

50 twarzy popkultury

redakcja

KSENIA OLKUSZ





50 twarzy popkultury



PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

TOM IV

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.

50 twarzy popkultury

redakcja

KSENIA OLKUSZ

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 4: *50 twarzy popkultury*

Recenzje: prof. nadzw. dr hab. Paweł Frelik; dr hab. Rafał Szczerbakiewicz

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz

Redakcja językowa: Wiesław Olkusz

Korekta: Krzysztof M. Maj (język polski), Wiktoria Wojtyra, Victor Torres Perez (język angielski), Anna N. Wilk (język rosyjski)

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Maxime des Touches (Elreviae), *Void System*

© Copyright by Elreviae 2015

elreviae.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Kulturoznawstwo 2. Teoria kultury 3. Teoria kultury popularnej
I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 4) II. 50 twarzy popkultury III. Olkusz, Ksenia (redaktor)

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-6-2

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

Nota o prawach autorskich	11
Wprowadzenie	
1. Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji <i>Ksenia Olkusz</i>	15
Wszechkultura	
2. Dychotomie i dwuznaczności. Kultura wobec ciała i jego problemów <i>Joanna Hańderek</i>	55
3. Markiz de Sade wiecznie żywy <i>Katarzyna Machnik</i>	79
4. Posthumanizm jako projekt antropologii kultury wizualnej. Kilka obrazów ciała <i>Aleksander Kmak</i>	95
5. Jak śmierć nawiedza popkulturę? Od i do popartu, od litery do litery <i>Paweł Szypowski</i>	113
6. <i>La vendita del fumo</i> . Izolacjonizm, szczęście i doskonałość w światach eutopijnych <i>Krzysztof M. Maj</i>	131
7. Włamywanie się do rzeczywistości <i>Michał Kłosiński</i>	163

8. Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata
w grach wideo 175
Jakub Alejski
9. „Chcę, byś wiedział, że tym razem będzie inaczej”. Analiza retoryki
przedstawienia psychologii w grze *Silent Hill: Shattered Memories* 193
Sven Dwulecki, Arras Khaledi
10. Snapchat jako anestetyczna odpowiedź na trendy popkultury
i popularyzację prywatności 213
Magda Ciereszko
11. Strategia perswazyjna w zinnie „Raster” 229
Agnieszka Romaneczko
12. Inspiracje popkulturą w modzie japońskiej od lat siedemdziesiątych
XX wieku. Kawaii na przykładzie japońskiej mody ulicznej 255
Marcelina Mrowiec
13. *Legenda Pięciu Kregów* – amalgamat prawdziwej i fantastycznej
Japonii w zachodniej kulturze popularnej 271
Miłosz Markocki

Artyści

14. Wbrew regułom sztuki – strategia pisarska Michała Witkowskiego
na tle polskiego pola literackiego 289
Sabina Misiarz-Filipek
15. Wyboiste ścieżki sztuki, czyli o wątpliwych i niewątpliwych
pożytkach z tworzenia – *Birdman* oraz *Inside Llewyn Davis*
w świetle wybranych zagadnień psychologii społecznej 303
Grzegorz Małecki
16. Świat jako dzieło sztuki w doświadczeniu psychodelicznym
i estetycznym Waltera Benjamina 315
Bogusław Olszewski
17. Rysownicy i malarze. Sposoby kreowania artystów w powieściach
(bio)graficznych 329
Anna Michalik
18. Artyści i ciemne moce. Motyw twórcy i dzieła sztuki w horrorze
literackim 345
Krystyna Walc
19. Sylvia Plath. Wizerunek popkulturowy 363
Izabela Poniatowska

Sztuki wizualne

20. Kanibale, kosmici i kusicielki – o współczesnych adaptacjach *Beowulfa* 381
Krystyna Strzebońska-Cichorz
21. Czepek z kokardą i ubłocona sukienka – estetyczne uniwersum filmowych adaptacji powieści Jane Austen 401
Alicja Urbanik-Kopeć
22. Kto tu jest chłopcem do bicia? 50 twarzy nienawiści, albo rozkosze i pułapki paratekstualności 415
Anna Krawczyk-Łaskarzewska
23. Życie po życiu. Film *noir* – czarny kryminał a kategoria multiperiodyczności 433
Patrycja Włodek
24. Larsa von Triera flirt ze sztuką wysoką na przykładzie *Melancholii* i *Nimfomanki* 457
Anna Dwojnych
25. (De)konstrukcja Margaret Thatcher jako gejowskiej ikony w *Linii piękna* Alana Hollinghursta i *Maggie & Me* Damiana Barra 473
Beniamin Kłaniecki
26. Między szaleństwem Manhattanu a nudą przedmieść. American Dream w zwierciadle seriali 489
Michał Szukała
27. Fatamorgana autentyczności. O syntezie faktu i *fake'u* w teatrze semidokumentalnym na początku XXI wieku 513
Wiktoria Wojtyra
28. Kilka uwag o pracach Moniki Drożyńskiej i projekcie o nazwie Haft miejski – twórczość oscylująca między graffiti i *street artem*, kiczem oraz metakiczem 527
Justyna Czupitka

Powieść i komiks

29. Klucz do pokoju Christiana. Antropologiczna analiza powieści *Pięćdziesiąt twarzy Greya* Eriki Leonard James 545
Kamila Żukowska
30. Druga matka czy Wielka Matka? *Koralina* Neila Gaimana w świetle myśli Jungowskiej 561
Ewelina Feldman-Kotodziejuk

31. Czarownice, duchy i upiory. Nowoorleański dom przy ulicy Pierwszej <i>Barbara Szymczak-Maciejczyk</i>	577
32. Lwów jako konstrukt nostalgiczny polskiego i ukraińskiego kryminału retro <i>Maciej Jaskot, Iurii Ganoshenko</i>	603
33. Siedem małych słów. Obraz wojny wietnamskiej w komiksie <i>Kaznodzieja</i> Gartha Ennisa i Steve'a Dillona <i>Wojciech Lewandowski</i>	623
34. Komiks <i>Maailmanlopun maisemissa</i> Amandy Vähämäki – próba analizy ekokrytycznej <i>Joanna Elantkowska-Białek</i>	641
Autorzy rozdziałów	663
Wykaz tabel	673
Informacja o wydawcy	675

Nota o prawach autorskich

Zezwala się na korzystanie z książki *50 twarzy popkultury* 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 najlepiej korzystać z notacji bibliograficznej uwzględniającej zarówno autora rozdziału, jak i redaktora całego tomu.



Wprowadzenie

Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji

KSENIA OLKUSZ*

(Prze)sąd i uprzedzenie

Kultura popularna stanowi rezonator aktualnych problemów społecznych, ekonomicznych czy politycznych i już choćby z tego powodu zasługuje na badawczą introspekcję. Obszar jej oddziaływania wraz z rozwojem technologii staje się coraz rozleglejszy, stąd niemożliwe jest dalsze negowanie ważności jej istnienia oraz wartości czy relewantności badań, które jej dotyczą. Rozwój, ewoluowanie, przenikanie się i zróżnicowanie zjawisk powstających w obrębie kultury popularnej jest niezwykle wielopoziomym problemem, co sprawia, że potrzeba nie tylko właściwych narzędzi do jej analitycznego opisu, lecz także świadomości, że każde zjawisko kultury, w tym i tej powszechnie uważanej za „pozamainstreamową” i niesłusznie stygmatyzowanej w opozycji do „kultury wysokiej”, jest naukowo uzasadnione i potrzebne. Postulat ten przywołany zostaje przez Gary’ego Burnsa, który tak oto pisze o postawie badawczej wobec popkultury:

Nie oznacza to wcale, że każdy tekst kultury popularnej jest dobry z estetycznego bądź etycznego punktu widzenia. Niemniej nawet „mierny” tekst zasługuje na przebadanie, choćby z powodu

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

Autorka *Wprowadzenia* dziękuje Michałowi Kłosińskiemu i Krzysztofowi M. Majowi za cenne uwagi, liczne dyskusje i rozmowy, które przyczyniły się do powstania tego tekstu i rozwinięcia kilku tez w nim zawartych. Podziękowania kieruje także do Wiktorii Wojtyry, bez pomocy której przekłady były niepełne.

tego, co może ujawnić na temat swojego kontekstu. Zasadniczym jest zrozumienie, dlaczego pewien tekst kultury popularnej uważa się za dobry, a inny za zły. Istotnym jest przebadanie, jak, a także dlaczego tworzy się i używa tekstów kultury popularnej, niezależnie od ich subiektywnych ocen, jakim podlegają za sprawą krytyki (BURNS 2016: 4)¹.

Tymczasem w powszechnej świadomości, także tej akademickiej, kultura popularna postrzegana jest w uogólnionych kategoriach estetycznej ułomności² i jako taka – zwłaszcza w Polsce – nie doczeka się należytej jej uwagi. Stanu tego nie zmieniają ani efemeryczne konferencje skupione z reguły na określonej motywie i owocujące zbiorami wypełnionymi *case studies*, zamknięte cykle „eksperymentalnych” spotkań, po których wydawane są publikacje osadzone najczęściej w strukturalnym paradygmacie metodologicznym, o niespójnej niejednokrotnie terminologii, tomy, w których przeważają tendencje streszczeniowo-opisowe problematyki zawężonej do jednego utworu czy cyklu, czy wreszcie pozbawiony zaktualizowanych haseł³ (choć znakomity w zamysłu) projekt *Słownika literatury popularnej* pod redakcją Tadeusza Żabskiego.

Jak słusznie zauważa Anna Gemra:

Istotnym problemem jest również fakt, iż mimo tego, że od początku lat 70. ubiegłego stulecia prowadzone są w Polsce coraz intensywniejsze badania nad literaturą i kulturą popularną, dotąd nie udało się na tyle ich skoordynować, by można było opracować choćby problemy związane z wydawaną w rodzimym języku literaturą popularną XIX wieku – nie wspominając o innych zjawiskach kulturowych; wiele zagadnień czeka jeszcze na zainteresowanie naukowców i na systematyczne studia. W efekcie nie dysponujemy uporządkowaną „biblioteką naukową” dotyczącą tekstów kultury popularnej – taką, która mogłaby stać się podstawą kontynuacji badań dzieł z następnymi stuleciami: XX i XXI. Ten stan rzeczy widać chociażby w katalogach bibliotecznych: prace na temat literatury i kultury popularnej zapisywane są pod różnymi hasłami przedmiotowymi, co sprawia, że niejednokrotnie bardzo trudno jest odnaleźć interesujące pozycje. W katalogu Biblioteki Narodowej np. w ogóle brak hasła „literatura popularna”, istnieje za to „literatura stragano-

¹ Przekład własny za: „That is not to say that every popular culture text is a good work from an aesthetic or ethical standpoint. Nevertheless even a »bad« work is worth studying for what it may reveal about its context. It is important to understand why we think one popular culture text is good and another is bad. It is important to study how and why people create and use popular culture texts, regardless of the value judgments critics make about the texts”.

² Jak pisze choćby Krzysztof Jaskułowski: „[...] większość definicji i tradycji badań nad kulturą popularną ma silnie wartościujący charakter. Kultura popularna często postrzegana jest jako negatywne odbicie właściwej kultury, czyli kultury wyższej” (JASKUŁOWSKI 2006: 10).

³ Drugie wydanie ukazało się w 2006 roku, w związku z czym potrzeba uzupełnienia o nowe zjawiska oraz odświeżenia wielu haseł wydaje się uzasadniona.

wa”; poszczególne gatunki i odmiany literatury popularnej, m.in. fantastykę naukową czy literaturę grozy, omawia się jako osobne hasła przedmiotowe, a określenie „kultura popularna” potraktowano jako synonimiczne z terminem „kultura masowa” (GEMRA 2014: 12).

Niemożliwość pogodzenia środowisk badawczych, wzajemne zamknięcie i odcięcie się od rezultatów prac innych zespołów, a także stała i nagminna negacja ich wartości poznawczej przez instytucje akademickie oraz osoby niezainteresowane kulturą popularną, prowadzą do niezwykle niekomfortowej sytuacji, w której ta dziedzina nauki nie jest traktowana na równi z innymi i z konieczności stanowi dla wielu poboczną ścieżkę eksploracji. O kulturze popularnej mówi się w akademii z dużą dozą ostrożności i brakiem zrozumienia dla potrzeby realizacji badań dotyczących tej dziedziny. Nie jest to oczywiście wyłącznie specyfika polska, bo, jak zauważa Burns, także na Zachodzie spotkać się można z opiniami stygmatyzującymi i podobnymi do rodzimych problemami komunikacyjnymi:

„Kultura popularna” rozumiana jako etykieta oraz wyodrębnione pole badań, ma wiele mówiącą historię, w toku której podlegała kilku znaczącym przeobrażeniom. W historii dziedziny połączyć można kilka istotnych niepowodzeń – straconych szans na rozpoznanie rozległych obszarów nakładania się różnych istniejących oraz dopiero wyłaniających się dyscyplin. Odpowiedzią na marginalizowanie pozycji niektórych z tych dyscyplin w obrębie akademii powinno być tworzenie sojuszy między dyscyplinami, jednak i w tym przypadku zbyt wiele było podziałów, co nie tylko nie przysłużyło się badaczom kultury popularnej w jej wielu manifestacjach, lecz także studentom, twórcom i odbiorcom kultury popularnej (BURNS 2016: 4)⁴.

Wydaje się zatem, że istnieje pilna potrzeba demitologizacji ogromnego obszaru takiej kultury, która kształtuje ludzką codzienność i stanowi jej nieodłączny element. Jest to tym istotniejsze, że teoria literatury i kultury ma długą tradycję stygmatyzowania kultury popularnej jako „masowej”⁵, skojarzonej z całą siecią zjawisk późnego kapitalizmu, od rewolucji postindustrialnej poczynając a na „makdonaldyzacji” George’a Ritzera kończąc. Nawet Roland Barthes w *Przyjemności tekstu* – nad wyraz przecież

⁴ Przekład własny za: „»Popular culture« as a label and as a distinct field of study has a revealing history and some significant permutations. Throughout the history of the field there have been some important failures to connect – missed opportunities to identify extensive areas of overlap between various existing or emerging disciplines. The marginalized position of some of these disciplines within the academy should have created alliances between the disciplines, but here again there has been too much disconnection, which has done a disservice not only to the academics who study popular culture in its numerous manifestations but also to students and to the creators and audiences of popular culture”.

⁵ Bardzo klarownie rozszczępienie tych pojęć wyłożył Krzysztof Dmitruk w hasłach *Kultura masowa i Kultura popularna w Słowniku literatury popularnej* (DMITRUK 2006A, 2006B).

nieprzychylniej wobec rozmaitych paradygmatycznych dyskursów, czuwających nad czystością artystycznych kanonów – nie uniknął języka stygmatyzującego i wykluczającego w imię apriorycznie przyjętych wartości, oświadczając:

Jestem przekonany, że kultura masowa (odróżnijmy ją, jak wodę od ognia, od kultury mas) nie jest w stanie wytworzyć żadnego znaczenia (żadnej rozkoszy) [podkr. — K.O.], gdyż wzorzec tej kultury jest drobnomieszczański. Naszą (historyczną) sprzeczność cechuje to, że znaczenie (rozkosz) całkowicie zawiera się w przesadnej alternatywie: albo praktyka mandaryńska (pochodna zmierzchu kultury mieszczańskiej), albo idea utopijna (świtającej kultury, wyrosłej z radykalnej, niezwyklej i nieprzewidywalnej rewolucji, o której piszący dzisiaj wie tylko tyle: niczym Mojżesz, na pewno tam nie wejdzie) (BARTHES 1997: 48).

Potem Barthes posuwa się jeszcze dalej, wprowadzając kolejny ze stereotypów przypisywanych popkulturze, a mianowicie masowość i powtarzalność:

[...] aby powtórzenie było erotyczne, musi być formalne, dosłowne, a w naszej kulturze to jawne powtórzenie staje się ekscentryczne, zepchnięte w marginalne regiony muzyki. Skundloną formą kultury masowej jest haniebna powtarzalność [podkr. — K.O.]: powtarzamy treści, schematy ideologiczne, zacieramy sprzeczności i tylko powierzchownie różnicujemy formy – w nowych książkach, programach telewizyjnych, filmach, dziennikarskich Michałkach trwa nadal ten sam sens (BARTHES 1997: 61).

Dziś o tej „skundlonej powtarzalności” mówi się częściej jako o remiksologii – „poszukiwaniu remiksu w logosie (λόγος) [*the investigation of remix in λόγος*]” (GUNKEL 2016: 27) – która rozpoznaje w remiksie nie mechaniczne i bezmyślne kopiowanie, ale „nowe i intrygujące przejawy sztuki [*new and interesting forms of artistry*], rzucające wyzwanie skostniałym hierarchiom [*challenges the established hierarchies*] przemysłu kulturowego” (GUNKEL 2016: 177). Kultura popularna stała się zbyt rozległa i zbyt wewnętrznie zniuansowana, by można było już – nawet za protekcją najbardziej szanowanych filozoficznych patronów – zbywać analizę kształtujących ją zjawisk anachronicznym (a niekiedy też niepozbawionym pobłażania i pogardy) argumentem o ich mniemanej masowości.

Kształtowanie paradygmatu i narzędzia badawcze

Metodologia badawcza przyjęta do analizy tak złożonego i wielowymiarowego zjawiska, jakim jest popkultura, wymaga oparcia się na równie wieloparametrowym aparacie naukowym oraz analitycznym, a także otwartego, niedyskryminującego podejścia

do eksplorowanej dziedziny. Rzetelność naukowa wymaga wypracowania zoptymalizowanej – w rozumieniu heurystycznym – teorii, która umożliwi wnikliwą, wszechstronną, pozbawioną uprzedzeń obserwację i deskrypcję przedmiotu.

Interdyscyplinarność, którą z ogromną nieufnością traktują przede wszystkim poloniści, stanowi bez wątpienia strategię o największym potencjale. Jak wskazuje Brendan Riley:

Badacze współczesnej kultury popularnej używają narzędzi zapożyczonych od tak różnorodnych dziedzin jak sama akademia. Jednak w bardziej zawężonym podejściu badawczym, nazywanym krytyką tekstu [*textual criticism*], techniki podstawowe przeważnie pochodzą z obszarów literaturoznawstwa oraz komunikacji (RILEY 2016: 32-33)⁶.

Opowiadając o kreatywności innych badaczy zaangażowanych w tworzenie metodologii dokumentowania i opisu popkultury, Riley pisze następnie:

Osiągnięciem [...] była właściwa im chęć odwrócenia aparatury krytycznej od uświęconych tekstów, na których dotychczas się skupiali, i zwrócenia się ku kulturze dnia codziennego, której obieg odbywał się poza wieżą z kości słoniowej akademii. To oni przejęli na siebie obowiązek zbudowania mostów pomiędzy wcześniej izolowanymi dyscyplinami akademickimi a ogółem odbiorców. Podjęli także wysiłki, by rozszerzyć użyteczność ich aparatur badawczych, by ewangelizować pogląd, że każda kultura zasługuje na przebadanie. Zajęli się tymi samymi tekstami, nad którymi od początku pochylały się osoby spoza akademii – zupełnie jak gdyby uczeni nareszcie przyłączyli się do urzędników w okienku – albo zaprosili urzędników, by przyłączyli się do rozmów, które uczeni prowadzą w klasie. Krok ten wzmocnił znaczenie pracy samych badaczy, wiążąc ich bardziej bezpośrednio ze światem poza uniwersytetem (RILEY 2016: 32)⁷.

Tak unikatowa postawa wiązała się z otwarciem na dokonania innych dyscyplin, niezbędnym choćby do poszerzenia zbioru pojęciowego. Rozłożenie akcentów między

⁶ Przekład własny za: „Modern popular culture scholars use tool sets derived from a variety of disciplines as diverse as academia itself. But in the more narrow approach called *textual criticism*, the primary techniques descend mostly from the disciplines of literary studies and communications”.

⁷ Przekład własny za: „What [...] them successful was their willingness to turn critical tools away from the hallowed texts on which they had been focused and toward the everyday culture that circulated outside academia's ivory tower. In so doing, such scholars led the charge to create bridges between previously isolated academic disciplines and the public at large. But they also led the efforts to expand the utility of their tool sets, to evangelize the notion that all culture is worth studying. They engaged with the same texts that non-academics had been dissecting and debating all along; it's as if scholars had finally joined the clerks at the counter – or perhaps invited the clerks to join their conversation in the classroom. In doing this, popular culture scholars reinforced the value of their own work by connecting more directly with the world outside the university”.

kilka dziedzin badawczych czyniących przedmiotem zainteresowania artefakty popkultury jest o tyle istotne, że każda z nich wypracowała narzędzia opisu, terminologię, stanowiska, które warto brać pod uwagę dokonując całościowego oglądu kultury popularnej.

Polscy badacze, podobnie jak ich zachodni koledzy, także podnoszą kwestię niedostatku narzędzi deskrypcji. Gemra pisze wprost, że:

Jednym z istotniejszych problemów badaczy jest także konieczność zajmowania się nie konkretną dziedziną – na przykład literaturą – ale, w przypadku próby opracowania jakiegoś zagadnienia, spojrzenie nań z punktu widzenia różnych dyscyplin. Ten sam motyw, typ postaci, rozwiązania fabularnego może występować we wpływających na siebie filmach, powieściach, grach itd. (GEMRA 2014: 12)⁸.

Wtórzy jej Bogusław Dziadzia, zadając pytanie, „Czy niedobory metodologiczne, które utrudniają interdyscyplinarne ujęcia, winny prowadzić do zaniechania prób opisu – jakże ważnych – przemian współczesnej kultury?” (DZIADZIA 2014: 17). Wskazuje tym samym na zbieżność trudności i uprzedzenia, na jakie natrafiają naukowcy usiłujący dokonać rzetelnej deskrypcji przedmiotu.

Do eksplorowania kultury popularnej przyjąć być może należy – przynajmniej na początku, by ujawnić powody, wskazać sens i osadzić w konkretnej argumentacji relewantność badań nad nią – postawę heurystyczną, optymalizując narzędzia i tworząc parametry dyskursu. Jak skonstatował Andrew Abbott: „Nauka to rozmowa między dyscypliną i wyobraźnią [*rigor and imagination*]. Co proponuje jedno, podlega ewaluacji przez drugie. Każda ewaluacja prowadzi do formułowania nowych propozycji, i tak to się odbywa” (ABBOTT 2004: 3). Warto wskazać, że heurystykę aplikuje się przede wszystkim do nauk ścisłych (ABBOTT 2014: 81), wszelako niektóre jej kryteria zastosować można w badaniach sprofilowanych humanistycznie, w tym także nad popkulturą. Odwołując się do podstawowego modelu opracowanego przez jednego z najważniejszych heurystyków, George’a Pólya (1957), wskazać można kilka istotnych założeń

⁸ Niestety w kolejnych partiach wywodu badaczka posługuje się przestarzałym i nieadekwatnym do nowoczesnego aparatu pojęciowego terminem „supersystemu rozrywkowego”, pisząc: „trzeba przy tym pamiętać także o towarzyszących im innych zjawiskach kulturowych (jak np. fankluby, *fanfiction*, gadżety itp.), które mogą przyczynić się np. do zbudowania systemu (supersystemu) rozrywkowego” (GEMRA 2014: 12). Gemra nie tylko nie wskazuje źródła tego określenia (czyli prac Marshy Kinder), ale też wydaje się tkwić w przeświadczeniu, że koncepcje wypracowane do wyspecjalizowanych badań nie powinny ulegać transformacji lub uzupełnieniu w momencie, gdy w obrębie badanej dziedziny pojawiają się nowe zjawiska i technologie, co sprawia, że język i metoda opisu powinny ewoluować wraz z kulturą.

przydatnych jako metody rozwiązywania problemu, a więc – zidentyfikowanie problemu, dostarczenie planu jego rozwiązania, przeprowadzenie go i oczekiwanie na rezultaty jego zastosowania. W ujęciu Abbotta reguła ta wyklada się jako kolejne etapy pracy nad określonym projektem, a więc:

- 1) Zidentyfikowanie problemu: Jakie są niewiadome, jakie są dane? Jakie są „warunki”? Narysowanie figury, Wprowadzenie odpowiedniego zapisu. Oddzielenie składowych warunków.
- 2) Opracowanie planu: Czy problem pojawił się już wcześniej? Czy znany jest inny problem z tymi samymi niewiadomymi? Czy znając podobny problem i jego rozwiązanie, da się zrobić z nich użytek? Czy da się przeformułować problem? Rozwiązać jakąś jego część? Rozwiązać problem analogiczny? Rozwiązać problem nadrzędny, którego jest częścią?
- 3) Przeprowadzenie planu: Sprawdzenie każdego kroku. Czy wszystkie są poprawne? Czy da się tego dowieść?
- 4) Oczekiwanie na rezultaty: Czy da się sprawdzić rezultat? Czy da się go osiągnąć innym sposobem? Czy osiągnięty rezultat pozwala rozwiązać inny problem? (ABBOTT 2004: 110)⁹.

Heurystyka jako metoda badawcza jest także zapożyczeniem zewsząd nowych pomysłów (ABBOTT 2004: 113) i stosowaniem analogii do zjawisk już istniejących czy funkcjonujących w przeszłości¹⁰. Opiera się także na tworzeniu hipotez, o których Abbott pisze, że stanowią one problematyzowanie oczywistości¹¹, następnie odwróceniu – a więc odejściu od tendencyjnego tradycjonalizmu, co cenne jest choćby

⁹ Przekład własny za: „(1) Understand the Problem: What is the unknown, What are the data? What are the “conditions”? Draw a figure. Introduce suitable notation. Separate the parts of the conditions. (2) Devise a Plan: Have you seen this problem before or something like it? Do you know another problem with the same unknown? If you have a related problem and its solution, how can you use that here? Can you restate the problem? Solve a part of it? Solve an analogous problem? Solve a bigger problem of which it is a part? (3) Carry Out the Plan: Check each step. Are they really correct? Can you prove it? (4) Look Back: Can you check the result? Can you derive the result differently? Can you use the result to solve another problem?”.

¹⁰ Wedle Abbotta jest o tyle istotne, że „Analogia nie polega tylko na uciekaniu się do innych dyscyplin, czy instancji wiedzy. Jest ona przede wszystkim zdolnością wyłamywania się z usankcjonowanych ram, którymi otaczamy zjawiska” (ABBOTT 2014: 117). Przekład własny za: „analogy is not simply a matter of going to other disciplines and other bodies of knowledge. It is first and foremost having the ability to break out of the standard frames we put around phenomena”.

¹¹ W wypadku zjawisk popkultury za taką oczywistość uznać można multimodalność, która jako metoda narracyjna istniała od dawna, ale nie była rozpoznawana naukowo, identyfikowana jako narzędzie twórcze, nazywana czy definiowana.

w badaniu utworów literackich niekoniecznie przez pryzmat dotychczasowych osiągnięć i szkół teoretycznych¹² – potem poczynieniu założenia (najczęściej *ad hoc*) i wreszcie rekonceptualizacji (*reconceptualisation*), rozumianej jako „użycie znanego lub przyjętego za pewnik zjawiska i traktowanie go jak gdyby było ono przykładem na coś zupełnie odmiennego” (ABBOT 2014: 134). Całość tego procesu koncepcyjnego nazywa Abbott heurystyką argumentacyjną (*argument heuristic*).

Podobne podejście stanowić by mogło optymalny punkt inicjujący zwrot w badaniach nad popkulturą zwłaszcza w Polsce, gdzie dziedzinę tę eksploruje się w sposób chaotyczny – bo niuwerspólniony – niekiedy amatorski (w znaczeniu „lubię, więc badam”) i gdzie postrzega się ją jako problem naukowo niszowy, nieistotny w perspektywie kulturowej czy artystycznej i jako taki niezasługujący na dojrzałą krytyczną analizę. Za tym niedostatkiem tolerancji idą także próby (nierzadko skuteczne) zinstytucjonalizowanego ich zahamowania, wyrażane na przykład w braku kursów z tej dziedziny na kierunkach filologicznych czy odmowy publikowania artykułów deskrybujących problemy popkultury przez wysoko punktowane, prestiżowe czasopisma polonistyczne przy całkowitym niezrozumieniu nawet elementarnego aparatu pojęciowego stosowanego do analizy¹³. Wyraźnie tedy widać bezwzględłą potrzebę rewizji powszechnego poglądu o irrelewantności badań na popkulturą i konieczność podjęcia próby stanowczego wejścia na nową ścieżkę badawczą, które u podstaw swych wymaga owego heurystycznego, pozbawionego uprzedzeń, punktu wyjścia.

¹² Abbot precyzuje tu, że „[...] odwrócenia nie muszą być odwróceniami truizmów, jednak zawsze stanowią pożyteczny punkt wyjścia [reversals are not necessarily reversals of truisms, however, although that is always a useful place to start]” (ABBOT 2014: 121).

¹³ W oficjalnym piśmie skierowanym w roku 2016 do autorki *Wprowadzenia* przez sekretarz redakcji jednego z najwyższej punktowanych polskich czasopism teoretycznoliterackich znalazło się stwierdzenie synonimizujące pojęcie „multimodalności” z „multimedialnością”, będącą wszelako kategorią zgoła odmienną. Niedobory w zasobie terminologicznym oraz niezrozumienie ich znaczenia są tu dość symptomatyczne i odzwierciedlają nie tylko brak wiedzy i kompetencji osoby piszącej wiadomość, ale również tych członków redakcji, które treść pisma musiały zatwierdzić. Taki – drobny skądinąd – anegdotyczny dowód zamknięcia na nowoczesne badania stanowi zaledwie jeden z wielu elementów składających się na instytucjonalne hamowanie rozwoju studiów nad popkulturą.

Artefakty¹⁴ popkultury

Teksty kultury popularnej są integralną częścią ludzkiej codzienności, aczkolwiek ma to pewne konsekwencje. Jak pisze Karen E. Wheedbee:

Gdy ich użycie zastępują jakieś nowe obiekty pożądania, tracą one uzasadnienie i użyteczność. Trudno znaleźć jakiegokolwiek powody, by zatrzymać je w swoim otoczeniu. Gdy tylko nowe nabytki przekraczają próg drzwi wejściowych, starsze rzeczy wpychane są do kontenera na śmieci i odstawiane na bok. Nawet, jeśli z pobudek sentymentalnych decydujemy się zachować te rzeczy – pakujemy je do pudełek i odsyłamy do schowków – magazynów, składzików, piwnic i poddaszy, gdzie obiekty te wystawione są na zwiększone ryzyko powodzi, pożarów oraz powolnych procesów niszczenia. Ktoś mógłby się szczerze zastanowić, po co przechowywać wczorajsze gazety? Jaki jest właściwie powód przechowywania wczorajszych zdjęć, nagrań dźwięku, filmów, teledysków, gier wideo i stron internetowych? (WHEEDBEE 2016: 64)¹⁵.

Mimo utraty aktualności przez wiele nośników, na których zapisane są teksty, powinno się je zachowywać jako oryginalny materiał, wartościowy z punktu widzenia badań nad kulturą jako pierwotne źródło, źródło o wartości historycznej – niezależnie od tego, czy ma ono dwadzieścia, piętnaście czy pięć lat. Badaczka postuluje ową nienaruszalność pierwotnej formy w kontekście zdigitalizowania i – następującego po tym procesie – zniszczenia papierowych czasopism przez bibliotekę na kampusie, na którym ówczasie (czyli w 2009 roku) pracowała. Akt ten wywołał bardzo dynamiczną dyskusję związaną z faktem, że dyrekcja biblioteki uważała, iż fakt zmiany nośnika nie wpływa na walor poznawczy i że „niczego nie ubyło” z zawartości katalogów. Rozważania Wheedbee obejmują także refleksję nad powinnościami badaczy kultury popularnej, których specyfika pracy obliguje do rozważnego postępowania z wytworami tej kultury. Badaczka pisze zatem:

¹⁴ Rozumianych za Władysławem Stróżewskim jako synonim „dzieła sztuki”, które „w treści swej niesie [...] wyrażne zaakcentowanie czegoś dokonanego przez sztukę” (STRÓŻEWSKI 2002: 16-17).

¹⁵ Przekład własny za: „When their use is superseded by some newer object of desire, they lose their interest and utility. One can hardly see any point in keeping them around. As new acquisitions come through the front door, the old stuff is quietly shoved into dumpsters and hauled out the back [sic! – K.O.]. Even if, for some sentimental reason, we do decide to save the stuff, we pack it away in boxes and send it to remote storage – warehouses, lockers, basements, and attics – where it faces an increased vulnerability to floods, fires, and other slower processes of decay. One sincerely wonders, what is the point of saving yesterday's papers? For that matter, what is the point of saving yesterday's photographs, sound recordings, films, videos, videogames, and web pages?”.

Archiwizacja zapisów jest działalnością niemodną, ponieważ z przyrodzenia nie współgra ze współczesnymi trendami i aktualnymi potrzebami. Z perspektywy terażniejszości nie ma gwarancji, że trzymanie się przeszłości będzie jakkolwiek dogodne czy opłacalne. Tymczasem przechowywanie zapisów osiągnięć we własnej dyscyplinie jest podstawowym obowiązkiem w badaniach oraz jednym z wiążących zobowiązań w przypadku stypendiów. Ponadto chciałabym zwrócić uwagę, że na tych, którzy studiują kulturę popularną ciąży dodatkowa odpowiedzialność wspierania działań na rzecz ochrony pierwotnych źródeł, których używamy w naszych badaniach. Produkowane na masową skalę artefakty są szczególnie narażone na traktowanie jako obiekty jednorazowe. Bez uważnych opiekunów, zapisy kultury popularnej stają się łatwym celem projektów oczyszczania bibliotek i archiwów (WHEEDBEE 2016: 64)¹⁶.

Owo znamienne poszanowanie wszelkich artefaktów kultury popularnej dyktowane jest świadomością ich ulotności jako elementów zespolonych z otaczającą rzeczywistością i przez to dla wielu niezauważalnych. Tymczasem to właśnie te wytwory stanowią esencję kultury popularnej jako etap jej rozwoju, dyferencjacji rozmaitych jej poziomów czy struktur, będąc jednocześnie także swoistą warstwą, na której konstruowane są kolejne iteracje.

Traktowanie z pietyzmem artefaktów kultury popularnej wydawać się może działaniem przesadnym czy niepotrzebnym, jednak warto zwrócić uwagę na fakt, że teksty te podlegają przecież tym samym regułom, co artefakty historyczne. Kiedy ISIS zaczęło niszczyć stanowiska archeologiczne i zabytki w Palmyrze czy innych lokalizacjach, Organizacja Narodów Zjednoczonych wraz z całą opinią międzynarodową podniosła słuszne larum w obronie dewastowanych i w rezultacie bezpowrotnie traconych zabytków kultury materialnej. Czy jednak ktokolwiek oburza się w równym stopniu, gdy codziennie podobny los spotyka wytwory kultury popularnej – komiksy, fikcje fanowskie, e-ziny *et cetera*? Wheedbee zauważa, że jest to cecha charakterystyczna większości ulotnych performansów artystycznych, które zawsze się będą różnić – chociażby poprzez zaadresowanie do hermetycznej czy awangardowej grupy odbiorczej – od pozornie je jedynie utrwalających nagrań czy wszelkich innych form archiwizacji lub zapisu. To jest właśnie fenomen popkultury, zwłaszcza tej rezygnującej z redystrybucji

¹⁶ Przekład własny za: „Record keeping is an unfashionable activity in the sense that it is inherently out of step with current fashions and present needs. From the perspective of the present, there is no guarantee that hanging on to the past will be convenient or profitable. And yet, maintaining the records of the accomplishments in one's discipline is a basic chore in research and one of the defining obligations of scholarship. In addition, I would like to suggest that, for those who study the history of popular culture, there is a special responsibility to help with the preservation of the primary sources that we use in our research. Popular, mass-produced artifacts are especially vulnerable to being treated as disposable objects. Without attentive caretakers, the records of popular culture are easy targets in the weeding projects of libraries and archives”.

treści artystycznych oficjalnymi i uznanymi kanałami przekazu – które częstokroć poprzez samo utrwalenie performansu kanonizują jego kopię, czyniąc ją przedmiotem błyskawicznej refleksji krytycznej czy nawet akademickiej w szanowanych periodykach kulturalnych i naukowych. W tym kontekście nie należy zapominać, że kultura popularna jest sztuką i jako taka funkcjonuje w różnych sferach codziennego życia. Wypada zatem nie zgodzić się z proponowanym przez Dominica Strinatiego ujęciem sytuującym popkulturę w zdystansowaniu od sztuki z powodu komercyjnych pobudek leżących u podstaw jej funkcjonowania. Badacz pisze bowiem, że:

Sztuka staje się w coraz większym stopniu elementem ekonomii, ponieważ poprzez wzrastającą rolę, jaką odgrywa w reklamie skłania do konsumpcji, a także dlatego, ponieważ sama w sobie staje się dobrem komercyjnym. Ponadto, postmodernistyczna kultura popularna nie chce respektować uroszczeń i swoistości sztuki. Dlatego też kryzys rozróżnienia między sztuką i kulturą popularną oraz kombinacji ich obydwu staje się coraz powszechniejszy (STRINATI 2004: 214)¹⁷.

Choć współcześnie niełatwo oddzielić sztukę od ekonomii¹⁸, zwłaszcza mając na względzie powszechność jej dystrybucji, pamiętać należy, że niemal każdy rodzaj artystycznej działalności nastawiony był na aspekt sprzedażowy, czego dowodem są choćby płatne zlecenia powierzane wielu przedstawicielom sztuk pięknych, a były to często dzieła o charakterze użytkowym, mające zdobić rezydencje lub miejsca sakralne. Funkcjom praktycznym służyły też choćby zamawiane u mistrzów portrety dam, które to malowidła prezentowano potem arystokratom zainteresowanym zaślubinami, z kolei portrety rodzinne miały tę samą wartość pamiątkową, co współczesne fotografie. Za przykład niech posłuży choćby tak skromny wykaz dzieł i ich tworców¹⁹: Antonio Moro (malarz flamandzki) – *Kardynał Granvella* (1549), *Fernando Alvarez de Toledo, książę Alba* (1549); Jan van Scorel – *Papież Hadrian VI* (1522); El Greco (właściwie: Domenikos Theotokopulos) – *Portret Gulia Clivio* (1571) (BIANCO 2010); Botticelli

¹⁷ Przekład własny za: "art becomes increasingly integrated into the economy because it is used to encourage people to consume through the expanded role it plays in advertising, and because it becomes a commercial good in its own right. Also, postmodern popular culture refuses to respect the pretensions and of art. Therefore, the breakdown of the distinction between art and popular culture, as well as crossovers between the two, become more prevalent".

¹⁸ Uwagi Barthesa z *Przyjemności tekstu* i w tym wymiarze zachowują charakter elitarystyczny, marzy on bowiem o tym, by nowoczesna sztuka „stawiała opór rynkowi” poprzez nieuczestniczenie w masowej wymianie (BARTHES 1997: 96).

¹⁹ Celowo przywołane tu zostają głównie egzemplifikacje z okresu renesansu i baroku, kiedy mecenat nad sztuką zaczął mieć bardziej świecki wymiar.

(właściwie: Alessandro di Mariano Filipepi) – *Portret Guliano de Medici* (1476), *Portret damy* (*Smeraldy Brandini*, 147-1475), *Lorenzo Tornabuoni...* (1484-1486), *Portret mężczyzny* (*Michele Marullo Tarcaniota*, 1489-1494) (SÁNCHEZ 2011); Piero della Francesca – *Portret podwójny: Battista Sforza i Federico de Montefeltro* (1472); Pietro Perugino – *Portret Francesca della Opere* (1494), Piero di Cosimo – *Simonetta Vespucci* (1485); Rafael (właściwie: Raffaello Santi lub Raffaello Sanzio) – *Baltassare Castiglione* (1515/1516), *Leon X z kardynałami...* (1518/1519), Agnolo Bronzino, *Laura Battiferri* (1555), *Eleonora di Toledo i Fernandino de' Medici* (1545); Pisanello (właściwie: Antonio Pisano) – *Portret Ginevry d'Este* (1433); Tycjan (właściwie: Tiziano Vecelli bądź Vecellio) – *Portret Laury de Dianti* (1523), *Papież Paweł III i jego bratankowie* (1546) (TOMAN 2007), Jan van Eyck, *Portret Arnolfinich* (1434); *Portret Baldwina de Lannoy, Portret Jana de Leeuw* (BIAŁOSTOCKA 1973); Rembrandt (właściwie: Rembrandt Harmenszoon van Rijn) – portrety zbiorowe, jak *Lekcja anatomii doktora Tulpa* (1632)²⁰ oraz *Straż nocna* (1642), bardzo wysoko cenione – z uwagi na wyzwolenie ich z ograniczeń gatunkowych, „surowości kompozycji, sztywności póź” (CABANE 2009: 138) – głównie portrety grupowe przedstawicieli cechów²¹, na przykład *Portret syndyków cechu sukienników* (1662) (CABANE 2009: 138). Pomnożenie źródeł dystrybucji oraz zwiększenie dostępności do artefaktów kultury nie oznacza zatem koniecznie i bezwzględnie ich dewaluacji estetycznej, jest jedynie kolejnym krokiem w rozwoju cywilizacyjnym.

²⁰ O historii tego obrazu Pierre Cabane pisze tak: „kupiec Uylenburg [...] pozyskuje dla malarza ważne zamówienie. Wybitny chirurg Nicolaas Pieterszoon Tulp, który jest także urzędnikiem miejskim dwukrotnie wybieranym na głowę miasta, chce by Rembrandt namalował go podczas lekcji anatomii w obecności kilku znanych osobistości Amsterdamu. Takie portrety grupowe cechów, przeznaczone do wyeksponowania w salach honorowych gildii [podkr. – K.O.] były symbolem intelektualnego i społecznego sukcesu poszczególnych grup zawodowych” (CABANE 2009: 50-52).

²¹ Kwestie finansowe pełniły istotną rolę w tworzeniu kompozycji takiego portretu. Cabane pisze, że „zgodnie z panującym zwyczajem, od stu lat jak istniał ten gatunek malarski, w każdym takim portrecie grupowym notable zabiegali o to, by zająć na płótnie jak najlepsze miejsce [...]. Każdy z nich płacił należną część ceny obrazu malarzowi, który musiał ich przedstawić w odpowiedniej kolejności, często w jednym rzędzie” (CABANE 2009: 52).

Metodologie badań popkulturowych²²

Charakterystyczną cechą egzemplifikacji tekstów teoretycznych powstających w obrębie tak zwanej narratologii postklasycznej i rozwijającej się obecnie narratologii transmedialnej jest zauważalna przewaga przykładów zaczerpniętych właśnie z kultury popularnej. Podczas gdy polska prekursorka kognitywnej teorii narracji, Magdalena Rembowska-Płóciennik w książce pod wiele obiecującym tytułem *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku* analizowała powieściopisarstwo polskie głównie początku XX wieku i zdecydowanie dalekie od jakiegokolwiek awangardowości (REMBOWSKA-PŁÓCIENNIK 2012) – przy uzasadnionym założeniu, że w Polsce za wyjątkowo awangardową uchodzi w obiegu akademickim fantastyka – wybitnej sławy przedstawiciele kognitywnej teorii narracji, poczynając od Davida Hermana przez Wernera Wolfa po Marie-Laure Ryan i Jana-Noëla Thona zdecydowanie

²² W tekście głównym rozdziału autorka nie przywołuje historii badań nad popkulturą, mając jednak świadomość, że podwaliny pod nie położyli między innymi Johan Huizinga w *Homo Ludens* (1938) czy Antonio Gramsci. Jak podaje Jim Cullen we wprowadzeniu do *St. James Encyclopedia of Popular Culture*: „Choć żadna z wymienionych pozycji nie skupiała się konkretnie na amerykańskiej kulturze popularnej, położony w nich nacisk na wytwory życia codziennego począwszy od średniowiecza niezwykle sugestywnie zadziałał w kontekście amerykańskim. Mimo że wydarzyło się to dopiero pod koniec dwudziestego stulecia, kultura popularna przeżywa swój czas i to na własnych prawach. W dużej mierze przemiany te są dziedzictwem lat sześćdziesiątych. Koniec formalnego systemu segregacji rasowej; oddziaływanie Akcji afirmatywnej [*affirmative action* – polityka społeczna, mająca na celu wsparcie grup defaworyzowanych – przyp. K.O.] oraz rządowego wsparcia finansowego; koniec edukacji zróżnicowanej na płeć [*single-sex education*] prowadzonej dotąd na wielu uniwersytetach o długiej tradycji znacząco wpłynęła na odmieniony skład ogółu studentów oraz wydziałów. Zaś te zmiany zaczęły wywierać wpływ na naturę i parametry studiów akademickich. Choć nie należy przeceniać wpływu tych przekształceń – zarówno w zakresie ich liczby, jak i ich oddziaływań na akademię, które w pewnym sensie po prostu zastąpiły dawne formy ciasnoty poglądowej i samozadowolenia nowymi – niemniej wydaje się uprawnionym stwierdzenie, że rzeczywista demokratyzacja wyższej edukacji dokonała się w ostatnim trzydziestoleciu dwudziestego wieku, torując drogę dla położenia sformalizowanych naukowo podwalin (dla) kultury popularnej [While none of these works focused on American popular culture specifically, their focus on the jetsam and flotsam of daily life since the medieval period proved enormously suggestive in an American context. It has only been at the end of the twentieth century, however, that the study of popular culture has come into its own in its own right. To a great extent, this development is a legacy of the 1960s. The end of a formal system of racial segregation; the impact of affirmative action and government-funded financial aid; and the end of single-sex education at many long-established universities dramatically transformed the composition of student bodies and faculties. These developments in turn, began having an impact on the nature and parameters of academic study. While one should not exaggerate the impact of these developments—either in terms of their numbers or their effect on an academy that in some ways has simply replaced older forms of insularity and complacency with new ones—it nevertheless seems fair to say that a bona fide democratization of higher education occurred in the last third of the twentieth century, paving the way for the creation of a formal scholarly infrastructure for popular culture]” (CULLEN 2000: XIII).

unikali przywoływania literatury zanalizowanej już na wiele sposobów przez inne szkoły teoretycznoliterackie. Uznać należy za rzecz wybitnie znamienne, że w książce *Trans-medial Narratology* wspomnianego wyżej Thona (2016), będącej rodzajem teoretycznoliterackiego manifestu narratologii transmedialnej, pojawiają się przykłady głównie z komiksów, gier komputerowych i blockbusterowych filmów fantastycznych (jak choćby *Harry'ego Pottera* i *Gwiezdnych wojen*) – podczas gdy w polskiej teorii literatury od lat sześćdziesiątych XX wieku po pierwszą dekadę XXI wieku przykłady tego rodzaju są raczej niezmiernie rzadkie, by nie rzec, że reglamentowane. Nie dziwi to o tyle, że także w zagranicznych pracach teoretycznoliterackich, w tym zwłaszcza w klasycznej teorii literatury, dominują przykłady z prozy tak zwanego wysokiego realizmu i jego późniejszych awangard, co już Linda Hutcheon pod koniec lat osiemdziesiątych powiązała z dysfunkcją metodologiczną „realistycznego imperializmu [*realist imperialism*]” (HUTCHEON 1987: 2)²³. Jak rozwinęła ten wątek w jednym z artykułów:

Historia krytyki prozatorskiej ukazuje, że podczas gdy forma powieści znacząco się rozwinęła, tak teorie powieści całkowicie zamarły gdzieś w okresie ubiegłego stulecia. Co było przejściowym stadium w literaturze, stało się sztywną definicją w krytyce. Od tej pory, każda forma dążąca do wyjścia poza owo stadium mogła być ujmowana raczej w kategoriach negatywistycznych (jako powieść niezupełna lub w najlepszym razie nowa albo metafikcyjna), aniżeli traktowana jako wynik naturalnego, dialektycznego rozwoju gatunku, widocznego już na poziomie realizowanej w tych tekstach polemiki z tradycją literacką. Jednym z powodów, dla których tego rodzaju fikcjom odmówiono wstąpienia w szeregi gatunku, może być tożsamość teoretycznych podstaw „tradycjonalistycznego realizmu” z tzw. *mimesis* wytworu. Czytelnik zostaje bowiem zobowiązany przez powieść, by identyfikować wytwory podlegające w niej imitacji (bohaterowie, zdarzenia czy lokalacje) – i doszukiwać się podobieństwa do ich wzorców z rzeczywistości empirycznej, w wyłącznym celu nadania im wartości literackiej (HUTCHEON 1980: 51).

Tego właśnie rodzaju imperializm metodologiczny legł, jak się wydaje, u podstaw dyskursu umniejszającego wagę i rolę powieściopisarstwa wykraczającego swą poetyką poza dobrze zapoznane wzorce narracyjne – i nie byłoby w tym nic problematycznego, gdyby teoria literatury i krytyka literacka nie doprowadziły do wykształcenia mechanizmów władzy, służących metodycznemu wykluczeniu wszystkich tych nurtów, które nie wpisywały się albo w konserwatywnie zaprojektowany kanon, albo – niestety – w te prądy intelektualne, które miały wystarczające wsparcie polityczne i społeczne do

²³ Więcej na ten temat przeczytać można w monografii Krzysztofa M. Maja *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (MAJ 2015 A).

skutecznej jego rewizji. Mówiąc wprost, kontrowersyjna pod względem formalno-językowym proza Doroty Masłowskiej miała większą szansę penetracji kanonu – i, dodajmy, szansę dobrze wykorzystaną, czego dowodzi włączenie jej twórczości w listy lektur polonistycznych wielu polskich uniwersytetów – przede wszystkim dzięki wsparciu wpływowych krytyków literackich, piszących o niej teksty na łamach opinio-twórczych gazet wysokonakładowych, aniżeli chociażby twórczość Jarosława Grzędowicza czy Marcina Szczygielskiego, niekwestionowanie rozpoznawalna w kręgach fanowskich, zacieśniających się głównie w internecie wokół tematycznych portali i e-zinów, lecz nierozważana nawet do nominacji do Nagrody Nike czy Paszportu Polityki.

Narratologia kognitywna i transmedialna dostarczają tymczasem narzędzi, które pozwalają na wymotanie dyskursu teoretycznego z tego splotu kontrowersyjnych problemów polityczno-społecznych, które doprowadziły w Polsce do tak niskiego udziału egzemplifikacji popkulturowej w analizach akademickich – i które dopominają się o dedykowane im studium socjologiczne. Obydwa te odłamy narratologii wyrastają bowiem ze sprzeciwu wobec tak zwanego paradygmatu tekstocentrycznego, leżącego chociażby u podstaw wielokrotnie powielanego przekonania o niemożności (czy braku dostatecznej motywacji metodologicznej) włączania komiksów, gier komputerowych czy nawet seriali, animacji i filmów do nauczania polonistycznego w szkołach czy kursów filologicznych na uniwersytetach. Pewnym postępem na drodze do rewizji tego z gruntu niesłusznego stereotypu było pojęcie „tekstu kultury”, zakładające inkluzywne traktowanie mediów „pozaliterackich”, jak ujmował to język warszawskiego strukturalizmu. Czy jednak etymologia filologii – umiłowania logosu – zakłada umiłowanie wyłącznie twórczości literackiej czy może jednak Derridiańskie przekonanie o sile inskrypcji nie powinno być tak drastycznie zawężane? „Pozwólmy biegać synom”, poucza Derrida w *Ojcu logosu* (DERRIDA 1988: 311), przypominając, że logos jest jedynie środkiem ratunku przed światłem-władzą Ojca (krytyka literackiego / kulturalnego), Kapitału (wysokonakładowych periodyków kulturalnych) i Dobra (dydaktyki szkolnej i uniwersyteckiej) – a także o tym, że logos ów ma chronić nie tylko przed „wypalającym oczy” słońcem, ale także i tym niewidocznym, gdyż zaćmionym (DERRIDA 1988: 310, 311). Innymi słowy tekstocentryczny kanon nie służy niczemu poza legitymizacją dydaktycznego Dobra i kulturowego Kapitału – którego wartość ma być udowadnianą sama przez siebie, a nie z racji demokratycznego wyboru czy gremialnie podzielanej opinii krytycznej. Gdyby tak właśnie było, cieszące się sukcesami międzynarodowymi i przynoszące sławę Polsce gry komputerowe (jak chociażby *Wiedźmin 3: Dziki Gon* czy *This War of Mine*) albo prezentujące Polskę w innym kontekście,

niż tylko mesjanistyczne i zwrócone ku trudnej przeszłości oraz równie bolesnej teraźniejszości teksty literackie czy filmowe – włączane byłyby do kanonu samą miarą wartości artystycznej, a nie z arystokratycznego (pamiętajmy wszak, że po grecku *aristokratia* to rządy najlepszych) nadania. W dobie rozwijającego się internetu i nowych mediów, w której aktywność kulturalna wykształconego człowieka nie ogranicza się jedynie do książek, ale i rozpościera na filmy, seriale, komiksy, gry komputerowe i wideo czy nawet amatorskie produkcje na YouTube, podtrzymanie paradygmatu teksto-centricznego byłoby w zasadzie niemożliwe, gdyby nie nasilone akcje marketingowe i medialne piewców tak zwanej kultury wysokiej – co stało się udziałem jednej z ostatnich edycji Festiwalu Conrada w Krakowie, przekonującej w otwierającym imprezę tekście-manifeście Michała Pawła Markowskiego, że literatura jest „medium doskonałym” (MARKOWSKI 2013).

W najnowszej refleksji narratologicznej – w idealistycznym wariantcie: w refleksji naukowej *sensu largo* – nie ma miejsca na tego rodzaju wartościowanie; narracje krążą bowiem między różnymi mediami jak płyny ustrojowe w organizmie i jedynie funkcjonalizują się odmiennie w zależności od zapotrzebowań konkretnego medium. Medium literackie w większym stopniu zachęci do multimodalnych²⁴ eksperymentów z tkanką tekstu, medium filmu postawi na atrakcyjność przekazu wizualnego, medium opery, musicalu czy *rock-opery* na znaczeniowótórcze połączenie sfery wizualnej z audialną, a medium gry komputerowej – na zintensyfikowanie oddziaływania na odbiorcę pobudzeniem także sfery kinestetycznej poprzez zwiększenie udziału interaktywności. Markowski, pisząc jako dyrektor artystyczny Festiwalu Conrada w 2013 roku, że „Literatura jest medium doskonałym dlatego, że pośredniczy między światem

²⁴ Wedle Hartmuta Stöckla rzecz zresztą wcale w literaturze nienowa – „odwołuje się do zjawisk i procesów komunikacyjnych, które łączą w sobie różne systemy znakowe (modusy, tryby) i których powstawanie oraz odbiór wymaga od uczestnika aktu komunikacyjnego wykształcenia w sobie umiejętności odnoszenia się do nich zarówno pod względem formalno-językowym, jak i znaczeniowym” (STÖCKL 2004: 57). Nieskomplikowaną deskrypcję i wykładnię podstawowych aspektów multimodalnych wskazuje również John A. Bateman, wedle którego po prostu „kiedy widzimy fragment tekstu lekko wydzielony od głównego bloku albo wyróżniający się odeń powiększoną lub pogrubioną czcionką, być może również z poprzedzającym go numerem porządkowym, to wbrew pozorom nie te [podkr. oryg.] czynniki decydują o rozpoznaniu go jako śródtytułu czy nagłówka. O rozpoznaniu tym decyduje raczej znajomość repertuaru dokumentów tekstowych przejawiających te właśnie typograficzne, wizualne czy kompozycyjne regularności, które służą sygnalizowaniu podziałów tekstowych i ułatwieniu nawigacji po dokumencie” (BATEMAN 2008: 177). W ujęciu Niny Nørgaard zabiegi multimodalne zawierają „całą mnogość trybów semiotycznych, jak chociażby zróżnicowaną typografię, ilustracje, grafiki czy kolory w celach znaczeniowótórczych” (NØRGAARD 2010: 15).

a ludźmi, między różnymi światami i między ludźmi z innych światów” (MARKOWSKI 2013) popęlnia *petitio principii*, posługując się truizmem relewantnym dla absolutnie każdego wyobraźalnego i niewyobraźalnego medium – w równej mierze bowiem film, serial, komiks, manga, anime czy *slash fiction* o profesorze Snapie z uniwersum *Harry’ego Pottera* może być w tym świetle medium doskonałym, co więcej, w niektórych wypadkach nawet bardziej łączy ludzi z różnych światów. (Po)nowoczesna i „uświadomiona medialnie [*media-conscious*]” (RYAN & THON 2014: 4) teoria literatury walczy z tego rodzaju *petitio principii* i pokazuje, że istnieje realna podstawa do porozumienia między fascynacjami fanowskimi – inna rzecz, że niekiedy nazbyt dominującymi w refleksji akademickiej młodego pokolenia²⁵ – a akademickim dyskursem, rozpatrującym przedmiot badawczy *sine ira et studio*, a zatem bez tak pozytywnego, jak i negatywnego zaangażowania emocjonalnego. Teoria „uświadomiona medialnie” musiałaby przede wszystkim, o czym pisze Ryan w książce *Storyworlds Across Media* (rozpoczynającej się, nawiasem mówiąc, frazą „popular culture” i już na drugiej stronie przywołującej *Batmana* i *Tomb Raidera*), wyrastać z refleksji nad tym, czym we współczesnej kulturze jest medium – zwłaszcza w sytuacji, gdy badacze tak chętnie odwołują się (niestety także derogatywnie) do kategorii „nowych mediów”²⁶, nie do końca zdając sobie sprawę z historii pojęciowej terminu, a niekiedy używając go wyłącznie na nazwanie określonego obszaru badawczego, który nie przynależy do kategorii literatury czy filmu²⁷, gdy tymczasem:

Trend rozpowszechniony zwłaszcza na gruncie amerykańskiego medioznawstwa polega na utożsamianiu mediów ze specyficznymi technologiami komunikacji, takimi jak pismo, film, fotografia, telewizja, radio, telefon oraz innymi zastosowaniami technologii cyfrowych, nazywanych „no-

²⁵ Czego przykładem mogą być między innymi niektóre teksty zebrane w tomie *Kobieca strona popkultury* (2016), gdzie nad metodologią dominuje streszczeniowo-kronikarska opisowość czy choćby artykuł Aleksandry Koszeli stanowiący wydłużoną formę deskrypcji trylogii Carrie Ryan *Las zębów i rąk* (KOSZELA 2014), w którym nie sposób doszukać się jakiegokolwiek refleksji teoretycznej czy metodologicznej podbudowy. W takich wypadkach zgodzić się należy ze stwierdzeniem Gemry, iż „Coraz częściej zdarza się [...], zwłaszcza w przypadku początkujących badaczy, że przekładają oni osobiste fascynacje na naukowe zainteresowania, czego skutkiem bywają teksty, w których nad okiem uczonego przeważa oko fana” (GEMRA 2014: 15).

²⁶ Jak czyni to choćby Marta Juza w artykule *Perspektywy rozwoju kultury popularnej w obliczu nowych mediów* (JUZA 2011).

²⁷ Na przykład Augustyn Surdyk w tekście zatytułowanym *Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych* (SURDYK 2014) nie podejmuje się nawet powiązania tego terminu z prowadzonymi przez siebie badaniami. W artykule sformułowanie „nowe media” pada zaledwie dwa razy: w przywołanym tytule oraz słowach kluczowych.

wymi mediami”. Koncepcja mediów jako technologii przenika nowo rozwijający się obszar archeologii mediów (odkopywania nieżyjących przodków współczesnych mediów) oraz medioznawstwo komparatystyczne, które dotychczas polegało głównie na porównywaniu „książki” z cyfrowymi formami pisma [...]. Choć wąsko pojmowana technologiczna koncepcja mediów ma tę zaletę, że wspiera się na twardej definicji, nie znajdzie ona zastosowania w niniejszym rozdziale, ponieważ wyklucza wiele ważkich kulturowo form narracyjnych, zwłaszcza takich form sztuki, które nie mają osobnej technologii. Dla przykładu, komiksy wspierają się na technologii wykorzystywanej przez prasę i literaturę; teatr oraz opera zamiennie stosują technologie takie jak sceniczna maszynieria, efekty świetlne, mikrofony, projekcje filmowe; wreszcie przekazy mówione, które obywają się bez jakiegokolwiek technologii. Można by powołać się na argument, że przekaz mówiony nie zalicza się do mediów, jednak z perspektywy narracyjności jednoznacznie spełnia on warunki medialności, ponieważ odbywający się w bezpośredniej interakcji performans na żywo wpływa na to, jakie historie stają się przedmiotem opowiadania, oraz jak i dlaczego są opowiadane. Przykład ten unaocznia jak trudno stworzyć podstawową listę mediów, które wykraczają poza dyscypliny; co dla narratologa jednoznacznie jest medium niekoniecznie musi nim być dla historyka kultury czy technologii (RYAN 2014: 27)²⁸.

Słowa Ryan uświadamiają, jak nieroztropne jest tworzenie skojarzeń między kulturą popularną a określonym medium tylko dlatego, że, przykładowo, dopiero wysokobudżetowe kino trójwymiarowe umożliwiło pełnoskalową realizację fantastycznych marzeń Georgesa Meliesa, a gry komputerowe – realizację utopijnych pragnień o wznoszeniu wirtualnych miast *ex nihilo*. „Uświadomienie medialne” prowokuje momentalnie do zadania krytycznego pytania o to, dlaczego seriale kojarzone są *ad hoc*

²⁸ Przekład własny za: „A widespread trend in media studies, especially in the United States, consists of associating media with specific technologies of communication, such as writing, film, photography, tv, radio, the telephone, and all the uses of digital technology known as »new media«. This conception of media as technologies permeates the newly developing fields of media archaeology (the unearthing of the dead ancestors of contemporary media) and comparative media studies, a project that, so far, has mainly consisted of comparing "the book" with digital forms of writing [...]. While a narrowly technological conception of media presents the advantage of resting on a solid definition, it cannot serve the purpose of this chapter because it excludes many culturally important narrative forms, especially art forms, that do not have their own technology. Comics, for instance, rely on the same printing technology that the press and literature do; the theater and the opera make only optional use of technologies, such as stage machinery, light effects, microphones, or film projection; and oral storytelling does not need any technology at all. It could be argued that as an unmediated form of communication, oral storytelling does not qualify as a medium, but from the point of view of narrative it certainly fulfills the conditions of mediality because the live performance of face-to-face interaction makes a difference as to what kind of stories are told, how they are told, and why they are told. This example demonstrates how problematic it is to establish a basic list of media that transcends disciplines; what is clearly a medium for the narratologist may not be one for the historian of culture or technology”.

z kulturą popularną, mimo to, że w medium tym realizowane są takie ambitne produkcje, jak chociażby antykonsumpcjonistyczny i „dystopijnie krytyczny” (sensu Tom Moylan) *Black Mirror*, kontrkapitalistyczny i rewizjonistyczny względem idylli luksusowych amerykańskich przedmieść *Big Little Lies*, poruszający między innymi problem nieheteronormatywności fantastycznonaukowy *Sense*²⁹ czy rozprawiający się z mechanizmami światotwórczej władzy *Westworld*.

Kultura popularna pełni zatem istotną rolę w wyrażaniu stanowisk społecznych, a także w podejmowaniu problematyki ekonomicznej czy politycznej. Jak podkreśla Toby Miller:

[...] kanony sądów estetycznych oraz społecznych różnic, które niegdyś podzieliły podejście humanistyki i nauk społecznych wobec kultury popularnej, wyróżniając tropy estetyczne, potrzeby ekonomiczne i normy społeczne, teraz wzajemnie się na siebie nakładają. Media są czymś więcej niż tekstowymi znakami czy codziennymi praktykami. Kultura popularna oferuje ważne zasoby dla rynków oraz reakcji państw na kryzys przynależności oraz ekonomiczną konieczność spowodowane przez kapitalistyczną globalizację (MILLER 2015: 6)³⁰.

W takim ujęciu uprawomocniona wydaje się perspektywa proponowana przez Boba Hodge’a, który uznaje semiotykę społeczną za istotne narzędzie badań nad popkulturą, pisząc, że:

Semiotyka społeczna jest próbą analizy kultury popularnej, kładącą nacisk na społeczny wymiar znaczenia, systematycznie przekraczając główne granice często wykorzystywane do ustanawiania różnych form kultury popularnej. W myśl tej teorii kultura popularna postrzegana jest jako zestaw społecznych i kulturowych faktów w systemie różnic. W szczególności może odnosić się do głównych gatunków współczesnej kultury masowej, filmu, telewizji i innych mediów cyfrowych, lub odwoływać się do tradycyjnych form kultury i praktyk kulturowych jako takich, lub też oddele-

²⁹ Którego kilka relewantnych fabularnie scen zogniskowanych zostaje *notabene* wokół sztuk plastycznych oraz dzieł takich mistrzów, jak Diego Rivera (więcej na ten temat piszę w artykule *Z Caravagiem wśród zombie, z van Gogiem po nuklearnej zagładzie, z Rembrandtem w ogniu epidemii – artyści oraz wielkie i małe dzieła sztuki w serialach (rekonesans)*, OLKUSZ 2016A) czy Rembrandt (kluczowy dla drugiego sezonu moment rozgrywa się w Rijks Museum w Amsterdamie, a rozmowa, jaką odbywają bohaterowie, w dużej mierze odnosi się do oglądanego przez nich obrazu *Straż nocna*).

³⁰ Przekład własny za: „[...] the canons of aesthetic judgment and social distinction that once separated humanities and social science approaches to the popular, distinguishing aesthetic tropes, economic needs, and social norms, are collapsing in on each other. The media are more than textual signs or everyday practices. Popular culture offers important resources to markets and nations—reactions to the crisis of belonging and economic necessity occasioned by capitalist globalization”.

gowanych lub wykorzystywanych przez kulturę masową. W świetle semiotyki semantycznej różnice te nie posiadają statusu definicji, lecz opisują jednostkowy złożony krajobraz, którego przepływy i zastoje znaczenia wzdłuż tych granic same stanowią główny przedmiot analizy (HODGE 2015: 36)³¹.

Założenie takie umożliwia bowiem – wedle badacza – uzyskanie potrójnej, zoprymalizowanej perspektywy – wejrzenia w multimedialność³², antynomię popularnej i „wysokiej” kultury oraz funkcję tej pierwszej w życiu codziennym.

