowicie niewinna ofiara – kobieta; monstrialność kobieca natomiast, wobec sytuowania

⁶ Analizując obraz kobiet-potworów, zawarty w staroangielskim manuskrypcie *Wonders of the East*, Dana Oswald zauważa, że: „Uczeni interpretują i reinterpretują te potworne kobiety – i one są dokładnie nazywane kobietami (*wif* [staroangielskie określenie kobiety lub mężatki – A.N.W.]) – jakkolwiek żaden nigdy nie zadał pytania, w jaki sposób społeczeństwa kobiet-potworów się rozmnażają? Podczas gdy potworne społeczności humanoidalne (desygnowane przy pomocy staroangielskiego terminu, *men*) wydają się składać zarówno z mężczyzn, jak i kobiet, przyzwalając znanej formie seksualnej reprodukcji, ten sam zbiór założeń nie może zostać użyty odnośnie społeczności potwornych kobiet. Ich potworność jest wynikiem seksualności oraz płci i dlatego, z definicji, mężczyźni nie mogą być częścią ich społeczności [Scholars have read and reread these monstrous women – and they are identified explicitly as women (*wif*) – but none has ever asked: how indeed do communities of female monsters reproduce? While monstrous communities of people (designated by the Old English term, *men*) seem to be constituted by both men and women, allowing for familiar sexual reproduction, the same set of assumptions cannot stand for communities of monstrous women. Their monstrosity relies upon their sex and gender status, and therefore, by definition, men cannot be a part of their communities]” (OSWALD 2010: 7-8). Spostrzeżenia badaczki można odnieść do kobiet-potworów z innych stron świata.

⁷ Do podanej grupy można zaklasyfikować między innymi średniowiecznego sukkuba, irlandzką *leanan sidhe*, szkocką *glaisig*, słowiańską rusałkę czy indonezyjską *pontianak*, melanezyjską *abere*, grecką *empuza* i inne (ABEL 2011; CURRAN 2010).

kobiety poza prawem do pożądania, jest ujmowana jako transgresja ukarana [...] (KOLASIŃSKA 2003: 35).

W konwencji horroru kobieta, zamierzająca realizować swoje popędy seksualne, jest zatem skazana na porażkę – śmierć, gwałt lub poniżenie. Szołochow jest wierny wspomnianej tradycji, co dostrzegalne jest w jego sposobie traktowania protagonistek w powieści *Tieło*.

Utwór poświęcony jest opowieści o grupie przyjaciół poszukujących niebezpiecznych doznań i nowych rozrywek. Celem ich aktualnej eskapady jest opuszczona kopalnia, którą, zgodnie z miejscową legendą, zamieszkują duchy bliźniaczek syjamskich o nadprzyrodzonych zdolnościach – podobno potrafią one zmusić ludzi do wyznawania swoich największych, najmroczniejszych sekretów. We wnętrzu tuneli zwiedzających zaczynają prześladować nie tylko widma z przeszłości, duchy ich znajomych i wrogów, ale doznają też silnej potrzeby wyznawania prawdy. O ile bohaterowie męscy, Wiaczesław, Michaił, Siergiej oraz Borys, głównie przyznają się do przewinień natury psychologicznej⁸ (między innymi strachu i wstydu wywołanych w dzieciństwie przez starszy obiekt westchnień; wyrzutów sumienia z powodu złego traktowania matki czy nieobronienia kolegi przed mobbingiem w wojsku), to tajemnice bohaterek – Sofii, Nataszy i Olgi – koncentrują się wokół ich stosunku do własnej cielesności oraz sfery seksualnej.

Interesującym rodzajem odniesienia do rzekomej potworności kobiecego ciała jest przypadek Sofii, jedynej protagonistki, która przeżywa do końca powieści. W wieku sześciu lat została przyłapana przez wychowawczynię na dość niecodziennej zabawie z kolegą: „Witka zaproponował, że pokaże swój »kranik« w zamian za... Och, jaki wstyd! [*Витка предложил показать свой «крантик» в обмен... Ох, как стыдно!*]” (SZOŁOCHOW 2012 B: 100), za którą w charakterze kary otrzymała polecenie rozebrania się przy rówieśnikach. Wspomniane wydarzenie miało tak traumatyczny wpływ na Sofię, że nawet w wieku dorosłym żenuje ją własna nagość. Duch nauczycielki prześladowuje ją w kopalni, poniża i oskarża o nienaturalne wykorzystywanie własnego ciała w wieku dorosłym – realizację popędu seksualnego bez zachodzenia w ciążę: „Та дырка sluży do двох rzeczy. Do родzenia дзцей і do грэшения. Выбраўш то другое – варкнэла старуха [*Эта дырка для двух вещей. Чтобы рожать детей и чтобы грешить. Ты выбрала второе, – рывкнула старуха*]” (SZOŁOCHOW 2012 B: 176). Bohaterka nie broni się przed zjawą,

⁸ Znamienne jest, że z kolei Siergiej, który w wieku nastoletnim brał udział w grupowym gwałcie na niepełnosprawnym umysłowo, jest pierwszym zamordowanym mężczyzną w powieści.

tłumaczy się jej ze swoich poczynań („My się staraliśmy — wyszeptła Sonia⁹ — My bardzo chcieliśmy mieć dzieci [*Мы пытались, — прошептала Соня. — Мы очень хотели детей*]”); SZOŁOCHOW 2012 B: 177), ponieważ podświadomie przyznaje jej rację i ma wyrzuty sumienia. Pomimo incydentu z dzieciństwa, Sofia konkretyzuje się jako pozytywny obraz kobiecości. To dobra, kochająca i wierna żona, która po śmierci męża żyje samotnie i powściągliwie pod względem seksualnym, za co „w nagrodę” uzyskuje od autora powieści możliwość zwycięstwa nad demonicznymi bliźniaczkami syjamskimi. W odmienny sposób zostaje potraktowana w powieści Natasza, której mroczny sekret również powiązany jest z tabu nagości:

Ona nie pamiętała wiele z tamtego wieczoru. Natasza przesadziła z pićciem, bo nie każdy dzień tańczy się nago dla swojego chłopaka. Byli sami. Gdzie ukrywali się jego przyjaciele, Natasza nie wiedziała. Może zadzwonił do nich później, kiedy Samsonowa się napiła. Najstraszniejsze było to, że ona nie przestała się rozbierać, kiedy zobaczyła, że patrzy się na nią ktoś jeszcze oprócz ukochanego człowieka. Wręcz przeciwnie, to ją podnieciło. Poczula wtedy pobudzenie i jeszcze coś. Natasza wtedy poczuła się jak dziwka, ale nie budziło to w niej obrzydzenia. Podobało jej się to uczucie (SZOŁOCHOW 2012 B: 169-170)¹⁰.

Choć Natasza jest ofiarą, gdyż chłopak wykorzystał jej zaufanie oraz upojenie alkoholem, by zaimponować swoim kolegom, odczuwa ona jednak wyrzuty sumienia z powodu czerpania przyjemności z zaistniałej sytuacji. Zgodnie ze stereotypami płciowymi, kobiety, które zachowują się uwodzicielsko (taniec połączony z powolnym zdejmowaniem ubrań) oraz odczuwają satysfakcję seksualną są demoniczne i amoralne. „Dobre” kobiety powinny być bierne oraz powściągliwe, dlatego Natasza „zasługuje na karę” i ponosi śmierć.

⁹ Zdrobienie od imienia Sofia.

¹⁰ Przekład własny za: „Она многого не помнила с того вечера. Наташа не рассчитала с выпивкой, ведь не каждый день она танцует голая для своего парня. Они были вдвоем. Где прятались его друзья, Наташа не знала. Может, он позвонил им потом, когда Самсонова напилась. Самое страшное было то, что она не перестала раздеваться, когда увидела, что на нее смотрит кто-то еще кроме любимого человека. Это, наоборот, ее подзадорило. Она почувствовала тогда возбуждение и еще кое-что. Наташа тогда почувствовала себя шлюхой, и ей не было от этого противно. Ей нравилось это чувство”.

Demony w ludzkiej skórze – „ludzkie” bohaterki negatywne w powieściach *Tieło i Podwał*

Wśród antagonistek utworów Szołochowa szczególnym przypadkiem są postaci niewiernych żon, gdyż ich charakterystyki łączą cechy „ludzkiej” kobiety z wyobrażeniem demona płci żeńskiej. Nie tylko szukają satysfakcji seksualnej u innych mężczyzn, lecz także sprowadzają na współmałżonków ból, cierpienie i uczucie poniżenia oraz pozbawiają ich kontroli nad własnym życiem. W *Tieło* jeden z bohaterów, Wiaczesław, zostaje porzucony przez małżonkę, co doprowadza do kluczowych zmian w jego życiu; nie tylko traci wiarę we własne siły, lecz również lokal mieszkalny, natomiast jego prawa rodzicielskie zostają znacznie ograniczone. Mężczyzna czuje się upokorzony i nie potrafi się odnaleźć w zaistniałej sytuacji. Przeżywa głęboką nienawiść do byłej żony. Z kolei małżeństwo Borysa, jego przyjaciela, jest tylko pozornie szczęśliwe; żona Olga ma wielu kochanków, planuje rozwód, a do samego męża ma dość instrumentalny stosunek:

Czy było jej go żal? Prędeż „nie” niż „tak”. Opiekowała się nim w domu, kiedy zachorował, ale nie z powodu współczucia czy miłości, a ze względów praktycznych. Ty mnie, ja tobie. Po prostu, po tym, jak się nim zajmowała, nie powie jej, kiedy ona zachoruje, „Malańka, sama weź termometr”. To była pewnego rodzaju inwestycja w bardzo korzystny biznesik (SZOŁOCHOW 2012 B: 143)¹¹.

W powieści *Tieło* wielokrotnie jest podkreślane, że Olga ma zawyżoną samoocenę oraz jest pozbawiona empatii, co zazwyczaj kończy się bólem i cierpieniem dla osób z jej najbliższego otoczenia. W nawiedzonej kopalni ujawnia się jej najskrytsza tajemnica – poświęcenie życia koleżanki dla ratowania własnego. Zdradzała bowiem męża z Iwanem, brutalnym i agresywnym kochankiem, wywodzącym się z marginesu społecznego. Ponieważ mężczyzna nie pozwalał jej odejść i zmuszał do uprawiania seksu grupowego z jego przyjaciółmi, bohaterka, aby się ratować „zapropoNOWAŁA wtedy Iwanowi Irkę zamiast siebie [...]. A po miesiącu Ola dowiedziała się, że Iwan i jego przyjaciele siedzą w więzieniu. A stało się to po tym, jak naga dziewczyna »wyszła« przez okno z ósmego piętra” (SZOŁOCHOW 2012 B: 146)¹².

¹¹ Przekład własny za: „Было ли ей жалко его? Скорее нет, чем да. Она и дома-то ухаживала за ним, когда он болел, не из жалости или любви, а из-за практичности. Ты мне, я тебе. Просто после ее ухаживаний он не скажет ей, когда она заболит: «Малыш, возьми градусник сама». Это было своего рода инвестицией в очень выгодное дельце”.

¹² Przekład własny za: „Она предложила тогда Ивану вместо себя Ирку [...]. А через месяц Оля узнала, что Ивана и его друзей посадили. А произошло это после того, как обнаженная девушка «вышла» из окна девятого этажа”.

Bohaterka posiada większość cech demona płci żeńskiej: uprawia seks w celach nieprokreacyjnych, traktuje innych ludzi przedmiotowo, nie ma zahamowań etycznych i jest bezwzględna. Istota tak zdemoralizowana nie zasługuje na życie, zatem duchy kopalni zabijają ją w dość makabryczny sposób. Autor daje bowiem czytelnikowi do zrozumienia, że Olga umarła nie tyle na skutek zadanych jej ran, co w wyniku brutalnego gwałtu grupowego:

— Nie. Ja nie chcę! — krzyknęła Olga i spróbowała uciec. Odwróciła się, ale Ira już była przed nią. Cztery ostre uderzenia w brzuch i ból znowu wrócił. Pałacy, jakby ktoś rozpałił ogień w jej wnętrzu. Olga dotknęła brzucha. Cztery napuchnięte i sączące się rany.

— Teraz ciebie, suko, starczy dla wszystkich — wyszeptał Iwan i pociągnął ją w stronę ciemnego tunelu” (SZOŁOCHOW 2012 B: 194)¹³.

W powieści *Podwał* Szołochow prezentuje odmienną wizję niewiernej żony. Lena, była małżonka pisarza Dmitrija, początkowo wydaje się być kolejną postacią negatywną, doprowadzającą do upadku moralnego mężczyzny. Główny bohater nie potrafi bowiem pogodzić się z odejściem współmałżonki i traci wienę twórczą oraz popada w alkoholizm. Wprawdzie czuje się upokorzony zdradą Leny, to jednak ciągle o niej myśli, tęskni, jednocześnie i nienawidzi, i pragnie jej powrotu. W domku letniskowym, który miał być idealnym miejscem do pisania, oazą spokoju, zaczynają nawiedzać Dmitrija duchy dwóch kobiet o tym samym imieniu – Wiera – oraz koszmary senne, w których występuje postać jego byłej żony. Lena wydaje się być postacią chłodną emocjonalnie i egocentryczną, dlatego główny bohater jako jej ofiara wzbudza początkowo u czytelnika uczucie litości oraz współczucia. W momencie kulminacyjnym powieści okazuje się jednak, że Dmitrij ma amnezję i zapomniał, jak bardzo negatywnie wpłynął na ich pożycie małżeńskie. Tak naprawdę to on jest napastnikiem, a Lena – poszkodowaną. Odeszła wprawdzie do innego mężczyzny, ale mąż ją odnalazł i zamordował, pozorując wypadek samochodowy. Należy również zwrócić uwagę na fakt, że wprawdzie po śmierci przeistacza się ona w istotę nadnaturalną – ducha, ale nie jest typowym kobiecym potworem – jej działalność ogranicza się wyłącznie do nawiedzania męża i prób zmuszenia, aby przypomniał sobie całe zajście.

¹³ Przekład własny za: „— Нет. Я не хочу! — закричала Оля и хотела убеждать. Она развернулась, но Ира уже была перед ней. Четыре резких удара в живот, и боль снова вернулась. Жгучая будто кто-то разжег костер у нее внутри. Оля потрогала живот. Четыре напухшие и сочащиеся раны. / — Теперь тебя, тварь, на всех хватит, — прошептал Иван и поволок ее в темноту туннеля”.

Niewinne drapieżniki – „kobiety-potwory” Szołochowa

Interesującą kwestią są zauważalne zbieżności między charakterystykami głównych antagonistek w powieściach Szołochowa. Zarówno w *Tiele*, jak i w *Podwale*, są przedstawione bowiem losy dwóch spokrewnionych ze sobą kobiet – bliźniaczek lub wyglądających jak bliźniaczki, które zostały brutalnie zgwałcone i zamordowane przez miejscowych, a następnie powróciły do świata żywych jako duchy, pragnące odwetu na swych oprawcach. Podstawową różnicą między obiema odmianami „kobiet-potworów” są jednak przyczyny ich tragicznej śmierci.

Siostry z *Tiela* budzą przerażenie, ponieważ sama ich egzystencja narusza kulturowe schematy kategoryjne. Podobnie do „ciążarnej hybrydy” Dany Oswald, obie kobiety żyją w jednym ciele, naruszając ustaloną granicę między wewnętrznym a zewnętrznym, pojedynczym a wspólnym. Jedyne, co świadczy o występowaniu nie jednej, a dwóch jednostek, są dwie głowy wyrastające z tych samych barków. Ich fizjonomia kłóci się z odwieczną wiedzą o ludzkiej anatomii, zatem mieszkańcy wsi reagują na ich widok wstrętem oraz zagubieniem poznawczym: „Ciemna dwugłowa sylwetka pojawiła się w przejściu między budynkiem sklepu a magazynu. Młodzi wiedzieli, że to ona, oni, ono [*Темный двухголовый силуэт появился в проходе между зданием магазина и склада. Ребята знали, что это она, они, оно*]” (SZOŁOCHOW 2012 B: 74). Czynniki lękotwórcze bliźniaczek syjamskich nie ogranicza się jednakże tylko do ich wyglądu. Obie kobiety posiadają władzę nad ludźmi; potrafią zmusić ich do określonego zachowania, ujawnienia swoich największych sekretów. Ich prześladowcy uważają stereotypowo, że wyłącznie mężczyźni mają prawo do siły i dominacji, dlatego bliźniaczki muszą zostać „pokonane”, a także pozbawione demonicznego elementu ciała – drugiej głowy. Chcą więc je poprzez przemoc seksualną zdegradować, symbolicznie odebrać im ich władzę; widok pięknego, nagiego ciała sióstr uświadamia im, że mają do czynienia „tylko” z kobietą. Odcinają jedną z głów, ale ów zabieg ani nie przywraca utraconego porządku symbolicznego, ani nie niweluje kobiecej potworności – śmierć jedynie odziera bohaterki z człowieczeństwa. Mszczą się na prześladowcach, dostosowując ich do swojej wizji normalności; przeistaczają ich w trzygłową istotę, egzystującą w jednym ciele. Demoniczne siostry nie czują się jednak ukontentowane i decydują się karać „grzeszników”, czyli wszystkie napotkane osoby, ponieważ: „Nie ma ludzi niewinnych, czystych. Jeśli się starannie pokopie, to można coś znaleźć [*Не бывает безгрешных, чистых людей. Если хорошенько копнуть, можно что-нибудь нащупать*]” (SZOŁOCHOW 2012 B: 334). Opętują zatem ciało zamordowanej

kobiety i wyruszają do miasta, aby szukać nowych ofiar, gotowych zwiedzać nawiedzoną kopalnię.

Znamienne jest, że pokonać bliźniaczki syjamskie może jedynie osoba uznawana przez duchy za „nieskażoną grzechem” – Wiaczesław. W powieści pojawiają się bowiem informacje, że mężczyzna wielokrotnie w swoim życiu padał ofiarą przemocy psychicznej ze strony kobiet, a już w czasach dzieciństwa był przez nie wyśmiewany i poniżany. Dodatkowo, w kopalni duchy zmarłych kobiet dręczą go, zarzucając mu impotencję. Wiaczesław nie jest „prawdziwym” mężczyzną, gdyż jest „słaby”, nie wykazuje się agresją i brutalnością, ani nie potrafi dominować nad płcią piękną. Jest „niewinny”, ponieważ nie potrafi skrzywdzić kobiety.

O ile antagonistki *Tieta* już za życia były uznawane za potwory, o tyle bohaterki *Podwata* – ciocia i siostrzenica o „wspólnym” imieniu Wiera – przeistaczają się w istoty nadprzyrodzone dopiero pośmiertnie, na skutek prób manipulowania nimi ze strony mężczyzn. W losach obu bohaterek zauważalna jest pewna cykliczność wydarzeń, gdyż starsza z nich została wykorzystana seksualnie i zamordowana przez kuzyna, a dwadzieścia cztery lata później ta młodsza ginie w niemalże identyczny sposób: zgwałcona i zmasakrowana przez męża, z którym również łączyły ją więzy krwi. Dodatkowo, lokalna społeczność uznaje obie bohaterki za winne swojej śmierci, gdyż zdaniem ich krewnych, były zbyt rozpustne. Starsza Wiera miała wielu partnerów seksualnych, ponieważ w ten sposób próbowała radzić sobie z traumą gwałtu:

— Dziwka! — Podszedł i uderzył ją w twarz. [...]

— A kto jest temu winien?! [...] Ty, bydlaku, wydymałeś mnie, kiedy jeszcze myślałam, że dzieci znajduje się w kapuście! I ty pewnie wiesz, jakie to uczucie, w wieku dziewiętnastu lat urodzić dziecko swojego kuzyna?! (SZOŁOCHOW 2012 A: 237)¹⁴.

Mężczyźni nie potrafili zrozumieć bólu kobiety i uznali ją za jednostkę zdegenerowaną. Natomiast młodsza Wiera zostaje oskarżona o wyuzdanie, ponieważ zapagnęła odejść od niechcianego męża, aby założyć nową, szczęśliwą rodzinę z bogatym kochankiem. W obu wypadkach kobiety są traktowane instrumentalnie przez mężczyzn, którzy nie liczą się z ich uczuciami oraz marzeniami, a ich wyłamywanie się z ustalonego stereotypu kobiecości uznają za przejaw złej, wrodzonej natury („ona spała jak... dziwka [*она спала как... шлюха*]”); SZOŁOCHOW 2012A: 211-212). Sam akt gwałtu nie jest postrzegany

¹⁴ Przekład własny za: „– Шлюха! – Он подошел и ударил ее по лицу. [...] / – А кто в этом виноват?! [...] Ты, убудок, трахнул меня, когда я еще думала, что детей в капусте находят! И ты, наверное, знаешь, каково это – родить в девятнадцать от двоюродного брата?!”.

negatywnie, gdyż bohaterowie uznają go za naturalny sposób na przywrócenie ustalonego porządku symbolicznego – jednocześnie ukaranie „złej” kobiety oraz wskazanie jej miejsca w porządku społecznym.

Podobnie do bliźniaczek syjamskich z *Tiela*, ciotka i siostrzenica brutalnie mszczą się na swych prześladowcach. Jako duchy w pełni dominują nad męskimi ofiarami, odbierają im ich godność oraz skazują na ból i cierpienie:

Przed nim pojawiła się Wiera. W ręce miała młotek. Saszka zrozumiał, że ona chce się zemścić [...]. Próbował zdjąć ręce z głowy, ale one jakby przyrosły do uszu. Sasza w panice zaczął ciągnąć. Dziewczyna podeszła bliżej. W drugiej ręce miała dwa gwoździe [...]. Okropny ból przeniknął tylną stronę dłoni. To samo zrobiła ona i z drugą ręką. A potem usłyszał chrzęst łamanej kości. Gwoździe, przebiwszy błonę bębenkową, wszedł w głowę (SZOŁOCHOW 2012 A: 214)¹⁵.

Wiera młodsza jest bardziej przerażającą istotą od swojej krewnej, ponieważ w momencie śmierci była brzemienna, co w konsekwencji doprowadziło do obdarzenia jej groteskową oraz potworną fizjonomią: „Teraz dziewczyna stała, szeroko rozłożywszy nogi. Brzuch był cały, ale z krocza zwisała pępowina, na końcu której było niemowlę. Piotr Stanisławowicz patrzył na potwory z otwartymi ustami” (SZOŁOCHOW 2012 A: 267)¹⁶. Stan kobiety przeraża, ponieważ nie tylko narusza symboliczną granicę między pojedynczym a podwójnym, ale również nawiązuje do dawnej wiary w kobiecą predyspozycję do tworzenia istot demonicznych – duch jej nienarodzonego syna bierze czynny udział w nawiedzaniu ludzi.

Wart uwagi jest stosunek obu bohaterek do Dmitrija, gdyż odnoszą się do niego jak do sojusznika swoich poczynań; przekazują mu informacje o swojej przeszłości, wspierają go w prowadzeniu śledztwa oraz chronią przed prześladowcami. Co więcej, Wiera młodsza wdaje się z nim w romans, który pomaga mu zwalczyć uzależnienie od alkoholu oraz w miarę odzyskać równowagę psychiczną. Zachowanie duchów można objaśnić wydarzeniami z przeszłości młodszej z kobiet; zanim związała swoje życie z niewiernym, ale bo-

15 Przekład własny za: „Вера появилась перед ним. В руке у нее был молоток. Сашка понял, она хочет отомстить [...]. Он попытался убрать руки от головы, но они будто приросли к ушам. Саша в панике задергался. Девушка подошла ближе. В другой руке у нее были два гвоздя [...]. Жуткая боль пронзила тыльную сторону ладони. То же самое она проделала и со второй рукой. А потом он услышал хруст ломаемой кости. Гвоздь, пробив барабанную перепонку, вошел в голову”.

16 Przekład własny za: „Сейчас девушка стояла, широко расставив ноги. Живот был цел, но из промежности свисала пуповина, на конце которой был младенец. Петр Станиславович смотрел на чудовищ с открытым ртом”.

gatym kochankiem, miała wcześniej możliwość bycia w związku z Dmitrijem. Prawdopodobnie gdyby zaczęła się z nim umawiać, to on nie zabiłby swojej żony, a ona nie stałaby się ofiarą gwałtu i morderstwa. Jej opieka nad mężczyzną jest więc próbą naprawienia błędu przeszłości.

Podsumowanie

Analiza zarówno wierzeń o kobiecej potworności, jak i wybranych powieści Aleksieja Szołochowa (*Tieło* oraz *Podwał*) pozwala zauważyć, że negatywny obraz kobiecej seksualności oraz cielesności wciąż należy do motywów, władających wyobraźnią zbiorową. Antagonistki obu utworów są przerażające i wykazują się niesamowitą brutalnością oraz sadyzmem, jednakże wymykają się jednoznacznej ocenie. Są one ofiarami przemocy psychicznej, fizycznej i seksualnej. Ich przemiana w potwory jest konsekwencją zaburzonych relacji damsko-męskich; mężczyźni nie akceptują decyzji życiowych bohaterek, odnoszą się do nich przedmiotowo, zatem próbują je kontrolować i „dopasować” do obrazu kobiecości w ustalonym porządku symbolicznym – istoty uległej i pasywnej. Z kolei śmierć staje się elementem odmiennej rzeczywistości, gdzie nie rządzą prawa człowieka, co pozwala zmarłym bohaterkom na wymierzenie kary żywym prześladowcom. W powieściach Szołochowa zostaje przedstawiona wizja świata, w której próba zdominowania kobiety, poniżenia jej, staje się niebezpieczna nie tylko dla mężczyzn, winnych jej cierpienia, lecz również dla porządku symbolicznego.

Źródła cytowań

- ABEL, ERNEST (2011), *Encyklopedia duchów i demonów*, przekł. Krzysztof Kurek, Warszawa: Bellona.
- BAKKE, MONIKA (2003), 'Wyobrażone ciałem się staje. O hybrydach, monstrach i istotach postludzkich', w: Ryszard Liberkowski, Włodzimierz Wilowski (red.), *O wyobraźni*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM, ss. 23-35.
- BUCKLEY, THOMAS, ALMA GOTTLIEB (1988), 'A Critical Appraisal of Theories of Menstrual Symbolism', w: Thomas Buckley, Alma Gottlieb (red.), *Blood magic. The Anthropology of Menstruation*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, p.1-55.
- CREED, BARBARA (1986), 'Horror and the Monstrous Feminine: an Imaginary Abjection', *Screen*: 27 (1), ss. 44-70.
- CURRAN, BOB (2010), *Księga wampirów*, przekł. Wioletta Karkucińska, Warszawa: Verbum Nobile.
- КАБАКОВА, ГАЛИНА И. (2001), *Антропология женского тела в славянской традиции*, Moskwa: Nauczno-izdatel'skij centr «ŁADOMIR». /Кабакова Галина И. (2001), *Антропология женского тела в славянской традиции*, Москва: Научно-издательский центр «ЛАДОМИР».
- KALIŚCIAK, TOMASZ (2012), 'Cała potworność odmienności', w: Ryszard Koziółek, Mikołaj Marcela, Olga Knapiek, Joanna Soćko (red.), *Potwory – hybrydy – mutanty. Pogranicza ludzkiej natury*, Katowice: Uniwersytet Śląski, ss. 175-188.
- KOLASIŃSKA, IWONA (2003), *Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego*, Kraków: Rabid.
- KOPALIŃSKI, WŁADYSŁAW (1990), *Słownik symboli*, Warszawa: Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”.
- OSWALD, DANA (2010), 'Unnatural Women, Invisible Mothers: Monstrous Female Bodies in the Wonders of the East', w: *Different Visions: A Journal of New Perspectives on Medieval Art*: 2, online: <http://differentvisions.org/Issue2PDFs/Oswald.pdf> [dostęp: 28.12.2017].

SIMONIDES, DOROTA (2010), *Dlaczego drzewa przestały mówić? Ludowa wizja świata*, Opole: Wydawnictwo Nowik.

SZOŁOCHOW, ALEKSIEJ (2012 A), *Podwał*, Moskwa: EKSMO /Шолохов Алексей, *Подвал*, Moskwa: EKSMO.

SZOŁOCHOW, ALEKSIEJ (2012 B), *Tieło*, Moskwa: EKSMO /Шолохов Алексей (2012), *Тело*, Moskwa: EKSMO.

PARFIONOW, MICHAŁ S. (2012), 'Aleksiej Szołochow: „Wszystko w czasie powiedział redaktorowi, że неплохо бы увидеть книгу, на обложке которой будет мое имя”', *Darker*: 9, online: <http://darkermagazine.ru/page/aleksej-sholohov-vse-vremja-govoril-redaktorowi-cto-neploho-by-uidet-knigu-na-oblozhke-kotoroj-budet-moe-imja> [dostęp: 28.12.2017]. / Парфенов Михаил С., 'Алексей Шолохов: «Все время говорил редактору, что неплохо бы увидеть книгу, на обложке которой будет мое имя»', в: *Darker*: 9, online: <http://darkermagazine.ru/page/aleksej-sholohov-vse-vremja-govoril-redaktorowi-cto-neploho-by-uidet-knigu-na-oblozhke-kotoroj-budet-moe-imja> [dostęp: 28.12.2017].

PODOLSKI, ALEKSANDR (2011), 'Другой Варго – Алексей Шолохов', *Darker*, online: <http://darkermagazine.ru/page/drugoj-vargo-aleksej-sholohov> [dostęp: 28.12.2017]. / Подольский Александр (2011), 'Другой Варго – Алексей Шолохов', в: *Darker*, online: <http://darkermagazine.ru/page/drugoj-vargo-aleksej-sholohov> [dostęp: 28.12.2017].

WOŁEK, ANNA M. (2013), 'Metaforyka i symbolika krwi w tradycji antycznej', *Źródła Humanistyki Europejskiej*: 6, ss. 209-218.

Gotyckie figuracje Innego a problem winy, przemocy i braku solidarności w powieści *Przekłęci* Joyce Carol Oates

MAGDALENA ŁACHACZ*

Masz w głowie tylko duchy. Gdzie spojrzysz, tam je widzisz.