³¹ Przekład własny za: „Social semiotics is an approach to the analysis of popular culture which distinctively emphasizes social dimensions of meaning, systematically crossing major boundaries that are often taken to constitute different forms of popular culture. It sees popular culture as a set of social and cultural facts in a system of differences. It can refer primarily to the main genres of contemporary mass culture, film, TV and now other digital media, or it can refer to traditional popular forms of culture and cultural practices, in themselves, or displaced or cannibalized by mass culture. For social semiotics, these differences do not have the status of definitions, but describe a single complex landscape whose flows and blockages of meaning across these boundaries are themselves major objects for analysis”.

³² Pojmowaną za Ryan jako „narrację w różnych mediach”. Badaczka pisze na stronach *The Living Handbook of Narratology*: „Termin medium (liczba mnoga: media) obejmuje szeroki zakres środków przekazu: (a) telewizję, radio, internet (zwłaszcza strony WWW) jako media komunikacji masowej; (b) muzykę, malarstwo, film, teatr i literaturę jako media sztuki; (c) język, obraz i dźwięk jako media ekspresji (a także, przez implikację, media ekspresji artystycznej); (d) pismo i oralność jako media języka; (e) pismo odręczne, druk, książkę oraz komputer jako media pisma. Definicja zawarta w Słowniku Webstera ustanawia relatywny porządek w tej różnorodności, proponując dwie różne definicje: (1) medium jako kanał lub system komunikacji, informacji lub rozrywki; (2) medium jako materialny lub techniczny sposób ekspresji (w tym ekspresji artystycznej) [...]. Pierwsza definicja dotyczy mediów jako kanałów transmisji informacji, druga zaś ujmuje je jako »języki«, które kształtują te informacje [...] (Zastosowanie cudzysłowu będzie w tekście odróżniać »języki« jako zbiór narzędzi ekspresji od języka rozumianego jako semiotyczny kod, który jest przedmiotem lingwistyki). Znaczenie koncepcji medium dla narratologii jest znacznie bardziej oczywiste w typie drugim niż pierwszym. [Walter J.] Ong [...] sprzeciwiał się koncepcji mediów, która redukowałaby je do »rurociągów, służących przesyłowi materiału nazywanego informacją«. Jeśli istotnie media typu przesyłowego [*conduit-type media*] byłyby niczym innym niż tylko pustymi rurami, przesyłającymi twory zrealizowane poprzez medium w typie drugim (np. film transmitowany w telewizji, malowidło zdigitalizowane na WWW, występ muzyczny nagrany i odtworzony na fonografie), niosłyby znikomą wartość narratologiczną. Jednak kształt rury wpływa na rodzaj informacji, jaka może być przesłana, zmienia warunki odbioru i często prowadzi do tworzenia dzieł skrojonych na miarę danego medium (por. filmy nagrywane dla telewizji). Dla narratologa media typu przesyłowego są interesujące tylko w zakresie, w jakim angażują one »różnice powodujące narracyjną różnicę« – innymi słowy, w zakresie, w jakim działają zarówno jako kanały, jak i »języki«. Pośród technologii telewizja, radio, film i Internet jednoznacznie rozwinęły niepowtarzalne możliwości opowiadania [*storytelling*], jednak trudno byłoby znaleźć powody, by dopatrywać się w kserokopiarkach czy w fonografach specyficznego dla nich »języka« narracji [The term of medium (plural: media) covers a wide variety of phenomena: (a) TV, radio, and the internet (especially the WWW) as the media of mass communication; (b) music, painting, film, the theater and literature as the media of art; (c) language, the image and sound as the media of expression (and by implication as the media of artistic expression); (d) writing and orality as the media of language; (e) handwriting, printing, the book, and the computer as the media of writing. The definition provided by Webster's dictionary puts relative order in this diversity by pro-

Graeme Turner proponuje natomiast przyjrzenie się popkulturze (w kontekście zwłaszcza rozwoju nowych mediów) z perspektywy demokratyzacyjnej, konstatując:

Nigdzie indziej nie jest to bardziej konieczne niż w akademickiej analizie politycznego potencjału nowych mediów. Rozwój technologii cyfrowych radykalnie zmienił krajobraz mediów, zarówno jego producentów, jak i odbiorców. Telewizja cyfrowa, media społecznościowe, treści tworzone przez użytkowników Internetu (od blogów politycznych po kanały wideo z kotami na YouTube), handel elektroniczny, pojawienie się agregatorów filmów wideo i innych treści, nowych technik pozyskiwania informacji takich jak Google, także wywołały szersze społeczne i kulturowe transformacje, które wpływają na sferę życia codziennego zwykłych ludzi. Uważa się, że najważniejsze spośród tych transformacji są różnice, które teraz strukturyzują relacje władzy pomiędzy mediami i ich odbiorcami. Impuls pochodzący od cyfrowych technologii niesie za sobą szczególnie istotne implikacje dla tej relacji. Jak powszechnie wiadomo, treść, do której mamy dostęp za pomocą mediów, może być powielana, upowszechniana, edytowana lub zmieniana oraz redystrybuowana przez odbiorców bez ponoszenia kosztów. Korzystanie z tych treści pozostaje bez związku ze strukturami przedsiębiorstwa, takimi jak programy emisji; w wyniku nieograniczonych możliwości wyboru zapewnianego dzięki cyfrowej oraz kablowej telewizji, a także internetowych i komórkowych dostawców, konsument dysponuje dziś bezprecedensową kontrolą nad tym, co i kiedy ogląda, na jakim kanale oraz w jakiej lokalizacji. Konsument może ponadto uczestniczyć we współtworzeniu mediów, generując własne treści i kolportując je na stronach z kanałami wideo, takimi jak YouTube, tworząc własne publiczne identyfikacje za pomocą blogów, prywatnych stron internetowych, Facebooka oraz Twittera, lub partycypując w produkcji informacji i bieżących wydarzeń za pośrednictwem blogów informacyjnych, dziennikarstwa obywatelskiego itp. O ile produkcja zawartości i jej kolportaż niegdyś podlegały absolutnej kontroli organizacji mediowych głównego nurtu, nowe kompetencje konsumenckie wespół z zacieraniem się wyraźnego podziału

posing two distinct definitions: (1) Medium as a channel or system of communication, information, or entertainment; (2) Medium as a material or technical means of expression (including artistic expression) ...The first definition regards media as conduits for the transmission of information, while the second describes them as »languages« that shape this information... The first definition regards media as conduits for the transmission of information, while the second describes them as »languages« that shape this information. The relevance of the concept of medium for narratology is much more evident for type 2 than for type 1. Ong [...] has objected to a conception of media that reduces them to »pipelines for the transfer of a material called information.« If indeed conduit-type media were nothing more than hollow pipes for the transmission of artifacts realized in a medium of type 2 (e.g. a film broadcast on TV, a painting digitized on the WWW, a musical performance recorded and played on a phonograph), they would bear little narratological interest. But the shape of the pipe affects the kind of information that can be transmitted, alters the conditions of reception, and often leads to the creation of works tailor-made for the medium (cf. films made for TV). For the narratologist, channel-type media are only interesting to the extent that they involve »differences that make a narrative difference«—in other words, to the extent that they function as both conduits and »languages«. Among technologies, TV, radio, film, and the internet have clearly developed unique storytelling capabilities, but it would be hard to find reasons to regard Xerox copy machines or phonographs as possessing their own narrative »language« (RYAN 2014: 1-2).

między produkcją i konsumpcją, spowodowały radykalną rekonfigurację polityki mediów (TURNER 2015: 57)³³.

Ujęcie takie możliwe jest jednak wówczas, gdy zdemitologizowany zostaje „cyfrowy optymizm”, który nakłada się na siatkę pojęciową „cyfrowej demokracji” (TURNER 2015: 61). Widać to zwłaszcza w związku z dostępnością wielu kanałów czy platform emitujących programy i seriale, kiedy optymizm wynikający z owej multiotwarości na odbiorcę zestawić z problemem praktycznym, a więc zależnością dostępności od zasobów finansowych. Turner wymienia tę zależność na równi z kwestią „rozdrabniania” dystrybuowanych treści w kontekście określonych preferencji estetycznych. Jak stwierdza:

Podobny efekt obserwuje się w kontekście możliwości, jakie oferuje płatna telewizja z setkami kanałów do wyboru, a także nowymi platformami dostępnymi zarówno u mobilnych, jak i stacjonarnych dostawców, oraz nowych technik pauszowania i cofania audycji w trakcie nadawania czy ściągania treści telewizyjnych ze źródeł internetowych. Obok entuzjastycznych reakcji, pojawiły się także głosy zaniepokojenia tym, co straciliśmy wraz z przejściem od zdominowanej przez nadawanie „ery deficytu” do „ery obfitości”, w której nie sposób już dłużej dzielić wspólnej kultury mediów. W zamian za to mamy do czynienia z fragmentacją kultury mediów, zależną od gustów odbiorców, oraz, co bardziej niepokojące, od ich zasobów finansowych (TURNER 2015: 61)³⁴.

³³ Przekład własny za: „Nowhere is this more necessary than in the academic analysis of the political potential of new media. The rise of digital technologies has radically altered the media landscape, for producers and for consumers. Digital television, social media, online user-generated content (from political blogs to cat videos on YouTube), e-commerce, the emergence of video aggregators for entertainment and other content, and new techniques for seeking information, such as Google, have also generated wider social and cultural transformations that reach out into the ordinary person's everyday life. Foremost among these transformations, it has been argued, are the differentials which now structure the power relationship between the media and their consumers. The affordances of digital technologies carry particularly significant implications for this relationship. As we all know, content accessed through digital media can be copied, shared, edited or changed and redistributed by the consumer at no cost. The consumption of this content is no longer tied to industry structures such as broadcasting schedules; as a result of the massive expansion of choice available through digital and cable television but also through online and mobile providers, the consumer now has unprecedented control over what they view, on what platform, in which location, and when. The consumer can also participate in media production by generating their own content and uploading it onto video sites such as YouTube, by creating a public persona via blogs, personal websites, Facebook or Twitter, or by contributing to the production of news and current affairs via news blogs, citizen journalism and so on. Since content production and distribution was previously so completely controlled by the mainstream media organizations, these new capacities for consumers, as well as this blurring of the binary distinction between production and consumption, has rightly been seen as a radical reconfiguration of the politics of the media”.

³⁴ Przekład własny za: „A similar effect can be seen in regard to the choices offered by subscription television, with hundreds of channels now available to many consumers as well as new platforms for both mobile and

Turner przywołuje też stanowisko Cassa Sunsteina, ostrzegającego, że istnieją:

[...] niebezpieczeństwa „cyber-polaryzacji”, takie jak fragmentacja wspólnej kultury na wzór frakcji rynkowych, kształtujących się zależnie od gustu, społecznych i politycznych upodobań – coraz bardziej ciężą w kierunku tej samej, spersonalizowanej, a jednak restrykcyjnej diety źródeł mediów, służących dostawie newsów i informacji, a tym samym ograniczając ich ekspozycję na poglądy i opinie odmienne od własnych, co od zawsze należało do społecznych i politycznych korzyści płynących z nadawania (TURNER 2015: 61)³⁵.

Kolejnym obszarem wymagającym zdemitologizowania jest sfera świadczeń w zakresie *user generated content*, wobec której wysuwane są przypuszczenia, że zdominuje ona medialny krajobraz. Wielu badaczy artykułuje też tezę o wzroście politycznego potencjału w związku z funkcjonowaniem internetu. Część tych przeświadczeń obala między innymi Matthew Hindman w pracy *The Myth of Digital Democracy*, wskazując na przykład, że istnieje wyraźna różnica między tym, kto komunikuje swoje poglądy *via* sieć, a tym, czyje racje są rzeczywiście widoczne czy rozpatrywane:

Prawda, że obywatele nie napotykają wielu barier, by postować swoje opinie online, jest to jednak otwartość w jej najbardziej trywialnej odsłonie. W polityce masowej stawką jest nie to, kto postuje, ale to, kto jest czytany, a jak wiadomo, istnieje wiele oficjalnych i nieoficjalnych przeszkód, które zagradzają zwykłym obywatelom możliwość dotarcia do odbiorców. Większość treści online nie jest linkowana, nie przyciąga użytkowników i ma niewielkie znaczenie polityczne. Niniejsze studium nieustannie objawia wpływowe hierarchie, kształtujące medium, które wciąż zbiera pochwały za swoją otwartość. Jest to hierarchia strukturalna, wpleciona w hiperłącza składające się na sieć [*Web*]; w świetle dominacji takich przedsiębiorstw, jak Google, Yahoo! i Microsoft jest ona ekonomiczna, a także społeczna – w wąskich społecznościach białych, dobrze wykształconych męskich profesjonalistów nadobecných w internetowej opinii (HINDMAN 2009: 136)³⁶.

located delivery, and new techniques for time-shifting or downloading television content from online sources. While this has been welcomed by many, there are also those who are concerned about what has been lost as we have gone from an 'era of scarcity' dominated by broadcasting to an 'era of plenty' [...] in which we can no longer rely upon the sharing of a common media culture. Instead, media cultures are fragmenting around taste preferences and, more worryingly, around the ability to pay".

³⁵ Przekład własny za: „[...] the dangers of 'cyber-polarization': the fragmenting of the common culture as fractions of the market – constituted through taste, social or political preferences – are drawn more and more towards the same, personalised but nonetheless restricted, diet of media sources for their supply of news and information, thus limiting their exposure to views and opinions different to their own – something broadcasting had always offered as a social and political benefit”.

³⁶ Przekład własny za: „While it is true that citizens face few formal barriers to posting their views online, this is openness in the most trivial sense. From the perspective of mass politics, we care most not about who posts

Tymczasem John Hartley proponuje spojrzeć na kulturę popularną jako zjawisko ukierunkowane nie tylko na potrzeby ludzi, lecz sterowane i konstytuowane przez nich. Badacz nazywa to „kulturą ludzkości”, dowodząc, że jest ona rezultatem oddziaływania zbiorowego populacji. Odpowiedzią na pytanie, po co istnieje kultura byłoby: żeby konstruować grupy, które tworzą i poszerzają wiedzę w zakresie pomysłów, wartości i metod, zaś odpowiedź na pytanie, w jaki sposób funkcjonuje kultura, brzmiałoby: „zewnątrznie” (w rozumieniu ewolucji zdolności *Homo sapiens*) (HARTLEY 2015: 159)³⁷. Jak zauważa zaś dalej Hartley, „[...] eksternalizm wnosi następującą perspektywę: to nie umysł indywidualny [*individual brain*] wytwarza sieć, ale usieciany umysł [*networked brain*] wytwarza indywidualność [*the individual*]” (HARTLEY 2015: 168). Jako inspiracja dla tych rozważań wskazane są prace Marka Pagela, wedle którego *social learning* jest kluczowe jako proces wymagający kreatywności, kompetywności, nie tylko internalizacji zasad (PAGEL 2012: 38). Z kolei Scott MacKenzie wskazuje na silne powiązanie istniejące pomiędzy zjawiskami awangardowymi a popkulturą, dowodząc wzajemnego przenikania się tych obszarów. Jak pisze:

Od lat dwudziestych zarówno w sztuce popularnej, jak i awangardowej daje się zauważyć, że relacja między tymi z pozoru odległymi formami jest znacznie bliższa niż by się wydawało. Możliwość prężnej, zaangażowanej politycznie kultury nie opiera się na prostej denuncjacji kultury popularnej jako „bezmysłnej rozrywki”, ani na zamykaniu awangardy w elitarnym, hermeneutycznym

but about who gets read – and there are plenty of formal and informal barriers that hinder ordinary citizens' ability to reach an audience. Most online content receives no links, attracts no eyeballs, and has minimal political relevance. Again and again, this study finds powerful hierarchies shaping a medium that continues to be celebrated for its openness. This hierarchy is structural, woven into the hyperlinks that make up the Web; it is economic, in the dominance of companies like Google, Yahoo! and Microsoft; and it is social, in the small group of white, highly educated, male, professionals who are vastly over represented in online opinion”.

³⁷ Wszystkie te tezy zawarte zostały w bardzo znamienne zatytułowanym tekście *Externalism and Linked Brains. Popular Culture as a Knowledge-Creating Deme*. Termin „deme” jest tutaj kombinacją greckiego *demos* oznaczającego między innymi „lud” oraz określenia stosowanego w naukach przyrodniczych – „krzyżowanie się subpopulacji” (HARTLEY 2015: 168). Jak wyjaśnia Hartley: „Demy [*demes*] są wytworzonymi kulturowo grupami »my« [*we'-groups*], w których wiedza jest generowana oraz użytkowana w obrębie danej grupy, i utrzymywana w tajemnicy przed osobami z zewnątrz, którzy mogą być postrzegani jako przeciwnicy (grupa »oni«). Wiedza trwa zatem i przekształca się dzięki kulturze grup wewnętrznych [*in-group cultures*], a nie jednostek. W udanych demach, jednostki są gotowe poświęcić interes własny (np. reprodukcję) dla korzyści grupy (gotowość, by umrzeć dla sprawy) [Demes are 'we'-groups, made by culture, in which knowledge is generated and shared within the group, but kept apart from outsiders, who may be regarded as adversaries ('they'-groups). Thus knowledge survives and adapts through in-group cultures, not individuals. In successful demes, individuals are willing to sacrifice their own interests (e.g. reproduction) for the benefit of the group (willingness to die for a cause)]” (HARTLEY 2015: 168).

trybie wytwarzania autonomicznych, wysublimowanych, zmaskulinizowanych dzieł sztuki. Dostrzega się w zamian, że dialogiczna relacja między awangardą i popkulturą otwiera przed nimi oboma możliwość krytycznego zaangażowania we współczesne życie i sferę publiczną, dopuszczając radykalne przeobrażenie zarówno funkcji sztuki, jak i rozrywki (MAC KENZIE 2015: 185)³⁸.

Jest to dość znacząca hipoteza, jeśli wziąć pod uwagę powszechną stygmatyzację kultury popularnej, w której wielu badaczy dopatruje się jednolitej, niewyróżniającej się poziomem artystycznym czy estetycznym, reprodukującej się bezustannie zbiorowości identycznych artefaktów. Wydaje się, że pomimo postępującej rewolucji technologicznej i informatycznej większość badaczy wciąż pozostaje pod wrażeniem cytowanej wcześniej a chybionej z dzisiejszej perspektywy krytyki masowości u Barthesa – która przecież formułowana była w diametralnie różnym kontekście kulturowym. Zjawiska takie, jak remiksy na YouTube, *let's play*, *fan fiction* czy *fan art*, w żadnym stopniu nie są porównywalne z taśmowością produkcji z okresu postindustrialnego i wczesnokapitalistycznego – wpisują się już bowiem w to, co nazywamy kapitalizmem kognitywnym. Tymczasem kwestie wyodrębniania się w samej popkulturze wielu warstw o różnym stopniu estetyzacji nie sposób zanegować, co egzemplifikuje choćby zestawienie dwóch produkcji serialowych, teoretycznie mających zakorzenienie w tej samej konwencji grozy, a obu zbudowanych wokół konceptu transfikcjonalnego³⁹, a więc

³⁸ Przekład własny za: „What we see [...] from the 1920s onwards, in both popular and *avant-garde* art, is that the relationship between these supposedly distinct forms is much closer than either faction may care to think. The possibility of a vibrant, politically engaged culture rests on not simply denouncing popular culture as »mindless entertainment«, nor confining the *avant-garde* to a rarefied and hermetic mode of producing self-contained, elitist, masculinist works of art. Instead, what one sees is that the dialogical relationship between the *avant-garde* and popular culture offers the opportunity for both forms to critically engage with contemporary life and the public sphere, allowing for a radical re-imagination of the roles of both art and entertainment”.

³⁹ W rozumieniu Richarda Saint-Gelaisa, gdy „dwa lub więcej tekstów (kultury) 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 [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]” (SAINT-GELAIS 2008: 612). W ujęciu Ryan, transfikcjonalność „odnosi się do migracji fikcyjnych przedmiotów do różnych tekstów, przynależnych do tego samego medium, zazwyczaj narracji literackich [refers to the migration of fictional entities cross different texts, but these texts may belong to the same medium, usually written narrative fiction]” (RYAN 2013: 366). Transfikcjonalność obejmuje zwłaszcza zjawiska *cross-overu*, *retellingu* oraz wszystkich innych relacji wymagających do odbioru tekstu wiedzy wykraczającej poza reprezentację diegetyczną (czyli samo opowiadanie / fabułę) – a więc na

*Penny Dreadful*⁴⁰ i *Sleepy Hollow* (nawiązujący wyraźnie do powstałych w latach 1819 i 1820 opowiadań *Rip Van Winkle* i *Legenda o Sennej Kotlinie* Washingtona Irvinga) i pełnych odniesień do wydarzeń historycznych czy mitologii. Choć kody estetyczne obu produkcji obejmują ten sam zbiór znaczeń, symboli, tekstów literackich czy sztuk plastycznych, to jednak różni je staranność ich wyzyskania i wyrafinowanie w ich przywoływaniu. Wysublimowanego, wypełnionego aluzjami kulturowymi, aktorsko nie-skazitelного i szczyłącego się skomplikowaną fabułą serialu *Penny Dreadful* nie sposób oceniać na podstawie kryterium przynależności do konwencji⁴¹ w zestawieniu

przykład wiedzy o specyfice danego świata albo encyklopedii świata w tradycyjnym RPG. Definicja Saint-Ge-laisa w precyzyjny sposób opisuje rozliczne formy zabiegów, jakim może zostać poddany element danego tekstu czy – szerzej – uniwersum. Relacje wiążące nowe fabuły i prezentowane w nich reinterpretacje znanych postaci z tekstami oryginalnymi bywają wielopoziomowe. 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 danej konwencji wywarły określone utwory literackie, filmowe, komiksowe i tak dalej. Ogromną rolę odgrywa także odwołanie się do znajomego imaginarium jako zbioru motywów, które można w dowolny sposób ze sobą łączyć, odświeżać poprzez zaprezentowanie ich z odmiennej perspektywy. Przyjemność płynąca z zanurzenia w z pozoru znanym kontekście sprzyja z kolei imersji, „dosłownie oznaczającej [...] zagłębienie czy pograżenie, jednak metaforycznie opisującej pewien szczególnie akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji” (MAJ 2015 B: 368-393).

- ⁴⁰ W serialu dominuje mnogość literackich i pozaliterackich odniesień, spajająca fabularnie kilka różnych uniwersów i przywołująca najrozmaitsze konteksty. Widzowie mogą nie dysponować pełnym zakresem encyklopedycznej wiedzy, lecz rozpoznawać aluzje czy cytaty, słusznie przeczuwając transfikcjonalny charakter produkcji opartej na literackim pierwowzorze, odwoływać się mogą do wiedzy oferowanej przez inne media.
- ⁴¹ Choć sam tytuł produkcji, oznaczający dziewiętnastowieczne „powieści groszowe”, kusi, aby analizować ten serial z takiej właśnie „niskiej” perspektywy, to niezwykle przewrotnie ukrywa on ogrom kulturowych odniesień pochodzących z różnych rejestrów artystycznych. Obok aluzji do Szekspira funkcjonują choćby odniesienia do sztuki *Sweeney Todd*. Twór Frankensteina, porzucony przez Victora zaraz po przywróceniu do istnienia, rekompensuje sobie owo odrzucenie zanurzeniem w twórczości poetyckiej i dramatycznej, a po zainicjowaniu kontaktów ze światem zewnętrznym początkowo posługuje się zaczerpniętym z dramatu Williama Szekspira aliasem Kaliban, później zaś imieniem i nazwiskiem John Clare, należącym do dziewiętnastowiecznego angielskiego poety. W rozmowach Stworzenia z inną bohaterką serialu, Vanessą Ives, często wybrzmiewają cytaty z poezji Alfreda Tennysona, Williama Wordswortha czy Johna Keatsa, a także Percy'ego Bysshe Shelleya, małżonka autorki powieści *Frankenstein*, co jednocześnie stanowi dowód wielokrotnie przez twórców deklarowanego upodobania do twórczości literackiej w ogóle. Znajduje to potwierdzenie także i w wypadku kilku innych przywołań. Na przykład w jednej ze scen szóstego odcinka pierwszego sezonu Victor Frankenstein także cytuje wiersz Shelleya, a przy okazji ujawnienia mu przez Abrahama Van Helsinga (w serialu przedstawionego jako hematolog) istnienia wampirów, ogląda pierwsze (co sugeruje identyczna z oryginałem okładka) wydanie *Varney the Vampire* Jamesa Malcolma Rymera i Thomasa Pecketta Presta. Ogromną rolę odgrywają tu także kody wizualne związane z konkretnymi bohaterami, ponieważ każdego z nich dopełniają stosowne rekwizyty – nie tylko przynależące do wykreowanego w pierwowzorze świata – lecz również te funkcjonujące w rzeczywistości odbiorcy. I tak na przykład domostwo Doriany Graya wypełniają autentyczne dzieła sztuki

z proceduralnym⁴² *Sleepy Hollow*, w którym aktorskie braki warsztatowe idą w parze ze schematyczną fabułą. Mimo że oba seriale mają tę samą estetyczną genezę, trudno oceniać je wedle takich samych kryteriów. Odiem konwencji kojarzonej li tylko z zamiarem wzbudzenia lęku czy strachu determinuje zaburzenie poznawcze, skupione wokół wartościującego sądu o tym, że fantastyka grozy obejmuje utwory ukierunkowane wyłącznie na inicjowanie reakcji związanych z poczuciem strachu, obrzydzenia lub wstrętu.

W identyczny sposób odbierane są także choćby narracje zombiecentryczne jako teksty wpisane jedynie w schemat horroru, a komentujące współczesne problemy społeczne, ekonomiczne, polityczne⁴³. Te same prawidłowości dotyczą też utworów określanych jako te same prawidłowości dotyczą też utworów określanych jako *young adult*, którym z uwagi na domniemanego młodego adresata przypisana jest niższa pozycja w estetycznej hierarchii. Nie inaczej postrzega się powszechnie literaturę *bizarro*, stanowiącą współczesną awangardę artystyczną w najbardziej radykalnym ujęciu, będącą nurtem prozy, gatunkiem oraz ruchem artystycznym, których genezy oraz specyfiki upatrywać należy w postmodernistycznej predylekcji do przekraczania skostnia-

– portrety oraz autoportrety pochodzące z najróżniejszych epok. Poszukujący informacji o kolekcji widz odnaleźć w niej może chociażby Jana Van Eycka *Portrait of a Man* (znany też pod tytułem *Portrait of Man in a Red Turban* z 1433 roku), Johna Everetta Millaisa *Dorothea Thorpe* (1882) czy Frédérique O'Connell, *Rachel dans le rôle de Phèdre* (1850). Są to wszelako – podobnie jak i literackie nawiązania wspomniane wcześniej – dość głęboko skryte aluzje, na których deszyfrację szansę mają jedynie odbiorcy dysponujący dość szczególną wiedzą.

⁴² Każdy odcinek prezentuje „sprawę tygodnia”, a czasem nawet i „monstrum tygodnia”.

⁴³ Pod pojęciem „zombiecentryzmu” rozumiem utwory wpisujące się w konwencję fantastyki, których koncepcja światotwórcza zogniskowana zostaje wokół implikacji związanych ze zmianami w układach społecznych, politycznych, ekonomicznych czy obyczajowych, a będących rezultatem zaburzenia dawnego porządku w wyniku pandemii lub epidemii zombizmu. Żywe trupy tudzież liczne ich warianty bądź inkarnacje stanowiąc będą konstytutywny element konstrukcyjny świata, definiując status bohaterów w rzeczywistości przedstawianej i dookreślając stan tejże jako porządek aktualnie się załamujący lub zdestabilizowany już wcześniej z powodu rozprzestrzenienia się plagi zmartwychwstałych dążących do zarażenia i/lub konsumpcji albo przetransformowania wszystkich żywych członków społeczności. Istotny jest w utworach zombiecentrycznych imperatyw redukcji roli jednostki do mobilnego nosiciela wirusa lub pasożyta oraz wyłączenie tych funkcji mózgu, które odpowiadają za pamięć (tożsamość), emocje (empatię, strach, cierpienie) i reakcje bólowe (na przykład niewrażliwość na obrażenia) jako zbędnych dla roli inkubatora i zarażającego. Więcej na ten temat przeczytać można w tekstach: *Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafetu – od survival horroru przez dystopię do romansu paranormalnego* (OLKUSZ 2015), *Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie* (OLKUSZ 2016b), *Literatura zombiecentryczna jako narracje końca i początku* (OLKUSZ 2016c) oraz *Nikt nie jest bez winy. Teorie spiskowe w literackich narracjach zombiecentrycznych* (OLKUSZ 2016d).

łych kanonów sztuki (McHALE 2012A, 2012b). Twórcy należą do środowiska *bizarro* określają swoją aktywność jako rezultat post-postmodernistycznych przemian, stanowczo sytuując się w awangardzie współczesnych zjawisk kulturowych (NIKIEL 2013; GIBBS 2016; ARKENBERG 2016; MELLICK 2016). Literaturę *bizarro* charakteryzuje brutalizacja języka opisu, transgresywność i subwersywność podejmowanej problematyki, a także wpisywanie się w poetykę gatunków zmaconych (ŁEBKOWSKA 2001: 20). Literatura *bizarro* – mimo stosunkowo niedługiej obecności na kulturalnym firmamencie – stanowi bardzo rozpoznawalny sposób konstruowania twórczych komunikatów. Ich wyróżnikiem jest intencjonalne kontaminowanie rozmaitych konwencji, stylów, detali estetycznych (NEWMAN 2016), niezwykle częste zestawianie elementów horroru, groteski, surrealizmu, efektów gore, turpizmu i humoru. W wielu kręgach artystycznych i odbiorczych *bizarro* uchodzi za kultowy model twórczy z powodu zdystansowania wobec trywialności oraz z uwagi na skrupulatnie przestrzeganą konsekwencję w „sprzeciwianiu się wszelkim narzuconym [...] ograniczeniom” (NIKIEL 2013: 94) w myśl wolności diegetycznej, tematycznej i stylistycznej (ARKENBERG 2016). Mimo tych walorów literatura *bizarro* traktowana jest jako niszowa, trudna w odbiorze i adresowana do wąskiego grona odbiorców (co dość znacząco – dodać trzeba – przypomina definicję artefaktów przynależących do kulturowego „mainstreamu”, czymkolwiek by on zresztą nie był).

Wszechkultura

Kultura popularna – jak widać niezależnie od przyjętej optyki badawczej – jest zjawiskiem wieloparametrowym, niejednorodnym, skomplikowanym i – jeśli idzie o zasięg – powszechnym. Stanowi ona składnik codziennego życia tych nawet osób, które wprost negują wartość jej istnienia lub które deklarują odcięcie się od jej zjawisk. Owo oderwanie od popkultury jest bowiem prawie niemożliwe do realizacji, skoro zmultiplikowaniu uległy źródła przekazu i dystrybucji artefaktów. Każdy twittujący, postujący na Facebooku, słuchający radia, audiobooka, oglądający telewizję, wychodzący na ulice miast wypełnionych reklamowymi billboardami, decydujący o tym, jaki styl w modzie preferuje – nie może pozwolić sobie na luksus negacji własnego udziału w kulturze. Co więcej, jak przypomina Joanna Hańderek:

Ludzie zaczynają [...] myśleć pewnymi schematami proponowanymi przez kulturę popularną, komunikować się poprzez odwołania do filmów, seriali czy reklam. Tak wytwarzana wspólnota przekracza granice i uwarunkowania lokalności, w jakiej żyje dany człowiek, wiążąc go z szerszym

gronem odbiorców, a przez to pozwalając na pewne wspólnotowe odczuwanie i rozumienie rzeczywistości (HAŃDEREK 2013: 65).

Oznacza to w praktyce niemożność wyizolowania się od partycypacji w popkulturze. Jak zauważa ponadto Joke Hermes:

Dla większości z nas teksty kultury popularnej (seriale telewizyjne, thrillery, magazyny, muzyka pop) są dalece bardziej rzeczywiste niż krajowa polityka. W życiu codziennym nasze przywiązanie oraz poczucie wspólnoty łatwiej i bardziej bezpośrednio dają się odnieść do (ogólnoświatowej) kultury popularnej niż do kwestii krajowej czy lokalnej administracji (HERMES 2005: 1)⁴⁴.

Tym samym popkultura oferuje uwspólnioną płaszczyznę porozumienia i równie uwspólniony zbiór wyobrażeń, które przetwarzane są w powszechnej świadomości, bezustannie się przemieszczając, mutując, zmieniając, replikując. Słuszne w tym kontekście są słowa Hańderek, podkreślającej, że

Kultura popularna [...] daje interkulturowy kod porozumienia, tworzy nową płaszczyznę, na której wyrażane zostają nie tylko proste idee, ale również takie znaczenia, które mogą zmieniać światopogląd jej uczestników czy przemieszczać kulturowe symbole, modele i tym samym zmieniać kulturowe uwarunkowania (HAŃDEREK 2013: 65).

Pisząc o wyczerpywaniu się podstaw do ustanawiania opozycji między kulturą „niską” a „wysoką”, Raymond F. Betts argumentuje z kolei:

Nie ma żadnego ustalonego centrum, ani łatwo dającego się zmierzyć dystansu, dzielącego obserwatora od obserwowanego obiektu. Linearne metafory utorowały drogę metaforom ruchu, dla których odpowiednim terminem deskryptywnym wydaje się słowo „wir” [*swirl*]. Wir rzeczy – określane za pomocą takich parametrów jak tempo, intensywność, rozpowszechnianie się aktywności i dostępność do dóbr oraz rozrywki – wyjaśnia zanik tak wielu z rozróżnień ustanowionych pomiędzy kulturą wysoką i niską. Nawet tak „wysokokulturowe” instytucje jak muzea, galerie, sale koncertowe i uniwersytety otworzyły się na nową, zróżnicowaną publiczność, oferując programy, które przed stu laty jednomyślnie zostałyby odrzucone (BETTS 2004: 6)⁴⁵.

⁴⁴ Przekład własny za: „For most of us, popular cultural texts (television series, thrillers, magazines, pop music) are far more real than national politics. In everyday life, our allegiances and feelings of belonging often relate more easily and directly to (global) popular culture than to issues of national or local governance”.

⁴⁵ Przekład własny za: „There is no fixed center, no easily measured distance from observer to object observed. The linear metaphors have given way to metaphors of movement, for which the word »swirl« seems an appropriate descriptive term. The swirl of things – characterized by pace, intensity, proliferation of activities and accessibility to goods and entertainment – explains the disappearance of so many of the distinctions made between high culture and low culture. Even such highculture institutions as the museum, the art gallery, the

Wielopoziomość, globalny zasięg, powszechna dostępność i omalże nieuniknioność kontaktu z popkulturą czynią zeń wszechkulturę, w której zanikałby podział na to, co „wysokie” i to, co „niskie” – stąd też decyzja o konsekwentnym zapisywaniu tej strukturalnej dychotomii w cudzysłowach – a budowałby się potencjał badawczy innego rodzaju, oparty na świadomości wzajemnego przenikania się form, konwencji, uniwersów, mediów i tak dalej. W obrębie tak postrzeganej kultury eksplorować można zróżnicowane jej przejawy. Wiązałoby się to z zaniechaniem prób postponowania jej jako sztuki (wszak choćby wykonawców popularnej i mniej popularnej muzyki określa się wspólnym mianem „artystów”), a zamiast tego dostrzec by można potencjał tkwiący w dynamicznej, migotliwej, oddziaływującej na różne sfery codzienności, płynnej w formułach dziedzinie ludzkiej aktywności, którą Hermes proponuje nazwać „kulturalnym obywatelstwem [*cultural citizenship*]” (HERMES 2005: IX). Badaczka wywodzi tę koncepcję z refleksji Johna Fiskego i Johna Hartleya, postrzegających popkulturę w kategorii „czynnej demokracji [*democracy at work*]” (HERMES 2005: 2) – i wyklada ją następująco:

[...] kulturalne obywatelstwo można zdefiniować jako proces tworzenia więzi i budowania wspólnoty, a także jako namysł nad owym procesem, implikowanym poprzez udział w praktykach powiązanych z tekstem, takich jak czytanie, konsumpcja, celebrowanie, krytyka, których dostarcza kultura (popularna) (HERMES 2005: 10)⁴⁶.

W podobnym ujęciu styczność z popkulturą wydaje się całkowicie niemożliwa do uniknięcia, co wskazuje na powszechność działań związanych z produkcją i (nawet mimowolną) partycypacją. Owa wszechkultura staje się zatem udziałem czy doświadczeniem ogólnym i codziennym, a obcowanie z nią nie wiąże się każdorazowo z potrzebą nabywania specjalnej lub specyficznej wiedzy na jej temat. Z drugiej strony nie determinuje to wszelako ujemnego wartościowania badań jej poświęconych, zwłaszcza tych, które odnoszą się do zjawisk czy artefaktów najnowszych. Wobec takiego paradygmatu badacze współczesnej kultury byłiby w pewnym sensie jej kronikarzami i to na nich spoczywałby obowiązek rzetelnego, kompetentnego opisu z użyciem wszelkich dostępnych narzędzi mogących wesprzeć ich analizy.

concert hall and the university have opened to new and diverse audiences, just as they now offer programs that one hundred years ago would have been sternly rejected”.

⁴⁶ Przekład własny za: „[...] cultural citizenship can be defined as the process of bonding and community building, and reflection on that bonding, that is implied in partaking of the text-related practices of reading, consuming, celebrating, and criticizing offered in the realm of (popular) culture”.

Takie właśnie działania o charakterze niewykluczającym podjęli autorzy poszczególnych rozdziałów składających się na tom monograficzny *50 twarzy popkultury*. Wybrana przez nich tematyka oraz metodologie stanowią bowiem dowód potwierdzający słuszność tezy o tym, że każde zjawisko kulturowe zasługuje na naukową rejestrację i deskrypcję.

Źródła cytowań

- ABBOT, ANDREW (2004), *Methods of Discovery. Heuristics for the Social Sciences*, New York-London: Norton.
- ARKENBERG, MEGAN (2016), 'An Interview with D. Harlan Wilson', *MirrorDance-Fantasy.com*, online: <http://www.mirrordancefantasy.com/2009/09/nonfiction.html>, [dostęp: 30.06.2017].
- BARTHES, ROLAND (1997), *Przyjemność tekstu*, przekł. Ariadna Lewańska, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- BATEMAN, JOHN A. (2008), *Multimodality and Genre. A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*, New York: Palgrave Macmillan.
- BETTS, RAYMOND F., (2004), *A History of Popular Culture. More of Everything, Faster and Brighter*, New York-London: Routledge.
- BIAŁOSTOCKA-MAURIN, JOANNA (1973), *Jan van Eyck*, Warszawa: Prasa, Książka, Ruch.
- CABANE, PIERRE (2009), *Rembrandt*, przekł. Małgorzata Skalska, Warszawa: Oficyna IMBIR.
- CHANNEL 4 (2011-2014), *Black Mirror* (sezony 01-02).
- CULLEN, JIM (2000), 'Introduction', w: Tom Pendergast, Sara Pendergast (red.), *St. James Encyclopedia of Popular Culture*, Detroit: St. James Press, ss. IX-XIV.
- DAVID, BIANCO (2010), *Bruegel. Życie i sztuka*, przekł. Hanna Borkowska, Warszawa: Świat Książki.
- DERRIDA, JACQUES (1988), 'Ojciec logosu', przekł. Bogdan Banasiak, *Colloquia Communia*: 1-3 (36-38), ss. 305-311.
- DMITRUK, KRZYSZTOF (2006 A), 'Kultura masowa', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 288-290.
- DMITRUK, KRZYSZTOF (2006 B), 'Kultura popularna', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 290-293.

- DZIADZIA, BOGUSŁAW (2014), *Naznaczeni popkulturą. Media elektroniczne i przemiany prowincji*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- FOX (2014-2017), *Sleepy Hollow* (sezony 01-04).
- GARY, BURNS (2016), 'Introduction', w: Gary Burns (red.), *A Companion to Popular Culture*, Chichester, West Sussex: Wiley Blackwell, ss. 3-9.
- GEMRA, ANNA (2014), 'Przedmowa', w: Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz (red.), *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, ss. 9-17.
- GIBBS, MICHAEL (2016), 'Interview with D. Harlan Wilson', *FictionFactor.com*, online: <http://www.fictionfactor.com/interviews/dharlanwilson.html> [dostęp: 30.06.2017].
- GUNKEL, DAVID J. (2016), *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix*, Cambridge: MIT Press.
- HAŃDEREK, JOANNA (2013), 'Droga samuraja', *Estetyka i Krytyka*: 29, ss. 59-77.
- HARTLEY, JOHN (2015), 'Externalism and Linked Brains. Popular Culture as a Knowledge-Creating Deme', w: Toby Miller (red.), *The Routledge Companion to Global Popular Culture*, New York: Routledge, ss. 159-171.
- HBO (2016), *Westworld* (sezon 1).
- HBO (2017), *Big Little Lies* (miniserial).
- HERMES, JOKE (2005), *Re-reading Popular Culture*, Massachusetts: Blackwell Publishing.
- HINDMAN, MATTHEW (2009), *The Myth of Digital Democracy*, Princeton: Princeton University Press.
- HODGE, BOB (2015), 'Social Semiotics', w: Toby Miller (red.), *The Routledge Companion to Global Popular Culture*, New York: Routledge, ss. 36-44.
- HUTCHEON, LINDA (1980), 'Process and Product: Implications of Metafiction for the Novel', w: *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- HUTCHEON, LINDA (1987), 'Metafictional Implications for Novelistic Reference', w: Anna Whiteside, Michael Issacharoff (red.), *On Referring in Literature*, Indiana: Indiana University Press, ss. 1-13.

- JASKUŁOWSKI, KRZYSZTOF (2006), 'McNacjonalizm, czyli kultura popularna w służbie narodu', *Kultura Popularna*: 3, ss. 9-17.
- JUZA, MARTA (2011), 'Perspektywy rozwoju kultury popularnej w obliczu nowych mediów', w: Agnieszka Ogonowska (red.), *Oblicza nowych mediów*, Kraków: Wyższa Szkoła Zarządzania i Bankowości, ss. 11-30.
- KOSZELA, ALEKSANDRA (2014), 'Postapokaliptyczna wizja świata w trylogii Carrie Ryan *Las zębów i rąk*', w: Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz (red.) *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, ss. 137-148.
- ŁEBKOWSKA, ANNA (2001), *Między teoriami a fikcją literacką*, Kraków: Universitas.
- LUCAS, GARCÍA SÁNCHEZ (2011), *Botticelli*, przekł. Pola Sobaś-Mikołajczyk, Warszawa: Imbir.
- MACKENZIE, SCOTT (2015), 'DE DO DO DO, DE DA DA DADAISM. Popular Culture and the Avant-Garde', w: Toby Miller (red.), *The Routledge Companion to Global Popular Culture*, New York: Routledge, ss. 175-186.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 A), *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015 B), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.
- MARKOWSKI, MICHAŁ PAWEŁ (2013), 'Medium doskonałe', w: *ConradFestival.pl*, online: <https://web.archive.org/web/20131026032437/http://www.conradfestival.pl/pl/3/463/525/medium-doskonale> [dostęp: 30.06.2017].
- MCMALE, BRIAN (2012A), 'Postmodernism and Experiment', w: Joe Bray, Alison Gibbons, Brian McHale (red.), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, London: Routledge, ss. 141-167.
- MCMALE, BRIAN (2012B), *Powieść postmodernistyczna*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MELICK, CARLTON III (2016), *Carlton Mellick III an Author of Bizarro Fiction*, online: <https://carltonmellick.com/faqs/> [dostęp: 30.06.2017].

- MILLER, TOBY (2015), 'Introduction: Global Popular Culture', w: Toby Miller (red.), *The Routledge Companion to Global Popular Culture*, New York: Routledge, ss. 1-10.
- NETFLIX (2015-2017), *Sense8* (sezony 1-2).
- NETFLIX (2016), *Black Mirror* (sezon 3).
- NEWMAN, N. KAREN (2016), 'Stabbed In Stanzas Feature Writer: D. Harlan Wilson', *The Black Glove. Horror, Culture and Entertainment*, online: <http://the-black-glove.blogspot.com/2009/12/stabbed-in-stanzas-feature-writer-d.html> [dostęp: 30.06.2017].
- NIKIEL, JULIA (2013), 'Bizarro: „porąbany” gatunek literackiego outsidera': w: Ewa Antoszek, Katarzyna Czerwiec-Dykiel, Izabela Kimak (red.), *Inne bębny: różnice i niezgoda w literaturze i kulturze amerykańskiej*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.
- NØRGAARD, NINA (2010), 'Multimodality and the Literary Text. Making Sense of Safran Foer's *Extremely Loud and Incredibly Close*', w: Ruth Page (red.), *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, New York: Routledge, ss. 115-126.
- OLKUSZ, KSENIA (2015), 'Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafazu – od *survival horroru* przez dystopię do romansu paranormalnego', *Przegląd Humanistyczny*: 3, ss. 77-87.
- OLKUSZ, KSENIA (2016 A), 'Z Caravaggiem wśród zombie, z van Goghiem po nuklearnej zagładzie, z Rembrandtem w ogniu epidemii – artyści oraz wielkie i małe dzieła sztuki w serialach (rekonesans)', w: Monika Cichmińska, Anna Krawczyk-Łaskarzewska, Piotr Przytuła (red.), *Serialowe kontekście kulturowym. Serialowe sedno*, Olsztyn: Instytut Polonistyki i Logopedii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, ss. 167-182.
- OLKUSZ, KSENIA (2016 B), 'Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 17-29.
- OLKUSZ, KSENIA, (2016 C), 'Literatura zombiecentryczna jako narracje końca i początku', *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio FF. Philologiae*: XXXIV, ss. 33-45.

- OLKUSZ, KSENIA, (2016 D), 'Nikt nie jest bez winy. Teorie spiskowe w literackich narracjach zombiecentrycznych', *Czas Kultury*: 2, ss. 73-80
- PAGEL, MARK (2012), *Wired for Culture*, London: Allen Lan.
- PÓLYA, GEORGE (1957), *How to Solve It*, New York: Garden City.
- REMBOWSKA-PŁUCIENNIK, MAGDALENA (2012), *Poetyka intersubiektywności: kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- RILEY, BRENDAN (2016), 'Textual Criticism of Popular Culture', w: Gary Burns (red.), *A Companion to Popular Culture*, Chichester, West Sussex: Wiley Blackwell, ss. 31-47.
- RYAN, MARIE-LAURE (2014), 'Narration in Various Media', w: Peter Hühn i in. (red.), *The Living Handbook of Narratology*, online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>, par. 1-32 [dostęp: 30.06.2017].
- RYAN, MARIE-LAURE (2014), 'Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology', w: Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, red. (2014), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology*, Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- RYAN, MARIE-LAURE, JAN-NOËL THON, RED. (2014), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology*, Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- SAINT-GELAIS, RICHARD (2012), 'Transfictionality', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (red.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge.
- SHOWTIME, (2014-2016), *Penny Dreadful* (sezony 1-3).
- STÖCKL, HARTMUT, (2004), 'In Between Modes. Language and Image in Printed Media', w: Eija Ventola, Cassily Charles, Martin Kaltenbacher (red.), *Perspectives on Multimodality*, Amsterdam, Philadelphia: J. Benjamins Pub. Co., ss. 9-30.
- STRINATI, DOMINIC (2004), *An Introduction to Theories of Popular Culture*, London, New York: Routledge.

- STRÓŻEWSKI, WŁADYSŁAW (2002), *Wokół piękna. Szkice z estetyki*, Kraków: Universitas.
- SURDYK, AUGUSTYN (2014), 'Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych', w: Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz (red.) *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, ss. 251-266.
- THON, JAN-NOËL (2016), *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- TOMAN, ROLF, RED. (2007), *Renesans w sztuce włoskiej. Architektura. Rzeźba. Malarstwo. Rysunek*, przekł. Dariusz Guzik i in., Kraków: Wydawnictwo Baran I Suszczyński.
- TURNER, GRAEME (2015), 'The Media and Democratization', w: Toby Miller (red.), *The Routledge Companion to Global Popular Culture*, New York: Routledge, ss. 56-65.
- WHEDBEE, KAREN E. (2016), 'Preservation, Restoration, and Accessibility of Popular Culture Materials', w: Gary Burns (red.), *A Companion to Popular Culture*, Chichester, West Sussex: Wiley Blackwell, ss. 63-81.



Wszechkultura

CZĘŚĆ PIERWSZA

Dychotomie i dwuznaczności. Kultura wobec ciała i jego problemów

JOANNA HAŃDEREK*

Wstęp

Aktywistki z ukraińskiej organizacji Femen rozpoznawalne są w tej chwili niemalże na całym świecie. Wyróżnia je uroda oraz sposób działania, gdy nagie lub z obnażonym biustem występują w miejscach publicznych, zawsze też podejmując drastyczne akcje, takie jak atak na patriarchę moskiewskiego Cyryla czy ścinanie krzyża we Lwowie. Protestujące przeciwko mistrzostwom w piłce nożnej Euro 2012 (a konkretniej przeciwko kwestiom związanym z prostytutką) czy przeciwko dominacji politycznej Rosji na Ukrainie bądź patriarchalnemu wyzyskiwaniu kobiety w systemie społecznym, nieustannie jako element ekspresji wykorzystują własne nagie ciała. Ich działania budzą kontrowersję i oburzenie, doczekały się też wielu postów, komentarzy czy stron poświęconych ich działalności oraz zdjęć uwieczniających ich pozbawione odzienia ciała. Same zainteresowane podkreślają, iż ciało, zwłaszcza kobiece, jest przedmiotem opresji jako poddane różnego rodzaju zakazom i nakazom, obarczone tabu, mitem czystości, nieczystości, rodzenia i seksu, stając się elementem gry społecznej wobec kobiety i jej życia.

* Uniwersytet Jagielloński; Ośrodek Badawczy Facta Ficta | kontakt: handerek.joanna@gmail.com

Funkcje ciała

Przyglądając się działalności grupy Femen można dostrzec, że ciało ludzkie spełnia najrozmaitsze funkcje. Człowiek będąc równocześnie, jak to ujmował Helmuth Plessner, swoim ciałem i posiadając ciało, zmuszony jest do przepracowywania swej cielesności, czyniąc z niej nie tylko to, co naturalne, ale również to, co symboliczne, nie tylko to, co prywatne, intymne, ale również to, co publiczne. Jedzenie pokarmu stanowi konieczność, w kulturze zostało ono jednak dostosowane nie do potrzeb ciała (zaspokajania potrzeby życia, głodu), ale do towarzyskości, rytuału czy manifestowania własnego statusu. Narodziny i śmierć, choć najbardziej „własne” (nikt za nas bowiem nie może się urodzić czy urodzić dziecka, tak samo jak nikt nie umrze zamiast nas), jednakże ta czynność, obarczona wieloma rytuałami, weszła do sfery publicznej. Nocne czuwanie przy umierającym, a później przy zwłokach, narodziny w asyście położnych czy szamanów (zależnie od kultury i jej okresów) wskazują, iż ciało jest elementem w kulturze i społeczeństwie, poprzez które można wyrażać kondycję, status, możliwości, nas samych, a także instytucję, jaką reprezentujemy. Tak samo będzie z modą, sposobem poruszania się, witania, siedzenia, utrzymywania kontaktu wzrokowego lub unikania go; ciało nieustannie poddawane jest zabiegom, które umożliwiają wyrażenie człowiekowi to, kim jest, przy równoczesnym społecznym nacisku i kontroli, poprzez ciało bowiem przypisani jesteśmy do pewnych ról, zostaje nam nadane określone znaczenie. Ciało i cielesność można zatem wpisać w swoistą siatkę znaczeń, gdzie to, co biologiczne i to, co kulturowe tworzy nierozzerwalną jedność. Próbując usystematyzować problem ciała i cielesności autorka rozdziału proponuje następujący schemat ujmowania ciała:

narodziny, przemijanie, seks i seksualność, jedzenie			umieranie, pochówek, żałoba, cykle życia
	życie	śmierć	
	panowanie	troska	
instytucjonalizacja ciała, sposób zarządzania ciałem, tabu wobec ciała, mityzacja ciała, symbolizacja ciała			potrzeby ciała, odpoczynek, dbanie o ciało, sfera prywatna cielesności

Tabela 1 Kulturowe ujmowanie cielesności

Dodatkowo ciało można postrzegać w sposób ironiczny jako karykaturę ludzkich cech, przywar, narzędzie, poprzez które człowiek może zdystansować się do siebie samego. Jednak może ono także okazać poważnym problemem, w wypadku którego ironia nie będzie możliwa. Ciało może być również deprecjonowane, wówczas będzie nieustannie eliminowane z myślenia o tym, kim jest człowiek, może stać się przedmiotem takich zabiegów, jak post, celibat, umartwianie cielesne oraz przeciwna do tego postawa czerpiąca korzyści z cielesności człowieka, będąca czy to ludycznym, czy to hedonistycznym nastawieniem do życia i cielesności. Ciało i cielesność równie dobrze mogą być symbolizowane i poddawane ideologizacji, przez ciało prezentujemy się, poznajemy drugiego człowieka, wreszcie wpływamy na niego, manipulujemy lub perswadujemy.

Te formy przedstawiania cielesności wskazują na kształtowanie się różnego sposobu jej interpretowania, często obciążone kontekstem historycznych znaczeń i instytucji, kulturową specyfiką, genderowym podziałem, deprecjonowaniem i negowaniem cielesności lub akceptowaniem jej czy nawet przyznawaniem jej pierwszeństwa.

Konteksty cielesności

Stąd, jak pokazał Gernot Böhme, istotne jest uświadomienie sobie kontekstu historycznego i kulturowego. W *Antropologii filozoficznej* Böhme wskazuje, iż rozumienie ciała i cielesności w kulturze europejskiej często wiązało się – niemalże dialektycznie – z rozumieniem tego, co zwane było duszą albo elementem duchowym w człowieku (BÖHME 1998). Pierwsze wielkie koncepcje filozoficzne zdominowane były przez myślenie Platona, wiążącego człowieka ze sferą duszy, co z ciała czyniło, siłą rzeczy, aspekt nieistotny, podporządkowany jej, często też przeszkadzający czy komplikujący rozwój człowieka (aspekt duchowy tego rozwoju). W analizach Böhme pomija Arystotelesa, który rozbija tę platońską idealizację, wprowadzając równowagę między duszą a ciałem. Nie zmienia to jednakże faktu, że u Arystotelesa dusza odgrywała kluczową rolę. Tym samym nawet w myśli równoważącej te dwa elementy człowiek pozostawał istotą duchową, a jego ciało stanowiło co najwyżej niezbędny warunek zaistnienia jako bytu – niemniej jednak to właśnie poprzez duszę i świadomość mógł on osiągać płaszczyzną właściwej realizacji.

Przyglądając się temu, co robi Böhme z historią cielesności w kulturze Zachodu, można dostrzec interesujący fenomen skłócenia z własną cielesnością, walki z ciałem i tym, co cielesne. Śledząc rozwój cielesności, Gernot Böhme wskazuje linię zaczynającą

się od platońskiej deprecjacji ciała, kartezjańskiego urzeczowienia i zinstrumentalizowania cielesności, a kończącą się na współczesnej możliwości pogodzenia z własną cielesnością. To jednak, jak ewolucja ta przebiegała i co oznaczała, należałoby dokładniej prześledzić, by zrozumieć, czym jest ciało w kulturze.

W *Fajdrosie* Platon przedstawia człowieka jako duszę (PLATON 2002). To dusza określa, kim jesteśmy, przepracowuje los ludzki, szuka zadań i możliwości realizacji człowieka. Ciało jest tylko tymczasowym przystankiem, w którym człowiek na chwilę zamieszkuje. Nie jest to jednak stan właściwy dla człowieka, a jego kondycja w złączeniu z cielesnością zostaje uszczuplona. Co interesujące, analizując duszę, Platon widzi w niej trzy elementy: rozumowy, cnotliwy i pożądlivy. Ostatni z elementów tworzy korespondencję z cielesnością, przylega do ludzkiego ciała i właśnie z nim pozostaje w komunikacji. W ten sposób człowiek, pomimo bytowania duchowego, w złączeniu z cielesnością może czuć się komfortowo czy jest w stanie zapanować nad cielesnością. W opowieści Platońskiej najważniejszą częścią duszy jest jednak część rozumna. To ona rządzi człowiekiem, nie tylko decydując, ale również wpływając na potrzeby i kształtowanie się pozostałych części duszy.

Opowieść Platona o człowieku, utożsamiająca jego istnienie z duszą, staje się kanonem dla myślenia europejskiego, wiążącego na długie stulecia to, co ludzkie z tym, co pozacielesne. Jak wskazuje Böhme, w tym właśnie można upatrywać deprecjacji cielesności. Ciało jest zadaniem dla duszy, tym, czego człowiek doświadcza przez chwilę swego bytowania ziemskiego. Całe znaczenie ludzkiego życia, zadanie, jakie zostaje postawione przed ludzką kondycją, związane jest jednak z jego pozacielesnym aspektem. Dusza w początkach filozoficznego myślenia utożsamiana była z zasadą życia. To, co było żywe, musiało mieć sprawczość swych funkcji życiowych. Sokrates wprowadza do myślenia o duszy aspekt osobowy i indywidualny. Platon podążając za Sokratesem czyni z jego koncepcji duszy kluczowy problem dla zrozumienia bytu ludzkiego. W ten sposób dusza przestaje być tylko zasadą życia, a zaczyna być sprawą ludzką – kategorią, poprzez którą człowiek stwarza siebie.

Średniowiecze dodaje do opowieści o duszy kolejny element gwarantujący jej supremację względem cielesności, a więc boskość. To właśnie dusza łączy człowieka z Bogiem, będąc najbardziej boskim elementem w bycie ludzkim. Jak pisał święty Augustyn, w duszy ludzkiej odcisnięty jest obraz Boga, niczym w wosku odcisnięty jest obraz pieczęci (ŚW. AUGUSTYN 1962: 339). W myśli Platońskiej – przenikającej do umysłowości średniowiecznej i dominującej do wieku XII – ciało staje się elementem dwuznacznym, narażającym człowieka na zmysłowość i ułudę poznania tego, co materialne.

Platonizm średniowieczny do cielesności, oprócz błędów epistemologicznych (skażenia przez poznanie zmysłowe), dodaje zagrożenie moralne (zmysłowość i seksualność ludzka zostają zakwalifikowane jako grzeszne). W ten sposób ciało staje się nie tylko pułapką dla duszy, ale wręcz źródłem zła, w związku z czym ciało i jego cielesność muszą zostać poskromione.

Platońską opowieść o duszy przełamuje Arystotelesowska wizja jednocząca obraz człowieka. Człowiek to nie tylko dusza, jak chciał Platon, ale również ciało. Ta jedność psychofizyczna niesie w sobie jednak wartościowanie. Wedle Arystotelesa cielesność (tak w sensie poznawczym, jak i moralnym) winna być podporządkowana duszy. Choć dusza i ciało stanowią jedność człowieka, to ta pierwsza powinna być czynnikiem zarządzającym. W XIII wieku arystotelizm wkracza na dobre do średniowiecznej Europy i w poglądach świętego Tomasza znajduje swą dość swoistą kontynuację. Święty Tomasz przyjmując jedność cielesno-duchową człowieka, z równoczesnym założeniem, iż to dusza właśnie określa ludzką kondycję nadając jej sens i ontologiczny status, zachowuje szczególną konsekwencję. Człowiek postrzegany jako jedność, po śmierci jedność tę również zachowuje. Stąd wedle świętego Tomasza sąd ostateczny i zmartwychwstanie ludzi związane są z odzyskaniem ciała. Zmartwychwstając ludzka dusza na powrót połączy się z ciałem – będzie to jednak ciało duchowe. W ten sposób u świętego Tomasza ciało zostaje uduchowione, wniesione na inny szczebel egzystencji.

Byłoby jednak działaniem chybionym skończyć opowieść o rozumieniu cielesności w średniowieczu na tak zarysowanych poglądach. Platonizm i arystotelizm, narzucające średniowiecznym myślicielom dyskurs filozoficzny, uzupełniane były przez zupełnie innej natury badania, w których dostrzec można inspiracje poglądami stoickimi czy presokratejskimi. Izydora z Sewilli, filozof i medyk, stworzył charakterystyczny system myślenia o cielesności dla ludzi średniowiecza. Jak wskazał Jan Szkot Eriugena, człowiek jest mikrokosmosem wobec świata i kosmosu. Ponieważ wedle Izydora tym pierwszym rządzą jego cztery składowe elementy, a więc ziemia, woda, ogień i powietrze, te same cztery elementy muszą złożyć się na budowę człowieka.

W ciele ludzkim odpowiadały im cztery płyny organiczne (cztery humory): krew, żółć, flegma, i czarna żółć, które z kolei, w zależności od proporcji, w jakich zostały zmieszane, decydowały o temperamencie człowieka. Fakt, że istniały cztery główne kierunki, cztery główne wiatry (południowy, północny, wschodni i zachodni, oraz podlegające im: południowo-zachodni, południowo-wschodni, północno-zachodni, północno-wschodni), cztery pory roku, cztery ewangelie, tylko potwierdzały tę teorię (BARTLETT 2002: 205).

Ciało staje się w ten sposób mikrokosmosem rządzonym, tak jak świat, przez cztery elementy. Wpisany przez swoją cielesność w porządek świata, człowiek tworzy z nim jedność. Klucz do natury ludzkiej leży w poszukiwaniu relacji między poszczególnymi elementami, które nie tylko oddają obraz człowieka i jego jedność ze światem, ale również, w zależności od proporcji, decydują o tym, kim jesteśmy. W myśli Izydora pojawia się, wraz z koncepcją ciała, analiza tego, co jest zdrowiem i tego, co jest chorobą – a zatem fenomenowi normalności i tego, co wykracza poza przyjmowaną normę, co dla filozofii kultury stanowi niezwykle istotną kwestię. Zmagając się z ciałem i cielesnością można zauważyć, że w problem ten wpisanych zostaje kilka innych aspektów, a więc duszy (co widać przy analizach platońskiego i neoplatońskiego myślenia), relacji między ludźmi (co pokazują wszystkie systemy mody, ale również kwestie mowy ciała), zdrowia i choroby (związane z tym, co człowieka naznacza i tym, co człowieka czyni tak zwanym normalnym) i wreszcie różnorodności (traktowanej powierzchownie lub fundamentalnie, prowadzącej do rasizmu bądź szowinizmu). Te uboczne problemy często kształtują dyskurs o cielesności, niosąc w sobie cały szereg implikacji i tendencji rozwijanych w życiu każdego uczestnika kultury.

Koncepcja Izydora z Sewilli pozwala zrozumieć, czym jest norma – to stan, w którym elementy tworzące świat i ciało są ze sobą harmonijnie złączone. Przewaga któregoś z nich stanowi jedynie o uformowaniu charakteru człowieka, nie zaburza jednak jeszcze proporcji i współdziałania pomiędzy nimi. Dopiero zakłócenie porządku relacji skutkuje efektem choroby. Tak zdrowie, jak i to, co nazywamy normą, staje się w tym wypadku jednością ze światem, harmonią ciała. Rozbicie tej jedności i harmonii powoduje sytuację nienaturalną.

Nowożytność i Kartezjusz

Czasy nowożytne otwiera myślenie o cielesności poglądami Kartezjusza. Podział na *res extensa* i *res cogitans* wyznacza nową linię demarkacyjną między ciałem a świadomością człowieka. Dla Kartezjusza człowiek to przede wszystkim świadomość, używająca cielesności, wykorzystująca ją do swoich celów. W ten sposób teoria *res extensa* pozwala na zinstrumentalizowanie ciała. Z jednej strony Kartezjusz zmienia jego postrzeganie – bo jako domena *res extensa* przestaje być ono źródłem poznawczego i moralnego błędu, nie jest już więzieniem dla duszy, a raczej jej wehikułem, dostarczającym świadomość tam, gdzie chce ona podążać. Z drugiej jednakże strony Kartezjusz pogłębia dychozomię dusza-ciało. Zaznaczając, że *res extensa* i *res cogitans* to dwie niezależne od siebie

substancje, pomiędzy którymi nie zachodzi oddziaływanie, Kartezjusz rozbija jedność psychofizyczną człowieka (DESCARTES 2001: 51). Ciało staje się instrumentem, który może być używany i zawiadywany, ale nie jest już integralną częścią człowieka, a raczej mechanizmem, który winien być poznany i odpowiednio zarządzany. Ta instrumentalizacja ciała wiąże się ze zmianą podejścia nie tylko do człowieka, ale i do samej celestności.

Gdy Izydor z Sewilli zastanawiał się, jak leczyć swoich pacjentów, wyraźne było u niego staranie, aby dotrzeć do tego, co istotowe dla człowieka. Jedność ludzkich zachowań, myśli, cielesnych doznań i odczuć była dlań oczywista. Stąd, by wyleczyć człowieka z choroby fizycznej, trzeba było zająć się całą jego konstytucją. Upuszczanie krwi (będące jeszcze do XIX wieku cenionym zabiegiem medycznym) oznaczało ingerencję zarówno w ciało, jak i w samą duszę. Oczyszczona krew nie tylko lepiej cyrkulowała, lecz pozwalała na oczyszczenie myśli, świadomości człowieka. Gdy średniowieczni medycy uznawali zasadę nietykalności cielesnej (uniemożliwiającej przeprowadzenie operacji wewnątrz ciała), nie kierowali się zabobonem, a przekonaniem, że ingerencja taka wiązać się będzie z narażeniem ludzkiej duszy.

Neoplatoński prymat duszy nad ciałem nie wykluczał korespondencji i możliwości przepracowania tego, co cielesne przez ludzką wolę czy świadomość. Kartezjański dualizm w stosunku do tych koncepcji niesie w sobie radykalizm. Niezależność *res extensa* powoduje, że między ciałem a świadomością wyrasta przepaść. Tym samym ingerencja medyczna staje się operacją przywracającą sprawność cielesną, uruchamiającą ponownie maszynę, jaką jest ciało. O duszy, odczuciach i świadomości w tym kontekście Kartezjusz nie dywagował, gdyż *res extensa* i *res cogitans* rządzą się swoimi odmiennymi prawami.