Toni Morrison, *Umilowana*

Wstęp

Trudno zawyrokować, co w większym stopniu zdecydowało o sukcesie *Zjawy* Alejandra Gonzáleza Inárritu – formalne mistrzostwo wykonania czy porywająca historia człowieka, który powraca z grobu, by prześladować swego oprawcę. Przedstawiona w filmie opowieść jest tym bardziej poruszająca, że opiera się na realnym doświadczeniu Hugona Glassa, mitycznej postaci ze świata amerykańskich traperów oddanych bezustannej ekspansji terenów Dzikiego Zachodu¹. Mit, jakim obrosła figura bohatera, jest ściśle związany z teorią o znaczeniu pogranicza w kształtowaniu się amerykańskiej historii. Jej autor, Frederick Jackson Turner, w eseju *O znaczeniu pogranicza w amerykańskiej historii* z końca XIX wieku, kontaktom z dzikim pograniczem przypisuje stopniowe wykształcenie się typowych amerykańskich cech charakteru, takich jak nieprzejednanie, wewnętrzna siła, a także pragnienie sprawiedliwości mogącej ziścić się w społeczeństwie

* Uniwersytet Śląski | kontakt: lena.lachacz@gmail.com

¹ Sylwetce Glassa oraz jej znaczeniu we współczesnej kulturze Stanów Zjednoczonych przygląda się Katarzyna Wężyk (2016: 32-33).

wolnych ludzi (TURNER 2014: 161). Co zastanawiające, na poziomie ogólnej refleksji podobne cechy można przypisać zjawom wyłaniającym się, na wzór Glassa, od zarania dziejów osadnictwa, na terenie literatury dzisiejszych Stanów Zjednoczonych po to, by nawiedzać domy osadników, dla których niewygodna kwestia niewolnictwa, co zauważa mimochodem sam Turner, zdaje się mieć charakter incydentalny (TURNER 2014: 154).

Przykład plastycznie zobrazowanego przez Inárritu – na podstawie powieści – pogranicza pomiędzy zjawą a zemstą, skąd wyłaniają się upiory, przez których fantomowe ciało spoglądać można jak przez szkło na rozmytą granicę pomiędzy centrum a peryferiami – obrazuje niezwykle żywotność literackiego gatunku związanego z doświadczeniem granicy i jej przekraczania, a mianowicie amerykańskiego gotyku (*the American Gothic Fiction*). Amerykański paradygmat gotycki rozpow szechnił się do tego stopnia, że w książce *Love and Death in the American Novel* (1960) Leslie Fiedler stwierdził, że produkcja literacka tego kręgu kulturowego od początku jest gotycka (FIEDLER 1998: 29). Z tak radykalnym założeniem można polemizować, trudno jednak nie zgodzić się z Fiedlerem, że znaczna część amerykańskiej literatury wyrasta z gotyckiej tradycji literackiej. Mimo to uznawany początkowo za odtwórczą imitację angielskich motywów gotycystycznych gotycki romans w amerykańskiej odmianie, jak zauważa z kolei Allan Lloyd-Smith we wstępie do pracy *American Gothic Fiction: An Introduction*, szybko wykazuje swą oryginalność (LLOYD-SMITH 2004: 4-5). Słuszności tej tezy dowodzą chociażby powieści Charlesa Brockdena Browna, *Wieland* (1798) i *Edgar Huntly; or Memoirs of a Sleep-Walker* (1799) (LLOYD-SMITH 2004: 4-5).

Nowatorstwo wymienionych utworów nie polega wyłącznie na podmiianie scenografii włoskich gór, gdzie roi się od zbrojów, na mroczne lasy, gdzie ukrywają się mściwi Indianie – Lloyd-Smith sugeruje, że jeśli Brown odnosił się do angielskiej spuścizny, to bardziej niż na *Zamczysku w Otranto* (1764) wzorował się na *The Adventures of Caleb Williams* (1794) Williama Godwina. Powieść prekursora anarchizmu skupia się na losach tytułowego Williama, który pomimo prześladowań przez swego potężnego pracodawcę stara się upowszechnić odkryte przez siebie informacje o morderstwie, jakiego dopuścił się jego pan. Heroiczna walka o prawdę, a także polityczny wydzźwięk tejże, wraz z zainteresowaniem, jakie temu tekstowi okazał Brown, pozwalają od razu zrozumieć, iż w amerykańskim gotyku stawką nie jest wyłącznie wzbudzanie czysto estetycznego przeżycia, ale przede wszystkim wykorzystanie strasznego sztafażu w celu ekspresji lokalnych kulturowych napięć związanych z doświadczeniem pogranicza, purytańskiej spuścizny, przemocy, a w konsekwencji także niewolnictwa – doświadczenia stawiającego

pod znakiem zapytania wiarę w nieograniczony postęp oraz wizję politycznej utopii, jakiej ucieleśnieniem miały stać się Stany Zjednoczone wolnych ludzi².

Nietypowe – czy wręcz ironiczne³ – połączenie terminów „amerykański” i „gotyk” nie czerpie wyłącznie z dziewiętnastowiecznych, przefiltrowanych przez nowe doświadczenie, chwytów i szybko przestaje być „widmowym” gatunkiem, lekceważonym przez akademików. W wyniku wzrostu świadomości społecznej, wywołanego wojną w Wietnamie oraz walką o prawa obywatelskie, wyłania się amerykański gotyk gotów odwoływać się do koszmaru rzeczywistej lub symbolicznej opresji jednostek marginalizowanych przez ośrodki politycznej władzy. Wydana w 1974 powieść Roberta Blocha o znamienym tytule *American Gothic* zakłada świadome stosowanie gotyckich chwytów w połączeniu z historycznym *decorum* po to, by w ironiczny sposób komentować współczesne narodowe narracje dotyczące postępu i obnażać ciemną stronę amerykańskiej historii oraz kultury (SOŁTYSIK-MANNET 2010: 7). W efekcie amerykański gotyk staje się literacką grą konwencji, gatunkową hybrydą, gdzie „gotyk” w większym stopniu oznacza przemoc i niesprawiedliwość, niż estetyczną kategorię wzniosłości realizowaną poprzez grozę.

Powyższy zarys pokazuje, że na gruncie północnoamerykańskim literatura gotycka jest sztuką nawiedzania lub, jak mamy odwagę założyć, sztuką po-wracania wypartej przeszłości, co czyni z niektórych powieści tego trudnego do jednoznacznego określenia gatunku niepokojące zjawiska literackie. Figurą niechcianego powrotu jest zaś w nich

2 Tereny Stanów Zjednoczonych postrzegane były przez kolonizatorów i późniejszych imigrantów jako ziemie, gdzie mogli nie tylko zrealizować utopijne marzenia o pełnym brzuchu, dachu nad głową oraz lepszej przyszłości dla siebie i dzieci (SARGENT 2010: 200), ale także nieskrępowanie praktykować religię (SARGENT 2010: 201). Wśród mniejszości religijnych szukających swobody wyznania w nowym świecie byli między innymi kwakrzy i purytanie, którzy na równi z instytucjami życia publicznego stworzyli podwaliny mitu opisującego zasiedlone tereny jako „ziemię obiecaną” (HOLSTUN 1983: 131-132; SARGENT 2010: 206) realizującą biblijny ideał „miasta na wzgórzu” (przedstawiony w kazaniu Johna Winthropa w 1630 roku) i będącą wzorem do naśladowania. Na terenach Stanów Zjednoczonych funkcjonowało także wiele wspólnot zakładanych niejednokrotnie w celu realizowania utopijnych postulatów religijnych i społecznych, spośród których należy wymienić Szejkersów, Towarzystwo Oneidę i zwolenników idei Charlesa Fouriera (CLAEYS & SARGENT 1999: 182-202; ROEMER 2010: 91). Z punktu widzenia politycznego stworzenie nowych instytucji, takich jak wolność wyznania, oraz form rządów ustanowionych najpierw w konstytucjach stanowych, następnie w artykułach konfederacji i wieczystej unii, a wreszcie w Konstytucji Stanów Zjednoczonych i w Karcie Praw Stanów Zjednoczonych, stało się najbardziej utopijnym aspektem doświadczenia Stanów Zjednoczonych jako trzynastu kolonii łączących się po to, by stworzyć nowy, niepodległy naród (SARGENT 2010: 207).

3 Ironiczny efekt wynika z połączenia dwóch nieprzystających do siebie terminów „amerykański” oraz „gotyk” w tytule ikonicznego obrazu Granta Wooda, a następnie z odniesienia tego tytułu do wizerunku przedstawiającego niewielką posiadłość na wsi. Taki kontrast może wytwarzać znaczenie polityczne (SOŁTYSIK-MANNET 2010: 1-3).

zjawą, która oprócz procesu dekonstruowania doświadczenia zniewolenia implikuje również proces wyłaniania się z niego jednostkowej tożsamości. Dla Anny Krawczyk-Łaskarzewskiej nawiedzająca gotyckie imaginarium zjawą jest nie tylko projekcją lęków danej postaci, ale wręcz niesamowitym – we Freudowskim tego słowa znaczeniu – sobowtorem bohatera powieści, rodzajem jego kapryśnego, okrutnego sumienia (KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA 2013: 110), wskazującego na jego rozwarstwioną jaźń. W konsekwencji uczynienie z problematyki podmiotowej tożsamości, zaraz obok kwestii niewolnictwa, siły napędowej amerykańskiego gotyku pozwala wpisać te powieści w ontologiczną dominantę powieści postmodernistycznej. W tym miejscu warto nadmienić, iż według Marii Beville postmodernistyczny podmiot literacki jest na wskroś gotycki, gdyż jedynie jawi się, a nie istnieje w pełni, jako zjawą niegdyś scalonego podmiotu, który na oczach czytelnika rozpada się pod naporem powracających, patologicznych wspomnień (BEVILLE 2009: 61).

Świadomość tej problematyki zdaje się mieć Joyce Carol Oates, chcąc uczynić z wydanej niedawno w Polsce powieści *Przeklęci* (2015) asumpt do sumy wszystkich amerykańskich strachów związanych z procesem budowania narodowej oraz indywidualnej tożsamości. Rozgrywająca się na początku XX wieku fabuła skupiona wokół przebiegu Kłątwy z Crosswicks – serii niewytłumaczalnych śmierci i epizodów szaleństwa dotyczących członków miejscowych wyższych sfer – w uniwersyteckim miasteczku Princeton w Nowej Anglii zdaje się być ukoronowaniem powieściowego cyklu gotyckiego pisarki⁴. Jego trzon stanowią, niewydane w Polsce, *Bellefleur* (1980), *A Bloodsmoor Romance* (1982) oraz *Mysteries of Winterthurn* (1984), do którego Gavin Cologne-Brookes zalicza jeszcze *My Heart Laid Bare* (1998) (COLOGNE-BROOKES 2014: 308). Cechą wspólną wymienionych powieści jest przeplatanie się realistycznych wątków historycznych z fantastycznymi w formie alegorycznej przypowieści o przerażająco obcych przestrzeniach kolejnych etapów amerykańskiego rozwoju, w tym zwłaszcza kapitalizmu. Poddające się wielopoziomym lekturom narracje nie pozostawiają wątpliwości, że bliskie jest Oates rozumienie amerykańskiego gotyku jako eksploracji mrocznej strony narodowej historii, co wyraziła wprost, redagując w 1996 roku tom opowiadań *American Gothic Tales*. Fascynacja historią mającą w sobie coś z mrocznej fantazji na temat faktycznie istniejących

⁴ Gavin Cologne-Brookes zauważa, że mimo zapowiedzi wciąż nie ukazała się ostatnia powieść gotyckiego cyklu o znamienym tytule *The Crosswicks Horror* (COLOGNE-BROOKES 2014: 308). Można jednak przypuszczać, że ze względu na główny temat *Przeklętych* (*The Accursed*) utwór ten jest właśnie oczekiwaną przez Cologne-Brookes'a książką, choć ukazującą się pod innym tytułem.

dokumentów zbiega się z ogólnym przekonaniem pisarki o atrakcyjności gotyckiej estetyki. W zbiorze esejów *Where I've Been, and Where I'm Going: Essays, Reviews, and Prose* (1999) autorka notuje, że w gotyckim świecie najbardziej pociąga ją to, że jego mieszkańcy, przypominający cywilizowanych i często atrakcyjnych ludzi, w rzeczywistości są istotami o prymitywnych instynktach (OATES 1999: 31).

W istocie postacie z gotycystycznych powieści Oates często padają ofiarą tłumionych impulsów. Według Joan D. Winslow popędowa strona ludzkiej natury przybiera w opowieściach Amerykanki formę demonów stanowiących emanację rozdwojonej jaźni bohaterów i doprowadzających osobowość postaci do rozpadu, często kończącego się śmiercią bohatera lub bohaterki (WINSLOW 1980: 264). Być może na psychologicznej autentyczności polega najistotniejszy wkład pisarki w rozwój współczesnej literatury gotyckiej – wywodzenie gotycyzmu z pozornie błahych wydarzeń warunkujących wewnętrzne życie postaci z trudem usiłujących funkcjonować zgodnie z przyjętymi społecznymi normami wiezie jej prozę na pogranicze, gdzie doświadczyć można szaleństwa oraz rozpacz w okrutny sposób obnażających grozę procesów historycznych. Hipoteza ta zdaje się znajdować swoje potwierdzenie w *Przeklętych*, gdyż stanowiąca jądro opowieści Kłątwa zdaje się być czytelna dla uważnego czytelnika literacką transpozycją doświadczenia niewolnictwa wypartego ze zbiorowej świadomości i jego zjawiskowych skutków. W efekcie Oates stawia czytelnika przed podwójnie trudnym zadaniem, ponieważ wymaga od niego nie tylko wysiłku etycznego namysłu nad wielowątkową narracją, do zrozumienia której kluczowe jest zinterpretowanie pojawiających się na kartach powieści zjaw jako widmowych po(d)miotów mrocznej skazy. Parafrazując przytoczony przykład filmowej *Zjawy*, powiedzieć można więc, że obdarzona przewrotnym zmysłem obserwacji Oates, uparta krytyczka amerykańskiej kultury, zapuszcza się w *Przeklętych* do językowego lasu symboli i metafor, by pokazać zszokowanemu czytelnikowi widmowe ciała ofiar zalegające w zbiorowej świadomości tych, których wieki temu ukształtowała bezwzględna ekspansja.

Przeklęty dom i duch dziewczynki

Jest rzeczą znamioną, iż po raz pierwszy Kłątwa objawia się w szczelnie zamkniętych pomieszczeniach. W rektorskim gabinecie w Nassau Hall oraz w bibliotece na tyłach plebanii Crosswicks dochodzi do dwóch rozmów – między rektorem Uniwersytetu Princeton Woodrowem Wilsonem a młodym preceptorem Yaegerem Rugglesem i między uczonym a emerytowanym prezbiteriańskim pastorem, Winslowem Sladem. Chociaż

dyskusje różnią się od siebie tematem, trudno nie ulec wrażeniu, że jedna jest przedłużeniem drugiej ze względu na kryjące się w urywanych zdaniach i zacienionych pokojach to, co niewysłowione. Z pozoru bowiem tylko pierwsza popołudniowa utarczka słowna dotyczy przemilczanego brutalnego linczu w Camden na princetońskim pograniczu, podczas gdy druga – sporu o władzę toczącego się pomiędzy rektorem a niesfornym dziekanem. W istocie obydwie rozmowy dotyczą dziedzictwa i jeśli spojrzeć na nie z tej perspektywy, druga okazać się może niepokojącym dyskursywnym sobowtorem pierwszej. Zszokowany okrucieństwem oprawców Ruggles usiłuje przekonać przełożonego, iż wrazem troski o dobro całej princetońskiej społeczności, a także solidarności z ofiarami, byłoby zajęcie zdecydowanego, potępiającego stanowiska w sprawie linczu. Niemniej jednak jego apel – pośrednio skierowany także do Slade’a, gdyż Ruggles prosi dalekiego krewnego o naświetlenie sprawy duchownemu – spotyka się z dezaprobatą Wilsona:

— Wielu wypowiadało się przeciwko tym strasliwym aktom zbiorowej przemocy, przeciwko linczowaniu, przeciwko takim samosądom. Osobiście wypowiadałem się przeciwko... samo-sądom. Mam nadzieję, iż jako chrześcijanin stanowiłem przykład... stanowią... wzorzec... chrześcijańskiej wiary... „Miłuj bliźniego swego jak siebie samego” to filar naszej religii... — (Psiakość! Przecież nie chciał powiedzieć „samorządom”; chyba jakiś demon sprawił, że potknął mu się język, gdy tymczasem Yaeger gapił się na niego pustym wzrokiem) (OATES 2015: 22).

Niedoszłe przejęzyczenie Wilsona można potraktować jako Freudowską pomyłkę, jakiej skrupulatny narrator nie pozwala ujść bezkarnie. Powyższy fragment pokazuje *implicitnie* jak silnie związane są ze sobą w środowisku Princeton moralność z religią, która mimo chrześcijańskiego nakazu miłości bliźniego sankcjonowała imperialną ideologię supremacji białego człowieka – a w konsekwencji pogardę dla osób o odmiennej tożsamości rasowej, przyczyniając się do rozwoju niewolnictwa. W istocie to, co drażni rektora w linczu nie ma związku z aktem samym w sobie, lecz z naturą tego wydarzenia, które odbiera on za upust dany namiętnościom, podczas gdy pewne kwestie powinno regulować wyłącznie prawo (OATES 2015: 24), najlepiej zaś niepisane prawo dobrego obyczaju, o jakim nie trzeba by wspominać w kulturalnych rozmowach. Oates precyzyjnie pokazuje mechanizm przemilczania, bowiem w wieczornej dyskusji dwóch światłych przedstawicieli princetońskiej socjety na temat linczu nie pada ani jedno słowo, chociaż narrator pointuje spotkanie serią pytań:

Lincz dokonany przez Ku-Klux-Klan w Camden w stanie New Jersey 7 marca 1905 roku: czy Woodrow Wilson całkiem zapomniał o tym wydarzeniu i o roszczeniach swego porywczego krewniaka, kiedy odwiedził Winslowa Slade’a, albo czy w wirze swoich większych smartwień zwyczajnie wyrzucił z głowy wszelkie myśli o tym strasliwym incydencie?

I czy Winslow Slade wiedział o tym incydencie?
Czy Winslow Slade *mógł o nim nie wiedzieć?* (OATES 2015: 53).

Okazuje się, że leciwy pastor nie mógł zignorować wspomnianego wydarzenia, jako że lincz jest w zasadzie powidokiem gwałtu i zabójstwa, których pięćdziesiąt lat wcześniej Slade dopuścił się w tajemnicy na czarnoskórej prostytutce nazywanej Perłą. O ile narrację w powieści otwiera ciąg aluzji do linczu i sekretnych spotkań w zamkniętych pomieszczeniach, o tyle zamyka ją publiczne wyznanie win przez duchownego. Stanowi ono jednak dla skruszonego starca nieudaną próbę ponownego rozpoczęcia, tym razem z czystą kartą, kariery sumienia lokalnej społeczności, ponieważ – w wyniku ingerencji dzieci Slade’a – tekst przemówienia znika, a w zbiorową pamięć nagle przerwane wystąpienie zapada jako wielkie przejęzyczenie. Tym samym powieść układa się w pewną całość, a pierwsze objawienie się Klątwy w wigilię Środy Popielcowej, otwierającej tradycyjny okres pokuty w świecie chrześcijan, nadaje narracji symboliczne ramy, bowiem okazuje się, iż Klątwa stanowi metaforę purytańskiej pokuty za grzechy będące formą dziedzicznego wypartej traumy.

Jako jeden z pierwszych na gotycystyczny związek pomiędzy rodzinnym przekleństwem, dziedzictwem a motywem domu skrywającym hańbiące sekrety wskazuje Nathaniel Hawthorne. Klątwę z czasów purytańskich, prześladowającą domowników, uczynił motywem przewodnim *Domu na siedmiu wzgórzach* (1851). Jednakże to w *Szkarłatnej literze* (1850), powieści ocenianej przez Pawła Stachurę jako alegoryczny tekst o grzechu oraz odkupieniu (STACHURA 2010: 56), daje pełen wyraz skomplikowanym związkom pomiędzy purytańską przeszłością a teraźniejszością Nowej Anglii przez pryzmat tego, co wychodzi na jaw, a ma związek z ukrywanym wewnątrz domu, w kręgu rodziny, grzechem. W pierwszym rozdziale pod znamienym tytułem *The Custom-House* (podkr. — M.Ł.), przełożonym na język polski jako „Urząd Celny”, narrator w równej mierze co na opisie budynków i wewnątrz skupia się na przedstawieniu własnych przodków przyrównanych do zapadających się domostw (HAWTHORNE 1994: 15). Co interesujące, są to budynki użyteczności publicznej. W *Przeklętych* akcja również rozgrywa się w przestrzeni publicznej, ale nie neutralnej światopoglądowo – na uniwersytecie lub na plebanii. Według Turnera pastor i nauczyciel są z kolei istotnymi dla pogranicza figurami, ponieważ strzegą duchowego porządku rubieży (TURNER 2014: 161). Hawthorne jednak, podobnie jak Oates, która wiele motywów czerpie właśnie z tekstów tego autora, starają się pokazać, że porządek ten w walczącej o pograniczne wpływy Nowej Anglii jest

historią brutalnej, nieudanej ucieczki w iluzję oświeconego postępu. W *Szkarłatnej literze* przodkowie narratora byli bowiem z jednej strony szanowanymi przywódcami Kościoła, z drugiej zaś bezwzględnymi prześladowcami kwaków czy też czarownic z Salem (HAWTHORNE 1994: 13). „Nie wiadomo mi, czy moich przodków nawiedziło kiedyś poczucie skruchy i czy prosili Wszehmocnego, by im przebaczył okrucieństwa – czy do tej pory ponoszą na tamtym świecie konsekwencje swych czynów” (HAWTHORNE 1994: 14), zdaje się potępiać poprzedników narrator, by zaraz pochwalić się, że „to, co było siłą w ich charakterze, jakoś splata się z moją naturą” (HAWTHORNE 1994: 15), wykazując etyczną ambiwalencję typową dla gotyku. Z kolei narrator Oates wywodzi się z rodziny profesora filozofii Pearce’a van Dycka, który stracił poczytalność, kiedy okazało się, że nie jest w stanie racjonalnie wytłumaczyć Kłątwy. Obydwaj narratorzy z podobnie fantomowym dystansem podchodzą do dokonanych przez siebie odkryć wśród starych dokumentów. Zdają się ograniczać do przekazania dalej opowieści o losach przeklętych i do stwierdzenia, jak robi to Hawthorne’owski narrator, że, choć przemilczana, „przeszłość nie umarła” (HAWTHORNE 1994: 37). Jednakże w przestrzeni tekstowej obu powieści haftowana litera A czy Kłątwa przeobrażają ofiary z przedmiotu w podmiot zdolny dręczyć z perspektywy pogranicza narracje założycielskie ojców. Kłątwa u Oates sprawia, że ofiary patriarchalnej oraz kolonizatorskiej przemocy mogą wyartykułować cały swój ból i cierpienie. Stworzony przez pisarkę narrator-domorosły historyk, upubliczniając dzieje Crosswicks, symbolicznie otwiera drzwi plebanii Slade’a, niejako zapraszając nosicieli znamienia Innego do tego, by nawiedzili dom jego przodków, wykazując niegdysiejszym autorytetom moralnym wszystkie wypaczenia ich purytańskiej etyki. W konsekwencji dosłownie zaprasza do wewnątrz czy też przesuwa do wnętrza to, co sytuuje się na pograniczu, a więc kłątwe bycia innym, a zarazem bycia duchem swoich czasów.

W środku czeka zaś – związany z kwestią dziedzictwa oraz brutalnie wypieraną poza granice świadomości innością – lęk o tożsamość. W powieści uosabiają go zjawy dziewczynki Ruth, a także widmowa postać Axsona Mayte’a. Choć zdają się przychodzić z ekstremalnego zewnątrz, ponieważ powracają, jak Ruth, ze świata zmarłych, lub pojawiają się znikąd, jak Mayte, w istocie zataczają koło wokół posesji Slade’ów – koło, które widziane z poziomu narracji wygląda raczej jak spirala, Foucaultowska figura transgresji (FOUCAULT 1999: 52), przechodząca płynnie od Nadmiaru wrażeń do Braku. Daleko jednak jesteśmy od stwierdzenia, że zjawy te są pustym znakiem, mimo że do pustki odsyłają. Ruth, zmarła córeczka byłego prezydenta Stanów Grovera Clevelanda, objawia się oczom zrozpaczonego ojca na dachu opuszczonego domu, który ma stać się kolejną siedzibą rodową Slade’ów:

[...] gdy przestraszony przetaił oczy, zobaczył dziecko, małą dziewczynkę, która przycupnęła na skraju dachu – żeby figlować? dokazywać? – dziewczynka darła na kawałki pęk kalii i sypała płatki w dół; wijące się, ciemne włosy spływały jej na plecy. Sukienkę miała długą, białą i nie wiedzieć czemu brudną od ziemi, bosa stopy upiornie blade – cała jej skóra była upiornie blada, jednoznacznie bladą grobu (OATES 2015: 73).

Opisana w przytoczonym fragmencie córka-upiór doprowadza do szaleństwa swego ojca, a po pierwszym objawieniu się prześladowuje nobliwych princetończyków w snach do tego stopnia, że wnuk Slade'a, Jozasz, dochodzi do wniosku, iż to „*martwe dziecko chce od nas czegoś* [podkr. oryg.]” (OATES 2015: 78). Czego? Odpowiedź na pytanie o to, co symbolizuje Ruth, okazuje się łatwiejsza do znalezienia, jeśli uświadomimy sobie, iż jej postać stanowi grę z konwencją niewinnego dziecka, a jej z pozoru błahe zabawy – rozrzucanie płatków kalii, które okażą się zatrute – mają opłakane dla żywych skutki. Beztroskie zachowanie upiornej dziewczynki podkreśla tym samym zwodniczy charakter pozorów definiujących tożsamość inną, niż się wydaje.

W tym kontekście wybór dziecka na pierwszą publicznie ukazującą się zjawę nie powinien dziwić. W purytańskiej Nowej Anglii dzieci postrzegane były jako istoty niewinne tylko z pozoru, bo w środku przesiąknięte grzechem, w związku z czym ich postacie w kontekście moralności opartej na religii przedstawiano tendencyjnie – jako zdemonizowane lub inne (BRUHM 2014: 369). Na to skojarzenie wskazuje również Terry Eagleton, stwierdzając, że „upiorne dziecko to współczesny odpowiednik dziecka grzesznego” (EAGLETON 2014: 230). Młode osoby uważano za zepsute gdyż jako byty nieuformowane trwały w stanie zawieszenia pomiędzy czystością a skalaniem. Jako takie były zatem symbolem ambiwalencji, niedopuszczalnej w purytańskim świecie wyraźnych podziałów. W efekcie niejednoznaczna kondycja moralna potomstwa mogła pociągnąć w piekielną otchłań rodziców, jako że konsekwencją przedwczesnej śmierci latorośli, której dusza zgodnie z purytańską doktryną trafiała do piekła, było potępienie rodziców niezdolnych do wychowania „lepszego” małego człowieka (BRUHM 2014: 370). Pojawienie się Ruth znamionuje więc jawne potępienie czynów ojców i stanowi symbol zatruwającej świadomości niejednoznaczności, odnoszącej się do etycznych wyborów „dorosłych” ludzi dzierżących władzę w byłych koloniach. W konsekwencji córka-upiór konotuje także lęk związany z określeniem własnej tożsamości, wszak „po ich owocach poznacie ich” (MT 7, 16) – a jakież to rozpoznanie może być, jeśli świadczy o nim istota potępiona? Odczuwany przez ojca Ruth lęk wiąże się z gwałtownym doświadczeniem własnej marności i skutkuje załamaniem osobowości postaci – po tym wydarzeniu bowiem Grover nigdy już nie dojdzie do siebie, skutkiem czego jego żona zmuszona będzie

w dalszej części powieści opowiadać o wyśmienitym zdrowiu byłego prezydenta z podobnym do mężowskiego przerażeniem w oczach. Pojawienie się dziewczęcej zjawy powoduje więc kryzys patriarchalnej tożsamości, skutkiem czego powstaje opowieść, mająca zatuszować odkryty nagle w samym jądrze istnienia męskiego podmiotu brak. Tę interpretację umocowuje ponadto nacisk, jaki w opisie przedstawiającym ducha Ruth kładziony jest na biel, która zdaje się obok pozornej niewinności definiować dziewczynkę. To właśnie Freudowska, niesamowita bladość córki powoduje, że jest postrzegana jako upiór.

W tym miejscu należy zaznaczyć, iż w pisarstwie Oates biel uznawana jest za fundamentalną cechę wielu kobiecych przedstawień. Największą rolę biały kolor prawdopodobnie odgrywa w *Blondynce* (2000), historycznej powieści fabularyzującej życie Marilyn Monroe, gdzie doprowadzony do przesady biały wygląd aktorki sprawia, że kojarzy się ona z trupem. Trwające wiele godzin charakteryzacje przeistaczają białość Monroe w performans o przemijaniu (KÄHKÖNEN 2009: 294). Sprawia to, że w przypadku konfrontacji Ruth – Grover biały nie tyle wydaje się kolorem, co jego absolutnym brakiem – pustką zdającą się narzucać poczucie wybrakowania białoskórej postaci przestraszonej na odbity w innym własny widok, którego bladość oznacza wyzucie egzystencji ze znaczenia, a także antycypację śmierci obostrzonej religijnie konotowanym potępieniem. Dla Oates biel oznacza również lęk przed kulturowym dziedzictwem białego człowieka⁵, które powinno zostać wymazane, gdyż niesie ze sobą zbyt straszne dziedzictwo.

Koszmary oblubieniec i zemsta Innego

O ile Ruth jedynie przywodzi na myśl związek pomiędzy tożsamością, dziedzictwem a przekleństwem zepsucia, o tyle widmowa postać Axsona Mayte'a ucieleśnia groźbę pokuty za grzechy ojców wymierzoną w społeczność Princeton: to, co wyparte, wraca, by odnaleźć znaczenie. By wprowadzić postać do tekstu, autorka korzysta z motywu spotkania z diabłem w lesie – demoniczny oblubieniec wyłania się z tyłów przydomowego ogrodu graniczącego z lesistymi bagnami. Wspomniany motyw jest jednym z kanonicznych tropów amerykańskiego gotyku być może dlatego, iż las reprezentuje miejsce, gdzie

⁵ Wiąże się to z rosnącym od lat dziewięćdziesiątych zainteresowaniem Oates kwestiami etniczności i sposobem, w jaki uprzedzenia rasowe wpływają na tożsamość (DALY 1996: 193; KÄHKÖNEN 2003: 83; COLOGNE-BROOKES 2005: 135; JOHNSON 2006: 241). Przykładem tego są powieści *I Lock My Door Upon Myself* (1990), *Because It Is Bitter, And Because It Is My Heart* (1990), *I'll Take You There* (2002), *The Tattooed Girl* (2003), *Black Girl/ White Girl* (2006) (KÄHKÖNEN 2009: 290).

mogą wydarzyć się „rzeczy niezwykle i przerażające” (KRUSZELNICKI 2010: 97), a także jest nośną metaforą pogranicza, gdzie czają się zagrażający kolonizatorom obcy. Do tak skonstruowanego motywu odwołuje się Hawthorne we wspomnianej już *Szkarłatnej literze*, ale też w opowiadaniu *Młody gospodarz Brown* (1835), alegorycznym portrecie rozczarowania hipokryzją ludzi głęboko wierzących. W twórczości Hawthorne’a typowy dla Nowej Anglii folklorystyczny motyw tajemniczego spotkania w lesie z obcym oddaje purytański strach przed paktem z diabłem i przekłada na literacką materię poczucie lęku oraz winy związanych z prześladowaniem Innego. Być może ze względu na brawurę, z jaką elokwentny oraz pociągający Hawthorne’owski Inny odbiera poczucie bezpieczeństwa Brownowi, a więc pozbawia znaczenia tego, co białe, ujawniając zgniliznę społecznego ciała niewielkiej zbiorowości kolonizatorów, przytoczony motyw zdaje się interesować Oates. W właściwy sobie sposób autorka odnosi go do seksualnej inicjacji nieświadomej sobie kobiety, gdyż, jak daje poznać w opowiadaniu *Where Are You Going, Where Have You Been?* (1966), diabeł w oczach pisarki uosabia na wpół obcego mężczyznę związanego z dewiacyjną seksualnością oraz popędem śmierci, któremu ulega kobieta (WINSLOW 1980: 267). Podobnie dzieje się w *Przeklętych*, jako że Mayte – w geście upiornego powtórzenia gwałtu dokonanego przez jej dziadka na czarnoskórej kobiecie lata wcześniej – na oblubienicę wybiera wnuczkę Slade’a, niewinną i anielską Annabel.

W *Młodym gospodarzu Brownie* atrybutem Szatana jest laska: „jedyną rzeczą, która w nim naprawdę zasługiwała na uwagę, była laska podobna do wielkiego czarnego węża, tak ciekawie wymodelowana, że można było niemal widzieć, jak zwija się i skręca niby żywy wąż” (HAWTHORNE 1985: 33). Wygląd Mayte’a z kolei ma zaś gadzie znamiona – jego głos jest syczący, jego usta zachowują się gadzio, a język w nich jest zaśliniony (OATES 2015: 80). Jego postać zdaje się zmieniać kształt, a gdy dochodzi do porwania Annabel sprzed ślubnego ołtarza, żaden z obecnych na ceremonii pryncetończyków nie jest w stanie z tego powodu opisać porywacza. W biblijnej symbolice wąż konotuje działanie zdradzieckie, jego rozdwojony język sugeruje kłamstwo, podczas gdy węzowy jad służący do uśmiercania ofiar kojarzy to zwierzę z trucizną i śmiercią (MURISON 1905: 116)⁶. W isto-

⁶ Inną podkreślaną cechą węża jest „upiorna” cichość, z jaką gad się porusza (MURISON 1905: 115). W powieści nawiązuje do tego przytaczany wiersz Emily Dickinson „Ten wąski ktoś – przez trawę” (OATES 2015: 313, 322). W związku z powyższymi uwagami oraz ze sceną ukazania się „węzowego ducha” w szkole dla dziewcząt można stwierdzić, że figura węża w *Przeklętych* utożsamia upiorne niebezpieczeństwo, napadające znienacka, niebezpieczeństwo – zważywszy na biblijne konotacje – kojarzące się z karą za popełnione przez mieszkańców Princeton grzechy.

cie, podobnie jak u Ruth, twarz Mayte'a mimo osobliwej, ciemnooliwkowej karnacji typowej dla kogoś „nie stąd”, zachowuje domieszkę – w domyśle trupiej – błądności, „jakby pod tym krzepkim, męskim zewnętrzem nie był tak do końca zdrow” (OATES 2015: 57). Nawiązanie do węża czyni z Mayte'a prefigurację mrocznego mściciela, ponieważ przemiana demona w węża jest od wielu wieków obecna w kulturze, chociażby w utworach Ariosta czy Dantego. W *Boskiej komedii* (1320) wąż kąsa grzeszników w ósmym kręgu Piekła, podczas gdy w *Orlandzie szalonym* (1516) wąż oplata miasta. Skojarzenie z zemstą jest tym bardziej uwspółcześnione, że w *Szkarłatnej literze* szukający za wszelką cenę zaślubienia męża Hester przyrównany jest do węża i opisany jako ten „Bezlitosny, Nieprzebaczący” (HAWTHORNE 1994: 180). Za co jednak Mayte bierze odwet? Odpowiedź na to pytanie również odnaleźć można w gadziej aparycji mężczyzny. Można oczywiście potraktować ją jako nawiązanie do kryminalnej antropologii Cesarego Lombroso⁷ i powiedzieć, że w ten sposób dehumanizuje się Mayte'ego i sprawia, że jego ciało odzwierciedla duchową immoralność, a fizyczna deformacja odpowiada jego seksualnej (jak się okaże) perwersji. Jednakże egzotyczna odmiennność, którą manifestuje jego wygląd, i wstręt, jaki owa inność wywołuje w mieszkańcach Princeton, wpisuje tę postać w komentarz o opresji, której doświadczają jednostki z powodu rasowej dyskryminacji.

Mayte uwodzi Annabel spojrzeniem przyrównanym do wzroku bazyliuszka, kolejnego diabelskiego gada. Spojrzenie zaś bezpośrednio odsyła do przestępstwa Slade'a, którego awanturniczy epizod rozpoczyna się od pożądanego wzroku wodzącego za czarnoskórą pięknoską. Tym samym bohater Oates wpisuje się w wiekową tradycję zabójczych kochanków obecnych w pisanych przez mężczyzn gotyckich powieściach, gdzie lubieżni arystokraci samym spojrzeniem doprowadzali do zguby nieskalane heroiny, a ich lubieżne zachowanie świadczyć miało o moralnym upadku całej klasy społecznej. Rzeczywiście w postaci Mayte'ego pobrzmiewa echo tożsamości zbudowanej na klasowej przynależności – ze swoją towarzyską ogładą i wyszukany ubraniem Mayte wydaje się bowiem Annabel „dżentelmenem z jej własnej klasy społecznej: mówiąc w skrócie, przyjaciele jej dziadka” (OATES 2015: 55). Niniejsze skojarzenie nie wydaje się zaskakujące, zważywszy na to, że Mayte uosabia wszystkie grzechy Slade'a – ukrywaną pogardę dla czarnoskórych, sekret zabójczego pożądania, zabicie majątku na handlu niewolnikami – skupiając je w jednym patriarchalnym spojrzeniu, które zamienia Annabel w obiekt pod-

⁷ Podstawy antropologii kryminalnej Lombroso wyłożył w dziele *Człowiek-zbrodniarz w stosunku do antropologii, jursprudencji i dyscypliny więziennej* (1876, polskie wydanie 1891-1892).

dany męskiemu pragnieniu unicestwiającej kontroli (WILLIAMS 1995: 114). Jak podkreśla Ann Williams, spojrzenie gotyckiego kochanka wywodzącego się z tradycji Miltonowskiego Szatana i Bajronowskiego samotnika, niczym wzrok bazyliuszka, zabija kobietę (WILLIAMS 1995: 113). Jednakże w Annabel pozornie zostaje tchnięte życie, gdyż miłość dziewczyny dodaje jej odwagi, by sprzeciwić się nakazowi małżeństwa z wybranym przez rodziców narzeczonym. Zabieg ten sygnalizuje, że tekst Oates opiera się na grze pozorów, w których dekodowaniu tkwi strategia odczytywania ukrytych znaczeń. Okazuje się bowiem, że porwana Annabel nie trafia do zamku księcia z bajki, lecz do Bagienego Królestwa, będącego niesamowitym powidokiem Królestwa Niebieskiego pojawiającego się w rozdarciu rzeczywistości. Jest to rodzaj Waldenfelsowskiego nie-miejsca konotującego zupełną obcość, z jaką nie sposób się porozumieć (WALDENFELS 2002: 22, 200-202), a z pewnością nie w języku cywilizowanych białych kobiet z klasy wyższej. W diabelskim pałacu Annabel traktowana jest przez Mayte'a tak jak Perła – lub inne czarnoskóre – przez białych mężczyzn.

Zhańbiona Annabel ucieka z miejsca kaźni, dociera do domu, ale tam rodzi dziecko-węża, nazwane „Klątwą ucieleśnioną”. Potworny wygląd noworodka, którego przyjście na świat doprowadza do śmierci dziewczyny, wyraża cywilizacyjny lęk przed mieszaniami ras. Należąca do miejscowej śmietanki towarzyskiej Adelajda Burr w swym dzienniku otwarcie spekuluje nad naturą zniekształceń dziecka, „o którym słyszała z wiarygodnych źródeł, że było czarnoskóre” i rozważa, „czy ów wybryk natury powinien być interpretowany jako »sprawiedliwa i celowa kara boża« za grzech zakazanego mieszania się ras” (OATES 2015: 242), zaliczając je w następstwie do mutantów. Co ciekawe, opowieść strudzonej Annabel przekazana dziadkowi na łożu śmierci, relacjonująca ogrom przeżytych cierpień i dramatyczną ucieczkę z Pałacu, ludzaco przypomina relacje zbiegłych z plantacji niewolników. Autobiografie niewolników (*slave narratives*) od początku dziewiętnastego wieku stanowią zaś ważny element amerykańskiej kultury, niejednokrotnie w przedstawianiu represji odwołując się do motywów gotycystycznych (WINTER 1992; MALCHOW 1996; BROGAN 1998; SMETHURST 2001; DOYLE 2008; LEE 2010). Teresa Goddu zauważa wręcz strukturalne podobieństwo między dyskursem niewolników a gotyką konwencją, podkreślając, że gotyckie reprezentacje niewolnictwa pozwalają na zatarcie granic pomiędzy fikcją a historią (GODDU 2014: 72), przejawiając zamiar typowy także dla amerykańskiego gotyku, który grozę czerpie z realnych doświadczeń przemocy. Włączając do powieści relację Annabel, Oates pozwala sobie na zuniwersalizowanie grozy bycia prześladowanym Innym, udowadniając, iż język gotyku jest dyskursywnym narzędziem mogącym nie tylko przedstawiać Innego jako potwora, ale także oddać głos

kulturowo uciszonym, wywołując u słuchaczy zatrważające poczucie winy. Wywołanie winy w starym Sladzie było celem Mayte'a. Los nawiedzonej, opętanej przez demonicznego oblubieńca Annabel, która najpierw jako zaginiona, a potem jako umierająca, przesładuje pamięć dziadka, stanowiąc odbicie wewnętrznych mąk doznawanych przez pastora po zabójstwie Perły. Z Bagiennego Królestwa wnuczka nie tyle zatem powraca jako widmo samej siebie, co przybywa z poselstwem, by uświadomić patriarsze, iż – patrząc na jej moralny upadek oraz śmierć w pohańbieniu – ponosi on winę za własne grzechy i w rzeczywistości patrzy jedynie na swojego sobowtóra.

Potworny syn Annabel, zrodzony w „szczególnym momencie kulturowym”, jak chce Jeffrey Jerome Cohen (2012: 173), stanowi uzewnętrznienie Klątwy. Klątwa ucieleśniona zatacza coraz szersze kręgi, atakując najpierw Seminarium dla Dziewcząt, gdzie wizja gadzich cielsk oplatających ciała niewinnych nastolatek doprowadza do wybuchu kobiecych nerwów czy też hysterii, ocenionej później przez lekarzy jako „epidemia halucynacji o nieznanym podłożu” (OATES 2015: 284). Mimo że narrator bierze ten epizod za pomniejszą manifestację przekleństwa (OATES 2015: 280), trudno nie zauważyć w nim symptomów nawiedzenia, jakie według interpretacji Goddu w sposób znaczący dręczy białe damy. Badaczka utrzymuje, że w opowieściach o doświadczeniu niewolnictwa czy represji na tle rasowym zapadające na histerię żony lub córki ziemskich posiadaczy są figurami przyciągającymi uwagę białoskórych czytelników do dramatu przemocy i funkcjonują w obrębie narracji jako lustra, w których odbija się nieumiejętność uświadomienia sobie trudnej prawdy (GODDU 2007: 68). Jakby na potwierdzenie słów Goddu, jedyną kobietą, która spogląda na węża, jest nauczycielka, najbliższa przyjaciółka Annabel. Zwraca ona uwagę na to, że „brązowe, podobne do klejnotów ślepia jarzyły się, jakby kogoś *rozpoznały*” (OATES 2015: 282). Jednakże do wymiany słów nie dochodzi, gdyż bohaterka mdleje, tracąc przytomność o krok od zrozumienia upiornego sensu krzyków uczennic przekonanych, że czarny „idzie po nas” (OATES 2015: 281). W istocie jednak jeśli przychodzi on po kogoś z bagnistych trzęsawisk, to po Slade'a. Nestor rodu zdaje się wyzuwać zagrożenie, gdyż przygotowuje kazanie o znamienym tytule *Przymierze*, pragnąc wygłosić je w rocznicę porwania Annabel zamiast tekstu o „Duchu a literze prawa” (OATES 2015: 515). Intencją pastora jest wyznanie win. Niestety po zajęciu miejsca na ambonie starzec zostaje zaatakowany przez półprzezroczystą zjawę czarnego węża – wchodzi ona w ciało mężczyzny przez usta, dosłownie odbierając mu głos, czyniąc przymierze niemożliwym, a zbrodnię po wsze czasy – czymś niewysłowionym. Wybór kazania jako środka wyrazu grzechów wpisuje się w typowo amerykańską formę narracyjną. Popularne w Stanach Zjednoczonych jeremiady, reformujące kazania surowo ganiące

purytańską społeczność za odejście od drogi wytyczonej przez Ojców Założycieli, pozwalają poddać krytyce różne społeczne zachowania (ŁUCZAK 2013: 15). Biorąc pod uwagę znaczenie kazania w zbiorowej świadomości Amerykanów, a także fakt, iż powieściowa jeremiada nie zostaje wygłoszona, przypuszczać można, że narrator *Przeklętych* daje w ten sposób ostateczny wyraz powątpiewaniu w możliwość odkupienia win.

Poza granicę

Byłabyż więc powieść Oates alegoryczną przypowieścią o niemożności pojednania z mroczną historią? Z pewnością jest to trop, którym należy dalej podążyć w dogłębnym badaniu tej wielowątkowej powieści, gdzie motywy nieudolnego budowania utopii są równie wyeksponowane, co motyw zjawy. Jednakże ona sama ma tu do spełnienia wiele ról, zgodnie ze swoją wewnętrzną logiką, którą usytuować można w jakiejś przestrzeni pogranicza, między inteligibilną rzeczywistością, a tym, co nadnaturalne. W płaszczyźnie nadrealnej zjawa, jako wyłaniająca się z wnętrza domu czy ze świadomości udręczonego podmiotu, okazuje się łącznikiem pomiędzy przeszłością a teraźniejszością. Pojawienie się zjawy zapowiada duchową transgresję, do jakiej zmusza mężczyzn widok wstrętnych kobiet, szatańskich matek, niegdyś postrzeganych jako święte córki niewinnej społeczności. Wyłonienie się zjaw z bagnistego pogranicza przypomina motyw powrotu dziecka-zjawy w *Umiłowanej* przewartościowującego relacje łączące członków społeczności byłych niewolników. U Morrison kobieta o imieniu Sethe zabija własne dziecko ze strachu przed tym, by nie wróciło na plantację. Upiór po latach powraca do domu matki, by dręczyć ją i wysać z niej życiowe siły. Dopiero egzorcyzmy przeprowadzone przez mieszkanki miasteczka wypędzają złego ducha z domu. U Oates możliwość zbiorowych egzorcyzmów nie jest brana pod uwagę. W obliczu zjaw princetończycy – kwiat cywilizującego się narodu – wpadają w popłoch, tracą zmysły, ukrywają tekst kazania, tak jakby kategorie człowieczeństwa oraz solidarności nie mogły zostać wypracowane w atmosferze strachu, nigdy nie opuszczającego tych, którzy zdecydowali się zamieszkać na rubieżach. Obecne w powieści gotyctwo nie potwierdza więc istnienia żadnego wyższego moralnego porządku, a otwarte zakończenie tekstu wskazuje, że poetyka Oatesowskiego gotyku jest poetyką zmierzchu. Zamiast nadziei powieściowy narrator zachowuje ironiczny dystans, pozwalający opowiadającemu podmiotowi wykształcić fantomową autonomię. Jest to widmowa próba stworzenia podmiotu-zjawy, który zdystansowałby się od szaleństwa i przemocy, byłby w stanie zachować racjonalną twarz. Niemniej jednak zmienna twarz Mayte'a na widok takiego podmiotu rozciąga się w upiornym

uśmiechu, a jego oczy zaczynają błyszczeć. I nie wiemy już, czy to narrator, czy też on, apeluje, że:

[...] czytelnikowi, najprawdopodobniej dziecięciu tego stulecia, należy się pouczenie, że nie powinien osądzać zbyt surowo tych osób z minionej epoki. Naiwnym jest wyobrażanie sobie, że my, na naszym miejscu, swobodnie oparlibyśmy się inwazji Klątwy albo że łatwiej byłoby nam stawić czoło pokusie popadnięcia w rozpacz (OATES 2015: 10-11).

Wydaje się więc, że heterogeniczność języka prozy Oates uzupełnia widmową warstwę figuratywną narracji, stając się trudnym do zlokalizowania poznawczym laboratorium, gdzie dokonuje się eksperyment autorefleksji podmiotów, jak i samego języka (MOMRO 2014: 387), w ramach którego z postmodernistyczną manierą wynosi się na wyższy poziom pytania stawiane sobie przez wielu artystów w XX wieku: „jak mam interpretować świat, którego jestem częścią? I czym w tym świecie jestem?” (MCHALE 2012: 1). Odpowiedź na te pytania mieści się w Derridiańskim fałdzie tekstu, w jakim widma – postaci i narratora – snują fragmentaryczną opowieść o rozprawie ze społeczeństwem, z historią, z pamięcią i jej aktualnością, ale także z (nie)możliwością skonstruowania narracji utopijnej (MOMRO 2014: 386).

Wykorzystując w tym celu gotycystyczne środki wyrazu, zdekonstruowane w obrębie metafikcyjnej narracji, Oates udowadnia, że „mówi inaczej” i usiłuje wykroczyć poza granice przyjęte w gatunku oraz sposobie mówienia o doświadczeniu przemocy, który to gest oznacza dla Richarda Rorty’ego początek zmiany praktyk językowych w wyrażaniu kulturowej prawdy o doświadczeniu świata (RORTY 2009: 24-27). Figura zjawy w *Przeklętych* zaczyna działać jak metafora, której język nie chce pasować do obecnej rzeczywistości, gdyż pragnie nadać jej własne znamię (RORTY 2009: 58-60). Czy jest więc to medytacja nad „czymś niewysłowionym” (OATES 2015: 86), a więc nad zaklętym w języku uprzywilejowanych cierpieniem wszystkich wykluczonych z forum cywilizacji Zachodu, medytacja snuta w obliczu braku solidarności? W istocie, jeśli bowiem powieść Oates, błyskotka zawieszona nad przepaścią, przekazuje jakąś ukrytą, niczym w krypcie, etyczną refleksję, to taką, by wszędzie – zwłaszcza w głosie wewnętrznego rozsądku, języku wdrukowanych odruchów moralnych, a wreszcie w samej konwencji gatunkowej – dostrzegać widma przemilczanych zbrodni.

Źródła cytowań

- BEVILLE, MARIA (2009), *Gothic-postmodernism: Voicing the Terrors of Postmodernity*, Amsterdam-New York: Rodopi, ss. 87-99.
- BROGAN, KATHLEEN (1998), *Cultural Haunting: Ghosts and Ethnicity in Recent American Literature*, Charlottesville: University Press of Virginia.
- BRUHM, STEVEN (2014), 'The Ghost of the Counterfeit Child', w: Ch. L. Crow (red.), *A Companion to American Gothic*, Oxford: Wiley Blackwell, ss. 366-377.
- CLAEYS, GREGORY, LYMAN TOWER SARGENT, RED. (1999), *The Utopia Reader*, New York-London: New York University Press, ss. 182-202.
- COHEN, JEFFREY JEROME (2012), 'Kultura potwor(n)a: siedem tez', *Kultura Popularna*: 1 (31), ss. 170-197.
- COLOGNE-BROOKES, GAVIN (2005), *Dark Eyes on America: The Novels of Joyce Carol Oates*, Baton Rouge: Louisiana State University.
- COLOGNE-BROOKES, GAVIN (2014), 'The Strange Case of Joyce Carol Oates', w: Charles L. Crow (red.), *A Companion to American Gothic*, Oxford: Wiley Blackwell, ss. 303-314.
- DALY, BRENDA (1996), *Lavish Self-Divisions: The Novels of Joyce Carol Oates*, Jackson: University Press of Mississippi, s. 193.
- DOYLE, LAURA (2008), *Freedom's Empire: Race and the Rise of the Novel in Atlantic Modernity, 1640-1940*, Durham: Duke University Press.
- EAGLETON, TERRY (2014), *Jak czytać literaturę*, przekł. Anna Kunicka, Warszawa: Aletheia.
- FIEDLER, LESLIE (1998), *Love and Death in American Novel*, Victoria-London-Dublin: Dalkey Archive Press.
- FOUCAULT, MICHEL (1999), *Powiedziane, napisane: szaleństwo i literatura*, Warszawa: Aletheia.
- GODDU, TERESA (2007), 'American Gothic', w: Catherine Spooner, Emma McEvoy (red.), *The Routledge Companion to Gothic*, London-New York: Routledge, ss. 63-72.

- GODDU, TERESA (2014), 'The African American Slave Narrative and the Gothic', w: Charles L. Crow, *A Companion to American Gothic*, Chichester: Wiley Blackwellss, ss. 71-83.
- Hawthorne, Nathaniel (1985), 'Młody gospodarz Brown', w: *Diabeł w rękopisie*, przekł. Maria Skroczyńska, Warszawa: Czytelnik, ss. 32-43.
- Hawthorne, Nathaniel (1994), *Szkarłatna litera*, przekł. Bronisława Bałutowa, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- HOLSTUN, JAMES (1983), 'John Eliot's Empirical Millenarianism', *Representations*: 4, ss. 128-153, (dostęp: 20.01.2017).
- JOHNSON, GREG (2006), 'Fictions of the new millenium: An interview with Joyce Carol Oates', w: Greg Johnson (red.), *Joyce Carol Oates: Conversations 1970-2006*, New York: Ecco, ss. 231-249.
- KÄHKÖNEN, LOTTA (2009), 'Anxiety about Whiteness in Joyce Carol Oates's Novel *Blonde*', *NORA – Nordic Journal of Feminist and Gender Research*: 4 (17), ss. 289-303.
- KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA, ANNA (2013), 'W niewoli traumy i niepamięci: *Umiłowana*', w: Ewa Łuczak (red.), *Mistrzowie literatury amerykańskiej: Toni Morrison*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 93-116.
- KRUSZELNICKI, MICHAŁ (2010), *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, ss. 69-80.
- LEE, JULIA SUN-JOO (2010), *The American Slave Narrative and the Victorian Novel*, New York: Oxford University Press.
- LLOYD-SMITH, ALLAN (2004), *American Gothic Fiction: An Introduction*, New York-London: Continuum, ss. 3-9.
- ŁUCZAK, EWA (2013), 'Wstęp; Toni Morrison a amerykańskie jeremiady', w: Ewa Łuczak (red.), *Mistrzowie literatury amerykańskiej: Toni Morrison*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 7-15.
- MALCHOW, HOWARD L. (1996), *Gothic Images of Race in Nineteenth-Century Britain*, Stanford: Stanford University Press.
- MCMALE, BRIAN (2012), *Powieść postmodernistyczna*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- MOMRO, JAKUB (2014), *Widmologię nowoczesności: Genezy*, Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN.
- MORRISON, TONI (2007), *Umiłowana*, przekł. Renata Gorczyńska, Kraków: Znak.
- MURISON, ROSS G. (1905), 'The Serpent in the Old Testament', *The American Journal of Semitic Languages and Literatures*: 2 (21), ss. 115-130.
- OATES, JOYCE CAROL (1966), *Where Are You Going, Where Have You Been*, online: http://engl273g-finnell.wikispaces.umb.edu/file/view/Where_Are_You_Going_Where_Have_You_Been.PDF [dostęp: 28.12.2017].
- OATES, JOYCE CAROL (2015), *Przekłęci*, przekł. Katarzyna Karłowska, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- ROEMER, KENNETH M. (2010), 'Paradise transformed: varieties of nineteenth-century utopias', w: Gregory Claeys (red.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 79-106.
- RORTY, RICHARD (2009), *Przygodność, ironia, solidarność*, przekł. Wacław Jan Popowski, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- SOŁTYSIK-MANNET, AGNIESZKA (2010), *The Poetics of the American Gothic: Gender and Slavery in Nineteenth-Century American Literature*, Oxford: Routledge.
- STACHURA, PAWEŁ (2010), *An Outline History of American Literature*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- TOWER SARGENT, LYMAN (2010), 'Colonial and postcolonial utopias', w: Gregory Claeys (red.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 200-222.
- TURNER, FREDERICK JACKSON (2014), 'O znaczeniu pogranicza w amerykańskiej historii', przekł. Bartosz Czepil, *Pogranicze. Polish Borderlands Studies*: 2, ss. 139-162.
- WALDENFELS, BERNHARD (2002), *Topografia obcego: studia z fenomenologii obcego*, przekł. Janusz Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- WĘŻYK, KATARZYNA (2016), 'Wszyscy jesteśmy dzikusami', *Gazeta Wyborcza*, 28 lutego 2016, ss. 32-33.

WILLIAMS, ANNE (1995), *Art of Darkness: A Poetics of Goth*. Chicago-London: University of Chicago Press, ss. 108-114.

WINSLOW, JOAN D. (1980), 'The Stranger Within: Two Stories by Oates and Hawthorne', *Studies in Short Fiction*: 3 (17), ss. 263-268.

Umierająca, rozwiązła, szukająca miłości. Przygody Alicji w XXI wieku

ANNA GOWOREK*

Wstęp

Przygody Alicji w Krainie Czarów Lewisa Carrolla należą do klasyki literatury i są dziełem niezwykle wielowymiarowym, co sprawia, że współcześni twórcy tak chętnie po nie sięgają, by opowiedzieć je na nowo. Małgorzata Jakubowska uważa, że utwór ten fascynuje po dziś dzień przez swoją wieloznaczność oraz specyficzną relację między sensem a nonsensem. To właśnie te cechy spowodowały, że powieść „wpadła w [...] kulturowy obieg »prze-pisywanych« tekstów” (JAKUBOWSKA 2015: 53)¹.

Dzieła Carrolla prze-pisują nie tylko literaci, ale też między innymi twórcy teatralni, filmowi czy producenci gier. Jednym z dowodów na popularność powieści jest fakt, że na przestrzeni lat 1903-2016 została zekranizowana czterdzieści jeden razy (FILMWEB.PL 2017). Pierwsza realizacja filmowa w reżyserii Cecil M. Hepworth oraz Percy Stow powstała już w 1903 roku. Był to film niemy, krótkometrażowy, który do dzisiaj zachował się jedynie częściowo. Następne pojawiły się w latach 1910 i 1915, a w 1931 roku ukazał się film Buda Pollarda, będący pierwszą dźwiękową ekranizacją powieści. Wśród filmów

* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie | kontakt: goworekani@gmail.com

¹ Na zapis „prze-pisywanie” w kontekście *rewritingu* nacisk kładą Agnieszka Izdebska i Danuta Szajnert, które podkreślają, że „*re-writing, ré-écriture*, prze-pisywanie – to pisanie od nowa już napisanego” (IZDEBSKA & SZAJNERT 2014: 7), natomiast „dywiz w nazwie wskazuje na różnicę, którą nieuchronnie zarażone jest każde takie powtórzenie” (IZDEBSKA & SZAJNERT 2014: 7).

nakręconych na podstawie dzieł Carrolla są również adaptacje. Jedną z najbardziej charakterystycznych jest film *Cos' z Alicji* (1988) w reżyserii Czecha Jana Něvankmajera, w której jedyną osobą w obsadzie jest aktorka odgrywająca rolę tytułowej bohaterki. Pozostałe postaci to kukły. Film ten w całości utrzymany jest w mrocznym klimacie i surrealistycznej konwencji. Reżyser wykorzystał także motyw snu, który z czasem przekształca się w koszmar. Natomiast w 1951 roku ukazała się popularna animacja wyprodukowana przez studio Walta Disneya i to właśnie ta rysunkowa wersja Alicji została potem najbardziej rozpowszechniona w zachodniej kulturze. W bajce Alicja, choć podobnie jak na grafikach Johna Tenniela, jest blondyneczką w niebieskiej sukience, fartuszkowi i pończochach, została w pewien sposób uładzona². Innymi, równie znanymi adaptacjami dylogii Carrolla są *Alicja w Krainie Czarów* oraz *Alicja po drugiej stronie lustra* w reżyserii Tima Burtona, który bohaterką obu filmów uczynił dorosłą już Alicję. Jego bohaterka wraca do krainy dzieciństwa, co stanowi swojego rodzaju *sequel*. Powstały również adaptacje filmowe utrzymane w konwencji horroru (*Alice in Wonderland* w reżyserii Jonathana Millera z 1966 oraz *Alice in Murderland* w reżyserii Dennisa Devine'a z 2010 roku), romansu (*Alicja* w reżyserii Jacka Bromskiego i Jerzego Gruzy w roku 1980) czy komedii (*Alice's Misadventures in Wonderland* w reżyserii Roberta Rugana z roku 2004). Na motywach powieści autorstwa angielskiego matematyka powstały również gry komputerowe, takie jak *American McGee's Alice* oraz *Alice: Madness Returns*, które w kontekście *rewritingu* przeanalizowała Dominika Kozera (KOZERA 2015: 71-83), a także gra *Alicja w Krainie Czarów*, opierająca się na powieściach Carrolla i filmie Burtona. Inspirację motywami z *Przygód Alicji w Krainie Czarów* czerpali także twórcy gier *Batman: Arkham City* oraz *Batman Arkham Origins*, w których jednym z bohaterów jest Szalony Kapelusznik.