Cielesność w ujęciu Gernota Böhmego

Jak pisał Gernot Böhme, ciało zostało w nowożytności zracjonalizowane, a różnica ciało-dusza jest odmiennością dwóch zracjonalizowanych organizmów, „droga jego odkrywania najpierw z punktu widzenia anatomii, a następnie fizjologii, objawia to jasno. Odkrywa się, przenika i poznaje coraz dokładniej ciało kogoś innego, a jeżeli własne to postrzegane, jako cudze” (BÖHME 1998: 96), tak samo się je leczy.

Współczesne myślenie o cielesności daje, wedle Böhmego, szansę na pogodzenie się z własną cielesnością, otwierając drogę do myślenia o tym jako o fenomenie na równi istotnym, co problem świadomości i wewnętrznego przeżycia człowieka; pozwala

też na odzyskanie jedności czy sklejenie swoistego przecięcia, jakie pozostawił po sobie Kartezjusz. Współczesność niesie jednakże ze sobą kolejne zagadki i kolejne sposoby myślenia o cielesności. Ciało jest już nie tyle zinstrumentalizowane, co staje się obiektem przeznaczonym do badania, analizowania, to obiekt wydany na pastwę lekarzy, naukowców i wszystkich innych specjalistów. Wraz z pojawieniem się i rozwinięciem specjalizacji, następuje dla Böhme'go rozwój badań szczegółowych, współcześnie owocujących biologią molekularną, genetyką i jej rozwojem oraz medycznymi osiągnięciami. I choć nie sposób negować osiągnięć nauk specjalistycznych, wedle Böhme'go wciąż pojawia się w nich nastawienie uprzedmiotawiające.

W takiej konstrukcji intelektualnej człowiek dochodzi do wniosku, że nie posiada wiedzy o własnym ciele, ale o ciele drugiego. Oznacza to, że o moim własnym ciele posiada wiedzę ktoś inny – specjalista. Jeżeli nas coś boli, jeżeli czujemy się nieswojo w swoim własnym ciele, wówczas czekamy na diagnozę osób, którym zawieramy, co przynosi ponowne wyobcowanie się z własnego ciała (ma ono jednak odmienne podłoże od tego zaistniałego w wieku XVIII). Medycyna i jej rozwój pozwalają na zapanowanie nad ciałem, ale jest to droga panowania z zewnątrz; poprzez takie zabiegi, jak naświetlania, operacje, elektrowstrząsy ciało zostaje podporządkowane wymogom nauk specjalistycznych, zostaje zarządzane przez zespół specjalistów, którzy wiedzą lepiej, co jest właściwe dla ludzkiego ciała. Omawiając ten problem, Böhme pokazuje, jak współczesny człowiek, wyobcowany wobec swego ciała, boi się podejmować decyzje dotyczące jego samego, czekając na opinie specjalistów. „Postrzeganie własnego ciała jako organizmu materialnego oznacza więc w sensie społecznym zależność od innych, a praktycznie instrumentalną nim manipulację” (BÖHME 1998: 98). Nauki medyczne widzą ciało jako aparat przemiany materii, posiadający szereg organów o określonych funkcjach bądź przydatności. To dlatego w medycynie zapomina się, że człowiek nie jest tylko ciałem, pomija problem psychofizyczny, a przecież już doznanie bólu jest doświadczeniem granicznym, ponieważ ból to coś, co człowiek otrzymuje od swojego ciała jako przekaz, wyzwanie, choć również jest to duchowe zjawisko produkowane przez ciało. „Choroba stanowi pierwotnie zjawisko psychospołeczne, którego przyczyny dopiero w drugiej fazie szuka się w sferze somatycznej [...] chorobę definiuje się niekiedy jako niezdolność do wykonywania pewnych zadań” (BÖHME 1998: 100). A więc choroba zaczyna być chorobą, gdy człowiek przestaje spełniać funkcje, zadania i role społeczne.

W tym aspekcie ujawnia się kulturowe znaczenie cielesności. Współczesność oferuje jednak, wedle Böhme'go, odkrycie jedności cielesnej poprzez takie fenomeny, jak

z jednej strony adrenalina, strach – które, podobnie jak ból, odwołują do aspektu psychosomatycznego rozumienia człowieka – co pozwala medycynie na ujęcie ciała i świadomości jako zależnej paralelności. Z drugiej zaś strony pojawia się popularne ujęcie cielesności, odwołujące się do powszechnie w kulturze zakorzenionego nastawienia do cielesności, kulturowej roli, jaką ciało i cielesność mają sprawować.

Böhme, analizując powszechne odczucia zawarte w stwierdzeniach „ciężko mi na sercu”, „serce skacze z radości”, „coś ma na wątrobie”, „ktoś się żołądkuje”, wskazuje na doświadczenie własnej osoby; jako psychosomatyczne wymienione zostają bowiem pewne okolice cielesne, poprzez które percypujemy doznania wyrażające nasze stany psychiczne. Z kolei stany cielesne też są wyrażane w języku psychicznych doznań: „czuję się lekki”, „wesoły”, „wstydę się”, „brzydę się”, „kocham”, „nienawidzę”, to cielesne doznania przełożone na język psychiki.

Możemy więc powiedzieć, że to, co psychiczne, nastroje i uczucia, jest doznawane cieleśnie albo że to one właśnie są uczuciowym sposobem doświadczania własnego ciała. O dziwo, to cielesność doznań uczuciowych daje asumpt do hipotezy duszy. Uciążliwość tych doznań polega na trudności ich unikania, na oporze, jaki stawiają, gdy je próbujemy zmienić lub ignorować. Gdy jestem smutny lub przygnębiony to nastrój wisi na mnie jak ciężki wór, miesza się we wszystko, nie można się z niego otrząsnąć (BÖHME 1998: 101).

Zawsze zatem istnieje pewna jedność, paralelność doznań psychicznych i fizycznych, to, co się dzieje po jednej stronie, będzie odbijało się na drugiej.

Żeby jednak uchwycić tę jedność doznań, należy przestać mówić o ciele jako o organizmie, gdyż ludzki organizm to coś, co podlega badaniu drugiego, co można oglądać jako przedmiot badania, ciało jest tym, co odczuwam ja sam, a doznania własnego ciała zawsze mają w sobie aspekt afektywny – mam bowiem świadomość, że to ja sam odbieram moje ciało, to ja jestem nośnikiem tego odczuwania. Za Schmitzem Böhme powtarza, że lęk, ból, wstyd, to „zasadnicze doświadczenia cielesnej egzystencji” (BÖHME 1998: 102), a „lęk i ból to udaremniiony impuls ucieczki, czyli nieuchronne doznanie tutaj w chęci ucieczki. Owo doświadczenie absolutnego przypisania do miejsca – miejsca danego w sposób absolutny” (BÖHME 1998: 102). Te fenomeny, dane w lęku, strachu i wstydzie, Schmitz nazywa terażniejszością. Zawierają one pięć nierozwiniętych, jakby ściśnionych czy zjednoczonych wewnętrznie elementów: teraz, tutaj, ja, to, oraz istnienie. Takie odczuwanie własnego ciała, jego terażniejszość, pozwala na pojawienie się dystansu do siebie i tego, co mi się przydarza.

Cielesność i jej ujęcie poprzez historię wskazuje na istotny fakt, iż rozumienie człowieka ma charakter historyczny, ponieważ tak samo ciało, jak i ludzka fizjologia, fizyczne potrzeby, zdolności i możliwości cały czas ujmowane są z kulturowej perspektywy. Z drugiej strony wskazany przez Böhme'go konflikt, jaki człowiek przeżywał wobec swojej cielesności, oraz próba zrozumienia siebie z tej właśnie perspektywy, pozwalają uchwycić, iż to, co naturalne, może dla człowieka oznaczać problematyczność własnego bytu. Jak pokazał Roman Ingarden w krótkiej *Książeczce o człowieku* (2009), świat kultury, kulturowe zachowania zdołały zagłuszyć naturalną i biologiczną strukturę ludzkiego bytu. Dlatego człowiekowi trudno jest zauważyć ten właśnie aspekt jego istnienia, wykraczający poza kulturowe symbolizacje, funkcje i znaczenia. Stąd też opisany przez Böhme'go konflikt oraz możliwości, jakie ujawniać zaczynają się dopiero wraz z nastaniem nowożytności, a także konsekwencji współczesnego podejścia do człowieka. Odmitologizowanie problemu człowieka i cielesności prowadzi do spostrzeżenia, iż jako *homo sapiens* jest gatunkiem pośród innych gatunków, zwierzęciem, które różni się od innych jedynie sposobem funkcjonowania w świecie oraz ilościowo, a nie jakościowo (wszak w świecie zwierzęcym możemy znaleźć wszystkie te cechy, które wcześniej były zarezerwowane dla człowieka jako istoty duchowej czy duszy).

Z drugiej strony, jak zauważyła Mary Evans, ciało ludzkie nieustannie poddawane jest kulturowej ochronie, manipulacji i kontroli tak, że nawet współcześnie, czy może nawet nieco wbrew koncepcji Böhme'go, nie jesteśmy w stanie dotrzeć do czegoś, co można by nazwać ciałem we właściwym sensie, lecz zawsze jest to pewnego rodzaju konstrukt, nasza narracja o cielesności czy jej kulturowe przedstawienie. Evans wskazuje na fenomen stechnicyzowania i medykalizacji cielesności, która oprócz symbolizacji i kulturowych kontekstów sprawia, iż zawsze mamy do czynienia z ciałem wyobrażonym czy ciałem przeobrażonym podług kulturowych wzorców (EVANS 2002). Sam Gernot Böhme przestrzegał przed jednym, a mianowicie nadmiernym oddaniem się w ręce specjalistów. Zauważył, że człowiek we współczesnym świecie ma możliwość odzyskania równowagi w myśleniu o sobie samym, a tym samym zyskuje okazję do pogodzenia się z własną cielesnością. Ten proces jednak może zostać zakłócony przez kontynuację nowożytnego rozumienia ciała jako maszyny. Wedle Böhme'go, Kartezjusz spowodował, iż stosunek do ciała stał się czysto instrumentalny, a cielesność zaczęła być postrzegana jako narzędzie, które można, niekiedy zaś nawet trzeba, naprawić czy udoskonalić. Współcześnie model ten powraca poprzez nastawienie o barbarwieniu wręcz eksperckim dyktowane postępani medycznymi, farmakologicznymi

i technologicznymi. Ciało zaczyna być rozumiane jako element potrzebujący ingerencji, niesamoistny i wymagający ciągłej kontroli oraz wsparcia. Dla autora *Antropologii filozoficznej* jest to sytuacja niebezpieczna, ponieważ w ten sposób człowiek zostaje wydany w ręce ekspertów, wiedzących lepiej od nas, jak mamy żyć, jak postępować, co robić. Analizując całą sytuację, Böhme dochodzi do wniosku, że jedyne, co człowiekowi pozostało, to sprzeciwić wobec nadmiernego podporządkowania się technologizacji ciała, a przez to technologizacji własnego ja.

Człowiek świadomy to dla Böhmego ktoś, kto potrafi powiedzieć „nie” trendom, a takimi dla filozofa są: chęć całkowitego wyeliminowania cierpienia i dyskomfortu przez farmakologię (środki przeciwbólowe i psychotropowe), przedłużenia życia i młodości (operacje chirurgiczne i plastyczne), ulepszenia jakości ludzkiego życia (znieczulenia, operacje korygujące defekty, z którymi człowiek mógłby żyć czy zabiegi, takie jak cesarskie cięcia). W ten sposób Böhme wskazuje na fakt, iż człowiek oduczył się żyć w zgodzie z samym sobą, chorobę traktując jako coś złego, cierpienie jako aberrację, którą jak najszybciej trzeba wyeliminować z życia, nie dostrzegając ich wpisania w ludzką kondycję oraz tego, że mogą one również spełniać pozytywne funkcje, takie jak informowanie o zmianach w ciele i zagrożeniach. W ten sposób Böhme optuje za swoistym doloryzmem, wskazując, iż cierpienie czy choroba stanowią istotny komponent ludzkiego życia, bez którego staje się ono bezbarwne i pozbawione głębszego sensu. Podobnie w odniesieniu do starości i śmierci Böhme pisze o sprzeciwie wobec swoistej kulturowej mody niepozwalającej człowiekowi zestarzeć się z godnością czy umrzeć, przygotowawszy się do śmierci. Według autorki rozdziału, Böhme pokazuje istotną kwestię zmiany nastawienia człowieka do siebie samego i do ciała w kulturze oraz poprzez nią. Jednakże jego zalecenia, by człowiek w sposób naturalny próbował przeżyć swoje życie odrzucając środki przeciwbólowe czy operacje plastyczne, korygujące te wady, z którymi można żyć, jest brakiem zrozumienia samej natury techniki i postępu kulturowego.

Stanowisko Arnolda Gehlena

Koncepcje naturalnego starzenia się, naturalnego porodu czy sensu cierpienia opierają się na założeniu, iż ingerencja w życie człowieka jest czymś złym, a on sam powinien pogodzić się ze swoją kondycją. Tymczasem odkąd tylko człowiek zaczął rozwijać swoje istnienie i kulturę, zaczął też wytwarzać narzędzia i wspomagać się technologią. Na taki fenomen wskazuje między innymi Arnold Gehlen, stwierdzając, że

zrozumienie kultury i człowieka nie może unikać wytwarzanej przez niego techniki, ta bowiem istniała odkąd tylko człowiek odkrył możliwości, jakie dają narzędzia. Pierwsze kamienne ostrza, młotki, pierwsze igły z rybich ości czy zwierzęcych kości wskazują na istnienie techniki jako nieusuwalnego komponentu ludzkiego życia. Przy tym nie chodzi tu o jakość funkcjonowania w świecie, lecz o przetrwanie (GEHLEN 2001). Wedle Gehlena człowiek wytwarza kulturę jako odpowiedź na niewystarczające biologiczne wyposażenie. To, czego nie dała nam ewolucja, dostarczamy sobie sami (GEHLEN 2001), dlatego technika w tym sensie jest czymś naturalnym. Z drugiej jednak strony trzeba zauważyć, że fałszywe jest założenie naturalności jakichkolwiek czynności ludzkich. Człowiek przez całe swe istnienie poddawał swe ciało wielorakim zabiegom, od upiększających (malowanie ciała ze względów estetycznych czy symbolicznych jest jedną z najwcześniejszych form działalności ludzkiej) czy modelowaniu jego wyglądu (nakładanie kręgów wydłużających szyję na kark, obwiązywanie stóp tak, by nie mogły rosnąć oraz medyczne interwencje znane są w wielu kulturach od samych niemalże początków ich istnienia). W tym sensie właśnie medycyna plastyczna czy operacje, zabiegi usprawniające jakość życia stanowią element naturalny ludzkiego życia. Tak samo cesarskie cięcie (nawet dokonywane na życzenie rodzącej, a nie wynikające z konieczności medycznej) czy eutanazja, aborcja, metoda zapłodnienia *in vitro*, to naturalne ingerencje w naszą cielesność wypływające z długiej kulturowej tradycji.

Koncepcje Helmutha Plessnera

Helmuth Plessner wskazywał na ludzkie ciało jako na to, co naturalne i kulturowo warunkowane. Owa naturalność ma zatem w wypadku cielesności człowieka podwójną konotację, będąc równocześnie i biologicznym, fizjologicznym podłożem, i bazą oraz kulturowym przepracowaniem tychże. Przyglądając się takim cielesnym cechom, jak na przykład postawa spionizowana, Plessner wskazuje, iż człowiek z jednej strony w sposób naturalny jest istotą dwunożną, a postawa wyprostowana wymuszona jest już przez układ kostny. Jednakże gdy tylko przyjrzeć się, jak ludzie na całym świecie chodzą, poruszają się, siedzą, można dostrzec nie tylko pewne różnice, mody i maniery, ale też zauważyć, że co innego będzie definiowane przez różne kultury jako naturalne. Stawianie małych kroków, kołysanie biodrami, siedzenie ze skrzyżowanymi nogami bądź złączonymi kolanami, wyprostowane czy przygarbione plecy – to wszystko jest wyuczone. Jak wskazuje Plessner, człowiek musi nauczyć się chodzić,

a sama ta nauka nie jest wcale łatwa. Od niemowlęctwa uczymy się zarządzania własnym ciałem, co wymaga skupienia i wdrożenia w swoistą dyscyplinę, jak również zrozumienia zasad kulturowych (PLESSNER 1988). Człowiek od dziecka uczy się swego ciała i tak samo przyucza je do określonego sposobu funkcjonowania. Istnieją zresztą kultury zmuszające matki do trzymania dzieci na rękach tak długo, aż nauczą się chodzić na tyle stabilnie i pewnie, iż nie będą raczkować. W kulturze europejskiej ta faza motorycznego rozwoju małego człowieka nie kojarzy się z niczym złym, traktowana jest jako forma wypracowania sposobu przemieszczania się, dopuszczalna nawet u dzieci starszych. Ciało nieustannie w procesie akulturacji poddawane jest swoistemu represjonowaniu: utrzymanie postawy spionizowanej, jak pokazuje Plessner, wcale nie jest zadaniem łatwym i wymaga od dziecka dużego skupienia. Później pojawia się cały szereg wskazań, zmuszających do określonej postawy, których uchybienie traktowane jest jako brak wyrobionej kultury, co często też może narażać na ostracyzm towarzyski czy społeczne odrzucenie.

Wedle Plessnera kondycja człowieka jest dość szczególna, filozof mówi nawet o hybrydalności ludzkiego bytu. Jako istota posiadająca ciało i będąca ciałem, człowiek równocześnie jest istotą poruszającą się w pozycji pionowej, o określonych zdolnościach manualnych czy ruchowych, z drugiej jednakże strony może – jako posiadający swe własne ciało, poprzez zdystansowanie się do niego – zarządzać tymi naturalnymi elementami. W ten sposób może z ciała uczynić narzędzie, doprowadzać niektóre zdolności do perfekcji czy tak je wyćwiczyć, by czynności czysto kulturowe wykonywać bez żadnej refleksji jako naturalne (jazda samochodem, gra na instrumencie, pisanie na klawiaturze to takie aspekty ludzkiego posiadania ciała, które obrazują, iż wypracowawszy ręce jako narzędzie, możemy już potem temu dobrze funkcjonującemu aspektowi cielesności nie poświęcać uwagi). Posiadanie ciała daje dużo możliwości, zmuszając jednak do przepracowywania jego kondycji. Dlatego człowiek ciągle skupiony jest na swej cielesności, ćwiczy ją, pielęgnuje ciało, kontroluje jego funkcjonowanie oraz to, w jaki sposób jest ono oglądane przez innych. W tym postępowaniu cały czas ujawnia się hybrydalność kondycji, o jakiej pisze Plessner – człowiek przynależy do dwóch płaszczyzn, biologicznej i kulturowej, które w ludzkim bycie tworzą jedność. Dlatego też człowiek równocześnie i jest swoim ciałem, i je posiada, żyje oraz cały czas poddaje kontroli swoje życie albo ulega kontrolowaniu poprzez różnego rodzaju kulturowe modele, wymagania, wzory oraz system reguł zakreślających granice możliwości i działania (PLESSNER 1988).

Model Iris Marion Young: *Throwing Like a Girl*

Ta kontrola ciała wynikająca z jego hybrydalności (jesteśmy nim i posiadamy je) przeobraża się również w formy kulturowej represji. Wzorce postępowania, zasady i reguły kulturowe mają charakter bardzo silnego oddziaływania, co widać zwłaszcza wówczas, gdy zostają złamane. W ten sposób zarządzanie cielesnością ma charakter wpisywania się w daną społeczność, podkreślania przynależności i równoczesnego zawłaszczenia tej cielesności. Iris Marion Young, w klasycznym już dzisiaj eseju *Throwing Like a Girl*, wskazuje na to, w jaki sposób techniki posługiwania się ciałem i cielesnością wpływają na jakość życia i sposób bycia w świecie oraz miejsce zajmowane w hierarchii społecznej. Young zwraca uwagę na to, jak uczy się pracować ciałem i jakie techniki motoryczne przysługują chłopcom i dziewczynkom, dochodząc do zaskakujących wniosków. Poddając analizie techniki wychowania dzieci, warunkowanie takiego, a nie innego „noszenia” ciała, „operowania” ciałem, „zarządzania” motoryką, Young zauważa, że już od samego początku kształtuje się w dziecku to, co później u osoby dorosłej zostanie nazywane zachowaniami męskimi i kobiecymi. Ta separacja wypływa z faktu, iż inaczej mają się poruszać, siadać i stać dziewczynki, a inaczej chłopcy. Zasada tej specyfikacji opiera się na kontroli ciała. Dziewczynka, ponieważ ma wyrosnąć na elegancką kobietę, seksowną i zmysłową, powinna panować nad swoim ciałem: siedzieć prosto, kolana trzymać złączone, chodzić niewielkimi krokami, nie ruszać się gwałtownie. Ten zestaw cielesnych zachowań skomponowany przez Young, choć obecnie wydaje się już nieco przestarzały, można byłoby zamienić na szereg innych wskazań. Kultura zawsze bowiem formułuje pewne reguły konkretyzujące, co uchodzi, co jest dostojne, zmysłowe, poważne, słuszne, odpowiednie czy przeciwnie, wulgarne, wyzywające, asekualne. To, co istotne, to fakt, że kobieta poddana jest szeregowi koncepcji, które nie pozwalają jej w pełni wykorzystać możliwości swego ciała. Z kolei to, że chłopcy mają przyzwolenie na bójki, czy wręcz mogą uczęszczać na różnego rodzaju kursy walki (na szczęście i ten zwyczaj w dzisiejszych czasach uległ zmianie) powoduje, że inaczej zarządzają swym ciałem, równocześnie mogąc wykorzystać w dużo większym zakresie jego możliwości i nie są zobowiązani do kodeksu: nogi razem, proste plecy, drobne kroki.

Young pisząc o koncepcji kontroli cielesności, poprzez którą wytwarza się płciowe cechy i prezentowane wyżej zachowania, wskazuje na równoczesne warunkowanie mentalnych przekonań i wzorców kultury klasyfikujących ludzi, zwłaszcza kobiety, zamykając je w stereotypach typu: „kobiety są delikatniejsze, a mężczyźni bardziej wytrzymali”, „kobiety są słabe i nie starcza im sił do walki, mężczyźni zaś są silni i potrafią walczyć”,

„kobiety są nieśmiałe, mężczyźni są asertywni” „kobiety są uległe, mężczyźni agresywni” (YOUNG 2006).

W ten sposób Young dostarcza modelu, poprzez który można przyrzeć się zmianom zachodzącym we współczesnym świecie. Fakt, że dziewczynki chodzą na kursy walki (nie tylko samoobrony), kobiety zaczynają brać udział w tak zwanych męskich zawodach (wojsko, policja) i męskich sportach (boks, żużel) spowodowany jest zmianą podejścia do ciała i cielesności. Techniki operowaniem ciałem – zarówno dla mężczyzn i dla kobiet – zaczynają stawać się takie same, co powoduje, że kobieta śmieiej używa swego ciała. Z perspektywy naszych babć współczesna dziewczyna chodzi niedbale, siedzi nieelegancko, patrzy wyzywająco – to jednak oznacza zmianę podejścia do samej cielesności i zmianę jej symbolizacji. Przeobrażająca się również estetyka (słodka Marilyn Monroe o ciele zmysłowej kokietki kuszącej swymi ponętnie zaokrąglonymi kształtami w niczym nie przypomina seksualnej maszyny o umięśnionym ciele, jakim jest świadoma siebie i asertywna w wyrażaniu swych seksualnych potrzeb Madonna) eksponuje ciało kobiety na tych samych prawach, co ciało mężczyzny. Przemiany, jakie dokonują się w kulturze Zachodu zaczynając od lat sześćdziesiątych XX wieku i rewolucji seksualnej, po współczesne apłciowe (moda i kultura uniseks) podejście do człowieka, ilustrują tezę Young, iż wszystko zależy od wychowania – zdolności do wykorzystania naszego ciała i zrozumienia naszej seksualności. Trzeba jednak pamiętać, że sytuacja ta nie oznacza całkowitej zmiany; myślenie stereotypowe czy pojawienie się innych modeli cielesności równie mocno manipulujących i zarządzających ciałem człowieka, a przez to i kobietami, i mężczyznami, nadal istnieją, gdyż kultura zawsze wytwarza pewne wzorce i modele.

Rozważania Young koncentrują się nie tylko na wychowaniu i kulturowym warunkowaniu, poprzez które nabywamy określone cechy męskie lub kobiece, ale również lokują problem płci w kontekście politycznym. Przyglądając się obywatelstwu i obywatelskim prawom, Young zauważa, iż w społeczeństwie zachodnim (potrzebne jest tutaj zaznaczenie, o jakim kręgu kulturowym mówimy, gdyż każda kultura będzie wytwarzała swój model obywatela i praw obywatelskich), wykształciło się podejście mówiące o równości względem prawa. Ta, skądinąd szczytna, idea, przekładająca się na zapis prawny mówiący o równości każdego względem prawa i o takich samych prawach wszystkich obywateli, jak zauważa Young, niesie w sobie pewne niebezpieczeństwo. Dotyczy ono uogólnienia, przekraczania czy pomijania różnic, jakie istnieją w społeczeństwie pomiędzy poszczególnymi obywatelami, jak również anulowanie proble-

mu nierówności społecznej, genderowej, etnicznej, ekonomicznej, mentalnej, wykształcenia i wielu innych czynnikach wpływających na ludzkie życie i świadomość obywateli. Jak pisze Young: „obecnie w późnych latach XX stulecia prawa obywatelskie zostały przyznane wszystkim grupom społecznym. Mimo to niektóre grupy społeczne wciąż czują się traktowane jak obywatele drugiej kategorii” (YOUNG 1989: 250)¹.

Współczesna gloryfikacja cielesności i jej konsekwencje

Jest to wyraźnie widoczne w działalności takich organizacji i ruchów jak wzmiankowana na początku rozdziału organizacja kobieca Femen. Aktywistki podkreślają, iż nierówność społeczna jest widoczna na każdym kroku i każdej płaszczyźnie społecznego istnienia. Zwłaszcza w stosunku do kobiet ciągle zarządzanie ich cielesnością, a zarazem i nimi samymi, ma silne ugruntowanie w społeczeństwie. Pomimo zmian i zróżnicowania, wciąż jeszcze kobietę postrzega się przez pryzmat jej biologicznej zdolności do macierzyństwa czy ze specyfiki jej genitaliów oraz piersi, które postrzega się je jako obiekt seksualny. Często też w reklamie czy mediach sprowadzana jest ona właśnie do samej sfery seksualności. Dlatego kobiety z Femen często występują nago, podkreślając, iż taka właśnie została im kulturowo przypisana rola: pięknych, seksownych ciał i niczego więcej.

W tym też sensie ważne jest spostrzeżenie Jeana Baudrillarda, piszącego o tendencji współczesnej kultury do nieustannego recyklingowania, a więc wprowadzania ciągłej zmiany, innowacji, nieustannego przepracowywania, które odbywa się również w samym ciele człowieka (LANE 2010: 45). Ów recykling, o jakim pisze Baudrillard, zakłada, iż człowiek musi odpowiadać na wymagania codzienności, czyli zmiany, jakim podlega kultura. Tak samo, jak zmienia się i jest mobilny, człowiek współczesny zobowiązany jest przez wymogi kulturowej, by zmieniać się i zachowywać w doskonałej formie własne ciało. Stąd właśnie moda na życie harmonijne, ekologiczne oraz wysportowanie. Medycyna plastyczna, tak samo jak farmakologia, pozwalają zachować zdrowie i dobry wygląd, pozwalają na zmianę oraz poprawę jakości życia, które stają się, wedle Baudrillarda, nie tyle możliwością, co koniecznością, jako „znamiona statusu społecznego [*signifiers of social status*]” (BAUDRILLARD 1998: 131). W ten sposób wymóg posiadania sprawnego, wymodelowanego ciała, bycia wysportowanym, zadbanym oraz zdrowym i młodym, okazuje się być jeszcze jedną pułapką (być może o takim właśnie zagrożeniu pisał Gernot

¹ Przekład filologiczny za: „During this angry, sometimes bloody, political struggle in the nineteenth and twentieth centuries, many among the excluded and disadvantaged thought that winning full citizenship status, that is, equal political and civil rights, would lead to their freedom and equality”.

Böhme, takie formułowanie człowieka opisywała Young i przeciwko takiemu zniewoleniu protestują aktywistki).

Problem ten wydaje się kluczowy dla zrozumienia ludzkiej cielesności, gdyż odzwierciedla różnorodność jej aspektów i wielowymiarowość kształtowania się bytu ludzkiego oraz podejścia do ciała. Widać tutaj takie komponenty, jak zarządzanie ciałem poprzez kulturę, warunkowanie kulturowe oraz jego modyfikacje w zależności od środowiska i potrzeb, instytucjonalizacja cielesności, manipulacja ciałem i cielesnością służąca budowaniu relacji społecznych, hierarchii bądź zależności, technicyzacja ciała oraz nadawanie mu nowych kontekstów bycia w świecie, dominacja poprzez ciało i ucieczka w cielesność dla rozwiązania własnych problemów czy określenia stosunków zależności wobec innych.

Jak zauważyła wspomniana już Mary Evans, trudno dotrzeć w tej sytuacji do ciała rozumianego jako naturalne, własne czy realne. Za każdym razem do tych kategorii i tych postrzeżeń dołączony jest kulturowy kod oddziaływania i formułowania percepcji ciała własnego i innych. W ten sposób cielesność staje się zespołem różnorodnych cech, poprzez które człowiek, wchodząc w kulturę, staje się sobą czy może próbować wyrazić siebie. Evans analizuje realność ludzkiego ciała wskazując, iż od zawsze rządziła nim nie tylko kultura, ale i potrzeba zmiany wpisana w świadomość człowieka, w wymagania kultury. Dlatego ludzkie ciało jest równocześnie i biologiczne, i historyczne, i indywidualne, i społeczne, rozwijane przez potrzeby jednostki, ale też nabywa te potrzeby w toku akulturacji. Badaczka podkreśla, iż człowiek ma świadomość swej cielesności i równocześnie potrafi ująć jej funkcjonowanie (co nieco przypomina rozróżnienie Plessnera na bycie ciałem i posiadanie ciała). Jednakże ta świadomość ciała i związane z nią aspekty ludzkiego życia nie zmieniają faktu, iż staje się ono dla człowieka często czymś, czego do końca nie jest w stanie opanować i zrozumieć – tak jak nie możemy zapanować nad starzeniem się, poczuciem głodu czy, w wypadku choroby, bólem lub przygnębieniem. To sprawia, że nie jesteśmy w stanie uzyskać jednoznacznej definicji, gdyż ciało to coś, co się wydarza tak na przestrzeni wieków, jak i naszego życia (EVANS 2002). Ciało jako wydarzenie wydaje się kluczowym aspektem w myśli Evans i ważką kwestią dla prezentowanego w rozdziale problemu cielesności.

Ciało jako wydarzenie oznacza, że poprzez nie związani jesteśmy z procesem życia, uczestniczymy w świecie, często też próbując zrozumieć siebie przez odniesienie do cielesności. Ciało cały czas, nawet jeżeli nie jest traktowane jako najważniejsze, staje się nośnikiem naszego bycia w świecie, dlatego, pomimo ewentualnej deprecjacji, jest dla nas podstawowym aspektem. Dlatego poznanie ciała, praca nad nim, rola, jaką zajmuje

w naszej codzienności stanowi tak istotną kwestię. Samo poznanie wymaga badań nie tylko sferze biologicznej, ale, co już oczywiste, historycznej, kulturowej, filozoficznej czy socjologicznej, gdyż mamy takie ciało i jesteśmy taką cielesnością, jaka ukształtowana została przez wiele procesów kulturowych. W toku tego rozwoju pewne atrybuty cielesności zostały rozwinięte, inne zmienione. W przebiegu naszego życia, nieustannie pracując nad własną cielesnością, recyklingujemy ją, czyniąc z ciała obiekt dostosowany do naszego wyobrażenia o pięknie, sprawności czy elegancji (a przynajmniej starając się to uczynić). Stąd wspomniany wcześniej problem naturalności ukazuje, iż wedle Evans możemy mieć do czynienia z ciałem realnym, ale zawsze ujmowanym z poziomu socjologicznego jako ciało uspołecznione, ciało kulturowe, ono bowiem ustanawia najpełniej naszą realność.

Mary Evans, Michel Foucault i cielesna indywidualizacja jednostek

Wedle Evans w kulturze zachodniej ciało człowieka bardzo długo charakteryzowane było jako stałe lub zmienne, co odpowiada dychotomii, w jakiej było postrzegane ciało kobiety i mężczyzny. To męskie stawało się, wraz z dojrzałością mężczyzny, określone, konkretne, wyrażając siłę, dominację, działanie. Przeciwnie zaś ciało kobiety; ta, by stać się sobą, wymagała dopełnienia, sama nie mogła uzyskać statusu dojrzałości, potrzebowała męża, dziecka, by móc w pełni zaistnieć i to właśnie uosabiało jej ciało. Jako zmienne było nieokreślone, dawało jedynie możliwości (rodzicielstwa czy karmienia potomstwa), które dopiero poprzez mężczyznę i potomstwo mogły zostać zrealizowane. Stąd słabość i zależność kobiety, jaka była przypisywana jej już na poziomie cielesności. Współcześnie, jak zauważa Evans, sytuacja ta się zmienia i kobiece ciało zostało obdarzone męskimi atrybutami stałości, określenia, siły, jednakże ta zmiana pojawiła się dopiero w drugiej połowie XX stulecia i w historii zachodniego traktowania cielesności jest stosunkowo nowa. Takie nastawienie do ciała i jego atrybutów kobieta zawdzięcza technice, medycynie i nowemu stylowi życia: możliwość kontroli poczęcia, jak i zapłodnienie *in vitro*, zmiana stylu życia (kobiety zaczęły nie tylko dbać o swoje ciała jako przedmiot uwodzenia, ale również zaczęły ćwiczyć i poprzez uprawianie sportów czy sztuk walk zaczęły zmieniać je jakościowo; EVANS 2002) oraz operacje plastyczne dają nowe możliwości w kształtowaniu ciała. Zresztą nie tylko kobiecego, o czym już Evans nie pisze, a jest to równie ważny symptom, bowiem tak jak współ-

częście ciało kobiety zostało w kulturowych wymaganiach i możliwościach przemodelowane i rozszerzone o cechy wcześniej zarezerwowane tylko dla ciała męskiego, tak też samo ciało męskie uległo przemodelowaniu.

Zauważyć też można, iż współczesność zaczęła coraz częściej bawić się ciałem, co stanowi rezultat zwiększających się możliwości w dziedzinie chirurgii estetycznej. Statystyki pokazują, że operacji czy korekt plastycznych jest coraz więcej i coraz częściej są one dokonywane nie dla poprawy jakości życia, ale dla kaprysu, chęci bycia innym, podkreślenia swej osobowości czy wyjątkowości. Równocześnie stajemy się coraz bardziej świadomi siebie, co widać po śmiałej eksplikacji nie tylko potrzeb seksualnych, ale również poprzez identyfikację z seksualnością często wykraczającą poza proste modele homo i heteroseksualności.

Michel Foucault, pisząc o ciele człowieka, wskazał, iż jest ono źródłem wielu kompleksów, kulturowych paradoksów, może też stanowić pułapkę dla człowieka, stanowić narzędzie społecznej kontroli. Z jednej strony w *Nadzorować i karać* filozof wskazał na ciało jako kontekst gry społecznej, w której zarządza się człowiekiem i buduje relacje społecznych zależności. Z drugiej, w *Historii seksualności*, pokazał, w jaki sposób potrzeby cielesne, w tym seksualne, zostają kulturowo modyfikowane, przekształcane i zarządzane. W ten sposób, wedle Foucaulta, ciało stanowi swoistą konstrukcję kulturową, poprzez którą kontroluje się człowieka i formułuje jego bycie w świecie.

Kultura cielesności nadaje konkretny wymiar bytowania, co może powodować, iż zaistnieją lub znikną niektóre formy bycia i cielesności. Współcześnie przede wszystkim świadomość tej właśnie opresyjności kultury pozwala na przepracowanie jej czy wytwarzanie alternatywnych sposobów bycia i postępowania względem własnej cielesności. Takie osoby jak dziewczyna elf czy człowiek jaszczurka nie budzą ani strachu, ani podziwu, wpisując się w model coraz intensywniejszej indywidualizacji i poprzez ciało poszukiwania właściwego wymiaru bytu. Analizując potrzebę *piercingu*, tatuażu, operacyjnej zmiany elementów ciała na te o zwierzęcym czy w ogóle pozaludzkim charakterze, można zauważyć, iż dzieje się to często przy założeniu, że właśnie sama ta zmiana jest normą. Tak jak wcześniej kultura kontrolowała cielesność człowieka i pozwalała mu na określone modele postaw i postępowania, tak teraz jednostki kontrolują własne ciała często traktując je jedynie jako zewnętrzną dekorację prowadzącą do odkrycia własnego ja.

Na drugim biegunie takiego zindywidualizowanego podejścia, które poprzez jednostkowe działanie wytwarza tak zwaną normę, jest zmiana płci oraz ingerencja w ciało, zgodna z atrybutami rozumianymi jako kobiece lub męskie. Do standardu należy

już dzisiaj operacja powiększania biustu, liposukcji, ale również wszczepiania implantów w te okolice, które wedle powszechnych kategorii piękna powinny być umiśnione lub jędrne (na przykład modelowanie pośladków za pomocą implantów). Tak samo w przypadku osób transseksualnych coraz częściej dokonywana jest, z korzyścią dla tych właśnie osób, zmiana ich płci, najpierw na poziomie hormonalnym, później operacji plastycznych. W ten sposób osoby transseksualne, co zgodnie potwierdzają po pomyślnie zakończonej transformacji, uzyskują wreszcie właściwą dla nich formę ciała oraz mogą wreszcie być ze sobą pogodzone. Wprawdzie w społeczeństwie zachodnim wciąż niektóre zmiany przy pomocy skalpela i farmakologii są tabuizowane, jednak dzięki coraz bardziej transkulturowemu podejściu sytuacja ta się zmienia, co dokumentuje, iż samo postrzeganie cielesności kolejny raz doczekało się przepracowania w kulturze i społeczeństwie. Podobnie zmienia się podejście do niepełnosprawności, która przestała być tabu (lub jest nim już zdecydowanie rzadziej), a coraz częściej poprzez technikę wkracza w sferę publiczną. Z jednej strony wynika to z zaawansowania technologicznego w dziedzinie protetyki, z drugiej strony ma na to wpływ choćby ruch paraolimpiad, co powoduje, iż piętno, jakie wcześniej stawało się udziałem niepełnosprawnych, zmienia się. Oczywiście nie oznacza to, że żyjemy w utopijnej szczęśliwości, bowiem pewne problemy zostały zastąpione przez inne – tak jak choćby te związane z ograniczonym dostępem do lekarstw czy protez, a także częste wymuszanie na osobach niepełnosprawnych tak zwanego normalnego zachowania, które ma zmusić ludzi, niezależnie od stanu ich upośledzenia, do funkcjonowania na takich samych zasadach w życiu społecznym i publicznym, jak osoby nieborykające się ze schorzeniami. Z jednej strony jest to oczywiście pozytywne działanie, wyprowadzające osoby chore i niepełnosprawne z izolacji, z drugiej jednakże pojawia się niebezpieczeństwo pomijania ich potrzeb, lęków, niemożności czy po prostu choroby, traktując je jako aberrację, słabość charakteru, a nie konsekwencję trudnej sytuacji życiowej. W rezultacie dochodzi niekiedy do paradoksu, w którym nie wypada być chorym czy niepełnosprawnym, i postrzega się te aspekty życia jako możliwe do przezwyciężenia li tylko dzięki sile woli i technicznym możliwościom.

Evans: syndrom Frankensteina

Wedle Mary Evans wynika to z faktu, iż ciało człowieka od początku kulturowego istnienia i warunkowania poddawane jest technologizacji. Wraz z rozwojem techniki, medycyny i farmakologii pewne od dawna istniejące w kulturach tendencje i potrzeby

zaczęły się rozwijać, prowadząc do coraz silniejszego trendu modelowania cielesności i zapanowania nad nią. Evans nazywa ów proces syndromem Frankensteina. Mary Shelley pisząc swą słynną powieść, zmagając się, wedle Evans, z problemem graniczności ludzkiego działania. Przede wszystkim jednak, jak zauważa Evans, Shelley podąża za filozofią swojej matki, Mary Wollstonecraft. Ta jedna z pierwszych feministek zadaje pytanie o możliwości nauki, techniki wobec kulturowego przepracowania ludzkiego ciała. Wollstonecraft dostrzega w rozumieniu ciała problem stereotypowego pojmowania, w którym na przykład słabość ciała zostaje przełożona na słabość charakteru, zaś zależność cielesna utożsamiona jest z brakiem samodzielności życiowej, a wszystko to zostaje przypisane głównie kobietom. Dla Wollstonecraft oświeceniowy przewrót w nauce oraz rozwój techniki może stać się możliwością, by stereotypowe myślenie zmienić i wyprzeć z kultury, tym samym uwalniając kobietę i jej ciało od ciągłego uprzedmiotowienia i sprowadzania jedynie do biologicznych funkcji. Sama Wollstonecraft umarła przy porodzie, a jej córka rozpatrywała później problemy prezentowane przez matkę w szerszej perspektywie, pytając nie tylko o kobiece ciało, ale i męskie, o kształtowanie się kulturowych oczekiwań i możliwości działania człowieka właśnie w powieści *Frankenstein, czyli współczesny Prometheus*. Wedle Evans to właśnie matka wpłynęła najmocniej na postawę Shelley, stając się inspiracją dla utworzenia konceptu istoty, która nie została poczęta i urodzona, a skonstruowana dzięki możliwościom techniki i nauki (EVANS 2002). Wedle Evans Shelley pokazuje, w jaki sposób „społeczeństwo tworzy naukę i racjonalność zawierające jego własne uprzedzenia i przesady, czy manipulacje” (EVANS 2002: 5), co tłumaczy, dlaczego nieszczęsny stwór Frankensteina musiał wraz ze swym stwórcą zginąć – dla dziewiętnastowiecznego społeczeństwa oczywistym było, iż tylko boska kreacja może przynieść powodzenie, tymczasem, choć medycyna i technika budziły wiele nadziei czy oczekiwań, wciąż była ona jednak w sferze tabu. Dowodzą tej tezy później Thomas Kuhn czy Ludwig Fleck, wskazując na naukowe przesady, które czerpiąc swą siłę z kultury często nie pozwalały na dokonywanie niektórych odkryć czy blokowały rozwój nauki.

Co najważniejsze dla Evans, Mary Shelley identyfikuje podstawowy problem różnienia na realne ciało i sztuczne, wskazując, iż w rzeczywistości nie ma takiej dysfunkcji, a *Frankenstein* ukazuje, iż nie jest możliwe do utrzymania rozumienie *naturalnego* ciała w ścisłym sensie. (EVANS 2002: 5). Wedle Evans mamy tu do czynienia z rozumieniem ciała jako zawsze w pewnym sensie wytwarzanego, zawsze do jakiegoś stopnia sztucznego. Klątwa Frankensteina i jego kreacji polega na tym, iż zaburzył on swym działaniem społeczne oczekiwania, dokonał czegoś, co przełamało kulturowe tabu,

dlatego musiał ponieść konsekwencje. Przedstawienie Frankensteina jako nieokrzesanego i nieodpowiedzialnego naukowca staje się symbolem oczekiwań wobec nauki, która jednocześnie, wnosząc nowe możliwości i zmiany, powinna zachowywać się odpowiedzialnie względem zastanego porządku kulturowego. To, wedle Shelley, ujawnia strach przed zmianą, oto stworzenie Frankensteina nie może się przystosować, musi zostać odrzucone i musi stać się w konsekwencji agresywne. Tak samo, jak jego twórca, który śmiał wejść w kompetencje pozaludzkie musi zostać ukarany – co wszak jest ilustracją społecznego nastawienia, kulturowego porządku, a nie samej natury tworzenia i świata, te bowiem kształtowane są przez kulturowe rozumienie i konteksty interpretacyjne.

Evans, odwołując się do powieści Mary Shelley, wskazuje, iż ludzkie ciało w kulturowym uwarunkowaniu często spełnia syndrom Frankensteina. Z jednej strony kultura wymaga od człowieka, by zachował zdrowie, sprawność, młodość jak najdłużej, od medycyny wymaga zagwarantowania tych właśnie aspektów ludzkiego istnienia, by z drugiej strony oskarżać o sztuczność i piętnować tych, którzy ulegają tej potrzebie lub uzależniają się od operacji plastycznych. Z jednej strony szuka się w kulturze i tęskni za tak zwaną naturalnością, by z drugiej strony w pewnym sensie ją tworzyć. W kompleksie Frankensteina człowiek zapomina, iż jest naturalny, gdyż jego naturą jest kultura, jej oddziaływanie na świadomość, zachowania i potrzeby. Ostatecznie Frankenstein, tak jak i jego dzieło, to naturalny produkt ludzkiego poszukiwania, myślenia i działania, dlatego fałszywe jest odrzucanie takich możliwości i potrzeb kształtowanych przez naukę czy technikę. Kompleks Frankensteina to w gruncie rzeczy kompleks mitu naturalności, gdzie zapomina się o tym, iż można działać, rozwijać się dzięki kulturze oraz zawartej w niej technice, że nasze ciało wymaga wsparcia. Tabu, tak samo jak i lęk przed zmianą, mogą stanowić naturalną ochronę przed ubocznymi skutkami niektórych praktyk czy możliwości technicznych, nie zmienia to jednak faktu, iż działają piętnująco i zacierają najważniejszy aspekt, a więc ciała jako wydarzenia, poprzez które człowiek realizuje się w świecie, na wielu płaszczyznach i dzięki wielu możliwościom, jakie sam sobie stwarza, zarówno w sensie mentalnym, symbolicznym, technicznym czy medycznym.

English summary

Joanna Hańderek's chapter *Dichotomies and Ambiguities: Culture Perceptions of the Body and its Cultural Stigmas* illustrates the history of corporality from the philosophical perspective and makes an attempt to create a comprehensive account of the cultural perception of the human body across the decades. Human beings are eccentrically positioned—they possess body and are bodies at the same time, as Helmuth Plessner has stated. As entities, human beings are forced to rework their corporality, considering not only its natural, but also the symbolic side, perceiving in the scope of human body not only its intimate and private expression, but also the public one. Consuming food is a necessity, although culturally, it has not been adapted to the needs of body (of surviving, satiating hunger), but adapted instead to modes of social interaction, rituals and manifestations of status. Body and corporality are therefore entwined in the specific network of meanings, in which the biological and cultural aspects form an inseparable whole. Various forms of re-presentation of *corporality* indicate different modes of its interpretation—often encumbered with the context of historical meanings and institutions, cultural specifics, gender differences, debasing and negating corporality or, on the contrary, accepting and even favouring it.

Źródła cytowań

- PODGÓRSKA, JOANNA (2014), 'Filozofia bytu', *Polityka*: 2948, ss. 40-41.
- DENNETT, DANIEL (2009), 'The Part of Cognitive Science That Is Philosophy', *Topics in Cognitive Science*: 1, ss. 231-236.
- FELTON, JAMES, PETER T. KOPER, JOHN B. MITCHELL, MICHEL STINSON (2006), 'Attractiveness, Easiness, and Other Issues: Student Evaluations of Professors on RateMyProfessors.com', *Assessment & Evaluation in Higher Education*: 1 (33), ss. 45-61.
- HARTMAN, JAN (2009), *Filozofia umiera*, online: http://www.iphils.uj.edu.pl/~j.hartman/pu.php?c=metafilozofia&p=filozofia_umiera [dostęp: 30.06.2017].
- WYBORCZA.PL (2013), *List w obronie filozofii do Minister Nauki i Szkolnictwa Wyższego Leny Kolarskiej-Bobińskiej*, online: http://wyborcza.pl/1,95891,15472249,List_otwarty_naukowcow_do_minister_nauki_i_szkolnictwa.html [dostęp: 30.06.2017].
- NAUKA.GOV.PL (2013) *Szkolnictwo Wyższe w Polsce*, online: https://www.nauka.gov.pl/g2/oryginal/2013_07/0695136d37bd577c8abo3acc5c59a1f6.pdf [dostęp: 30.06.2017].
- SZUTTA, ARTUR (2014), 'O potrzebie filozofii', *Filo-Sofija*: 3 (26), ss. 55-64.
- WOOLDRIDGE, ADRIAN (2014), 'Schumpeter: Philosopher Kings', *The Economist*, online: <http://www.economist.com/news/business/21621778-business-leaders-would-benefit-studying-great-writers-philosopher-kings> [dostęp: 30.06.2017].
- WILSON, EDWARD O. (2011), *Konsilencja. Jedność wiedzy*, przekł. Jarosław Mikos, Poznań: Zysk i S-ka.

Markiz de Sade wiecznie żywy

KATARZYNA MACHNIK *

De Sade i kultura popularna

Donatien-Alfonse-François de Sade (1740-1814) był libertynem i skandalistą, zwanym największym immoralistą XVIII wieku. W kulturze popularnej Markiz jest bardzo dobrze rozpoznawany przez wszystkich jej odbiorców. Wszak nie ma chyba osoby na świecie, która nie wiedziałaby, czym jest sadyzm i praktyki BDSM (ang. *bondage, discipline, domination, submission*). Niestety dla większości populacji wiedza na temat Markiza kończy się w tym miejscu, ponieważ niewielu zauważa, że współczesna popkultura inspirowana jest de Sadem w bardzo intensywny sposób. Tym samym wiedza o tym, że był on filozofem, nie należy do powszechnie przyswojonych, a droga, którą przeszły jego idee i on sam – zaskakuje jako dramatyczna i trudna wobec poświęcenia przezeń wolności na rzecz obrony wyznawanych przekonań. Dla miłośników Markiza jego życie jest symbolem nonkonformizmu, niezgody na funkcjonowanie w świecie, który ogranicza jednostkę i jej niezbywalne prawo do realizacji swoich pragnień.

De Sade to piewca empirycznych praktyk ciała, ale pod tą pierwszą, najbardziej znaną i oczywistą warstwą kryją się kolejne, prowokujące do zadumy i coraz odważniejszego eksplorowania własnego jestestwa. Z tego powodu nazwisko Markiza było dla jednych synonimem perwersji i wynaturzenia, dla drugich natomiast stało się równo-

* Uniwersytet Śląski | kontakt: katarzyna.weronika.machnik@gmail.com

znaczne z ekstazą i udręką, nierozzerwalnie związanymi z praktykami BDSM. Na portalach społecznościowych tychże grup spotkać można pseudonimy zaczerpnięte wprost z traktatów de Sade'a. Samo określenie BDSM pochodzi od angielskiego skrótu oznaczającego predylekcje do wiązania, dyscypliny, dominacji, uległości, sadyzmu i masochizmu. Odnosi się ono do szerokiego pola aktywności i form relacji międzyludzkich. Oprócz zachowań z zakresu dominacji, dyscypliny, kar, niewoli czy fetyszyzmu, zawierają się w tym terminie także te dotyczące pełnego spektrum osobowości i interakcji seksualnych. Mimo że część aktywności odbywa się pod przymusem, BDSM nie jest formą molestowania seksualnego, ponieważ odbywa się za aprobatą zaangażowanych. W relacjach BDSM charakterystyczne jest to, że osoby dzielą się na dominujące i uległe, a uczestnicy praktykują BDSM jako odgrywanie odpowiednich ról. Na wspomnianych portalach społeczności BDSM jej członkowie określają zakres poszukiwanych doznań, wybierając opcję „z pieprzem” lub „wanilią”. Świat ten naturalnie regulowany jest pewnym zespołem norm oraz swoistą „sadoetykieta”. Warte wspomnienia w tym miejscu są „słowa kluczowe”, hasła bezpieczeństwa, które w każdym momencie mogą przerwać zabawę.

Propagowane przez de Sade'a praktyki – choć za jego życia negowane jako wynaturzone – znalazły swoje odbicie w kulturze popularnej, wchodząc na stałe do swoistego repertuaru motywów z tym związanych. W muzyce, sztukach wizualnych czy literaturze odwołania – świadome czy nie – do pomysłów Markiza są bardzo częste i jednoznacznie czytelne. Śmiałość w wyrażaniu wolności artystycznej widoczna jest między innymi w formie wideoklipów muzycznych, realizowanych choćby dla Marylina Mansona czy zespołu Rammstein. Odnaleźć w nich można niemalże skrajnie konsumpcyjne podejście do aspektu cielesności i wyraźne inspiracje praktykami BDSM.

Również filmowcy odwołują się często do postaci Markiza i jego conceptów. Wraz z upływem lat i zmian zachodzących w powszechnej obyczajowości, reżyserzy coraz śmieiej interpretowali wizje de Sade'a. Za przełomowy uznać w tym wypadku można rok 1975, kiedy Pier Paolo Pasolini zekranizował najbardziej znane i obrazoburcze dzieło de Sade'a, *Salo, czyli 120 dni Sodomy*. Produkcja ta zapoczątkowała rewolucję zarówno w wypadku treści przekazu, jak i samej formy. Od tego momentu artyści dziesiątej Muzy zaczęli mówić i pokazywać wszystko, niczym w filozofii boskiego libertyna. Najwybitniejsi filmowcy zaczęli inspirować się i eksponować w twórczości elementy sadyczne. Luchino Visconti, Ingmar Bergman czy Lars von Trier czerpali z tych wzorców nieustannie.

Fascynacja de Sadem przechodziła kolejną fazę rozkwitu w okresie początku drugiego milenium, kiedy powstały takie filmy jak *Zatrute pióro* Petera Kaufmana czy *Markiz de Sade* Benoîta Jacquot'a. Obecnie rekordy popularności bije seria wydawnicza *Pięćdziesiąt twarzy Greya* E. L. James oraz nakręcone na jej podstawie filmy. Na fali popularności prezentowanej tam tematyki zainteresowanie Francuzem znów zyskało na sile. Obecnie powstaje niezliczona ilość wydawnictw, które eksplorują tematykę sadyczną, choć nie jest to – o co oczywiście – literatura na miarę *Justyny*. W publikowanych tekstach podejmujących problematykę seksualności wyzwolonej, ukazuje się tak zwany popularny wzorzec sadyzmu, a zatem taki, który jest w pełni skomercjalizowany i przetworzony. W prozie James główna bohaterka, Anastazja, nie przechodzi przecież reedukacji godnej libertynki, a kilka uderzeń, które otrzymuje, prowadzi omalże do rozpadu związku z Greyem. Nie jest tu zatem prezentowana realistyczna wersja relacji sadomasochistycznej, a raczej jej „waniliowe” wyobrażenie, zyskujące romansowe zwieńczenie w postaci miłości bezwarunkowej, ukoronowanej ceremonią zaślubin. Tego typu literatura ukazuje zatem relacje BDSM w sposób mało wiarygodny, jako chwilowy kaprys raczej, aniżeli seksualny nawyk. Jest to rzecz jasna związane między innymi z wybraną przez autorkę konwencją literackiego romansu, w którym nie ma miejsca na realistyczny opis praktyk podporządkowujących jednego z partnerów drugiemu. Dla James motyw BDSM to jedynie sztafaż, w którym ukazuje męskiego bohatera, pewien rys, który sprawić ma, że ten amant wyróżniać się będzie na tle innych postaci znanych z mniej lub bardziej słynnych romansów.

Przy okazji komercyjnego wyzyskania aspektów sadyzmu, nie sposób nie wspomnieć tutaj o przemyśle pornograficznym, który tak jak w wypadku portali randkowych o profilu BDSM, także eksponuje i podtrzymuje zainteresowanie praktykami proponowanymi przez de Sade'a. W sieci odnaleźć można przecież niezliczone strony internetowe zawierające zdjęcia bądź filmy prezentujące najróżniejsze praktyki sado-masochistyczne. Intryguje w tym kontekście fakt, że dzieła de Sade'a były niegdyś palone i niszczone, a obecnie filmy z kilkugodzinnego związywania, knebłowania, seksualnego torturowania czy podduszania za pomocą lateksowej maski osoby uległej, znajdują całkiem spore grono entuzjastów i są legalnie dostępne. Zjawisko internetowej pornografii rozwinęło się na tyle, że poszczególne portale wyspecjalizowały się wręcz w określonych rodzajach fetyszy i upodobań. *Bondage*, stroje z lateksu, fetysz stóp, inscenizowane gwałty, kobieca bądź męska dominacja, upokarzanie czy nawet fetysz skatologiczny to tylko niektóre z nich.

Mimo iż współcześnie postrzega się de Sade'a jako emblematycznego przedstawiciela hedonizmu i konsumpcjonistycznego stylu życia, on sam siebie identyfikował jako filozofa w tym rozumieniu tego pojęcia, jakie nadał mu wiek Oświecenia. I chociaż ludzie żyjący w jego czasach nie podzielali tego mniemania, czego dowodem jest choćby fakt, że Markiz spędził wiele lat w więzieniu za głoszenie swoich poglądów, a policja rekwirowała i paliła jego rękopisy, to czasy współczesne widzą w nim wybitny umysł tamtej epoki. Niegdyś wiązano z nim słowa takie jak „szalenciec”, „zbocheniec”, „morderca”, dziś jednak kojarzy się z nim określenia „skandal”, „pornografia” czy wreszcie sam „sadyzm” (BANASIAK 2003: 6). Dopiero w XX wieku pojawiły się opracowania filozofii de Sade'a, traktujące jego poglądy nie jako emanacje szalonego umysłu, lecz jako przyczynek do rozpoznania przemian samorozumienia człowieka europejskiego w erze nowożytnej. Dzieło de Sade'a było inspiracją dla wielu twórców z kręgu kultury francuskiej, jak Michel Foucault, Maurice Blanchot, Gilles Deleuze, Pierre Klossowski, Philippe Sollers, Jacques Lacan czy Roland Barthes. Także wcześniej wspomniani twórcy literaccy i filmowi inspirowali się dziełem Francuza. W zgodnej opinii zafascynowanych nim badaczy, znajomość dzieła de Sade'a konieczna jest dla poznania podstaw człowieczeństwa.

Istnieje pogląd, że należy się dziś zajmować filozofią de Sade'a po to, by ostatecznie zdjąć z niego odium niezrozumienia i potępienia. Jego przekonania są bowiem prekursorskie wobec wielu osiągnięć psychopatologii, psychoanalizy, antropologii kultury, jak również historii i teorii religii. Na długo przed Sigmundem Freudem rozpoczął on bowiem badanie mrocznych, agresywno-seksualnych sfer ludzkiej psychiki; przed Georgiem Heglem rozpoznał pożądanie jako podstawowy napęd ludzkich działań; przed Maxem Stirnerem przedstawił człowieka jako radykalnego indywidualistę, dążącego do wolności absolutnej. Jego krytyka religii jest godną prekursorką osiągnięć Ludwiga Feuerbacha, Karla Marksa i Freuda. Głównym jednak momentem współczesności i aktualności de Sade'a jest jego zbieżność z poglądami Friedricha Nietzschego. Można dopatrywać się dzieła Markiza projektu osadzenia moralności poza dobrem i złem oraz pojmowania natury człowieka jako bytu kreującego wartości. W jego ujmowaniu relacji pomiędzy ludźmi w kategoriach siły i słabości znaleźć można elementy prekursorskie względem nietzscheańskich rozważań o moralności panów i moralności niewolników, a w sadystycznych libertynach odnaleźć natomiast jednostki kierujące się dionizyjską ekstazą.

Bez wątpienia zainteresowanie sacrum, transgresją oraz poznaniem ludzkiego bytu poprzez nadmiar i ekstazę wyprzedza znacząco to, co na te tematy powiedziano w filozofii dwudziestego wieku. Można rzec, że na długo przed pojawieniem się tego hasła, Sade głęboko przemyślał w swych dziełach konsekwencje „śmierci Boga”, kwestionując podstawowe kategorie – moralne, ale też metafizyczne – w ramach których mógłby się pojmować człowiek współczesny. Podobnie jak Nietzsche, de Sade otarł się o granice racjonalności czy może raczej je przekroczył, choć bez konsekwencji, jakie spotkały Nietzschego i przekazał ludziom współczesnym dużą dawkę wiedzy o tym, co można spotkać poza granicami rozumu. Wiedza ta, zawarta głównie w jego powieściach, jest do dziś bulwersująca i wstrząsająca podstawami naszego człowieczeństwa, co nie oznacza jednak, że potrzeba jej unikać bądź negować.

De Sade i filozofia

Bez wątpienia de Sade inspirował wielu filozofów, lecz zwykle jego nazwisko nie figuruje w podręcznikach historii filozofii – co oznacza, że został on mimo wszystko wykluczony czy zapomniany. Ów brak akceptacji ze strony historyków filozofii ma wiele przyczyn, a jedną z podstawowych wydaje się różnorodność twórczości de Sade’a – od powieści, przez tragedie, komedie, nowelki, bajki, opowiadania satyryczne, dziennik, listy po mowy polityczne. Nie ma w tej różnorodności jednak ani jednego dzieła ściśle filozoficznego (BANASIAK 2006: 38). Wprawdzie literacka forma wyrazu nie stoi w sprzeczności z duchem Oświecenia, bo wystarczy wspomnieć dzieła beletrystyczne Woltera, Denisa Diderota czy Jean-Jacquesa Rousseau – jednak pisali oni także dzieła filozoficzne. Można więc przyjąć założenie, że Markiz był pod tym względem nieodrodnym synem epoki, która lubiła ujmować poważne tematy w formę lekką, nie różniąc przy tym ściśle ról filozofa i pisarza. Uważano wtedy, że forma literacka służy szczególnie dobrze wyrażeniu ducha (*esprit*) wieku, a forma opowiadań, powieści czy bajek szczególnie nadawała się do wyrażenia nowych myśli filozoficznych, z których tak dumne było Oświecenie. Za ideał uchodziła dostępność filozofii, którą częściej niż w murach akademii uprawiano w salonach modnych dam. Edukacyjne ideały Oświecenia wymagały, by z treściami filozoficznymi i naukowymi docierać do szerokich rzesz społeczeństwa – stąd pomysł stworzenia Encyklopedii. Myśl Oświecenia była więc systematyczna jednak nie zawsze systemowa. Przykładem takiego podejścia jest właśnie twórczość de Sade’a, z jednej strony chaotyczna i wieloraka, ale z drugiej obejmująca w zamierzeniu jak największą gamę tematów. Paul Hazard pisze:

Filozofia, która rezygnuje z metafizyki i świadomie ogranicza się do tego, co bezpośrednio uchwytnie w ludzkiej duszy. [...] Moralność podzielona na wiele moralności, w której decydującym kryterium wyboru staje się społeczna użyteczność [...]. Rozwój nauki, która ma zapewnić człowiekowi nieograniczony postęp i szczęśliwe życie. Filozofia jako podstawa modelu egzystencji. Takie są, jak się wydaje, zasadnicze kierunki zmian, jakie obserwowaliśmy; takie są idee i dążenia, które stały się świadome swych celów i zjednoczyły się, by sformułować wielkie nurty relatywizmu i humanizmu (HAZARD 1974: 292).

Badacz zauważa także, że w Oświeceniu ideał stanowiło połączenie abstrakcyjnego myśliciela z praktykiem życiowym i nazywa taką postać Filozofem właśnie (HAZARD 1974 :291). Bez wątpienia de Sade wpisuje się w takie pojmowanie filozofii, bo sam przyznawał się do wielu inspiracji o tej właśnie proveniencji. Twierdził na przykład, że *System przyrody* Paula-Henriego d’Holbacha jest podstawą jego poglądów filozoficznych (D’HOLBACH 1957), poza tym przywoływał wielu współczesnych sobie filozofów – jak wspomniany Wolter, Rousseau, ale także Julien Offray de La Mettrie, Jean d’Alambert – czy też wcześniejszych, jak Baruch Spinoza czy Lucillo Vanini, a nawet starożytnych – z Epikurem, Diogenesem, Lukrecjuszem i Arystysem na czele.

Libertyn jest ucieleśnieniem filozofa w tym sensie, jaki zaprezentował Hazard – łączy praktykę z teorią, uosabiając jedność słowa i czynu. To też jest sens tytułu dzieła de Sade’a – *Filozofia w buduarze*. Libertyn tam bowiem uprawia filozofię, a seks – w sali wykładowej. Odnosi się to także tym bardziej do samego de Sade’a, którego życie jest bezpośrednio połączone z jego praktyką pisarską. Podobnie jak niektórzy inni filozofowie – tu można wspomnieć o Blaisie Pascalu czy o Friedrichu Nietzsche – de Sade daje swoim życiem przykład zaangażowania we własną filozofię czy też odwrotnie – to własne życie Markiza jest substancją jego filozofii. Jak pisze Banasiak:

W jakiejś więc mierze jego własne życie jest składową filozofii Markiza lub przynajmniej na nią rzutuje: a) arystokratyczne pochodzenie (wielki pan, żyjący w czasach, gdy jego świat, wręcz epoka w dziejach ludzkości odchodzi w przeszłość – cezura w postaci Rewolucji i ścięcia króla – i mający tego świadomość); b) wieloletnie więzienie (samotność i głębokie poczucie niewinności); c) ekscesy, jakich sam się dopuszczał, i poznawczy do nich stosunek (z jednej strony libertynizm w guście epoki, z drugiej, plotka niewspółmierna do jego rzeczywistych poczynań) (BANASIAK 2006 :46).