Przygody Alicji w Krainie Czarów są zatem, według terminologii Gérarda Genette'a, hipotekstem (GENETTE 2014: 11-13)³ lub też, jak wolą Izdebska i Szajnert, pre-tekstem (IZDEBSKA & SZAJNERT 2014:7) dla wielu współczesnych dzieł literackich. Jednym

2 Alicja Tenniela nie jest sympatyczna. Robert Stiller zauważa „Tenniel doszedł do tego, że jako bohaterka obu książek pojawiła się i utrwałała całkiem niepodobna do Alicji Liddell brzydka i niezgrabna karlica bez żadnego wyrazu, niesympatyczna z twarzy i postaci, sztywna, nieproporcjonalna i o rozdętej głowie, na co sam Carroll już bezskutecznie zwracał uwagę” (STILLER 1991:11).

3 Genette przedstawił bardzo szczegółowy program intertekstualności. Autorka rozdziału odwołuje się do kategorii hipertekstualności i terminologii z nią związanej. „Ten typ relacji przemianowałam i nazywać będę odtąd hipertekstualnością. Rozumiem przez to każdą relację łączącą tekst B (który będę nazywał hipertekstem) z tekstem wcześniejszym A (który będę oczywiście nazywał hipotekstem), na który tekst B zostaje przeszczepiony w sposób niemający nic wspólnego z komentarzem” (GENETTE 2014: 11).

z przykładów utworów należących do literackiego recyklingu dzieła Carrolla jest powieść dla dzieci Rolanda Topora zatytułowana *Alicja w Krainie Liter*. Zawarte tu zostają odniesienia metatekstowe (dedykacja Lewisowi Carrollowi), a sama bohaterka przypomina Alicję, która budzi się w Krainie rządzonej przez Składnię i Gramatykę. Konwencję snu wykorzystał także Robert Gilmore w *Alicji w Krainie Kwantów*, jednak jego powieść może być traktowana jako podręcznik do fizyki kwantowej dla początkujących z uwagi na prostotę formy i przystępne objaśnienia skomplikowanych teorii naukowych. Również opowiadanie Rogera Zelaznego *Znak chaosu* jest oczywistym nawiązaniem do Carrollowskiej Krainy Czarów. Nie dość bowiem, że pojawiają się tu postaci z dylogii, to jeden z bohaterów pod wpływem narkotycznego odurzenia kreuje świat przypominający Wonderland i przenosi się do niego. Twórczością Lewisa Carrolla zainteresowany był również Jeff Noon, autor *sequela* do jego powieści pod tytułem *Automatyczna Alicja*, w którym tytułowa bohaterka przenosi się za pomocą zegara do czasów współczesnych. Odrębną grupę tworzą powieści metatekstowe obsadzające w roli bohaterki Alicję Liddell – tę samą, dla której Carroll napisał *Przygody Alicji w Krainie Czarów*. Przykładem jednej z nich jest *Alicja w Krainie Rzeczywistości* autorstwa Benjamin Melanie. Motywy *Przygód Alicji w Krainie Czarów* odnaleźć można także w literaturze polskiej. Do powieści Carrolla nawiązywali Andrzej Sapkowski oraz Jacek Piekara. Drugi z wymienionych pisarzy stworzył cykl powieści *Alicja*, w którego skład wchodzi dwie pozycje: *Alicja. Tom 1* oraz *Alicja i Ciemny Las*.

Ze względu na rygor objętościowy i związaną z tym niemożność omówienia wszystkich tekstów inspirowanych dziełem Carrolla, niniejszy rozdział ograniczony zostanie do analizy trzech utworów, w których przygody biegnącej za białym królikiem dziewczynki zostały zrecyklingowane, a mianowicie: *Złotego popołudnia* Andrzeja Sapkowskiego, *Alicji* Patricka Sénécala i miniseriału *Alicja* w reżyserii Nicka Willinga. Utwory te nie zostały dotąd dokładnie przeanalizowane jako hiperteksty *Przygód Alicji w Krainie Czarów*⁴. Stanowią doskonały materiał do ukazania, w jak kreatywny sposób współcześni artyści bazują na powieści brytyjskiego logika. Każdy z nich zupełnie inaczej przedstawia główną bohaterkę, jej problemy, postrzeganie przez nią sytuacji, w jakiej się znalazła, sam Wonderland i jego mieszkańców. Egzemplifikacja została wybrana również

⁴ Jedynie *Złote popołudnie* Andrzeja Sapkowskiego zostało omówione pod kątem *rewritingu*. Jednak zarówno praca Małgorzaty Jakubowskiej (2015: 68-59), jak i Weroniki Kosteckiej (2014: 182) nie wyczerpują całkowicie tego tematu.

pod kątem różnorodności form przekazu. Umożliwiło to zaprezentowanie, jak *rewriting* – lub, jak w ujęciu Macieja Skowery, remediacja (SKOWERA 2016: 53)⁵ – kształtuje się w opowiadaniu, powieści oraz serialu.

Celem autorki rozdziału jest włączenie wyżej wymienionych utworów do dyskursu na temat *rewritingu* *Przygód Alicji w Krainie Czarów*. Każdy z nich urozmaica historię Carrollowskiej bohaterki w nowy, twórczy sposób, odwołując się do problemów współczesnego czytelnika. Kolejnym zagadnieniem jest zbadanie adresata hipertekstów *Przygód Alicji w Krainie Czarów*. Maciej Słomczyński w przedmowie do powieści napisał, że „Jest to zapewne jedyny wypadek w dziejach piśmiennictwa, gdzie jeden tekst zawiera dwie zupełnie różne książki: jedną dla dzieci i drugą dla bardzo dorosłych” (SŁOMCZYŃSKI 2001: 6). O tym, że dylogia oksfordzkiego wykładowcy przestała być adresowana wyłącznie do dzieci, pisali też: Zofia Adamczykowa (ADAMCZYKOWA 2001: 25-26), Robert Stiller (STILLER 1991: 5) oraz Andrzej Makowiecki (MAKOWIECKI 2001: 30). Współcześni autorzy analizowanych w rozdziale tekstów poszli jednak o krok dalej, przeznaczając swoje utwory wyłącznie dla dojrzałego i doświadczonego odbiorcy.

Umierająca i niczego nieświadoma

Andrzej Sapkowski w opowiadaniu *Złote popołudnie* postanowił przedstawić historię małej Alicji Liddell z perspektywy kota z Cheshire, stałego bywalca Wonderlandu⁶. Alicja z opowiadania Polaka jest również zagubiona i nie do końca wie, gdzie jest i jak znalazła się w Krainie Dziwów. Jednak z perspektywy narratora bohaterka wydaje się też głupia, naiwna i hałaśliwa. Już na początku autor wiedźmińskiej sagi wyjaśnia, jak dziewczynka trafiła do Krainy Dziwów. W jego wersji do Wonderlandu można trafić jedynie pod wpływem środków odurzających, tuż przed śmiercią⁷ albo, jak uważa Marcowy Zając, pod wpływem przepełnionej erotyzmem fantazji, marzeń pobudzonych narkotykiem. W wypadku *miss* Liddell pewne jest to, że przez pomyłkę zażyła ona laudanum –

⁵ Skowera twierdzi, że mówienie o prze-pisywaniu w odniesieniu do innych form niż literatura, jest nadużyciem. Z tego też powodu uznaje również, że stosowana przez Dominikę Kozere terminologia *rewritingu* w kontekście gier wideo z serii *American McGee's Alice* (KOZERA 2015: 71-83) nie jest trafna i proponuje pojęcie remediacji (SKOWERA 2016: 53-54).

⁶ Nie jest to pierwsza rekontekstualizacja, jakiej podejmuje się Sapkowski. Już w sadze o wiedźminie Gercalcie podjął się on przecież *retellingu* takich baśni, jak *Piękna i bestia*, *Królowa Śniegu* czy *Śpiąca Królewna* (FULIŃSKA 1999: 12).

⁷ Według Małgorzaty Jakubowskiej, pisarz tworząc swoją Krainę Dziwów odnosi się do oryginalnego pomysłu Carrolla, który w pierwszej wersji zatytułował swoją powieść *Przygody Alicji pod ziemią* (JAKUBOWSKA 2015: 58).

nalewkę z opium – dzięki czemu zobaczyła Białego Królika – Inkę. Wonderland nie jest zatem krainą snów, do której przybywa się, zasypiając w ciepłe popołudnie. To narkotyczny majak, wytwór umierającego mózgu albo, jak zauważa Małgorzata Jakubowska, Kraina Śmierci (JAKUBOWSKA 2015: 58). W toku wydarzeń czytelnik dowiaduje się, że jest też ona konstruktem umysłu szalonego oksfordzkiego matematyka, który stworzył bajkę dla swojej ulubienicy, a później nieświadomie ową kreację urzeczywistnił.

Alicja ciałem znajduje się w wiktoriańskiej Anglii (leży nieprzytomna w swym łóżku), a jej świadomość tkwi w Wonderlandzie. Dziewczynka nie pozostanie w nim jednak na zawsze, ponieważ w chwili śmierci z Krainy Dziwów zniknie też jej projekcja astralna. Kot próbuje jej to uświadomić, dematerializując się, a później wyznając, że jest to efekt obumierania jej mózgu. Paulina Biczowska ten moment postrzega jako okrutną zabawę kota, który wmawia w ten sposób Alicji, że ta umiera. Autorka powołuje się na późniejsze słowa Marcowego Zająca, który twierdzi, że Chester się tylko popisował (BICZKOWSKA 2011: 47-48). Należy jednak prześledzić fragment rozmowy kota z Alicją po tym, kiedy była świadkiem jego zniknięcia:

— Drogie dziecko — powiedziałem łagodnie. — To nie ja znikam, to twój mózg przestaje funkcjonować, przestaje być zdolny nawet do delirycznego majaczenia. Ustają czynności. Innymi słowy... Nie dokończyłem. Nie mogłem jakoś zdobyć się na to, by dokończyć. By uświadomić jej, że umiera (SAPKOWSKI 1998: 80).

Powyższa rozmowa częściowo wskazuje, że Chester traktuje pannę Liddell protekcyjnie, jednak równocześnie wyraźnie jest mu jej żal. Nie potrafi wyznać Alicji trudnej i bolesnej prawdy na temat jej nieuchronnej śmierci i być może to właśnie ten moment decyduje, że pomaga zagubionej bohaterce. W powieści Carrolla postać kota ogranicza się do roli przewodnika – wszak to on pomaga Alicji zrozumieć, gdzie wylądowała i to on wskazuje jej drogę do domu Marcowego Zająca. W opowiadaniu Sapkowskiego kot z Cheshire ratuje Alicję, przenosząc się do jej świata i sprowadzając do Wonderlandu Charlesa Lutwidge’a Dodgosa, który jako jedyny może pokonać Czerwoną Królową i Banderzwierza, tworząc szczęśliwe zakończenie tej historii.

Widać zatem wyraźnie, że w tej wersji Alicja nie jest rezolutną dziewczynką, która sama próbuje znaleźć wyjście z nieznanej dotąd sytuacji. Została niejako sprowadzona do roli nieświadomego zagrożenia księżniczki, którą należy uratować. Alicja Sapkowskiego, w przeciwieństwie do swojej protoplastki, nie wraca też do własnego świata wraz z momentem, w którym uświadamia sobie, że to, co ją otacza, nie jest prawdziwe. Mimo że wypowiada tak ważne w oryginale słowa „Jesteście tylko talią kart i tyle” (CARROLL

1990: 253), nie budzi się. Tu nic nie zależy od niej, ale od kota i Charlesa Dodgsona. Ograniczona została więc jej rola, a sama Alicja stała się postacią drugoplanową. Dziewczynka poznaje Krainę Dziwów i jej mieszkańców, lecz odbiorca nie widzi już, jak bohaterka radzi sobie w tych nowych warunkach, jakie wnioski wyciąga. Wszystkie jej perypetie zostają przedstawione w jednej krótkiej rozmowie podczas szalonej herbatki. To tu Alicja opowiada o tym, jak dostała się do Wonderlandu i co ją w nim spotkało. To nie czytelnik analizuje poczynania Alicji i ich wpływ na psychikę dorastającej, zagubionej dziewczynki, która włożona w konwenanse wiktoriańskiej Anglii nie potrafi się odnaleźć i odpowiedzieć sobie na pytanie „kim jestem?”. Rolę tę przejmuje Marcowy Zając Arche, który na reakcje córki dziekana Liddella patrzy przez pryzmat psychoanalizy Sigmunda Freuda i teorii Brunona Bettelheima. Sapkowski wyśmiewa w ten sposób takie odczytowania powieści Carrolla i między innymi to właśnie ten zabieg sprawia, że lektura *Złotego popołudnia* nie jest adresowana do dzieci, ale czytelnika dorosłego. Z tak ukazanej historii Alicji dziecko nie wyciągnie żadnej nauki, nie odnajdzie też w niej funkcji terapeutycznej (ADAMCZYKOWA 2001). Alicja z opowiadania nie jest też materiałem na bohatera, z którym młody czytelnik może się utożsamić. Kolejnym czynnikiem, który sprawia, że opowiedziane przez Sapkowskiego perypetie Alicji nie są adresowane dla dzieci, jest przemoc. W jego wersji Krainy Dziwów bohaterka jest świadkiem prawdziwego rozlewu krwi i doświadcza realnego bólu, kiedy zostaje złapana przez agresywną monarchinię. W powieści Carrolla pojawia się wzmianka o groźnym Żabrołaku⁸, a Czerwona Królowa ciągle żąda, by ściąć komuś głowę, ale jej groźby nie mają pokrycia. W *Złotym popołudniu* życie Alicji jest ciągle zagrożone, Królowa traktuje ją jak swoją zabawkę, zaciska palce na jej ramieniu, a później uderza w twarz. Alicja, próbując się uwolnić, sama dopuszcza się też przemocy wobec władczyni. Oprócz tego jest także świadkiem krwawej walki kota z uzbrojonymi Kierami, a później z potworem pozostającym na usługach Królowej Mab – Banderzwierzem. Zakończenie pokazuje jednak, że przygody w Krainie Dziwów nie odcisnęły na Alicji piętna. Dziewczynka wraz z siostrami żywo bawi się nad brzegiem Tamizy i nie wygląda na strauumatyzowaną. Sugeruje to więc, że być może nie zapamiętała ona niczego z pobytu w świecie Królowej Mab.

8 Tłumaczenie Roberta Stillera.

W *Złotym popołudniu* czytelnik już na samym początku orientuje się, że celem Sapkowskiego było opowiadanie, „jak było naprawdę”⁹. Pisarz eksponuje te sceny, o których Alicja Carrolla nie mogła wiedzieć, ponieważ działy się niejako za jej plecami. Narracja odnosi się do tego, jak wyglądała naprawdę herbatka u Szalonego Kapelusznika i Marcowego Zająca, odkrywając, co działo się w czasie, gdy Alicja straciła z oczu swojego kociego sprzymierzeńca. W ten sposób ukazuje autor, jak wielką rolę spełnił kot w życiu dziewczynki. Sapkowski wprowadza też do opowiadania postać Charlesa Lutwidge’a Dodgsona, nadając tym samym swojemu utworowi charakteru metatekstowego. Wykorzystując plotki dotyczące tego, że oksfordzki matematyk był pedofilem, odnosi się pisarz do jego fascynacji fotografią, zwłaszcza tą, w której modelkami są małe dziewczynki (STILLER 1990: 5-19). Czytelnik znający biografię pisarza szybko wychwytuje te aluzje. Do tych metatekstowych działań Sapkowskiego odnosi się też Weronika Kostecka, która zalicza *Złote popołudnie* do grona rekontestualizacji, nazywając je „mistrzowskim przykładem gry intertekstualnej” (KOSTECKA 2014: 182). Badaczka przede wszystkim dostrzega znaczenie paratekstualnego komentarza Sapkowskiego względem kolejnych tłumaczeń *Przygód Alicji...* – zwłaszcza nazwy *Wonderland*¹⁰. Podkreśla, że tytuł *Złote popołudnie* stanowi nawiązanie do wiersza otwierającego powieść w przekładzie Macieja Słomczyńskiego¹¹. Zauważa, że kolejnym wymiarem intertekstualnym są odniesienia do teorii Freuda i Bettelheima, a także oryginalnych ilustracji Johna Tenniela.

Maria Tarnogórska również spojrzała na obie powieści Carrolla z perspektywy ich intertekstualnych powiązań, jednak nie w literaturze popularnej, filmach czy serialach, ale w pracach *stricte* naukowych – dotyczących filozofii i teorii języka oraz logiki i matematyki (TARNOGÓRSKA 2016: 53)¹². Badaczka odnosi się jednak do opowiadania Sapkowskiego dostrzegając intertekstualność w stylu, w jakim napisane jest *Złote popołudnie*. Jakkolwiek Kostecka analizuje lingwistyczną zabawę tekstem i nawiązania do polskich

⁹ Sam Sapkowski, pisząc o *retellingu*, podkreślał, że „[...] ambicją autora jest, aby czytelnik – w ramach zaakceptowanej konwencji – daną wersję mitu czy baśni przyjął jako prawdziwą, a przynajmniej literacko prawdziwą” (SAPKOWSKI 2011: 40).

¹⁰ Podczas szalonej herbatki Kapelusznik tłumaczy Alicji, że znalazła się nie w Krainie Czarów (Faërie), ale w Krainie Dziwów.

¹¹ „Pośród złotego popołudnia/ Łódź się nie ślizga prawie” (CARROLL 1972:7).

¹² Tarnogórska podaje, że hasło poświęcone Alicji figuruje w *Oksfordzkim słowniku filozoficznym* Simona Blackburna, a do elementów filozofii Lewisa Carrolla odwołują się między innymi do *Logiki sensu* Gillesa Deleuze’a czy *Philosophy of Nonsense* Jean-Jacques Lecerle’a, a naukowcy tacy jak Bogdan Banasiak czy George Pichter porównują ją do filozofii Derridy czy Wittgensteina (TARNOGÓRSKA 2016: 54-60).

tłumaczeń oraz psychoanalizy, tak Tarnogórska zwraca też uwagę na wulgaryzację języka oraz „przeróbkę” wybranych motywów. Wszystko to prowadzi do wniosku, że:

Trudno [...] wyznaczyć w *Złotym popołudniu* granice przebiegające między pastiszem, parodią i travestacją, co uznać można za znamiennej cechę intertekstualnego żartu [podkr. oryg.], jakim niewątpliwie jawi się opowiadanie Sapkowskiego (TARNOGÓRSKA 2016: 62).

Takie odczytanie dostępne jest jedynie doświadczonemu i dojrzałemu czytelnikowi, który wychwytyje aluzje i nagromadzone odniesienia.

Zbuntowana i rozwiąta – młoda kobieta z nałogami w złym towarzystwie

Z bólem, krwią, przerażeniem i narkotykami styka się także Alicja ukazana przez Patrica Sénécala. Jest ona tutaj dojrzałą, bo osiemnastoletnią dziewczyną, poszukującą odpowiedzi na pytanie „kim jestem?”. Bohaterka w wersji kanadyjskiego pisarza trafia do zapętlonej czasowo i niewidocznej na żadnych mapach części Montrealu, gdzie panuje bezprawie, a ludzie, choć prowadzą hedonistyczny tryb życia, to jednak boją się bezwzględnej kobiety nazywanej Królową. W nowym świecie znudzona codziennością nastolatka odcina się od wcześniejszego życia, czego symbolem ma być zmiana imienia na Alicya (w oryginale Aliss). Podobnie jak jej Carrollowska odpowiedniczka, dziewczyna trafia do tej współczesnej krainy dziwów przypadkowo – już nie przez króliczą norę, ale dojeżdżając do niej metrem. Jest to jedyna droga do tego skrzętnie wyizolowanego świata, ukrytego za magiczną zasłoną. By się do niego dostać, człowiek musi być zagubiony albo zdesperowany, uciekając przed czymś lub przed kimś. Sénécal zachowuje charakterystyczną dla Carrolla kategorię nonsensu nie tylko w świecie przedstawionym. Widać ją też w sposobach obrazowania bohaterów. Skóra i Kości, przypominający swoją aparycją Marcowego Zająca i Szalonego Kapelusznika, torturują, a później zabijają ludzi, by udowodnić, że człowiek nie ma duszy. Królowa, która zarządza domem publicznym, wypycha trocinami kukły robione z ludzkiej skóry, natomiast Liszaj – który niczym Pan Gąsienica prowadzi z bohaterką filozoficzne dyskusje – wierzy, że przemieni się w motyla. Nawet sama Alicya dostrzega po drugiej stronie peronu zakrwawioną dziewczynę, przypominającą jej ją samą, co w toku lektury okazuje się być wizją przyszłości.

Sénécal, podobnie jak Sapkowski, stosuje wiele metatekstowych zabiegów. Naprowadza na to już nazwą ukrytej dzielnicy – Daresbury – a później nazwami jej ulic, takimi jak: Lutwidge, Dodgson, Humpty, Snark, Hargeaves. Są to oczywiste nawiązania dla osób

zaznajomionych z biografią anglikańskiego pastora¹³. Metatekstową grą z czytelnikiem jest też postać jednego z bohaterów – Karola. Przypomina on nie tylko Carrollowskiego Białego Królika, który wprowadza Alicję do obcego świata, jest nieporadny, ciągle spóźniony i tak jak on doradza Czerwonej Królowej, ale też stanowi obraz samego Charlesa Lutwidge’a Dodgsona. Karol również jest matematykiem, który wykładał na Uniwersytecie Oksfordzkim, podlegał dziekanowi Liddellowi i pisał pracę z zakresu logiki. Bohater, tak jak twórca *Przygód Alicji...*, cierpi na zaburzenia mowy (jąkanie), które – jak u Dodgsona – znikają podczas rozmowy z dzieckiem, w tym wypadku z tytułową bohaterką. Dodgson przez współczesnych badaczy jest podejrzewany o pedofilię, co Sénécal wykorzystuje i czyni Karola dewiantem, który musi ukrywać się w Daresbury. Dzielnica nie jest bowiem tylko światem szaleńców, ale w dużej mierze narkomanów, morderców czy gwałcicieli. Wszyscy oni kryją się w tym świecie przed odpowiedzialnością i karą. Alicja jest tu jedyną osobą, która nie ma problemów z prawem i kieruje się własnym kodeksem moralnym. Osiemnastolatka, trochę z buntu i przekory, ale też i z potrzeby poznania samej siebie, przekracza tu kolejne granice, nieudolnie odwołując się jednocześnie do Nietzscheńskiej koncepcji nadczłowieka. Jedną z takich granic są eksperymenty z narkotykami, doprowadzające ją do stanów psychotycznych, w których czuje się najpierw słaba i bezsilna, a za chwilę niezwykła. Jest to odniesienie do tego, jak w *Wonderlandzie* Carrolla Alicja rośnie i maleje. Carroll w ten sposób chciał ukazać problem cielesności dojrzewającej dziewczynki, której ciało zaczyna się zmieniać oraz to, jak te zmiany wpływają na jej psychikę. Sénécal ukazuje tu inny problem – niestabilność emocjonalną młodej kobiety, która ma wziąć odpowiedzialność za swoją przyszłość. Kolejnym problemem, przed jakim stawia swoją bohaterkę, jest jej seksualność. Brak konwenansów i norm społecznych, które obowiązywały w realnym świecie, sprawia, że Alicja zaczyna prowadzić rozwiązły tryb życia i zatrudnia się w nocnym klubie jako tancerka erotyczna. Ucieczkę w paliatywy, jaką stanowią w przypadku bohaterki narkotyki i seks, można pokazać w kontekście filozofii Leszka Kołakowskiego, którą wyłożył w *Micie w kulturze analgetyków* (KOŁAKOWSKI 2003: 86-110). Alicja boi stawić się czoła codzienności, swoim problemom, a przede wszystkim przyszłości, podświadomie wiedząc, że wraz z uzyskaniem pełnoletniości będzie musiała podjąć decyzje, które zaważą na jej przyszłości. Nie dziwi więc, że nie chce odejść z Daresbury. Ostatecznie to tortury i sąd skazujący ją

¹³ Autor *Przygód Alicji...* nazywał się Charles Lutwidge Dodgson, urodził się w Daresbury. W *Po drugiej stronie Lustra* pojawia się Humpty Dumpty. Carroll napisał również poemat *The Hunting of the Snark* (w wersji polskiej *Wyprawa na żmirlacza*), a Hargeaves to późniejsze nazwisko Alicji Liddell, dla której pisarz stworzył dylogię.

na banicję sprawiają, że wraca ona do swojego świata. Według Królowej Alicja nie pasuje do ich społeczności, bo jest „normalna”. Paradoksalnie, to właśnie jej sąd sprawił, że bohaterka odnalazła odpowiedź na dręczące również dziewiętnastowieczną Alicję pytania i zrozumiała, że tym, co ją określa, są pewne normy etyczne, których nie może przekroczyć.

Interesującym zabiegiem, jaki wykorzystał Sénécald, jest przedstawienie Alicji przed trafieniem do Daresbury i po powrocie z niego oczami bliskich dziewczyny – jej matki, ojca, chłopaka, przyjaciółki, a nawet profesora filozofii. Zabieg ten jest wyrazisty, ponieważ o większości działań i przemyśleń Alicji czytelnik dowiaduje się bezpośrednio od niej samej – powieść napisana jest w narracji pierwszoosobowej. Jednak fragmenty stanowiące klamrę kompozycyjną – ujęte w formie wywiadu środowiskowego – odsłaniają, co zmieniło w dziewczynie przebywanie w pełnym nonsensów, ukrytym świecie. W pierwszym z wywiadów, przed wyjazdem Alicji, rodzice dumni są ze zdolnej i ambitnej córki. Zauważają, że nieco się od nich oddaliła, ale według matki bohaterki, ta przechodzi „bardzo rozsądny kryzys młodzieńczy” (SÉNÉCAL 2010: 13). Z rozmów z partnerem Alicji dowiadujemy się, że dziewczyna lubi eksperymentować i doznawać nowych wrażeń, a jednocześnie czuje się ograniczana. Pozostałe osoby dostrzegają jej upór, bezpośredniość, naiwność, impulsywność i potrzebę zrozumienia siebie oraz otaczającego ją świata. Natomiast z rozmów prowadzonych osiem lat po powrocie bohaterki z Daresbury wyłania się inny obraz Alicji – inteligentnej i ambitnej kobiety, która wybrała spokojne i stabilne życie u boku odpowiedzialnego mężczyzny. „Nowa” Alicja angażuje się w sprawy społeczne, ma interesującą pracę, oczekuje dziecka i jest wyważona, oszczędna w słowach. Nie wspomina rodzinie i przyjaciołom o traumatycznych przeżyciach z mrocznego Wonderlandu.

Sénécald, przedstawiając tę nową wersję Alicji, uwspółcześnia ją, zamienia też Wonderland w patologiczną dzielnicę miasta. Pomimo że jego bohaterka boryka się z innymi problemami niż ta Carrollowska, to tak jak ona nieustannie szuka odpowiedzi na pytanie „kim jestem?”. Tak jak jej pierwowzór zmagają się z potrzebą akceptacji społecznej i zrozumienia. Jednak Sénécald, dodając lat swojej bohaterce, stawia ją też przed trudniejszymi problemami. Alicja musi tu uporać się z własną seksualnością i poradzić sobie z nalogami. Musi też obronić się przed kolejnymi atakami, a nawet walczyć o życie – Daresbury opuszcza przecież posiniaczona, pokaleczona i z raną postrzałową. Pobyt w mrocznym Wonderlandzie zmienia ją i jej podejście do świata. Alicja staje się odpowiedzialną

kobietą, dojrzewa do roli matki. Daresbury nie zabiera jej jednak ciekawości świata i potrzeby działania. Powrót z dzielnicy Czerwonej Królowej jest dla niej pewnego rodzaju inicjacją w dorosłość.