Można zatem orzec, że de Sade chciał w języku filozofii swoich czasów, stanowiącym bezpośrednie dziedzictwo filozofii kartezjańskiej, wyrazić rzeczy, które nie mieszczą się w obrębie ówczesnego racjonalizmu, wykraczające poza wszelkie reguły rozumu

i sięgające, jak powiedziałby Foucault, w dziedzinę nierozumu (FOUCAULT 1987). Oznacza to, że poglądy mógł wyrazić tylko w swoistej formie literackiej (KLOSSOWSKI 1999: 213). Jednak chcąc zrealizować swoje pragnienie, wykroczył poza dyskurs filozofii racjonalistycznej i stworzył właściwie nowy rodzaj dyskursu – powieść filozoficzną, w której postaci są personifikacjami pewnych idei. Jak twierdzi Deleuze, mamy tu do czynienia z „powieściowymi elementami w ramach parodii historii filozofii” (DELEUZE 1994: 268). Z kolei Klossowski zauważa, że de Sade „pragnął [...] wyrazić w terminach zdrowego rozsądku to, co rozsądek ten, aby pozostać zdrowym, musi usuwać i zatajać, jeśli ktoś, kto się nim posługuje, nie chce sam być usunięty poza jego granice” (KLOSSOWSKI 1999: 114). Markiz był zatem z jednej strony więźniem oświeceniowego rozumu, materializmu i encyklopedyzmu, ale z drugiej strony chciał zmusić ten język i rozum do powiedzenia wszystkiego tego, co podszyte namiętnościami. Jak komentuje to Bogdan Banasiak:

Sade ma jednak świadomość ograniczoności i niereformowalności rozumu (nie może on zachować w pełni teoretyczno-krytycznej konsekwencji, musiałby bowiem wystąpić przeciw swym praktycznym uwarunkowaniom), czego wprost dowodzi choćby jego antyutopijny projekt powszechnej prostytucji jestestw, którego realizacja miałaby pociągać za sobą powszechna autodestrukcję, co jest ściśle sprzeczne z zasadą bezpieczeństwa (przetrwania), którego strażnikiem jest właśnie rozum (BANASIAK 2006: 420-421).

Postać de Sade’a uosabia swoiste podsumowanie filozofii oświeceniowej, wyciągającej wnioski z postępujących w tej epoce procesów laicyzacji i przemian naukowo-technicznych. Rzec by można, że Markiz wyciąga konkretne wnioski ze światopoglądowej rewolucji jego czasów. Świat pojęty jako jedna wielka maszyna, a Bóg jako nieingerujący zegarmistrz, pozwalają na takie rozumienie kondycji człowieka, jaka rysuje się w koncepcjach de Sade’a, który przecież pokazuje, że za oświeceniowym rozumem kryją się tłumiona przemoc, erotyzm, irracjonalność, szal i występki. Próbuje być systematyczny, jak sugerowali to filozofowie Oświecenia, budujący systemy, jednak jego system rozpada się u samych podstaw, gdyż generuje sprzeczności; wprawdzie wylicza, klasyfikuje i porządkuje występki czy perwersje seksualne, ale to tylko zewnętrzne, powierzchowne działanie. W istocie bowiem człowiek, podmiot tych wszystkich klasyfikacji, jest nieujmowalny i pozostaje poza wszelkimi kategoriami. Filozof w buduarze nie uprawia filozofii w potocznym sensie – on wstrząsa tam podstawami wszelkiego myślenia, ukazując niewystarczalność myśli i jej fundamentalną nieinterpretowalność.

Można też powiedzieć, że nieco paradoksalnie jest również de Sade prekursorem filozofii egzystencjalnej. Myśl jego epoki akcentowała rozum jako wszechogarniający system, w którym nie było miejsca na jednostkę z jej irracjonalnymi lękami. W bluźnierczej i potępianej twórczości Markiz pokazywał zupełnie inny obraz człowieczeństwa. Wszak, jak przypomina Karpiński:

Analizy de Sade'a są składową historią dramatycznego wysiłku dotarcia do czystego poznania egzystencjalnej sytuacji człowieka, poznania wolnego od wszelkich akcydentalnych uwarunkowań, od wszelkich historycznych czy kulturowych determinacji, poszukiwaniem człowieka suwerennego (KARPIŃSKI 1968: 86).

Wiek XVIII nie znał jeszcze okropieństw wojen wieku XX i mógł wyrażać swe lęki tylko w postaci niejako dozwolonej (czyli właśnie niedozwolonej) w tamtej epoce. Podkreślanie dominacji rozumu, fascynacja postępem – to wszystko budziło u de Sade'a odruch repulsji, bowiem odrzucał on złudzenia dotyczące człowieka, jakimi karmiła się filozofia jego czasów. Przedstawiał go w jego aspekcie irracjonalnym, destrukcyjnym, przedstawiał człowieka pragnącego absolutnej wolności – i to właśnie byłby element egzystencjalistyczny w jego myśli, wyprzedzający projekt Stirnerowskiego Jedynego, Nietzscheańskiego Nadczłowieka, Artaudowskiego Człowieka Absolutnego czy Battaile'owskiego Człowieka Suwerennego. Jak twierdzi Banasiak, de Sade stara się wykroczyć poza metafizykę Zachodu, skupioną na problematyce obecności, poprzez przewyżczenie perspektywy człowieczeństwa konstytuowanego przez pragnienie obecności (BANASIAK 2006: 418).

Cielesność w filozofii Markiza de Sade'a

Ciało jest dla de Sade'a zarówno przedmiotem przyjemności, jak i podmiotem konsumpcji. Ofiara z kolei pozostaje przedmiotem konsumowania. W tej wielorakiej perspektywie konsumowania i ofiarowania należy rozpatrywać stosunek de Sade'a do cielesności. Banasiak pisze:

Charakterystyczna dla Sade'a rewindykacja i pochwała cielesności nie sprowadza się wyłącznie do ekspozycji całego możliwego (i niemożliwego) spektrum erotyzmu (włącznie z przemocą). Markiz cielesność wydobywa także przez to, że dostrzegając niejako „erotyczny” czy ekscesywny charakter kulinariów, chce spożytkować wszystko, co się z ciałem wiąże, chce wykorzystać wszystkie jego zasoby. Toteż eksploruje on ją także od strony czysto fizjologicznej, tworząc model swoistej libertyńskiej autarkii konsumpcyjnej. Z jednej strony, nic nie może się zmarnować, żadna wydzielina

ani część ciała (niczym w ubogich społeczeństwach pierwotnych), z drugiej strony zaś w zamkniętym systemie libertynizmu para kat/ofiara nie powinna niczego oczekiwać z zewnątrz, musi żyć własnymi zasobami (BANASIAK 2006: 164).

Słowa te zakreślają obszar naszych zainteresowań – ciało pojęte jest tu jako samowystarczalny element natury, jako całość, a nie jedynie jako wehikuł dla duszy. Podobnie jak jego nauczyciele – wspomniany de La Mettrie oraz Paul d’Holbach – de Sade odrzuca istnienie abstrakcyjnie pojętej duszy, wyzbywając się owej chrześcijańskiej chimery nieśmiertelnego bytu. W tej dziedzinie jest więc nieodrodnym synem swej epoki. Naturalistyczny materializm charakterystyczny dla filozofii oświeceniowej stanowi, jak już wspomniano, ukryte tło całej jego myśli, a myśl sadyczna wyciąga zarazem ostateczne konsekwencje z tej oświeceniowej, dla której człowiek jest tylko materialnym wehikułem, a sfera psychiczna, dusza, doznawanie i przeżycia psychiczne są niczym innym, jak tylko szczególnego rodzaju materią (TATARKIEWICZ 1999: 134). Ciało jest dla de Sade’a podstawą rozumienia człowieka, natomiast duszę pojmuje właśnie jako swego rodzaju wysubtelnioną materię – albo może raczej jako własność lub funkcję materii. Człowiek jest ciałem, a zatem jest także zmuszony do gromadzenia energii poprzez zdobywanie pożywienia. Energii – którą potem wykorzystuje w swoich libertynskich celach.

Krytyka religii

Sade wykazywał się bardzo dobrą znajomością Biblii i koncepcji teologicznych Ojców Kościoła. Wiedza ta była mu potrzebna do zaprezentowania przemyśleń dotyczących krytyki teizmu i instytucji kościelnych. Często więc bohaterami powieści czynił de Sade osoby duchowne, miejsca akcji umieszczał w kościołach i klasztorach, budował analogie do umartwień i praktyk ascetycznych we własnych opisach praktyk seksualnych, przekształcając w efekcie niekiedy – jak zauważa Banasiak – twórczość powieściową w formę antykatechizmu (BANASIAK 2006: 176). De Sade odwraca i przekreśla formuły teologiczne, ale też czasem otwarcie nawiązuje do różnych, zarówno nowożytnych, jak i starożytnych, herezji. W *Dialogu między księdzem a umierającym* można przykładowo dopatrywać się elementów socynianizmu wraz z jego charakterystycznym religijnym racjonalizmem, z kolei w *Niedolach cnoty* badacze dopatrują się inspiracji jansenistycznych i wpływu augustynizmu (NATANSON 1994: 220).

Według de Sade'a libertyn to osoba obywająca się bez wiary, prawa, Boga, religii, a kategorie te są dla Markiza całkowicie nonsensowne. Przykładem tego są choćby dowody na istnienie Boga:

Toteż – konkluduje Sade – „trzeba stracić rozum, by dopuszczać istnienie Stwórcy i być kompletnym idiotą, by go wielbić”. Z kolei jedyne zajęcie teologów, [czyli] dowodzenie jego istnienia, jest zadaniem jałowym, co ilustruje postać uczonego i poważnego doktora z Sorbony, który „znużony próżnym dowodzeniem” w szkole istnienia stwórcy, przybywał do burdelu przekonywać się o istnieniu stworzenia (BANASIAK 2006: 51).

Religia jest pocieszeniem dla dusz słabych, łudzących się, że znajdą w niej ulgę w cierpieniach, jakie przynosi świat. Tymczasem dla prawdziwego libertyna nie ma żadnego pocieszenia, realizuje on bowiem swoją drogę transgresji nie biorąc pod uwagę jakichkolwiek społecznych iluzji. Bóg to efekt wzajemnego zapotrzebowania – z jednej strony są to lękający się życia ludzie, z drugiej zaś możni tego świata, pożądamy władzy nad ludem. Sadowski człowiek integralny nie potrzebuje Boga, gdyż sam jest uosobieniem sił natury.

Znaczący jest jednak jeszcze jeden argument wysuwany przez de Sade'a przeciw istnieniu Boga, czyli szczególnie brak jego reakcji na bezkompromisowe poniżanie przez libertynizm tak przecież preferowanej przez niego cnoty. Do tego argumentu można dołączyć kolejny – brak boskiej reakcji na złorzeczenia słabych w jego oczach stworzeń, jakimi są ludzie, podważający jego istnienie: Bóg wobec tego pozostaje niemy. De Sade widzi w tym milczeniu boski współudział w zbrodniach, co prowadzi go do pojmowania Boga jako Najwyższej Niegodziwej Istoty (DE SADE 1997: 142-150).

Należy tu zwrócić uwagę na fakt, że de Sade'owski motyw poniżenia cielesności kobiety może mieć swe źródło w tradycji patrystycznej albo może też sięgać dalej, aż do myśli gnostyckiej z jej odrzuceniem cielesności, stworzonej przez złego Boga. Klossowski zauważa, że u de Sade'a:

Sceny erotyczne różnią się od aktualnej w jego epoce mody literackiej nienawiścią do ciała i zniecierpliwieniem, jakie skazańcy wywołują u znęcających się nad nimi bohaterów, oraz frenetycznym kultem orgazmu będącego dla niektórych sekt manichejskich postacią kultu pierwotnego światła (KLOSSOWSKI 1997: 156).

Bóg ma u de Sade'a wszelkie cechy Marcjonowego złego stwórcy, demiurga tworzącego ten materialny świat, czyli Jahwe, natomiast trawiące bohaterów powieści pragnienie wyczerpania wszelkich rozkoszy ma swoją analogię w koncepcjach gnostyka

Karpokratesa. Myśl antyteologiczna de Sade'a najlepiej „wykazuje kruchość myśli oświeceniowej” (ROWIŃSKI 1984: 83). Powtarza ona wszelkie tradycyjne zarzuty wobec religii i chrześcijaństwa, takie jak to, że religia została wymyślona ze strachu, stając się w konsekwencji chorobą dusz wrażliwych, uciemieniem czy podłożem wojen.

Ciało i natura

Ciało jest chwilowym upostaciowaniem odwiecznej natury. Jest „kupą mięsa” zbudowaną z „wrażliwych molekuł”, która po rozpadzie tychże powraca do uniwersalnego łoża świata – jedyna wieczność, jaką uznaje de Sade, to wieczność nieustannie zmieniającej się materii. Istnieje tylko materia, będąca w wiecznym ruchu, stanowiąca przejaw jej energii, łączącej „ciało i dyskurs, to co organiczne i to, co retoryczne” (BANASIAK 2006: 210). Cechą podstawową ciała jest posiadanie i zużytkowanie energii, ta zaś jest istotą jego funkcjonowania. Energia to rozkosz – zarówno rozkosz seksualna, jak i rozkosz ostateczna: rozkosz zbrodni. Ciało nie jest dla de Sade'a czymś dostatecznie ważnym – człowiek jest „tylko pianą, rezultatem ślepych nakazów natury” (DE SADE 1991: 286), wobec której pozostaje tylko podległą jej woli maszyną. Komentując tę koncepcję, Banasiak stwierdza, że:

Sklonności bowiem człowiek od natury posiada, podczas gdy natura, a ściślej, jak mówi de Sade, „pewien chaos natury”, rodzi w nas upodobanie nawet do tego, co odrażające, a więc ludzkie poczynania są zakorzenione w biologii człowieka, takie czy inne upodobanie „zależy od naszych organów, od budowy, od sposobu, w jaki ulegają one wpływom i nie jesteśmy w stanie zmienić naszych upodobań, tak jak nie jesteśmy w stanie zmienić kształtów naszych ciał” (BANASIAK 2006: 187).

W tej perspektywie ciało staje się narzędziem natury i nie należy mu się przeciwstawić. Tylko najwyższe posłuszeństwo wobec jego wymagań może doprowadzić do nadrzędnego celu wszelkiego libertynizmu, jakim jest maksymalizacja przyjemności. Libertyn służy naturze, czy to przeżywając przyjemność seksualną, czy też dokonując zbrodni – co jest najwyższym rodzajem przyjemności. Koncepcje de Sade'a wiążą się zatem ze skrajnym hedonizmem. Jest on taki z tego powodu, że de Sade, przejmując od Arystypa podstawową zasadę przyjemności ciała, podąża dalej w kierunku transgresji, perwersji i zbrodni. Przyjemności zwykłego hedonizmu są konwencjonalne, przyjemności „sadyzmu” są wyrafinowane i perwersyjne, związane na przykład z doświadczeniem bólu – zarówno zadawaniem go ofierze, jak i – co stanowi wyższy stopień perwersji – z zadawaniem sobie bólu przez kata. Podobnie rzecz ma się z transgresją, bowiem de

Sade sugeruje, że wyższy stopień rozkoszy cielesnych polega na zachowaniach przestępczych. Poprzez ciało człowiek jest „wrzucony w świat”, podległy jego nieubłaganym prawom. Człowiek jest jednak naturze całkowicie obojętny, ona go swym kaprysem powołuje do istnienia i takim samym kaprysem uśmierca. Nawet zbrodnia, tak przecież cenna dla libertyna, jest w oczach natury tylko jej nieudolnym naśladowaniem, gdyż rozpuszczanie form jest czymś zwyczajnym. Tylko dla człowieka wszelki eksces, seks i zbrodnia są czymś niezwykłym. Lecz właśnie poprzez te działania człowiek, ucieleśniony fragment natury, spełnia po prostu jej prawa. Nie może jednak wykroczyć poza naturę, nie może wyłamać się z jej reguł podlegając im poprzez własną cielesność.

Ciało i ofiara

„Libertyn traktuje swoją chwilową partnerkę seksualną jako niewolnika, sprowadzoną do roli ciała-rozkoszy” (BANASIAK 2006: 237), ma w pogardzie cielesną zabawkę, jaką jest dla niego partnerka. Dla libertyna inny człowiek to nie byt osobowy, który wymaga reakcji moralnych, lecz raczej przedmiot-ofiara, zwierzę podległe prawom natury, coś, co jest stworzone po to, by je używać. To przekonanie wynika z mniemania libertyna o własnej wyjątkowości i jego pogardy dla tłumu. Libertyn zdaje się bowiem nie przynależć do gatunku ludzkiego. Elitaryzm de Sade’a całkowicie wyklucza jakąkolwiek postać humanizmu, wszak człowiek zostaje zredukowany tylko do ciała i jego funkcji. Ofiary praktyk sadystycznych są zredukowane do roli mebli, urządzeń, maszyn wydalniczych czy wreszcie do obiektów konsumpcji – jak to się dzieje w przypadku praktyk kanibalistycznych.

Ofiara zostaje wywłaszczona z jej własnego organizmu i intymnego aspektu jej cielesnego istnienia, aspektu fizjologicznego, a męka tylko dopełnia wywłaszczenie z ciała. Ciało ofiary jest jedynie systemem dodanym do ciała libertyńskiego, biernym aneksem, maszyną do fabrykowania substancji erotycznej, zależnie od kaprysów libertyna, poddane technologicznej wiedzy, gwarantującej oczekiwane efekty, [...] ofiara zostaje odarta z resztek człowieczeństwa” (BANASIAK 2006: 240).

W tej właśnie perspektywie należy postrzegać praktyki sadyczne. Libertyn włada własną perwersją, rozkoszuje się nią. Obiekt rozkoszy, ofiara, jest czymś relatywnym, a samo pożądanie jest czystą negatywnością, doprowadzając do zupełnej deprecjacji obiektu. Dodatkowym elementem zbrodni sadycznej i libertyńskiej jest liczba: „Pieprz się z możliwie jak największą ilością mężczyzn. Nic nie bawi i nie rozpala głowy tak jak wielka liczba; ona właśnie gwarantuje wciąż nowe przyjemności choćby poprzez zmianę kształtu. I nie wiesz nic, jeśli znasz tylko jednego kutasa” – powiada de Sade (1997:

73). Owo potraktowanie istnień ludzkich w kategoriach czysto ilościowych bardziej je odziera z człowieczeństwa i poniża niż przemoc fizyczna.

Warto ponadto zauważyć, że libertynowi:

[...] ofiara jawi się jako sycący pasję poznawczą obiekt eksperymentu klinicznego (swego rodzaju „królik doświadczalny” czy „szczur laboratoryjny”), zarówno w aspekcie psychologicznym (np. upodobanie do seksu lub choćby do kontaktu z kobietami skazanymi na śmierć), jak i fizjologicznym (kwestia żywienia ofiar i uzyskiwania oczekiwanych dochodów) i anatomicznym (wymyślne tortury) (BANASIAK 2006: 242).

Libertyn poprzez dogłębne poznanie rozumie zniszczenie obiektu swoich badań. Sadyczny erotyzm jest w swej istocie autarkiczny – implikuje nicość przedmiotu pożądania; jak powiada de Sade, „ani razu moja sperma nie popłynęła za przyczyną obecnych tu obiektów; rozlewałem ją zawsze z powodu tych, które są nieobecne” (DE SADE 2007: 235). Jest to związane z postawą ateistyczną libertyna, co podkreśla między innymi Klossowski, pisząc: „Prawdziwy ateista, o ile istnieje taki rzeczywiście, nie przywiązuje wagi do żadnego przedmiotu: posłuszny jest swoim popędom, wiecznemu ruchowi natury, której stworzenia są niczym bańki mydlane” (KLOSSOWSKI 1997: 127).

Deprecjonujące podejście do kobiety było zgodne z ogólnym stanowiskiem Oświecenia w tej kwestii, kiedy kobieta była traktowana jako zabawka, przyjemność, kurtyzana (BANASIAK 2006: 245). De Sade postponował kobiety jako jedynie obiekty podległe pożądaniom libertynów, uległe i spełniające każde ich życzenie. Ich cielesność była przedmiotem manipulacji, wykorzystania i deprecjacji. Typowym obiektem odrazy była dla libertyna kobieta ciężarna, symbolizująca rozpasaną cielesność i podległość prawom natury (KLOSSOWSKI 1997: 250).

Z drugiej wszakże strony de Sade uznaje, że kobiety przewyższają mężczyzn pod wieloma względami. Pierwszy to ich nieograniczona potencja seksualna, nieporównanie większa niż możliwości nawet największych libertynów. Pisał de Sade: „Nic nie równa się temperamentowi podnieconej kobiety; jest ona wówczas jak wulkan, który rozpala się w miarę jak chcemy go ugasić” (DE SADE 1997: 44). Ową wyższość kobiet pod względem seksualnym podkreśla jeszcze twierdzenie, że „Pierwszym prawem każdej kobiety jest pierdolić się wyłącznie z powodu libertynizmu lub dla korzyści” (DE SADE 1997: 162).

Podsumowanie

Nie sposób powiedzieć wszystkiego o filozofii Markiza de Sade'a. Złożoność jego projektu filozoficznego rozsada większość ram interpretacyjnych, tym bardziej, że pozostaje on prekursorem wielu współczesnych nurtów filozoficznych. Myśl Markiza w konsekwencji tak dalece wyrastała poza swą epokę, że we właściwy sposób można ją zacząć odczytywać dopiero po ponad półtora wieku po jego śmierci. Nie sposób uniknąć hipotezy, sugestii, że prawdziwy sens dzieł de Sade'a był tak głęboko ukryty pod warstwą pornograficznych powieści, iż ujawnił go dopiero wiek XX. Oczywiście należy natychmiast zastrzec, że pornograficzna warstwa zewnętrzna jego dzieł nie jest tylko rodzajem kamuflażu. Filozofia sadyczna ma bowiem powiedzieć wszystko, w tym także o człowieku, o jego kondycji, której istotnym, a być może najważniejszym aspektem jest cielesność. Z kolei cielesność manifestuje się w sposób najbardziej spektakularny w seksie i przemocy, w cierpieniu ofiary i w zbrodni. De Sade był skandalistą i ekscentrykiem tak jak i inni libertyni jego epoki – ale nie był zбочeńcem, sadystą czy pornografem. Libertyn pokroju de Sade'a jest raczej człowiekiem integralnym, indywidualistycznym i zgłębiającym na własny rachunek mroczne otchłanie ludzkiej natury – dlatego też nie czeka, aż świat wrzuci go w sytuację, która wydobędzie z niego to, czego nie chciałby o sobie wiedzieć.

English summary

The chapter *Marquis de Sade Forever Alive* by Katarzyna Machnik speaks of the huge influence of the Great Frenchman on culture and art in general, which he has been exerting from his contemporaries down to the recent times. In the popular culture this libertine and provocateur, also called the biggest immoralist of the eighteenth century, is widely recognized by almost all of its' recipients. Successively, Sade's provocative works have permeated the field of mass culture to such an extent that, presently, they do not cause any sort of provocation on the general public. The references to Sade's oeuvre in music, visual arts as well as popular culture as a whole, are very often and easily recognizable. However, only few are aware that Sade was also a philosopher, and the trajectories of his life and ideas have been bumpy and full of obstacles. The author of the chapter seeks to answer the question: for what does the world still love the Great Marquis? Undoubtedly, an interest in Sade continues unabated. For his admirers

Sade's life became a symbol of non-conformism and rebellion of the world, in which individual freedoms and inalienable rights, involving fulfillment of personal desires, are restricted. Knowingly, de Sade is a eulogist of various empirical body practices. However, below this most clear and obvious layer disguise other layers aiming to evoke in us—readers, deeper reflection and a braver exploration of a self.

Źródła cytowań

- BACHTIN, MICHAŁ (1975), *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przekł. Anna Goreń i Andrzej Goreń, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- BANASIAK, BOGDAN (2006), *Integralna potworność. Markiz de Sade. Filozofia libertynizmu, czyli konsekwencje „śmierci Boga”*, Wrocław: Thesaurus.
- D'HOLBACH, PAUL-HENRI. (1957), *System przyrody czyli prawa świata fizycznego i moralnego*, przekł. Jadwiga Jabłońska, Halina Suwała, Warszawa: Państwowe Wydawnictwa Naukowe.
- DE SADE, DONATIEN-ALFONSE-FRANÇOIS (1987), *Justyna, czyli nieszczęścia cnoty*, przekł. M. Bratuń, Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.
- DE SADE, DONATIEN-ALFONSE-FRANÇOIS (1997), *Julietta*, przekł. Bogdan Banasiak, Krzysztof. Matuszewski, Warszawa: Mireki.
- DE SADE, DONATIEN-ALFONSE-FRANÇOIS (2003), *Sto dwadzieścia dni sodomy, czyli szkoła libertynizmu*, przekł. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, Warszawa: Mireki.
- DE SADE, DONATIEN-ALFONSE-FRANÇOIS (1998), *Filozofia w buduarze albo Libertynscy nauczyciele: dialogi przeznaczone dla edukacji młodych dziewcząt*, przekł. Marian Skrzypek, Kielce: Szumacher.
- DELEUZE, GILLES (1994), 'Prezentacja Sacher- Masocha', przekł. Tomasz Swoboda, *Literatura na Świecie*: 10, ss. 258-274.
- HAZARD, PAUL (1974), *Kryzys świadomości europejskiej 1680-1715*, przekł. Janusz Lalewicz, Andrzej Siemek, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- KARPIŃSKI, WOJCIECH (1968), 'Sade ukrzyżowany', *Twórczość*: 2, ss. 77-88.

KLOSSOWSKI, PIERRE (1999), *Sade mój bliźni*, przekł. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, Warszawa: Fundacja „Aletheia”.

NATANSON, JEAN-JACQUES. (1994), ‘Sade, czyli ateizm jako namiętność’, przekł. Bogdan Banasiak, *Literatura na Świecie*: 10, ss. 221-234.

ROWIŃSKI, CEZARY (1993), ‘Paradoksy libertynizmu’, *Literatura na Świecie*: 1-3, ss. 73-105.

TATARKIEWICZ, WŁADYSŁAW (1999), *Historia filozofii*, tom 2, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Posthumanizm jako projekt antropologii kultury wizualnej. Kilka obrazów ciała

ALEKSANDER KMAK*

Wprowadzenie

Choć trudno uzyskać precyzję i jednoznaczność używając tak szerokiego terminu jak „humanizm”, jedno pozostaje pewne – od samego początku istnienia to obrazy i komponent wizualny w ogóle pozostawał w centrum jego zainteresowania, mimo że, jak zostanie to przedstawione w rozdziale, nie został on do niedawna konsekwentnie wyartykułowany. Przyglądając się współczesnym praktykom związanym z plastycznością i dynamiką ludzkiego ciała – które nigdy przecież nie było po prostu zdeterminowane pomyslną lub niefortunną loterią genetyczną – w niniejszym rozdziale zaproponowane zostanie spojrzenie na ciało jako obraz, przy jednoczesnym zwróceniu uwagi na fakt, że współczesność nie jest bynajmniej szczególnie wyjątkowa, a obraz w miejscu „rzeczywistego” doświadczenia dotyczył ludzkiego ciała być może od początku refleksji nad nim i w równym stopniu budził tyleż fascynację, co lęk. Pobieżne i z pewnością w większej skali niewystarczające naszkicowanie historii wizualnego humanizmu ma jednak tutaj być głównie pretekstem, aby jego istotne ograniczenia móc przekroczyć – to przejście intensyfikujące się zwłaszcza w rozkwicie humanistyki posthumanistycznej jest również interesujące przede wszystkim jako zjawisko wchodzące w dyskusję z zastanymi obrazami, a także proponujące własne na miejsce tych już istniejących. Rzeczywisty

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: aleksander.kmak@gmail.com

przełom, jaki dokonuje się dziś wraz z posthumanizmem, nie polega na zerwaniu z dotychczasowej tradycji zasłony ułudy i dochodzeniu wreszcie do rzeczywistości samej w sobie; wręcz przeciwnie – jego istota polega na ikonofilskim charakterze posthumanizmu, który w przeciwieństwie do tradycyjnej myśli humanizmu przedstawiający obraz jako Rzeczywistość, demaskuje, że nie ma nic poza obrazem.

Widzialna Rzeczywistość i niewidzialny obraz – dwa źródła studiów nad kulturą wizualną

Na myśli humanistycznej Zachodu zaważyła rozwijana przez wieki koncepcja spójnego, refleksyjnego podmiotu o jasno wytyczonych granicach, wiodącej roli racjonalizmu, a także ugruntowana na tych rozpoznaniach predylekcja do mnożenia binarnych opozycji: ciało-duch, rozum-intuicja, natura-kultura. To wszystko uważam, zapewne nie zawsze sprawiedliwie, za niezbywalne elementy humanizmu – filozofii opartej na przekonaniu o uniwersalności i przezroczystości kategorii człowieka.

Jednym z najbardziej wpływowych obrazów w historii humanizmu pozostaje bez wątpienia Jaskinia. Alegoria wyłożona w Księdze siódmej *Państwa* Platona eksponuje sytuację człowieka uwięzionego w jaskini, w której, unieruchomiony, zamiast rzeczywistości ogląda jedynie jej cienie i odbicia, myśląc je z doświadczeniem prawdy (PLATON 2001: 220-226). Chociaż konieczne w uprawianiu filozofii wyjście z jaskini jest wstrząsające; jak plastycznie przedstawia to Platon, wyzwolony z okowów ułudy myśliciel „miałby oczy pełne blasku i nie mógłby widzieć ani jednej z tych rzeczy, o których by mu teraz mówiono, że są prawdziwe” (PLATON 2001: 222). Ikonoklastyczna filozofia, gdzie indziej otwarcie przeciw atakująca sztuki naśladowcze, krytykuje zmysłowe poznanie jako dotykające jedynie płaszczyzny rzeczy, a jednocześnie przedstawia tę krytykę właśnie za pomocą alegorycznego obrazu, wplatając komponent wizualny w teorię tak precyzyjnie, że staje się ona właściwie jej niemożliwym do oddzielenia elementem, pełnoprawnym modelem teoretycznym (KURZ & ZAREMBA 2011: 15).

Ambiwalentna pozycja ikonoklazmu niemogącego wyzwolić się od myślenia obrazami zaważyła na kształcie europejskiej filozofii. Dla studiów nad kulturą wizualną ważnym dopełnieniem platońskiego idealizmu jest sproblematyzowanie pojęcia perspektywy jako równie istotnego czynnika kształtującego podmiotowość. Jak już w 1927 roku zauważa Erwin Panofsky, perspektywa wypracowana przez zachodnią sztukę posłużyła jako narzędzie daleko posuniętej racjonalizacji widzenia, obiektywizacji tego, co subiektywne i w efekcie przyczyniła się do wykrystalizowania podmiotu dążącego

przez wpisanie w świat sztywnych reguł wzorowanych na scjentyistycznym modelu poznania do poszerzenia władania człowieka nad zajmowaną przez niego przestrzenią (PANOFSKY 2008: 19-55). Perspektywa zredukowana do matematyki i optyki, tak jak chciał tego Leon Battista Alberti, pisząc o malarstwie jako o oknie otwierającym się na nieprzekłamywany świat (ALBERTI 1963: 19), pozwoliła zaszczerpić przekonanie o możliwości dotarcia do obiektywnie istniejącej Rzeczywistości oraz jej naukowego ogarnięcia. Albertiański obraz miał zatem być niewidoczną przesłoną wyostrzającą to, co rzeczywiste – materialnym zastosowaniem rzekomo obiektywnych zasad nauki pozwalającym spojrzeć na świat. Tymczasem, jak słusznie zwraca uwagę John Berger, samo spojrzenie jest nieodłączne od kultury, z której się wywodzi – pisze on o przypadku perspektywy wykorzystywanej w malarstwie olejnym, która symulując własną naturalność i oczywistość, oddawała w istocie bardzo konkretne warunki „nowych stosunków własności i wymiany” (BERGER 1997: 86-87) w społeczeństwach doby późnego renesansu.

Przekonanie o fundamentalnej różnicy między Rzeczywistością a jej obrazem oraz koncepcja od-cieleśnionego podmiotu będącego tylko umysłową maszyną percepcyjną, są w gruncie rzeczy właśnie tym, co najbardziej krytykują współcześni badacze orientacji posthumanistycznej, sytuując się jednocześnie – świadomie lub nie – w ramach studiów nad kulturą wizualną. Postawa humanizmu, nie uświadomiwszy sobie wagi obrazu w ramach własnych rozważań, proponowała przez wieki szereg kategorii uzurpujących prawo do uniwersalności, nieczułych ani na własne ograniczenia, ani na znaczenie kulturowego kontekstu, w jakim były wykuwane. Człowiek i jego ciało to być może najwyraźniejsze przykłady, zwłaszcza kiedy w czasie tak zwanego „kryzysu uchodźczego” czy globalnej wojny z terroryzmem na jaw wychodzą założenia kryjące się w, mogłoby się wydawać, najbardziej podstawowych pojęciach; takich na przykład jak medialna i polityczna retoryka, zgodnie z którą jakoby nie każde życie byłoby warte opłakiwania czy równego uznania (BUTLER 2011: 90). Sama w sobie zdradza ona, jak chwiejne i w rzeczywistości ograniczone jest pojęcie człowieka bazujące na strachu przed różnicą oraz jak głęboko wpisane jest ono w politykę kolonizacji i podboju.

Z zarysowanych tutaj powodów uznać trzeba antropologię obrazu za kluczową w badaniu kultury w ogóle; jest przecież jednym z założeń rozdziału, że w rzeczywistości kultura o niczym innym nigdy nie mówiła, stawiając, rzadko świadomie, a jeszcze rzadziej afirmatywnie, obraz w samym jądrze kulturowych praktyk. Kultura wizualna pozwala również spojrzeć na ciało ze szczególnie tutaj użytecznej perspektywy, a zatem jako na ciało przekształcające się we własny obraz, a także na podszyty ikonofobią lęk

przed technologicznymi ingerencjami w ciało „naturalne”. Warto odnotować też inny, najbardziej może podstawowy powód przywiązywania tak dużej wagi do badań wizualności, a mianowicie proponowany przez tę dyscyplinę namysł nad aporetycznym charakterem ciała, które nie daje się sprowadzić ani do biologicznej oczywistości, ani społecznej konstrukcji. W końcu przecież, jak chce William J. T. Mitchell, „nie jest po prostu tak, że widzimy w sposób, w jaki widzimy, ponieważ jesteśmy zwierzętami społecznymi, ale jest również tak, że nasze społeczne formy organizacyjne przybierają taką formę, jaką przybierają, ponieważ jesteśmy zwierzętami widzącymi” (MITCHELL 2009: 826).

Człowiek i jego obraz(y). Możliwości posthumanizmu jako kultury wizualnej

Konstruując pierwszy argument na rzecz zacieśniania związków między posthumanizmem a kulturą wizualną, należałoby zapewne zacząć od samych obrazów. Nawet we współczesnej, scjentystycznej i racjonalnej kulturze przypisywany jest im przecież pewien rodzaj życia czy sprawczości, choć bez wątplenia jednocześnie są nieożywionymi przedmiotami. Zdanie to, jak konstatuje Łukasz Zaremba, podzielają badacze wywodzący się nawet ze skonfliktowanych obozów, jak na przykład David Freedberg zajmujący się potężnym obrazem świętym oraz W.J.T. Mitchell ogniskujący swoje zainteresowania na obrazach słabych, niestabilnych i pragnących (ZAREMBA 2014: 2). Ten ostatni, zresztą autor książki o znaczącym tytule *Czego chcą obrazy?* (MITCHELL 2011), kataloguje całą paletę zachowań fetyszystycznych, idolatrycznych czy animistycznych, zauważając, że obraz – słaby lub silny – jest obdarzany formą społecznego życia, wchodzi w złożone relacje z ludźmi jako aktywny sprawca (MITCHELL 1986: 7-8; KURZ & ZAREMBA 2011: 14). Ataki na obrazy są chyba najbardziej elementarnym przykładem ich niepodważalnej, lecz niechętnie uznawanej aktywności – przypomnieć należy choćby zablokowanie wystawienia pracy Jacka Markiewicza pod tytułem *Adoracja* w warszawskim CSW w 2013 roku czy już niemal historyczną dewastację rzeźby Maurizio Cattelana przez posłów LPR w Zachęcie w roku 2000. Przecież, choć ikonoklastyczne, powyższe ataki eksponują wiarę równie „naiwną”, jak idolatria, przeciw której obrazoburstwo ma się zwracać (ZAREMBA 2013: 11); atakując życie obrazów, z tym większą mocą je uznaje. Sam status obrazu podaje zatem w wątpliwość kategoryczność podziałów na podmiot i przedmiot – podział, który posthumanizm niezmiennie stara się przekroczyć.

Aby uniknąć błędu uproszczenia w potraktowaniu posthumanizmu jako monolitycznego nurtu, należałoby wyprowadzić kilka głównych ścieżek refleksji krytycznej wobec traktowania człowieka jako ukoronowania stworzenia. Może się wydawać, że

takie zarysowanie teoretycznych podstaw posthumanizmu nie jest tutaj bynajmniej konieczne, jednak jest wręcz przeciwnie – aby zdekonstruować, zwłaszcza krytyczne, wypowiedzi dotyczące metamorfoz ciał, niezbędne są po temu narzędzia wypracowane przez posthumanistycznych badaczy, nie tylko zresztą te dotyczące samego ontologicznego statusu ciała i podmiotowości, ale i granicy między gatunkami oraz fundamentalnego rozróżnienia na to, co naturalne i to, co kulturowe. Rozpoznania te posłużą także próbie przedstawienia posthumanizmu jako projektu radykalnej odnowy kultury wizualnej europejskiej filozofii.

Dwie najbardziej znaczące pozycje, między którymi mediować będą inni teoretycy, zajmują tu Rosi Braidotti ze swoją posthumanistyczną, wyraźnie naznaczoną duchowością etyką oraz Bruno Latour i jego koncepcja wielogatunkowego pluriwersum znoszącego granice między naturą a kulturą. To właśnie antropocentryzm i próby jego przekroczenia stanowią bowiem o rdzeniu myśli posthumanistycznej (BAKKE 2010: 338). Próbuje ona wydostać się z klinczu niezachwianego racjonalizmu, wiary w postęp oraz uprzywilejowaną pozycję człowieka. Jak pisze Braidotti, humanizm legitymizowany szczególnie przez oświeceniowe wartości zajmuje do dziś hegemoniczną pozycję rozdawcy sensów urastających do rangi uniwersalnych (BRAIDOTTI 2014: 65). Odczytana przez filozofkę myśl Zachodu nigdy jednak nie mówiła o człowieku w ogóle, lecz zawsze o zamożnym mężczyźnie o białej skórze – wyobrażenie to na przestrzeni wieków wzmacniało ksenofobiczne i patriarchalne struktury społeczne. Różnica jest bowiem przez humanizm bezwzględnie wartościowana negatywnie; stąd też wyliczenia Braidotti wskazujące naznaczone różnicą podmioty, niemieszczące się w higienicznej kategorii człowieka: „upłciowieni, urasowieni, znaturalizowani inni zostają zredukowani do mniej-niż-ludzkich ciał, którymi można w dowolny sposób rozporządzać” (BRAIDOTTI 2014: 65).

Figura człowieka funkcjonowała zatem jako narzędzie opresyjnej i segregującej władzy hierarchii. Co więcej, pomogła ona znaturalizować i uczynić koniecznym związek między innymi ideowymi spadkobiercami Oświecenia – demokracją liberalną, kapitalizmem i sekularyzacją. Jak jednak wskazuje wielu badaczy, splot tych trzech formacji zdeterminowany jest zaledwie historycznym przypadkiem i bynajmniej nie charakteryzuje się esencjonalną jednością (ADORNO & HORKHEIMER 2010: 123-168; BRAIDOTTI 2014: 99; MCLENNAN 2010: 18). Szczególnie interesująca jest współczesna krytyka dogmatycznej wiary w konieczność sekularyzacji, wskazująca, jak „ucieleśniona

i zakorzeniona” (BRAIDOTTI 2009: 61) praktyka filozoficzna eksponuje jej wykluczający i opresyjny charakter¹. Politolog Gilles Kepel w porażce tej spuścizny Oświecenia, jaką jest niespełnione marzenie o modernizacji, dopatruje się wręcz bezpośrednich przyczyn dzisiejszego radykalizowania wszystkich trzech wielkich religii monoteistycznych (2010: 34). Horyzont myślowy Braidotti wyznacza ambicja skonstruowania etyki odpowiadającej holistycznej wizji świata, w której różnorodne podmioty, ludzkie i nie-ludzkie, przyjmują różnorodne, tymczasowe, nomadyczne tożsamości (BRAIDOTTI 2009: 27), jednocześnie budując Spinozjański „monistyczny kosmos” (BRAIDOTTI 2014: 131), w którym byty pozbawione wyraźnych granic wywodzą się z jednorodnej, witalistycznej materii.

Niewątpliwie arbitralne rozdzielanie teorii Braidotti i Latoura ma tutaj jedynie zwrócić uwagę na wielopłaszczyznowość samego posthumanizmu, ponieważ o ile u filozofki będzie to głównie projekt etyczny, czy wręcz duchowy, o tyle u francuskiego socjologa za posthumanizmem stać będą postulaty zmiany społecznej i politycznej, nowego wyważenia sił sprawczości w ramach kolektywu, a nade wszystko gruntowna redefinicja pojęć natury i społeczeństwa, które w dotychczasowym kształcie skutecznie paraliżowały politykę (LATOUR 2009: 326). Zatem nawet jeśli obie teorie dzielą konkluzje na temat posthumanistycznie zorganizowanego świata, to interesujące jest przesłedzenie, jak po drodze ich ścieżki rozwidlają się i krzyżują, aby zaowocować spójną, lecz niejednorodną praktyką teoretyczną.

Tak jak na kształcie filozofii Braidotti piętno odcisnął Spinoza, tak u Latoura jako równie ważna referencja – tyle że negatywna – funkcjonuje platoński idealizm, w tym zwłaszcza wspomniana już alegoryczna opowieść o Jaskini. Jak pisze francuski filozof, ilustracja Platona przedstawia radykalne zerwanie ciągłości między ludzkim światem społecznym pogrążonym w solipsystycznym piekle subiektywizmu a nie-ludzkim światem natury, który choć obiektywny i prawdziwy, skazany jest na milczenie i nieprzejrzystość (LATOUR 2009: 29). Zerwanie to rzutuje według Brunona Latoura nawet na współczesną politykę ekologiczną i fakt ten – według niego – wyjaśnia jej dotychczasowe niepowodzenie, jakim jest przywiązanie do „bikameralizmu” (LATOUR 2009: 314), czyli antagonistycznego rozumienia natury i polityki. Tymczasem „koncepty polityki zawsze stanowiły parę z koncepcjami natury [...]”. Nigdy nie istniała

¹ Braidotti pisze otwarcie, że sekularyzm wzmacniający podział między publicznym (polityka) a prywatnym (religia) w istocie wzmocnił także wykluczenie kobiet niedopuszczonych do sfery obywatelstwa oraz politycznej sprawczości.

inna polityka niż polityka natury i inna natura niż natura w polityce [podkr. oryg.]” (LATOURE 2009: 53-54). Nie oznacza to bynajmniej, że natura jest bezwzględnie społeczną konstrukcją – przeciwnie, sceptyczny wobec społecznego konstrukcjonizmu Latour zauważa, że wiara w istnienie nieusuwalnej różnicy między rzeczami samymi a ich społecznymi reprezentacjami utrzymuje podział na ahistoryczną i niepoznawalną rzeczywistość natury i wyizolowanego z niej człowieka.

Posthumanizm, nie wykluczając społecznego charakteru wiedzy, bierze pod uwagę uwarunkowania materialne tejże wiedzy. Posthumanizm nie jest więc ani społecznym konstruktywizmem, ani też esencjalizmem, gdzie każdy element rzeczywistości jest już zastany, a jego pozycja ściśle określona. Posthumanistów interesuje zatem nie to, czym coś jest, ale raczej jak działa i jakie pełni funkcje w relacjach z innymi ludzkimi i nie-ludzkimi sprawcami zdarzeń (BAKKE 2010: 344).

Zamiast społeczeństwa ludzi decydującego o zewnętrznej wobec siebie naturze Latour postuluje politykę opartą na ciągłym procesie kompozycji wspólnego świata przez podmioty ludzkie i nie-ludzkie (GDULA 2015: 239). W tak rozumianej polityce nie ma już z góry danej zewnętrzności, gdyż zawsze jest ona świadomie i jawnie skonstruowana, czekając tylko na przyłączenie do rozrastającego się organizmu, jakim jest Latourowski kolektyw. Nie jest on zresztą prostym zbiorem bytów, ponieważ – jak argumentuje Latour w najbardziej znanej książce, *Splatając na nowo to, co społeczne* (2010) – aktor nie jest elementem sieci, lecz jest z nią tożsamy. Podobnie jak niemożliwe jest odseparowanie nauki od warunkującego ją momentu historycznego i posługującego się nią społeczeństwa, tak nie sposób oddzielić refleksyjnego podmiotu od przedmiotu refleksji, ponieważ jak wielokrotnie przekonywała filozofia różnicy, to właśnie relacja jest pierwotna wobec bytów w nią wchodzących, to właśnie dopiero ona umożliwia krystalizację – nigdy nie trwałą ani tym bardziej permanentną – podmiotowości. Zamiast do monistycznej wizji Spinozy Latour skłania się raczej ku zaproponowanemu przez Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego pojęciu asamblażu, które pod nazwą kompozycji wyraża u niego ujednoczony świat aktywnie składany w całość przez politycznie zaangażowane podmioty (LATOURE 2009: 327). Horyzont tej myśli wyznacza oczywiście nie-definitywny charakter pracy nad wspólnym, lepszym światem. Jak bowiem pisze Jane Bennett, asamblaż jest nie tylko zrzeszeniem niedomkniętym, lecz także zmiennym, a przede wszystkim o ograniczonej żywotności (BENNETT 2010: 24).

Kiedy posthumanizm rezygnuje z rozróżniania na rzeczywistość i jej społeczną konstrukcję, zwraca się jednocześnie ku obrazowi rozumianemu już nie jako krzywe

zwierciadło świata odbijające jedynie jego powierzchnię, lecz jako jedyny możliwy *modus* jego poznania. Jednocześnie to nie jest już przezroczyste medium Albertiego, lecz właśnie materialny akces do rzeczywistości, już nie Rzeczywistości, która poza obrazem być może w ogóle nie istnieje. Posthumanizm zrywa z Oświeceniową fantazją o obiektywnym poznaniu, dając świadectwo, że tylko przez mnożenie kontrpropozycji – nieaspirujących już do miana obiektywnych, ponieważ w języku posthumanizmu to zawsze nadużycie – poznanie jest możliwe. A są one właśnie kontrobrazami, zarówno wtedy, gdy dotyczą nomadycznych podmiotowości wyłaniających się z holistycznej, pulsującej życiem materii u Braidotti, jak i wówczas, gdy odnoszą się do stale zwiększającego objętość kolektywu u Latoura.

Nie jest więc tak, że posthumanizm znosi zastane obrazy, ale właśnie w wizualnym języku toczy z nimi spór, proponując w ich miejsce inne obrazy. I właśnie to stanowi o ikonofilskim charakterze posthumanizmu. Nie chodzi przecież o obiektywnie dowiedzioną prawomocność kolejnych teorii-obrazów, lecz o ich przepływ, stały ruch, zmienność odpowiadającą dynamicznemu światu nietrwałych relacji i negocjacji podmiotów. Zamiast wglądu w Rzeczywistość posthumanizm proponuje raczej afirmację „dynamiki zapośredniczenia” (ZAREMBA 2013: 13), ponieważ to mediacje stanowią o rzeczywistości, a nie odwrotnie. Nie musi to jednocześnie oznaczać ani cynicznego relatywizmu, ani jałowości posthumanistycznych propozycji; jak pisze bowiem Latour, teoria świadoma braku obiektywnej Rzeczywistości nie traci bynajmniej znaczenia jako model wyjaśniający, zmienia się tylko obiekt wyjaśnienia, którym stają się kolejne zapośredniczenia wiedzy (LATOUR 1998: 2-9).

Obraz zamiast ciała? Kilka przypadków

„Nowa twarz Renee Zellweger! POZNAJECIE?!”; „Twarz Nicole Kidman w Cannes! STRASZNA?”; „Bundchen: Photoshop ZABIJA PRAWDZIWĄ KOBIECOŚĆ” – to tytuły wiadomości w popularnym portalu plotkarskim dotyczące w dwóch pierwszych przykładach operacji plastycznych, w trzecim natomiast – cyfrowej modyfikacji ciała. Stojąc na straży „prawdziwego” wyglądu ludzkiego ciała i piękna „naturalności”, autorzy tego typu wypowiedzi mówią oczywiście dużo o paradoksalnym stosunku dzisiejszej kultury do technologii. Jak zauważa Vivian Sobchack, marzymy bowiem o technologii usprawniającej ludzkie ciało, pozwalającej przekraczać ograniczenia biologii, a nawet do pewnego stopnia zaprzeczyć śmiertelności ludzkiego ciała (ilustrują tę tezę chociażby reklamy produktów sportowych przekonujące, że to nie ciało, lecz „sky is

the limit”²). Równoległe jednak taką technologię zaakceptować można tylko pod warunkiem jej niewidzialności i przezroczystości (SOBCHACK 2012: 97-98), kiedy nie ingeruje ona w widoczny sposób w „naturalny” wygląd ludzkiego ciała. Gdy granica zostanie przekroczona, podmiot czeka nieubłagana dezintegracja – w tytule z Pudelka to przecież twarz znanej aktorki jest w Cannes, a nie ona sama, co wskazuje, że zbyt daleko posunięta technologiczna ingerencja w jakiś sposób była w stanie zagrozić jej cielesnej integralności.

Oczywiście dostrzec należy krótkowzroczność retoryki, która zdaje się nie widzieć, że technologiczne protezy wpisane są w ludzkie ciało na o wiele bardziej podstawowym poziomie, niż obrońcy „naturalności” chcieliby uznać. Jak argumentuje Elizabeth Grosz, już to, że ciało ludzkie determinuje zarówno onto-, jak i filogeneza, świadczy o jego protetycznym charakterze (GROSZ 2005: 145-155). Równoważące się siły rozwoju osobniczego i doboru naturalnego predysponują bowiem ciało do aktywnego przekształcania i reagowania na zmienne warunki tyleż biologiczne, co społeczne. Przekroczenie czystego biodeterminizmu w argumentacji Grosz odpowiada za konstatację, że ciało nie jest nigdy gotowym i skończonym wzorem, lecz swoim własnym obrazem (GROSZ 2005: 151). Nie jest bowiem tak, że wykorzystujący narzędzia człowiek w prosty sposób inkorporuje je we własne ciało, lecz raczej w istotowy sposób zmienia się pod wpływem tej relacji.

Według Bergsona [...] życie ewoluje dzięki wytwarzaniu nowych zdolności zarówno w żyjącej istocie, jak i w protetycznym przedmiocie. Przedmiot zawsze ulega, jego zdaniem, redukcji zarówno w wyniku percepcji, jak i sposobu użycia przez obserwatora; różnorodne atrybuty przedmiotu są upraszczane i ograniczane do tych tylko, które może z niego wydobyć życie. Z drugiej strony jednak wyłonione z mnogości powiązań materialnego świata przedmioty nabywają nowe cechy i zdolności – wirtualność, której brakuje im w ich pierwotnej formie. Inteligencja obdarza przedmioty wirtualnością, „kradnąc” równocześnie wszystkie ich własności uznane za przydatne czy istotne. Żyjący byt i protetyczny przedmiot przekształcają się wzajemnie i każde z nich podlega niemożliwemu do przewidzenia procesowi przemiany wynikającemu z wzajemnej interakcji. Żyjące istoty zmieniają przedmioty nieobdarzone życiem, te z kolei wpływają na wymiary i możliwości samego życia (GROSZ 2012: 421).

To zatem relacja kształtuje wchodzące w nią byty, a nie odwrotnie, co nie tylko okazuje się istotną analogią między argumentacją badaczki a wcześniejszymi twierdzeniami na temat posthumanizmu, lecz także podkreśla konieczne związki między nim

² „Sky is the limit” było hasłem marki Nike reklamującej nową kolekcję obuwia sportowego wiosną 2013 roku.

a studiami nad kulturą wizualną. Dlatego też niemożliwa do utrzymania jest opozycja między tym, co ludzkie ciało przedstawia „pierwotnie” a tym, do czego zdolne jest pod wpływem technologii. Dobrze ilustruje to przykład sportu jako „nieustannej negocjacji między ciałem a protezą, prowadzonej w imię utrzymania integralności i naturalności ciała” (SZCZEŚNIAK & ZAREMBA 2012: 103). Dyscypliny sportowe nie tylko w arbitralny sposób akceptują bądź odrzucają dostępne protezy (obuwie, odzież, ale też przecież dietę i przyjmowane substancje), ale jednocześnie nawiązują stale do ideału „naturalnego” ludzkiego ciała, podczas gdy w rzeczywistości eksponują ciała daleko od normy odbiegające, ciała przez lata treningów dostosowane tylko do ekstremalnych sportowych warunków (SZCZEŚNIAK & ZAREMBA 2012: 106). Nie powinno zatem dziwić oburzenie, które towarzyszyło dopuszczeniu Oscara Pistoriusa do standardowych igrzysk olimpijskich – za fasadą niezgody na użycie protezy kryło ono bowiem zaledwie – lub aż – niezgodę na jej ekscesywną widoczność, która groziła zdemaskowaniem „naturalnego” ciała jako tylko jednego z wielu dostępnych jego obrazów.

O nierozłączności ludzkiego ciała i technologii zaświadcza też istnienie i początkowa popularność programu *The Swan* emitowanego w 2004 roku przez konserwatywną amerykańską stację Fox. Stylizowany na reality show w typie *extreme makeovers* przedstawiał w swoich dwóch sezonach historie grup kobiet poddanych operacjom plastycznym oraz treningom psychologicznym i ubiegających się o tytuł Łabędzia. Wygrywać miała ta zawodniczka, która przeszła najlepszą według kryteriów sędziów programu przemianę zarówno wyglądu, jak i osobowości, stając się piękną, gotową do autoekspresji i pewną siebie kobietą. Etyczka Joanna Żylińska interpretuje program w kategoriach biopolitycznych, zauważając wiele możliwych sposobów odczytań właściwego przekazu; z pewnością pierwszym i najbardziej oczywistym byłoby odczytanie według klucza dyscyplinarnego (ŻYLIŃSKA 2013: 150). „Nieposłuszne”, nieatrakcyjne ciała, niemieszczące się w amerykańskim marzeniu o dążeniu do perfekcji, są w programie formatowane w sposób owemu marzeniu odpowiadający – nie tylko nie należy poprzestawać na zastanym ciecie, ale praca samoprzekraczania powinna wręcz stale towarzyszyć szczęśliwemu obywatelowi, który poprzez wyznaczanie zawsze ambitniejszych niż inni celów buduje rzeczywiste (PKB) i symboliczne (utożsamienie marzenia z rzeczywistością) bogactwo swojego kraju. Możliwość tego typu optymizmu okupiona jest oczywiście społecznym darwinizmem, jako że wyścig należy jedynie do tych najlepiej doń przystosowanych (ŻYLIŃSKA 2013: 160).

Powołująca się na filozofię Levinasa Żylińska zwraca uwagę na fakt, że pragnienie metamorfozy wynikać może z reakcji podmiotu na różnicę, której nie da się w inny sposób przekroczyć i jako takie wyraża w gruncie rzeczy marzenie o jednolitym świecie, w którym nie ma już miejsca na rozróżnialne ciała i podmiotowości (ŻYLIŃSKA 2013: 160-163). Wydaje się, że stanowisko to jest jednak obciążone pewnym błędem, zakładającym, że plastyczność ciała jest w kulturze popularnej tożsama z plastycznością podmiotu. Tymczasem to, co oczywiste dla zorientowanej posthumanistycznie filozofki, nie opisuje najlepiej mechanizmów programów takich jak *The Swan*, gdzie podobne utożsamienie jeszcze się nie dokonało. Jeśli posthumanistyczna kultura wizualna ma być traktowana poważnie, nie może ignorować w najlepszym razie ambiwalentnego statusu, jaki w kulturze Zachodu zajmuje metamorfoza. Jak już wielokrotnie było tu pokazywane, zmiana może być bowiem aprobowana jedynie dopóty, dopóki jest poza polem widzialności. Jeśli jest inaczej, zostaje albo uznana za zamach na „naturalność” ciała, albo wpisana w rekompensacyjną narrację o ciele, które co prawda się zmienia, jednak podmiot, który je zamieszkuje, pozostaje taki sam. Taki właśnie jest przypadek amerykańskiego *The Swan*. Mimo wszystkich oczywistych metamorfoz dosięgających i ciało, i ducha (sformułowanie, używane nagminnie w programie, tylko potwierdza, jak w istocie jest konserwatywny!) prowadzący wielokrotnie podkreślają, że przemiany służyć mają zaledwie wydobyciu z kobiet ich najlepszych wersji siebie, a więc wyzwoleniu ich prawdziwych „ja”. Możliwe byłoby zatem argumentowanie, że *The Swan* w gruncie rzeczy nie opowiada się za żadną zmianą, jeśli wszystko to, co potrzebne do jej rzekomego sukcesu, istniało już apriorycznie w samych bohaterkach, a skalpel i coaching to jedynie narzędzia dopasowujące powłokę do tego, co głęboko we wnętrzu. *The Swan* nie tylko operuje retoryką wierności wobec swojego prawdziwego „ja”, ale, co więcej, pogłębia przepaść między ciałem a podmiotowością. Nawet jeśli uwidacznia konstrukcyjny charakter obu tych sfer (Żylińska pisze nawet o „nie-ludzkim mięsie przeobrażającym się w pożądane kobiece ciało”; ŻYLIŃSKA 2013: 169), kompozycja programu bardzo szybko neutralizuje wywrotowość własnych rozpoznań, wpisując je w narrację o sukcesie prawdy i koherencji w walce o podmiotowość. Jest to zatem niewielka właściwie zmiana względem Albertiańskiej metafory malarstwa jako okna na świat; nawet jeśli samo ciało przestało być niewidzialnym medium, oczywistym pozostaje jego ostateczny akces do Rzeczywistości.

Istotne strukturalne podobieństwa dzieli poetyka *The Swan* i współczesna liberalna narracja towarzysząca operacjom korekty płci, co z powodu bezprecedensowego

zainteresowania medialnego, jakie wzbudziła korekta płciowa Bruce'a Jennera i przyjęcie przez niego nowej tożsamości Caitlyn Jenner w 2015 roku, zasługuje na osobne omówienie. Interesujące są szczególnie okoliczności, w jakich historia Jenner mogła w ogóle zostać usłyszana i tak szeroko zaakceptowana. Pozostawiając na boku oczywisty fakt, że to wcześniejsza sława i pieniądze³ zadecydowały o widzialności Caitlyn Jenner w mediach, należy zwrócić uwagę na to, jak jej wypowiedzi – bez wątpienia potrzebne dla szerzenia świadomości o problemach z tożsamością płciową – w szerszej perspektywie wpisują się w konserwatywną ramę, utrzymującą porządek oparty na binarnych opozycjach. Także i tutaj mamy bowiem do czynienia ze znaną już retoryką powracającą do Natury i Rzeczywistości jako definitywnych instancji gwarantujących prawdę. W artykule *Caitlyn Jenner: the Full Story* w czasopiśmie „Vanity Fair” historia celebrytki przedstawiona zostaje w optyce anektowania prawdziwej tożsamości, uzyskiwania prawdziwego ciała i jako taka nie mówi za dużo o metamorfozie, traktując ciało jako plastyczne narzędzie w rękach umysłu, który od zawsze był w tym przypadku kobiecy (BISSINGER 2015). Argument niezgodności płci biologicznej i płci psychologicznej wzmacnia nieprzekraczalność granic między mężczyzną a kobietą, przysługując się konserwatywnej polityce utrzymującej płciowy determinizm. Powierzchniwnie progresywny liberalizm w najmniejszym stopniu nie rezygnuje zatem z restrykcyjnej polityki tożsamości zmuszającej do bycia albo kobietą, albo mężczyzną – polityki, dla której każda seksualna, płciowa, rasowa czy wreszcie gatunkowa transgresja jest bezwarunkowo zagrożeniem dla kompromisowego *status quo*, a każda zmiana neutralizowana jest retoryką przywracania właściwego porządku. Szczególnie niepokojące jest często powracające utożsamienie ciała z narzędziem umysłu, które dzięki technologii może być dowolnie usprawniane czy dostosowywane. Jak przestrzega Vivian Sobchack, bezkrytyczna wiara w wyzwolicielską moc technologii sprzyja nie tylko zanegowaniu śmiertelności i kruchości ciała, które czynią je wyjątkowym, lecz także pominięciu jego roli w procesie wykształcania podmiotowości (SOBCHACK 2012: 101). Nie jest bowiem tak, że zamieszkuje ona ciało, lecz jest z nim tożsama – i każde inne twierdzenie zatrząskuje krytyczną refleksję w pułapce antagonizmów: natura-kultura, ciało-duch. Dla uwag Sobchack można też szukać uzasadnień historycznych – czy to prze-

³ Jako olimpijska medalistka z 1976 roku oraz członkini zamożnej rodziny Kardashian Jenner oczywiście ma również klasową legitymizację, by wypowiadać się o problemach osób transgenderowych w ogóle.

cież właśnie przekonanie o fundamentalnym primacie racjonalnego umysłu nad ograniczonym i atawistycznym ciałem nie było podstawą nazistowskiej ideologii ciała żołnierza, jak opisuje je Klaus Theweleit (THEWELEIT 2015: 76)?

Interesujące są również dosłowne wizerunki przemian, na przykład obrazy eksponujące błędy lub nadużycia programów graficznych służących do obróbki zdjęć. Za każdym razem konfrontacja fałszywego, ulepszanego obrazu z jego rzeczywistym odpowiednikiem bez retuszu buduje rzecz jasną znaną już dobrze argumentację na rzecz „naturalności” ciała, od której kanonów odchodzą obrazy pozostające w dzisiejszym medialnym obiegu, mające jakoby odbiorców, przedstawiając im wygenerowane komputerowo cyborgi zamiast prawdziwych ludzi. Dlatego że graficzna metamorfoza istnieje jedynie na poszczególnych obrazach w sensie ścisłym, pozwala ona na szczególnie ciekawe, montażowe zestawienie dwóch wykluczających się wizerunków – zwoźdżającego obrazu z okładki magazynu oraz „prawdziwego”, surowego i nieobrobionego zdjęcia zrobionego w biegu przez fotoreportera (dla przykładu osobną ikoną kultury popularnej zdążyły się już stać niewyretuszowane zdjęcia dłoni i ramion Madonny). Redaktorom portali plotkarskich jednoznacznie sugerującym, który obraz jest prawdziwy, a który zafałszowany, nie udaje się jednak dostrzec, że same kulturowo wypracowane kategorie pięknego i brzydkiego ciała są w istocie obrazami-kłiszami i jako takie nie mogą powiedzieć nic na temat Rzeczywistości, lecz jedynie zwrócić się w autoreferencyjnym geście do kulturowych sensów, jedynie pretendujących do miana oczywistych czy uniwersalnych. Także zatem niewyretuszowane dłonie Madonny, mające zdradzać jej wiek czy przemęczenie, funkcjonują jako wizualna figura, oferująca widzowi odbicie kulturowych wyobrażeń pod pozorem obiektywnej prawdy, określającej raz na zawsze realny i wiarygodny stan rzeczy. Rola posthumanistycznej krytyki polegałaby tutaj właśnie na zdaniu sprawy, że ludzkie ciało nie istnieje odseparowane od współtworzących je kulturowych znaczeń, zawsze jest już bowiem swoim obrazem, ujętym ramą konwencji, które, choć niewidoczne, domagają się sproblematyzowania i uczynienia widzialnymi.

***Przekładaniec* – zamiast zakończenia**

W 1968 roku Andrzej Wajda nakręcił średniometrażowy film telewizyjny pod tytułem *Przekładaniec* na podstawie wcześniej już istniejącego scenariusza Stanisława Lema. Osadzona w przyszłości historia opowiada o zawodowym kierowcy rajdowym, Richar-

dzie Foksie, który często ponosząc regularnie poważne obrażenia w wypadkach na torze, dzięki zaawansowanej transplantologii staje się z czasem patchworkowym tworem splecionym z organów i członków pochodzących od różnych ludzi. Technologiczna utopia kryje rzecz jasna pułapkę – tożsamość głównego bohatera filmu ulega degradacji i zamazaniu, do głosu wydają się natomiast dochodzić fragmenty esencjonalnie związane z ciałami dawców. W rezultacie niemożliwe staje się rozpoznanie – Richard Foks w znanej formie zdaje się nie zamieszkiwać już ciała Richarda Foksa-przekładacza. Chociaż można przypuszczać, że moralista Lem odbierał tę historię jako ostrzeżenie przed nadmierną ingerencją technologii w ciało człowieka, można zaproponować zgoła inne odczytanie. *Przekładaniec* jest znakomitą ilustracją ważnego przesunięcia w europejskiej filozofii, wedle którego ciało nie jest już po prostu mieszkaniem podmiotu, lecz jego aktywnym współtwórcą. Takie dowartościowanie materii, nieodłączne od posthumanistycznej kultury wizualnej, jaką tu zarysowano, pozwala na nieskrępowany zwrot ku samemu obrazowi jako fundamentalnemu źródłu wiedzy o rzeczywistości – już nie Rzeczywistości, lecz (jakiejś) rzeczywistości.

English summary

Having seen the collapse of the basic axioms in the last decades—of human, body, nature, animal — we are forced to rethink their relations to reality, seen as objective and rational. As Aleksander Kmak argues in the chapter *Posthumanism as a Project in Visual Culture Anthropology: Several Images of the Body*, European philosophy was based on the paradoxical foundations of iconoclastic visual culture that didn't recognise its own images and pictures but instead was convinced that the direct access to the domain of truth was indeed possible. Obvious differentiation between the reality and its picture is perhaps the best proof — and, of course, it's not a coincidence that most often, it belittles pictures. Seeing in posthumanism the potential to transgress such anachronistic antagonisms which keep the critical thought trapped, Kmak perceives it as an iconophilic anthropology of a visual culture project that doesn't set the truth of nature and the falsehood of representation in conflict any more. Instead, it creates more and more images and counter-images affirming their values without the necessary reference to the idea of objective truth and reality. Analysing some popular culture examples, the author proves how even in the age of advanced technologies the notion of body is still predetermined by the old antagonism of the truth and its image. Furthermore, it is shown how posthumanist, visual culture could intervene accepting the fact that the human body remains, from the moment of creation, a picture.