Opuszczona przez ojca i poszukująca miłości obrońcy uciśnionych

Doroślą i dojrzałą wersję Alicji prezentuje też miniserial w reżyserii Nicka Willinga *Alice* z 2009 roku. Willing w 1999 roku wyreżyserował też adaptację powieści Carrolla, w której stresująca się występem publicznym dziewczynka ucieka do ogrodu, a później wpada do króliczej nory i trafia do Wonderlandu. Postaci, jakie tam spotyka, mają twarze gości poznanych chwilę przedtem przed domem, co wskazuje, że wszystko dzieje się w podświadomości Alicji. Zabieg ten koresponduje z zakończeniem filmu – odbiorca dowiadyuje się, że pobyt w pełnej nonsensów i śpiewających zwierząt krainie, był tylko snem. Willing dość wiernie przedstawił więc dzieło Carrolla, adresując je do dzieci. Jednak dziesięć lat później twórca znów powraca do historii zagubionej w alternatywnym świecie Alicji. Tym razem nie jest to jednak już sen, a bohaterką nie jest mała dziewczynka. Postaci bajkowych zwierząt również nie są tak oczywiste. Widz rozpoznaje je dzięki charakterystycznym atrybutom – choćby fryzurze mężczyzny, który odgrywa rolę Białego Królika: długim białym kucykom – a także tropom w nazewnictwie bohaterów.

Dwuodcinkowa produkcja przedstawia historię kobiety, która próbuje ratować uprowadzonego na jej oczach partnera. Alicja nie biegnie tu więc za Białym Królikiem z ciekawości, ale żeby uratować bliską jej osobę. Nie wpada też do nory, lecz w lustro, przenosząc się do świata ukrytego po jego drugiej stronie. To jeden ze sposobów, w jaki Willing kontaminuje obie powieści brytyjskiego logika. Alternatywny świat, do którego trafia Alicja, wizualnie nie przypomina żadnego z tych Carrollowskich. Jest to bowiem zniszczone i wysnzione postapokaliptyczne miasto, pełne starych, odrapanych i często przerażających budynków. Całość stanowi swoistą wyspę, która przypomina znane wzorce produkcji typu *reality show* – Alicja, podobnie jak ich uczestnicy, musi pokonywać kolejne przeszkody: od przepaści po mechanicznych nadzorców. Społeczność, do której trafiła bohaterka, jest kontrolowana przez maszyny, które inwigilują mieszkańców Wonderlandu. Władzę sprawuje tu Królowa Kier, kontrolująca wszystko niczym Wielki Brat. Grozę całego otoczenia Alicji potęguje surrealistyczna architektura, a na ekranie dominują ciemne kolory. Kiedy więc bohaterka dowiadyuje się, że jest w Wonderlandzie, nie kryje zaskoczenia, bo, jak zauważa, nie przypomina on tego z bajki.

Połączenie wspomnianych uniwersów przejawia się też w doborze postaci. Bohaterka, tak jak w drugiej części dylogii, spotyka tu Białego Rycerza, Tirla Booma i Tirla Bimma czy też ucieka przed Żabrolakiem. Jednak pojawiają się tu postaci i motywy z Krainy Dziwów – Alicja współpracuje z Kapelusznikiem i Panem Gąsienicą, walczy z Czerwoną Królową i ucieka przed cyborgicznym seryjnym mordercą, Marcowym Zającem, który został wskrzeszony, by złapać i zabić Alicję. Interesującym zabiegiem jest także włączenie do fabuły bohaterów, którzy w dylogii Carrolla nie byli wyeksponowani, a w tym świecie pełnią role drugoplanowe – mowa tu o postaci Kiera, który jest synem Czerwonej Królowej oraz jego potencjalnej narzeczonej, Księżnej.

Alicja wpadając do świata lustra, nie ma pojęcia, że tak naprawdę została do niego ściągnięta podstępem, by uratować porwanych przez Królową Kier ludzi, co jednocześnie wiąże się z ocaleniem ojca. Nie wie też, że niektórzy mieszkańcy tej krainy postrzegają ją jako postać niemal mityczną, tą, która ma zaprowadzić nowy porządek, stanąć na czele rewolucji¹⁴. Serialowa Alicja nie jest bezsilną i słabą kobietą. Już z pierwszych scen widz dowiadyuje się, że pracuje ona jako instruktorka sztuk walki. Jest pomysłowa i nie poddaje się – dzięki zwykłej spince do włosów udaje jej się uciec z przewożącego ją do kasyna kontenera. Jest ryzykantką, która, by ratować innych, jest w stanie poświęcić własne życie. Z powodu tego, że w przeszłości opuścił ją rodzic, wie, że może i musi liczyć tylko na siebie, odrzucając oferowaną pomoc. Przez lata sama szukała ojca, nie zniechęcając się porażkami ani słowami matki, za wszelką cenę chcąc odkryć prawdę o nim i zrozumieć, co stało się przed laty. W tym miejscu warto zwrócić uwagę na metatekstowy komentarz reżysera – w retrospekcji widzimy małą Alicję, która wchodzi do pustego już gabinetu ojca i znajduje egzemplarz dzieła Carrolla. Dopiero po drugiej stronie lustra orientuje się, że to wskazówka, którą pozostawił jej tata. Jego odejście było dla Alicji traumą, a zarazem przyczyną jej problemów z okazaniem zaufania i z zaangażowaniem się w trwałe związki. Choć tego nie wie, podróż do Wonderlandu ma pomóc jej uporać się z tymi lękami i słabościami. To tu mierzy się ze strachem przed samotnością i odrzuceniem; musi też nauczyć się zaufania i współpracy. Najdobitniej pokazuje to scena, kiedy bohaterka zostaje zahipnotyzowana przez szaleńców Tirla Boma i Tirla Bimma, którzy wdzierają się do jej świadomości i wspomnień, a ona na moment znów staje się małą dziewczynką bojącą się otworzyć gabinet ojca i płaczącą po jego odejściu. Szaleńcy wykorzystują jej słabość, pomniejszają ją i umieszczają w miniaturowym pokoju, w którym nagle pojawia się przepaść. W przeciwieństwie do analizowanych wcześniej bohaterek, ta w żaden sposób nie

¹⁴ W tej sferze widać podobieństwo do filmu *Alicja w Krainie Czarów* w reżyserii Tima Burtona.

może kontrolować tego, jak maleje i rośnie. W tej chwili nic nie jest od niej zależne, może jedynie liczyć na pomoc Kapelusznika i Białego Rycerza.

Na koniec Alicja musi też zdecydować, czy pozostać w arkadyjskiej już krainie lustra u boku nowego króla, sprawując z nim władzę, czy wrócić do rzeczywistości. Ostatecznie protagonistka postanawia wyruszyć do domu i wybiera samotność. Chowa wszystkie pamiątki po ojcu, którego nie udało jej się uratować, co ma świadczyć o tym, że uporała się z przeszłością, przestała nią żyć, a przede wszystkim zrozumiała, kim jest. Pojęła też, że ojciec jej nie porzucił. Jednak jednego świat lustra w niej nie zmienił – mowa tu o strachu przed prawdziwym związkiem. Alicja nie umiała pokonać lęku i powiedzieć Kapelusznikowi, że żywi względem niego uczucia, oczekując na jego pierwszy krok. To on biegnie za nią do „normalnego świata” i rezygnuje z dotychczasowego życia, nie odwrotnie.

Podsumowanie

Przygody Alicji w Krainie Czarów Lewisa Carrolla uznawane są przez badaczy za początek literatury *fantasy* (ŚWIERKOŃSKI 2006: 150). Nie dziwi więc, że dla wielu dzieł z tego gatunku stanowią one hipotekst. Mimo że jest to powieść niezwykle wieloznaczna, jest na tyle nośna, że zaadaptowana została bez problemu przez twórców popkultury. Jednak w serialowych czy filmowych opowieściach o Alicji brak już rozbudowanych gier słownych, słów-walizek¹⁵ czy filozoficznych rozważań. Pozostała natomiast warstwa psychologiczna (opowieść o dziewczynce lub kobiecie, która próbuje poznać samą siebie), fabularna (popkultura doskonale wykorzystuje różnorodność postaci, ich dziwactwa), a nawet kategoria nonsensu. Niemniej wszystkie poddane tu analizie przykłady spełniają kryteria intensywności odniesień intertekstualnych, wymienionych przez Manfreda Pfistera (1991: 203-208). Współcześni autorzy w bardzo twórczy sposób zdecydowali się na przedstawianie perypetii Alicji po raz kolejny, opowiadając „jak było naprawdę”. Swoją fabułę zbudowali na pre-tekście, traktując go jak strukturalne tło, najczęściej jednak poświęcając najwięcej uwagi kilku jego wybranym wątkom. Budując obrazy Wonderlandu czy świata lustra, eksperymentowali też z samą postacią Alicji – raz przedstawiając ją jako zagubioną, jak jej protoplastka, w innej zaś wersji jako dorosłą i niezależną. Jednak to, co nie zmienia się od czasów Carrolla, to fakt, że Alicja zawsze pozostaje zdezorientowana i próbuje dowiedzieć się tego, kim jest, podczas gdy Kraina Dziwów pozwala jej podjąć

¹⁵ Maciej Słomczyński definiuje słowa-walizki jako „połówki dwu różnych słów, złączone z sobą, tworzą[ce] trzecie słowo, które natychmiast zaczyna żyć autonomicznym, pełnym, choć nieznanym dotąd życiem” (SŁOMCZYŃSKI 2001: 6).

trud samookreślenia. Dla bohaterki Sénécala i Willinga podróż jest, tak jak dla protagonistki pre-tekstu, formą katabazy. W obu wypadkach jest to bardzo obrazowo ukazane – w powieści bohaterka schodzi do metra, w serialu w jednej ze scen spada do wody.

We wszystkich analizowanych utworach widać też, że te opowiedziane na nowo perypetie zagubionej w obcym świecie dziewczynki kierowane są do dojrzałego i wyrobionego odbiorcy, który nie tylko zna dylogię Carrolla, ale powinien też mieć wiedzę na temat samego jej twórcy. Dzięki temu hiperteksty *Przygód Alicji...* stają się dla niego zrozumiałe i atrakcyjne. Być może w ten sposób współcześni autorzy próbują też przełamać stereotypowe myślenie o powieściach Lewisa Carrolla jako literaturze dla dzieci.

Źródła cytowań

- ADAMCZYKOWA, ZOFIA (2001), *Literatura dla dzieci: funkcje, kategorie, gatunki*, Warszawa: Wyższa Szkoła Pedagogiczna, Towarzystwo Wiedzy Powszechnej.
- BICZKOWSKA, PAULINA (2011), 'Kot z Cheshire Andrzeja Sapkowskiego', w: *Kot*, http://www.ikndok.ug.edu.pl/upload/files/13/kot_publicacja.pdf [dostęp: 28.12.2017].
- CARROLL, LEWIS (1972), *Przygody Alicji w Krainie Czarów*, przekł. Maciej Słomczyński, Warszawa: Czytelnik.
- CARROLL, LEWIS (1990), *Przygody Alicji w Krainie Czarów*, przekł. Robert Stiller, Warszawa: Lettrex.
- FILMWEB.PL (2017), *Alicja w Krainie Czarów*, online: <http://www.filmweb.pl/Alicja.W.Krainie.Czarow/relateds> [dostęp: 28.12.2017].
- FULIŃSKA, AGNIESZKA (1999), 'O Andrzeju Sapkowskim. Baśń, która ocalała', *Tygodnik Powszechny*: 29, s. 12.
- GENETTE, GÉRARD (2014), *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przekł. Tomasz Stróżyński, Aleksander Milecki, Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.
- IZDEBSKA, AGNIESZKA, DANUTA SZAJNERT (2014), 'Od redakcji', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 2 (57), s. 7.
- KOŁAKOWSKI, LESZEK (2003), *Obecność mitu*, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- KOSTECKA WERONIKA (2014), *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenie gatunku*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- KOZERA, DOMINIKA (2015), 'Wirtualna Alicja – historia Alicji w Krainie Czarów napisana na nowo', w: Andrzej Staniszewski, Miłosz Babecki i in. (red.), *Media, kultura, komunikacja społeczna*: 1 (11), ss. 71-83.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2011), *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasty*, Warszawa: SuperNowa.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1998), *Złote popołudnie*, w: Danuta Górka, Mirosław Kowalski (red.), *Trzynastcie kotów*, Warszawa: SuperNowa, ss. 74-106.
- SÉNÉCAL, PATRICK (2010), *Alicya*, przekł. Ewa Pfeifer, Warszawa: Wydawnictwo Fu Kang.

SŁOMCZYŃSKI MACIEJ (2001), 'Wstęp', w: Lewis Carroll, *Przygody Alicji w Krainie Czarów, O tym co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra*, przekł. Maciej Słomczyński, Warszawa: Hubert.

STILLER ROBERT (1990), *Wielebny w Krainie Czarów*, w: Lewis Carroll, *Przygody Alicji w Krainie Czarów*, przekł. Robert Stiller, Warszawa: Lettrex.

ŚWIERKOCKI MACIEJ (2006), 'Fantasy', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 149-153.

TARNOGÓRSKA MARIA (2016), 'Podwójne życie Alicji, czyli Kraina Czarów w kulturze literackiej i naukowej', w: Agnieszka Izdebska, Danuta Szajnert (red.), *Literatura prze-pisana 2. Od zapomnianych teorii do kryminału*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Dwa starcia z Królową Elfów w prozie Terry'ego Pratchetta

ZOFIA ŻÓŁTEK*

Wstęp

We wstępie do zbioru tekstów *non-fiction* Terry'ego Pratchetta Neil Gaiman zwraca uwagę na postrzeganie autora jako „przemiętego żartownisia”. Sam, będąc jego przyjacielem i współpracownikiem, stwierdza, iż pisarz był raczej „wściekły” (GAIMAN 2015: 15). W tym ambiwalentnym, emocjonalnym odczuwaniu twórcy zdaje się ginąć przestrzeń na spokojne, metodyczne badanie jego twórczości.

W trzech powieściach autora, *Panach i damach*, *Wolnych Ciutludziach* i *Pasterskiej koronie* główny wątek stanowi walka bohaterek – czarownic – z elfami. Pierwszy tom poruszający ów temat wydany został w 1992 jako czternasta książka z cyklu o Świecie Dysku. Wizja elfów ukształtowana w tym tekście wykorzystana zostaje w *Wolnych Ciutludziach*, późniejszych o jedenaście lat. Przełamana zostaje ona nieznacznie dopiero w ostatniej powieści Pratchetta, *Pasterskiej koronie*, opublikowanej w 2015 roku już po śmierci pisarza. Elfy indywidualizują się tam, zyskują osobowość i tracą nieco obcości. Interpretację zmian utrudnia fakt, iż książka – jak twierdzi Neil Gaiman, z racji specyfiki swojej relacji z Pratchettem dość świadom jego warsztatu pisarskiego – jest nieukończona i nie osiągnęła nigdy właściwej, zaplanowanej formy (VINCENT 2015). Pomimo tego przełomu, w całej wizji konsekwentnie widać inspiracje ludowością. Rozmyślnie wykorzystane, stanowią realizację Pratchettowskiego rozumienia fantastyki, polegającego na

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: zofzoltek@gmail.com

zmienieniu kilku detali w stosunku do rzeczywistości i dalszego kształtowania wyobrażeń w oparciu o alternatywne prawa (PRATCHETT 2015: 98, 99-100). W wypadku *Panów i dam* oraz historii inaugurującej cykl o dorastającej czarownicy Akwili Dokuczliwej (w późniejszym tłumaczeniu nazywanej Tiffany Obolałą) zmianą leżącą u fundamentów świata jest uczynienie tradycyjnych legend i przesądów prawdą.

W starszej z książek obrony górskiego królestwa Lancre przed przybyszami ze świata baśni podejmują się trzy wiedźmy – Babcia Weatherwax, Niania Ogg i Magrat Garlick. Inaczej niż w innych częściach cyklu o czarownicach i jego odnodze dla młodszych czytelników, nie wybrzmiewają w sposób wyraźny wczesnonowożytny¹ i viccańskie inspiracje do kreowania działalności czarownic. Elementem, który nie podlega dynamicznym zmianom, jest też struktura małego sabatu – Magrat pozornie opuszcza grupę, jednak w przeciwieństwie do następnych poświęconych wiedźmom historii, *Maskarady* i *Carpę jugulum*, nie stanowi to siły napędowej fabuły i nie ma wpływu na motywacje bohaterów. W znaczących rolach pojawiają się postaci znane z poprzednich książek. Pratchett kontynuuje rozpoczęte w *Trzech wiedźmach* realizowanie idei parodiowania sztuk Szekspira. W *Panach i damach* przetworzeniu podlega *Sen nocy letniej*, jest to jednak rodzaj rozbudowanego żartu, nie zaś znaczący element konstytuujący fabułę. Wyrazem inspiracji jest umieszczenie w fabule królewskiego ślubu i szykowanego z jego okazji spektaklu oraz, bezpośrednio niemal, końcowy przypis:

Kiedy Hwel, autor sztuk, zjawił się następnego dnia z resztą trupy, opowiedzieli mu wszystko, a on to zapisał. Opuścił jednak te części, które nie dały się wystawić na scenie, albo byłyby zbyt kosztowne, albo te, w które nie uwierzył. W każdym razie nazwał tę sztukę *Poskromienie elficy*, bo przecież nikogo by nie zainteresowała sztuka o tytule *To, co wydarzyło się w czasie nocy letniej* (PRATCHETT 2002: 287).

Nową częścią składową Świata Dysku, pojawiającą się dopiero w *Panach i damach*, jest wprowadzenie do uniwersum elfów. Przedstawione są one w sposób, który z nowego, groźnego ludu czyni nie tylko element konstrukcyjny pojedynczej fabuły, lecz również, jak wspomniano, istotny składnik uniwersum. Jest to o tyle znamienne, że na etapie pisania *Panów i dam* w *opus magnum* autora panuje taki chaos i niekonsekwencja, że

¹ Dobrze widać je zarówno w fabule, nawiązującego do Szekspirowskich *Makbeta* i *Hamleta*, tomu *Trzy wiedźmy* (*Wyrd Sisters*), w którym, zgodnie z tytułem, w centrum akcji usytuowane są czarownice wpływające na przejęcie władzy w państwie, jak i w pobocznych zainteresowaniach czarownicy-nauczycielki Panny Tyk z cyklu poświęconego Akwili, które składają się na obronę przed prześladowaniami analogicznymi do tych, które dotknęły ofiary procesów o czary w renesansowej Europie (PRATCHETT 2005: 17).

czuje się zobowiązany do zaznaczenia związku tekstu z *Wyprawą czarownic* oraz z *Trzema wiedźmami* jako czegoś wyjątkowego (PRATCHETT 2002: 7). Widać więc, jaką wagę przykłada twórca do rozwoju uniwersum, który zachodzi w tych częściach cyklu. Fantastyczne istoty ponownie zagrażają światu ludzi w wydanych w 2003 roku *Wolnych Ciutłudziach*, atakują niepojawiającą się wcześniej krainę nazywaną Kredą, zaś obowiązek odparcia ataku spada na barki dziewięcioletniej Akwili. Bohaterka musi odbić z rąk Królowej Elfów niewiele od niej starszego Rolanda, syna lokalnego władcy, i swego małego braciszka. W walce z elfami wspierają ją inni przedstawiciele magicznego ludu – klan niedużych, wojowniczych Fik Mik Figli. Zadanie ma dla niej także wymiar inicjacyjny, pozwala jej bowiem sprawdzić, czy jest w stanie zostać wiedźmą. Wraz z wkraczaniem dziewczynki do domeny czarownic zachodzi także włączanie jej rzeczywistości w rzeczywistość Świata Dysku, wykreowaną już uprzednio w innych, przeznaczonych dla dojrzszych czytelników tomach. W książkach z serii pozostającej początkowo na uboczu głównego nurtu twórczości pisarza, pojawiają się bohaterowie i miejsca znane już z innych jego dzieł. Łączność ta jednak zaznacza się już w uczynieniu osi fabuły *Wolnych Ciutłudzi* konfliktu czarownic z elfami, przedstawionymi według tego samego wzorca, co w powieściach dla dorosłych odbiorców twórczości Pratchetta, co sprawia, że między *Wolnymi Ciutłudźmi* a *Panami i damami* odnaleźć można liczne analogie.

Wizja elfów

Pratchett w kreacji elfów sięga po bogate inspiracje folklorystyczne, rezygnując z odwołań do powszechnie eksploatowanej w *fantasy* z drugiej połowy dwudziestego wieku tradycji tolkienowskiej. Elfy to fantastyczne istoty występujące w podaniach skandynawskich, germańskich, celtyckich i anglosaskich. Na Wyspach Brytyjskich wiara w nie była szczególnie rozpowszechniona w Szkocji (BRIGGS 1977: 131). Podstawową cechą, która łączy je z wizerunkiem zaprezentowanym w *Panach i damach* i wykorzystywanym w kolejnych częściach cyklu, jest ich zła i przewrotna natura. Czyny elfów rozciągają się od drobnych, acz uciążliwych złośliwości, takich jak niszczenie plonów czy podkradanie mleka krowom, po prawdziwe zbrodnie – magiczne stwory miały porywać dzieci, uprowadzać dorosłych, mordować ludzi dla zabawy i składać ich w ofierze piekłu (BRIGGS 1977: 71). Wszystkie te działania, oprócz może nacechowanych rytualnie zabójstw, przypisane są antagonistom z powieści Pratchetta. Pamięć o nich przytoczona jest w urywkach przekazywanych z pokolenia na pokolenie ludowych opowieści, pozbawionych realnego znaczenia dla ludzi współczesnych bohaterce:

Urywki starych bająn rozbrzmiewały równocześnie w głowie Magrat:

Na szczyt, gdzie wiatry wieją, w dolinę porośłą wrzosami...

Od duchów i strachów, i długonogich bestii...

Mama mówiła, że grzeczne dziecię...

Na łowy nie ruszaliśmy ze strachu przed...

I stworów, co stukają...

Nie bawi się z elfami w lesie...

Magrat siedziała na koniu, któremu nie ufała, ścisła miecz, którego nie potrafiła używać, a szyfry wypływały jej z pamięci i układały się w informację.

Porywają bydło i dzieci...

Wykradają mleko...

Kochają muzykę i porywają grajków...

Właściwie to kradną wszystko.

Nigdy nie będziemy tak swobodni jak oni, tak piękni jak oni, tak mądrzy jak oni, tak świetliści jak oni; jesteśmy zwierzętami. [...]

W końcu zabierają wszystko [...]

A to, co nam dają, to strach (PRATCHETT 2002: 217).

W *Wolnych Ciutludziach* o zbrodniach elfów wspominają Fige – jest to o tyle znamienne, że one same są istotami, którym daleko do doskonałości moralnej (PRATCHETT 2005: 130).

Również inne, konkretne składniki wyobrażenia elfów mają swoje źródło w tradycji. W schrystianizowanych wierzeniach Wielkiej Brytanii bronią przeciwko magicznemu ludowi były krzyże, zwłaszcza żelazne. Inne żelazne obiekty, takie jak chociażby podkowy czy wszelkie inne przedmioty codziennego użytku, także skutecznie służyły odstraszeniu złych sił (BRIGGS 1977: 335, 336). A ponieważ w nieomal areligijnym królestwie Lancre nie było miejsca na symbole, do obrony przed elfami pozostawały narzędzia kowalskie, broń, okucia drzwi (PRATCHETT 2002: 104, 190, 209, 217, 220). Stąd też Akwila może pokonać czarodziejskie istoty ciosem żelaznej patelni (PRATCHETT 2005:27).

Znaczącą rolę odgrywają też Tancerze – kamienny krąg, przypominający te obecne w krajobrazie południowej Anglii (PRATCHETT & SIMPSON 2014: 253). Analogiczna konstrukcja tworzy też wrota między światem ludzi a Krainą Baśni w *Wolnych Ciutludziach* (PRATCHETT 2005: 122-123). W *Panach i damach* niezwykle znaczenie głazów doczeka się racjonalnego wytłumaczenia, logicznie łącząc się z resztą informacji o ochronie przed elfami. Skąły zawierają bowiem „żelazo, które kocha żelazo” (PRATCHETT 2002: 10), a zatem mają właściwości magnetyczne. Sprawia to, że do kręgu nie sposób wnieść niczego wykonanego z krzywdzącego elfy metalu, gdyż zostaje on przyciągnięty do jego

konstrukcji, co czyni z Tancerzy bezpieczną granicą między światami. To dopiero naruszenie tej bariery może sprowadzić elfy, tytułowych Panów i Damy, między ludzi – podczas gdy ci ostatni, gdy tylko wkroczą do królestwa Faerie, stają się bezbronni.

Kolejną ochronę przed elfami stanowią dzwonki. I ponownie, w eklektycznych, mieszkających wątki pogańskie z chrześcijańskimi, wierzeniach rzeczywistego świata największą moc odstraszącą mają dzwony kościelne. Dobrze sprawdzać mają się też dzwonki, którymi przystrojeni są tancerze morrisa, tradycyjnego tańca związanego z przesileniami i przemianami w naturze (BRIGGS 1977: 335). Pratchett zapożycza go z angielskich zwyczajów i wprowadza do swojej twórczości; to jeden z jego ulubionych i najczęściej pojawiających się motywów ludowych. Do bohaterów pobocznych *Panów i dam* roku należą właśnie członkowie Lancrańskiego Zespołu Tańca Morris, którym w powieści ich fach ocala życie. Inaczej niż w opisanym przez badaczy folklorze Wysp Brytyjskich, w twórczości Pratchetta dźwięk dzwonek nie tyle przeraża elfy, co trzyma je w usidleniu wraz z mocą muzyki i tańca, którą kochają (PRATCHETT 2002: 222).

Zaczerpniętą z wierzeń powszechnych charakterystyczną cechą fantastycznych istot jest też „elficka skaza [*the fairies defect*]”. W wielu tradycyjnych przekazach w wyglądzie stworzeń, wydających się nadludzko pięknymi, uważny obserwator zauważa dziwaczną wadę. U skandynawskich *huldr* jest to krowi ogon, inni przedstawiciele wrózek miewają wklęsły kształt ciała, jak gdyby byli wydrążeni z tyłu, czy też zarośniętą jedną dziurkę u nosa (BRIGGS 1977: 89). Pratchettowskie elfy pozbawione są pojedynczych charakterystycznych wad. Same sprawiają jednak wrażenie niepokojąco niedopasowanych:

Wojownicy mieli prawie siedem stóp wzrostu. Nie nosili ubrań, raczej strzępy związane razem: kawałki futra, spiżowe płytki, sznury jaskrawych piór. Niebieskie i zielone tatuaże pokrywały im prawie całą odsłoniętą skórę. Kilku trzymało naciągnięte łuki, a groty strzał podążały za każdym ruchem babci.

Głowy otaczały im jak aureole sztywne od tłuszczu włosy. I chociaż twarze mieli rzeczywiście najpiękniejsze, jakie Diamanda w życiu widziała, zaczęła ją męczyć niejasna myśl, że jest w nich coś subtelnie niewłaściwego, jakiś element, który nie całkiem pasuje do reszty. [...]

Rzeczywiście, mieli coś w oczach... Ale nie kształt czy kolor. Nie zauważyła złośliwych błysków. Ale było...

...spojrzenie (PRATCHETT 2002: 109).

W ten sposób w antropomorficznych poza pewnym drobnym szczegółem elfach manifestuje się coś nieludzkiego. To nie tyle brzydota, ile po prostu wyraz swoistej grozy wzbudzanej przez tę rasę. Poza realnym zagrożeniem, które ze sobą niosą, ich zło opiera

się na zwodniczej grze pozorów, zbliżając je tym samym do emanacji freudowskiego *Unheimliche* (FREUD 1997: 253).

Interesująca jest kwestia samego nazewnictwa elfów. Zgodnie ze wspólnym dla wielu kultur przekonaniem o magicznej roli nazw własnych i ich realnym związku z osobą, o uobecnianiu mocy nosiciela w jego imieniu (VAN DER LEEUW 2003: 289), czarodziejski lud w anglosaskiej tradycji nazywany był różnorakimi omówieniami (BRIGGS 1977: 131). W ludowym myśleniu magicznym używanie metafor lub metonimii zamiast pojęć oznaczających bezpośrednio istoty czy zjawiska stanowiące zagrożenie, jest powszechną praktyką zapobiegającą przywołaniu zła. Anna Engelking pisze, że według ludowej filozofii mowy nie ma pustych słów, ich wypowiedzenie musi pociągać bowiem za sobą desygnat, materializować przywołanie (ENGELKING 2010: 82). Podobnie zorganizowany jest świat według bohaterów powieści Pratchetta. Wśród określeń, które przywołuje Niania Ogg, znajdują się „Piękny Lud”, „Szlachetni”, „Gwieździści” czy „Promieniści” (PRATCHETT 2002: 56) – i zarazem wszystkie te wymieniałe poszczególne cechy groźnych istot nazwy funkcjonowały w folklorze i są poświadczane w tradycjach oralnych na terenach Anglii i Szkocji. Pozytywne w swoim wydźwięku, mają nie tylko nie pozwalać na przywołanie elfów, lecz również przekupić je pochlebstwem i nie przypominać im o ich mrocznej stronie, nie wywoływać jej i nie urzeczywistniać. Nieprzywołany wprost, jednak znacząco zasugerowany, jest inny z elfich przydomków, Dobrzy Sąsiedzi (*The Good Neighbours*) – zwracający uwagę na ich bliską obecność względem ludzkich siedlisk. W rozmowie ze swoim synem, tej samej, w której wylicza wspomniane wcześniej eufemizmy, stara czarownica mówi: „Nie, to nie to. Tamte [potwory z innych wymiarów — Z. Ż.] żyją na zewnątrz. Ale Oni żyją... zaraz obok” (PRATCHETT 2002: 56). Fik Mik Figle z kolei nie są już tak subtelne, unikając mówienia o elfach i odwołując się bezpośrednio do swojej wiary w sprawczą moc prawdziwych nazw własnych i ich realnego związku z nosicielem (przekonanie to dotyczy też ich własnych, figlowych imion): „Nie mogę powiedzieć tego na głos — oświadczył Rozbój. – Ona słyszy swe imię, gdziekolwiek jest wypowiedziane, i zjawia się na wezwanie” (PRATCHETT 2005: 66).