Źródła cytowań

- ADORNO, THEODOR, MAX HORKHEIMER (2010), *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przekł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- ALBERTI, LEON BATTISTA (1963), *O malarstwie*, przekł. Lidia Winniczuk, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- BAKKE, MONIKA (2010), *Posthumanizm: człowiek w świecie większym niż ludzki*, w: Jacek Sokolski (red.), *Człowiek wobec natury – humanizm wobec nauk przyrodniczych*, Warszawa: Wydawnictwo Neriton, ss. 337-357.
- BENNETT, JANE (2010), *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*, Durham: Duke University Press.
- BISSINGER, BUZZ (2015), 'Caitlyn Jenner: the Full Story', *VanityFair.com*, online: <http://www.vanityfair.com/hollywood/2015/06/caitlyn-jenner-bruce-cover-anie-leibovitz> [dostęp: 30.06.2017].
- BERGER, JOHN (1997), *Sposoby widzenia*, przekł. Mariusz Bryl, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- BRAIDOTTI, ROSI (2014), *Po człowieku*, przekł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- BRAIDOTTI, ROSI (2009), *Podmioty nomadyczne. Ucieleśnienie i różnica seksualna w feminizmie współczesnym*, przekł. Aleksandra Derra, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- BUTLER, JUDITH (2011), *Ramy wojny. Kiedy życie warto jest oplakiwania?*, przekł. Agata Czarnacka, Warszawa: Instytut Wydawniczy Książka i Prasa.
- GDULA, MACIEJ (2015), *Uspołecznienie i kompozycja. Dwie tradycje myśli społecznej a współczesne teorie krytyczne*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- GROSZ, ELIZABETH (2005), *Time Travels. Feminism, Nature, Power*, Crowns Nest: Allen & Unwin.
- GROSZ, ELIZABETH (2012), 'Protetyczne przedmioty', przekł. Magda Szcześniak, w: Iwona Kurz, Paulina Kwiatkowska, Łukasz Zaremba (red.), *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 416-423.

- KEPEL, GILLES (2010), *Zemsta Boga. Religijna rekonkwista świata*, przekł. Agnieszka Adamczak, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- KURZ, IWONA, ZAREMBA ŁUKASZ (2015), 'Potęga i nędza królestwa obrazów. Animistyczna ikonologia W.J.T. Mitchella', w: William John Thomas Mitchell, *Czego chcą obrazy*, przekł. Łukasz Zaremba, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, ss. 11-26.
- LATOUR, BRUNO (1998), 'A Few Steps Towards the Anthropology of the Iconoclastic Gesture', *Science in Context*: 1 (10), ss. 63-83.
- LATOUR, BRUNO (2009), *Polityka natury. Nauki wkraczają do demokracji*, przekł. Agata Czarnacka, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- LATOUR, BRUNO (2010), *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przekł. Aleksandra Derra, Krzysztof Abriszewski, Kraków: Universitas.
- MCLENNAN, GREGOR (2010), 'The Postsecular Turn', *Theory, Culture & Society*: 4 (27), ss. 3-20.
- MITCHELL, WILLIAM JOHN THOMAS (2011), *Czego chcą obrazy*, przekł. Łukasz Zaremba, Warszawa: Narodowe Centrum Nauki.
- MITCHELL, WILLIAM JOHN THOMAS (1986), *Iconology. Image, Text, Ideology*, Chicago: University of Chicago Press.
- MITCHELL, WILLIAM JOHN THOMAS (2009), 'Pokazując widzenie: krytyka kultury wizualnej', przekł. Mariusz Bryl, w: Mariusz Bryl, Piotr Juszkiewicz, Piotr Piotrowski, Wojciech Suchocki (red.), *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów „Artium Quaestiones”*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, ss. 817-837.
- PANOFSKY, EDWIN (2008), *Perspektywa jako „forma symboliczna”*, przekł. Grażyna Jurkowlaniec, Warszawa: WUW.
- PLATON (2001), *Państwo*, przekł. Władysław Witwicki, Kęty: Wydawnictwo Antyk.
- SOBCHACK, VIVIAN (2012), 'Pieprzyć ciało/przetrzymać tekst, czyli jak wyjść z tego stulecia cało', przekł. Magda Szcześniak, Łukasz Zaremba, *Dialog*: 7-8, ss. 92-101.
- SZCZĘŚNIAK, MAGDA, ŁUKASZ ZAREMBA (2012), *Vivian Sobchack, Oscar Pistorius: sztuczne ciała w teorii i praktyce*, *Dialog*: 7-8, ss. 102-108.

THEWELEIT, KLASU (2015), *Męskie fantazje*, przekł. Mateusz Falkowski, Michał Herer, Warszawa: Wydawnictwo PWN.

ZAREMBA, ŁUKASZ (2013), 'Ikonokłści i ikonofile', *Konteksty*: 3 (302), ss. 9-14.

ZAREMBA, ŁUKASZ (2014), 'Męki obrazów', *Widok*: 5, online: <http://pismowidok.org/index.php/one/article/view/169/284> [dostęp: 30.06.2017].

ŻYLIŃSKA, JOANNA (2013), *Bioetyka w epoce nowych mediów*, przekł. Patrycja Poniatowska, Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.

Jak śmierć nawiedza popkulturę?

Od i do popartu, od litery do litery

PAWEŁ SZYPOWSKI*

Wstęp

„Zdałem sobie sprawę, że wszystko, co robię, musi być związane ze śmiercią” (SWENSON 2006: 34) – powiedział A. do B. O ile mówiący, który kryje się za tym zdaniem, myśli konsekwentnie, to musi on przyznać, że w każdej sytuacji, więc także wypowiadając przytoczone zdanie w pierwszej osobie liczby pojedynczej, pozostaje związany ze śmiercią. A zatem jako skryty, ponieważ żywy, i żywy, ponieważ skryty, staje się on ciągle wydany temu, co na zewnątrz i obok niego; temu, co martwe. Pozostawmy tego kogoś w jego nieodgadnionej i niedosiężnej tajemniczości i przyjmijmy literę na jego oznaczenie, tak jak sam sobie tego życzył¹. Jest to też pierwsza litera jego imienia, czyli innego znaku, tak często zastępującego nazwisko o dużo odleglejszym inicjale. Natomiast Ja – bo przecież rozumiemy, że tekst akademicki powstaje z perspektywy pewnej (ja)jednostkowości – jest tu pod literą B. Ona po pierwsze, kreuje jego tożsamość (literalnie

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: pawel.szypowski@gmail.com

¹ Autor rozdziału (B.) stosuje tu skrót z *The Philosophy of Andy Warhol, From A to B and Back Again*, która poprzetykana jest telefonicznymi dialogami. Powyższy cytat pochodzi z rozmowy z Gene Swenson i jest klasycznym wyznaniem, złożonym słuchającemu. B. pamięta, jak bardzo A. bał się samotności i nieustannie próbował ją zagadywać rozmowami przez telefon albo oglądaniem telewizji. Konieczność bycia z innymi jest tam nie tyle okazjonalną psychologiczną potrzebą, a raczej, skojarzona z użyciem technologii, dowodem postępującej wirtualizacji życia.

– jestem B., co w zasadzie oznacza dodanie jeszcze jednego, dolnego brzuszka w pierwszej literze imienia) i po drugie, ustala pozycję. Chodzi tu bowiem oczywiście o role i figury, o zaznaczenie literami pewnych miejsc; litery będą zmiennymi w strukturze inter-jednostkowej, w owej strukturze interpretacji. A. jako pierwszy będzie tym, którego B. nasłuchuje, do którego A. udało się dotrzeć, „dodzwonić”. B. z kolei ma za zadanie odpowiedzieć. *From A to B, and back again.* „B. jest kimkolwiek, kto pozwala mi zabić czas. [...] Potrzebuję B., ponieważ nie mogę być sam” (WARHOL 1975). A więc B. nie tyle nawet prowadzi dyskurs odpowiedzi, co zajmuje i zagaduje A. Już widać, że A. i B. to nie tylko pozycje strukturalne; to również idiomatyczny sposób funkcjonowania w świecie: litery funkcjonujące jako zastępniki twarzy i imienia własnego. W dialogach z *The Philosophy of A...* struktura zagnieżdża się w rozmowie prowadzonej telefonicznie, a więc w środowisku wirtualnym, w którym nie widać rozmówców. Nie jest to zatem strukturalistyczny kanał przepływu informacji – po obu stronach znajdują się afektywne jednostkowości, zaś przedmiot wymiany to zmysłowa, lecz bezcielesna materialność, która zalega (lepiej widać to oczywiście w środowisku czatu) i nie sprawdza się do chwilowego pojęcia treści przez któryś z umysłów. Ciągła, nieopanowana oscylacja tego, co wirtualne i zmysłowe/bezcielesne pomiędzy „podmiotowymi” pozycjami naznacza te ostatnie źródłowo, organizuje je poprzez to, co idiomatyczne i idiosynkratyczne, i ustanawia jednostkowościami. Jednostkowość jest oscylująca, niestabilna w środowisku wirtualnego; wirtualne zaś samo określa się jako „zawsze mniej i zawsze więcej” (DERRIDA 1989: 6) od przedmiotu czy substancji, czyli jako ontologicznie rozchwiane.

Problem wszechobecności śmierci – jak go rozumie B. – wypływa z każdego z elementów modelu rozmowy telefonicznej i skupia się w trzech punktach: reprodukowalności, przechodniości (transmisji) i mnożenia granic oraz jednostkowości. Będą to motywy przewodnie przedstawionych w dalszej części rozdziału interpretacji obrazów i technik A. Wszystkie one również znajdują swój wyraz w jednym z najgroźniejszych, a jednocześnie najbardziej fantastycznych zjawisk współczesnego *Lebensweltu* – kulturze popularnej i mass-mediach. Wpisując popart w popkulturę, B. stara się uczynić awangardę artystyczną częścią anonimowego podłoża kulturowego, a z drugiej strony podporządkować to, co masowe, wezwaniu i wyzwaniu rzucanemu przez ruch artystyczny. Jest to możliwe, ponieważ te zjawiska – jakby powiedział D. (Derrida), zarazem inny A. i inny B. – nawiedzają siebie nawzajem. A to z kolei dlatego, że oba leżą w polu nawiedzanym i władanym przez śmierć (podług trzech powyższych punktów).

Mają ze sobą wiele wspólnego. Popkultura jako poddana kapitalistycznemu reżimowi gospodarczemu stanowi przemysł kulturalny, wytwarzający kulturę jako masowo reprodukowalne towary. Jak cały kapitalizm, zdolna jest przy tym przekraczać wszelkie granice, dekonstruować opozycje, manipulować nieskończoną ilością motywów, gatunków, tego, co i jak się prezentuje. Ponadto to, co przedstawia, jej produkt, nadaje się dla każdego, a także w coraz większym stopniu każdy może być jej twórcą. Twórczość maszynowa A., przyjmowana metoda pastiszu (na przykład nakładanie motywów reklamowych na obrazy klasyczne, jak w *The Last Supper*) albo imitacja przedmiotów konsumpcji, a wreszcie fakt, że artysta stał się tylko aktorem w sieci zależności, zatracił w niej swoją indywidualność, a jednocześnie zyskał zdecydowanie większą swobodę ekspresji, którą dzieli z innymi użytkownikami nowych mediów, świadczy o tym, że popart jest tylko fałdą na dużo silniejszej i większej quasi-geologicznej formacji kulturowej. Z drugiej strony świadoma i wiedzona przewrotnym pragnieniem reafirmacja przez A. technologiczno-kulturowo-ekonomicznego dziedzictwa znamionuje raczej niespotykane wyrafinowanie i doskonałość artystycznego wyrazu i czyni z tegoż unikat w skali globalnej.

Owo podwójne zapętlenie się tego, co masowe i wyjątkowe daje B. asumpt do twierdzenia zarówno o nietożsamości popkultury z popartem jako sztuką wysoką, jak i do odkrycia ich koniecznej przechodniości, którą wyraża struktura nawiedzania. Albowiem pozornie nic się nie zmienia: ciągle kultywuje się muzea i instytucje kulturalne, które skupiają i zawiadują wytworami sztuki hermetycznej dla ogółu, dającej do myślenia i odczuwania, o ile to odczuwanie odbiorca w sobie wyćwicy. Po innej stronie mamy natomiast dość płochą i niezobowiązującą rozrywkę. A jednak istnieje nieprzebrana ilość śladów wyrw, porowatości i komplikacji prostej granicy pomiędzy awangardą a popkulturą; cały czas odbywa się *limittrophie* (DERRIDA 2008: 29-31), czyli mnożenie się, dzielenie, proliferacja granic wewnątrz sztuki wysokiej i tej niskiej (nie istnieje jedna awangarda i jedna popkultura), wyznaczanie wielu miejsc wspólnych lub przecinających się, sojusznicych strategii, w których na zasadzie negocjacji odbywała by się transgresja, nawet w obrębie jednego dzieła. I oby tej odpowiedzialności za siebie nawzajem było coraz więcej.

Z tezy, od której B. rozpoczął to intelektualne zagadywanie, że „wszystko, co robię, musi być związane ze śmiercią” (SWENSON 2006: 34), wynika chwiejność wzajemnych pozycji oraz niestabilność całego systemu kulturowego. Czy jest to zresztą stwierdzenie zachodzącej już konieczności, czy raczej nakaz, czyli zdanie normatywne? „Wszystko musi być związane ze śmiercią” jest odkryciem pewnego sposobu bycia w różnicy,

który powinien być powielany. Bowiem związek ze śmiercią jest warunkiem wszelkiej przechodniości, a więc i wszystkich relacji otwartości (odwrotnie, żywa obecność określa trwałą i zamkniętą całość). Śmierć wyraża się tu przez mechanizm powtarzania, manifestujący się skończonym łańcuchem komunikowalnych treści i pozbawiający podmiotu wewnętrznego życia. Okazuje się, że tak rozumiana śmierć jest zasadą rzeczywistości immanentnej, którą sztuka dzieli ze światem pospolitym, ekonomicznym i rozrywkowym, i że to te ostatnie, popularne, nawiedzają wraz ze śmiercią tę pierwszą, elitarną, a nie na odwrót. A zatem sztuka wysoka traci swojego odwiecznego sojusznika; śmierć przechodzi do przeciwnego obozu. Choć przecież to zawsze prawdziwa twórczość miała swoim odbiorcom przypominać o śmierci, uczyć umierania, konfrontować się z tym, co ostateczne. Przez całą tę epokę, zwaną metafizyczną, bardziej „źródłowe”, bo bardziej wirtualne odnoszenie się do śmierci, pozostawało li tylko nieświadomym tego, co – słowami H. w *Byciu i czasie* – miało stanowić najbardziej własną możliwość, to jest ludzkiego umierania. To się jednak zmieniło.

Reprodukcja

Jeśli chodzi o reprodukcję jako nasycenie fenomenu obrazu śmiercią, to B. myśli o oczywistości, czyli o M. M. (Marilyn Monroe). Jej portrety są namalowane atrakcyjnie, na żółto, lawendowo, różowo, zielono, niebiesko albo tak, by dawać wrażenie wspaniałości (złoto i srebro). Ale sitodrukowe odbitki są niedoskonałe i pozostawiają wiele „kserograficznych” czarnych smug i rozmazań. G. M. (Gerard Malanga), współpracownik i kumpel A. z *Fabryki*, wspominał, że podczas odbijania napotykali mnóstwo problemów, jak choćby zatykanie się oczek sita, i popełniali wiele błędów. A. kazał jednak wszystko to zostawiać bez poprawki (BOCKRIS 2005: 338). W znanym wywiadzie przed kamerą, przepytany przez producenta filmowego Lane’a Slate’a, A. powoływał się na taki paradoks: „Próbujemy zrobić coś złe, ale robiąc to dobrze” (SLATE 2006: 94). A więc odwrotnie od faustowskiego Mefistofelesa, trzeba było porzucić dobre i korygujące skłonności, aby odzyskać to, co wadliwe, niedoskonałe, rażące, będące skandalem, tak jak skandalem jest śmierć (LÉVINAS 2008: 84). W rezultacie produkty pracy, a więc rzeczy, pozostawały tym, czym naprawdę były, czyli rzeczami. W tym też sensie A. pozostaje na marginesie kultury komercyjnej, dążącej z reguły do zatajania niedoskonałości. Nie przechodząc po prostu na pozycje tego, co naturalne, A. pozostaje w obrębie

systemu, zbierając odpadki mechanizmów selekcji. W tym miejscu rodzi się różnica pomiędzy sztuką A. a popkulturą, różnica będąca jednocześnie nieredukowalnym związaniem i wywodzeniem tej pierwszej z drugiej.

Decyzja niekorygowania błędu (swoicie niezdecydowana, bo wynikająca z braku stanowczości), ekscytacja niedoskonałością (pomimo deklarowanego dążenia do perfekcji) uwalniała w przesadnie pięknej twarzy M. M. widmo śmierci i rozkładu. Widoczne w *Marilyn Diptych* (1962) nasycenie śmiercią jest proporcjonalne do nasycenia przedstawienia czarnym tuszem jako rezultatem procesu reprintsu. Wydaje się, że czerń przeżera wspaniałe i barwne oblicze, jakby coś wychodząc z dna obrazu korodowało wierzchnią warstwę². Czerń jest tylko ubocznym rezultatem reprintsu wszelkich form barwnych i pozytywnych, ale jest też w nim niezbędna, jako jego istota. Wskazuje tym samym na struktury śmierci jako na warunek konieczny ukazania się jakichkolwiek form i kolorów. Zachowany przez A. efekt błędu drukarskiego odsyła do logiki i warunku możliwości zjawiskowości jako takiej, czyli powtórzonej. Kolejne kopie są nam dane nie jako tożsame, ale różniące się przypadkowo powstałymi cechami: odcieniem, skalą czarnych rozmazań albo kątem ułożenia zdjęcia (podczas odbitek przedmiot odbijany przesuwiał się). „Nie jestem w stanie wykonać każdego obrazu wyraźnie i tak samo, jak za pierwszym razem” (SWENSON 2006: 33) – skarżył się A. Cóż znaczy ten opór materii, jeśli nie działanie *différance*³? Z jednej strony B. nie powinien nawet pytać, czy przy dzisiejszych narzędziach grafiki cyfrowej *différance* nie została całkowicie

² J-L.M. (Jean-Luc Marion) przeciwnie, nie bierze pod uwagę w swojej słynnej analizie obrazów jako fenomenów nasyconych (MARION 2007: 49-66) roli i charakteru śmierci jako tej, która nie przykuwa uwagi i nie można jej kontemplować, gdyż zbyt jest okrutna. Ale przecież się ją przeczuwa, jakby krążyła gdzieś pod spodem lub po marginesach i ramach obrazów.

³ Powołanie się na *différance* ma przypominać o quasi-transcendentalnym, a nie zwykłym, empirycznym znaczeniu relacji różnicy. Ma także oznaczać, że źródło pozostanie na zawsze w rezerwie, wycofane, czy – jak wskazuje inne znaczenie *différer* – odroczone. Jego pojawienie się dokonuje się tylko poprzez zastępniki, czy ślady, które psują lub zanieczyszczają jego ekspresję, z góry wskazują na źródło błędnie, mijają cel (trzeba tu strzec się wyrażen Heideggerowskich takich, jak „bycie ukazuje się”, „skrywa się”, „daje się”, które właśnie dlatego, że są zwrotne, sugerują tożsamość trwającą i czuwającą gdzieś w mroku). Źródło odwlekanie przez ślady nie jest żadnym przedmiotem, czy to empirycznym, czy transcendentalnym; przedmiot, obiekt jest określany w logice i ontologii jako istniejący, jako coś, czyli tożsamość, obecność, byt-w-sobie (lub dla-siebie) albo jako nieistniejący, czyli nic, nieobecność, brak. Zastępnik tymczasem charakteryzuje się tym, że nie desygnuje tożsamości sensu, nie trafia w tożsamość lub jej absolutny brak, lecz zamiast tego wskazuje na inny zastępnik, który w kolejnym kontekście próbuje, znów bezskutecznie, dojść do celu. Widzimy więc, że nieustannego ruchu pomiędzy zastępnikami nie określimy już w kategoriach przedmiotowych; powiemy natomiast o śladach, że są obiektami częściowymi – więcej niż nic i mniej niż coś. Stąd pierwsze i najpopularniejsze polskie przekłady *différance*: różnia (BURZYŃSKA 2013: 300) oraz róż(ni(c)ość (BANASIAK 1999) budzą wątpliwości z uwagi

zatarta – ona działa przeciw naszej świadomości i intencjom oraz wbrew wszelkim staraniom jej zatuszowania. Z drugiej strony B. wierzy w *différance* (więc i paradoksalnie w śmierć) i musi pytać o nie, poszukiwać nowych i bardziej ukrytych sposobów ich zaznaczania się, niezależnie od tego, jak bardzo go to przeraża (a lęk jest właściwym motywem odrzucenia, nie – nieprzydatność i brzydota rzeczy).

U A. to, co stanowi o różnicy, czyli cecha indywidualna, nie jest kwestią autentyczności i oryginalności, względnie aury samego obrazu, ale istnieje jako efekt powiązań elementów serii. *Différance* jest płaska jak jej ślady, w których zostaje odroczone, nie za nią nie stoi; do jej ruchów należą przesunięcie i deterytorializacja, a nie podniesienie lub pogłębienie. Ale jej nieustępliwe odznaczanie się przeczy również powierzchownemu, potocznemu wrażeniu absolutnej homogeniczności zestawianych kopii, któremu można ulec oglądając układankę portretów na *Marilyn Diptych*. Skoro we wszystkich procesach biologicznych i fizycznych liczy się przede wszystkim mikroskala (skala komórki, atomu albo kodu genetycznego), to B. chce, za A., nauczyć się dostrzegać niedostrzegalne. A więc gdy uważniej się przyjrzyć, poszczególne kopie Marylin tworzą oddzielne elementy łańcucha serii, są punktami indywidualności i nieciągłości powiązanymi w sposób konieczny z innymi punktami. Ta relacyjność, przy założeniu względnej indywidualności punktów, jest warunkiem *sine qua non* możliwości ruchu, upływu czasu i przechodzenia od punktu do punktu. Kwestia czasu, przechodniości, znikanie jednego i pokazywanie się innego to zaiste pytania o rolę reprodukowalności znaku lub reprezentacji. Trwanie czasu zależy od łańcucha śladów, szeregu odmienności, pozostających związanymi relacjami poróżnienia i afirmacji. „Czasowanie sensu jest od

na to, że konstruując nowy rzeczownik substancjalizują to, co ma się „uśladować”, czyli posłużyć samym piśmem, a sytuując *différance* w logice nic-coś utrudniają zrozumienie Derridiańskiej przebiegłości. Autor rozdziału (B.) poszedłby raczej za przykładem Andrzeja Marca, który proponuje tłumaczyć *différance* poprzez przekształcenie litery następująco: „róznica” (MARZEC 2015: 13). Konkretna materialna interwencja w immanentną warstwę tekstu jest bliższa zamiarom Derridy – różnicy w *différance* nie można wymówić, da się ją tylko pokazać, zapisać. W języku polskim możliwe jest też pisanie: „ruźnica”; być może nawet litera „u”, tak jak Derridiańskie „a”, niesie, zarówno kształtem, jak i przez nawiązanie do intertekstualnych motywów, większy potencjał filozoficzny i może być wykorzystana w refleksji. Stale doświadczamy tego, że stosowanie zapisu ruźnica – z gorszącym błędem ortograficznym, który chcemy utrzymać – jest karkołomne, kontrolowane i poprawiane przez program edytorski. Nie potrzebujemy zewnętrznego cenzora, bowiem dzisiaj wszędzie napotykałyśmy opór wirtualnej i anonimowej władzy, która podkreśla na czerwono albo automatycznie dokonuje poprawek. Jednak sama ta władza nie jest jednoznaczna – jakże często program bezwiednie, chcąc nam pomóc, zmienia wyrazy źle, w tym sensie popełniając literówki albo podsuwa gry słów, gdy proponuje słowa podobne. W efekcie postępując maszynowo, nie działa czysto instrumentalnie, będąc zaprogramowanym, wykracza poza przyjęte reguły.

początku rozprzestrzenieniem” (Derrida 1997: 143). Wyzyskując te struktury, A. uzyskuje poprzez reprodukcję nie obraz homogeniczny i statyczny, ale zróżnicowany i dynamiczny: obraz klitek filmowych *par excellence*. Inspirując się odkryciem A., B. chciałby inaczej interpretować z pozoru czysto homogeniczną strukturę współczesnych trendów konsumpcyjnych, na przykład modowych. Przemysłowa produkcja, posługująca się ujednoliconym wzorcem, przemycia istotnie możliwość różnicy i takiej inności, która nie jest przy tym czymś autentycznym, lecz przypadkowym mankamentem. Twierdzenie o czystej homogeniczności to natomiast przejaw humanistycznej idealizacji widocznej albo u sprzedawców i konsumentów chcących posiadać idealny produkt, albo u krytyków przemysłowej produkcji jako takiej. Jedni i drudzy nie nauczyli się jeszcze słuchać maszyn lub też – przez maszyny (telefon, mail *et cetera*), w ich szumie⁴.

Autoportret

Widma

W rozważaniach nad śmiertecznością immanencji stawką jest jednostkowość, zarówno dlatego, że musi odejść, zginąć, jak i dlatego, że nabywa życia, że jej życie to łańcuch pomnażanych punktów oporu wobec śmierci. Te punkty D. rozumie jako sploty i sojusze tego, co pospolite i popularne z tym, co wyjątkowe; śladów i ciała wrażliwego⁵. Jak zatem i przez jakie medium, jaki przekaz można pochylić się nad jednostkowym ciałem-kogoś, które mimowolnie naśladuje śmierć, powiela ślady i w ten sposób żyje? Czy materializm nie zbiega się zwykle (na przykład w marksizmie) ze zwrotem ku temu, co marginalizowane i ze współczuciem? Ale jak mówić o kimś, nie inicjując metafizyki osoby, podmiotu albo wewnętrzności⁶?

⁴ Dotyczy to też niektórych transhumanistów. Gdy sprowadzają działanie przyszłej sztucznej inteligencji do aktów celowych i instrumentalnych (BOSTROM 2016), trzeba im przypominać o nieredukowalnej *différance*, w której te akty są dane. Jak stwierdzają D. G. (Deleuze i Guattari), „moment maszynowy oznacza zakłócenie idealnego porządku, wypadek albo przerwę. [...] Każda maszyna jest popsuta i działa właśnie jako popsuta” (HERER 2006: 111).

⁵ „Nazywam iterowalnością innego (sanskryt *itara*) pojawiającego się w reiteracji” (SPIRE 2005: 136).

⁶ Cały poniższy ustęp będzie parafrazą Derridańskiej definicji widma: „To niewątpliwie nadnaturalna i paradoksalna zjawiskość, skryta i nieuchwytna widzialność tego, co niewidzialne lub niewidzialność widzialnego X, owa niezmysłowa zmysłowość, o której – do czego jeszcze dojdziemy – mówi *Kapitał* w kontekście wartości wymiennej: chodzi bez wątpienia także o niedotykalną dotykalność ciała własnego bez cielesności, ale zawsze kogoś jednostkowego jako jednostkowego innego. I to do jednostkowego innego, którego nie będziemy pośpiesznie określali mianem Ja, podmiotu, osoby, świadomości, ducha, itd.” (DERRIDA 2016: 25-26).

Na obrazach z cyklu *The Shadow* (1981) cień jest tym, co posiada pewną pozytywność, o wyraźnej sylwetce i konturach; jest także umiejscowiony w centrum. Nie zmienia to faktu, że pozostaje emblematem, jednostką wirtualną, ciałem bez ciała. W odróżnieniu od niego twarz A. rozplywa się, jakby już była niewidoczna, jakby w ogóle nie mogła być dana – to cień cienia. Jest wyblakła, rozmyta, wycofana. Dokąd? Czy w jakieś miejsce wolne od przedstawienia, własne i czyste? Nie, ponieważ ta nieanonimowa, wyróżniająca cielesność twarz nie istnieje odrębnie, lecz przywiązana jest do swojego odbicia; wyznacza jego granicę czy horyzont, ale jako mara, której nie można poznać ani dotknąć. „To, co nadzwyczajne, towarzyszy porządkom jak cień” (WALDENFELS 2002: 30). Pojawia się jako słabe i w zaniku.

W efekcie reprodukcji twarz znika już zawsze pod wizerunkami. Nie jest więc nigdy dana faktycznie, ale jest założona jako „czułe miejsce”, ciało wrażliwe dla cyrkulacji wizerunków. W pewnym sensie powtarza logikę idei transcendentalnej, która wyznaczała zbiór zdarzeń empirycznych (światowych, psychicznych), ale nie mogła być przez nie domknięta i określona (świat, psychika-dusza). Jednak kantowskie idee są własnością rozumu, manifestacją czystych władz intelektu, tym, co tylko inteligibilne. Twarz A. natomiast jest konkretna i afektywna, brak jej tylko bycia przedmiotem; nie dopełnia doświadczenia, ale stanowi jego negatyw. Ten paradoks ilustruje zjawisko ślepej plamki – oznacza ona zarazem miejsce niedoboru w polu widzenia, który musi być wirtualnie uzupełniony przez symulacje i emblematy oraz miejsce naddatku jako niewidzialnego warunku tego, co widzialne; warunku jednocześnie zmysłowego, anatomicznego, przypisanego aparatowi wzroku konkretnych istnień żywych.

Twarz – rewers przedmiotowości – usuwa się przed innym cieniem, robi jemu miejsce, wyróżnia go. Jakby tamten cień był w porządku genezy, *de iure* pierwszy i odznaczał się trwałością, symulowaną oczywiście. Jego rola to ustanawianie twarzy w obrębie widzialnego; twarz oddzielona, odklejona rozplywa się i ginie. Typowa błądźcery oraz wyraz twarzy A. – absolutnie bez wyrazu – świetnie współpracują z resztą kompozycji i wydźwiękiem konceptu. Są to autoportrety, może nawet – maski pośmiertne, a jednocześnie jeszcze nie bez życia. W gruncie rzeczy to dzieło sztuki jest medytacją nad umieraniem, właściwie nad jego niemożliwością. Tę ostatnią zakłada popkultura, której niezmiernie archiwa, pełne ikonicznych przedstawień celebrytów, dosłownie nie pozwalają im odejść w zapomnienie. Moja własna śmierć jest ciągle odkładana: za życia poprzez reprodukcję pewnych postaci, po śmierci – odtwarzając przetrwałe resztki. Żyję, umieram i przeżywam sam siebie, stając się innymi, dzięki innym.

Stąd w *The Shadow*, owych dziwnych, rozstrojonych autoportretach występuje podwójny nastrój: nostalgii spowodowanej poczuciem nieustannego tracenia samego siebie (*autos*) i pobudzający entuzjazm, afirmujący zapomnienie o tym, co własne i odsyłający do przeżywających mnie *silhouette*. W B. oglądających obrazy, ujawnia się współczucie wobec niewidzialnego ciała A. podatnego na zranienie, ale też aktywne zaaprobowanie elementu wizualnego.

Twarz A. jest w relacji wizualnej zgoła niepotrzebna, mogłaby zniknąć, jest niczym (*existence is nothing*). Dlatego chronologicznie wcześniejszy cykl wielkopłaszczyznowych *Shadows* (1978-79) przejawia zasadniczo większy radykalizm, eliminując to, co osobowe. Pośród niezmiernych czeluści czerni wibrują zachęcająco dyskotekowe kolory, ciągi smug, rozpostarte po ogromnej przestrzeni wystawowej niczym rolka taśmy filmowej. Cienie odbijające cienie. Skąd te kolory pośród czerni? Znow eksploduje tu jakaś wrażliwość, ekscentryczna i nieopanowana. Mamy tu do czynienia z rozproszonym pobudzeniem, owszem, niby zintegrowanym, będącym doświadczeniem jakiegoś jednostkowego ciała, ale... A jednak to pobudzenie jako zewnątrz posiada owo ciało, nie zaś na odwrót. Ciało żywe staje się sobą na zewnątrz jako już zdeintegrowane i rozprzestrzenione. Tak jakby życie jednostkowe było samo tylko epifenomenem, powstałym w interwałach pomiędzy zróżnicowanymi śladami, i efektem ogólniejszych procesów wirtualizacji. Źródło tych procesów zostaje pokryte zapisem i pogrążone w ciemnościach; ma odtąd charakter chaotyczny i „nokturnalny” (DERRIDA 1989: 137)⁷.

Blizny

Kule V.S. (Valerie Solanas) (1968) nie pozbawiły A. życia, ale pozostawiły na torsie ślady, które z pewnością przeżyły jego świadome istnienie. Istnieją dwie serie zdjęć przedstawiających blizny A. Do pierwszej z nich – zrealizowanej przez fotografa R.A. (Richarda Avedona) (FLICKR.COM: 2016) – A. pozuje niczym model; nosi zresztą modne spodnie, rozpiętą kurtkę dżinsową i czarny, podwinięty do piersi golf. Na drugiej z kolei jego gest jest bardziej teatralny, a ubiór rozchełstany i brzydki (SOTHEBYS.COM: 2016). Za każdym razem przyjmowane pozycje i gesty wskazują na estetyzującą intencję wykonania zdjęć. Szczególnie w pierwszej sesji: uchylenie rąbka nagiego ciała, układ rąk,

⁷ Autor rozdziału (B.) polemizuje tu z M.H. (Michelem Henrym), w którego fenomenologii afekty radości i rozpaczy należą (i ta relacja posiadania jest tutaj istotna) do samopobudliwego Życia. Odwrotnie u A., jak się wydaje B., życie nie jest spontaniczne i samozwrotne, nie posiada siebie, ale jego ruch umożliwia jakaś maszynowa, reprodukcją, nieżywa „druga strona”.

lśniący polor džinsu – wszystko to ma wywołać w (pewnym) B. napięcie seksualne. Ten dzieli je zresztą z A., czyli modelem na obrazie. Tenże bowiem dotykając się i odsłaniając się przed okiem kamery, kieruje się niedwuznacznie intencją narcystyczną, autoerotyczną i ekshibicjonistyczną. Autoerotyzm zakłada ekshibicjonizm choćby w tym sensie, że dotyczy swojego lustrzanego odbicia, które każdy może zobaczyć. Potwierdza to popkulturowe zjawisko *selfies* zrobionych przed lustrem, a następnie udostępnionych na profilu internetowym (tak jakby trzeba to było jeszcze udowodniać) jako auto- i heteroerotyczny fetysz.

Jednak to, co odsłonięte u A., to ani nagość pospolita, ani ponętna, ani wypracowana na siłowni, lecz zeszpecona i pocięta bliznami. I same te blizny stają się obiektem libidalnej fiksacji, spełniając funkcję dzisiejszych tatuaży i skaryfikacji, na których również skupia się podniecenie seksualne. Otwiera to oczywiście motywy przemocy i seksu albo śmierci i miłości. Zarazem jednak blizny, bardziej niż tatuaże, będące dobrowolnymi ozdobami, odsyłają do porządku ciała podatnego na zranienie i do niechcianej receptywności. W seriach z bliznami mamy powtórzenie struktur niedoskonałości, słabości i bierności, których B. dopatrywał się już gdzie indziej. Na niektórych fotografiach korpus A. żółknie i wiotczeje; jest to też ciało jakby męczeńskie i chrystusowe (B. ogląda wyciągnięte ręce z wywróconymi nadgarstkami, które w tej pozycji zwykle ukazują otwory po gwoździach). Ciało święte to ciało chwalebne, nierzeczywiste, a zatem ciało w zaniku. Obecność ciała zranionego jest już zrazu wycofująca się: zasłania się ranami, wysuwając znamiona na pierwszy plan. Jest dla nich tylko miejscem, w które razily, i które przecięły. Utworzyły różnicę, wobec której dookreśla się ciało własne.

Trzeba pamiętać, że blizny, mimo że znajdują się na powierzchni skóry, stanowią tajemnicę, są skryte i wstydlive. Świadczą o tym, że ciało jest miejscem intymności. Otóż nagle, na wspomnianych fotografiach, stają się jawne – w ciemności wpuszcza się światło. Nie po to, aby przeniknąć czyjąś wrażliwość, ale by mogła się zapisać wieloznaczność wyznania. Jest ono ambiwalentne, gdyż z jednej strony opowiada historię nie do zniesienia (historię próby zabójstwa), a z drugiej – jest wyrazem ekstremalnej aprobaty dla tego, co się stało, reafirmacją śladów, które pewnego razu zszpecily to ciało, lecz również utworzyły jego miejsca osobliwe (co powtórnie wiąże je z praktyką tatuażu, ozdabiania i tak dalej).

Śmierć innych

Blizny są związane z sekretem śmiertelności, ponieważ wskazują na ciało wrażliwe, a jednocześnie zdradzają ten sekret, tak jak przekształcają bezwarunkowe wezwanie do współczucia i miłosierdzia wobec A. w pozytywną, wizualną propozycję daną pewnym B. Śmierć jako absolutny kres wszystkiego jest zapowiadana, a następnie zagadana albo przekupiona. B. nigdy nie obcuje z własną śmiercią. Przeczuwa ją nadchodzącą, ale przyjmuje ją jako śmierć innego: tego B. na zdjęciu albo w odbiciu, które jest prawie B., nie do końca B., innym B., oglądanym ostatecznie z pozycji ducha, oczami osób, które przeżyły. Moja śmierć nigdy nie staje się do końca własna.

Podobnie śmierć wszystkich innych nie jest albo tylko prywatna, albo anonimowa. Projekt *Śmierć i katastrofa* (*Death and Disaster*, 1962-64) przedstawia zdjęcia wypadków samochodowych, katastrof naturalnych i krzesła elektryczne. Tam ktoś zginął i skala tej tragedii oraz indywidualnego cierpienia jest nie do opisanego. Ale owa śmierć wpisuje się w statystykę i dobrze znane zjawisko socjologiczne (patrz: zalew informacji o wypadkach drogowych). Zestawione w serię przedstawienia kraksy samochodowej nasuwają naszej percepcji aspekt przedmiotowy tego zdarzenia i, co za tym idzie, czysto estetyczny (rozbite wozy, horror ludzkich ofiar⁸). Estetyzacja i urzeczowienie rozbudzają w B. przyjemność, dają enklawę pozamoralnej satysfakcji. Podczas wywiadu na pytanie, co ostatnio namalował, A. odpowiedział, że krzesło elektryczne. Parsknięcie śmiechem, komizm są spowodowane zestawieniem prozaiczności tego nowoczesnego narzędzia egzekucji z przedmiotem malarstwa jako sztuki wysokiej, która miała przypominać o śmierci; jednak zawsze chodziło w niej o umieranie bardziej podniosłe i świadome. Na odwrót, krzesło elektrycznie spełnia funkcję blizny – to przedmiot wstydlivy i plugawy. Mnoży on własne znaczenia: występuje w posępnej aurze śmierci, jest świadkiem przemocy państwowej, obiektem pragnienia zobaczenia egzekucji jako widowiska, nowinką techniczną, ostatnim siedziskiem pewnego człowieka i tym podobne. A więc dopiero przekroczenie tabu, przejście ku wielowymiarowej pospolitości śmierci i wywołana ową materialną wiązką ekscytacja pozwala pragnieniu na nowo powyznaczać punkty wizualności, jej skomplikowaną sieć. Dostrzega ono w tym polu widzenia również jednostkową sytuację śmierci innych i wyzwala empatyczne skłonności, i swoją żalobę po ofiarach.

⁸ Nie jest to tylko pożywka tabloidów albo sztuki kampowej. Wczesny GOD (Godard), działając w podobnym czasie, również miał słabość do historii kryminalnych i niebezpieczeństw ruchu drogowego.

A. stwierdza: „Nie chodzi o to, że jest mi z ich powodu przykro, chodzi o to, że ludzie przechodzą i nie obchodzi ich, że ktoś nieznaną został zabity, więc pomyślałem, że to będzie miłe dla tych nieznaną ludzi, że będą pamiętani przez tych, którzy zwyczajnie by o nich nie pomyśleli” (BERG 2006: 105). Psychologiczna postawa żalu i pośpieszne składanie kondolencji („przykro mi”) to wymuszona w procesie stłumienia przyzwoitość. Dlatego musi poprzedzić ją gest estetyczny, który może wypowiedzieć wszystko immoralnie, nic sobie nie robiąc z dobrych manier i smutnych uczuć. A przy tym robi coś dla ofiar, zapracowuje na ich korzyść, aktywizuje współczucie, które nie jest już dłużej siłą reaktywną; mogą wzbudzić się wreszcie myśli i uczucia uczciwsze i intensywniejsze. Sztuka serialna stanowi impuls życia, stwarzając reprezentacje śmierci innych i inspirując nimi. Przedstawienie wskazuje na śmierć, a zarazem ją oddala, sprawiając, że ta odkłada się w śladach, a pamięć o ofiarach może przetrwać.

Pierwszeństwo śmierci

Śmierć tak naprawdę nigdy się nie zaczęła i nigdy nie dobiegnie kresu; zawsze już uzupełniała źródłowy początek życia, ale nie była tam w sensie obecności i nigdy nie stanie się apokaliptycznym wymarciem wszystkiego. Zatem nie można zobaczyć śmierci, bądź – jak to się mówi – stanąć w jej obliczu. Ma ona charakter relacji i wpisuje się w strukturę przeżywania, czyli pozostawiania, porzucania śladów, nawet jeśli tymi śladami będą całe pokolenia. Śmierć odbiera życie, ale też wiąże jedno z drugim i przetasowuje byty bezwiednie prowokując różnice; jest więc mroczną potencjalnością, „żywą śmiercią” (DERRIDA 2016: 270), która toczy i rozświetla świat. Nie ma więc powodu, by twierdzić, że śmierć to „brak odpowiedzi jako odpowiedź ostateczna” (CHRÉTIEN 2017: 376). Śmierć nie stoi też na skrajnym, szatańskim biegunie emocji i nie posługuje się li tylko nienawiścią i zniszczeniem. Raczej spoza własnej pustki udziela B. stale jakiejś odpowiedzi, przynosi zmienność kolei losu oraz najrozmaitsze doświadczenia, także te radosne; wypada tylko zapytać: jakiemu B.? Bowiern potworność śmierci polega na ignorowaniu jakiegokolwiek podmiotowości, obojętnym pomijaniu i czynieniu przemijalnym. „Przyszłość daje się przewidzieć tylko w formie bezwzględnego niebezpieczeństwa. [...] Uobecni się jedynie pod postacią potworności” (DERRIDA 2011: 28). Śmierć ofiarowuje B. przyszłość, pomimo jego w nieunikniony sposób pozytywnej postawy podmiotowej, związanej z pragnieniem nieśmiertelności.

Znamiona takiej samoutwierdzającej się postawy można dostrzec w symptomatycznych reakcjach na niedawną, szybko wycofaną, reklamę Pepsi z celebrytką K. J. (Kendall

Jenner) (KENDALL AND KYLIE 2017). Pozująca modelka (K. J.) wchodzi w tłum młodych demonstrantów, z których każdy niesie niebieski transparent z pacyfką i w kulminacyjnym momencie podaje puszkę stojącemu po drugiej stronie policjantowi, na co ten reaguje uśmiechem. Reklama jest krytykowana za to, że albo upokarza i oczernia ideały humanistyczne obecnością produktu, wytwarzanego przez – w interpretacji lewicowej (WATERCUTTER 2017) – wielki, korporacyjny kapitał, albo – w interpretacji prawicowej – angażuje produkt w propagandę „lewackiego”, pacyfistycznego światopoglądu⁹. Jedna i druga strona domaga się neutralności politycznej i ideowej produktu, gdyż albo jest to tylko produkt, rzecz użytkowa, albo jest to po prostu produkt, czyli rzecz bez wartości duchowych, a wręcz im przecząca.

Owo ograniczenie bądź wykluczenie produktu ze sfery ideowej (czy też określenie sfery ideowej przez negację do bycia produktem) można uznać za symptomatyczne dla lęku przed martwością rzeczy. Co interesujące, przejmuje on również twórców reklamy; pytanie dotyczy bowiem funkcji wykorzystanego w spocie humanistycznego imaginarium; czułość, bliskość, spojrzenia w oczy, pasja i marzycielskość odróżniają reklamową manifestację od przemarszu anonimowego tłumu, a inscenizacja ta odpowiada opisowi ruchu zaangażowanych dokonaniem przez M.B. (BUBER 1994), twórcę filozofii Ja – Ty. Otóż wbrew temu, co głoszą humanistyczni krytycy reklamy, zarzucając koncernowi cynizm, B. uznaje, że Pepsi jest humanistyczna naprawdę, wierzy w to, co przekazuje, a więc w pozytywne wartości, międzyludzkie porozumienie, aktywne życie i tolerancję. Puszka napoju jest tylko przekąsnikiem emocji, dodatkiem do właściwszych relacji. Cała narracja jest zorganizowana wokół lęku, który nawiedza również twórców – należy użyć puszkę w dobrej sprawie, przepoić ją duchem, uczynić wyrazicielem miłości. Jednak przed nikim nie da się tego ukryć – także przed koncernem, który z pokorą uznaje swój błąd zlecenia reklamy, gdyż igrał z diabłem – że puszka nie zmierza już tam, gdzie jej każą, lecz psuje przekaz, „staje na głowie, [...] zmienia się w rodzaj zawziętego zwierzęcia i przeciwstawia się innym” (DERRIDA 2016: 243). Rzecz dyktuje swoje warunki i nie sposób jej podporządkować najlepszym intencjom. Żywa-martwa puszka nie nawiązuje z nami żadnej komunikacji, nie poddaje się próbom przyswojenia i uzyskania wzajemności, jest ślepa i głucha. Ale jako uwikłana w mechanizm powtarzania, staje się komunikatem, który może, lecz nie musi ofiarować motywację i warunki

⁹ „Badanie pokazało, że popierający Republikanów są w mniejszym procencie fanami reklamy” (OPPENHEIM 2017). Spolaryzowany rozkład opinii i racje dla niego można również odczytać z komentarzy do filmu na Youtube.com.

materialne dla ustanowienia przestrzeni współbycia i wspólnoty. Reklama *de facto* dowodzi tego scenami siedzenia przy stoliku z butelką napoju, gaszenia pragnienia, podsuwania tematu rozmowy, wymieniania rzeczy, a nawet składania daru policjantowi jako obcemu. Pepsi faktycznie łączy ludzi, zachęca do wymiany, syca apetyty, sprawia radość (najintensywniejszą, radość połączoną ze śmiechem, gdy wyobrazić sobie puszkę za puszką reprodukuje się w rękach kolejnych bohaterów, zdefiniowanych przede wszystkim jako konsumenci napoju). Ale nie robi tego w granicach narzuconych przez wizjonerów marketingu, lecz będąc zmysłowym obiektem-częściowym, przez bycie-samą-sobą (jednostkowością)-dla-innych (na przykład ludzi)-i-wobec-innych (egzemplarzy samej siebie). Staje się istotnym aktorem, wokół którego zawiązują się inne zależności¹⁰.

Jej przekaz nie należy do marketingu ani do żadnej firmy, lecz je poprzedza lub przekracza (produkt może się nie powieść, a jego zaprogramowana funkcja – nie odegrać znaczenia albo przeciwnie, spełnić nieprzewidzianą rolę). Dzisiejszy wielki kapitał, tak jak masy ludzkości, przepojony jest pewnym naiwnym ideałem humanistycznym, wykluczającym pobudzająco-niszczącą rzeczowość rzeczy. Wystarczy spojrzeć na kwoty przeznaczane na cele charytatywne przez grono najbogatszych albo ich ambicje podboju kosmosu ku większej chwale człowieka, połączone ze strachem przed maszynami. Potrzeba teorii spiskowej, aby uznawać to tylko za manipulację i pozory. Kapitałiści wywołują świat i moce, których nie potrafią przyjąć; siły wibrujące pomiędzy maszynami, należące do nieżywego życia przemysłu, rynku albo popkultury. Nie chodzi teraz o to, żeby te potencjalności egzorcyzmować, lecz by umieć je przyjmować, nawet jeśli niosą śmierć¹¹. Trzeba, by B. nie rozkazywał „idź precz”, lecz mówił „tak, tak” śmierci – niemożliwości, nadchodzącej w powtórzeniu (DERRIDA 2013: 65). Wiedział o tym A., co pokazał na autoportretach z czaszką (*Self-Portrait with Skull*, 1977).

¹⁰ Alternatywnym sposobem przedstawienia produktu operuje reklama Heinekena (HOOTON 2017). Tam piwo jest rzeczą, która nakazuje człowiekowi: „Wróć do innego!”. Jednak spotkanie, które aranżuje, może nie dojść do skutku, na przykład piwo okaże się zepsute, albo będzie odwracać uwagę jednego rozmówcy, a może któraś ze stron w ogóle nie skorzysta z zaproszenia. Mimo że reklama kulminuje w momencie pojawienia się butelek piwa, to czujemy, że zakończenie może się udać lub też zawalić, rozwiązanie jest więc z góry nierozstrzygalne.

¹¹ Dla jasności, aby zapobiec nieporozumieniom, należy dodać, że przyjmowanie rzeczy w ich powyżej przedstawionej rzeczowości oznacza również emancypację od sił wyzysku i od tego oblicza kapitalizmu, który kojarzy się z pychą, arogancją, uprzedmiotowieniem, wreszcie – pragnieniem zemsty i na tym, co organicznie żywe, i na tym, co nieorganiczne, zawsze już martwe

English summary

The chapter *How is the Death Hounding Popular Culture? From "I" to Pop-art, from Letter to Letter* by Michał Szukała is of a philosophical nature and takes on the concept of death as a *theme*. The mere concept is a void, if it is an intellectual idea alone. On the contrary, it must be incorporated into the world and reciprocally—the world creates the concept. Thus, how does then the concept of death manifest itself in today's *Zeitgeist* understood as media culture, otherwise known as pop culture? Is it that is culture able to construct the concept of death, and if so, in what way? It seems that death in pop culture refers to the reproducible element, i.e. the sign in the form of images or strategies, whose fate is to be repeated, imitated, modified *et cetera*. But pop culture not only determines what the sign is—it is the principle of it, with respect to the media culture and indispensably to a certain industry. The medium and the machine, the artificial and the dead, in fact are founding elements in the dynamics of the "living" culture. Death is therefore not only a concept in form of the sign. It is a determining idea for the present civilization's structure: death makes it possible and outlines its limits. In that movement in history, the philosophical and artistic phenomenon of Andy Warhol is inscribed, which managed to embody the great paradigm shifts and subsequently becoming their very manifestation and affirmation. Warhol led pop culture to its most radical, purest form. He unmasked its critics and the alleged deceitful protagonists, who were driven merely by their motive for profit. The text follows various incarnations of death in Warhol's oeuvre: from the general technique of reproduction to the distinct pictorial forms of self-portraits and pictures of other people's deaths.

Źródła cytowań

- BANASIAK, BOGDAN (1999), 'Róż(ni(c)ość)', w: Jacques Derrida, *O grammatologii*, przekł. Bogdan Banasiak, Warszawa: KR.
- BERG, GRETCHEN (2006), *Andy Warhol: moja prawdziwa historia*, w: Goldsmith, Kenneth, *Będę twoim lustrem. Wywiady z Warholem*, przekł. Marcin Zawada, Warszawa: Wyd. Książkowe Twój Styl, ss. 18-26.
- BOCKRIS, VICTOR (2012), *Andy Warhol. Życie i śmierć*, przekł. Piotr Szymor, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- BOSTROM, NICK (2016), *Superinteligencja: scenariusze, strategie, zagrożenia*, przekł. Dorota Konowrocka-Sawa, Gliwice: Helion.
- BUBER, MARTIN (1994), *Zaćmienie Boga*, przekł. Paweł Lisicki, Warszawa: Wyd. KR.
- BURZYŃSKA, ANNA (2013), *Dekonstrukcja, polityka i performatyka*, Kraków: Universitas.
- CHRÉTIEN, JEAN-LOUIS (2017), 'Odpowiadający – silniejszy od naszych pytań i przewin', przekł. Agata Czarnacka, w: Jacek Migasiński, Marek Pokropski (red.), *Główne problemy współczesnej fenomenologii*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- DERRIDA, JACQUES (1997), *Głos i fenomen. Wprowadzenie do problematyki znaku w fenomenologii Husserla*, przekł. Bogdan Banasiak, Warszawa: Wyd. KR.
- DERRIDA, JACQUES (1989), *Edmund Husserl's Origin of Geometry: an Introduction*, przekł. John P. Leavey Jr., Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- DERRIDA, JACQUES (2011), *O grammatologii*, przekł. Bogdan Banasiak, Łódź: Wyd. Oficyna.
- DERRIDA, JACQUES (2008), *The Animal That Therefore I Am*, przekł. David Wills, New York: Fordham University Press.
- DERRIDA, JACQUES (2013), *Ulysses Gramophone: Hear Say Yes in Joyce*, przekł. François Raffoul, Albany, NY: State University of New York Press.
- DERRIDA, JACQUES (2016), *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, przekł. Tomasz Załuski, Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.

- FLICKR.COM (2016), *Avedon: Warhol's Gunshot Scars, 1969*, online: <https://www.flickr.com/photos/battyward/3827419516/in/photostream> [dostęp: 30.06.2017].
- HEIDEGGER, MARTIN (2010), *Bycie i czas*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.
- HERER, MICHAŁ (2006), *Gilles Deleuze. Struktury, maszyny, kreacje*, Kraków: Universitas.
- OPPENHEIM, MAYA (2017), 'Pepsi ad: More people prefer brand after Kendall Jenner advert, survey reveals', *Independent.co.uk*, online: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/pepsi-ad-kendall-jenner-protest-police-commercial-backlash-prefer-brand-survey-morning-consult-a7682126.html> [dostęp: 30.06.2017].
- HOOTON, CHRISTOPHER (2017), 'Heineken has made essentially the anti-Pepsi advert', *Independent.co.uk*, online: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/heineken-advert-commercial-pepsi-trans-climate-change-feminism-video-a7704651.html> [dostęp: 30.06.2017].
- LÉVINAS, EMMANUEL (2008), *Bóg, śmierć i czas*, przekł. Janusz Margański, Kraków: Wyd. Znak.
- MARION, JEAN-LUC (2007), *Będąc danym*, przekł. Wojciech Starzyński, Warszawa: Wyd. IFiS PAN.
- MARZEC, ANDRZEJ (2015), *Widmontologia. Teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*, Warszawa: Bęc Zmiana.
- SLATE, LANE (2006), 'Artyści z USA: Andy Warhol i Roy Lichtenstein', w: Kenneth Goldsmith, *Będę twoim lustrem. Wywiady z Warholem*, przekł. Marcin Zawada, Warszawa: Wydawnictwo Książkowe Twój Styl, ss. 55-78.
- SOTHEBYS.COM (2016), *Andy Warhol and Death*, online: <http://www.sothebys.com/en/news-video/blogs/all-blogs/21-days-of-andy-warhol/2013/10/andy-warhol-and-death.html> [dostęp: 30.06.2017].
- SPIRE, ANTOINE (2005), 'Others Are Secret Because They Are Other', w: Jacques Derrida, *Paper Machine*, przekł. Rachel Bowlby, Stanford: University Press, ss. 136-163.

- SWENSON, GENE (2006), 'Czym jest pop-art? Odpowiedzi ośmiu malarzy, część I', w: Kenneth Goldsmith, *Będę twoim lustrem. Wywiady z Warholem*, przekł. Marcin Zawada, Warszawa: Wydawnictwo Książkowe Twój Styl, ss. 31-42.
- WARHOL, ANDY (1975), *The Philosophy of Andy Warhol. From A to B and Back Again*, online: <http://thephilosophyofandywarhol.blogspot.com> [dostęp: 30.06.2017].
- WALDENFELS, BERNHARD (2002), *Topografia obcego. Studia z fenomenologii obcego*, przekł. Janusz Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- WATERCUTTER, ANGELA (2017), 'Pepsi's Kendall Jenner Ad Was So Awful It Did the Impossible: It United the Internet', *Wired.com*, online: <https://www.wired.com/2017/04/pepsi-ad-internet-response/> [dostęp: 30.06.2017].
- KENDALL AND KYLIE (2017), 'Kendall Jenner for PEPSI Commercial', *YouTube.com*, online: <https://youtu.be/dA5YqIDLmQ> [dostęp: 30.06.2017].

***La vendita del fumo*. Izolacjonizm, szczęście i doskonałość w światach eutopijnych**

KRZYSZTOF M. MAJ *

Umysłowość obłąkana

Skrywane przed oczyma świata empirii granice eutopii¹ osnuwa gęsta mgła, przypominająca znaną ze *Świata jako woli i przedstawienia* Artura Schopenhauera „zasłonę Mai”, symbol ziemskiej ułudy poznawczej i życia snem (SCHOPENHAUER 1994: 37, 52). Mgła jest szczególnym przypadkiem granicy: płynnej, fluktuującej na skraju widzialnego i niewidzialnego, a przez to dobrze unaoczniającej nieokreśloność relacji łączącej

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

Tytułową frazę „*la vendita del fumo*”, oznaczającą po włosku ‘sprzedaż dymu’, zapożyczyłem z *Dziennika pisanego nocą 1971-1972* Gustawa Herlinga-Gruzińskiego (1973: 49).

¹ W rozdziale konsekwentnie będę używał terminu „eutopia” w znaczeniu pozytywnego projektu utopijnego, zaś „dystopia” – na określenie jego dekonstrukcji (MAJ 2017). Użycie kategorii „utopii” powinno być natomiast za każdym razem odczytywane jako gest powstrzymania się od pozytywnej lub krytycznej waloryzacji danego świata czy narracji go przedstawiającej (MAJ 2014 A). Podobnie relatywnie należy pojmować związek między „allochtonem” a „autochtonem” – dla tuziemca przebywającego w świecie eutopijnym allochtonem będzie przybysz ze świata aktualnego, który dla nas, jako czytelników, jest przecież nie allo-, lecz autochtoniczny. Jest to konsekwencja rozważań na temat allotopijności rozumianej w kategoriach dekonstrukcji diastatycznego porządku świata fantastycznego i rzeczywistego, o której pisałem w książce *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (MAJ 2015).

wyspę utopię z kontynentem empirii. Nieprzypadkowo tak wielu eutopistów, racjonalizując motyw peregrynacji ku nieznannej krainie wieczystej szczęśliwości, rezygnowało z toposu podróży morskiej i katastrofy, uciekając się w zamian do chwytu somnambulii (*Wieści znikąd* Williama Morrisa, *L'An 2440* Louis-Sébastien Merciera, *Wojciech Zdarzyński* Michała D. Krajewskiego) bądź podróży w czasie (*Looking Backward 2000-1887* Edwarda Bellamy'ego, *Powrót z gwiazd* Stanisława Lema). Podróż ku eutopii odbywała się bowiem wówczas bez udziału świadomości przybysza spoza jej granic, allochtona, niczym Leibniziańskie „nieświadome ćwiczenie arytmetyczne [*exercitum arithmetica occultum*], o którym dusza nie wie, że liczy [*nescientis se numerare animi*]” (LEIBNIZ 1969: 293). Eutopia, bytując na granicy noumenu (rzeczy samej w sobie, tu: emanacji woli eutopisty²) i fenomenu (rzeczy naocznie danej, tu: empirii allochtona), wykracza poza doświadczenie świata rzeczywistego i uporczywie dąży do – jak ujęła to Hanna Walentowicz – „transcendowania *status quo*” (WALENTOWICZ 2010: 208). Fred Standley nazwał to bardziej stanowczo „odłączeniem od prawdziwego świata [*disconnection from the real world*]” (STANDLEY 1995: 126), reprezentowanym ekstra- lub retrapolacją dominium utopijnego w czasie bądź przestrzeni, prowadzącymi do wyodrębnienia z obszaru doświadczeń rzeczywistych fantazmatu, który w jego granicach mieścić się nie może i któremu status ontologiczny nadaje słowo władcy logosu³ oraz świadomość zewnętrzna allochtona. Nie ma tu miejsca na więcej podmiotów uczestniczących. Jest bowiem eutopia tworem Jedynego i jako taka może być poznana przez jeden tylko podmiot⁴. To między innymi dlatego, jak się wydaje, stosunkowo szybko zaprzestano nadawania utopiom formy dialogowej. Nad lakonicznymi

² Fred Standley nous (νόος), rozumiany jako intelekt, uznaje za *spiritus movens* eutopijnej „dążności do możliwie osiągalnej doskonałości [*a progression toward an attainable perfection*]” (STANDLEY 1995: 121).

³ Wprowadzona przeze mnie do badań nad utopiami w inspiracji rozważaniami Mariusza Lesia z książki *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne* (2008: 20-21) figura władcy logosu rozwija Derridiańską metaforę Ojca, Kapitału, Stońca i Dobra ze słynnego fragmentu *Apteki Platona* i problematyzuje ją w kontekście kluczowych zagadnień konstrukcji świata utopijnego, w tym w szczególności jego logocentryczności oraz gestu symbolicznego odcięcia od kontynentu empirii (MAJ 2014 A, MAJ 2017). Wykorzystanie kategorii władzy logosu do analizy narracji eutopijnych – pozostających w paradygmacie filozoficznym nieskorym do demonstatażu fundujących go hipotez metafizycznych – powinno być więc tu za każdym razem odczytywane jako gest ironiczny, wskazujący na ponowoczesny dystans względem optymistycznej wykładni utopii jako eutopii – i zarazem jako wyraz tkwiących u podstaw każdej eutopii dystopijnych szczelin efektywnych.

⁴ Max Stirner powiada: „Wobec świętości tracimy poczucie siły i całą pewność siebie, stajemy się bezsilni i pokorni. A przecież żadna rzecz nie jest sama przez się święta, lecz jedynie przez Moje jej uświęcenie” (STIRNER 1995: 83). Słowa te *in nuce* wyrażają całą paradoksalność relacji między władcą logosu a allochtonem.

indagacjami biernego interlokutora w stylu: „Proszę cię, dzielny mężu, wyłóż mi dokładnie cały ich system rządzenia. To mnie szczególnie ciekawi” (CAMPANELLA 1955: 8) i tak ostatecznie dominowała topotezja⁵, stanowiąca narracyjny kościec utworu – albo, idąc dalej, logosfera eutopijnego władcy, w której „owo »dia« (δία) [...] międzymowy narażone jest na niebezpieczeństwo monologicznego zagłuszenia przez jeden głos jednego logosu” (WALDENFELS 2002: 92). Innymi słowy, ponad sztuczną formę dialogową i tak ostatecznie dominował monolog, jednogłos i jedynogłos. Owa jedyność doświadczenia eutopijnego prowadzi do paradoksu poznawczego, znanego z trylematu Gorgiasza – jakkolwiek mianowicie Jedynemu łatwo jest afirmować ideę absolutnej doskonałości, tak już nie sposób mu podzielić się nią z Trzecim (czyli z ludzką zbiorowością)⁶. Paradoks ten znakomicie wychwycił Stanisław Lem w *Edenie*:

Miał dobre chęci, chciał mi opowiedzieć, jak wygląda krajobraz, nie pamiętam już na jakim księżycu. Tam są takie — mówił i rozkładał ręce — takie wielkie — i mają to takie, i tam jest tak, a niebo, inaczej niż u nas — inaczej, to tak — powtarzał wciąż, aż sam się zaczął śmiać i machnął ręką. Nie można komuś, kto nigdy nie był w przestrzeni powiedzieć, jak to jest, kiedy wiesz w próżni i masz pod nogami gwiazdy — a to dotyczy tylko odmiennych warunków fizycznych (LEM 1959: 178).

czy – *nomen omen* – w *Golemie XIV*:

[...] w kontaktach GOLEMA z nami pojawiła się doza zubożenia, wywołanego świadomością, że wielu spraw dla niego najcenniejszych i tak nie zdoła nam przekazać. Toteż GOLEM pozostaje niepochwytny jako umysł, a nie tylko jako konstrukcja psychoniczna (LEM 1999: 24).

W eutopii, jak zauważył słusznie Leszek Kleszcz, „abstrakcja jest pierwotna, naczynność zaś – wtórna” (KLESZCZ 1997: 28)⁷. Inkongruencja eutopii i świata empirii obserwowana być więc może nie tylko w planie fizycznym (autarkiczność uznawana jest zgodnie za cechę konstytutywną każdej utopii; GORENIOWA 1970: 183), ale również i metafizycznym, wywołującym – jak to metaforycznie ujął Fred Standley – „stan

⁵ Topotezja (*topothesia*) – opis miejsca doskonałego (COUSINS & GRACE 1995: IX-XXI).

⁶ Pisze dalej Stirner: „Jako Jedynego, nic nie łączy Cię z innymi i dlatego też nic nie dzieli [...]. Jedyny wprawdzie wydobywa się ze społeczeństwa, lecz to nie ono wydaje na świat Jedynego” (STIRNER 1995: 245 i 321).

⁷ Z prawdziwości tej dworował sobie Jonathan Swift, obmyśliwszy dla Laputan, wiecznie (a w każdym razie na tyle często, by zaniedbywać swe żony – z czego skądinąd wzięło się ich złośliwe włoskie miano) pogrążonych w abstrakcyjnych rozważaniach, *climeno* – wypełnione kamkami pęcherze na długich kijach, którymi zwykli się oni okładać nawzajem, by „pobudzać z zewnątrz działanie narządów mowy i słuchu” (SWIFT 1979: 173).

umysłowości obłączonej [*a kind of a siege mentality*]” (STANDLEY 1995: 127)⁸. Eutopia nie, choć nigdy się do tego nie przyznają, chronią się ze strachu przed konfrontacją za wysokimi murami, uzbrojeni w oręż nirwidialny i trzymający w szachu zawistnych sąsiadów, mogą stać się łatwo z władców logosu – jego niewolnikami⁹. Permanentny stan wojenny, każący trwać w ustawicznej gotowości do obrony Jedynego przed Trzecim, opisał już sam Thomas More:

Wojna jest dla Utopian potwornością, od której odwracają się ze wstrętem [...]. Wbrew mniemaniu większości narodów sądzą oni, że najmniej chluby przynosi państwom sława wojenna. Pomimo to w wyznaczonych dniach ćwiczą się w sztuce wojennej, aby nabyć sprawności na wypadek wojny [podkr. — K.M.M.] (MORE 2001: 177).

– a później i Tommaso Campanella, który, uległszy fascynacji ówczesnymi zdobycami włoskiej sztuki fortyfikacji (CAMPANELLA 1955: 4), uczynił Miasto Słońca twierdzą nie do zdobycia:

W istocie miasto jest tak zbudowane, że gdyby się zdobyło szturmem pierwszy krąg, to drugi wypadaloby brać ze zdwojonym wysiłkiem, a trzeci z jeszcze większym, i tak ciągle należałoby w dwójnasób tracić siły i trud. A więc jeśli by kto zechciał zdobyć szturmem to miasto, musiałby je zdobywać siedmiokrotnie. Moim jednak zdaniem, nawet pierwszego kręgu nie podobna wziąć, gdyż bronią doń dostępu szeroki wał z ziemi, bastiony, wieże, bombardy i fosy (CAMPANELLA 1955: 4).

⁸ Na niwie literackiej metaforę tę oddał najlepiej Huxley w jedynej napisanej przez siebie (i skądinąd niezbyt udanej) eutopii, zatytułowanej *Wyspa*: „Pala jest małą wyspą otoczoną przez blisko trzy miliardy przypadków psychiatrycznych, dlatego pilnujcie, żeby nie przesadzić z waszą racjonalnością. W kręgu pomylnych człowiek rzetelny nie zostanie królem – [...] zostanie zliczowany” (HUXLEY 2004: 96). Podobnie uczynił też Jerzy Żuławski w ostatnim, dystopijnym tomie *Trylogii książkowej*: „Po okresie niesłychanych, nieprawdopodobnych wynalazków, gdzie jedno odkrycie rodziło dziesięć nowych i zdawało się istotnie, że ludzkość jest na drodze jakiegoś bajecznego rozwoju bez końca, który aż przeraża swą wielkością – nastąpił zastój nagły, jak gdyby siły przyrody tajemne, mogące służyć człowiekowi, wyczerpały się wreszcie w swoich kombinacjach i wszystkie już do tryumfalnego rydwanu ludzkiego dobrobytu wprzęgnięte, nie miały nic więcej do odsłonięcia. Nadszedł czas wyzyskiwania i zastosowywania coraz wszechstronniejszego tych zdobywcy ludzkiej myśli, która na pozór osiągnęła już wiedzę najgłębszą” (ŻUŁAWSKI 1987: 17).

⁹ Temat ten podejmuje Łukasz Zweiffel w refleksjach nad sposobami modelowego ukazywania inkluzji w eutopii: „[...] modelowość przedstawianych [w utopii] rozwiązań jest podkreślana zamkniętością, ograniczeniem liczbowym i terytorialnym idealnego państwa. [...] Utopia zamknięta jest nie tylko odgradzona od istniejącego świata wodami mórz, fortyfikacjami, znajduje się na terenach nieznanymi reszcie ludzkości, ale i charakteryzuje się odcięciem od czasu. Tutaj czas obraca się w zamknięty[m] kole, mijają kolejne syte i szczęśliwe pokolenia, starzy są zastępowani przez młodych, a organizacja społeczna i sposób życia nie ulega[ją] żadnej zmianie. [...] Arkadia jest taka sama, jaka była na samym swoim początku [...], jest wcieleniem, zrealizowaniem ideału, w związku z tym czas w żaden sposób nie może naruszyć jej struktury” (ZWEIFFEL 2005: 71).

Groźba wojny czai się na przedpolach każdej eutopii, pogłębiając jej dążności inkluzywne i chroniąc ją od stagnacji zarazem – nigdy nie urzeczywistniając się bowiem, ustawicznie grozi urzeczywistnieniem. Nietrudno tu dostrzec wdrożenie doktryny odstraszenia, która, choć wyklucza wojnę – „archaiczną przemoc systemów znajdujących się w stadium ekspansji”, jak kaustycznie zauważał Baudrillard – to i tak pozostaje przemocą „zerową i implozywną” (BAUDRILLARD 2005: 46)¹⁰, skierowaną ku wnętrzu i przez to grożącą tak chętnie eksponowanym w krytycznych narracjach dystopijnych zaostreniem mechanizmów społecznej kontroli. Mur w eutopii i w dystopii symbolizuje zatem za każdym razem coś innego: w eutopiiach pozostaje zwykle figurą klauzururowego zamknięcia i *splendid isolation*, podczas gdy w dystopiiach znamionuje zinterioryzowaną opresję.

Nie dziwi zatem ani potrzeba ukrycia eutopii przed chciwym wzrokiem potencjalnego zaborcy, ani tym bardziej właściwy jej przymus utrzymywania zapobiegawczej przewagi militarnej¹¹. Problemat ten znakomicie zilustrował Antoni Lange w powieści *Miranda* (1924), dokonując rewizji eutopijnego projektu Campanelli w duchu znanej z literatury fantastycznej konwencji *retellingu* i opisując na nowo dzieje Miasta Słońca, którego mieszkańcy, dzięki odkryciu nirwidium, „pierwotnego *punctum* tworzywa”, mieli osiągnąć ascendencję i wyprodukować broń zyskującą im niebotyczną przewagę nad nieprzyjaciółmi – Telurami i Kalibanami (LANGE 2002: 45). Lange zawarł w tej eutopii parabolę relacji pomiędzy utopijnym idealizmem a kontestatorską ziemskością: Telurowie i Kalibany, przejrzystość symbolizujący Ziemian (łac. *tellus*, *telluris* tłumaczy się jako ‘ziemia, łąd stały’, Kalibany są z kolei oczywistym nawiązaniem – po-

¹⁰ W kontekście: „Odstraszenie wyklucza wojnę – archaiczną przemoc systemów znajdujących się w stadium ekspansji. Odstraszenie jest zerową i implozywną przemocą systemów metastabilnych bądź znajdujących się w stadium regresji” (BAUDRILLARD 2005: 46). Nawiasem mówiąc, do tego paradoksu często odwołuje się kultura popularna – by przypomnieć chociażby znaną z *universum Gwiezdných Wojen* George’a Lucasa „doktrynę Tarkina”, w myśl której sam strach przed siłą ognia imperialnej Gwiazdy Śmierci miał eliminować ryzyko rebelii.

¹¹ Aspekt ten zredukował do absurdu Janusz A. Zajdel w opowiadaniu *Utopia*, osadziwszy jego akcję w multigatunkowym megalopolis, nękanym walkami ulicznymi pomiędzy Syriami a ziemskimi apartheiderami (ZAJDEL 1989).

dobnie jak sam tytuł powieści – do *Burzy* Williama Shakespeare’a), są punktem neutralnego odniesienia, nieodzownym do kształtowania świadomości eutopijnej i podsyłania dążności do utrzymania hegemonii absolutu¹².

Strach przed nosicielem. Wirusologia

W eutopii radykalnej, zrywającej wszelkie związki łączące ją z rzeczywistością, czynnik ludzki to wirus, zagrażający wydelikacjonemu organizmowi społecznemu i wymuszający na nim stałą gotowość do doraźnej obrony. Allochton w eutopii nie przyjmuje co prawda postawy subwersywnej, właściwej narracjom dystopijnym, lecz mimo to jest swego rodzaju nosicielem empirii, nieświadomie zarażającym eutopian zapomnianą ideą człowieczeństwa. Ów atawistyczny lęk przed empirią oddał z ironiczną dosłownością George Herbert Wells w klasycznej już powieści *Ludzie jak bogowie*, w której wśród ewolucyjnie pozbawionych odporności na choroby eutopian wybuchła epidemia, wywołana zwykłym wirusem grypy, wykrytym poniewczasie u jednego z ziemskich allochtonów (WELLS 1959: 165). Konieczność zaprowadzenia kwarantanny w eutopii wywołuje oczywisty paradoks, jakim jest izolowanie miejsca wyizolowanego, przypominające wertrykalnością struktury chwyt *mise en abîme*. Paradoks ten pokazuje, że w eutopii wciąż dominuje horyzont myślenia, który można byłoby nazwać wirusologicznym – opartym więc, jak przypomina Michał Kłosiński w swojej lekturze myśli autoimmunologicznej Jacquesa Derridy i wirusologicznej właśnie Jeana Baudrillarda, na: „[...] utwierdzeniu starego i niebezpiecznego paradygmatu myślenia opartego na podziałach, ograniczeniach kontaktu [...] [i — K.M.M.] na opozycjach: wewnątrz – zewnątrz, swój – obcy”, który prowadzi do postrzegania człowieka jako „obiekta ataku z zewnątrz” (KŁOSIŃSKI 2015: 208). Wirusologiczna metaforyka Baudrillarda kulminuje w metaforze „dziecka w bańce”, Boschowskiej „przezroczystej otoczce, w której ukryliśmy się i w której zostajemy pozbawieni wszystkiego i objęci nadmierną ochroną, skazani na sztuczną odporność i [...] śmierć w przypadku kontaktu ze światem” (BAUDRILLARD 1990: 68-69)¹³. Ściśle tę wizję przedstawił Stanisław

¹² Znacznie bardziej szczegółową analizę Lange'owskiej „inscenizacji upadku Miasta Słońca” dał Aleksander Wójtowicz w artykule *Transmutacja utopii. Nowoczesna alchemia i nauka w „Mirandzie” Antoniego Langego* (WÓJTOWICZ 2014).

¹³ Cytuję przekład Michała Kłosińskiego (2015: 217).

Lem w powieści *Eden*, w której rdzenni mieszkańcy tytułowej planety, dubelci¹⁴, tak dalece chcieli uniknąć konfrontacji z Trzecim, iż otoczyli przybyłych Ziemian kokonem, immunizując – w swym mniemaniu – tak siebie, jak i sam Eden:

Zryty lejami grunt drgnął. Poruszył się. Wysuwało się z niego coś iskrzącego w słońcu, wszędzie gdzie padły pociski. Niemal równa, grzebieniasta linia błyszczących kielków, gdzieniegdzie w czterech, czasem w pięciu, sześciu rzędach. Coś wyrastało z ziemi tak szybko, że można było, wyężdżając wzrok, niemal widzieć postępowanie tego wzrostu. [...]. Lustrzany żywopłot miał już prawie pół metra wysokości. U spodu – nad samą ziemią powoli nabiegał nieco ciemniejszą, mleczno błękitną barwą, a górą wciąż rósł. [...]

— Czy oni nas zaatakowali? – powiedział cicho Doktor. Spojrzeli na niego ze zdziwieniem.

— A co to jest? Nie atak?

— Nie. Powiedziałbym raczej — próba obrony. Chcą nas izolować (LEM 1959: 210-211).

Otorbienie jest naturalną, organiczną metodą walki z ciałem obcym – żywy organizm bowiem z natury rzeczy traktuje każde ciało obce jako potencjalne zagrożenie, co wprawdzie pozwala mu zachować homeostazę, lecz w zamian utrudnia sztuczną interwencję w sytuacji krytycznej. Podobnie skrajnie eutopijne społeczeństwo Edenu, dążąc do absolutnej socjostazy i pielęgnując swą *splendid isolation*, tak dalece zamknęło się na jakąkolwiek ingerencję z zewnątrz, iż nie podejmowało nawet próby konfrontacji zbrojnej – byłaby to już bowiem jakaś forma kontaktu (JARZĘBSKI 2008: 290). Oczywiście, zgodnie z konwencją prozy fantastycznonaukowej, i tak doń ostatecznie doszło – znów jednakowoż był to kontakt pomiędzy jednostkami: Inżynierem i dubeltem-astronomem, obydwojma skądinąd naznaczonymi przez logos: dubelt wyrwał się bowiem spod jurysdykcji władcy logosu (co przypłacił życiem, przeszedłszy przypadkiem przez napromieniowaną komorę obcej rakiety), zaś Inżynier – jako jedyny z całej ziemskiej załogi – obdarzony został Imieniem (Henryk), co dało mu moc autoidentyfikacji i uczyniło zeń pełnoprawnego partnera eutopijnego dialogu¹⁵. Redukcja tożsamości pozostałych Ziemian do nazw ich profesji (Koordynator, Doktor, Cybernetyk,

¹⁴ Lemowski neologizm *dubelt* – jak zauważa Andrzej Drózdź – nawiązuje do *dubletów* z powieści H. G. Wellsa, *A Modern Utopia* (1905), co nie dziwi o tyle, iż wielokrotnie wskazywano już intertekstualne parantele Lema z Wellsem (DRÓZDŹ 2009: 404 i 439; JUSZCZYK 2005: 148, 150-151).

¹⁵ Nie można zapominać, iż to właśnie Inżynier nadaje autochtonom Edenu miano dubeltów, a także o tym, że – jako jedyny – ma styczność z logosem poprzez literacki akt twórczy, skoro w powieści dwukrotnie wzmiankuje się, iż Inżynier pisze książkę (LEM 1959: 81, 173).

Chemik i Fizyk) – miała więc na celu jedynie wyłączenie ich z obszaru logocentrycznego współnienia jako niepredestynowanych do konfrontacji z władcą logosu. Była jednakowoż i tak, że eutopijna konfrontacja noumenu i fenomenu dokonuje się bez udziału allochtona, a jedynie z woli władcy logosu – a czasem bez udziału świadomości obydwu stron. Tak dzieje się wówczas, gdy społeczeństwo eutopijne samo dąży do transcendowania swych granic w imię oświecenia – zatem relatywizuje własne dążności idealistyczne, rezygnując z autarkii intelektu i próbując odnaleźć odpryski doskonałości w świecie z natury jej pozbawionym¹⁶. Dążność ta nie wyklucza epizodycznej interwencji allochtona, lecz wynika jedynie z faktu podzielania przez eutopijnych autochtonów analogicznych motywacji epistemicznych, wynikających – jak choćby w *Nowej Atlantydzie* Francisca Bacona – z pragnienia doświadczenia iluminacji:

Widzicie tedy, żeśmy to znoszenie się z krajami obcymi ustanowili nie dla złota, srebra i klejnotów, nie dla jedwabiu czy korzeni i nie gwoli jakichś innych przedmiotów wartościowych, lecz jedynie dla uzyskania tego, co jest najpierwszym dziełem Bożym, to znaczy światłości. Gwoli światłości docierającej przecie wszędzie i rozwijającej się we wszystkich okolicach świata (BACON 1995: 54).

W poszukiwaniu doskonalszego wyraża się jednak zawsze tęsknota za utraconym, wywołując, jak powiada Bogdan Banasiak, „dewaloryzację egzystencjalnego *hic et nunc*” (BANASIAK 2010: 27-28), w wypadku eutopii grożącą osunięciem się w igrającą absolutami dystopię. Najlepszą ilustracją tego fenomenu jest końcowa metamorfoza eutopian w cytowanej już powieści Wellsa, *Ludzie jak bogowie*, z której zdają się przebijać tony jawnie już dystopijne:

Stary człowiek mówił niezmiernie poważnym tonem, nieświadomie parodiując Newtona.

— Jesteśmy jak małe dzieci, które przyprawiono nad brzeg bezkresnego oceanu. [...] Przed nami leży wiedza, nieskończona, niezgłębiona, i możemy czerpać i czerpać bez końca, a czerpiąc — rosnąć. Rośniemy w potęgę, rośniemy w odwagę. Wskrzeszamy naszą młodość (WELLS 1959: 301).

Absolutyzacja wiedzy prowadzi do epistemicznego *regressus ad infinitum*, utraty więzi z logosem i naruszenia intelektualnej autonomii jego władcy. Granic eutopii strzec należy pilniej nie przed jej wrogami – ci prędzej czy później ustąpią, zalęknieni i pokonani – lecz przed umysłami samych autochtonów, upojonych szczęściem

¹⁶ I tracąc tym samym swą unikatowość. Zauważa to między innymi Ulrich Dierse: „Utopia jest przeciwieństwem starego świata i jego refleksem, niezwykła jest jedynie w porównaniu z krajem pochodzenia [podkr. – K.M.M.] nadzieje i przyszłościowe projekty podlegają tu realizacji, są jednak odpowiedziami na utraconia ze sobą przywleczone i o tyle obecne” (DIERSE 2004: 125).

i złaknionych obietnicą transcendencji. Eutopia wkraczająca w rzeczywistość i afirmująca właściwy „kontynentowi terażniejszości” (BAUDRILLARD 2005: 150) porządek symboliczny zdradza się jako symulakrum – iluzoryczna metarzeczywistość, powodująca pustynnienie świata empirii. Bezczesny ocean, „rozległy przestwór śniący sam siebie” (ZIMMER 1973; CIRLOT 2006: 279), jest nieuniknioną pokusą eutopii – usypiając czujność władcy logosu, składa bowiem jego poddanym niemożliwą obietnicę przekroczenia granic:

W przypadku wyspy Utopii przestrzeń jest nieskończonością oceanu, jego krawędzią, bezmiernym przestworem. Wyspa Utopii jest miejscem niepoddającym się ograniczeniom, będąc reprezentacją limitu i dystansu zarazem [...]. Utopia jest alegorią horyzontu (MARIN 1994: 412)¹⁷.

Tymczasem ceną za bytowanie w eutopii jest bezwzględna akceptacja właściwego jej eskapistycznego wycofania z porządku rzeczywistego i rezygnacja z wiążących się z nim typowo ludzkich pragnień¹⁸. Eutopia dekonstruuje triadyczny porządek temporalny (przeszłości, terażniejszości i przyszłości), rekonstruuje w jego miejscu augustiańską ideę wieczystej terażniejszości (*tempus distentionus*), uobecniającą zarówno pamięć (*praesens de praeiteritis memoria*), jak i oczekiwanie (*praesens de futuris expectatio*), lecz wykluczającą zarazem mit przeszłości i chiliazm przyszłości (MANNHEIM 2008: 243). Wieczne teraz eutopii¹⁹ jest kolejnym z paradoksów logocentryzmu, podporządkowującego – by posłużyć się leksyką kartezjańską – materialną rozciągłość (*res extensa*) myślącemu rozumowi (*res cogitans*) i zastępującego porządek transcendentny – transcendentalem. Dlatego właśnie w eutopiach nie jest możliwe ani całkowite odebranie od rzeczywistości, prowadzące do utraty referencji z paradygmatem neutralności, ani tym bardziej całkowite otwarcie granic, grożące zatraceniem idei w ideologii

¹⁷ Przekład własny za: „In the case of the island of Utopia, the frontier is the infinity of the ocean, its border, a boundless space. Utopia is a limitless place because the island of Utopia is the figure of the limit and of the distance [...]. Utopia is the figure of the horizon”.

¹⁸ Literacką parabolą niniejszego rozumowania mogą być fingowane słowa Karla Poppera, wygłoszone przezeń w wirtualnej dyspacie z Bertrendem Russelem i Paulem Feyerabendem w *Wizji lokalnej* Stanisława Lema: „[...] torturowany w państwie policyjnym może przynajmniej wierzyć, że gdyby przestano go torturować, zbudowałby z innymi szczęśliwy świat. Natomiast zapieszczany nieustannie pod zarządem państwowym [...] nie może nawet myślać uciec gdziekolwiek, bo już nie ma dokąd. Tylko pośrednie stany agregacji społecznej są znośne” (LEM 1983: 117).

¹⁹ Ideę wiecznego teraz lepiej definiuje Władysław Tatarkiewicz: „Najczęściej bywa tak, że układ warunków, jaki istnieje w terażniejszej chwili, istniał już w chwilach, które ją bezpośrednio poprzedziły i istnieć będzie w tych, które przyjdą bezpośrednio po niej. [...]. A wtedy terażniejszość przestaje być chwilą i staje się okresem” (TATARKIEWICZ 1990: 252).

(JUSZCZYK 2007: 53). Gwarantem niepodległości eutopii jest zatem nie tylko emanacja logosu, lecz także jego afirmacja – tak ze strony przybywającego do *patrocinium* allochtona, jak i bytujących w nim autochtonów.

Teleoeudajmonizm

Eutopista jest geometrą szczęścia. Oddając we władanie logosu imaginarium idealne, dąży do ziszczenia w nim Boecjańskiej idei szczęścia jako „stanu łączącego w sobie wszystko to, co najdoskonalsze [*omnium bonorum congregatione perfectum*]” (BOECJUSZ 2006: 61). Eudajmonia eutopii, ukazywana w ograniczonej czasowo perspektywie poznawczej allochtona, jest jednak nieuchronnie naznaczona piętnem momentalności: z chwilą powrotu z ziemi doskonałej do świata macierzystego, odczucie szczęśliwości bezpowrotnie przemija, ulatując tam, gdzie może trwać wiecznie²⁰. W tak migawkowym ujęciu szczęście eutopii jawi się jako – by użyć metaforyki Emila Ciorana – „reglamentowana ekstaza”, jeden z wielu „mydlanych cudów [podkr. — K.M.M.] świata prefabrykatu” (CIORAN 1997: 67), wtopiony w paradygmat uniwersalnej doskonałości, statyczny i niezmienny aż po kres istnienia. Przestrzeń eutopijnej eudajmonii ukazywana jest tymczasem zarówno w perspektywie immanentnej, wiążąc się z interioryzacją uczucia szczęśliwości, jak i permanentnej, determinując nieustanne dążenie do najwyższej doskonałości (TATARKIEWICZ 1976: 16). Szczęście w eutopiach obserwuje się *in statu nascendi*, zawieszony między uobecnianą przez allochtona przeszłością negatywną a urzeczywistnianą przez władcę logosu przyszłością pozytywną. Eudajmonizm (gr. εὐδαιμονισμός – ‘dążący, przyczyniający się do szczęścia’; PODSIAD 2000: 245), jak wykłada Arystoteles w *Etyce nikomachejskiej*, jest czynem, aktem – nigdy zaś „trwałą dyspozycją” (ARYSTOTELES 1996: 288), wiążącą się z wegetatywnym bytowaniem w domenie nudnej idylli. Przestrzeń eudajmonii jest przesunięta na osi czasu w przyszłość: jedynym gwarantem jej istnienia staje się obietnica szczęśliwości, składana przez władcę logosu na kamieniu węgielnym każdej eutopii. Ta bowiem, jak pisał Bartłomiej Gutowski:

[...] jest próbą wyrażenia wiary w możliwość osiągnięcia w ziemskich warunkach powszechnego szczęścia [...]. Autorzy utopii zakładają prymat dobra wspólnoty nad korzyściami poszczególnych

²⁰ W zakończeniu cytowanej powieści Wellsa *Ludzie jak bogowie* zabrany z eutopii płatek czerwonego kwiatu, znalazłszy się w świecie empirii, natychmiast „stracił swą płomienną barwę [...] skurczył się, zwinął i szczerzył, a delikatny [jego] zapach ustąpił miejsca mdłej woni” (WELLS 1959: 317).

obywateli [...]. Jedyne wspólnota jest tą formą, która może zapewnić właściwy rozwój, wyrażony przez dążenie do szczęścia [podkr.— K.M.M.]. Mieszkaniec utopii zostaje całkowicie podporządkowany jej prawom. Wyrażają one dobro wspólne i tym samym stanowią cel aksjologiczny dla mieszkańców (GUTOWSKI 2006: 6).

Eudajmonizm zakłada więc realizowalność szczęścia w ukierunkowanym teleologicznie akcie tworzenia bytów doskonałych, będących funkcją doskonałości ostatecznej – albowiem, jak z kolei przeczytać można w *Etyce eudemejskiej*, „tam, gdzie funkcja polega na użytkowaniu, użytkowanie ma większą wartość aniżeli dyspozycja” (ARYSTOTELES 1996: 317). Obok eudajmonizmu kontemplacyjnego, jak przyjęło się nazywać projekt arystotelejski²¹, w eutopiach byłby nadto rozwinięty – na co mogą naprowadzić wnioski z zawartych w poprzednim rozdziale rozważań – eudajmonizm autarkiczny, będący w założeniu Antystenesa z Aten, „wyzwoleniem ze złudzeń stwarzanych przez społeczeństwo i gloryfikacją trudu” (REALE 2003: 135), wywołującym uczucie szczęśliwego spełnienia i wewnętrznej wolności. Wniosek stąd, iż na doskonałość eutopijnej socjostazy składałyby się obopólnie poczucie szczęśliwości (eudajmonizm immanentny i autarkiczny) oraz odczucie szczęścia (eudajmonizm permanentny i kontemplacyjny) – pozwalające przewyczyć impas związany z „zamknięciem człowieka w ograniczonym polu wzbogacania własnej struktury czy osobowości [...], paradoksalnie uniemożliwiający osiągnięcie doskonałości” (PAWŁAK 2006: 10). Owa złożoność doświadczeniowa zgadzałyby się z opisanym przez Demokryta z Abdery w jego zaginionym traktacie *O pogodzie ducha* pramodelem eudajmonii, na który składać się miały stany „dobrego samopoczucia” (*euthymie*) oraz „dobrej egzystencji” (*euesto*) – najważniejsze więc determinanty eutopijnej szczęśliwości (BOURKE 1994: 15). Stworzenie utopii pod egidą władcy logosu nie jest jedynym – jak zwykło się mniemać (GRACIOTTI 1991) – warunkiem eudajmonizmu, osiągającego pełnię jedynie we współdziałaniu z nosicielem empirii, w relacji z którym zewnętrzne odczucie szczęścia zostaje dopełnione wewnętrznym poczuciem szczęśliwości – owym

²¹ Kontemplacja u Arystotelesa wiązała się z utożsamieniem życiowego szczęścia z najwyższym dobrem, jaki dają najdoskonalsze akty rozumowe – tym samym więc jego koncepcja przewidywała zarówno możliwość osiągnięcia szczęścia w życiu doczesnym, jak i trwanie boskiej idei szczęścia na planie metafizycznym (PA-SZYNSKI 2005).

jeszcze-nie-teraz, którego daje się zaznać już²². Bez niego euforia nieuniknienie przestacza się w dystopijną „klatkę orchidei”²³, w której zaspokojenie podstawowych potrzeb jest iluzją, zwidem opiumisty, zadawałającego się wypreparowaną i przemijającą imitacją doskonałości w celu (pozornego) uwolnienia myśli od podważających rzeczywistość pytań krytycznych. Byłaby to jedna z najdonioślejszych różnic pomiędzy euforią a dystopią: ta pierwsza bowiem dążyłaby do permanentnego szczęścia poprzez immanentne uszczęśliwianie, ta druga zaś – do permanentnego uszczęśliwienia kosztem immanentnej niewoli.

Dążność do szczęśliwości obranej jako moralny cel życia, zwana eudajmonizmem teleologicznym czy teleoeudajmonizmem (BOURKE 1994: 25), wyraźnie wykracza poza doświadczenie człowieczeństwa: jest bowiem empirycznie nieweryfikowalne, czy ów cel można osiągnąć. Stąd i niewielu utopistów decydowało się na przedstawianie idealnych społeczności we współcześnie znanym im stadium rozwojowym: w euforiach dominowała chęć uzyskania czystości ducha na drodze ewolucji (eugenika i eutenika), zaś w dystopiach – na drodze rewolucji bądź inwolucji (mechanizacja lub ingerencja farmakologiczna). Zawsze jednak utopia dążyła do stworzenia nowego człowieka, zdolnego do przewycięzania swych biologicznych ograniczeń – wyjątek stanowiły jedynie utopie wczesnonowoczesne, których autorzy ingerencję w naturalny porządek rzeczy uznawali *a priori* za naganną i poświęcali znacznie więcej uwagi duchowej samokontroli, prowadzącej jednakże w efekcie i tak do ascendencji w sferę nadczłowieczą. Tym, jak się wydaje, należałoby tłumaczyć monastycyzm *Civitas solis* Campanelli, mistycyzm Domu Salomona w *Nowej Atlantydzie* Bacona, komunizm *Utopii* More’a czy *Bazyliady* Morelly’ego bądź też – krytycznie potraktowane – elementy „utopii praw natury” (ŚWIĘTOCHOWSKI 1910: 93) w *Mikołaja Doświadczynskiego przypadkach* Ignacego Krasickiego – a także wszystkich innych euforii opartych na przekonaniu o możliwości dostąpienia ascendencji bez ulegania ingerencji zewnętrznej. U póź-

²² Zależność eufopijnego wladztwa logosu od czynnika ludzkiego, związana z arbitralną potrzebą usensownienia wymagowanego świata, dostrzega między innymi Tomasz Pawlak: „Pozbawiając człowieka możliwości pluralistycznego horyzontu aksjologicznego oraz możliwości wyboru między wartościami i zasadami, niwelując wszelką różnorodność aksjologiczną, eliminując bogactwo uczuć, krępujemy człowieka wobec nadania własnej istocie i życiu sensowności [podkr. – K.M.M.]. Wiąże się z tym niemożność osiągnięcia [...] własnego, niewymuszonego szczęścia” (PAWLAK 2006: 11).

²³ Tytuł powieści *science fiction* Herberta Frankego, zaprzatającej skądinąd Stanisława Lema w odniesieniu do problemu utopii i fantastyki (LEM 1996: 182).

niejszych eutopistów podobne nastawienie należy do rzadkości: w *Wyspie* Huxley'a chociażby, zaprojektowanej jako pozytywny kontrpunkt *Nowego wspaniałego świata*, panujący powszechnie medytacyjny panpsychizm, wzorowany na filozofii i kulturze Bliskiego Wschodu, podtrzymywany jest wyrabianymi z grzybków Moksza „pigułkami prawdy i piękna” (HUXLEY 1991: 201) – przypominającymi, jako żywo, dystopijne opia dla mas, cudowne remedia na „chorobę metafizyczną”.

Dyskusję na temat szczęścia łatwo sprowadzić do jałowego sporu o partykularia. Tymczasem na bacniejszą uwagę zasługuje nie tyle sam aspekt eutopijnej eudajmonii, istotnie dyskusyjny w najbardziej nawet, wydawałoby się, oczywistych przypadkach, ile właśnie problem względności jego oceny, komplikujący interpretację wielu tekstów utopijnych²⁴. Ocena relatywistyczna jest zresztą immanentną cechą utopizmu: próba zastąpienia jej jakimkolwiek arbitralnym systemem wartości miałaby co najwyżej, jak zauważa Leszek Kleszcz, „walor powszechnego zniewolenia” (KLESZCZ 1997: 31), obligujący interpretatora do ferowania jednoznacznych sądów wedle apriorycznie przyjętego wzorca postępowania, nieuwzględniającego indywidualnych systemów wartości. Relatywizm empirycznej oceny eudajmonii najdojrzałej bodaj ukazał Stanisław Lem w *Wizji lokalnej*, konfrontując w niej dwa grawitujące ku dystopii systemy eutopijne: etykosferę Luzanii oraz symbiozę ludzi i kurdli („miastodontów”) w Kurdlandii. Zadaniem luzańskiej etykosfery było zapewnianie powszechnego szczęścia na poziomie molekuł: rozpylone w niej mikroorganizmy, zwane bystrami, penetrowały strukturę atomową organizmów żywych i przedmiotów, przeciwdziałając na drodze interwencji lub prewencji intencjonalnym aktom czynienia zła (LEM 1983: 246-263). Kunszt bystretyków, jak powiada Lem, objawiał się w „takim przekładaniu moralnego sensu wszelkich sytuacji na ścisły język fizyki, żeby doszło do rozwiązania optymalnego dla wszystkich, bez wstępu oceny psychologicznej” (LEM 1983: 278) – a więc, tym samym, w eliminacji konieczności formułowania jednostkowych ocen etycznych na rzecz całkowitego podporządkowania wobec *summum bonum*. Etykosfera zagłuszała rozum i wolną wolę w identyczny sposób, jak halucynogen: urzeczywistniała bowiem wizję szczęścia zewnętrznego, tworząc równocześnie iluzję wewnętrznej szczęśliwości

²⁴ Klasycznym przykładem są tu absurdalne zarzuty o totalitaryzm, kierowane niekiedy pod adresem Thomasa More'a pod wpływem szkodliwych analogii w rodzaju tych zebranych przez Ruth Levitas w książce *Utopia as Method*: „Utopia równa się totalitaryzm, totalitaryzm równa się komunizm, komunizm równa się Marksizm, Marksizm równa się socjalizm [*utopia equals totalitarianism equals communism equals Marxism equals socialism*]” lub „komunizm równa się totalitaryzm a totalitaryzm równa się faszyzm [*communism equals totalitarianism equals fascism*]” (LEVITAS 2013: 7).

(HUXLEY 1991: 15-16). Trudno znaleźć w literaturze utopijnej bardziej poruszającą parabolę niniejszego rozumowania niż zawarty w *Wizji lokalnej* (i przytoczony poniżej *in extenso*) opis zwykłej sprzeczki luzańskich dzieci, która to, miast uwolnić negatywne emocje, przerodziła się pod wpływem „bezosobowego, duszącego szczęścia” (CIORAN 1997: 68) w prawdziwy dramat:

Jakiś czas chodziłem po alejach, prawie ich nie widząc, bo obracałem w głowie rozmowę z Tahalatem, aż usiadłem na ławce opodal piaskownicy, w której bawiły się dzieci. [...]. Babki lepiła tylko jedna malutka, może trzyletnia dziewczynka, siedząc osobno w kucki. Pozostałe dzieci bawiły się inaczej. Obrzucały się garściami piasku, starając się sypnąć innym w oczy i zaśmiewając się [...]. Spomiędzy żywopłotów wyszedł małe nie większy od tamtych, stanął nad piaskownicą i mówił coś, ale go nie słuchano. Zaczął więc przedrzeźniać bawiących się, i to coraz zuchwalej, aż ich rozgniewał. Rzucili się na niego, a choć byli więksi i poszli w trzech na jednego, wcale się nie ulękł i słusznie, bo nic nie mogli mu zrobić. Nie wiem dobrze, co parowało ich ciosy, lecz ten najmniejszy stał spokojnie między doskakującymi, rozsierzdzonymi już nie na żarty, aż wspólnym natarciem rzucili go na piasek, by po nim skakać. Jakby jednak stał się śliski jak lód, spadali z niego i nie pomogło ani wzajemne wspieranie się, ani brany rozpęd. [...]. Dwóch małych trzymało go, a trzeci, ze sznurkiem zesupłanym w stryczek, zarzucił go ofierze na szyję i zaciągnął. Odruchowo chciałem się podnieść, lecz nim wstałem, sznurek trzasł [sic]. Wtedy w tych pięciolatków wstąpiła furia. W piaskownicy tak się zakotłowało, że poszła kurzawa. Co chwila któryś wyłaniał się z niej, żeby podjąć łopatkę czy grabki z porzuconych zabawek i ściskając je w uniesionej ręczce, doskakiwał nietykalnego. Widziałem, jak zaciekłość dzieci zmienia się w rozpacz. Pojedynczo, rzuciwszy, co które miało w garści, powyłaziły z piaskownicy i siadły z dala od siebie na trawniku, zwiesiwszy głowy. Małe wstał, ciskał w nich piaskiem, podchodził do siedzących i naśmiewał się z nich, aż jeden rozplakał się, porwał swoje ubranko i uciekł. Niedoszła ofiara pomaszerowała w drugą stronę. Pozostali, marudząc, długo zbierali swoje rzeczy, przycupnęli w piaskownicy i rysowali coś, po czym odeszli. Wstałem i [...] spojrzałem na pozostawiony przez dzieci rysunek: niezgrabny zarys postaci, pociętej wzdłuż i w poprzek głębokimi sztychami łopatkę [podkr. — K.M.M.] (LEM 1983: 262-263).

Okrutna terapia Ludovycka z *Mechanicznej pomarańczy* Anthony'ego Burgessa, warunkująca mózg zbrodniarza tak, by ten na poziomie psychosomatycznym napotykał blokadę niepozwalającą wyrządzać innym zła (BURGESS 2004: 86-132), również została zainicjowana z pobudek altruistycznych. Analogiczne założenie przyświecało również Kurtowi Wimmerowi w filmie *Equilibrium*, w którym narkotyk Prozium dystrybuowany w tytułowych Equilibriach służył jako inhibitor nie tylko nienawiści – źródła sporów, konfliktów i wojen – ale i wszelkich innych uczuć, od zachwytu dziełem sztuki po miłość rodzicielską. Pozbawienie człowieka możliwości wyboru pomiędzy

dobrem i złem, nawet jeśli ma prowadzić do powszechnego szczęścia, jest – jak przyznaje zresztą wprost jedna z postaci *Mechanicznej pomarańczy* – nieludzkie (BURGESS 2004: 86) i bliskie temu Mariusz Leś nazwał za Lemem prokrustyką, a więc „skrajaniem natury ludzkiej dla wpasowania człowieka do apriorycznych teorii” (LEŚ 1998: 69). Jak dowodzi wymownie *Wizja lokalna*, w koncepcjach eudajmonistycznych nie ma prostych alternatyw: Kurdlandia, jakkolwiek pozbawiona etycznej ingerencji bystrów, jest ze wszech miar odstręczającym bagniskiem, po którym poruszać się można jedynie w symbiozie z dziwacznym zwierzęciem, kurdlem, patroszonym od wewnątrz i wykorzystywanym jako pojazd organicznego pochodzenia, stanowiący podstawę państwowej ideologii nacjomobilizmu (LEM 1983: 206-207). Paranoidalny pomysł, by przemieszczać się po moczarach w truchle „miastodonta”, urasta u Lema do rangi żywej idei, czyniącej mieszkańców Kurdlandii szczęśliwymi o tyle, o ile marzyć oni mogą o dwudziestoczterogodzinnej przepustce na wyjście z kurdla lub nawet – o ucieczce do swej czystej i schludnej stolicy Kikirix. Jak tłumaczy Ijonowi Tichemu jeden z kurdlandzkich naukowców:

Życie w kurdlu to świetna szkoła kształcąca *esprit de corps*, ducha współpracy w ciężkich warunkach oraz perspektywy na przyszłość. Jakże? Ano, żeby opuścić kurdla i osiedlić się gdzieś pod Kikirix [...]. Każdy, kto tkwi w kurdlu, żyje nadzieją osiedlenia się pod Kikirix, a ci Luzanie nie mają przed sobą absolutnie nic (LEM 1983: 207).

W Kurdlandii przeto, zupełnie odwrotnie aniżeli w Luzanii, brak zewnętrznego odczucia szczęścia rekompensowany jest wewnętrznym poczuciem szczęśliwości: czym innym jest bowiem kurdlandzkie marzenie o opuszczeniu kurdla i znalezieniu się w lepszym świecie, a czym innym luzañski opór wobec ograniczeń bystrosfery i alternatywa zamienienia beztroskiego bytowania pod kloszem na żywot w wypaczonej symbiozie z bagiennym „miastodontem” (JARZĘBSKI 1998). Paradoxs rozważań eudajmonistycznych zawartych w *Wizji lokalnej* wyraża się zatem w tym, iż ani Kurdlandia, wyznająca eudajmonizm immanentny i autarkiczny, ani Luzania, zdominowana przez eudajmonizm permanentny i kontemplacyjny, nie osiągną i osiągnąć nie mogą pełni szczęścia – w imię wypowiedzianej przez Margaret Mead prawdy, iż „marzenia jednego człowieka są koszmarem innego” (KATEB 1963: 44).

	Luzania	Kurdlandia
system polityczny	etykosfera	nacjomobilizm
eudajmonizm	eudajmonizm permanentny i kontemplacyjny (odczucie szczęścia, brak poczucia szczęśliwości)	eudajmonizm immanentny i autarkiczny (poczucie szczęśliwości, brak odczucia szczęścia)
teleologia	udoskonalanie socjostazy	samodoskonalenie jednostek

Tabela 2. Zestawienie systemów politycznych Luzanii i Kurdlandii

Zarówno Luzania, jak i Kurdlandia są eutopiami zdegradowanymi – w każdej z nich bowiem władca logosu wyzbywa się jednego z determinantów eutopijnego eudajmonizmu, narażając poddanych na doświadczenie braku. W Kurdlandii za brakło zewnętrznych oznak szczęścia – jej zarządcy, otoczywszy krainę polem minowym, poczęli urządzać nagonki na dysydentów, którzy chcieliby zbiec do Luzanii i spiskować przeciw umiłowanej ojczyźnie. W efekcie mieszkańcy zostali zmuszeni do hołubienia w sobie poczucia szczęśliwości, czerpanego z życia w symbiozie z surogatem idei nacjomobilizmu (kurdlem) po to tylko, aby „półtora wieku prac ideowych, rustykalizacji i naturalizacji społeczeństwa” (LEM 1983: 205) nie poszło na marne. Z kolei Luzania uwickła się w paradoks nadzorcy (*quis custodiet ipsos custodiet*): gdy mianowicie etykosfera zaczęła wymykać się spod kontroli władzy – ingerując chociażby, zgodnie z zaprogramowanym poleceniem etycznym, w kondycję fizyczną ludzi tak dalece, by nie pozwalać im na naturalną śmierć i utrzymywać ich w stanie wegetatywnym²⁵ – powstał projekt stworzenia „zwierciadła informatycznego”, które miałoby monitorować aktywność bystrów (LEM 1983: 289). Samo „zwierciadło informatyczne” potrzebowałoby znowu kontrolera wyższej rangi, którego zapewne z działalności musiałby ktoś rozliczać... i tak *ad infinitum*. Reasumując, obydwie utopie przestały dążyć do szczęścia na jednej z płaszczyzn eudajmonii, przemieniając szczytną ideę w „uszlachetniające ciśnienie” (LEM

²⁵ O mniemanej nieśmiertelności w eutopiach pisał między innymi Ulrich Dierse: „Utopia nie może ani obejść problemu śmierci, ani też zanegować faktu umierania. W porównaniu z tym wszystkim, co pragnie zmienić i urządzić od nowa, kres człowieka nie sięga wysokości jej zasad i projektów. Dlatego czuje się zmuszona zmienić przynajmniej nastawienie wobec śmierci: nazywa ją snem, podróżą, przemianą, itp., odsuwa ją do czasu późnej starości, nie dopuszcza, aby przyszła nagle, w każdym razie roztacza »wizję nadziei przeciwko panowaniu tej najsilniejszej nie-utopii«. Tym samym stara się zbagatelizować, a zarazem poddać temu, co zasadniczo nie podlega ludzkiej władzy dysponowania” (DIERSE 2004: 131).

1983: 289), wskutek czego w żadnej z tych krain nie sposób było ani odczuć prawdziwego szczęścia, ani poczuć się naprawdę szczęśliwie. W efekcie – stały się dystopiami.

Reguła opisanego w pierwszej księdze *Gargantui i Pantagruela* François Rabelais'go klasztoru Telemitów, brzmiąca *Fac quod vis*, czyli „Czyń, co ci się podoba” (RABELAIS 1992: 231) i odzywająca się echem w analogicznej koncepcji Luzańczyków (LEM 1983: 61), opiera się na błędnym utożsamieniu szczęścia z przyjemnością, a samej przyjemności – z zaspokajaniem braków. Jak powiada Tatarkiewicz:

Teza o powiązaniu każdej przyjemności z przykrością najczęściej opiera się na takim rozumowaniu: każda przyjemność polega na zaspokojeniu potrzeby, każda zaś potrzeba, zanim została zaspokojona, odczuwana jest jako brak i przez to przykra. Wszakże rozumowanie to jest błędne: jeśliby każda przyjemność polegała na zaspokojeniu potrzeby, to nie każda potrzeba [byłaby] odczuwana jako brak [podkr. — K.M.M.]; częstokroć wcale nie jest odczuwana (TATARKIEWICZ 1990: 103).

Rozumowanie to wiedzie na manowce dystopizmu: w świecie eutopii zaś szczęście nie jest brakiem nieszczęścia, lecz pragnieniem pełni – nieprzypadkowo w końcu spetryfikowany stan nienasyceńcia stał się wielką metaforą słynnej dystopii Witkacego. Eutopia, by nie zatracić się w idei, musi dynamicznie urzeczywistniać dążność do osiągnięcia najwyższej doskonałości u celu wędrówki społecznej.

*Eritis sicut dii*²⁶

W starożytnej grece to właśnie słowo „cel” (τέλος) było homonimem słowa „doskonałość”, „zupełność” (TATARKIEWICZ 1991: 12) – i właściwie tymi słowami można byłoby zakończyć rozważania nad problemem doskonałości w eutopiach. Zawiera się w nich bowiem *in nuce* to, co dla myślenia idealistycznego najistotniejsze, a mianowicie przesvědzenie o istnieniu poza porządkiem teraźniejszym jakiejś realnej idei, ku której dążność określa i determinuje sens życia. Orientacja teleologiczna eutopijnej dialektyki szczęścia i szczęśliwości koresponduje zatem w pełni z Arystotelesowskim pojmowaniem doskonałości jako celu²⁷ oraz jako – cytując *Lexicon philosophicum* Johanna

²⁶ *Eritis sicut dii* – łac. „Będziecie jak bogowie”, słowa wypowiedziane przez węża do Adama i Ewy w Raju.

²⁷ Jak pisze Arystoteles w *Metafizyce*: „Doskonałość jest pewnego rodzaju wykończeniem (τελείωσις τις); każda bowiem rzecz jest doskonała i każda istota jest doskonała, gdy ze względu na formę właściwej im doskonałości nie brakuje żadnej części ich naturalnej wielkości (κατά φύσιν μεγέθους). Rzeczy, które osiągnęły swój odpowiedni cel, są również nazywane doskonałymi; gdyż osiągnąć swój cel to tyle, co być doskonałym” (ARISTOTELES 1990: 704).

Micræliusa – „braku braków [*carentia defectus*]” (TATARKIEWICZ 1990: 17). Nieco tautologiczna definicja doskonałości Micræliusa jest jednak tym bardziej adekwatna, iż eutopia, jako nie-miejsce pozytywne, rządzi się prawem ontycznego paradoksu: choć bowiem nie istnieje, niczego jej równocześnie – prócz bytu – nie brakuje. Doskonałość eutopii wiąże się ściśle ze specyfiką eutopijnego myślenia, które albo wznosi się ku apogeum idealizacji, albo grawituje ku perigeum realizacji – co w wypadku bytów o pewniejszym statusie ontologicznym byłoby niemożliwe. Doskonałość przeto, co wyraziście sformułował dopiero Duns Szkot, jest ukierunkowana teleologicznie jako pojęcie implikujące cel ostateczny (*finis ad quem res principaliter ordinatur*)²⁸, co czyni ją w pełni kongruentną względem zanalizowanych już elementów struktury eutopijnego (w tym zwłaszcza teleoeudajmonizmu)²⁹.

Doskonałość i władztwo logosu łączy jeden symbol: koło. Będąc od czasów najdawniejszych atrybutem solarnym, zaczęło uchodzić dzięki Arystotelesowi³⁰ za „najbardziej jedno ze wszystkich linii, ponieważ tworzy całość i jest skończone” (ARYSTOTELES 1990: 693), stając się w konsekwencji symbolem pełni i doskonałości³¹ – później zaś nadto ruchu, stawania się i przemijania (OESTERREICHER-MOLLWO 1992: 66).

²⁸ Jak rekapitułuje Władysław Tatarkiewicz: „Doskonałe jest to, co osiągnięto pełnią własności mu dostępnych. Toteż »cały« i »doskonały« znaczą mniej więcej to samo »totum et perfectum sunt quasi idem«. Było to pojęcie teleologiczne: albowiem implikuje cel (*»finis ad quem res principaliter ordinatur«*). Pojęcie Boga jest tego rodzaju, że Bóg stwarza rzeczy służące pewnym celom, stwarza nawet te cele, ale sam celowi nie służy, nie podlega celowi. Skoro Bóg nie jest skończony, to nie można go nazwać doskonałym. Pojęcie doskonałości służy natomiast do opisu rzeczy skończonych” (TATARKIEWICZ 1976: 62).

²⁹ Aspekt ten szczegółowiej analizuje Łukasz Zweiffel: „Rola utopii jest niezmiernie ważna dla planowania, wszystkie osiągnięte w ramach planu cele porównywane są do ideału, który jest transcendentny wobec rzeczywistości. Nadaje przez to temu działaniu orientację, w odniesieniu do których przebiega czy też ma przebiegać realizacja. Dlatego wszelka realizacja planu musi charakteryzować się wewnętrznym napięciem między tym, co jest [...] a tym, jak powinno jeszcze być [...]. Jeśli więc planowanie będzie się traktować jako ukierunkowany proces, to zawsze będzie on posiadał dwa wzajemnie ze sobą sprzęgnięte bieguny: biegun bytu (realizacji) oraz niebytu (idealizacji) [...]. W ten sposób, skoro każda teoria zawierając idealny model (utopię) nie może być z tej właśnie racji do końca empirycznie wyczerpana, to niejako przekracza samą siebie. I właśnie w tym przekraczaniu samej siebie, wychodzeniu ku jeszcze-nie-teraz możliwy jest postęp oraz ciągłość myśli ludzkiej” (ZWEIFFEL 2004: 83).

³⁰ Tak zdaje się sądzić Władysław Tatarkiewicz, choć nie daje tego wprost do zrozumienia, wspominając jedynie (TATARKIEWICZ 1976: 44), że do interpretacji Arystoteleskiej odwoływali się późniejsi myśliciele w formule *probatur a philosopho*.

³¹ Widać to na przykład w cytowanym przez Tatarkiewicza komentarzu Jana ze Słupczy do pism Arystotelesa: „Piękniejszemu i szlachetniejszemu ciału należy się piękniejszy i doskonalszy kształt, a takim jest kształt kulisty. Najdoskonalsze ciało powinno mieć kształt najdoskonalszy, a takim jest niebo, najdoskonalszym zaś kształtem jest kształt okrągły, bo nic doń dodać nie można” (TATARKIEWICZ 1976: 44).

Ulokowanie eutopii na wyspie, w tradycji ikonograficznej przedstawianej niemal zawsze jako idealnie kolisty łąd otoczony wzburzonym oceanem, znamionuje wpływ tej właśnie tradycji symbolicznej. W interpretacji Heinricha Zimmera wyspa jest „metafizycznym punktem mocy, w którym skupiają się siły bezbrzeżnej nierozumności oceanu” (ZIMMER 1973; CIRLOT 2006: 465), przestworu oddzielającego wyspę eutopii od kontynentu empirii, alegoryzującego chaos i wariabilizm rzeczywistości. Symbolika kręgu ujawnia się jeszcze wyraźniej w charakterystycznej dla eutopii organizacji przestrzeni, przejawiającej się koncentrycznym układem urbanistycznym (*Utopia, Miasto Słońca, Miranda*) i geometryzacją struktury architektonicznej (*Eden, Ludzie jak bogowie, Powrót z gwiazd*) – podporządkowanych, co należy w tym miejscu podkreślić, nie tyle paradygmatowi estetycznemu, ile przede wszystkim metafizycznemu. Szczególnie wyraziście ujawnia to interpretacja buddyjska, przypisująca koncentrycznym okręgom symbolikę „najwyższych stopni oświecenia i harmonii sił duchowych” (OESTERREICHER-MOLLWO 1992: 66) czy też hermetyczna, wedle której zamknięty krąg ma zapewniać ochronę przed złem metafizycznym (amulet, pentakl, pierścień, inkluz *et cetera*). Nietrudno stąd o identyfikację eutopijnej autarkii intelektualnej z pojęciem starożytnej przestrzeni zamkniętej – *temenos* (τέμενος – gr. ‘obszar poświęcony bóstwu’) – reprezentującej jedność duchową i wewnętrzne życie myśli, w konsekwencji zaś – poświęcenie wolności społecznej na rzecz duchowego wyzwolenia. Takie znaczenie ma w eutopiach świątynia, sytuowana na wzgórzu w centralnym punkcie państwa-miasta – na zbiegu więc linii horyzontalnej z wertykalną – i stanowiąca wyłączną domenę władcy.

W eutopiach przeto – na prawach kolejnego paradoksu – przewyciężanie ograniczeń świata empirii dokonuje się poprzez świadome ograniczanie aktów intelektu do obszaru oddziaływania władcy logosu. Klasycznym przykładem literackiej realizacji tej idei jest wspólnota familijna w eutopii More’a³², reguła klauzurowa u Campanelli³³ czy system kastowy u Bacona³⁴, które zyskały wiernych naśladowców wśród utopistów

³² Podstawową jednostkę społeczną w *Utopii* stanowiła grupa trzydziestu rodzin z obieralnym filarchem (*vulgo* syfogramtem) na czele. Dziesięciu filarchów podlegało z kolei protofilarchowi, zaś zgromadzenie wszystkich dwustu – władzy jednego księcia (MORE 2001: 134, 142).

³³ *Miasto słońca*, spisane przez kalabryjskiego mnicha, nie mogło być ukazane z perspektywy innej, niż monastyczna: stąd też nie dziwi proklamowanie w nim unifikacji ubioru, hierarchizacji stanowej, ostrego rygoru moralnego czy rutyny harmonogramu (CAMPANELLA 1955: 19).

³⁴ W *Nowej Atlantydzie* wszystkie klasy społeczne podlegały jurysdykcji kasty panującej, złożonej z luminarzy Domu Salomona (BACON 1995:51).

uznających zniesienie międzystanowych konfliktów społecznych za jedyny warunek umocnienia autarkii. Ów swoiście pojęty komunizm wiąże się ewidentnie z ogólną dyrektywą logocentryzmu, podporządkowującą eutopian minimum jurysdykcyjnym państwa (a zatem, *nomen omen*, także literze prawa) celem osiągnięcia najwyższego dobra. Eutopijny habitat, wymuszając rezygnację z manifestowania zewnętrznych przejawów swej podmiotowości, ze statusem społecznym i stanem majątkowym na czele, stwarza zatem w zamian warunki do wzrastania w poczuciu satysfakcji z doskonalenia socjostazy i samodoskonalenia ducha³⁵. Wola władcy logosu musi być równocześnie wolą eutopian: prawo bowiem, które nie jest w pełni zaaprobowane przez rozum, lecz zostaje narzucone z zewnątrz, prędzej czy później bywa obalane, zastępowane liberalniejszym i w efekcie mniej korzystnym dla społeczeństwa. Człowiek, który wolność odnajduje w zachłannym zaspokajaniu pragnień i poszerzaniu swych swobód, staje się niewolnikiem własnej żądzy, zatracającym się w kompulsywnym poszukiwaniu idei, której wprzódę się bezpowrotnie wyrzekł. Dlatego właśnie w większości klasycznych eutopii panuje swoista wspólnota rozumu, wyrażająca się w akcie solidarnej rezygnacji poddanych władcy logosu z pełni wolności na rzecz aprobaty ukierunkowanej teleologicznie dążności do ideału. Ów eutopijny zakład znakomicie przedstawił Ewgenij Zamiatin w dystopii *My*:

Tych dwoje w Raju miało wybór: albo szczęście bez wolności albo wolność bez szczęścia, *tertium non datur*. Ale, osły jedne, wybrali wolność – i cóż: rzecz prosta – potem przez wieki tęsknili do okowów. Do okowów – pojmujecie – z ich braku cały *Weltschmerz* (ZAMIATIN 1989: 42).

Słowa „będziecie jak bogowie” (*eritis sicut dii*), trawestujące treść obietnicy złożonej przez węża pierwszym ludziom w Raju, są najdonioślejszą parabolą odwiecznego konfliktu pomiędzy dwiema wizjami mitycznej doskonałości – ogrodem ziemskich (*hortus cupiditatis*) i rajszych (*hortus charitatis*) rozkoszy (SOKOLSKI 1988: 50) – w który nieuniknienie wikła się każda wizja eutopijna. Jakkolwiek bowiem eutopia jest ideałem abstrahującym od rzeczywistości, zaś mit rzeczywistością abstrahującą od ideału³⁶, to jednak żadnej wizji doskonałości najwyższej nie sposób pozbawić całkowicie

³⁵ W podobny sposób z naturalnych ograniczeń monad wyprowadzał definicję nieograniczającej doskonałości Leibniz, twierdzący, iż ta jest niczym innym, jak „wielkością rzeczywistości pozytywnej jako takiej, z wyłączeniem granic lub ograniczeń, które znajdują się w rzeczach” (LEIBNIZ 1969: 305).

³⁶ Owo dogodne rozróżnienie proponuje Maciej Czeremski, bazując na Geertzowskiej definicji utopii jako modelu rzeczywistości i mitu jako modelu dla rzeczywistości (CZEREMSKI 2006: 29-30).

kontekstu eschatologicznego, nierozzerwalnie wiążącego się z poprzedzającym myślenie utopijne myśleniem mitycznym³⁷. Doskonałość miejsca nad miejscami – *locus ille locorum* (CURTIUS 1997: 2014) – jest możliwa jedynie w świecie logosu: w świecie empirii jej przejawy ograniczają się do dyktowanego przez cnoty moralne (*virtus, areté, kalokagathia*) przeświadczenia o niedoskonałości jako jednego z pierwiastków ogólnej harmonii natury³⁸, podobnego Leibniziańskiej koncepcji świata jako najdoskonalszego z możliwych (LEIBNIZ 1969: 315). To dlatego eutopianie ukazywani są tak często jako nadludzie (*Miranda, Eden*), półbogowie (*Kraina Chichów, Ludzie jak bogowie*) czy pomazańcy boży (*Nowa Atlantyda*) – z perspektywy czysto empirycznej trudno bowiem inaczej sądzić tych, którym udało się przezwyciężyć największe bolączki człowieczeństwa. Nie jest jednakowoż prawdą, jakoby w eutopiach nigdy nie mogli zamieszkać zwykli ludzie. Ku takiemu osądowi skłonić może jedynie ograniczoność empirycznego oglądu, dążącego do zachowania *status quo* i uniknięcia konfrontacji z paradygmatem doskonałości, momentalnie pobudzającym zazdrosną docieklivość i skłaniającym ku kompulsywnym poszukiwaniom skaz w materiale idealnym.

Za sugestywną alegorię tak pojmowanej doskonałości uznać można Holbergowską podziemną eutopię Potuanii³⁹, zamieszkaną przez rozumne drzewa (być może prefigurację Tolkienowskich entów), z którymi wskutek szeregu dziwacznych zbiegów okoliczności zetknął się główny bohater powieści, geolog Niels Klim (Mikołaj Klimiusz). Pomijając rozliczne akcenty satyryczne (włącznie z oskarżeniem Klimy o gwałt na potuańskiej pannie, wywołanym odmiennością w sposobie postrzegania specyfiki

³⁷ W tym miejscu należy wyjaśnić, że hipoteza ta nie jest powszechnie akceptowana w teorii i filozofii eutopii. Niemniej jednak przyjęcie na potrzeby niniejszego rozdziału założenia, iż historię gatunków utopijnych datować należy od eutopii More'a, obliguje do konsekwentnego włączania wszelkich przedmorusowskich przejawów myślenia utopijnego w horyzont mityczny. Tak rozumuje chociażby Richard Geber, który uznał More'a, jak relacjonuje to Fred Standley, za „pierwszego znaczącego pisarza, który przekształcił ideał nieistniejącego państwa z naiwnej, mitycznej mrzonki w instrument złożonego racjonalistycznego wnioskowania [*the first significant writer to transform the non-existent ideal country from an object of naive mythical belief into the instrument of sophisticated rationalistic hypothesis*]” (STANDLEY 1995: 124).

³⁸ Odwołuję się do rozumowania Tatkiewicza: „Główny paradoks niedoskonałości – że niedoskonałość jest doskonała – zdaje się mieć zastosowanie jedynie w sprawach ludzkich” (TATKIEWICZ 1976: 31).

³⁹ Próbę rehabilitacji *Podróży do krajów podziemnych Nielsa Klimy*, zbyt często przez historyków utopii traktowanych diminucyjnie, podjął już Aleksander Świętochowski (1910: 89), współcześnie zaś – Andrzej Drózdź, zaliczający ją do kanonu gatunkowego i zestawiający z *Podróżami do wielu odległych narodów świata* Jonathana Swifta (DRÓDŹ 2009: 365-366) oraz Maria Sibińska, sytuująca *Podróż...* w kręgu osiemnastowiecznego skandynawskiego dyskursu literackiego (SIBIŃSKA 2011).

wspinaczki po drzewach), przesądzające o kwalifikowaniu *Podróży do krajów podziemnych Nielsa Klimy* do subgatunku dystopii, Potuania wyłamuje się z całości konwencyjnej tekstu jako eutopia ufundowana na boskim logosie, emanującym ze słów zesłanej z niebios Księgi (HOLBERG 1819: 114). Stąd też inicjujący akcję powieści upadek Klimiusza w głąb ziemi i dotarcie do podziemnej Potuanii⁴⁰ uznać można za metaforę poszukiwania wiedzy, empirycznego głodu poznania, której inwersją jest struktura symboliczna drzewa, „wyprowadzająca podziemne życie ku niebu” i skojarzona z relacją pomiędzy „trzema świadkami”: chtonicznym, ziemskim i niebiańskim (CIRLOT 2006: 114-118). Co więcej, w tradycji perskiej zbiegające się w pniu drzewnym koncentryczne słoje uznawane były za „rezerwuary ognia i witalności” (CIRLOT 2006: 114-118), co z kolei wieść może z powrotem ku symbolice okręgu oraz utożsamieniu doskonałości z ujarzmiającym ogień rozumnym logosem. Na przykładzie Potuanii widać zatem wyraźnie, iż doskonałość w eutopiiach nie jest akcydensem, lecz głęboko zakorzoną w materii mitycznej strukturą symboliczną. Każdy składnik eutopii jest znaczący – czego najlepiej dowodzi zapoczątkowana w eutopii More’a tradycja nadawania elementom eutopijnego świata imion mówiących (aptronimów) czy też waga, jaką w tradycji gatunku przykłada się do szczegółowej realizacji eutopijnej topotezji. To dlatego między innymi największym zagrożeniem dla doskonałości eutopijnego logocentryzmu jest kłamstwo – w cytowanej powieści Wellsa *Ludzie jak bogowie* uznane wprost za najgorszą ze zbrodni:

Kryształ⁴¹ określił kłamstwo w sposób nader wszechstronny, podciągając pod nie nawet niedostateczne stwierdzenie faktu czy przemilczenie ważnego szczegółu.

— Tam, gdzie panoszą się kłamstwa, nie może być wolności (WELLS 1959: 270).

Wiara w pozytywny status aletyczny logosu nadaje eutopijnej obietnicy doskonałości wymiar metafizycznej prawdy, mającej się spełnić, lecz wciąż się niespełniającej. Odesłanie do absolutu jest ostateczną delimitacją idealnego świata, pozostając celem samym w sobie, doskonałym jedynie ze względu na permanentną i immanentną dążność do osiągnięcia stanu eudajmonii. Eutopia nie jest, jak przyjęło się pochopnie osądzać, „światem wartości zrealizowanych” (PAŃKÓW 1990: 184): osiągnięcie bowiem

⁴⁰ Podziemną Potuanie, dodajmy, ulokował Holberg na planecie [sic!] Nizar, czym uczynił swą eutopię jedną z najdobitniejszych manifestacji symboliki koncentrycznej (planeta w planecie).

⁴¹ Oczywiście jest to przykład aptronimu.

najwyższej doskonałości na planie wartości dokonanych groziłoby stagnacją i uśmierceniem hołubionej przez władcę logosu idei⁴². Lub nawet gorzej: chorobliwą obsesją doskonałości, *to detitits*, objawiającą się w dyspozycji zawłaszczenia przez sens ogólny, uniemożliwiającej odniesienie do rzeczywistości jednostkowej (NOICA 2007: 66, 68). A tę właśnie reprezentuje w eutopiach allochton, którego spotkanie-dialog z autochtonami niesie przesłanie dla świata empirii (któremu ukazywana jest teleoeadajmonistyczna wizja idealnych stosunków polityczno-społecznych), jak również ostudza perfekcjonistyczny zapal władcy logosu (który może zapoznać się z wiedzą o świecie poza granicami eutopijnego dominium).

Aporie

Allochton, nosiciel empirii, przyjmując w eutopiach postawę prometejską⁴³, rzuca wyzwanie władcom logosu, by zanieść cząstkę ich światłości ziemskim pobratymcom. W konsekwencji jednak po prostu uświadamia jednym wagę dbałości o ciągłe udoskonalanie *patrocinium*, zaś u drugich – wzbudza nadzieję na zaprowadzenie nowego, wspanialszego porządku w świecie rzeczywistym. U granic każdej eutopii rozciąga się świat będący całkowitym jej przeciwieństwem, ale zarazem również pierwszą przyczyną sprawczą. To dlatego nadrzędnym kryterium oceny utopii jako eutopii, miejsca więc najszcześniejszego i najdoskonalszego pod słońcem logosu, jest realizowalność, a więc immanentnie zawarty w niej model postępowania w świecie empirii. Horyzont realizacji ogranicza jednak rygor potencjalności: eutopia zrealizowana dewaluuje się już bowiem jako abstrakcyjny wzorzec prawego postępowania, tracąc swój ponadludzki, uniwersalny urok wskutek sprzeniewierzenia się idealistycznej wizji władcy logosu. Właściwy utopiom pierwiastek dydaktyczny implikuje bezpośrednio akt przewyciężenia inkluzji, albowiem – podobnie jak było to w wypadku oświeceniowych *contes moraux* (KLIMOWICZ 1973) – wymusza on orientację uzewnętrzniającą, ukierunkowaną więc nie na umoralniającego, lecz umoralnianego. W będącym celem większości narracji eutopijnych idealnym typie dialogu kulturowego autochton odnosi więc korzyść moralną dzięki afirmacji idei najwyższej doskonałości, zaś władca logosu – może

⁴² Podobnie rozumuje Bronisław Baczek: „Samo pojęcie [doskonałości – K.M.M.] nie pozwala się rozwinąć dyskursowi historycznemu, zacieśniając horyzont możliwych oczekiwań. Doskonałość bowiem stanowi ostateczną granicę. Gdy się ją osiągnie, realnym zagrożeniem staje się upadek” (BACZEK 2001: 107).

⁴³ Zestawienie mitu prometejskiego z utopizmem po raz pierwszy pojawia się w *Tamtym świecie* Saviniena Cyrano de Bergeraca (1956: 53).

zyskać gwarancję trwałości *patrocinium* poprzez kontakt z trzeźwiącą perspektywą empiryczną.