Opowieść u źródeł

Wyjątkowo istotną rolę w kształtowaniu tego akurat folklorystycznego elementu fikcyjnego uniwersum odgrywa ballada o Tam Linie, zebrana wielokrotnie na terenie Szkocji. W klasycznym zbiorze Francisa Jamesa Childa zamieszczona jest pod numerem trzydziestym dziewiątym, w internetowym indeksie stworzonym przez Steve’a Rouda – pod

trzydziestym piątym. Pierwszy z badaczy w dziewiętnastym wieku wynotował dziesięć wersji ballady (CHILD 1882: 340-358). Ta tradycyjna opowieść zostaje wspomniana bezpośrednio w fabule, stanowi mobilizację do działania dla Magrat:

Pamiętam ludową piosenkę o takiej właśnie sytuacji. Królowa elfów porwała narzeczonego pewnej dziewczyny, ale ta nie jęczała, tylko raźnie dosiadła konia, pojechała i go uratowała. No więc ja mam zamiar zrobić to samo (PRATCHETT 2002: 215).

W autorskim metatekście wskazane jest bezpośrednio, o którą z licznych ludowych piosenek chodzi:

Piosenka, którą pamięta Magrat, jest znana w Szkocji jako ballada o Tam Linie. By go uratować, jego ukochana Janet musi ściągnąć go z zaczarowanego konia i trzymać, gdy zmienia się w węża, jelenia i rozgrzane do czerwoności żelazo, zanim powróci do ludzkiej formy. Ona ma tę odwagę i Tam Lin zostaje uwolniony i nietknięty (PRATCHETT & SIMPSON 2014: 98-99)².

Jednak znaczenie Tam Lina dla opisywanej książki wykracza daleko poza tę wzmiankę. W całej historii najmłodszej czarownicy w tym tomie i w jej oporze przeciwko elfom można odnaleźć liczne paralele do przygody Janet. Przede wszystkim narracje, w których umieszczone są wszystkie wzmiankowane protagonistki, osadzone zostają w szczególnych momentach. W wypadku Janet jest to Halloween, wieczór o wyjątkowym znaczeniu w tradycjach celtyckich, podczas którego – w tej akurat interpretacji – dwór elfów ma składać trybut piekłu. Cieńsza staje się też granica między światami śmiertelników i istot magicznych, co umożliwi bohaterce uratowanie ukochanego³. Z racji na nawiązania do *Snu nocy letniej*, *Panowie i damy* rozgrywają się podczas najkrótszej nocy w roku. Starsze czarownice zwracają uwagę na moc tego momentu i budzi on ich niepokój:

² Przekład własny za: „The song Magrat remembers is known in Scotland as the ballad of Tam Lin. To save him, his lover Janet must pull him of the fairy horse and hold on as he turns into a snake, a deer, and a red-hot iron, before returning to a human form. She has the courage, and Tam Lin is free and unharmed”.

³ I po siedmiu latach płaci daninę piekłu.

Jestem tak piękny I pelen ciała, boję się, że to będę ja.
Lecz tej nocy jest Halloween i dwór elfów nadzieżdża,
To pozwala wygrać prawdziwej miłości,
na skrzyżowaniu przy młynie, które będą musieli pokonać (ZIERKE 2008).

Przekład własny za:

And at the end of seven years she pays a tithe to hell
I so fair and full of flesh and fear it be myself

— Za dwa tygodnie — odparła Magrat. — W Letni Dzień.
 — Zły wybór. Bardzo zły wybór — mruknęła niania Ogg. — Najkrótsza noc w roku.
 (PRATCHETT 2002: 30).

Nieco subtelniejsze są nawiązania w *Wolnych Ciutłudziach*. Tu ballada nie zostaje wspomniana wprost, akcja nie dzieje się w żadnym niezwykłym czasie roku. Akwila ma przyziemne usposobienie i jej spotkania z elfami rozgrywają się w prozaicznych okolicznościach. Poważnie traktuje się też wiek bohaterki, a intryga pozbawiona jest jakiegokolwiek podtekstu romantycznego czy erotycznego⁴. Dziewczynka ratuje swego krewnego, a obcego chłopca, który mógłby potencjalnie stać się jej obiektem uczuć – oswobadza z rąk Królowej niejako przy okazji (PRATCHETT 2005: 156-157). Jednak fabuła – co wiadać wyraźnie – inspirowana jest tym samym źródłem.

Analogię można dostrzec między sytuacjami samych bohaterek. Wszystkie znajdują się na niezwykłym etapie życia, na granicy – Janet jest w ciąży, Magrat szykuje się do ślubu, Akwila zaś powoli przestaje być dzieckiem. Jednocześnie ich przejście nie jest jeszcze dopełnione, ich status zaś pozostaje niepewny. Heroina ze szkockiej ballady nie uwolniła się jeszcze spod władzy ojca i pozostaje panną – jej stan jest więc nieuprawnomożony. Do tego dochodzi też pewien detal ubioru – zielony płaszcz, którego kolor nie tylko uważano za przynależny elfom, lecz także wiązano z seksualną rozwiązłością (ACLAND 2009). Paradoksalnie zielony płaszcz wymieniony jest też w początkowej strofie ballady w jednym szeregu z dziewictwem jako coś, czego nieostrożnej dziewczyny może pozbawić Tam Lin⁵. Inicjacja seksualna Janet w sferze symbolicznej nie jest dopełniona, podobnie niekompletne są też zaślubiny Magrat. Zaczyna żyć jak żona króla, wprowadza się do zamku przed weselem. Następnie jej ukochany zostaje porwany przez elfy, co niemal udaremnia uroczystość, Dziewczyna zaś przywdziewa suknię ślubną, gdy zamierza zrezygnować z zostania żoną, przywłaszczając nienależny sobie atrybut. Całą

But tonight is Halloween and the fairy folk ride
 Those that would let true love win at Mile's Cross they must bide.

Autorka rozdziału używa cytatów ze spopularyzowanej przez zespół Fairport Convention zanglicyzowanej wersji piosenki, by uniknąć meandrów tłumaczenia z języka szkockiego. Poza tym związek Terry'ego Pratchetta z kontynuującą tę samą linię interpretacji tradycji grupą Steeleye Span pozwala podejrzewać, że autor mógł korzystać z tej właśnie wersji.

- ⁴ Jest to zresztą spójne z historycznymi losami licznych angielskich ballad i innych przejawów literatury ludowej i ulicznej, które w osiemnastym wieku były masowo przejmowane przez literaturę dziecięcą, a zmiana adresata opowieści pozwalała na jej przetrwanie w powszechnej świadomości (ATKINSON 2014: 22).
- ⁵ „Każda, która idzie przez Carterhaugh zostawia mu okup / Albo swój zielony płaszcz albo swoje dziewictwo [None that go by Carterhaugh but they leave him a pledge / Either their mantles of green or else their maidenhead]”.

walkę stacza więc ubrana w resztki odświętnego stroju (PRATCHETT 2002: 183). Akwila postanawia po osiągnięciu dorosłości zostać czarownicą i decyzja ta podjęta zostaje jeszcze przed zawiązaniem akcji (PRATCHETT 2005: 28), w której trakcie bohaterka nazywana jest „ciutwiedźmą” przez Ciutludzi. Nie odbyła jednak jeszcze nauki, a wyzwanie, które stoi przed nią, ma dopiero wykazać, czy jest godna jej podjęcia.

Znamienne jest to, że postaci, choć budzą sympatię słuchacza czy czytelnika, są jednak same winne swojemu nieszczęściu. Janet jest zmuszona walczyć o uwolnienie ojca swojego dziecka, bo, niepomna przestróg, utraciła dziewictwo, czego skutkiem stała się właśnie ciąża. Większość wersji ballady otwiera ostrzeżenie podobne do tego: „Zabraniam wam, wszystkie dziewczęta, które nosicie złoto we włosach / podróżować do Carterhaugh, bo jest tam młody Tam Lin [*I forbid you maidens all that wear gold in your hair/ To travel to Carterhaugh, for young Tam Lin is there*]” (ZIERKE 2008).

Porwanie króla Verenca – czyli narzeczonego Magrat – oraz jego poddanych możliwe jest tylko dzięki uwolnieniu opętanej przez elfy dziewczyny i pozwoleniu jej na podjęcie działania:

— Mama kazała mi przypilnować, żeby dookoła tej dziewczyny leżało żelazo. Więc ja i Millie przynieśliśmy z kuźni parę sztab i owinęliśmy je, a Millie ułożyła wszystko na miejscach.

— Po co?

— Żeby nie dopuścić... Panów i Dam, psze pani.

— Co? To przecież głupie przesady! Zresztą wszyscy wiedzą, że elfy są dobre, niezależnie od tego, co opowiada babcia Weatherwax.

Shawn skrzywił się nerwowo. Magrat wyciągnęła z łóżka opakowane bryły żelaza i cisnęła je do kąta (PRATCHETT 2002: 161).

W wypadku Akwili wina nie jest tak oczywista, funkcjonuje raczej wyłącznie w świadomości bohaterki – myśli, że jej braciszek został porwany, bo nie kochała go wystarczająco i była zazdrosna o uwagę, jaką poświęcali mu jego rodzice (PRATCHETT 2005: 60). Konieczność zachowywania ostrożności w kontaktach z elfami sugeruje bezpośrednio tylko los jednego z uratowanych przez dziewczynkę, Rolanda, który zaginął w krainie czarów z powodu własnej próżności i głupoty (PRATCHETT 2005: 158).

Wspólne jest też to, co czyni bohaterki pozytywnymi i interesującymi dla współczesnego odbiorcy: podejmują one bowiem ryzykowne decyzje, wykraczające poza ustalony porządek, w którym wedle tradycji powinny funkcjonować. Czynnikiem, które motywują je do takich postanowień są po pierwsze – miłość, a po drugie – chęć decydowania o sobie. W wypadku młodej wiedźmy można rozpatrywać te sprawy oddzielnie – najpierw porzuca ona czarownictwo, by móc poślubić króla (PRATCHETT 2005: 30), potem

jest skłonna zrezygnować także i z tego. Kiedy dowiaduje się ona, że zaręczyny – sprawa, która według romantycznej Magrat powinna rozegrać się wyłącznie między nią a królem – sprokurowane zostały wiadomością od jednej z jej mentorek, pragnie porzucić to, dla czego była skłonna wyrzec się całej swojej dotychczasowej tożsamości (PRATCHETT 2002: 176, 183).

Janet podejmuje zaś jedną taką decyzję – niezwykle śmiałą, kiedy zwróci się uwagę na prawdopodobny czas powstania ballady, a więc wiek szesnasty. Otóż odrzuca propozycję zostania żoną jednego z rycerzy jej ojca, co uchroniłoby ją przed hańbą urodzenia „panieńskiego dziecka”:

I wtedy rzekł jej ojciec, a mówił delikatnie i łagodnie:
 Och, Janet, myślę, że nosisz pod sercem dziecko.
 Jeżeli tak jest, odparła Janet, sama poniosę winę.
 Nie ma rycerza w całym twoim dworze, który mógłby dać imię dziecku.
 Bo gdyby mój ukochany był ziemskim rycerzem, tak jak jest elfickim,
 Nie wymieniałabym mojej prawdziwej miłości na żadnego z twoich rycerzy (ZIERKE 2008)⁶.

W tych wersach, brzmiących jak proste wyznanie uczuć, dziewczyna broni swojej autonomii nawet za możliwą cenę utraty dobrego imienia i skazania na ostracyzm.

Mniej dramatyczne są decyzje Akwili, która, czując się odpowiedzialna za zaginięcie swojego młodszego rodzeństwa, sama rusza na jego poszukiwanie, nie dzieląc się swoimi podejrzeniami z rodzicami, a jedynie pozostawiwszy im liściki utrzymane raczej w uspokajającym tonie (PRATCHETT 2005:72). Protagonistka bierze więc odpowiedzialność nie tylko za swoje czyny, lecz także za emocje bliskich osób. To, że postanowienia dziewczynki sprawiają wrażenie mniej drastycznych w swoim znaczeniu, nie wynika jedynie z tego, że ich potencjalne skutki społeczne są mniejsze. Dla współczesnego czytelnika są też znacznie naturalniejsze – Akwila wkracza ostatecznie w okres dorostania, czyli czas, w którym dzieci wyraźnie separują się od rodziców.

⁶ Przekład własny za:

Well, up then spoke her father dear and he spoke meek and mild
 'Oh, and alas, Janet,' he said, 'I think you go with child'
 'Well, if that be so,' Janet said, 'myself shall bear the blame
 There's not a knight in all your hall shall get the baby's name
 For if my love were an earthly knight, as he is an elfin grey
 I'd not change my own true love for any knight you have'.

W decydującym starciu wróg wszystkich trzech kobiet decyduje się na użycie tej samej broni – zwodzenie metamorfozami. W Pratchettowskim streszczeniu ballady wymienione są przemiany, którym poddany zostaje Tam Lin. Staje się zwierzętami i przedmiotami – nie tylko mogą one budzić obrzydzenie czy sprawiać ból, lecz przede wszystkim ma to zatrzeć w świadomości Janet jej relację z młodzieńcem. Mężczyzna udzielając jej instrukcji zaklina: „Lecz trzymaj mnie mocno i nie bój się, jestem ojcem twojego dziecka [*But hold me tight and fear not, I am your baby's father*]” (ZIERKE 2008). W walce z Magrat Królowa Elfów sama przybiera inną postać:

Wyglądała jak Magrat. A raczej tak [sic!] jak Magrat chciałaby wyglądać, może tak, jak myślał o niej Verence. Babcia kiwnęła głową — jak prawdziwa specjalistka, która poznawała u innej doskonałą złośliwość (PRATCHETT 2002: 252).

Zmiana ma wykpić przeciwniczkę, odebrać jej świeżo zdobytą pewność siebie, ukazać ją jako nic niewartą. Głównym orężem elfów jest zatem okrutne zafałszowywanie rzeczywistości.

Gdy przychodzi do walki z Akwilą, przemianom podlega otoczenie, w którym spotykają się antagonistki. W całym cyklu o małej czarownicy eksponowany jest jej związek z krainą, z której pochodzi. W twórczości Pratchetta wiemy, że czerpią siłę z ziemi. Dziewczynka w fantasmagorycznym, zmiennym krajobrazie musi odnaleźć swój dom. Gdy senki, istoty tworzące sny, próbują naśladować w swoich dziełach rodzinną farmę bohaterki (PRATCHETT 2005: 135), musi ona wyczulić się na drobne zafałszowania i niezgodności, odrzucić zbyt sielski obraz, wykreowany w niemal realnej wizji.

W walce z przybyszami z Faerie bohaterki nie muszą się wykazać niczym poza wolą wytrwania, nieukierunkowaną nawet na konkretne działania odwagą. Jest to znamienna łączność między Janet a Magrat. W powieści dwie pozostałe czarownice, nierealizujące motywów zaczerpniętych z ballad, sięgają w obronie Lancre po swoje szczególne umiejętności. Babcia Weatherwax korzysta z szczególnego talentu do „pożyczania” – wchodzenia w umysły innych istot (PRATCHETT 2002: 270) – Niania Ogg zaś ze swojego daru przekonywania wszystkich do wszystkiego (oraz z niezwykle bezpruderyjności; PRATCHETT 2002: 229, 235). Najmłodsza z przedstawicielek kowenu z Lancre ma tylko pamiętać, kim jest i co stara się ochronić. Wymaga to od niej pewności siebie, której się po sobie nie spodziewała, czyli zostaje poddana jedynie próbie charakteru, nie zaś próbie siły.

Akwila w walce musi też wykazać się przytomnością umysłu. Nie może uwierzyć Królowej Elfów, powinna nie tyle pamiętać, że rzeczywistość docierająca do jej zmysłów nie jest prawdą, ile sama ją rozpoznawać:

Chwileczkę, pomyślała Akwila.

— Czy ropuchy śnią? — zapytała.

— Nie!

— Och... więc tu wcale nie jest gorąco? (PRATCHETT 2005: 156).

Również w samych pojedynkach musi używać swojej spostrzegawczości i błyskotliwości:

Po drugiej stronie polany, tam gdzie pracował człowieczek z młotem, leżał ostatni orzech wielkości połowy Akwili. I kołysał się lekko. Człowieczek wziął zamach, a orzech potoczył się w bok.

Widzieć to, co jest naprawdę, powiedziała do siebie Akwila i roześmiała się. [...]

— Rozbij... orzech. [...]

Figle wylewały się z roztrzaskanego orzecha. [...] Wszystkie zaś były w bardzo bojowych nastrojach – żeby nie marnować czasu i dla rozgrzewki biły się między sobą (PRATCHETT 2005: 169-171).

Ta zmiana w interpretacji roli bohaterki w stosunku do oryginalnej ballady wynika ze specyficznego adresata tekstu. Cykl przeznaczony jest dla młodszych czytelników, będąc klasyczną opowieścią o dorastaniu. Konstrukcja opowieści wymaga wykorzystania każdego wyzwania czy starcia do rozwoju protagonistki.

Po pokonaniu fantastycznych sił wszystko powraca do właściwego porządku. Tam Lin, co do którego człowieczeństwa Janet miała wcześniej wątpliwości, zostaje odczarowany. Magrat decyduje się jednak wziąć ślub z ukochanym mężczyzną, a ten przystępuje do niego w stroju błazna (PRATCHETT 2002: 273) – czyli manifestując tożsamość, która go ukształtowała i sprawiła, że wiedźma zapragnęła się z nim związać. Panna Dokuczliwa oficjalnie uznana zostaje za wiedźmę, potwierdzony zostaje jej talent, uzyskuje ona prawo do rozpoczęcia nauki oraz dostaje pierwszy kapelusz, symbolizujący jej przyszłą funkcję w społeczności (PRATCHETT 2005: 211-213).

Podsumowanie

W analizowanej prozie Pratchetta zwraca uwagę wierność, z jaką pisarz wykorzystał tradycyjny materiał źródłowy. W postmodernistycznej grze nawiązań, jaką jest cykl „Świat Dysku”, inspiracje ludowe zdają się nieomal monolitem. Częściowo wynika to zapewne z niszowego charakteru folkloru we współczesnej rzeczywistości. Od czasów rewolucji przemysłowej kultura ludowa odsuwana jest poza powszechną świadomość, pozostając bardzo często zainteresowaniem grupki pasjonatów (BOYES 2013: 28). Przetworzone motywy funkcjonujące w kulturze w szerokim obiegu są zabawne i atrakcyjne dla czytelników. Podobnie traktowana kultura tradycyjna mogłaby tworzyć obszary całkowicie nieczytelnych aluzji czy nawiązań.

Dla Pratchetta cenny musiał być też kontrkulturowy wymiar twórczości ludowej. W balladach i przyspiewkach widać wątki, które w oficjalnej wyobraźni miały znacznie mniejsze pole do rozwoju. To z tradycji autor zaczerpnął choćby absurdalne kopalnie melasy (PRATCHETT & SIMSPON 2014: 410). Inspirujące mogły być też dla niego folkowe sposoby eksplorowania tematów związanych z seksualnością i cielesnością, charakteryzujące się śmiałością, która wypierana jest z wizji głównego nurtu kultury.

Brytyjski Ruch Folkowy odznacza zaangażowanie, zarówno realne, jak i symboliczne, wyrażające się na przykład w tworzeniu protest songów, o charakterze lewicowym (BOYES 2012: 137). Widać to w działalności Mary Neal, kobiety zaangażowanej w ruch socjalistyczny i feministyczny na przełomie XIX i XX wieku, zajmującej się odrodzeniem tradycyjnych tańców (BOYES 2012: 74), a także i we współczesnych projektach muzycznych, takich jak *The Imagined Village* czy *Sweet Liberties*. Pratchett również nigdy nie ukrywał się ze swoimi poglądami społecznymi. W jego powieściach pojawiają się wątki równościowe, wolnościowe, pacyfistyczne czy ekologiczne. Przedstawiciel tego samego pokolenia, co większość członków The Critics Group, sięgając po wątki balladowe, wyraźnie sytuuje się po konkretnej stronie sceny politycznej.

Folk rozumiany jest jako głos mniej słyszany i głos mniej słyszanych. W *Panach i damach* Pratchett z ludowością wiąże Magrat. Autor nie tylko każe jej odtwarzać losy Janet, lecz także w usta starszych czarownic, świadomych przecież znaczenia opowieści i tradycji oralnej, wkłada nieco ironiczne uwagi o wierze dziewczyny w ludowe piosenki (PRATCHETT 2002: 40). Bohaterka, pomimo pełnienia funkcji przyszłej królowej, pozostaje lekceważona. Jest to wyraz konsekwencji ze strony pisarza. Oświadczyń króla, automatycznie podnoszące status postaci, nie tylko przeczyłyby egalitarnym przekonaniom Pratchetta, lecz także wpisywałyby czarownicę w model społeczny, w którym o roli kobiety decydują wyłącznie ich relacje z mężczyznami. Do tego wzmacniałoby to dość płaski komizm, oparty na wątpliwej, przywiedłej urodzie oblubienicy. Odtworzenie zarysu fabuły zaczerpniętego z mniej znanego, a pochodzącego z uwspólnionej wyobraźni „zwykłych ludzi” tekstu, pozwala bohaterce wyemancypować się na własnych prawach. Akwila, jako kolejna odtwarzająca historię Janet, jest osobą, która nie widzi dla siebie miejsca w przyjętych w jej otoczeniu rolach kobiecych – czuje się inna niż swe siostry, niepodobna do królewien z bajek, które czyta, zaś to, co proponuje jej społeczeństwo, nie odpowiada jej ambicjom (PRATCHETT 2005: 28). Kiedy jej historia zaczyna przypominać opowieść tradycyjną, lecz niewątpliwie nieuwzględnioną w żadnej *Księżce dziecięcych baśni*, która z reguły obecna jest w domowych biblioteczkach, otwierają się przed

nią szersze perspektywy. Ta historia wywraca powszechny schemat, powierzając aktywną rolę kobiecej protagonistce, ratującej mężczyznę znajdującego się w niebezpieczeństwie. Świat Akwili wiernie odtwarza krajobrazy sielskiej Anglii. Wprowadzenie w jego realia opowieści zapomnianej, lecz doń w pewien sposób przynależnej, pozwala na odnalezienie właściwej drogi dla bohaterki i zapewnia odkrywczе rozwiązania fabularne dla dorastającego wraz z nią czytelnika.

Źródła cytowań

- ACLAND, ABIGAIL (2009), *Symbols in Tam Lin*, <http://www.tam-lin.org/analysis/symbols.html>, [dostęp: 28.12.2017].
- ATKINSON, DAVID (2014), 'Was There Really a 'Mass Extinction of Old Ballads' in the Romantic Period?', w: Steve Roud, David Atkinson (red.), *Street Ballads in Nineteenth-Century Britain, Ireland, and North America. The Interface between Print and Oral Traditions*, Farnham: ASHGate, ss. 19-36.
- BRIGGS, KATHARINE (1977), *A Dictionary of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*, Harmondsworth: Penguin Books.
- BOYES, GEORGINA (2012), *The Imagined Village. Culture, ideology and the English Folk Revival*, Manchester: No Masters Co-Operative Limited.
- CHILD, FRANCIS JAMES (1882), *English and Scottish Popular Ballads*, t. 1, Boston and New York: Houghton Mifflin Company.
- ENGELKING, ANNA (2010), *Kłątwa. Rzecz o ludowej magii słowa*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- FREUD, SIGMUND (1997), 'Niesamowite', w: *Pisma psychologiczne*, przekł. Robert Reszke, Warszawa: KR, ss. 235-262.
- GAIMAN, NEIL (2015), 'Przedmowa', w: Terry Pratchett, *Kiksy klawiatury*, przekł. Piotr Cholewa, Warszawa: Prószyński i S-ka, ss. 11-15.
- PRATCHETT, TERRY (2002), *Panowie i damy*, przekł. Piotr Cholewa, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- PRATCHETT, TERRY (2005), *Wolni Ciutludzie*, przekł. Dorota Malinowska-Grupińska, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- PRATCHETT, TERRY (2015), *Kiksy klawiatury*, przekł. Piotr Cholewa, Warszawa: Prószyński i S-ka .
- PRATCHETT, TERRY, JACQUELINE SIMPSON (2014), *The Folklore of Discworld*, London: Corgi Books.

VINCENT, ALICE (2015), 'Neil Gaiman reveals the real ending Terry Pratchett wanted for *The Shepherd's Crown*', *Telegraph.co.uk*, online: <http://www.telegraph.co.uk/books/authors/terry-pratchett-wanted-different-ending-shepherds-crown/> [dostęp: 28.12.2017].

VAN DER LEEUW, GERARDUS (2003), 'Moc i wola upostaciowane w imieniu', przekł. Jerzy Prokopiuk, w: *Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. Grzegorz Godlewski, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 288-292.

ZIERKE, REINHART (2008), *Tam Lin*, online: <https://mainlynorfolk.info/sandy.denny/songs/tamlin.html> [dostęp: 28.12.2017].

English summaries

Fantasy and postmodernism

Piotr Stasiewicz's opening chapter aims at analysing the best known contemporary theories of postmodernism and specifying the relationships between postmodern thought and fantasy fiction. The text describes Brian McHale's theory that brings out a clear discrepancy between modernism, understood in epistemological paradigm, and postmodernism, emphasizing the ontological paradigm and manifesting in imagining fictional worlds. Stasiewicz proceeds then with presenting Linda Hutcheon's claim accentuating an unavoidable textuality—and, thereby, subjectivity—of culture, and Bran Nicol's opinions on metafiction as a key strategy of postmodernism. Correlations between fantasy and modernism and postmodernism are tackled in due course. As pointed out by researchers studying the problem, Brian Attebery and Jim Casey, fantasy, on the one hand, produces a dissonance against tendencies synchronically observable in mainstream fiction, and on the other hand, paradoxically, aligns with anti-realistic and metafictional tendencies in postmodern culture. According to both scholars, the ongoing functioning of fantasy as a genre proves the growing late-twentieth-century predilection towards abandonment of the poetics of representation and socially-dependent literature in favour of accepting goals typical for postmodernism: world creation, world-building irony, and play with convention.

Transfictional Narratives: A Study of *Once Upon A Time*

The chapter by Ksenia Olkusz examines a TV show *Once Upon a Time* (ABC Studios 2011-now) in terms of so-called transfictional world-building. As Richard Saint-Gelais has observed, a transfictional relation occurs when “two (or more) texts share elements such as characters, imaginary locations, or fictional worlds”, at least as long as there are no direct intertextual indication of this connection. This “one world-many texts” relation, as Marie-Laure Ryan terms transfictionality, seems to be inevitable when one can explore a fictional world in a manner proposed by the writers of *OUAT* who decided to take characters from a multitude of fairy tales, legends, and, particularly, Disney animations so as to assemble them all in the one coherent multiverse. What really matters in *OUAT* is a “transfictional impulse” that attracts addressees not necessarily with an engaging plot but by concealing intertextual links to the source material which remains clouded by retelling, renarration, or cross-over strategies. Therefore, ABC series clearly demands a specific kind of foreknowledge which makes the TV series particularly appealing for seasoned (pun intended) viewers—those able and willing to enjoy retold or redefined fictional biographies, clashes of aesthetically inconsistent worlds (or word dimensions), or even mash-ups of childhood fairy tales with contemporary franchised universes. The latter of the mentioned phenomena has even gotten beyond a TV show storyline when those transfictional qualities were embedded in posters advertising succeeding *OUAT* seasons—all designed to evoke a familiar aesthetics of not only Disney movies (like for instance, *Frozen* or *Brave*), but also mainstream movies (such as a *Black Swan*) or other TV shows and literary fiction (*The Song of Ice and Fire* in particular). The chapter explores all the aforementioned phenomena, delivering one of the first meticulous renditions of transfictional theory in Poland.

On Cyborgs' Love in Films *Uncanny* and *Sight* as well as in TV series *Black Mirror* and *Westworld* in the Light of Selected Posthuman Theories

Joanna Łapińska proposes an analysis of several affectionate relationships of contemporary cyborgs in the latest Anglo-Saxon science fiction films and television series. The contemporary cyborg in science fiction cinema is no longer just a hypermasculine “terminator”, a “robocop”, or a ruthless female killing machine like Eve VIII from *Eve of Destruction*. Cyborgisation is now a much more complex and ambiguous phenomenon and, with progress in biotechnology permeating many areas of life, it raises the question

of distinguishing between a “natural human being” and an “artificial” one. Today’s cyborg has become more and more like a human being living in a postmodern or, soon to be, posthuman society. Mankind is now entering into relationships that are difficult to define and to name with technology. These relationships include love, intimate and erotic relations. Łapińska looks at the several love relationships of contemporary cyborgs from the science fiction films, *Uncanny* (2015) and *Sight* (2012) and the television series, *Black Mirror* (2011) and *Westworld* (2016). Her intention is meant to indicate possible ways of interpreting cyborg lovers on screen. In the analysis, she utilizes, therefore, cultural theories emphasizing the breakdown of classical, coherent, humanistic, phallogocentric subjectivity of humans and those attempting to replace this notion with “posthuman” subjectivity—which is inconsistent, dispersed, and relational. These are the most important theories that she recognizes. However, there are others that Łapińska recognizes; the pioneer concept of the cyborg by Donna Haraway, the concept of posthumanism by Rosi Braidotti, as well as select contemporary affection theories. Contemporary science fiction cinema participates in showcasing the departure from the paradigm of humanity as essentially defined by problematizing the issue of emotion/affection as not belonging exclusively to the humans, but possibly to the robot or the cyborg as well. The current envisionment of the cyborg, especially with its edgy and transgressive qualities, is the product of “nature-culture” dichotomy—man and machine living in symbiosis. This will not always be an easy shift in paradigms but it remains unavoidable and undeniable today.