Sytuacja komunikacyjna literackiej eutopii jawi się poprzez pryzmat powyższych rozważań jako starcie dwóch wielkich indywidualności, spychające na plan dalszy problemy, z jakim boryka się aktualne społeczeństwo, i problemy, z jakimi uporało się społeczeństwo eutopijne. Abstrahując bowiem od doniosłości eutopijnych projektów społecznych i ogólnoludzkiej ich problematyki, nie sposób zapomnieć o tym, iż eutopista zawsze pozostaje uciekającym w świat nierealizowalnych mrzonek fantasta, poszukującym rozwiązań faktycznych bolączek w fikcyjnym świecie. Dlatego właśnie lektura narracji eutopijnych prokuruje sytuację aporetyczną – w której przyznanie racji którejkolwiek ze stron toczącego się na wyspie Utopii dialogu kulturowego może prowadzić do realizacji scenariuszy dystopijnych. I, jak pokazała w równej mierze historia świata, jak i historia literatury i kultury – niejednokrotnie doprowadziło.

English summary

Krzysztof M. Maj in the chapter “*La vendita del fumo*”. *On Isolationism, Happiness, and Perfection in Eutopian Storyworlds* delivers a historical analysis of literary eutopias from classical texts by Thomas More, Tommaso Campanella, or Francis Bacon up to more contemporary iterations in the analysed genre. Most predominantly, the paper re-introduces such theoretical concepts as “sieged mentality”, teleo-eudaimonism, the sphere of *idolum*, *topothesia*, *caerentia defectus*, as well as multiple philosophical approaches to isolationism and happiness—aiming at composing a definition of eutopia as not necessarily a narrative, but a living fictional world. Furthermore, the author proposes to view eutopia from allotopian (i.e. acknowledging the worldliness of the world and discouraging interpretations that frame eutopian worlds as fantastic and, *ipso facto*, unreal or irrelevant as secondary, subcreated worlds) perspective in order to deconstruct a postcolonial, diastatic relationship between the continent of *empeiria* and the island of (e)utopia. By doing so, he also tries to evade another crude juxtaposition that is the unequivocal difference between eutopia and dystopia—which, in the proposed approach, intertwine with each another as envisioning equally logocentric, ethnocentric, and egocentric societies. It is only “a progression toward an attainable perfection” that allows utopias to become eutopian, performatively perfecting their *status quo* in order to reach Duns Scotus’ (unreachable) ideal of perfection understood teleologically as the *finis ad quem res principaliter ordinatur*. Last but not least, the chapter interpretes a number of Polish eutopian texts rarely discussed in utopian studies, such as Antoni Lange’s *Miranda*, Stanisław Lem’s *Eden*, *Wizja lokalna* [*Observation on the Spot*], *Golem XIV*, or Janusz Zajdel’s *Utopia*—referring to both Polish, and international prominent concepts in generally understood utopianism.

Źródła cytowań

- ARYSTOTELES (1990), 'Metafizyka', przekł. Kazimierz Leśniak, w: *Dzieła wszystkie*, t. 2, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- ARYSTOTELES (1996), 'Etyka nikomachejska', przekł. Daniela Gromska, w: *Dzieła wszystkie*, t. 5, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- BACON, FRANCIS (1995), *Nowa Atlantyda*, przekł. Wiktor Kornatowski, Warszawa: „Pax”.
- BACZKO, BRONISŁAW (2001), 'Utopie: budowanie szczęścia', w: *Hiob, mój przyjaciel. Obietnice szczęścia i nieuchronność zła*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 81-175.
- BANASIAK, BOGDAN (2010), 'O bohaterach i rajach. Utopia i optymizm jako wyznaczniki kultury Zachodu', w: Tomasz Sieczkowski, Dawid Misztal (red.), *Utopia wczoraj i dziś*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- BAUDRILLARD, JEAN (1990), *La Transparence du Mal. Essai sur les phénomènes extrêmes*, Paris: Éditions Galilée.
- BAUDRILLARD, JEAN (2005), *Symulakry i symulacja*, przekł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic!.
- BERGERAC, SAVINIEN DE CYRANO DE (1956), *Tamten świat*, przekł. Juliusz Rogoziński, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- BOECJUSZ, ANICJUSZ (2006), *O pocieszeniu, jakie daje filozofia*, przekł. Gabriela Kurylewicz, Kęty: Wydawnictwo Marek Derewiecki.
- BOURKE, VERNON J. (1994), *Historia etyki*, przekł. Aleksander Białek, Toruń: Wydawnictwo Krupski i S-ka.
- BURGESS, ANTHONY (2004), *Mechaniczna pomarańcza*, przekł. Robert Stiller, Kraków: Vis-à-vis/Etiuda.
- CAMPANELLA, TOMMASO (1995), *Miasto słońca*, przekł. Rachmiel Brandwajn, Wrocław: Ossolineum.
- CIORAN, EMIL (1997), *Historia i utopia*, przekł. Marek Bieńczyk, Warszawa: Instytut Badań Literackich.

- CIRLOT, JUAN EDUARDO (2006), *Słownik symboli*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Społeczny Instytut Wydawniczy Znak.
- COUSINS, A.D., DAMIEN GRACE (1995), 'Introduction', w: A. D. Cousins, Damien Grace (red.), *More's Utopia and Utopian Inheritance*, Lanham: University Press of America.
- CURTIUS, ERNST ROBERT (1997), *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przekł. Andrzej Borowski, Kraków: Universitas.
- CZEREMSKI, MACIEJ (2006), 'Utopia i mit', *Obóz*: 45/46, ss. 17-31.
- DIERSE, ULRICH (2004), 'Et ego in utopia: śmierć i nieśmiertelność w krainie szczęśliwości', przekł. Elżbieta Paczkowska-Łagowska, *Kwartalnik Filozoficzny*: 2 (32), ss. 125-131.
- DRÓZDŹ, ANDRZEJ (2009), *Od Liber mundi do hipertekstu: książka w świecie utopii*, Warszawa: Biblioteka Analiz.
- FRANÇOIS, RABELAIS (1992), *Gargantua i Pantagruel*, t. 1, przekł. Tadeusz Boy-Żeleński, Wrocław: Ossolineum.
- GEORG, KATEB (1963), *Utopia and Its Enemies*, New York: Schocken Books.
- GORENIOWA, ANNA (1970), 'Funkcje ideologiczne narracyjnej formy utopii', w: Jan Trzynałowski (red.), *Literatura i metodologia*, Wrocław: Ossolineum.
- GOTTFRIED, WILHELM LEIBNIZ (1969), *Wyznanie wiary filozofa. Rozprawa metafizyczna. Monadologia. Zasady natury i łaski oraz inne pisma filozoficzne*, przekł. Stanisław Cichowicz i in., Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- GRACIOTTI, SANTE (1991), 'Utopia', w: Teresa Kostkiewiczowa (red.), *Słownik literatury polskiego oświecenia*, Wrocław: Ossolineum.
- GUTOWSKI, BARTŁOMIEJ (2006), 'Filozoficzne uwarunkowania utopii', w: Bartłomiej Gutowski (red.), *A ty mnie na wyspy szczęśliwe zawieź: sztuka i myśl w świetle utopii*, Warszawa: Muzeum Pałac w Wilanowie.
- HERLING-GRUDZIŃSKI, GUSTAW (1973), *Dziennik pisany nocą 1971-1972*, Paryż: Instytut Literacki 1973.
- HOLBERG, LUDWIG (1819), *Podróż do krajów podziemnych*, t. 1-2, przekł. Wincenty Stoiński, Lublin: w Drukarni Kazi. Szczepańskiego [sic].

- HUXLEY, ALDOUS (1991), *Drzwi percepcji. Niebo i piekło*, przekł. Piotr Kołyszko, Warszawa: Wydawnictwo Przedświt.
- HUXLEY, ALDOUS (2004), *Wyspa*, przekł. Sławomir J. Białostocki, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- JARZĘBSKI, JERZY (1959), *Smutek Edenu*, w: Stanisław Lem, *Eden*, Warszawa: Iskry.
- JARZĘBSKI, JERZY (1998), 'Encjańskie niewole i wyzwania', w: Stanisław Lem, *Wizja lokalna*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- JUSZCZYK, ANDRZEJ (2005), *H. G. Wells's Polish Reception*, w: Patrick Parrinder i John S. Partington (red.), *The Reception of H. G. Wells in Europe*, London: Bloomsbury Academic.
- JUSZCZYK, ANDRZEJ (2007), 'Jadąc do Utopii. Mit „nie-miejsca” w literaturze środkoeuropejskiej', *Wielogłos*: 2, ss. 49-62.
- KLESZCZ, LESZEK (1997), *Filozofia i utopia: Platon, Biblia, Nietzsche*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- KLIMOWICZ, MIECZYŚLAW (1973), 'Wstęp', w: Ignacy Krasicki, *Mikołaja Doświadczynskiego przypadku*, Wrocław: Ossolineum.
- KŁOSIŃSKI, MICHAŁ (2015), *Ratunkiem jest tylko poezja. Baudrillard – Teoria – Literatura*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- LANGE, ANTONI (2002), *Miranda*, Kraków: Universitas 2002.
- LEM, STANISŁAW (1959), *Eden*, Warszawa: Iskry.
- LEM, STANISŁAW (1983), *Wizja lokalna*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- LEM, STANISŁAW (1996), *Fantastyka i futurologia*, Warszawa: Interart.
- LEM, STANISŁAW (1999), *Golem XIV*, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1999.
- LEŚ, MARIUSZ M. (1998), *Stanisław Lem wobec utopii*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- LEŚ, MARIUSZ M. (2008), *Fantastyka socjologiczna – poetyka i myślenie utopijne*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu Białegostoku.
- LEVITAS, RUTH (2013), *Utopia as Method. The Imaginary Reconstitution of Society*, New York: Palgrave Macmillan.

- ŁUKASZ, ZWEIFFEL (2005), 'Fenomenologia utopii', *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Philosophica*: 2, s. 67-80.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014 A), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.
- 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 fikcyjnych*, Kraków: Universitas.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Deconstructing Utopia', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 74-88.
- MANNHEIM, KARL (2008), *Ideologia i utopia*, przekł. Jan Miziński, Warszawa: Aletheia.
- MARIN, LOUIS (1993), 'Frontiers of Utopia. Past and Present', *Critical Inquiry*: 3 (19), ss. 397-420.
- MORE, THOMAS (2001), *Utopia*, przekł. Kazimierz Abgarowicz, Warszawa: De Agostini.
- NOICA, CONSTANTIN (1997), *Sześć chorób życia współczesnego*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków: Oficyna Literacka.
- OESTERREICHER-MOLLWO, MARIANNE (1992), *Leksykon symboli*, przekł. Jerzy Prokopiuk, Warszawa: ROK Corporation.
- PAŃKÓW, IRENA (1990), *Filozofia utopii*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- PASZYŃSKI, JAROSŁAW (2005), 'Eudajmonizm', w: *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 3, Lublin: Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu.
- PAWŁAK, TOMASZ (2006), 'Utopia jako poszukiwanie sensu życia', w: Bartłomiej Gutowski (red.), *A ty mnie na wyspy szczęśliwe zawieź: sztuka i myśl w świetle utopii*, Warszawa: Muzeum Pałac w Wilanowie.
- PODSIAD, ANTONI (2000), *Eudajmonizm*, w: *Słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa: Instytut Wydawniczy Pax.

- REALE, GIOVANNI (2003), *Mysł starożytna*, przekł. Edward I. Zieliński, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- SALWA, MATEUSZ (2006), 'Utopia w perspektywie. Wizje człowieka i świata L. B. Albertiego i Kartezjusza', w: Bartłomiej Gutowski (red.), *A ty mnie na wyspy szczęśliwe zawieź: sztuka i myśl w świetle utopii*, Warszawa: Muzeum Pałac w Wilanowie.
- SCHOPENHAUER, ARTHUR (2012), *Świat jako wola i przedstawienie*, t. I, przekł. Jan Garewicz, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- SIBIŃSKA, MARIA (2011), 'Podróż do krajów podziemnych Mikołaja Klimiusza – o rozumie i równouprawnieniu w osiemnastowiecznym dyskursie literackim Skandynawii', *Studia Humanistyczne AGH*: 1 (10), ss. 129-140.
- SOKOLSKI, JACEK (1988), *Miejsce to zowią żywot... Staropolskie romanse alegoryczne*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- STANDLEY, FRED (1995), 'Even "More": Utopian and Dystopian Visions of the Future 1890-1990', w: Cousins A.D., Damien Grace, *More's Utopia and Utopian Inheritance*, Lanham: University Press of America.
- STIRNER, MAX (1995), *Jedyny i jego własność*, przekł. Joanna i Adam Gajlewiczowie, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- SWIFT, JONATHAN (1979), *Podróże do wielu odległych narodów świata*, przekł. Maciej Słomczyński, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- ŚWIĘTOCHOWSKI, ALEKSANDER (1910), *Utopie w rozwoju historycznym*, Kraków: Gebethner i Wolff.
- TATARKIEWICZ, WŁADYSŁAW (1976), *O doskonałości*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- TATARKIEWICZ, WŁADYSŁAW (1990), *O szczęściu*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- WALDENFELS, BERNHARD (2002), *Topografia obcego*, przekł. Janusz Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- WALENTOWICZ, HALINA (2010), *Utopia i antyutopia w Szkole Frankfurckiej*, w: *Utopia wczoraj i dziś*, red. Tomasz Sieczkowski, Dawid Misztal, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

- WELLS, HERBERT GEORGE (1959), *Ludzie jak bogowie*, przekł. Janina Sujkowska, Warszawa: Muza 1959.
- WÓJTOWICZ, ALEKSANDER (2014), 'Transmutacja utopii. Nowoczesna alchemia i nauka w *Mirandzie* Antoniego Langego', *Ruch Literacki*: 1 (322), ss. 53-65.
- ZAJDEL, JANUSZ A. (1989), *Utopia*, w: *List pożegnalny*, Warszawa: Wydawnictwa ALFA.
- ZAMIATIN, EVGENIJ (1989), *My*, przekł. Adam Pomorski, Warszawa: Wydawnictwo Alfa.
- ZIMMER, HEINRICH (1973), *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*, przekł. Joseph Campbell, Princeton: Princeton University Press.
- ZWEIFFEL, ŁUKASZ (2004), 'Projekt, plan oraz utopia jako trzy aspekty ludzkiej egzystencji', *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Politologica*: 2, ss. 73-86.
- ŻUŁAWSKI, JERZY (1987), *Stara Ziemia*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Włamywanie się do rzeczywistości

MICHAŁ KŁOSIŃSKI *

Wprowadzenie

Podstawowym problemem zaznaczonym już w tytule rozdziału jest włamywanie się do rzeczywistości, które proponuje się tutaj rozumieć jako metaforę, mającą na celu zaznaczenie różnic paradygmatycznych pomiędzy klasycznymi pracami teoretyków *game studies* oraz przyjmowaną w tekście hermeneutyką Paula Ricoeura. Niniejsza krytyka fenomenologicznie i hermeneutycznie zorientowanych prac na temat gier wideo stanowi kontynuację i uzupełnienie tez postawionych w artykułach *Zamieszkując wirtualne światy* (KŁOSIŃSKI 2017) oraz *W stronę hermeneutyki gier komputerowych*¹, w których przywołane zostały prace Martina Heideggera, Paula Ricoeura i Hansa-Georga Gadamera w celu skonstruowania alternatywnego projektu badania gier wideo i wirtualnych światów przy pomocy pojęć takich jak „zamieszkiwanie” (HEIDEGGER 1977: 320-322), „bycie granym” (GADAMER 1993: 123) czy „bycie sobą jako innym” (RICOEUR 2003: 248). Ze względu na liczne pytania stawiane na konferencjach groznawczych², dotyczące różnic metodologicznych pomiędzy prezentowaną przeze mnie

* Uniwersytet Śląski | kontakt: klosin.m@gmail.com

¹ Tekst złożony do numeru monograficznego „Tekstów Drugich” o groznawstwie, redagowanego przez Tomasa Z. Majkowskiego oraz Krzysztofa M. Maja.

² Mam na myśli z jednej strony cykl konferencji organizowanych przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta i Wydział Humanistyczny AGH pod nazwą „Dyskursy Gier Wideo” (Kraków 5-7 czerwca 2015 oraz Kraków 2-4 czerwca

hermeneutyką Ricoeurowską oraz opracowaniami dostępnymi w środowisku badaczy gier, konieczne okazało się zarysowanie najważniejszych rozbieżności w rozumieniu podstawowych dla hermeneutyki gier wideo kwestii takich jak status bycia (*Dasein*) oraz związany z nim problematyczności świata. Rozdział ten ma zatem w dużej mierze charakter krytyczny, co jednakże nie zmienia podstawowego założenia badawczego, ściśle związanego z rozpatrywaniem gier wideo jako tekstów kultury, które wydobywają i uobecniają coś w świecie (HEIDEGGER 1977: 332). W tym miejscu wyraźne staje się znaczenie Heideggerowskiego *Budować, mieszkać, myśleć* jako podstawowego kontekstu dla rozważań hermeneutycznych Ricoeura i w konsekwencji – dla całego projektu hermeneutyki gier wideo. Zamieszkiwanie będzie wyznaczać horyzont przemyśleń zawartych w rozdziale również w tym znaczeniu, w jakim Heidegger łączy zamieszkiwanie z istnieniem kultury w eseju *...poetycko mieszka człowiek...* poświęconym twórczości Friedricha Hölderlina, w którym pisze:

Pielęgnowanie i ochranianie (*colere, cultura*) są rodzajem budowania. Człowiek jednak nie tylko uprawia to, co rośnie samo z siebie, lecz również buduje w sensie *aedificare*, wznosząc rzeczy, które nie mogą powstać ani istnieć dzięki wzrastaniu. W powyższym sensie zbudowane i budowane są nie tylko budowle, lecz wszelkie dzieła ludzkiej ręki oraz efekty działalności człowieka (HEIDEGGER 2007: 187).

Nietrudno dostrzec, że właściwie cały projekt hermeneutyki Ricoeurowskiej opiera się właśnie na głębokim przemyśleniu tego podstawowego założenia, które oznacza tyle, że człowiek zamieszkuje świat i jest jego częścią właśnie za sprawą i przy pomocy tak techniki, jak i poetyki. W perspektywie badania gier wideo teza ta pozwala rozważać je na równi z wszystkimi innymi dziełami sztuki i tekstami kultury, właśnie jako nieodłączne od ludzkiej kondycji bycia w świecie. Przyjęcie tych założeń wiąże się z projektem krytyki wszelkich zapędów teoretycznych, które konstruują się wokół uznawania gier wideo za światy możliwe do zamieszkiwania *per se*, a nie jako sposoby zamieszkiwania świata przez człowieka. Dziedzictwo Heideggerowskie w pracach Ricoeura pozwala również na odsunięcie problematyki metafizyki obecności widocznej w konstruowanych przez badaczy *game studies* drabinach i schematach podmiotowości, ponieważ zakłada, że gra wideo nie jest przestrzenią czy światem bycia ku śmierci i dlatego nie spełnia podstawowego warunku hermeneutycznej ontologii.

2016), z drugiej natomiast konferencję „Games and Literary Theory 2016” (Kraków 18-20 listopada 2016), której organizatorem był Wydział Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Szkicowana w niniejszym rozdziale perspektywa zakłada zatem, że gry wideo powinny być badane na równi z innymi tekstami kultury, ponieważ na równi z nimi mówią coś o kondycji człowieka współczesnego, o jego lękach, troskach i wyobrażeniach, ale przede wszystkim dlatego, że są one nieodłącznym elementem, przy pomocy którego zamieszkuje on świat. W tym sensie nie podejmuje się tutaj problematyki rozróżnienia na tekst kultury oraz tekst kultury popularnej, czy po prostu na kulturę i kulturę popularną, ponieważ rozróżnienie to nie ma konsekwencji w perspektywie hermeneutyki zorientowanej ontologicznie³.

Włamywanie się do rzeczywistości jako metoda

Podstawą rozważań jest przyjęcie hermeneutyki Ricoeurowskiej jako sposobu myślenia o tekście, który zawsze w procesie, jakim jest interpretacja, podlega dialektyce rozumienia i wyjaśniania. Problemy, jakie wskazać można dzięki hermeneutyce Ricoeurowskiej nie znajdują się jednak w orbicie tego, co w dziedzinie *game studies* nazywa się hermeneutyką gier wideo czy hermeneutyką czasu rzeczywistego. Podstawowe założenia, które wynikają z przyjęcia Ricoeurowskiej hermeneutyki odnaleźć możemy na przestrzeni jego tekstów o interpretacji, *Metaforze żywej* (RICOEUR 1975), *Egzystencji i hermeneutyce* (RICOEUR 1985), *Czasie i opowieści* (RICOEUR 2008) oraz w jego refleksji nad byciem sobą jako innym (RICOEUR 2003). Hermeneutyka w tym rozumieniu nie jest jedynie sztuką badania tekstów, ale namysłem nad byciem w świecie jako nieustającym procesem interpretacji i rozumienia, w którym poznaje ono siebie. Mimo że badacze z dziedziny *game studies* wielokrotnie wykorzystują pojęcia Ricoeurowskie, to próżno szukać w ich pracach próby przemyślenia ich na tle jego filozofii, co powoduje, że często pozbawione zostają właściwego im kontekstu i nie są odczytywane jako elementy szerszego projektu egzystencjalnego. Pod tym względem rozważania zawarte w rozdziale będą różnić się od propozycji takich badaczy jak Miguel Sicart (2009), Jonne Arjoranta (2015), Veli-Matti Karhulahti (2012, 2015), J. Tuomas Harviainen (2008), ale także od fenomenologów gier wideo odwołujących się do hermeneutyki, jak Olli Tapio Leino (2010) czy Daniel Vella (2015).

³ Co nie oznacza oczywiście, że takie rozróżnienie nie wpływa na perspektywę odbioru gier wideo i ich możliwe interpretacje. Nie jest to jednakże problem poruszany w niniejszym rozdziale.

Poza hermeneutyką czasu rzeczywistego

Hermeneutyka Ricoeurowska stawia inne pytania i inaczej formułuje odpowiedzi na pytania etyczne i ideologiczne niż przyjęta przez Sicarta hermeneutyka Gadamerowska. Sicart nie odnosi się do Ricoeura w żadnym miejscu swojej pracy poświęconej etyce gier wideo, dlatego mimo spójności jego tezy z filozofią Gadamera nie stanowi ona dla moich rozważań opartych na hermeneutyce Ricoeura wystarczającej podstawy filozoficznej.

Przyjęta w rozdziale perspektywa hermeneutyczna pozwala także na zdystansowanie się wobec refleksji Jonne Arjoranty, który proponuje w pracy doktorskiej *Real-Time Hermeneutics Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games* wykorzystanie hermeneutyki Gadamerowskiej w połączeniu z filozofią Wittgensteina w celu badania, w jaki sposób w grach wideo wytwarzane jest znaczenie. Pytania stawiane przez Arjorantę wynikają z przyjęcia przez niego tezy Espena Aarsetha o funkcjonowaniu dwóch różnych hermeneutyk: hermeneutyki czasu rzeczywistego oraz klasycznej hermeneutyki. Arjoranta tłumaczy, że:

Hermeneutyka gier jest bardziej tradycyjnym typem hermeneutyki, zainteresowanym grami jako obiektami, które wymagają interpretacji w określonym kontekście historycznym. [...] Hermeneutyka czasu rzeczywistego jest bardziej zainteresowana procesami interpretacji, które są aktywne gdy gracz gra. To jest znaczenie, w którym Aarseth używa pojęcia hermeneutyki czasu rzeczywistego [...]. Inne typy interaktywnych mediów od fikcji interaktywnej po interaktywne dzieła sztuki również wymagają tych technik interpretacyjnych. Jednakże gry zdają się być jedynymi mediami, w których hermeneutyka stanowi istotę bycia. Można sobie wyobrazić fikcję i sztukę bez hermeneutyki czasu rzeczywistego, ale nie gry cyfrowe jako medium. Pewne gry nie wymagają hermeneutyki czasu rzeczywistego, ale większość jej wymaga (ARJORANTA 2015: 59-60).

Po pierwsze, hermeneutyka Ricoeurowska nie dokonuje podziału na dwie różne hermeneutyki (poza oczywiście podziałem na hermeneutykę rekonstrukcyjną oraz hermeneutykę podejrzeń⁴). Po drugie, Ricoeur dystansuje się wobec filozofii Wittgensteina w swoim projekcie egzystencji i hermeneutyki, pisze on: „Ale to właśnie pragnienie tej ontologii [ontologii bezpośredniej — M.K.] porusza proponowane tu przedsięwzięcie i nie pozwala jej ześlizgnąć się ani w filozofię języka na modłę Wittgensteina,

⁴ O tych dwóch hermeneutykach najwnikliwiej pisał w odniesieniu do gier wideo Rafał Kochanowicz w artykule *Cybernetyczne doświadczenia* (2013).

ani w filozofii refleksyjną typu neokantowskiego” (RICOEUR 1985: 185). Jednym słowem, projekt Ricoeurowski stoi w opozycji do podziału na dwie hermeneutyki proponowanego przez Arjorantę, jak również w oparciu interpretacji na refleksji filozoficznej Wittgensteina na temat języka. Aby zrozumieć, że nieporozumieniem jest w perspektywie hermeneutyki Ricoeura podział na hermeneutykę czasu rzeczywistego oraz klasyczną hermeneutykę wystarczy nam jego podstawowe założenie, wynikające z lektury Heideggera, o porzuceniu fenomenologii zorientowanej na relacje podmiot-przedmiot. Ricoeur pisze:

Trzeba więc świadomie wyjść z zaczarowanego kręgu problematyki podmiot-przedmiot i zapytać o bycie. Ale na to, żeby zapytać o bycie w ogóle, trzeba najpierw zapytać o ten byt, który stanowi owo „oto” każdego bytu, o *Dasein*, czyli o ten byt, u którego rozumienie bycia jest sposobem istnienia. Rozumienie nie jest już wówczas sposobem poznawania, lecz sposobem bycia tego bytu, który egzystuje poprzez rozumienie (RICOEUR 1985: 186).

Przyjmując zatem za podstawę mojej refleksji odwrócenie fenomenologii i postawienie jej na głowie przez hermeneutykę nie mogę zgodzić się na to, że istnieją dwa różne poziomy refleksji hermeneutycznej – ten w grze i ten poza grą, ponieważ oba te modele zakładają wciąż strukturę poznania właściwą fenomenologicznej relacji podmiot-przedmiot. Poprzez zwrócenie uwagi na uwarunkowania *Dasein* Ricoeur pozwala mówić o egzystencji jako rozumieniu, dzięki czemu możliwe staje się pisanie o tym, że granie w gry, podobnie jak czytanie literatury, oglądanie filmów i chodzenie na zakupy zalicza się do ludzkiej egzystencji, która zawsze polega już na rozumieniu. Co więcej, w drodze przyjętej przez Ricoeura, refleksja Heideggerowska nie zostaje zaabsolutyzowana, wybiera on bowiem skupienie się na rozumieniu istnienia jako bycia-interpretowanym (RICOEUR 1985: 190). To ujęcie pozwala powiedzieć od razu, że interpretacja i rozumienie znaków i symboli jest rozumieniem siebie (RICOEUR 1985: 195-196). Co więcej, projekt Ricoeurowski zakłada rozszerzenie refleksji ontologicznej o krytykę świadomości, przeprowadzoną przez psychoanalizę (RICOEUR 1985: 199) oraz o fenomenologię religii spod znaku Gerardusa van der Leeuwa czy Mircei Eliadego. A zatem, przyjmując podmiot psychoanalizy za punkt wyjścia nowej ontologii, można, za Ricoeurem, mówić o egzystencji jako pragnieniu (RICOEUR 1985: 200), natomiast poprzez włączenie do rozważań ontologicznych fenomenologii religii, otwiera się ona na namysł nad problematyką *sacrum* w świetle „wysiłku i pragnienia bycia” (RICOEUR 1985: 202).

Poza hermeneutyką bez psychoanalizy

Założenie podmiotu psychoanalitycznego pozwala na odrzucenie refleksji Olli Tapio Leino, który w swojej fenomenologii emocji zakłada w pełni świadomy i wolicjonalny podmiot w rozumieniu Sartre'a (LEINO 2010: 161-162) oraz odrzuca rozróżnienie na chęć i pożądanie. Pisze on, że:

Twierdzą, że jeśli przyjmujemy, że podmiot jest wolny, rozróżnienie pomiędzy chęcią [willingness] a pożądaniem jest sztuczne, są to dwa określenia na to samo nastawienie i nie jest jakimś esencjalistycznym domysłem zakładanie graczy jako pożądających grania (LEINO 2010: 161).

Wychodząc z perspektywy podmiotu nie-psychoanalitycznego, Leino adaptuje także odpowiadające mu podejście do emocji, co powoduje, że odnoszenie się do jego pracy byłoby błędem metodologicznym, opiera się ona w końcu na całkowicie innej psychologicznie i filozoficznie koncepcji podmiotu i emocjonalności. Ponieważ praca Leino stanowi w dużej mierze podstawę dla doktoratu Daniela Velli, zatytułowanego *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, dodatkowo znaczący wydaje się fakt, że Vella nigdzie w pracy (w której korzysta z pojęć bycia sobą i bycia sobą jako innym zaczerpniętych z hermeneutyki Ricoeurowskiej), nie zaznacza konfliktu metodologicznego pomiędzy przyjmowaną przez siebie fenomenologią Sartre'a a rozważaniami na temat bycia sobą jako innym Ricoeura. O ile praca Leino konsekwentnie przyjmuje podmiot wolicjonalny i w pełni świadomy swoich działań, o tyle Vella zdaje się kontaminować rozważania Sartre'a, Merleau-Pontyego i Husserlowską fenomenologię – którą to ma za podstawę – z jednym z najbardziej interesujących jej krytyków, Paulem Ricoeurem, postrzegającym swój projekt jako rozwijający tę właśnie fenomenologię w projekt ontologii egzystencjalnej. Z perspektywy strukturalno-fenomenologicznych podziałów podmiotowości gracza dokonywanych przez Vellę (2015: 22-23) na takie elementy jak podmiot ludyczny, ludyczna pozycja podmiotowa, figura do grania, gracz – przy jednoczesnym rozumieniu przezeń świata gry jako Husserlowskiego *Lebensweltu* – niemożliwe jest pogodzenie Ricoeurowskiego projektu nowej (opartej na Heideggerze) ontologii *Dasein* (HEIDEGGER 1994: 53) z perspektywą relacji podmiot-przedmiot zakładanych przez fenomenologię. Nie jest to jedyny problem z ujęciem, które prezentuje zarówno Vella, jak i cytowany przez niego Leino. Obaj twierdzą bowiem, że świat gry jest światem faktycznym. Jako pierwszy, Leino twierdzi, że kondycja grania zakłada rozszerzoną faktyczność:

Zatem, rozszerzona faktyczność jest faktycznością rzeczywistego świata. Nie postulujemy, że gry stanowią alternatywy dla rzeczywistości. Doświadczenie gracza jest doświadczeniem rzeczywistości a jego emocje są prawdziwe. Nie wydaje się wyjątkowo potrzebnym komplikowanie uderzającej ontologicznej jasności tej obserwacji (LEINO 2010: 221).

Leino przyjmuje Sartre'owską definicję faktyczności, która nie kłóci się ze stawianymi przezeń tezami na temat emocji czy wolicjonalnego podmiotu. Problematyczne jest natomiast to, że przyjęcie tej definicji prowadzi w prostej linii do negacji fikcyjności świata gry, skoro doświadczający go gracz doświadcza rzeczywistości. W perspektywie hermeneutyki Ricoeurowskiej praca Leino nie jest jednak aż tak szokująca jak rozważania Velli, który do rozumienia faktyczności przez Sartre'a dołącza dosyć okrojoną definicję tego pojęcia autorstwa Heideggera (VELLA 2015: 188). O ile zatem Leino pozostaje jeszcze wierny jednej tradycji rozumienia faktyczności, o tyle Vella uzupełnia te rozważania o pochodzącą z innego porządku myślowego refleksję Heideggera (VELLA 2015: 187-189). Problem polega na tym, że faktyczność w rozumieniu Heideggerowskim – tak jak przywołuje ją również Paul Ricoeur – stoi w całkowitej sprzeczności z zakładaną przez Vellę tezą o „byciu w świecie gry”. Heidegger pisze bowiem o ścisłym związku faktyczności z byciem ku śmierci: „Egzystencja, faktyczność, upadanie charakteryzują bycie ku kresowi i są w związku z tym konstytutywne dla egzystencjalnego pojęcia śmierci” (HEIDEGGER 1994: 354). Heidegger dostarcza zatem wystarczającego powodu do odrzucenia zbudowanego przez Vellę na podstawie fenomenologii strukturalnej i metafizyki obecności podziału na bycie w świecie gry i bycie w rzeczywistości. Na wypadek gdyby pozostały jednakże jakiegokolwiek wątpliwości co do słuszności proponowanego tu odczytania, przywołać tu należy także definicję faktyczności, podawaną przez Paula Ricoeura za Rémim Braguem, celem opisanego znaczenia tego pojęcia w myśleniu o byciu-sobą-w-świecie Heideggera:

Obecność w świecie polega na tym, że znajdujemy się we wnętrzu, do którego nigdy nie weszliśmy, we wnętrzu bez zewnętrza. Dlatego wnętrze to określa się przez ciągłość, przez niemożliwość dotarcia od wewnątrz do jakiegokolwiek granicy (RICOEUR 2003: 523).

Ricoeur przyjmuje zatem za Braguem, że bycie w świecie nie może się z tego świata wydostać – a takie znaczenie przyjmuje stosowana przez graczy metafora kognitywna „wejścia do świata gry” czy otwarcie zakładająca relację wewnątrz/zewnątrz funkcja „wyjścia z gry”. Na tej podstawie nie można zgodzić się na strukturalny podział Velli na bycie w świecie gry jako bycie, ponieważ nie dotyczy go podstawowa cecha bycia – to mianowicie, że jest ono byciem ku śmierci. Z perspektywy tak hermeneutyki

Ricoeura, jak i hermeneutyki oraz egzystencjalizmu Heideggera, przyznanie wirtualnemu bytowi cech bycia nawet w ramach metafory jest nie tylko nieuprawnione, ale i niebezpieczne, ponieważ grozi pominięciem podstawowego rozróżnienia dokonanego przez Heideggera na obecność i egzystencję. Z perspektywy koherencji metodologicznej nieuprawnione jest także dobieranie pojęć z różnych – często sprzecznych – dyskursów filozoficznych i łączenie ich ze sobą bez zaznaczenia fundamentalnych różnic pomiędzy nimi. Ricoeurowska hermeneutyka zakłada bowiem psychoanalizę jako jeden z horyzontów hermeneutyki podejrzeń, podczas gdy żaden z wymienionych badaczy nie zakłada w ogóle podmiotu, o którym pisze, jako podmiotu psychoanalizy. W ten sposób z egzystencjonalnego horyzontu hermeneutyki zorientowanej na ontologię zostaje jedynie fenomenologiczny szkielet relacji podmiotowych na modłę modeli strukturalnych wypracowywanych jeszcze w latach sześćdziesiątych w ramach Praskiego Koła Strukturalnego. Takie działanie prowadzi do stwarzania zawieszonych w teoretycznej próżni modeli strukturalnych, które stanowią pretekst do posługiwania się metafizyką obecności, przeciwko której zwrócone były wymieniane tutaj stanowiska filozoficzne Heideggera i Ricoeura. Praca Velli jest zatem interesująca, ale głównie jako egzemplifikacja błędu metodologicznego wynikającego z niezrozumienia historycznych i teoretycznych różnic w stosowanych ujęciach filozoficznych.

Poza sztucnością *Dasein*

Przyjęcie założeń hermeneutyki Ricoeurowskiej nie pozwala również na uznanie za właściwe twierdzenia Harviainena, który pisze, że:

Przyjmując podwójny poziom obecności umysłowej [*mental*] w grze Role-Play, nie jest możliwe zastosowanie do tego typu doświadczenia normalnych metod hermeneutyki czy fenomenologii. Zaangażowane w Role-Playing *Dasein* (zbiorcza egzystencja jakiejś osoby w historycznej ciągłości) jest na kilku poziomach sztuczne, i dlatego zdaje się, że trzeba analizować je w kontekście rzeczywistości diegetycznej (HARVIAINEN 2008: 71).

Wedle tego, co Ricoeur pisze zarówno w *Egzystencji i hermeneutyce*, jak i w tekstach o interpretacji, ale przede wszystkim w *O sobie samym jako innym*, *Dasein* odnajduje siebie w ramach interpretacji i wysiłku rozumienia, ponieważ jego bycie-w-świecie nigdy nie jest sztuczne! Trudno jest także uznać definicję *Dasein*, którą proponuje Harviainen w świetle odniesień do hermeneutyki Ricoeura, za filozoficznie wyprowadzoną z rozważań autora *O sobie samym jako innym*, nigdzie bowiem Ricoeur nie pisze o możliwej sztuczności *Dasein*, ponieważ za Heideggerem przyjmuje, że:

[...] jestestwo jest zawsze swą możliwością, *może* ono w swoim byciu „wybierać” samo siebie, zyskiwać siebie i tracić, bądź nigdy siebie nie zyskiwać i zyskiwać tylko „pozornie”. [...] Oba te *modi* bycia: właściwość i niewłaściwość – określenia te obieramy tu jako terminy w ich dosłownym sensie – oparte są na tym, że jestestwo w ogóle określone jest przez moją. Niewłaściwość jestestwa nie oznacza jednak wcale jakby „mniej” bycia lub „niższego” stopnia bycia. Może ona raczej określać jestestwo wedle jego najpełniejszego ukonkretnienia w sferze jego zajęć, emocji, zainteresowań, korzystania z przyjemności [podkr. oryg. — M.K.] (HEIDEGGER 1994: 59-60).

Trudno zatem zgodzić się, że *Dasein* jest w jakimkolwiek przypadku sztuczne, jeśli przyjmujemy za Heideggerem, że nawet sztuczność stanowi zawsze element jego możliwej „mojności”. Podczas grania w grę nie może być mniej czyjegoś bycia w czymś byciu, podobnie jak podczas rozgrywki LARP-owej nie może być mniej kogoś w kimś, jeśli w danej chwili odgrywa ten ktoś elfa czy krasnoluda, a jego *Dasein* nie jest sztuczne na żadnym poziomie, bo odgrywanie roli (a taki jest sens gry *role-play*) jest właśnie jednym z zajęć *Dasein*. Co więcej, założenie „podwójnego poziomu obecności mentalnej” jako bycia w rzeczywistości i w fikcji zarazem jest właśnie głównym problemem fenomenologii i hermeneutyki, a nie problemem spoza ich metodologii. Jednocześnie pomimo odniesienia do Ricoeura, Harviainen poniekąd zapomina o podstawowych kategoriach wypracowanych przez francuskiego filozofa, czyli byciu sobą oraz byciu sobą jako innym, których sens polega właśnie na tym, że dotyczą one sposobu, w jaki bycie jest w świecie i w jaki sposób pozostaje sobą. A zatem założenie hermeneutyki Ricoeurowskiej jako podstawowej metody badawczej pozwala tu na przejście obok problemów opisywanych przy pomocy teorii i pojęć hermeneutyki czasu rzeczywistego Aarsetha, kwestii relacji podmiot-przedmiot projektowanej przez fenomenologię Velli i Leino, wielopoziomowej struktury *Dasein* projektowanej przez Harviainena czy hermeneutyki Gadamerowskiej połączonej z filozofią języka Wittgensteina proponowana przez Arjorantę.

Podsumowanie

A zatem podstawowym pytaniem i problemem w perspektywie hermeneutyki Ricoeurowskiej jest to, czego bycie w świecie dowiaduje się o sobie grając. Na tym polega wysiłek włamywania się do rzeczywistości, czyli zwrócenia uwagi na bycie w świecie i postawienie kwestii bycia ku śmierci naprzeciw problemowi obecności w wirtualnym świecie. Co więcej, przyjęcie myślenia o egzystencji i byciu jako myślenia o interpretowaniu i poznawaniu siebie pozwala pominąć kwestię podziałów na kondycję ludzką w rze-

czywistości i poza nią, ponieważ granie na równi z innymi życiowymi czynnościami należy do tego samego porządku, co bycie – które w ramach spirających się ze sobą hermeneutyki rekonstrukcyjnej i hermeneutyki podejrzeń, naprzemiennie kreuje sensy, zadaje im kłam i stawia je pod znakiem zapytania. Hermeneutyka gier wideo nie jest zatem odrębną dziedziną wiedzy, nie jest także projektem określonego trybu interpretowania artefaktów, lecz jest ciągłym ruchem zapytywania bycia w świecie o jego własną kondycję i egzystencję. Wyjście „poza” to, w jaki sposób badacze *game studies* konstruują swoje instrumentarium badawcze, jest w tym projekcie o tyle istotne, o ile uświadomiony zostanie całkowicie inny cel założeń przyjmowanych przez projekt hermeneutyki gier wideo. Otóż perspektywa namysłu nad grami wideo w ujęciu hermeneutycznym nie ma na celu skonstruowania modelu gry czy znalezienia strukturalnych wyznaczników gier wideo, które odróżniałyby je od literatury, filmu czy fotografii. Przedmiotem zainteresowania hermeneutyki jest to, w jaki sposób ludzkie bycie przejawia się w grach wideo, co owe gry mówią o sensie istnienia, o relacjach społecznych i w jaki sposób stanowią sposób zamieszkiwania przez człowieka jego świata. Wydaje się, że większość z wymienionych problemów znajduje się poza orbitą zorientowanych hermeneutycznie badań *game studies*, co stanowi swoisty paradoks przejścia języka hermeneutyki jako narzędzia opisu i rozkładu gier przy pominięciu wpisanej w nich teleologii. Przedmiotem hermeneutyki gier wideo jest zatem w ostateczności nie „growość” gier, ale egzystencjalny wymiar ludzkiego bycia wyrażony za ich pośrednictwem.

English summary

Michał Kłosiński's chapter *Breaking into the Real* constitutes a critique of phenomenological and hermeneutic propositions construed by game studies researchers from the perspective of Paul Ricoeur's philosophy. The main thesis of this elaboration is the need to rethink the reflection on video games from the point of view of ontology and existentialism, which so far has been either neglected or misread. The text is related to a proposition of new hermeneutics of video games founded on Paul Ricoeur's philosophy and methodological faithfulness towards the notions he utilizes. The title metaphor links with the critique of metaphysical models produced by *game studies*, which separates the reflection about video games from researching the problem of *Dasein*.

Źródła cytowań

- ARJORANTA, JONNE (2015), *Real-Time Hermeneutics Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*, Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.
- GADAMER, HANS-GEORG (1993), *Prawda i metoda: Zarys Hermeneutyki filozoficznej*, przekł. Bogdan Baran, Kraków: Inter Esse.
- HARVIAINEN, J. TUOMAS (2008), 'A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis', *International Journal of Role-Playing*: 1, ss. 66-78.
- HEIDEGGER, MARTIN (1977), 'Budować, mieszkać, myśleć', przekł. Krzysztof Michalski, w: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, przekł. Krzysztof Michalski, Krzysztof Pomian, Marek J. Siemek i in., Warszawa: Czytelnik, ss. 316-334.
- HEIDEGGER, MARTIN (1994), *Bycie i czas*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- HEIDEGGER, MARTIN (2007), *Odczyty i rozprawy*, przekł. Janusz Mizera, Warszawa: Aletheia.
- KARHULAHTI, VELI-MATTI (2012), *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame*, FnG '12 Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games, New York: ACM New York.
- KARHULAHTI VELI-MATTI (2015), 'Hermeneutics and Ludocriticism', *Journal of Games Criticism*: 1 (2), ss. 1-23.
- KŁOSIŃSKI, MICHAŁ (2017), 'Zamieszkując wirtualne światy', *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1.
- KOCHANOWICZ, RAFAŁ (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1(5), ss. 119-128.
- LEINO, OLLI TAPIO (2010), *Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play*, Kopenhagen: IT University of Kopenhagen.
- RICOEUR, PAUL (2003), *O sobie samym jako innym*, przekł. Bogdan Chęłstowski, Warszawa: PWN.
- RICOEUR, PAUL (2008), *Czas i opowieść*, t. I, przekł. Małgorzata Frankiewicz, Kraków: Eidos.

RICOEUR PAUL (1985), 'Egzystencja i Hermeneutyka', przekł. Karol Tarnowski, w: *Egzystencja i Hermeneutyka*. przekł. Ewa Bieńkowska, Karol Tarnowski, Halina Bortnowska, Stanisław Cichowicz, Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX, ss. 182-203.

RICOEUR, PAUL (1975), *La métaphore vive*, Éditions du Seuil: Paris.

SICART, MIGUEL (2009), *The Ethics of Computer Games*, Cambridge: The MIT Press.

VELLA, DANIEL (2015), *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, Kopenhagen: IT University of Kopenhagen.

Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata w grach wideo

JAKUB ALEJSKI*

Wprowadzenie

Celem niniejszego rozdziału jest analiza strategii ludonarracyjnych stosowanych przez twórców w grach wideo o otwartej strukturze świata oraz propozycja zastosowania Deleuzjańsko-Guattariowskiego modelu kłacza do opisu sposobu procesualnego wytwarzania narracji. W pierwszej części dokonana zostanie analiza procesu wytwarzania się satysfakcjonującego dla użytkownika doświadczenia rozgrywki. Szczególna uwaga zwrócona też zostanie na poszczególne aspekty rozgrywki konstruujące to doświadczenie. W drugiej części przedstawiona będzie propozycja zdefiniowania szczególnej struktury otwartego świata, która pozwala na uruchomienie procesu wytwarzania złożonych linii narracyjnych przy jednoczesnym zachowaniu potencjału symulacjonistycznego otwartego świata.

Pojęcie narracji w grach wideo przez długi czas było kwestią sporną – stanowiło ono główny temat żywej dyskusji akademickiej, określanej dzisiaj jako spór narratologiczno-ludologiczny¹. Jego konsekwencją w znaczącej mierze było odrzucenie narzędzi klasycznej narratologii w badaniach gier wideo na rzecz nowocześniejszych koncepcji

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: alejski@gmail.com

¹ Jego syntetyczny opis wraz z krytycznym komentarzem odnaleźć można w książce Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* (MARAK & MARKOCKI 2017: 59-63)

jak na przykład narratologia transmedialna. Odrzuca ona założenie o autonomiczności analizowanego tekstu od czynników zewnętrznych i zakłada, że narracja nie jest właściwością samego utworu, ale stanowi rodzaj fantazmatu, konstruującego się w procesie negocjacji sensów między użytkownikiem i medium. Jak zauważa Piotr Kubiński, podstawowe założenia narratologii transmedialnej mówią o podziale elementów narracji na te, które są uniwersalne, a więc niezależne od medium (*medium-free*), oraz na takie, które są przez medium kształtowane i determinowane (*medium-specific*) (KUBIŃSKI 2015). Medium w tym wypadku nie jest przezroczystym nośnikiem treści, lecz kluczem interpretacyjnym dla zawartych w nim informacji. Drugą istotną kwestią jest uznanie ewentualności realizowania się narracji przez inne media niż język. Konsekwencją takiego podejścia jest możliwość transdyscyplinarnej analizy elementów konstruujących narrację.

W narratologii postklasycznej narrację określić można jako typ tekstu zdolny do wywołania określonego rodzaju obrazu w umyśle postrzegającego podmiotu, a więc zarazem i do wytworzenia „skryptu narracyjnego” rozumianego jako wypełniony postaciami i obiektami świat, który ulega zmianom pod wpływem niezwykłych wydarzeń połączonych ze sobą przez związki przyczynowo – skutkowe i system motywacji. Takie rozumienie narracji pozwala na posłużenie się koncepcją światoopowieści (*storyworld*), pozwalającej na przestrzenne ujęcie narracji (RYAN & THON 2014)². Kluczowym elementem światoopowieści jest świat przedstawiony (wraz ze wszystkimi postaciami, obiektami i relacjami między nimi), stanowiący przestrzeń kreatywnej aktywności, w której dochodzi do ciągłego wytwarzania i przekształcania wyobrazonego obrazu tego świata. Znaczące jest zatem zwiększenie skali postrzegania narracji – od pierwotnego skupienia się wyłącznie na wybranych elementach składających się na fabułę utworu, poprzez poszerzenie pola zainteresowań na bohaterów potencjalnie zdolnych do przyjęcia roli węzła interesujących wątków fabularnych, aż do najszerszej perspektywy, czyli analizy całego świata przedstawionego stanowiącego jednocześnie przestrzeń, jak i katalizator dla zaistnienia narracji.

² Przekład terminu *storyworld* przyjęto tu za wariantem zaproponowanym przez Piotra Kubińskiego na łamach specjalnego numeru „Tekstualiów” w artykule *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)* (KUBIŃSKI 2015). Tłumaczenia alternatywne (świat opowieści) zaproponowała wcześniej Magdalena Rembowska-Pluciennik w *Poetyce intersubiektywności* (2012) oraz Krzysztof M. Maj (świat narracji) w rozdziale *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej* książki *Fantastyczne kreacje światów* (MAJ 2014).

Tematem rozważań autora rozdziału jest jednakże nie tyle istota narracji w grach wideo, ile analiza zawartych w projekcie gry czynników (zarówno treści, jak i procedur), które mają kluczowy wpływ na wytworzenie i przekształcanie wspomnianego skryptu narracyjnego. Dlatego też już w tym miejscu należałoby wprowadzić pojęcie punktu narracyjnego, wykorzystywane w dalszej części tekstu. Jako punkt narracyjny definiowane jest każde działanie diegetyczne systemu, które powoduje znaczącą zmianę w skrypcie narracyjnym. Szczególnie znaczące jest przyznanie statusu punktu narracyjnego wyłącznie działaniom diegetycznym systemu³. Gracz oczywiście może poprzez swoje działania wpływać na kształt skryptu narracyjnego, jednak dopiero adekwatna odpowiedź systemu dokonuje wprowadzenia tej zmiany. Relację między dowolną grą wideo a użytkownikiem można postrzegać jako sieć cybernetyczną, w której użytkownik zmienia parametry wejściowe i obserwuje efekt wyjściowy, nie jest w stanie jednak przy pomocy działań diegetycznych wpłynąć bezpośrednio na jakikolwiek element systemu⁴.

Bez wątpienia gra wideo jest medium podlegającym procesowi projektowania i tworzenia – to zespoły deweloperskie decydują, jak i dlaczego poszczególne elementy gry będą powiązane ze sobą. Właśnie te przesłanki rozumiem jako strategie ludonarracyjne, a więc intencjonalne zabiegi projektantów danej produkcji, które dzięki wykorzystaniu konkretnej sieci relacji między zaimplementowanymi treściami oraz procedurami są w stanie wpływać w pożądaną przez projektantów sposób na ostateczną formę doświadczenia gracza w relacji z tą produkcją. Przy takim rozumieniu tego pojęcia, sposób implementacji narracji do gry wideo stanowi również jedną ze strategii ludonarracyjnych. Niniejszy rozdział skupia się na szczególnych strategiach wytwarzania narracji w sytuacji zastosowania modelu otwartego świata w grze wideo.

³ Alexander Galloway w książce *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006) określił działanie jako kategorię konstytuującą gry wideo, podobnie jak obraz jest elementem konstytuującym dla fotografii. Podzielił wszystkie relacje między użytkownikiem a systemem na cztery grupy – działania diegetyczne użytkownika (wszystkie działania użytkownika w ramach gry), działania niediegetyczne gracza (operowanie przez użytkownika na kodzie gry, bądź systemie operacyjnym), działania diegetyczne systemu (forma odpowiedzi systemu na działania diegetyczne gracza), oraz działania niediegetyczne systemu (wynikające na przykład z nieprawidłowego funkcjonowania sprzętu).

⁴ Wprowadzenie dowolnej zmiany bezpośrednio jest oczywiście możliwe w przypadku działań niediegetycznych użytkownika, takich jak zmiana kodu gry – bezpośrednio w edytorze, poprzez manipulowanie plikami, bądź instalowanie modyfikacji.

Poszukując satysfakcji

Celem gry wideo jest wytworzenie doświadczenia, które będzie satysfakcjonujące⁵ dla użytkownika. W *The Manifesto of Turku School* Mikko Pohjola dokonuje podziału graczy na cztery grupy: gamistów (*gamists*), dramatystów (*dramatists*), symulacjonistów (*simulationists*) i immersjonistów (*eläytyjst*). W zależności od przyporządkowania, Pohjola przypisuje graczom konkretne preferencje i skłonność do podejmowania działań, mających na celu zwiększenie satysfakcji z rozgrywki. Wspomniany podział wprowadzony został w kontekście narracyjnych gier fabularnych (RPG, *role playing games*) i larpów, dlatego też nie uwzględnia w procesie konstruowania doświadczenia roli systemu, zakładając, że grę w całości tworzą gracze. Nie oznacza to jednak, że wspomniany model jest nieużyteczny w kontekście gier wideo – przeciwnie, należy rozszerzyć go o aspekty rozgrywki zawarte w medium, a następnie skupić się na synergiach zachodzących między preferencjami graczy a potencjałami gry wideo. To właśnie te synergie są źródłem satysfakcji płynącej z doświadczania rozgrywki. W projekcie każdej gry wideo implementowane są elementy, które wspierają konkretne potencjały, w zależności od zakładanego charakteru gry.

Preferencje graczy i potencjały gier wideo podzielić można na cztery kategorie, stanowiące różne aspekty rozgrywki: gamistyczny, narratywistyczny, symulacjonistyczny i immersjonistyczny⁶. Satysfakcja użytkownika, wynikająca z doświadczenia rozgrywki, jest efektem negocjacji jego preferencji z oferowanymi przez grę potencjałami. Im bardziej zgodne są one ze sobą, tym bardziej doświadczenie jest satysfakcjonujące. W konsekwencji celem twórców gier wideo jest maksymalizacja wszystkich potencjałów w swojej produkcji, aby możliwie duża liczba graczy została usatysfakcjonowana.

⁵ Kategoria satysfakcji rozumiana jest tutaj jako zaspokojenie potrzeby i z tego też rozumienia wynika przyjęta w tekście wykładnia pojęcia potencjałów. Jednym z ważniejszych elementów analizy pozostaje tu wyróżnienie czterech potrzeb graczy, które gra wideo może zaspokoić w doświadczeniu rozgrywki. Satysfakcja może więc, ale nie musi przerodzić się w znaną chociażby z prac Rolanda Barthesa przyjemność (będącą niekiedy obiektem nadużyć, na przykład w postaci zacierania rozróżnienia między *plaisir* i *jouissance*) – można bowiem przecież poprowadzić scenariusz RPG w taki sposób, by był on dla graczy niezwykle satysfakcjonujący i jednocześnie nieprzyjemny. Powodem takiego stanu rzeczy może być opisywana tu więc, wytwarzana na drodze działania (a więc „współbycia”) poprzez postać. Osobną kwestią pozostaje też rosnący na rynku udział gier niezależnych, które nie mają charakteru ludycznego, lecz na przykład krytyczny – jak chociażby *Super Massacre Columbine RPG!*, stworzona przez Danny'ego Lendonna.

⁶ Autor świadomie stosuje w odniesieniu do aspektów rozgrywki pojęcia „immersjonistyczny”, nie zaś „immersyjny”, gdyż oprócz zjawiska immersji ważnymi elementami rozgrywki immersjonistycznej są na przykład doznania afektywne.

Przykładem takich praktyk jest wprowadzanie do gier o bardzo rozbudowanej fabule (zawierającymi duży potencjał narratystyczny) trybu rywalizacyjnej rozgrywki dla wielu graczy. Tryb wieloosobowy stanowi często całkowicie odmienne doświadczenie od tego konstruującego się w ramach głównej rozgrywki, będąc przy tym jednak realizacją zupełnie innego potencjału w granicach jednej produkcji. Warto nadmienić, że zjawisko maksymalizacji potencjałów gier wideo dotyczy głównie większych aktorów przemysłu rozrywkowego – w przypadku szybko rozwijającego się nurtu gier studiów niezależnych, twórcy mają znacząco większy wpływ na swoje produkcje, a zatem ich kształt zależy od osobistych preferencji projektanta.

Aspekt gamistyczny

Gry wideo, w których dominującą rolę przyjmuje aspekt gamistyczny, to przede wszystkim gry rywalizacyjne z jasno wyznaczonymi warunkami zwycięstwa. Warto w tym miejscu przywołać definicję gry Jespera Juula, w której stwierdza on, że gra musi pozwalać na określenie policzalnego i możliwego do waloryzacji wyniku (JUUL 2003) – innymi słowy, musi być jasno wyznaczona kategoria celu, zwycięstwa i porażki. Aspekt gamistyczny odwołuje się do aktu grania rozumianego jako pojedynek z innym graczem bądź systemem w ramach jasno ustalonych, niezmiennych w trakcie rozgrywki zasad. Źródłem satysfakcji użytkownika jest zatem nie tylko osiągnięcie zwycięstwa, ale także proces uczenia się systemu i stopniowe zwiększanie swoich kompetencji.

Aspekt narratystyczny

Stworzona przez twórców liniowa fabuła (czasem multilinearna – dająca graczowi ograniczony wybór związany na przykład z zakończeniem linii fabularnej) stanowi element, który gracz odkrywa, a nie współtworzy. Nawet w przypadkach pozostawienia graczowi pewnej swobody w decydowaniu o podejmowanych działaniach, punkty narracyjne, stanowiące nośniki treści fabularnych, zazwyczaj są całkowicie niezmiennie, często nieinteraktywne. Źródło satysfakcji gracza preferującego potencjał narratystyczny jest bardzo podobne jak w przypadku mediów nieinteraktywnych – książki czy filmu. Gracz taki będzie oczekiwał, że przedstawiona historia będzie wysokiej jakości, co więcej przedstawiona w możliwie atrakcyjny sposób. Powszechne jest wykorzystanie jako punktów narracyjnych krótkich sekwencji filmowych (*cutscenes*), w ramach których pojawiają się filmowe zabiegi techniczne, takie jak kadrowanie kamery czy

agresywny montaż. Często również wykorzystuje się literackie nośniki fabularne w postaci odkrywanych ksiąg, tekstów czy listów zawierających ważne dla zrozumienia opowieści informacje.

Aspekt symulacjonistyczny

Elementami symulacjonistycznymi są bardzo często mechanizmy i procedury wspierające klasycznie rozumianą strukturę otwartego świata w grze. Duża przestrzeń gry, w ramach której postać sterowana przez gracza może możliwie się swobodnie poruszać, jest jednym z najbardziej charakterystycznych mechanizmów symulacjonistycznych. Na istotną rolę symulatorów w świecie gier wideo zwrócił uwagę Gonzalo Frasca, stwierdzając, że „po raz pierwszy w historii, w komputerze ludzkość odnalazła naturalne medium do modelowania rzeczywistości i fikcji [*modeling reality and fiction*]” (FRASCA 2003: 233). Szczególną wagę przypisuje tu on szczególnym procedurom, których celem jest odwzorowanie w grze rzeczywistych mechanizmów zachodzących w przedstawianych sytuacjach. Przykładem takich procedur może być uwzględnienie oporu powietrza w symulatorze lotu samolotem albo wpływu zmiennych warunków atmosferycznych na właściwości pola bitwy w grach taktycznych. Potencjał symulacjonistyczny realizuje się poprzez możliwie szczegółowe odwzorowanie danej sytuacji, co pozwala graczowi na zbudowanie iluzji rzeczywistego doświadczenia pilotowania samolotu czy dowodzenia armią Napoleona.

Aspekt immersjonistyczny

Gry o dużym potencjale immersjonistycznym zawierają w sobie często mechanizmy sprzyjające zjawisku współodczuwania gracza z jego postacią. Ich celem jest doprowadzenie do stanu immersji, rozumianego jako zatarcie się granicy między tożsamością gracza i jego postacią w grze. Oznacza to, że immersja ma tu nie tylko charakter iluzji przebywania użytkownika w innej przestrzeni czy „zanurzenia się” w opowieści⁷. W tym kon-

⁷ Takie ujęcie immersji proponuje między innymi Janet Murray, stwierdzając, że „porywająca narracja dowolnego medium może być doświadczana jako wirtualna rzeczywistość, ponieważ nasze mózgi zaprogramowane są w taki sposób, by dostrajać się do opowieści z intensywnością, która jest w stanie całkowicie zatrzeć świat dookoła nas [A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us]” (MURRAY 1997: 98).

kretnym przypadku bardziej znaczące jest wytworzenie formy współbycia użytkownika z podmiotem występującym w rozgrywce. Prowadzi to zjawiska znanego w groźnawstwie jako *bleed*⁸, czyli przepływu domniemanego stanu emocjonalnego postaci na gracza. Duże znaczenie w tym procesie odgrywają doznania afektywne, czyli nieuświadomione zmiany stanu ciała osoby grającej. Przyspieszone tętno, wzrost ciśnienia krwi, bądź inne zmiany wywołane przez rozgrywkę interpretowane są przez mózg gracza jako bodźce do uruchomienia procesów fizjologicznych, związanych z konkretnymi doświadczeniami, takimi jak konieczność ucieczki bądź walki. W ten sposób wirtualny bodziec może przełożyć się na realne doświadczenie. Dobrym przykładem tego rodzaju oddziaływania gry na użytkownika jest gra studia Quantic Dreams pod tytułem *Heavy Rain*. Wykorzystując kontrolery ruchowe Sony PS MOVE zachęca ona gracza do aktywnego zaangażowania ciała w rozgrywkę, dodatkowo wzmacniając siłę oddziaływania mechanizmów opartych na immersji. Ważnym tropem jest również rozwój technologii VR (*virtual reality*), pozwalającej na wytworzenie jeszcze bardziej przekonującej iluzji, nawet kosztem skuteczności gamistycznej.

Wszystkie wspomniane wyżej aspekty rozgrywki zaliczyć można do aspektów wewnętrznych – dotyczą one wyłącznie relacji zachodzących między użytkownikiem, a systemem. Nie wszystkie gry ograniczają się jednak wyłącznie do tej relacji. W przypadku gier z trybem wieloosobowym w sieci relacji pojawiają się dodatkowi aktorzy – inni gracze. Wpływ osób trzecich na rozgrywkę jest mniejszy w przypadku rozgrywki zdalnej (wykorzystując połączenie sieciowe), jednak w wypadku takich sposobów grania, jak wspólna jednoczesna rozgrywka kilku graczy na jednym ekranie (*coach co-op*) lub rozgrywka, w której gracze wymieniają się miejscami w celu przeprowadzenia swoich akcji (*hotseat*), sytuacja rozgrywki rozszerza się o dodatkową płaszczyznę społeczną, która może mieć znaczący wpływ na doświadczenie gry. Dla porządku należy również wskazać takie aspekty zewnętrzne, jak warunki, w jakich odbywa się gra, oraz techniczna strona rozgrywki (stabilność łącza, jakość ekranu, wydajność procesora) jednak są to czynniki, na które twórcy nie mają wpływu, dlatego autor rozdziału zmuszony jest ograniczyć swoją analizę wyłącznie do czynników wewnętrznych.

⁸ Termin *bleed* wywodzi się ze skandynawskiej teorii larpowej (*live action role-playing*). Mechanizm funkcjonowania tego zjawiska opisany został w serwisie Nordiclarp.org (NORDICLARP.ORG 2015).

Zagubieni w otwartym świecie

Koncepcja otwartego świata nie jest nowa – właściwie od samego początku rozwoju rozrywki elektronicznej, twórcy szukali sposobów by oddać do dyspozycji gracza jak najbogatszą paletę działań.

W typowej strukturze zamkniętej rozgrywka ma charakter liniowy lub pozornie multilinearny. Działania możliwe do podjęcia przez gracza są mocno ograniczone, zarówno przez przestrzeń wymuszającą ruch w konkretną stronę, jak i brak aktywności pobocznych, niezwiązanych z główną fabułą. System umożliwia graczowi wyłącznie sekwencyjne odkrywanie opowieści. Dobrym przykładem takiej struktury jest gra *Final Fantasy XIII*, w której rozgrywka przez większą część gry polega na przechodzeniu wąskimi, rzadko rozgałęziającymi się ścieżkami, wypełnionymi przeciwnikami do pokonania. Za każdym razem, kiedy awatar gracza dociera w wyznaczone miejsce (punkt narracyjny), skrypt uruchamia nieinteraktywny przerywnik filmowy, po obejrzeniu którego gracz ma za zadanie przeprowadzić swojego awatara do następnego punktu narracyjnego. Warto zwrócić w tym miejscu uwagę, że całkowity czas trwania wszystkich przerywników filmowych w grze wynosi ponad osiem godzin. Struktura gry zmienia się w drugiej części na półotwartą, kiedy do dyspozycji gracza oddana zostaje otwarta przestrzeń z zadaniami pobocznymi do wykonania. Zadania te nie są w żaden sposób niezbędne do ukończenia gry.

Struktura półotwarta daje graczowi nie tylko możliwość zadecydowania o kolejności podejmowanych działań, sposobie realizacji postawionych przed nim celów, ale także możliwość wyboru, jakie punkty narracyjne zostaną uruchomione, a jakie nie. Najczęstszym rozwiązaniem w takim wypadku jest implementacja do gry liniowej sekwencji fabularnej, stanowiącej główną oś fabuły oraz dodatkowych rozproszonych punktów narracyjnych. Realizacja algorytmu działań głównej fabuły jest niezbędnym warunkiem do ukończenia gry, podczas gdy dodatkowe punkty narracyjne mogą uzupełniać przedstawioną historię, dostarczać różnego rodzaju nagród ułatwiających osiągnięcie zwycięstwa bądź w inny sposób wpływać na rozgrywkę. Podejmowanie tych działań nie jest jednak niezbędne do ukończenia gry.