LARP *College of Wizardry* as a Product and Platform for Social Activism

College of Wizardry (2014) is presented in Michał Mochocki’s chapter as an activist live action role-playing game and, at the same time, a product of social activism. This is a product that brings social justice into the gaming community with the aim to create inclusivity and acceptance for underprivileged or marginalized groups. Using extensive online communications, all scenarios and character roles were created by a huge collective of players, game creators and spokespersons for the activist groups. This effort was put together to meet the expectations expressed by the representatives and spokespersons of the underprivileged and marginalized. The official game packaging and contents include a design document with commentaries and explanations are of an ideological in nature, e.g., statements concerning gender and the LGBTQ equality. Adding a new region, new school and 20 years of recent history to the Pottermore, the creators highlighted inequalities and social tensions that underpin the discourse against privilege and

oppression of race, class, gender, sexuality and disability. The intra-game socio-political environment and interpersonal relationships were designed to create, per the international social justice community guidelines, a platform of intense debate and organized activism for equality and tolerance. The members are transported into a fantasy world of magicians and magical creatures but they bring with them their real-world discourse, world-views and activism.

Radical Voices, Marginal Perspectives. Debates on the Science Fiction Canon

Jędrzej Burszta's chapter is dedicated to the analysis of the political and ideological dimensions of the process of canon-forming within the field of science fiction studies. The points of reference are the recent controversies surrounding the 2015 Hugo nominations and the online campaign of the groups "Sad Puppies" and "Rapid Puppies". In the text, Burszta discusses the connection between defining science fiction and creating a canon of "proper" science fiction texts through "selective tradition"—a perspective that ultimately leads to creation of different, subjective canons of science fiction that are often, if not always, influenced by ideological choices. The author argues that the science fiction new wave movement in the 1970s has had a long-lasting impact on the way that it is defined by most science fiction scholars. Furthermore, the essay attempts to prove that contemporary heated debates on the political nature of science fiction (especially in the context of American science fiction) should be taken into consideration by science fiction scholars as important examples of the on-going "cultural war" and the politics of representation.

Women Who Disturb Others—the Categories of the Fantastic in Creative Activities of Alexander McQueen

Michał Wójciak's chapter is devoted to Alexander McQueen, considered one of the most important designers of the twentieth and early twenty-first centuries. Thanks to his consistency in his work, McQueen gained a reputation as a visionary. His genius ability to break boundaries and to propel fashion closer to the category of art was validated in his exhibition, *Savage Beauty*, organized in 2015 at the Victoria & Albert Museum in London. This was to be the first and largest European retrospective of McQueen's work. BBC journalist Lindsay Baker once examined the work of British designer in the context of fairy tales written by the Brothers Grimm, which was the

source of inspiration for McQueen. He designs silhouettes of warrior princesses and shapeshifters in his creative collections. Alexanders' collections also make references to the past utilizing the aesthetics of the Victorian era horror. He envisioned the future through what he called the prism of the mythical Atlantis. This was to be Alexander McQueen's final and complete collection which he named, "Plato's Atlantis". The untimely death and suicide of Alexander McQueen in 2010 ushered-in the end of an era in the fashion industry where many designers willingly created uncompromising, fantastical theatrical shows devoid of his creative vision and fashion genius.

A Fantastic Crucible: Genological and Cultural Syncretism in Ben Aaronovitch's Cycle *Rivers of London*

The chapter, by Sylwia Borowska-Szerszun, explores generic and cultural syncretism in Ben Aaronovitch's cycle *Rivers of London*. Having defined urban fantasy, the author proceeds to place emphasis on the overwhelming heterogeneity adapted within the genre, which suggests its openness to various influences, transformations and modifications. In this particular case the elements of urban fantasy and the criminal novel have been successfully incorporated to create a harmonious whole. The cycle also relies on a hybrid ethnic identity of the protagonist and his dialogic relationship with a more experienced wizard, a representative of the former imperial order, to suggest that peaceful cooperation is possible despite differences in ethnic, social and class background. Examining the vision of a city as a melting pot, the author argues that the fantastic level of the text has been construed as just one more component of a multicultural London in which different cultures, nationalities and religions meet. The cycle breaks the predominance of whiteness in the fantasy genre, and introduces instead social and cultural diversity, which reveals the potential of urban fantasy to deal with difficult issues of our times and provide a valid commentary about contemporary reality.

Neil Gaiman's *Coraline* in Polish Puppet Theatres Performances

Maria Janus focuses on theatrical adaptations of Neil Gaiman's *Coraline* in Polish puppet theatre. The analysed performances were directed by Włodzimierz Fełenczak in Teatr Miniatura in Gdańsk with a stage design by Mikołaj Malesza (opening 2009) and in the Białostocki Teatr Lalek with a stage design by Joanna Braun (opening 2011) and directed by Karolina Maciejaszek in Teatr Pinokio in Łódź with a stage design by

Anna Chadaj (opening 2013). In addition, the Author discusses the performance of *Rozalinda*, written and directed by Krystyna Jakóbczyk in the Teatr Dzieci Zagłębia in Będzin (opening 2012), which was inspired by Gaiman's novel. Janus presents this performance in the context of copyrights and difficulties of obtaining licenses for use of texts written by popular authors (especially from the Anglo-Saxon region). The author compares the adaptations of Neil Gaiman's novel written by Felenczak, Maciejaszek and the translation of the novel's narration by Jakóbczyk (theatrical situations and visual narration vs. the narration performed live on-stage). Maria Janus also highlights theatrical references from the novel considering meta-theatrical elements that enhance the performance. Janus compares theatrical media used in performances from Gdańsk, Białystok and Łódź with special consideration to the stage design and puppetry techniques. In the second part, the author focuses on the popularity of Neil Gaiman's *Coraline* among theatrical directors despite little interest in horror fiction. Puppet theatres in Poland do not produce performances based on modern epic literature, especially those based on fantasy. Classical fairy-tales and modern dramaturgy containing fairy-tale motives are still more popular. Furthermore, Janus reflects on the possibility of a change of the herein discussed situation. She further refers to the arguments of Bruno Bettelheim, Stanisław Grzelecki and Katarzyna Slany considering young spectator benefits from the contact with theatrical representation of youth horror literature.

***The Lord of the Ice Garden* by Jarosław Grzędowicz: An Argument on the Impossibility of Utopia**

The chapter by Anita Całek makes illustrative attempts to demonstrate how the literary utopia has shaped Jarosław Grzędowicz's novel, *The Lord of the Ice Garden*, and why this utopia is created in the context of its primary meaning—a "non-place". An analysis of the dystopian features of the four countries; The Ice Garden, The Garden of Earthly Delights, The Amitraj and the Valley of the Lady of Sorrows, delves into their subversive nature towards the utopian intentions of their authors. Without exhausting the material of analysis, the ease of world-building is further revealed. An unlikely candidate-world for a utopia-in-the-making is the isolated planet, Midgaard, which happens to be subjected to quarantine by terrestrials. This planet can not only make the realization of any dreams possible but is also adaptable to new paradigms.

These planetary characteristics create a utopian impulse amongst the scientists working on the research station. These scientists must tread carefully because they are well aware that they do not know under whose influence they are operating nor who the important movers and shakers of this planet really are.

What are Gnostic dystopias?

Reflections on the Gnostic Worldview in Dystopian Studies

The inquiry delivered in Fryderyk Kwiatkowski's chapter of possible affinities between ancient Gnosticism, perceived as an interpretative and heuristic category, and utopian/dystopian texts has not been performed in comparative studies. The aim of this article is therefore to fill this void to demonstrate that gnostic thought is replete with notions that may have served as the verifiable pre-modern source of the constructive characteristics of utopias and dystopias. Alex Proyas, the author, examines *Dark City* (1998) as his primary case study for his investigative research on gnostic thought characteristics in utopias and dystopias. Other sources of his substantive research include twenty-first century American film. It is worthy to note that Proyas classifies all of his research sources as "gnostic dystopias". Proyas's notion of "gnostic dystopias" refers to texts embedded with structural and narrative traits of classical examples of dystopias. Novels such as the likes of *Brave New World* by Aldous Huxley or *Nineteen Eighty-Four* by George Orwell can be construed as being literarily consistent with gnostic ideals.

The Spectral Status of Utopia in Classical Hollywood Cinema

Rafał Szczerbakiewicz's chapter looks at the intriguing aspects of the subtle utopianism of the main trends in classic Hollywood cinema. During the thirties, forties and fifties of the twentieth-century and at the peak of liberal modernity there was an omnipresent yet transparent capitalist paradigm. This was a time in cinema where the theme of utopia was obscure. Utopia, in cinema, was more a symptom of a frame of mind and the background to a social state of awareness. Within the supportive or critical portrayals of capitalism, the utopian/dystopian elements were notable signs as to the filmmaker's attitude. Amongst films, the utopian impulse is merely an understatement. However, there is one film with an overt utopian stance. This film is based

on the novel, *Fountainhead* (1949) by King Vidor. It was transformed into a memorable screen adaptation by the enthusiast and theorist, Ayn Rand. In this surprising constructionist vision, the socio-architectural utopia is explicitly portrayed giving the utopian impulse the direction towards what would, years later, come to be known as *individualistic neoliberalism*.

Fritz Lang's *Metropolis* as a Framework and Inspiration for Contemporary Cinematic Dystopias

Paweł Aleksandrowicz focuses in his chapter on Fritz Lang who has become the avant-garde of the cinematic film industry with his dystopian creation, *Metropolis*. The film has gone on to become the first ever dystopian film in cinematic history and a great *fait accompli* by Fritz Lang. Such has been the impact and influence in the industry that it has gone on to become a cinematic and artistic model for subsequent film directors. Much of the influence and impact on succeeding films pertain to Lang's artistic style in the dystopian subgenre. In his unique artistic genius, Lang uses the principle of *decorum* together with his film style that has become synonymous with the themes of his films. He incorporates visual harmony, geometry and symmetry unto his film shots as soothing aesthetics for the dystopian scenes. Such stylistic genius can be classified as "covert dystopia" where the dystopian nature of the setting and scenes are masked by directorial and film-technique aesthetics. Lang's harmonious stylistics of "covert dystopias" have also given rise to the antithesis of his style. The antithetical subgenre of "overt dystopias" has been created without the aesthetics used by Lang. The style of "overt dystopias" utilizes shots full of chaos, destruction and maelstrom. *Metropolis* has been the true source of inspiration for many succeeding cinematic dystopias and moving picture films. The stylistics, the plot devices and the production standards that were created by Fritz Lang have been imitated by his successors many times over and have, over the years, become a cinematic creative force of the subgenre inspiring many contemporary dystopias. As an aside, *Metropolis* has gone as far as defining what a future dystopian city should look like in cinematography. The introduction of revolutionary production standards to the science-fiction genre is another artistic merit attributed to Fritz Lang. The director has placed great emphasis on special effects and set design, thus making his film a visual *tour-de-force* and birthing the modern science-fiction film. On a final note, *Metropolis* developed upon the plot devices created by Lang's literary predecessors while simultaneously introducing new ones.

Modernity and Holocaust in Bruno Gamulin's *Sedma kronika* Dystopian Film

The chapter by Anna Boguska attempts to define (or rather—specifying) the modern dystopia of the 20th century which emerges from totalitarian experiences, based on the Croatian film *Sedma kronika* by Bruno Gamulin. The film recounts the story of Tito, a prisoner and an escapee from his prison on the island Goli Otok. The author makes references to Zygmunt Bauman's definition of modernity in the context of a project of total ordering (compare: *Modernity and the Holocaust, Liquid fear*), and indicates the effects of implementation that type of utopia, based on the film. Furthermore, she also highlights the role of fear which accompanies man in the created space of (quasi)paradise.

Media in Dystopian Worlds. Figures and Functions of Media Technologies in *R.U.R.*, *Brave New World*, and *Nineteen Eight-Four*

Krzysztof Gajewski's text aims at examining the role of communications media in dystopian fiction stories. First, some terminological conventions are invoked that determine how the notion of dystopia will be understood in this text. The research perspective is the theory of new media. Analyses are carried out on three sample literary works—all regarded as classic dystopian representations—*R.U.R.* by Karel Čapek, *Brave New World* by Aldous Huxley and *Nineteen Eight-Four* by George Orwell. Additional consideration is given to how media technologies are portrayed in fictional worlds including their functionality. Socio-historical context may also influence the methods in which media technology is presented. The closing statement of the article discerns between the progressive saturation of new communication media within the literary works, herein analyzed, and the parallel processes that lead to the development of real-world communication technology..

Cities-Worlds. Analysis of the Urban Space in Kurt Wimmer's *Equilibrium* (2002) and Christopher Nolan's *Inception* (2010)

Monika Rawska's chapter focuses on two modern movies *Equilibrium* (dir. Kurt Wimmer, USA 2002) and *Inception* (dir. Christopher Nolan, USA—Great Britain 2010) with an analysis of the city spaces depicted in these films. Progress is the basis of

the analysis. Progress is the impulse pervasive in utopias and it is an important motivator for human actions presently perceived as negative—imperialism, colonialism, racism. Margaret Mead’s notion that Utopia should be seen as a historical category while revealing an essential ambivalence is well summarized in her work, “One man’s dream is another man’s nightmare”. This is also represented in select films depicting a new society with a visual representation of order. For example, in *Libria* and architect’s city both of which were created with a positive and beneficial premise, though over time they became a burden for the characters. Change in perception of reality is one of the significant elements in dystopian narratives, that are also present in film adaptations, in what Ludmiła Gruszevska-Blaim calls a „utopiacrime”. *Libria* is depicted as the only city in the world in the film, *Equilibrium*. *Libria* is a dystopian city-fortress contrasted with the surrounding Nether and an appropriated enclave space of Offenders. It functions as a simulacrum of the past at a time before the war. The film vision of the future is an intertextual collage of conventional representations of the totalitarian organization of both space and society. Dream city is the creation of an architect couple in the film, *Inception*. It is a very different space, imagined and fictional and it perfectly captures the impossibility of utopia as revealed by its very name that means non-space. Reality, which the couple created for themselves, demonstrates an interesting tension between the architectural utopia and the solitary eutopia as well as a conflict of planner vs. wanderer (as described by Michel de Certeau). In both movies the city space becomes a threat in spite of its projected function as a safe and/or familiar space. In *Equilibrium*, it imposes on and disciplines its inhabitants as tools of the state. In *Inception*, the city is the accumulation of the protagonists’ entire world and it turns unto its own ruin, a memory maze swallowed by the sea.

A Vampire Cannot Live in the Outskirts.

An Image of a City in *The Vampire Chronicles* by Anne Rice (Based on *Interview with the Vampire* and *The Vampire Lestat*)

The chapter by Barbara Szymczak-Maciejczyk delivers an analysis of the creation of eighteenth-century Paris and nineteenth-century New Orleans as cities that become lairs for covens of vampires. The American writer describes, in a very picturesque manner, the atmosphere and the operations of erstwhile cities while embedding monsters of an *undead* nature. The text addresses several issues. There is the labyrinth of the Gothic space; Rice writes of gothic features that include secret passages, abandoned

cemeteries, secret rooms, dead-end towers and catacombs which are homes to the Parisian vampires. The author of the paper uses the term “labyrinth” which was coined by Agnieszka Izdebska. The article explores the solitude of an individual in a metropolis. It expounds on the culmination of that solitude with the transformation of a mortal man into the immortal vampire (e.g. kidnapping Lestat, Louis being in dangerous places, leaving Claudia by her dead mother). It also tackles the issue of mirror imagery between the mental state of the characters and the condition of the city and their location at any given moment. The author also points out that the vampires’ desire is not merely driven by hunger and bloodlust but also by a desire for the accumulation of wealth including freely participating in the exchange of money for goods and services. The paper highlights the differences in the understanding of economic issues from the perspectives of a citizen of the Old Continent and the New World. Furthermore, it aims to identify Rice’s methods of creating space with a confined and dangerous element. These literary aesthetics include crossing of barriers to a home’s threshold and a temple and multiple labyrinthine structures. Other vivid imagery includes urban landscapes, e.g., side-streets, stone walls, crumbling stairways—all used as the living, breathing sarcophagus and feeding grounds for undead creatures that hunger and thirst for human blood. The combination of these elements reveals creative and novel methods in Gothic writing and it provides a more modern adaptation for the character of the vampire.

Subversive Potential of the Repressed:

Municipal Excluded in Neil Gaiman’s *Neverwhere*, China Miéville’s *Un Lun Dun*, and Megan Lindholm’s *Wizard of the Pigeons*

In the chapter, Aleksandra Łozińska analyses the ways in which the authors of these novels refer to the issues of contemporary cities and the marginalization that occurs within them. The fantastic worlds created in these works are marked by much different constructs. These constructs include binary divisions of cities into official parts that converge with commercial images of the cities and areas hidden from the perspective of the former. These areas are built of redundant matter, inhabited by people marginalized in their own society and governed by practices that deviate from the confines of the official city narratives. This chapter expounds on the ways that these constructs allow for the re-evaluation of marginalized groups and elements (places, objects, fragments of history). Furthermore, methods of opposing exclusionary practices

are included by penning subversive practices for the use of urban areas; and—in the case of Gaiman’s and Miéville’s works—by addressing the subject of economic stratification among the inhabitants of London (where metropolitan prosperity is dependent on citizens on the fringes of the social hierarchy). All three novels include characters whose lives are set outside of the mundane culture of consumerism (the life-source of all cities. Their social status becomes an exclusionary barrier to the circle of consumers around them. Thus the author approaches these threads as a type of project in *flânerie* (in contrast to the common understanding of his contemporaries) while maintaining its relevant critical potential. Against all odds and hardships, the situation of the protagonists is transformed into a positive, beneficial experience by bestowing upon them certain privileges, access to places and the ability to commit practices that are unattainable to the people living within the official sphere of the *metropolis / social order*. This aligns with the Bell-Hook margin theory therefore it will serve as the looking glass for the analysis of this subject matter.

Oneiric Creation of Flooded City in Tomasz Różycki’s *Bestiarium*

Elżbieta Pietluch’s chapter presents a reflection on the oniric creation of the sunken city in *Bestiarium*—the debut novel by, Tomasz Różycki. There are various issues related to the city-theme in Różycki’s entire oeuvre that are the starting point for Elżbieta Pietluch’s further reflections. These reflections focus on the impact of postmemory on third-generation expatriate immigrants from Kresy. Postmemory is an original concept created by Marianne Hirsch. This term describes how the perception of the world depends on the traumatic stories spoken by ancestors. Intensive and traumatic memories and the perception of historical injustice incite an aversion to the city which is portrayed a culturally foreign place where the poet’s family feels out of place. The author of this chapter introduces three models for dealing with trauma. The third model reflects on a catastrophic vision of the destruction of the city presented in Różycki’s text. An opinion is presented stating that natural disaster is related to the mythological concept of the purge (Mircea Eliade) and the biblical account of Noah and the great flood. The deluge catastrophe is substantiated in the contemporary history of Opole (The Great Flood) and its interpretation is confirmed by the location and date of the events in the novel. Furthermore, the author introduces the category of the oneironaut who experiences lucid dreaming, hence the narrator of the story participates in the adventures interpreting situations of the absurd in a parallel world. In

Paweł Huelle's opinion the image of the city is similar to the organization of space in Bruno Schulz's *Sanatorium Under the Sign of the Hourglass*. Różycki uses a surreal narrative in the construct of his plot. A city simultaneously located at the junction of the real and the imaginary and Różycki's descriptions of a warped world filled with irony and the grotesque.

What Post-apocalyptic Fiction Can Tell Us about a Society? On Social and Political Discourses in Fiction as Seen in *V for Vendetta* Comic Book

Periods of brinkmanship and crisis encourage the rise of apocalyptic thinking in modern society. The second half of the twentieth century witnessed the rapid development of post-apocalyptic fiction, whose authors examined the human condition in the face of extinction. The development of nuclear weapons and the subsequent dropping of the atom bomb on Hiroshima became of the inspiration of numerous comic book writers to exploit nuclear war anxieties of societies still reeling from the carnage of World War II. Furthermore, comic books became a forum for the presentation of social, political and philosophical discourses. The aim of Wojciech Lewandowski's chapter is to present, accordingly, an exposition on comics, as media, are capable visionaries of complex philosophical discourses. Another vector is the graphic novel that presents a forum to communicate political ideas without being perceived as a propaganda tool. The presentation of political ideas occurs explicitly in the textual sphere. Furthermore, they can be presented in more subtle ways by the use of symbols that are presented in the visual layer. It is therefore, the capabilities of political discourse that have led me to research the graphic novel, *V for Vendetta*. In *V for Vendetta*, author's Alan Moore and David Lloyd, write of a dystopian post-apocalyptic Great Britain. Through the fictional dystopian narrative of the plot one can discern its great potential as a forum of social and political discussion on the contemporary problems of the real-world.

When Heroes are Gone, Stalkers Remain.

The Figure of Stalker in Contemporary Post-apocalyptic Fiction

Adam Orlik's chapter is dedicated to the analysis of the significance of the dark, stalker figure of contemporary popular culture. From literature to film to video games, the enigma of the stalker figure has taken hold. This figure has taken many roles in our

culture. In the Strugatsky brothers' short novel, *Roadside Picnik*, the stalker is depicted as a type of science fiction hero. This was then followed by the 1979 film *Stalker* by the famous Soviet film-maker, Andrei Tarkovsky. *Stalker* won a few international film awards and it brought recognition to the stalker figure in popular culture. The chapter introduces the reader to the so-called “stalkers’ universes” featuring a new and enigmatic hero—the stalker. He is a seeker, much like the trackers of the old Wild West, able to seek out and find anything any one needs in the most difficult, inaccessible and dangerous terrains. The stalker has many facets. An adventurer, an explorer, a traveler who ventures into landscapes marred and destroyed by nuclear war and other catastrophies. In this post-apocalyptic world, the stalker is the one who goes beyond the boundaries of the known frontier and human knowledge. It is he who fills the white voids on the map. This unlikely hero is also a warrior, forced into combat with fierce creatures, mutants and other humans residing in this post-apocalyptic world. Thus, the stalker character in post-apocalyptic fiction works comes to resemble the figure of the cowboy in westerns. The stalker is associated with uninhabited open spaces, adventure and discovery of the “New World”. However, there are inherent risks which may either culminate in great rewards or, quite the contrary, sudden death. Above all, the stalker embodies the vision of the “stranger from unknown lands” who, more often than not, becomes the reluctant hero.

Knight of the Future or the Animated Armour?

On the Medievalist Perspective in Paul Verhoeven's *RoboCop*

Maciej Gaździcki's chapter deconstructs RoboCop—the eponymous knightly hero of Paul Verhoeven's original film and subsequent installments in the franchise—including the world he exists in, through a medievalist perspective. Gaździcki discerns between Robocop's role as either a futuristic knight or merely caricaturesque animated armour. Relevant and explicit similarities are made and analyzed between Verhoeven's crime-fighting hero and the characters from *Chansons de Geste*, Arthurian legends, and hagiographic stories (otherwise known as *loricati*). The author also includes connections to works based on medieval chivalric epics. Concluding, Gaździcki attempts at finding parallels between the latest incarnation of Robocop and the Middle Ages.

World and History. *Monastyr: Dark Fantasy Role-Playing Game*

The central analysis of *Monastyr: Fabularna Gra Dark Fantasy* TRPG is on the history of gaming systems. Throughout gaming system history, role playing has served as an important backdrop for the actions of the characters, which constitute indispensable elements for the lives of the characters and their sources of power. Without knowledge and awareness of history, human beings can lose their identities or fall victims to exploitation. However, with knowledge in history, humanity can fight against deprivation and nothingness. But this knowledge is not without its contradictions—history can also be a burden, a challenge and even a source of conflict. The notable point of Aleksandra’s Mochocka chapter is that history must never be forgotten, “white-washed” or outright erased. Whether nations or fctions of people, if any commit an atrocity against humanity, it is the historical record or even the victims’ knowledge that will never allow the perpetrators to escape the consequences of their actions. The embedded history in the framework of *Monastyr* evokes these feelings and perceptions for the player provoking, what Mary Flanagan coined as, “critical play” during the playing sessions. All of these elements make *Monastyr* an extremely unique experience in role playing gaming. Although this game was not intended to be a purveyor of historical knowledge, it does raise much awareness for the players as to the role of humanity throughout history as well as other potential historical and critical issues.

History as a Parody. Andrzej Sapkowski’s *The Witcher Saga*

In this chapter, Krzysztof Uniłowski analyzes the function of historical allusions in Sapkowski’s pentateuch on the adventures of Geralt the Witcher and his companions. The saga is said here to allude to the Second World War, but also to the Germanic invasion of Britain in the fifth and sixth century, including the colonization of North America by Europeans. In addition, the series is viewed as featuring clear literary references to the historical novels of Henryk Sienkiewicz, Arthurian tradition, or texts based on Indian Wars. All these allusions defy Sapkowski’s allotopia and emphasize—just like the creative irony of Romanticism—the dependence of allotopian world on the writer’s creativity. At the same time, history functions like a prop room with plenty of motives, threads, and figures. From this perspective, fantasy literature confirms Fredric Jameson’s thesis that western societies have lost a sense of history. Nevertheless, in the light of peripheral character of the Polish culture, it can also mean

freeing from the burden of history, or, to speak more precisely, from phantasmal imaginations. As an author, Sapkowski is conscious that we have lost the historical experience from our perceptive horizon as the most traumatogenic events of the twentieth century did not teach us anything. He further points out that what has been repressed, may always return. And it returns even in the frames of fantastic convention.

Invincible Poland. Alternate Histories of the Second World War in the Polish Alternate Histories

Magdalena Wąsowicz's chapter provides an analysis of Polish novels that propose an alternate history to War War II. The author focuses on the way in which these novels change the course of history and reflect on current politics and culture. Three novels are analysed: *Wallenrod* by Marcin Wolski, *Powroty* (*Coming back*) by Adam Pietrasiewicz and Wojciech Bogaczyk, and *Burza. Ucieczka z Warszawy '40* (*The Tempest. The Withdrawal from Warsaw '40*) by Maciej Parowski. The first two novels display similar sets of images relating to events in World War II and they both focus on the military aspects of the possible victory for Poland. In contrast, *Burza Ucieczka z Warszawy '40*, demonstrates the power of the Polish spirit and the greatness of the culture of the Second Polish Republic. As a result, a utopian vision of Poland emerges—a vision which can now only be considered nostalgia. Maciej Parowski's novel is thus a nostalgic retrospection of the perfect, lost world that can become a source of inspiration for future generations.

***Ikaromenippos*: an Ancient Dialogue on the Flight to the Moon and the Celestial Seat of the Gods**

Dominika Budzanowska-Weglenda's chapter proposes an analysis of the *Ikaromenippos* or *Voyage in Space*, which is one of dialogues of Lucian of Samosata and probably the first literary description of the human trip to the Moon. The main character takes on this journey because of his aversion to philosophy. Lucian's *Ikaromenippos* is a fantastic dialogue: a philosopher, probably the cynic, and satirist Menippus of Gadara, flies here "through the stars". He takes two wings of large birds: the wing of the vulture and the wing of the eagle, and performs an incredible feat, worthy of Icarus: he reaches the Moon (from where he looks at the people and their actions on Earth), and then flies to Heaven—to the gods, "in upper Zeus' rooms". The story of Menippus'

journey is like a swift current of the river, full of jocular tone, with a fantastic plot. But it clearly carries a deeper message: it expresses criticism of human attitudes and actions (adulteries, murders, conspiracies, perjury, betrayals among the closest to ones, war, courtship, piracy), meanness, false and mercenary piety, especially when stigmatizing bad behavior of philosophers, without sparing the representatives of any philosophical school. According to Lucian's narrative, philosophers are lazy, quarrelsome, bloated, angry, grotesque, tumultuous, surly, unworthy people. The author reinforces the accusations of philosophers with the deity's words, as the goddess of the Moon, Selene, having been encountered by the traveler, complains about them as well. She believes that philosophers are impostors, leading a shameful nightlife behind the scenes: they commit adultery, steal, and commit any other evil deeds. *Ikaromenippos* belongs to Lucian's satirical works featuring reflective comedy. Correspondingly, Lucian postulates the liberation from the practical cognitive pressure of the logical rules and from the philosophical logic of cognition of the universe.

Bulgakov or Castaneda of Popular Culture? The Works of Victor Pelevin

Bogusław Olszewski's chapter discusses the influence of Mikhail Bulgakov's works and writing style on the works of the contemporary Russian author, Victor Pelevin. Even though these two authors are frequently featured in comparative studies, seeking universal sources of literary inspiration in the classics, surrealist and postmodernist prose of Pelevin only remotely reminds the oeuvre of the author of *Master and Margaret*. Apart from the explicit influence of the Buddhist doctrine or shamanistic vision of the world, closely associated with the use of entheogens, the specific nature of the narrative and storyworld encourages the thesis that Pelevin's fiction is largely pervaded by magical realism, maintained in the spirit of Carlos Castaneda's.

Victim or predator? Female Monster in Alexei Sholokhov's Selected Novels

Anna N. Wilk's chapter delivers an analysis of novels by Alexei Sholokhov (*Tyelo* and *Podval*) as an example of an updated vision of the dark side of femininity. Over the centuries, women have been accused of having magical abilities. Consequently, their physicality have been viewed as arousing both desire and fear of death, or loss of control over one's life. Different varieties of female monsters survived in cultures around

the world as the antithesis of the usual “human” women, such as, for example, demonic lovers or vindictive, malicious ghosts. Despite the development of civilization and social changes leading to the empowerment of women in family, social, and professional life, the aforementioned concerns are still haunting the collective imagination. In Sholokhov’s novels, “women-monsters” focus their attacks on men, exhibiting outrageous brutality and sadism. Wilk’s analysis allows to demonstrate that the fear of the negative femininity is still an actual, timeless trope in popular culture.

Gothic figurations of the Other and the Problem of Guilt, Violence and the Lack of Solidarity in Joyce Carol Oates’s *The Accursed*

In the chapter, Magdalena Łachacz proposes an in-depth analysis of the spectral characters of the child/woman and the bridegroom. These ghostly spectres make abrupt appearances at critical moments of the narrative set in the the Princeton community during the cusp year of 1905 into 1906 following traumatic and haunting events. The objectice of the introduction chapter is to place the novel within the confines of the American gothic genre with typical gothic motives. This particular genre delivers a disturbing experience with the dark and obscure aspects of American history with particular interest in the institution of slavery and its problems of racial and sexual abuse. In relation to the aesthetics of the American gothic, it is conceivable to associate the specters in Oates’ novel with the demonic protagonists of Charles Brockden Brown’s and Nathaniel Hawthorne’s fictional works—both pivotal writers of the genre. Hence there exists the possibility of looking at the spectre as the representation of the “Other” in typical American gothic oeuvres. Furthermore, one can perceive the relationship between the experiences of the “otherness” and the problem of guilt suffered by the protagonists of the privileged social class. Consequently, the scope of the analysis finds itself engrossed on the issue of the traumatic repressed experiences that may return by republication of postmodern slave narratives. Therefore, the question of language becomes imminent for the gothic-like representation of the figure of the “Other” in Oates’s novel. Nevertheless the text is permeated by cognitive pessimism. “*The Accursed*” seem to establish, thanks to the gothic convention, an idiosyncratic language capable of expressing the terror of the violent experiences within a community environment where there is a lack of solidarity with the victims. In effect, Oates’s novel can be approached as a step towards the aesthetic characterization of the

“Other” in the recounting of the “unspoken crime” which remains the spectre that continues to haunt contemporary American culture.

Dying, Dissolute, Searching for Love.

Adventures of Alice in the Twenty-first Century

Anna Goworek reflects in this chapter on the rewriting of Lewis Carroll’s novel *Alice’s Adventures in Wonderland*. Lewis Carroll’s novels—*Alice’s Adventures in Wonderland* as well as its sequel, *Through the Looking-Glass*—are both multidimensional works, considered to be the beginning of fantasy literature and classic children’s novels. They became an inspiration for many modern writers, theater and film directors and game creators. This work focuses on recounting the problem in Carroll’s dilogy in relation to literature (Andrzej Sapkowski’s *Złote popołudnie* and Patrick Senécal’s *Aliss*) and television series (Nick Willing, *Alice*). I will discuss the contemporary problems of identity that Alice must confront. By creating the character of the young, stray girl, Lewis Carroll forces self-determination unto Alice. However, Alice from the twenty-first century is an adult woman, who tries to find herself in male-female relationship, tries to reconcile with her father’s departure and tries to deal with addiction. In addition, there is a modification in the creation of Wonderland and the land on the other side of the mirror. In modern remakes there are often scenes of narcotics, violence and with new technologies. Modern authors making genuine stories about a girl lost in Wonderland are usually only focusing on a few threads from novels of the English mathematician. They experiment with Alice’s character, often targeting adults with their books including the experienced reader or recipient who are familiar with Carroll’s dilogy and his biography. With every successive rework of *Alice’s Adventures in Wonderland*, there are many intertextual questions raised that are worth investigating by researchers. Perhaps this is a way for modern authors to ward off the stereotypical perception of Lewis Carroll’s novels as merely children’s literature. Despite the countless revisions of the story, contemporary interpretations of *Alice’s Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass* have adapted to the trends of the reader.

Two Encounters with the Queen of Elves in Terry Pratchett's Fiction

In the last chapter, Zofia Żółtek analyses *Lords and Ladies* and *The Wee Free Man*, fantasy novels from the author's Discworld series. In both novels, elves attack the world of humans. The female protagonists must protect their land and their families. In order to do so, they need to fight the demonic Queen of Elves. The most important source of Pratchett's inspiration mentioned in the essay is the folklore of the British Isles. The book's portrayal of elves is based on the traditional Anglo-Saxon and Celtic imagery and beliefs. Apart from the similar characterization of elves in the book and in the folklore, the plot of both books is related to the sixteenth century Scottish ballad about Tam Lin, a young man captured by faeries and Janet, the girl who tries to save him while being pregnant with his child. The author also remarks on the changes in the culture and their influence on the plot, as viewed through comparative analysis of analogies between modern and Early Modern texts. She points out that *Wee Free Man* is a young adult novel, and therefore Pratchett omits the romantic and erotic plot that provides the tension in the original ballad. Terry Pratchett is known for using, transforming and parodying common cultural tropes. The author discusses the remarkable fidelity and gentleness with which he treats motifs taken from folklore. This is a result of both countercultural potential of the folklore itself, and the ideological position Pratchett takes. The English Folk Revival, as Georgina Boyes proves in her book *Imagined Village*, is typically connected with left wing political and social movements. The reinterpretation of Tam Lin ballad allows Pratchett to write about feminism in an original way.

Autorzy rozdziałów

KRZYSZTOF M. MAJ — mgr; absolwent Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, kończący obecnie rozprawę doktorską z zakresu transmedialnej teorii światotwórstwa; fundator i członek zarządu Ośrodka Badawczego Facta Ficta; redaktor naczelny czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; autor książki *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (2015); jego teksty, poświęcone badaniom nad światotwórstwem, narratologią transmedialną, utopiami, dystopiami, fantastyką i grami komputerowymi ukazywały się dotąd na łamach między innymi „Zagadnień Rodzajów Literackich”, „Tekstów Drugich”, „Ruchu Literackiego”, „Wielogłosu”, „Śląskich Studiów Polonistycznych”, „Fa-artu”, „Avantu”, „Utopian Studies” czy „Image. Journal of Interdisciplinary Image Science”; członek Society for Utopian Studies.

PIOTR STASIEWICZ — dr; adiunkt w Zakładzie Literatury Antycznej i Staropolskiej Uniwersytetu w Białymstoku; autor monografii *Poezja Tomasza Kajetana Węgierskiego* (2012), *Modernizacje tradycji w wybranych utworach współczesnej kultury popularnej* (współautor Marek Kochanowski, 2013), *Między światami: intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantastyki* (2016); współredaktor i redaktor tomów zbiorowych *Motywy religijne w fantastyce współczesnej* (2014); *Tekstowe światy fantastyki* (2017); autor tekstów poświęconych różnym aspektom literatury XVIII wieku oraz dwudziestowiecznej fantastyki i gier video.

KSENIA OLKUSZ — dr; historyk, krytyk i teoretyk literatury; prezes zarządu Ośrodka Badawczego Facta Ficta; redaktor prowadząca serii „Perspektywy Ponowoczesności”; redaktor naczelna pisma naukowego „Facta Ficta Journal of Theory, Narrative & Media” i redaktor merytoryczna kwartalnika naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; recenzent w Portalu Kryminalnym; autorka książek: *Materializm kontra ezoteryka. Drugie pokolenie pozytywistów wobec „spraw nie z tego świata”* (2007, 2017) oraz (przygotowywanej do wznowienia) *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy* (2010), a także ponad stu artykułów naukowych opublikowanych między innymi na łamach „Pamiętnika Literackiego”, „Przeglądu Orientalistycznego”, „Zagadnień Rodzajów Literackich”, „Przeglądu Humanistycznego”, „FA-artu”, „Acta Philologica”, „Studia Slavica”, „Orbis Linguarum”, „Literatury Ludowej” czy „Literatury i Kultury Popularnej”; jej zainteresowania badawcze obejmują studia nad literaturą i kulturą popularną, w tym szczególnie fantastyką grozy, horrorem, kryminałem, dystopiami oraz transfikcjonalnością i transmedialnością; członkini Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego.

JOANNA ŁAPIŃSKA — mgr; doktorantka na Interdyscyplinarnych Studiach Doktoranckich na Uniwersytecie SWPS w Warszawie na kierunku kulturoznawstwo; publikowała w „Estetyce i Krytyce”, „Kulturze Popularnej”, „Świecie i Słowie” i „Pracach Kulturoznawczych”; obecnie pisze rozprawę doktorską o przedstawieniach związków miłosnych ludzi i maszyn w anglosaskich filmach *science fiction*; w kręgu jej zainteresowań leżą popkulturowe reprezentacje związków afektywnych człowieka i technologii w kontekście teorii afektu oraz teorii posthumanistycznych.

MICHAŁ MOCHOCKI — dr; adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej i organizator specjalności „Gamedec - badanie i projektowanie gier” na Humanistyce 2.0 Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy; publikował m.in. w „International Journal of Role-Playing”, „Homo Ludens”, „Replay: Polish Journal of Game Studies” i „Tekstach Drugich”; członek zarządu Polskiego Towarzystwa Badania Gier i członek Digital Games Research Association; jego główne zainteresowania badawcze to niekomputerowe gry fabularne w ujęciu narratologii transmedialnej i heritologii oraz możliwych zastosowań w edukacji; przygotowuje pracę habilitacyjną na temat aktywizacji dziedzictwa kulturowego w grach fabularnych i rekonstrukcjach historycznych.

JĘDRZEJ BURSZA — mgr; doktorant na Interdyscyplinarnych Studiach Doktoranckich na Uniwersytecie SWPS w Warszawie na kierunku kulturoznawstwo (ścieżka amerykanistyczna); asystent naukowy w Ośrodku Studiów Amerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego (projekt CRUSEV); przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą reprezentacji mniejszości we współczesnej amerykańskiej literaturze *science fiction*; jego zainteresowania naukowe obejmują między innymi antropologię miasta i pamięci, kulturową historię mniejszości w USA i badanie popkultury w ujęciu krytycznych studiów kulturowych, teorii *queer* i postkolonializmu.

MICHAŁ WÓJCIAK — mgr; doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego; absolwent Szkoły Artystycznego Projektowania Ubioru w Krakowie; autor publikacji naukowych dotyczących mody, które ukazały się między innymi na łamach „Zeszytów Naukowych Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego”, „Zarządzania Publicznego”, a także w książce *Zombie w kulturze* (2016); obecnie przygotowuje pracę doktorską poświęconą przemianom polskiego rynku mody.

SYLWIA BOROWSKA-SZERSZUN — dr; adiunkt w Zakładzie Kultur i Literatur Anglojęzycznych Uniwersytetu w Białymstoku, autorka monografii *Enter the Carnival: Carnavalesque Semiotics in Early Tudor Moral Interludes* (2016) oraz szeregu artykułów w czasopismach naukowych i monografiach poświęconych zarówno dramatowi średniowiecznemu jak i współczesnej fantastyce; redaktor w czasopiśmie naukowym „Crossroads. A Journal of English Studies”; jej zainteresowania badawcze oscylują wokół mediewalizmu i gotycyzmu we współczesnej literaturze fantastycznej, pamięci kulturowej oraz reprezentacji kobiet i mniejszości etnicznych w kulturze popularnej.

MARIA JANUS — mgr; doktorantka w Katedrze Dramatu i Teatru Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Łódzkiego; współpracuje z redakcją miesięcznika „Dialog”; członkini Polskiego Towarzystwa Badań Teatralnych; obecnie przygotowuje pracę doktorską dotyczącą narracji wizualnej w teatrze; jej zainteresowanie naukowe obejmują teatr lalek, teatr ożywionej formy czy dramaturgię dla dzieci i młodzieży; w swojej pracy łączy doświadczenie praktyka teatru z refleksją teoretyczną.

ANITA CAŁEK — dr; adiunkt w Katedrze Komparatystyki Literackiej Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; autorka książek: *Adam Mickiewicz – Juliusz Słowacki: psychobiografia naukowa* (2012), *Biografia naukowa: od koncepcji do narracji. Interdyscyplinarność, teorie, metody badawcze* (2013) oraz kilkudziesięciu artykułów w czasopismach naukowych i monografiach; redaktor naukowa czasopisma „Creatio Fantastica”; współpracuje z Ośrodkiem Badawczym Facta Ficta; jej badania koncentrują się na zagadnieniach związanych z utopiami w kontekście antropologicznym, metafikcją w powieści współczesnej, biografią naukową i fikcyjną, epistolografią oraz fantastyką analizowaną w ujęciu komparatystycznym.

FRYDERYK KWIATKOWSKI — mgr; doktorant na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego, przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą recepcji gnostycyzmu w amerykańskim dyskursie filozoficznym i w kinie hollywoodzkim (1990-2016); publikował między innymi na łamach „Journal of Religion and Film” czy „CLCWeb: Comparative Literature and Culture”; sekretarz redakcji „Facta Ficta Journal of Theory, Narrative & Media”, redaktor pomocniczy w „Nag Hammadi Bibliography Online” oraz redaktor merytoryczny w „Journal of Religion and Film” i w „Zeszytach Naukowych Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego”; ukończył staże na Uniwersytecie Amsterdamskim i Uniwersytecie w Groningen; laureat stypendium przez Gladstone’s Library w Anglii (2016); w swoich badaniach koncentruje się na relacji między gnostycyzmem a narodzinami oraz ewolucją licznych zjawisk (po)nowoczesnych, masonerią, teoriami spiskowymi czy utopiami.

RAFAŁ SZCZERBAKIEWICZ — dr hab.; pracuje w Zakładzie Literatury Współczesnej Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; kierownik Studiów Doktoranckich na tejże uczelni; autor książki „*Niepokalana szczerłość jest urojeniem*”. *Dekonstrukcje mitu śródziemnomorskiego w twórczości Jana Parandowskiego* (2013) oraz kilkudziesięciu publikacji naukowych w monografiach i czasopismach skupionych wokół jego zainteresowań badawczych – dwudziestowiecznej eseistyki, pograniczu literatury i mediów, kultury popularnej, muzyki popularnej i nowych mediów, relacji między ideologią i literaturą, mitem śródziemnomorskim w nowoczesności, badaniami nad utopiami oraz *science fiction*.

PAWEŁ ALEKSANDROWICZ – dr; adiunkt w Zakładzie Lingwistyki Stosowanej Instytutu Germanistyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; autor monografii *The Cinematography of Roger Corman: Exploitation Filmmaker or Auteur?* (2016); obecnie zajmuje się badaniami z zakresu tłumaczenia audiowizualnego i dostępności w tłumaczeniu audiowizualnym, ze szczególnym uwzględnieniem napisów dla niesłyszących.

ANNA BOGUSKA — dr; adiunkt w Instytucie Sławistyki Polskiej Akademii Nauk, autorka licznych artykułów w czasopismach naukowych i monografiach skupionych wokół jej zainteresowań badawczych: współczesnej literatury chorwackiej (w szczególności prozy wyspiarskiej), historii idei doby nowoczesności na słowiańskich Bałkanach oraz zagadnień powiązanych z utopią literacką i filmową; członkini Association for Slavic, East European, and Eurasian Studies i Utopian Studies Society (Europe), sekretarz redakcji czasopisma „Slavia Meridionalis”, manager i wykonawca grantu Narodowego Centrum Nauki „Idee wędrowne na słowiańskich Bałkanach (XVIII–XX wiek)”.

KRZYSZTOF GAJEWSKI — dr; adiunkt zatrudniony w Instytucie Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk; opublikował książkę *Umysł wobec świata. Intencjonalność w filozofii Johna Searle’a* (2016) oraz ponad dwadzieścia artykułów w publikacjach recenzowanych, głównie z zakresu antropologii nowych mediów, kulturowych studiów nad komunizmem, teorii postkolonialnej, krytyki mitograficznej oraz filozofii umysłu.

MONIKA RAWSKA — mgr; doktorantka w Instytucie Kultury Współczesnej Zakładu Teorii Kultury Uniwersytetu Łódzkiego; przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą relacjom czasu, przestrzeni i narracji na przykładzie twórczości Christophera Nolana; publikowała na łamach „Panoptikum” i „Małej Kultury Współczesnej”; autorka przekładów oraz redaktorka tomów zbiorowych, numerów czasopism i antologii; w kręgu jej zainteresowań badawczych znajdują się kultura popularna, nowe kino gatunków oraz filmowe reprezentacje przestrzeni miejskich.

BARBARA SZYMCZAK-MACIEJCZYK — mgr; doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie; redaktorka tomu zbiorowego *Reprezentacje sacrum w kulturze współczesnej* (w druku); zastępca redaktora naczelnego w czasopiśmie naukowo-literackim „Creatio Fantastica” oraz redaktor działu Kultury Współczesnej w „Facta Ficta Journal of

Narrative, Theory & Media”; jej zainteresowania badawcze koncentrują się na twórczości Marii Kuncewiczowej, wizerunku kobiety w literaturze współczesnej, funkcjonowaniu figury wampira i czarownicy w literaturze *fantasy* oraz motywach baśniowych w tekstach kultury.

ALEKSANDRA ŁOZIŃSKA — mgr; doktorantka pierwszego roku kulturoznawstwa w Katedrze Teorii Literatury Uniwersytetu Jagiellońskiego, gdzie przygotowuje pracę poświęconą zwrotowi urbanistycznemu w konwencji *fantasy*; ostatnio publikowała na łamach „Maski” oraz w monografii *M.U.T.E. Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje: studia nad muzyką popularną* (2017); jej zainteresowania naukowe koncentrują się głównie na obszarze kultury popularnej (szczególnie fantastyki), kultury miasta oraz tekstowych – zwłaszcza literackich – reprezentacji miejskości.

ELŻBIETA PIETLUCH — mgr; doktorantka w Instytucie Polonistyki i Kulturoznawstwa Uniwersytetu Opolskiego, gdzie przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą problematyce tożsamościowej w pisarstwie Tomasza Różyckiego; swoje prace publikowała dotąd na łamach „Polisemii”, „Kwartalnika Opolskiego” oraz w monografiach zbiorowych.

WOJCIECH LEWANDOWSKI — dr; politolog; adiunkt w Instytucie Europeistyki na Wydziale Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych Uniwersytetu Warszawskiego; autor książki *Wolność i samotność. Myśl społeczno-polityczna amerykańskiego transcendentalizmu* (2011) oraz artykułów naukowych poświęconych obrazowi polityki w kulturze popularnej; współzałożyciel i sekretarz Grupy Badawczej Brytyjskich Studiów Społeczno-Politycznych *BRITANNIA*; swoje badania oraz popkulturowe lektury opisuje na blogu Gitarą Rysowane (gitararysowane.pl); w kręgu jego zainteresowań naukowych znajduje się problematyka społeczna i polityczna w kulturze popularnej (w szczególności: komiks, kontrkultura lat sześćdziesiątych, rock progresywny, literatura grozy, *political fiction*), kulturowe odczytania procesów społecznych i politycznych, a także relacje brytyjsko-amerykańskie (zwłaszcza w sferze kulturowej).

ADAM ORLIK — mgr; doktorant Instytutu Kulturoznawstwa na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; autor monografii *Bibliografia zawartości „Twórczości Ludowej” 1986-2000*; jego zainteresowania badawcze obejmują studia nad tożsamością narodową i regionalną, kulturą ludową,

antropologią historyczną, kulturą popularną, historią polskiej *science fiction* i fantastyką postapokaliptyczną i dystopijną; obecnie przygotowuje rozprawę doktorską dotyczącą kulturowych mechanizmów wywoływania i oswojania lęku w polskiej fantastyce naukowej.

MACIEJ GAŹDZICKI — mgr; doktorant na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; przygotowuje rozprawę poświęconą mediewalizmowi w powieściach historycznych Józefa Ignacego Kraszewskiego; publikował między innymi na łamach „Ruchu Literackiego” oraz „Filo-Sofii”; członek redakcji czasopisma „Littera/Historica”, współpracownik „Teologii Politycznej Co Tydzień”; stypendysta Fundacji im. Maurycego Mochnackiego; interesuje się beletrystyką historyczną oraz recepcją Antyku i Średniowiecza w nowoczesnej literaturze i kulturze.

ALEKSANDRA MOCHOCKA — dr; adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy; autorka m. in. artykułów *Blurring the Lines: De Profundis: Letters from the Abyss (2001) by Michał Oracz* na łamach „Homo Ludens”, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans w Bibliotece „Postscriptum Polonistycznego”* oraz *The Witcher Adventure (Board) Game in The Witcher Transmedia Universe* w książce *On the Fringes of Literature and Digital Media Culture. Perspectives from Eastern and Western Europe* (w druku); członkini Polskiego Towarzystwa Badania Gier i Digital Games Research Association oraz rady redakcyjnej „Homo Ludens”; koncentruje się na badaniach gier niecyfrowych, tekstów multimodalnych, adaptacji i transmediacji.

KRZYSZTOF UNIŁOWSKI — prof. dr hab.; profesor nadzwyczajny na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; od roku 2016 pełni funkcję dyrektora Instytutu Nauk o Literaturze im. Ireneusza Opackiego tejże uczelni; autor między innymi książek *Polska proza innowacyjna w perspektywie postmodernizmu. Od Gombrowicza po utwory najnowsze* (1999), *Granice nowoczesności. Proza polska i wyczerpanie modernizmu* (2006) czy *Prawo krytyki. O nowoczesnym i ponowoczesnym pojmowaniu literatury* (2013); ostatnio opublikował tom szkiców *Historia, fantastyka, nowoczesność* (2016); od roku 1999 współredaguje kwartalnik literacki „FA-art”; zastępca redaktora naczelnego „Śląskich Studiów Polonistycznych”; za twórczość krytycznoliteracką otrzymał Nagrodę im. Ludwika Frydego (1998) oraz Nagrodę im. Kazimierza Wyki (2010); zajmuje się przeobrażeniami nowoczesnych i ponowoczesnych sposobów rozumienia literatury.

MAGDALENA WĄSOWICZ — mgr; doktorantka w Zakładzie Historii Literatury i Kultury Amerykańskiej Instytutu Filologii Angielskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego; autorka artykułu *Historie alternatywne w literaturze polskiej: typologia, tematyka, funkcja* opublikowanego w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich” oraz kilku innych tekstów dotyczących historii alternatywnej oraz teatru muzycznego w czasopismach naukowych i monografiach; od 2015 roku członkini redakcji merytorycznej czasopisma naukowego „Maska”; jej zainteresowania badawcze obejmują studia nad pamięcią, kulturę popularną, historie alternatywne oraz związki pomiędzy amerykańskim a europejskim teatrem muzycznym; swoją pracę doktorską poświęca gatunkowi historii alternatywnej w literaturze amerykańskiej i polskiej oraz jego związkom z pamięcią kulturową.

DOMINIKA BUDZANOWSKA-WEGLENDA — dr hab.; profesor w Instytucie Filologii Klasycznej i Kulturoznawstwa Wydziału Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie; autorka książek *Cztery cnoty władcy w „De clementia” Seneki Młodsze* (2012), *Tykoniusz i jego reguły egzegezy biblijnej* (2015) oraz *Sztuka życia według Marka Aureliusza. Rozmyślenia nad Rozmyślaniami* (2016); członkini Polskiego Towarzystwa Filologicznego i Sekcji Patrystycznej Komisji ds. Nauki Katolickiej Konferencji Episkopatu Polski, sekretarz redakcji serii wydawniczej *Florilegium. Studia classica, mediaevalia et neolatina*; jej zainteresowania naukowe obejmują etykę stoicką i epikurejską, filozofię Plutarcha z Cheronei, poezję rzymską okresu pryncypatu oraz literaturę patrystyczną (millenaryzm, ikonoklazm, egzegeza biblijna).

BOGUSŁAW OLSZEWSKI — mgr; absolwent studiów doktoranckich w Instytucie Studiów Międzynarodowych Uniwersytetu Wrocławskiego; autor artykułów i rozdziałów w opracowaniach zbiorowych dotyczących cyberprzestrzeni oraz psychodelików lokowanych w kontekście tanatologii i literaturoznawstwa; jego zainteresowania naukowe dotyczą technicznych, politologicznych oraz społecznych aspektów wdrażania nowych koncepcji związanych z ICT, wybranych elementów transhumanizmu oraz zagadnień odmiennych stanów świadomości.

ANNA N. WILK – mgr; doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Opolskiego; publikowała w szeregu czasopism i monografii naukowych, między innymi na łamach „Rusycystycznych Studiów Literaturoznawczych”, „Slavia Orientalis”, „Wiadomościach Chemicznych” oraz książkach zbiorowych *50 twarzy pop-*

kultury (2017), *Слов'янська фантастика. Збірник наукових праць* (2015), *Zombie w kulturze* (2016), *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze. Aspekt posthumanistyczny i transhumanistyczny* (2014), *Kultury wschodniosłowiańskie – oblicza i dialog* (2013, 2014); jej zainteresowania badawcze obejmują rosyjską literaturę popularną oraz słowiańską kulturę ludową.

MAGDALENA ŁACHACZ — mgr; doktorantka w Zakładzie Badań Kanadyjskich i Przekładu Literackiego Instytutu Języków Romańskich i Translatoryki Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Śląskiego; autorka artykułu *Przejście, prawie rozstępnie. Gotycyzm i groza a doświadczanie Polski w powieści „Ciemno, prawie noc” Joanny Bator* opublikowanego w tomie *Groza w kulturze polskiej* (2016), a także przekładów tekstów poświęconych twórczości Brachy Lichtenberg-Ettinger; od 2015 roku członek redakcji czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; jej zainteresowania badawcze obejmują studia nad związkami estetyki z faszyzmem oraz podmiotowością faszystowską w literaturze.

ANNA KRYSZYNA GOWOREK — mgr; doktorantka na Wydziale Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie; aktualnie przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą problemom gatunkowym literatury *fantasy* i *science fiction*; jej główne zainteresowania badawcze obejmują literaturę fantastyczną, również tę przeznaczoną dla czytelnika dziecięcego, w szczególności zaś problemy współczesnych adaptacji, *retellingów* i *rewritingów* klasyki wyżej wymienianych gatunków.

ZOFIA ŻÓŁTEK — lic.; studentka filologii polskiej i historii w ramach Kolegium Międzyobszarowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych na Uniwersytecie Warszawskim; studia licencjackie skończyła na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim; od 2016 roku jest współpracowniczką Almanachu Tolkienowskiego „Aiglos”; interesuje się piśmiennictwem religijnym epoki wczesnonowoczesnej, szczególnie mesjadami i literaturą fantastyczną, zwłaszcza przeznaczoną dla młodszych czytelników.

Wykaz tabel

Tabela 1 Strukturalne podobieństwa między dystopiami i najbardziej charakterystycznymi ideami gnostycyzmu	266
Tabela 2 Zestawienie elementów wspólnych w <i>Truman Show</i> i pewnych idei w myśli gnostyckiej	267
Tabela 3 Zestawienie elementów wspólnych w trylogii <i>Matrix</i> i pewnych idei w myśli gnostyckiej	268
Tabela 4 Zestawienie elementów wspólnych w <i>Equilibrium</i> i pewnych idei w myśli gnostyckiej	268
Tabela 5 Zestawienie elementów wspólnych w <i>Miasteczku Pleasantville</i> i pewnych idei w myśli gnostyckiej	269

Informacja o wydawcy

Wydawcą serii „Perspektywy Ponowoczesności” oraz tomu *Narracje fantastyczne* jest Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie, powołany w styczniu 2015 roku celem promowania interdyscyplinarnej refleksji nad najistotniejszymi ponowoczesnymi nurtami krytycznymi, filozoficznymi, kulturowymi, medialnymi i artystycznymi w polskiej i światowej humanistyce. Więcej informacji na temat Ośrodka i działającego przy nim wydawnictwa znajduje się na oficjalnej stronie fundacji (factaficta.org), w szczególności zaś w sekcji „Perspektywy Ponowoczesności” (factaficta.org/pp). Wszelkie pytania dotyczące serii najlepiej kierować pod adresem pp@factaficta.org z kopią jawną na adres contact@factaficta.org.

Tomy wydane dotychczas w serii „Perspektywy Ponowoczesności”:

- Tom 1: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-1-7, ss. 300.
- Tom 2: *Światy grozy*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-0-0, ss. 360.
- Tom 3: *Wykluczenia*, red. Joanna Hańderek, Natalia Kućma, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-5-5, ss. 342.

Tom 4: *50 twarzy popkultury*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-6-2, ss. 670.

Tom 5: *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-2-4.

Tomy planowane w serii „Perspektywy Ponowoczesności”:

Tom 6: *Topografie podróży*, red. Anita Całek, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-942923-8-6.

Tom 7: *Dyskursy gier wideo*, red. Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-942923-3-1.

Tom 8: *Ksenologie*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-0-9.

Tom 9: *Groza i postgroza*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-1-6.

Tom 10: *51 twarzy popkultury*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-2-3.



Książka *Narracje fantastyczne* pod wspólną redakcją Kseni Olkusz i Krzysztofa M. Maja jest piątym tomem serii „Perspektywy Ponowoczesności”, zbierającym na blisko siedmuset stronach trzydzieści tekstów naukowych rozpatrujących szeroko pojętą fantastykę z perspektywy ponowoczesnej, transdyscyplinarnej i światocentrycznej zarazem.

Tom „Narracje fantastyczne” to zbiór studiów poświęconych ważnym współczesnym zjawiskom obecnym w literaturze, filmie, grach komputerowych i szeroko rozumianym świecie kultury. Wśród jego wielu zalet wymienić należy na pierwszym miejscu opracowanie mocnych podstaw teoretycznych. Autorzy podważają paradygmat tekstocentryczny i opisują zjawisko zwrotu światocentrycznego, przekonująco je udokumentowując. Przedstawione w tomie studia pozwalają nie tylko usytuować współczesne narracje fantastyczne na tle przemian światopoglądowych, teorii filozoficznych i kulturowych, ale zarazem ukazać ich wyraźne powiązania z namysłem nad ponowoczesnością. Książka zaleca się także – między innymi – ważnymi głosami na temat sporów wokół współczesnego kanonu fantastyki, rozważaniami poświęconymi figurze cyborga w świetle teorii posthumanistycznych czy zagadnieniu transfiksjonalności. Zgodnie z przyjętą ramą światocentryczną w osobnej części tomu znajdziemy studia na temat przestrzeni: głównie miasta i społeczeństwa, ze szczególnym uwzględnieniem problemu utopii, a także rozprawy, których autorzy skoncentrowali się na kwestiach temporalnych (tu m.in. historie alternatywne). Rozległe spektrum badanych problemów dopełnione zostało przez – poparte gruntownymi analizami – interpretacje zjawisk obecnych w wielu mediach. Należy z całym przekonaniem stwierdzić, że tom oddawany do rąk czytelnika stanowi cenną inicjatywę badawczą.

– z recenzji prof. dr hab. Anny Łebkowskiej
(Uniwersytet Jagielloński)



Ośrodek badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Cena: 0,00 zł 
Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-942923-2-4



9 788394 292324 >