Model otwartego świata jest najbliższy koncepcji symulacji Gonzalo Fraski, który stwierdza, że „symulować» [to simulate] oznacza stworzyć model systemu źródłowego [source system] przy pomocy innego systemu, przy jednoczesnym zachowaniu części zachowań oryginalnego systemu (FRASCA 2003: 223). Rzeczywiście, w przypadku gier wideo z otwartym światem bardzo często udostępnione użytkownikowi są

liczne działania diegetyczne, zgodne z ich narracją, często jednak rozmyciu ulega kategoria celu. Gracz informowany jest o tym, co ma zrobić, dużo rzadziej – dlaczego? Za przykład posłużyć może produkcja *Train Simulator*, która pozwala użytkownikowi na wcielenie się w rolę motorniczego pociągu. Otrzymuje on informację, na jakich stacjach powinien się zatrzymać o jakiej porze, jednak jeżeli nie został uruchomiony tryb wyzwań (spełnienie określonych celów w konkretnych warunkach między innymi pogodowych) – gracz nie jest zobligowany do podejmowania jakichkolwiek działań. Celem produkcji w takim wypadku nie jest dostarczenie poczucia zwycięstwa (aspekt gamistyczny), a przede wszystkim doświadczenia jazdy pociągiem – zarówno sterowania nim (aspekt symulacyjny), jak i samej podróży wśród urokliwych krajobrazów (aspekt immersyjny). W tak ujętej rozgrywce trudno wskazać na jakiegokolwiek punkty narracyjne (dojechanie na stację o czasie nie ma żadnego wpływu na stan świata), a co za tym idzie, potencjał narracyjny pozostaje bardzo niewielki.

Analizując relację zachodzącą między użytkownikiem a modelem otwartego świata można zauważyć, że podstawowym czynnikiem decydującym o postrzeganiu otwartości świata jest stopień delegowania sprawczości na gracza. Najwyraźniej proces ten uwypukla się właśnie przy wyznaczaniu i egzekwowaniu krótko- i długofalowych celów rozgrywki. Jasno zdefiniowane warunki zwycięstwa wyraźnie narzucają kierunek działań, pozwalając na ocenę postępów w ramach poszczególnych etapów. Nie bez znaczenia jest także stopień umowności egzekwowania wspomnianych celów. W wielu produkcjach o zamkniętym modelu, system wymusza na użytkowniku osiągnięcie każdego wyznaczonego celu – porażka oznacza konieczność powtórzenia sekwencji.

Powyższe rozważania prowadzą do wniosku, że w pełni otwarta struktura świata to taka, w której przed użytkownikiem nie są stawiane żadne cele – krótko- czy długofalowe – a jego potencjalne działania cechuje całkowita (w ramach systemu) dowolność. Dla podtrzymania motywacji gracza do działania często wyznacza się warunki zakończenia rozgrywki (na przykład porażki), którym gracz musi przeciwdziałać, lub system wynagradzania osiągnięciami. Interesującym zabiegiem jest przypisanie różnym osiągnięciom gracza wartości punktowych, które kumulują się przez cały czas rozgrywki. Domyślnym celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów w ramach jednej rozgrywki – jest to jednak dodatkowa funkcjonalność systemu, a nie główny mechanizm gry. Jeżeli gracz jest zainteresowany, ma możliwość w dowolnym momencie sprawdzić, jak jego dotychczasowe osiągnięcia są oceniane. Rozwiązanie tego rodzaju znalazło zastosowanie zarówno w klasycznych grach z otwartym światem jak *Sid Meier's Pirates*, czy serii *Mount & Blade*, ale także w niektórych grach o nieco bardziej

zamkniętej formule rozgrywki, jak *Civilization V*. W wypadku tej ostatniej elementem domykającym strukturę są jasno zdefiniowane warunki zwycięstwa – po spełnieniu określonych warunków gra kończy się zwycięstwem gracza lub, w przypadku spełnienia innych warunków (na przykład po utracie ostatniego miasta), jego porażką. Rozgrywka jest zatem zaprojektowana w taki sposób, by gracz miał jasno wytyczone cele, do których dąży, jednak wybór sposobu, w jaki je osiągnie, pozostaje zależny wyłącznie od osobistych preferencji gracza.

Wspomniane zostało wcześniej, że model otwartego świata bardzo dobrze sprawdza się w ramach potencjału symulacjonistycznego. Im zaprojektowana przestrzeń jest większa, bardziej zróżnicowana i dostępniejsza, tym więcej satysfakcji sprawia odkrywanie rządzących nią praw. Użytkownik ma poczucie pogrążenia w realnym świecie, w którym zdecydowanie rzadziej ma do czynienia ze zdarzeniami emersyjnymi (KUBIŃSKI 2014; KUBIŃSKI 2016: 24-26), takimi jak zderzenie się z tak zwanymi niewidzialnymi ścianami, stanowiącymi nieprzekraczalny kraniec zaprojektowanego obszaru. Akt podróży w rozgrywce przestaje mieć charakter umowny – awatar gracza w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* może poruszać się po terenie o powierzchni stu trzydziestu sześciu kilometrów kwadratowych.

Wypełnienie tak ogromnej powierzchni punktami narracyjnymi, które składać się będą na spójną narrację, wiąże się z kilkoma trudnościami. Przede wszystkim kwestia wielości – aby prawdopodobieństwo znalezienia przez gracza kolejnych punktów było odpowiednio wysokie, muszą one być odpowiednio liczne i równomiernie rozłożone albo też specjalnie oznaczone na przykład na interfejsie gracza. Taka metoda jednak znowu wpływa tłumiąco na potencjał symulacjonistyczny – istnieje duże prawdopodobieństwo, że eksploracja świata zostanie zastąpiona przez podróż od punktu do punktu, z pominięciem obszarów, na których z pewnością nie można znaleźć żadnych punktów narracyjnych.

Innym sposobem jest wykorzystanie punktów quasi-narracyjnych, które nie wymagają każdorazowego zaprojektowania i implementacji, ale są generowane przez zawarte w systemie procedury. Takie rozwiązanie zostało wykorzystane w grze *Assassin's Creed: Unity*. W przestrzeni obrazującej Paryż pogrążony w rewolucji gracz może napotkać losowo generowane wydarzenia uliczne (*crowd events*). Pula typów tych zdarzeń jest zamknięta – gracz może natknąć się na uciekającego złodzieja, być świadkiem napadu bandytów na obywatela, spotkać żebraków, dostrzec posłańca z wiadomością (celem jest jego ciche zabójstwo) lub napotkać grupę osiłków bijących bezbronnego mieszkańca. Decyzja o interwencji bądź jej braku w żaden sposób nie wpływa ani na

główną linię fabularną, ani na stan świata. Jedynym skutkiem podjęcia działań przez gracza jest nagroda w postaci zasobów (waluty lub przedmiotów). Celem tego mechanizmu jest przekonanie gracza, że miasto żyje własnym życiem, a gracz ma możliwość współtworzyć historię nie tylko w wyznaczonych punktach, ale także krążąc w przestrzeni bez wyznaczonego celu. Powodem, dla którego mechanizm ten nie spełnia swej roli, jest jego powtarzalność. Liczne iteracje tej samej procedury sprawiają, że gracz ma możliwość zorientować się w sposobie jej funkcjonowania. Narracja zostaje przesłonięta przez techniczną manifestację kodu, co powoduje, że element, który pierwotnie projektowany był jako narzędzie pogłębiające stan immersji u gracza, w praktyce staje się elementem emersyjnym.

Powyższe przykłady wskazują na tendencję, która pojawia się w wypadku połączenia ze sobą w ramach jednej rozgrywki potencjałów narratywistycznego i symulacjonistycznego. Łączenie ze sobą elementów będących nośnikami obu wspomnianych potencjałów prowadzi często do rozwarstwienia doświadczenia gracza – jest on zmuszony do każdorazowego podejmowania decyzji o rodzaju konstruowanego doświadczenia, dokonywanego poprzez angażowanie się w konkretne aktywności. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest brak sieci powiązań między działaniami diegetycznymi bazującymi na narratywizmie i symulacjonizmie – nawet w ramach jednej rozgrywki funkcjonują one względem siebie rozdzielnie. Dlatego też w dalszych partiach rozdziału przedstawiony zostanie model, który w określonych warunkach pozwala na połączenie ze sobą wspomnianych potencjałów w taki sposób, by jego skutkiem było wzmocnienie siły oddziaływania obu aspektów rozgrywki.

Uwikłani w kłącze

Modelem, który pozwala na dokonanie takiego połączenia jest model kłącza opisany przez Gillesa Deleuza i Félixę Guattariego⁹. Mimo że ma on charakter wysoce teoretyczny, to zasady jego funkcjonowania stanowią istotne wskazówki w procesie projektowania otwartych światów i sposobu wytwarzania narracji w grach wideo. Idea kłącza

⁹ Pojęcie kłącza jest jednym z najważniejszych pojęć wprowadzonych do współczesnej myśli filozoficznej przez Deleuza i Guattariego. Stanowi ono model pojmowania pisma, książki i interpretacji. Cechami konstytutywnymi dla kłącza są zasady: łączności, heterogeniczności, wielości, nie-znaczącego zerwania, kartografii i de-kalkomanii. Kłącze nie ma początku ani końca, przenika różne płaszczyzny, łącząc je ze sobą. Kłącze to mapa, która „jest otwarta daje się łączyć we wszystkich wymiarach, demontować, odwracać, jest podatna na ciągłe modyfikacje. Może zostać rozdarta, odwrócona, nalepiona na każdą powierzchnię, przerobiona przez jednostkę, grupę, formację społeczną” (DELEUZE & GUATTARI 2015).

zrywa nie tylko z jakąkolwiek formą linearności, ale także ze statyką struktury. Kłącze jest procesem, nie tyle jest, co wydarza się. To bardzo istotna cecha w kontekście groznawstwa – podczas gdy przypisanie modelu kłącza do jakiegokolwiek medium tradycyjnego jest znacząco utrudnione przez wzgląd na ustalony statyczny charakter, proces wytwarzania się doświadczenia w grze wideo wydaje się być w naturalny sposób zgodny z dynamicznym procesem wytwarzania i przekształcania się kłącza.

Podstawowym celem w tworzeniu gry-kłącza jest stworzenie systemu będącego maszyną zdolną do rzeczywistego wytwarzania, a nie odtwarzania unikatowych skryptów narracyjnych. Podstawę takiej struktury muszą stanowić liczne i uniwersalne punkty narracyjne, zdolne do potencjalnie dowolnych połączeń, wraz z samoregulującymi się procedurami łączenia i eksponowania tych punktów. Każdy z nich może stanowić początek wytwarzanego skryptu, zmieniającego i rozwijającego się zarówno poprzez diegetyczne działania użytkownika, jak i systemu. Wciąż powstająca sieć powiązań pomiędzy różnymi cechami punktów narracyjnych, między innymi treścią, zmiennymi parametrami systemowymi czy częstotliwością występowania, może zostać w dowolnym punkcie zerwana bez znaczącej szkody dla całości – usunięcie poszczególnych punktów narracyjnych prowadzi do wytworzenia się nowej, pomniejszonej mapy powiązań. Z drugiej strony nic nie stoi na przeszkodzie włączaniu do istniejącej struktury dodatkowych punktów, które zostaną dynamicznie wplecione w sieć relacji. Najważniejszą różnicą zachodzącą między linearnym (lub multilinearnym) a kłączowym modelem narracji jest zatem przejście od pytania „jaki skrypt narracyjny został odtworzony?” do pytania „jaka skrypt narracyjny został skonstruowany?”.

Na tak dynamicznie zmieniającej się mapie zdarzeń przemianie ulega również rola użytkownika. Pozbawiony zostaje swojej szczególnej roli centrum, zamieniona ona zostaje wyłącznie na perspektywę, punkt widzenia. Z tego powodu skrypt narracyjny może zmieniać się procesualnie z jego udziałem, ale również całkowicie autonomicznie. Powiązania zawiązują się i zrywają często bez wiedzy użytkownika. Staje się on zatem elementem rzeczywiście funkcjonującego świata, a nie centrum, dookoła którego świat jest konstruowany. Owa forma decentralizacji powoduje, że mamy do czynienia z systemem połączeń:

[...] w których komunikacja przebiega między jednym sąsiadem a dowolnym innym, gdzie pędy albo kanały nie są z góry ustalone, a wszystkie jednostki są wzajemnie wymienne i określają się wyłącznie przez stan w danym momencie, w sposób zakładający koordynację działań na poziomie lokalnym, a ostateczny, globalny wynik synchronizuje się niezależnie od władzy centralnej (DELEUZE & GUATTARI 2015).

W ten sposób, podążając za koncepcjami Bruno Latoura, można stwierdzić, że to co do tej pory było wyłącznie obiektem (przykładowo postać niezależna), zyskuje w ramach rozgrywki status równoważnego z użytkownikiem aktanta, reprezentującego konkretne interesy i dysponujące sprawczością.

Dobrym przykładem gry, której struktura zbliżona jest do modelu kłacza jest *Crusader Kings II* stanowiąca symulację historii średniowiecznego rodu. Zbudowana na modelu otwartego świata, bez wyznaczonych jakichkolwiek celów (nie licząc punktów, które gracz zbiera za różne osiągnięcia i zdobyty prestiż postaci), który oferuje bardzo szeroki wachlarz możliwości prowadzenia rozgrywki. Istotnymi działaniami są kojarzenie małżeństw korzystnych politycznie i genetycznie dla rodu, prowadzenie wojen, dyplomacja, aż po zarządzanie włościami i prowadzenie życia osobistego postaci. Dzięki tak różnorodności aktywności, *Crusader Kings II* realizuje zarówno preferencje immersjonistyczne, a jako bardzo zręcznie skonstruowany otwarty świat – także symulacjonistyczne. Najbardziej interesującym elementem produkcji szwedzkiego studia pozostaje jednakże sposób wytworzenia potencjału narratywistycznego.

Gra pozwala na wybranie dowolnej postaci z grupy ponad setki aktorów średniowiecznej polityki. Każda postać opisana jest rozległym zbiorem cech, statystyk oraz właściwości. Ważne jest to, że niemal każda postać występująca w grze jest grywalna, więc za każdym razem rozpoczynając rozgrywkę gracz ma możliwość zdecydować się na kontynuowanie narracji z zupełnie innej perspektywy. Ten rozproszony, niehierarchiczny układ sprawia, że procedury zarządzające rozgrywką są identyczne dla postaci gracza, jak i dla postaci sterowanych przez system.

Rozgrywka odbywa się w czasie rzeczywistym, w trakcie której generowane są różnego rodzaju wydarzenia. Mają one charakter wyskakujących okien, z krótkim opisem zaistniałej sytuacji oraz jednym lub większą ilością przycisków, przy pomocy których gracz musi podjąć decyzję, w jaki sposób jego awatar zareaguje w danej sytuacji. Ilość możliwości prezentowanych graczowi jest zmienna i zależna od wielu czynników, takich jak sytuacja polityczna w domenie gracza, relacje z poszczególnymi wasalami, cechy i atrybuty awatara czy poprzednio podjęte decyzje. Większość wydarzeń, mających miejsce w trakcie rozgrywki, generowana jest losowo, natomiast prawdopodobieństwo pojawienia się konkretnego wydarzenia regulowane jest już przez odpowiednie parametry zewnętrzne. Dla przykładu, jeżeli awatar gracza jest królem Francji, jednym z bardziej oczekiwanych wydarzeń będzie zajście królowej w ciążę. Prawdopodobieństwo otrzymania takiego komunikatu zależy zarówno od statystyki płodności króla, jak i królowej (która to statystyka może być modyfikowana przez takie atrybuty, jak

„Pożądliwy/-a”, „Celibat”, „Chory/-a” i wiele innych). Dodatkowym czynnikiem jest wyrażony liczbowo stan relacji między postaciami. Oczywiście cięża to tylko jeden z wielu przykładów – system w określonych przedziałach czasowych dokonuje sprawdzenia, czy różnego rodzaju wydarzenia zostaną wprowadzone do gry, czy też nie. Gracz również ma możliwość swoimi działaniami doprowadzić do natychmiastowego wprowadzenia wydarzenia do gry – na przykład podejmując próbę uwięzienia swojego wasala w lochu.

Model, w ramach którego wytwarza się narracja w *Crusader Kings II*, jest bardzo zbliżony do struktury kłacza. Wszystkie zasady rizomatycznej struktury zostały spełnione. Poszczególne punkty narracyjne są ze sobą połączone i mają wzajemny wpływ na siebie. Dokonanie konkretnego zestawu decyzji może zadecydować o tym, czy i z jakimi wydarzeniami gracz będzie miał do czynienia w przyszłości. Warto też zwrócić uwagę na heterogeniczny charakter połączeń między punktami narracyjnymi. Wzajemne uwarunkowania, jakim podlegają poszczególne punkty narracyjne, dodatkowo regulowane przez liczne zewnętrzne i wewnętrzne parametry tworzą samoregulujący się system, który określić można jako sieć cybernetyczną drugiego rzędu. Jak pisze Agnieszka Jelevska:

[...] systemy obserwują się wzajemnie, tworząc układy homeostatyczne. Kontrola jest więc wynikiem interakcji i *feedbacków* przekazywanych bezpośrednio pomiędzy nimi. Nie ma więc jednego centrum zarządzania i sterowania, mamy raczej do czynienia z sytuacją rozproszonych miejsc pojawiania się sprzężeń zwrotnych (JELEWSKA 2013).

W *Crusader Kings II* zanika nadrzędna funkcja Kontrolera – czy to w postaci moderatora, wszechmocnego twórcy, czy linii fabularnej. Pełnia kontroli oddana jest rozproszonym procedurom, z których każda reguluje wyłącznie małą część rozgrywki, jednak ich suma pozwala na utrzymanie logiki i ciągłości narracji.

Podsumowanie

Rizomatyczny model otwartego świata jest nie tylko sposobem na połączenie pozornie sprzecznych aspektów rozgrywki, ale także stawia pytanie o rolę koncepcji otwartego świata w obecnym krajobrazie gier wideo. Większość produkcji reklamowana jako „gry w otwartym świecie” w większości wypadków reprodukuje opisane wcześniej problemy. *Dragon Age: Inquisition*, gdzie lokacje były znacząco rozleglejsze niż zrealizowana w ich ramach fabuła. Efektem tego było istnienie lokacji „niepotrzebnych”, takich, do których gracz przez całą grę nie został przyprowadzony głównym (liniowym)

wątkiem, a jego działania tam miały charakter wyłącznie poboczny. Biorąc pod uwagę nakłady pracy niezbędnej do stworzenia tych rozległych przestrzeni, trudno nie mieć poczucia straconego potencjału¹⁰. Jest to tym bardziej interesujące zjawisko, że projekt poprzedniej gry z serii, *Dragon Age II*, oskarżany był o coś dokładnie odwrotnego – recykling lokacji, polegający na ciągłym wykorzystywaniu zbyt małej ilości map do reprezentowania różnych lokacji (HERNANDEZ 2011).

Wykorzystanie modelu otwartego świata wiąże się również z określonymi korzyściami – pozwala on na wykorzystanie możliwości technicznych oferowanych przez producentów komputerów osobistych, jak i konsol do gier. Rozległe, wypełnione obiektami panoramy poddane najwyższej jakości obróbce graficznej zawsze stanowią przyjemne doznania estetyczne. Warto też pamiętać o tym, że istnieje niemała pula graczy (co można wnioskować po popularności gier RPG w otwartych światach), których preferencje związane są zarówno z narratywizmem, jak i symulacjonizmem. Dla nich produkcje oparte na modelu świata pozornie otwartego mogą i będą stanowiły cenne źródło satysfakcji z rozgrywki.

Struktura rizomatycznego konstruowania narracji jest tylko jedną z propozycji połączenia ze sobą sprzecznych potencjałów gier wideo. W przyszłości wartym rozważenia tematem badawczym może okazać się analiza pozostałych aspektów rozgrywki wraz z ich wzajemną relacją. Podobnie interesujący wydaje się także temat badań zachowań i preferencji graczy na podstawie baz danych amatorskich modyfikacji do gier, które w najlepszy sposób wyrażają co stanowi rzeczywiste źródło satysfakcji dla graczy. Tego rodzaju dane pozwoliłyby twórcom na jeszcze dokładniejsze zestrojenie potencjałów systemu z preferencjami graczy, przy jednoczesnym uniknięciu opisanych w rozdziale pułapek.

¹⁰ Na ten temat pojawiły się liczne komentarze publicystyczne, w których autorzy wyrażali rozczarowanie poczuciem „niedokończenia” projektu (HERNANDEZ 2011; KLEPEK 2015).

English summary

The chapter *Ludonarrative Strategies and the Open World Structure of Gameworlds* by Jakub Alejski attempts to use the Deleuze-Guattari model of the rhizome in order to join together the two opposing aspects of gaming—narrativistic and simulationistic. The first part of the article focuses on the category of satisfaction resulting from the the gaming and satisfaction-shaping elements. The second part of the chapter delivers a description of using the idea of rhizome in video games and a presentation of the model structure in which it could be implemented. Consequently, it aims at allocating the concept of the open world in video games market and indicating further research subjects in the discussed area.

Źródła cytowań

- DELEUZE, GILLES, FÉLIX GUATTARI (2015), *Tysiąc plateau*, Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- FRASCA, GONZALO (2003), 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology' w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 221-235.
- GALLOWAY, ALEXANDER (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- HERNANDEZ, PATRICIA (2011), 'Some parts of *Dragon Age II* must be improved in *Dragon Age III*', *Kotaku.com*, online: <http://kotaku.com/5806187/some-parts-of-dragon-age-ii-must-be-improved-in-dragon-age-iii> [dostęp: 30.06.2017].
- JELEWSKA, AGNIESZKA (2013), *Ekotopie. Ekspansja technokultury*, Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza.
- JUUL, JESPER (2003), 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', w: Marika Copier, Joost Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University
- KLEPEK, PATRICK (2015), 'I wish Dragon Age: Inquisition respected my time', *Kotaku.com*, online: <http://kotaku.com/i-wish-dragon-age-inquisition-respected-my-time-1677548813> [dostęp: 30.06.2017].

- KUBIŃSKI, PIOTR (2014), 'Emersja – antyiluzyjny wymiar gry wideo', *Nowe Media*: 4, ss. 161-176.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (*storyworld*)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej', w: Ewa Bartos i in. (red.), *Fantastyczne kreacje światów*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 63-82.
- MARAK, KATARZYNA, MIŁOSZ MARKOCKI (2017), *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- MURRAY, JANET (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press.
- NORDICLARP.ORG (2015), *Bleed*, online: <https://nordiclarp.org/wiki/Bleed> [dostęp: 30.06.2017].
- REMBOWSKA-PŁUCIENNIK, MAGDALENA (2012), *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- RYAN, MARIE LAURE, JAN-NOËL THON (2014), 'Storyworlds across Media: Introduction', w: Marie Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: Nebraska University Press.

„Chcę, byś wiedział, że tym razem będzie inaczej”.
Analiza retoryki przedstawienia psychologii w grze
Silent Hill: Shattered Memories

SVEN DWULECKI, ARRAS KHALEDI *

Powiedz mi kim jesteś, a ja opowiem ci o twoim dzieciństwie

Najskrajniejsza zgroza często poraża pamięć litościwym paraliżem
H.P. Lovecraft, *Szczury w murach*

Mistrz horroru Howard Phillips Lovecraft opisuje w powyższym cytacie fascynującą cechę ludzkiego umysłu. Umiejętności zapamiętywania olbrzymiej ilości informacji przeciwstawia się zdolność umysłu do ignorowania podstawowych postrzeżeń w wypadkach, w których pewne treści uznane zostają za zbyt niepokojące dla jego integralności. Paraliż pamięci stanowi powracający motyw narracyjny w takich grach wideo, jak *Wiedźmin czy XIII*, natomiast *Silent Hill: Shattered Memories* w interesujący sposób splata ten zabieg narracyjny z elementami mechaniki gry w celu zwiększenia perswazyjności komunikatów.

Sparaliżowana pamięć stanowi właśnie ukryty temat gry *Silent Hill: Shattered Memories*, o czym świadczy fakt, że jej protagonista cierpi na amnezję. Ta rama mo-

* Uniwersytet Eberharda Karla w Tübingen | kontakt: SvenDwulecki@googlemail.com
Ohio University | kontakt: ak101514@ohio.edu

dalna pozwala graczowi umieścić w niej typowe zachowania, które konstytuują rzeczywiste cechy głównego bohatera. Znajdujący się na końcu gry zwrot narracyjny ukazuje graczowi pełny wymiar zastosowanej mechaniki. Zachowania w grze, jak również odpowiedzi udzielane w trakcie psychologicznych sesji przecinających rozgrywkę, nie tylko kształtują charakter protagonisty, ale dostosowują¹ również doświadczenie gry tak, aby miało ono większy wpływ na indywidualnego gracza. *Silent Hill* odciska swe piętno na graczach, pozwalając im na niespotykany dotąd poziom autorefleksji, do dokonania której zachęca.

Niniejszy rozdział wprowadza pojęcie zasady kalibracji, które jest derywatem starożytnego ideału *aptum*. O ile klasyczne media pracują w ramach swoich strukturalnych parametrów, o tyle media cyfrowe zyskują pozornie nieskończone możliwości dostosowywania przekazów do osobowości indywidualnego odbiorcy. Zwłaszcza gry wideo mogą zyskać dzięki temu wyzwalającemu czynnikowi, który jednakże wymaga nowego antycypowania oczekiwań odbiorczych w retoryce cyfrowej (ULRICH & KNAPE 2014). Zasada kalibracji mówi, że im sprawniej gra dostosowuje swoje elementy perswazyjne, tym silniejsza staje się jej zdolność do perswazji.

Orator skonfrontowany zostaje z nowym wymogiem zaprojektowania sztucznej inteligencji (SI) w grze. Jako reprezentant nieobecnego fizycznie retora, SI staje się swego rodzaju cyfrowym homunkulusem, który wykonuje zestaw z góry ustalonych rozkazów. Zakładając zasadę kalibracji, te rozkazy pociągają za sobą proceduralne reakcje, polegające na dostosowywaniu się do osobowości indywidualnego gracza. Niniejszy rozdział skupia się zatem na tym, w jaki sposób sama mechanika może wpływać na narrację, wprowadzając pojęcie zasady kalibracji i egzemplifikując je przy pomocy indywidualnych sesji psychologicznych przedstawionych w grach *Silent Hill: Shattered Memories* oraz *Until Dawn*. Pomimo zbieżności na poziomie wizualnym, obie gry wykorzystują sesje terapeutyczne do różnych celów. Prezentowane ujęcie koncentruje się na *Silent Hill: Shattered Memories* jako grze przedstawiającej konsekwencje wyboru i personalizacji elementów historii, takich jak osobowość postaci oraz otoczenie.

¹ Ze względu na zastosowanie przez autorów rozdziału angielskiego słowa „adjust” w wielu różnych konfiguracjach, starano się oddać jego znaczenie używając dwóch terminów: „regulowanie” oraz „dostosowywanie”. Sporadycznie korzystano także z innych określeń, które wydawały się w tym konkretnym użyciu lepiej zrozumiałe dla polskiego odbiorcy (przypr. tłum.).

Silent Hill: Shattered Memories powstała jako przeróbka pierwszej gry z tej serii, wydanej w 1999 roku. Opublikowana przez Konami w 2009 roku ledwo przyniosła zyski (EDGE STAFF 2014), natomiast krytycy chwalili grę za odważne zejście z wytyczonej przez poprzednie tytuły ścieżki:

Wypełniona nowymi pomysłami i sekwencjami zdarzeń angażującymi jedna po drugiej, to porywająca, chwytająca za serce i niepokojąca gra, która dostarcza długo wyczekiwanego powrotu do formy, a jednocześnie odświeża przygodowe horrory (REED 2009).

Gra *Until Dawn* opublikowana została przez *Sony Computer Entertainment* w sierpniu 2015 roku wyłącznie na platformę *Playstation 4*. Uznawana za *sleepers hit*, odniosła sukces finansowy, otrzymała również przychylne recenzje krytyków (BAKER 2015). Każda z wymienionych pozycji w wyjątkowy sposób rzuca światło na to, jak zasada kalibracji działa w grach wideo. Obecny w obu produkcjach temat horroru, a także elementy sesji psychologicznych dodatkowo pomagają ustanowić wspólną płaszczyznę dla porównania obu gier, jednocześnie dając wgląd w prezentowane w nich podejście do wymienionych tematów.

Badacze zawsze zainteresowani byli studiowaniem relacji pomiędzy graniem w gry wideo zawierające przemoc oraz tym, jak owo granie przekłada się na rzeczywiste zachowania graczy (MCGLOIN, FARRAR, KRUMHOLTZ, PARK & FISHLOCK 2016). Badania na ten temat są obszerne i przyciągają uwagę wielu specjalistów zajmujących się problematyką gier wideo. Jednocześnie zaś próżno szukać badań poświęconych przedstawieniom psyche w grach. Dlatego też jednym z celów niniejszego tekstu jest zbadanie, czy sesje terapeutyczne ukazane w grze przedstawiają rzeczywiste i wiarygodne metody znane z psychologii stosowanej.

Zwracanie się do gracza – retoryka proceduralna i zasada kalibracji

Praca retorów polega na tym, aby przekonać każdego adresata. Pojedyncze cele (*telos*) mowy retorycznej mogą się między sobą różnić, ale retoryka ogólnie skupia się na perswazji (KNAPE 2000: 79). Orator pragnie przekonać swoich słuchaczy do określonych twierdzeń. W tym celu retor związany jest zestawem norm, tak zwanych *virtutes elocutionis*. Starożytna teoria retoryki wymaga przystosowania się do czterech ideałów: *aptum* (stosowność), *latinitas* (poprawność gramatyczna), *perceptivitas* (jasność) oraz *ornatus* (ozdobność) (SCHIRREN 2009). *Latinitas*, *perceptivitas* oraz *ornatus* mogą być oceniane bez wiedzy na temat okoliczności. Natomiast *aptum* jest ideałem, do którego

dostosować należy każdy komunikat wedle oczekiwań społeczeństwa w ogóle oraz słuchaczy – partycularnie. To pierwsze zwane jest wewnętrznym *aptum* i stawia pytanie o to, czy właściwe jest powiedzenie czegoś w związku z danym tematem. Natomiast zewnętrzne *aptum* skupia się wyłącznie na odbiorcy oraz wymaga właściwego zwracania się do widowni.

Komunikacja na odległość strukturalnie skłania się ku przełamaniu zewnętrznego *aptum*. W krytyce tekstualności Platon wskazał już na właściwy problem wszelkiego (nie-cyfrowego) przekąźnika. Tekst jest dla niego gorszy od wszelkiej dyskusji filozoficznej z uwagi na to, że nie jest on w stanie odpowiedzieć czytelnikowi (FAJDROS 274A6-275D3). Bez względu na specyficzną konfigurację semantyczną, orator musi przewidzieć tarcia w procesie komunikacji wynikające z braku środków interwencji ze strony widowni oraz niemożności osobistego wyjaśnienia poszczególnych znaczeń. Autor nie wie, kto przeczyta jego książkę, a tym bardziej, jak ją zinterpretuje. Można to oczywiście oszacować, ale w ograniczonym stopniu. Podczas gdy wzajemne oddziaływanie pozwala na proces dostrojenia, ta opcja jest niedostępna w komunikacji na odległość. Należy również wziąć pod uwagę zaburzenie kontekstu i znaczenia. Bez bezpośredniego kanału zwrotnego autor może jedynie stworzyć tekst, który jest potencjalnie przekonujący dla widowni modelowej (*implied audience*). Tekst będzie zatem rozumiany jako „skończony i zorganizowany zestaw symboli o charakterze komunikacyjnym” (KNAPE 2005). Wynalazek komputera zmienia jednakże to założenie.

Proceduralność pozwala bowiem komputerom dostosowywać komunikaty do swoich odbiorców. Jonathan Lessard opisuje proceduralność jako:

[...] przedmiot, którego aktualna manifestacja wynika z zastosowania określonego zestawu reguł (lub procedur) do określonego kontekstu. Proceduralność pozwala na reagowanie na zmiany w danych wejściowych i ustawieniach. [...] Przeznaczone do szybkiego wykonywania dużych ilości instrukcji, komputery stały się naturalnym przekąźnikiem obiektów proceduralnych (LESSARD 2014: 407).

Ta unikatowa cecha cyfrowych mediów poszerza zestaw strategii perswazji w komunikacji na odległość. Orator nie produkuje pojedynczego tekstu dla szerokiej widowni, ale stwarza zestaw reguł, które pozwalają na szybkie przerobienie tekstu w zależności od danych wejściowych użytkownika. A zatem rzeczywista, fizyczna obecność oratora zastąpiona zostaje przez kreację jego autorstwa. Sztuczna inteligencja (SI) sybstituuje jego obecność i transmituje teksty w jego imieniu. SI staje się cyfrowym homunkulesem, którego rozumieć można jako cyfrowego oratora, wykonującego zestaw reguł,

aby w zastępstwie twórcy przekonać do czegoś użytkownika tekstu. To założenie prowadzi w stronę problemu wewnętrznej regulacyjności (*adjustability*) w tekstach cyfrowych.

Zasada kalibracji wymaga specyficznych dla użytkownika reakcji w celu uzyskania najlepszego efektu perswazji. Po uzgodnieniu, że tekst cyfrowy można dostosowywać dzięki mechanice proceduralnej (opierającej się na regułach), pozwala on na reakcje regulowane przez użytkownika. Podczas gdy media nie-cyfrowe (*non-digital media*) mają zdolność zmiany tekstu w zależności od indywidualnego odbiorcy, media cyfrowe wymagają od oratora pełnego wykorzystania tej wyjątkowej możliwości, aby zachować ideał *aptum*. Niniejszy tekst skupia się na retorycznym wykorzystaniu gier wideo, dlatego definiuje zasadę kalibracji w następujący sposób: im lepiej gra wideo dostosowuje swoje elementy perswazyjne, tym silniejsze stają się jej zdolności perswazji.

Gry mogą dostosowywać elementy perswazyjne dzięki proceduralności. Podtrzymywanie *aptum* dzięki niej pozwala zmniejszyć nieporozumienia w komunikacji, a co za tym idzie, zwiększa skuteczność retoryki. Teoretyczne podstawy tego założenia przedstawia projekt *Nowej Retoryki* Kennetha Burke'a, w którym za główny cel retoryki przyjął on osiągnięcie konsubstancjalności (BURKE 1969). Identyfikacja zachodząca pomiędzy oratorem a odbiorcą służy tu jako olbrzymia siła perswazji. Cyfrowego homunkulusa tworzy się po to, aby sfabrykować taką identyfikację. Analizując użytkownika, SI może dostosowywać komunikaty w zależności od potrzeb. Autorzy rozdziału twierdzą, że takie gry, jak *Silent Hill – Shattered Memories* czy *Until Dawn* rozwinęły opisywaną mechanikę, która jest w nich strukturalnie związana z rozgrywanymi sesjami terapeutycznymi. Zanim jednak przedstawiona zostanie analiza konkretnych przypadków, konieczne będzie ogólne określenie celów terapii celem odróżnienia jej rzeczywistej funkcji w przestrzeni społecznej od reprezentacji w świecie gry (*in-game representation*).

Zdrowie psychiczne i cel terapii

Terapia może być korzystna dla osób, które mają do czynienia z wieloma problemami. Nie jest ona zaprojektowana jedynie dla cierpiących na choroby psychiczne czy dla tych, którzy stykają się w życiu z czynnikami stresogennymi. W rzeczywistości nie wszyscy ludzie, a tylko około połowa z tych, u których zdiagnozowano zaburzenia zdrowia psychicznego, regularnie odwiedzają terapeutę (HUFFINGTON POST 2014). Terapię

wykorzystuje się wtedy, gdy jednostka potrzebuje się otworzyć lub zmienić swój sposób myślenia na temat pewnych rzeczy, a rozmowa z przyjacielem może być trudna ze względu na zbyt dużą ilość informacji osobistych. Istnieje wiele innych powodów, które są dla jednostek tak istotne, że decydują się one na uczestnictwo w sesjach terapeutycznych lub wybierają się do poradni specjalistycznych. Po pierwsze, dochodzi do tego wtedy, gdy jednostka nie radzi sobie z nałogiem lub nie wie, jak zerwać z trudnym nawykiem (HUFFINGTON POST 2014). Co więcej, pomniejsze stresory, takie jak problemy z odrabianiem pracy domowej lub z pracą w ogóle, mogą powodować, że dana osoba korzysta z usług terapeuty. Jednostka może na przykład albo przeczuwać, że zostanie zwolniona z pracy, albo zaniedbywać obowiązki po otrzymaniu nagany od przełożonego, albo stresować się oblanym właśnie testem i przeczuciem zagrożenia z danego przedmiotu. Udanie się do specjalisty wyszkolonego w technikach i metodach, które pomagają jednostkom w ciężkiej sytuacji zwiększyć odporność psychiczną wpływa korzystnie na wynik terapii (HUFFINGTON POST 2014). W kolejnych częściach rozdziału autorzy zbadają, czy terapia została wiarygodnie przedstawiona w grach wideo i w jakiej mierze służy ona za narracyjny kamuflaż, który skrywa mechanizmy kalibracji.

Streszczenie gry *Silent Hill: Shattered Memories*

Silent Hill: Shattered Memories przepracowuje oryginalną fabułę gry *Silent Hill*, zachowując jej podstawowe założenia, a dodając warstwę psychologiczną. Gra dzieli się na trzy splecione ze sobą części. W pierwszej, po wypadku samochodowym, pisarz Harry Mason szuka swojej zaginionej córeczki Cheryl. Jego poszukiwania doprowadzają go do miasteczka Silent Hill. W tej części bohater przeprowadza wnikliwe śledztwo i wchodzi w interakcje z różnymi postaciami w celu znalezienia poszlak (badanie różnego typu przedmiotów w tym segmencie rozgrywki zmienia podsumowanie całej gry). Po drugie, w czasie trwania całej gry powtarzają się sekwencje koszmarów. Harry musi przetrwać ataki potworów – w tym tych wyjątkowo agresywnych, określanych jako *Raw Shock* – i spróbować uciec z określonego miejsca. Po trzecie, cała historia ujęta jest w ramy powtarzających się sesji psychoterapeutycznych – i do końca gry nie wiadomo, kiedy owa terapia się odbywa. Poprzez to doświadczenie gracz utwierdza się w przekonaniu, że Harry Mason jest podmiotem w tych sesjach, natomiast ostatnia scena gry ukazuje, że to Cheryl jest pacjentką. Harry umarł osiemnaście lat wcześniej w wypadku samochodowym, a Cheryl, ukazana już jako dwudziestopięcioletnia kobieta, ma złudzenie

że jej ojciec jest wciąż żywy. W zależności od ścieżki wybranej w trakcie gry, ostateczna scena przedstawia pogodzenie się Cheryl z wizualnie obecnym ojcem i pożegnanie go jako zmarłego lub kurczowe trzymanie się przez nią złudzenia jego obecności. Ogólnym celem gry jest wytworzenie konsubstancjalności pomiędzy graczem a Cheryl poprzez proceduralne spajanie struktury osobowości Harry’ego w oparciu o wybory gracza.

Przedstawienie psychoterapii

Silent Hill: Shattered Memories stanowi adekwatną – pod względem retorycznej celowości – reprezentację leczenia psychologicznego w postaci terapii przeprowadzonej na Cheryl przez doktora Kaufmanna. Jego sesje służą jako narracyjna rama dla mechaniki proceduralnej. Wcześniej konieczne jest zrozumienie, do jakiego stopnia metody terapeutyczne w grze przedstawiają rzeczywiste testy psychologiczne.

Doktor Kaufmann prowadzi szereg testów psychologicznych w trakcie jego sesji terapeutycznych z Cheryl, których celem jest, częściowo, właściwe zdiagnozowanie jej przypadku. Ponadto badania te dają wgląd w nieuświadomione myśli, emocje i naturę relacji pomiędzy pacjentką a jej przyjaciółmi i rodziną, nie mówiąc już o ważnych doświadczeniach z dzieciństwa i okresu dojrzewania, które miały ogromny wpływ na przebieg życia pacjentki. Doktor Kaufmann dotyka wielu ważnych tematów w trakcie swoich sesji z Cheryl: odkrywa jej pamięć o ojcu, wspomnienia związane ze znajomymi z liceum, jej życie seksualne oraz wypadek samochodowy, w którym brała udział. Pod koniec terapii Kaufmann jest znacznie bardziej bezpośredni w podejściu do problemu Cheryl, starającej się pogodzić ze śmiercią ojca. Rzuca on jej wyzwanie i prowadzi do konfrontacji z pacjentką, która stara się zachować ojca ze wspomnień przy życiu, wchodząc z nim w wyobrażone interakcje. Działania doktora Kaufmanna ukazują, że głównym celem terapii Cheryl jest pomoc w przepracowaniu przez nią śmierci ojca oraz pogodzenie się jej z traumatycznymi wydarzeniami sprzed przeszło dwudziestu lat.

Opinia na temat stanu zdrowia psychicznego Cheryl

Klientka, Cheryl, jest dwudziestopięcioletnią białą, kaukaską kobietą, której diagnoza psychologiczna nie jest znana na początku gry. Klientka przychodzi na sesje terapeutyczne schludnie ubrana, w ich trakcie zachowuje się nienagannie. Zazwyczaj nie pokazuje ona większych zmian lub fluktuacji afektywnych. Jest w dosyć dobrym stanie zdrowia i nie zgłasza żadnych znaczących problemów somatycznych. Wsparcie społeczne pacjentki

jest umiarkowane – jej sieć wsparcia obejmuje bliskich znajomych i kilkoro członków rodziny (na przykład matkę). Jej relacja z rodzicielką jest problematyczna. Pacjentka sygnalizuje, że jest osobą nieśmiałą w przestrzeni społecznej, szczególnie wśród osób, których nie rozpoznaje. Twierdzi, że podstawowym problemem, z jakim się mierzy, jest próba przepracowania śmierci ojca, która wydarzyła się około osiemnastu lat temu. Od tego czasu doświadcza ona koszmarów nocnych, *flashbacków*, niekontrolowanego drżenia oraz okresów smutku, które pojawiają się, kiedy uświadamia sobie nieobecność ojca w swoim życiu.

Przedstawienie przebiegu leczenia psychologicznego

Powitanie Cheryl przez psychiatrę jest przyjemne i kojące. Twierdzi on, że jest świadom tego, że Cheryl w przeszłości uczęszczała na spotkania z innymi terapeutami, którzy nie okazywali jej wiele wsparcia, i że pragnie rzeczywiście jej pomóc. Terapia przebiega w następujący sposób: doktor Kaufmann zadaje Cheryl pytania osobiste związane z jej relacjami społecznymi z przyjaciółmi oraz rodziną, a także z jej życiem seksualnym. Czyniąc to, terapeuta dowiaduje się, że Cheryl czuje się bardziej komfortowo wśród przyjaciół niż wśród członków rodziny. Wzucie się w życie osobiste pacjentki jest pouczające, ponieważ terapeuta uświadamia sobie, że Cheryl nie potrafi poradzić sobie z czymś, co zakłóca porządek jej życia rodzinnego.

W trakcie spotkań z Cheryl doktor Kaufmann wykorzystuje wiele technik powszechnie stosowanych w poradnictwie psychologicznym. Pierwszym ćwiczeniem, które wykorzystuje doktor Kaufmann jest kolorowanka. Jest to forma terapii znana pod nazwą arteterapii (MIRABELLA 2015), w ramach której pacjent wyraża swoje emocje poprzez działalność artystyczną bez konieczności ich bezpośredniej artykulacji. Technika ta stosowana była na przykład w przeszłości w pracy z osobami, które nie radzą sobie z kontrolowaniem emocji. Poprzez uczestnictwo w arteterapii pacjent może za pomocą obrazu pokazać coś, co jest dla niego zbyt trudne do opisanego werbalnie. W wypadku Cheryl koloruje ona rysunek swojego domu rodzinnego, co pozwala jej na wyrażenie związanych z nim emocji. Kolejną techniką stosowaną przez doktora Kaufmanna jest edukacja psychologiczna, która polega na tym, że psychiatra wyjaśnia, na czym polega schorzenie lub jakie inne obszary życia pacjenta mogą wpływać na stan jego zdrowia psychicznego (TSIOURI, GENBA, ECONOMOU, BONOTIC I MOUZAS, 2015). Doktor Kaufmann, na przykład, w jednej scenie podkreśla, że Cheryl prze-

chodzi przez komplikację procesu żałoby po utracie ojca. Ponadto psychiatra kontynuuje edukację Cheryl na temat powodów, dla których owa komplikacja wpływa na jej życie codzienne. Ostatnią techniką wykorzystywaną przez dr. Kaufmanna jest terapia *gestalt*, znana również jako technika pustego krzesła (KRAMER I PASCAUL-LEONE 2013). Dzięki niej pacjent jest w stanie rozmawiać z ważną postacią ze swojego życia, która jest w danej chwili obecna. W przypadku przedstawionym w grze Cheryl rozmawia ze swoim wyobrażonym ojcem i może powiedzieć mu rzeczy, jakie chciała z siebie wyrzucić, a które leżały jej na sercu. Podsumowując, można powiedzieć, że zaprezentowane w grze techniki terapeutyczne posiadają swoje rzeczywiste odpowiedniki w istniejącej metodologii. Może to wskazywać na pewną intencję ukrycia prawdziwego zamysłu retorycznego tych sesji (*dissimulatio artis*).

Retoryka u podłoża mechaniki

Przedstawione w grze techniki terapeutyczne powiązane są z retorycznym rozmachem z mechaniką proceduralną. Wszystkie trzy techniki funkcjonalizują do pewnego stopnia retorykę proceduralną. Podczas gdy arteterapia ustanawia w swej istocie bardziej bezpośrednie połączenie pomiędzy działaniami gracza a reakcją gry, pozostałe dwie metody zakładają sieć mechanik, które działają zgodnie z zasadą kalibracji.

Namaluj mi obraz

Arteterapia ustanawia bardzo bezpośrednie połączenie pomiędzy akcją gracza i reakcją na nią w grze. Od gracza wymaga się, żeby pokolorował obraz domu zamieszkanego przez szczęśliwą rodzinę. Na kolejnym poziomie gry wybrane kolory zostają bezpośrednio przeniesione na odpowiednik pokolorowanego domu w *Silent Hill*. Z perspektywy narracji zaakcentowane zostało, że pacjent (nieważne, czy przyjmujemy, że jest nim Harry czy Cheryl) rzeczywiście odtworzył swój własny dom. Z drugiej strony, gracz dostaje możliwość nadania znaczenia wybranym przez siebie kolorom. Ten z pozoru przyziemny wybór gracza ustanawia konsubstancjalność z proceduralnego punktu widzenia. Wizualizacja w grze zgadza się z informacjami wprowadzonymi przez gracza. A zatem podobieństwo pomiędzy informacjami wejściowymi oraz ich efektem stwarza połączenie proceduralne. Teoretycznie ta więź powinna zwiększyć znaczenie emocjonalne działań gracza. Biorąc także pod uwagę, że dom w *Silent Hill* jest w założeniu rezydencją rodziny Masonów, to powiązanie podkreśla jego charakter jako bezpiecznej przystani.

Gracz odbiera pewną paletę barw jako radosną i przyjemną, a gra potwierdza to wyobrażenie, wykorzystując tę właśnie kombinację kolorystyczną do odmalowania domu protagonisty. Z tej perspektywy dom Masonów rzeczywiście stanowi ekspresję gracza. Jednakże wszystko to zakłada pewien poziom współpracy pomiędzy graczem a cyfrowym homunkulusem. Jeśli gracz zrezygnuje z uczciwej współpracy, mechanika proceduralna nie będzie w stanie zweryfikować dostarczanych grze fałszywych informacji². Poza tym przypadkiem arteterapia nie ma dalszego znaczenia w grze, chyba że gracz zdecyduje się całkowicie ją pominąć. System interpretuje takie zachowanie jako brak chęci współpracy, co skutkuje wyborem scenariusza uwzględniającego agresywne odpowiedzi doktora Kaufmanna.

Tworzenie narracyjnego wieloświata: wybierz własny charakter³

Metody pustego krzesła oraz edukacji psychologicznej kalibrują zarazem doświadczenia graczy, jak i definiują osobowość Harry'ego Masona. W tym celu gra wykorzystuje takie testy psychologiczne jak: kwestionariusz samooceny, test asocjacyjny oraz test atrybucji wartości.

W trakcie rozwoju gry decyzje gracza w połączeniu z określonym jego stylem rozgrywki, prowadzą do uformowania jednego z czterech możliwych profili psychologicznych. Te z kolei nie tylko mają wpływ na ostateczne zakończenie fabuły, ale także na kształt samego świata gry. Odpowiednie zakończenia nazwane zostały *Sleaze and Sirens* (*Oblech i syreny*), *Wicked and Weak* (*Okrutny i słaby*), *Drunk Dad* (*Pijany ojciec*) oraz *Love Lost* (*Utracona miłość*).

Sleaze and Sirens stanowi efekt podejścia nacechowanego seksualnie: gracz musi w testach wybierać głównie odpowiedzi związane z seksem. W równej mierze wpływają na to zakończenie działania w grze, takie jak oglądanie magazynów czy plakatów erotycznych oraz określone interakcje z postaciami (na przykład spoglądanie na biust rozmówczyń w trakcie dialogów czy nawet podglądanie Lisy Garland w sypialni, kiedy się rozbiera). Mechanika gry odpowiada na takie zachowania gracza, dodając więcej

² Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz decyduje się udzielać sprzecznych informacji. W tym wypadku SI rozpoznaje niezgodność i odpowiada przy użyciu postaci urażonego dr. Kaufmanna, który wyraża swoje niezadowolenie z powodu braku współpracy ze strony pacjenta.

³ Wyrażenie oryginalne (*choose your own character*) gra tu wieloznacznością angielskiego *character*, oznaczającego zarówno postać (w domyśle: możliwą do wyboru przez gracza, a więc postać grywalną), jak i jej usposobienie czy profil psychologiczny (przyp. tłum.).

czerwieni do palety barw otoczenia i zmieniając osobowości napotykaných postaci Cybil Bennett i Michelle Valdez na ich bardziej zerotyzowane wersje, które flirtują i lubieżnie się ubierają. W zakończeniu okazuje się, że Harry notorycznie zdradzał żonę, a jedna z ostatnich scen w grze przedstawia go w pierwszym ujęciu amatorskiej seks-taśmy w towarzystwie Lisy i Michelle (SILENT HILL MEMORIES 2009 A).

Wicked and Weak odmalowuje obojętną i ospałą wersję Harry’ego. Aby uzyskać ten profil, gracz musi udzielać w dialogach nieemfatycznych odpowiedzi. Do tego zakończenia zbliża także badanie drugorzędnych elementów otoczenia, jak zabawki czy maszyny do gier, oraz ominięcie możliwości pływania w ostatniej części gry. Końcowa scena ukazuje przemocową relację pomiędzy Harrym a jego żoną, Dalią, w której kobieta ły go i bije, wyładowując tym samym frustrację w związku z jego nieudaną karierą pisarską (SILENT HILL MEMORIES 2009 B).

Drunk Dad to najbardziej oczywisty i zarazem najtrudniejszy do uzyskania scenariusz. Jest on dostępny jedynie w następstwie wyboru odpowiedzi: „Picie pozwala mi się zrelaksować” w pierwszym teście psychologicznym. Samookreślenie siebie jako pijaka, jak również badanie puszek po piwie i beczek z whisky, dodatkowo wzmacnia wybór tej ścieżki. Końcowa scena tego wariantu fabularnego ukazuje pijaną i bardziej agresywną wersję Harry’ego (SILENT HILL MEMORIES 2009 C).

Natomiast *Love Lost* stanowi odbicie o wiele bardziej skoncentrowanego stylu gry i – w odróżnieniu od innych zakończeń – wynika ono z ominięcia wszystkich wymienionych do tej pory kluczowych wyborów-wyzwalaczy. Jest to zarazem jedyne zakończenie, które można uznawać za pozytywne. Przedstawia ono pokojowe rozejście się Dahli i Harry’ego, po którym pełen współczucia ojciec próbuje uspokoić córkę (SILENT HILL MEMORIES 2009 D).

Zakończenia gry związane są ze stylizowanymi na efekt motyla zmianami w wirtualnym świecie *Silent Hill*. Każde z nich opiera się na ujawnieniu „prawdziwej” natury Harry’ego, czemu towarzyszy kalibrowanie postaci pobocznych oraz otoczenia. Dobrym przykładem jest postać Michelle Valdez, którą Harry Mason po raz pierwszy spotyka w miejscowym liceum. W zależności od wyborów gracza zmianie ulega zarówno wygląd, jak i zachowanie Michelle w stosunku do niego. Jeśli gracz zmierza w kierunku zakończenia *Sleaze and Sirens*, Michelle ubrana jest bardziej zmysłowo i manifestuje towarzyski charakter. Przeciwny model dziewczyny przedstawiony został w *Love Lost*, w którym Michelle prezentuje się jak królowa balu. Może ona zatem być usposobiona towarzysko lub łagodnie. Natomiast zwyczajna wersja Michelle napotykana jest w konsekwencji podążania ścieżką wiodącą do zakończenia *Wicked and Weak*. A zatem każda

wersja Michelle zdaje się osobowościowo dopasowywać do ideału partnera miłosnego dla Harry'ego, tym samym odzwierciedlając osobowość Harry'ego wyrażoną dzięki działaniom gracza. Podobnie w przypadku postaci Szeryfa i byłej żony Harry'ego. Ta technika, opierająca się na naśladowaniu, stosuje się również do otoczenia i, podobnie jak w wypadku różnych wersji Michelle, tak też istnieją trzy typy klubu *The Balkan*, w którym ona pracuje. Wystrój tego miejsca zmienia się w zależności od ścieżki realizowanej przez gracza. Podążanie w stronę zakończenia *Sleaze and Sirens* przydaje lokalizacji erotyzmu, podczas gdy wybór ścieżki *Lost Love* zmienia jej oprawę na neutralną. Opisana mechanika opiera się na idei identyfikacji. W zależności od tego, jak gracz postrzega Harry'ego, całe otoczenie zmienia się w taki sposób, aby dopasować się do jego osobowości. Czyniąc to, gra dostosowuje informacje zwrotne do działań gracza, zmierzając do uzyskania efektu konsubstancjalności.

Kalibracja jako narzędzie autorefleksji

W swojej istocie Harry stanowi zwizualizowaną ekspresję gracza. Biorąc pod uwagę wstępny układ sesji psychiatrycznych, gracz nie wie, kogo kontroluje; to dopiero kontekstualna rama (*contextual frame*) uwiarygodnia założenie, że chodzi o Harry'ego Masona. Niemniej jednak na samym początku Harry jest zasadniczo pustym naczyniem, a jego osobowość można sprowadzić do archetypu troskliwego ojca poszukującego zaginionej córki. Gracz musi nadać mu cechy, które uważa za stosowne, dlatego też to od niego zależą w rzeczywistości wszelkie niuanse charakterologiczne. Dopiero zatem odpowiedzi w testach oraz sposób prowadzenia rozgrywki stwarzają ucieleśnioną wersję Harry'ego. Natomiast sama konstrukcja testów raczej odwodzi gracza od wyobrażenia określonej wizji Harry'ego, skłaniając go w zamian do udzielania osobistych odpowiedzi na stawiane pytania. Podmiot (gracz) i przedmiot (protagonista w grze) stają się w efekcie jednym i tym samym. Gra aktywnie ustanawia konsubstancjalność pomiędzy Harrym i graczem, ponieważ Harry staje się po prostu syntezą zachowań gracza.

Ostateczny zwrot akcji stawia interesujące pytanie na temat relacji rodzicielskich. Ogólny system rozgrywki podkreśla bezpośrednią relację przyczynowo-skutkową pomiędzy osobowością rodzica i dziecka. Dokonując przewartościowania poszczególnych testów psychicznych w grze, gracz nigdy bezpośrednio nie ocenia Harry'ego. Zamiast tego bezwiednie odpowiada w imieniu Cheryl. A zatem mechanika gry oparta

na testach ma sens tylko wówczas, jeśli istnieje bezpośrednie kauzalne połączenie między zachowaniem ojca i córki. Stąd retoryka gry twierdzi, że dzieci są pod największym wpływem osobowości swoich rodziców i dlatego symulują ich cechy charakteru.

Psychologiczny horror zostaje wytworzony na bazie autoreferencjalności pomiędzy Harrym a graczem. Gracz nie gra już po prostu Harrym, ale reprezentacją siebie w grze *Silent Hill*. To dlatego doktor Kaufmann zostaje włączony jako narzędzie kalibracji. W wypadku *Silent Hill* cyfrowy homunkulus znajduje realizację poprzez postać doktora Kaufmanna dzięki wykorzystaniu testów psychologicznych.

Wykorzystanie testu plam atramentowych Rorschacha w celu pozyskania wiedzy na temat wyobrażeń potworów Raw Shock

Potwory *Raw Shock* w grze *Silent Hill: Shattered Memories* zmuszają gracza do walki z samym sobą. Ironią pozostaje fakt, że są to wyobrażone postaci, które spowalniają postępy Harry'ego w jego dążeniu do ponownego połączenia się z Cheryl. Nieprzypadkowo również *Raw Shocki* przedstawione zostały na cztery różne sposoby, a osoba grająca widzi tylko jeden z nich. O formie *Raw Shocka* wyobrażonej przez Cheryl decyduje bowiem indywidualny styl rozgrywki. Dlatego *Raw Shocki* mogą być: atroficzne, abstrakcyjne, kobiece lub chore. Wszystkie przedstawione w grze typy *Raw Shocków* posiadają podobne cechy, różnią się natomiast małymi modyfikacjami, co czyni każdy z nich wyjątkowym.

Kobiety *Raw Shock* stanowi proceduralną odpowiedź na podążanie ścieżką profilu psychologicznego *Sleaze and Sirens*. Ta wersja obejmuje kobiece cechy i budowę ciała, jak również aluzje do warunkowanych genderowo oznak, jak staniki czy szpilki. Chory *Raw Shock*, z drugiej strony, składa się z tych cech ciała, które czynią je nieatrakcyjnym i – co oczywiste – chorowitym. Powiązany jest ze ścieżką *DrunkDad* i przedstawia sobą najbardziej okrutny wygląd *Raw Shocka*. Z zakończeniem *Wicked and Weak* wiąże się *Raw Shock* atroficzny, którego ciało naznaczone jest dziurami, podkreślającymi delikatną naturę tych przeciwników. Ostatni, abstrakcyjny *Raw Shock* uzupełnia cały zestaw i odnosi się do ścieżki *Love Lost*. Głowa tego typu potwora przedstawia zbliżone do krzyży kształty, a inne części ciała kryją przypominające prostopadłością wypustki. Co interesujące, o ile osoba, która zwraca uwagę na te różnice, może bez trudu wskazać wymienione cechy dystynktywne, o tyle ktoś, kto nie posiada tej wiedzy, może nie być w stanie z łatwością i dostateczną przy tym precyzją rozróżnić wszystkie formy *Raw Shocków*. W pewnym sensie ten czysto psychologiczny aspekt

gry *Silent Hill: Shattered Memories* unaocznia, w jaki sposób interakcje z otoczeniem mogą prowadzić do zróżnicowania jego wyobrażenia.

Jednym z przykładów na testy psychologiczne, które odnoszą sukcesy w przeniesieniu treści nieświadomych do świadomości, jest test plam atramentu Rorschacha. Mimo że jest to zaledwie jedna korzyść wymienionego testu, to jest ona istotna, ponieważ nieświadome zawiera w sobie twory czyjejs wyobraźni, co demonstruje przeważająca część rozgrywki w *Silent Hill: Shattered Memories*. Test plam atramentu Rorschacha składa się abstrakcyjnych obrazów plam atramentowych namalowanych na pojedynczych kartach (MULTON 2014). Abstrakcyjne obrazy można interpretować na wiele sposobów, co wymaga od badanego ich subiektywnego opisu, a od psychologa – obiektywnej interpretacji jego wypowiedzi. To w ten sposób test Rorschacha jest przydatny: podczas procesu interpretacji plam atramentu, charakterystyka karty ukazuje, w jaki sposób jednostka doświadcza kontekstualnej interakcji z otoczeniem (MULTON 2014). Dlatego jednym z testów psychologicznych stosowanych w grze przez doktora Kaufmanna mógłby być test plam atramentowych Rorschacha. Zaskakujące jest, że nie został on wykorzystany w badaniu Cheryl, a wybór tego, jak wyobraża ona sobie typy *Raw Shocków*, zależał raczej od odpowiedzi udzielanych przez nią na temat relacji interpersonalnych i miłosnych. Z drugiej strony *Raw Shocki* służą jako znaczniki popędowości w rozgrywce⁴. Jako nieświadomi obrońcy Cheryl są wizualizacją zasady popędowej, która dominuje w określonej rozgrywce. Oznacza to, że zmienia się nie tylko otoczenie, ale także i psychika Cheryl, zaś gracz – obserwując reprezentacje *Raw Shocków* – może zobaczyć, w jaki sposób jego działania wpłynęły na jej osobowość. Po raz kolejny gra wytwarza identyfikację, tym razem od strony relacji z rodzicem. *Raw Shocki* są w tym przypadku centralnym punktem mechanizmów kalibracji. Gracz określa bowiem rzeczywisty charakter Harry’ego, który wpłynął na Cheryl. *Raw Shocki*, jako wyraz mechanizmów obronnych nieświadomego, są proceduralną odpowiedzią na osobowość Harry’ego. W istocie gracz w zasadzie gra przeciwko sobie i walczy z demonami stworzonym przez własne działania w wirtualnym świecie.

⁴ W tym fragmencie konsekwentnie tłumaczy się *driving force* i *driving principle* w zgodzie z kontekstem analizy psychologicznej jako popędowość (przyp. tłum.).

Porównanie terapeutów

W ramach podsumowania podejścia zaprezentowanego w tym rozdziale warto porównać postać doktora Kaufmanna oraz doktora Hilla celem uwydatnienia różnic pomiędzy obydwoma reprezentacjami psychiatrów. W scenach terapii w *Silent Hill: Shattered Memories* doktor Kaufmann wykorzystuje nieco zbliżone podejście do pracy z pacjentem do tego przedstawionego w *Untill Dawn*. Zestawienie scen terapii z obu gier ukazuje pewne zbieżności, ale i widoczne różnice. Najbardziej widocznym podobieństwem między prezentowanymi w obu grach stylami terapii jest wykorzystanie formułarzy psychologicznych w celu uzyskania podstawowych informacji o pacjentach. Co więcej, podobieństwa zaobserwowano również w stylu oraz podejściu terapeutów do badanych. Obydwaj chociażby próbowali lepiej zrozumieć naturę relacji społecznych klienta i ich historię. Jediną różnicą pozostaje to, że doktor Kaufmann bardziej skupiał się na życiu seksualnym klientki oraz jej relacjach osobistych. Ten aspekt terapii przedstawiony w *Silent Hill* nie został uwzględniony choćby w bardzo podobnych sesjach z Joshem w grze *Until Dawn*. Można wskazać wiele motywacji takiej decyzji, na czele z różnicą w stawianej diagnozie oraz sposobie przedstawiania problemów obu pacjentów. Główną diagnozą Josha była silna depresja oraz psychoza, natomiast diagnoza pacjentki w *Silent Hill* nie jest do końca znana. Na podstawie odpowiedzi udzielanych na pytania doktora Kaufmanna można łatwo wydedukować, że Cheryl przeszła przez dosyć surową szkołę wychowawczą, a jej doświadczenia z przeszłości sprawiły, że była lekko strauumatyzowana i samotna. Na poziomie retoryki nie jest to zaskakujące: jej celem w grze *Until Dawn* jest bowiem stworzenie skalibrowanego bodźca lękowego, co powoduje, że skupienie się na aspektach seksualności nie pomagałoby w realizacji tego założenia w tym określonym przypadku.

Kolejnym podobieństwem pomiędzy terapeutami jest to, że zarówno doktor Kaufmann, jak i doktor Hill stawali się bardziej asertywni wraz z biegiem terapii. Nie jest do końca jasne, dlaczego tak się stało, ale wydaje się, że wraz z coraz większym ujawnieniem się trudnych zdarzeń z przeszłości oraz źródeł problemów ich pacjentów, terapeuci zaczęli być mniej pasywni, a bardziej agresywni w mówieniu klientom o tym, co w ich życiu działo się nie tak. Skutkowało to tym, że terapeuci wynajdowali sposoby, aby skłonić klientów do tego, by przestali być ofiarami własnych problemów, co w konsekwencji oznaczało, że w mniejszym stopniu polegali na terapii. Jednakże takie zachowanie terapeutów wydaje się narracyjną koniecznością, która miała prowadzić do odkrycia prawdziwej tożsamości pacjenta w każdej grze.

Odkrywanie własnego lęku

Największym dobrodziejstwem naszego świata wydaje mi się to,
 że człowiek nie potrafi objąć go rozumem. Żyjemy sobie na
 spokojnej wysepce niewiedzy wśród czarnych mórz nieskończoności
 i nie powinniśmy wypuszczać się z niej za daleko

H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*

Gracz może nie widzieć zależności pomiędzy swoimi działaniami a proceduralną mechaniką stojącą za przekształceniami świata horroru, który nagina się i dopasowuje do niego. Niemniej wpisana w grę mechanika konstryuuje retorykę opartą na proceduralności i nastawioną na stworzenie konsubstancjalności. Poprzez rozgrywkę gracz wysyła informacje, które przetwarza cyfrowy homunkulus. Wynikające z tego procesu zmiany są ograniczone, ale obiecujące w perspektywie przyszłego rozwoju gier wideo. Sesje terapeutyczne właściwie odwzorowują rzeczywistą metodologię i pomagają ukryć stojące za nimi mechanizmy kalibracji.

Niewiedza bywa błogosławieństwem. Zakładając, że pewnego dnia gracz zostałby w pełni zdublowany przez grę, rezultaty podobnego profilowania psychologicznego mogłyby być bardziej przerażające niż jakiegokolwiek elementy horroru obecne w *Silent Hill: Shattered Memories*. Prawdziwa zgroza bierze się z faktu, że gracz rzeczywiście wyrusza w podróż polegającą na komentowaniu własnych zainteresowań z gry – lub nawet z rzeczywistości. Zasada kalibracji jest zatem bronią obosieczną. Stanowi ona wyraz możliwości zwracania się osobno do każdego z wielu odbiorców, ale wymaga również zastosowania się do zasady *aptum* w odniesieniu do zdolności adaptacji. Zawsze istnieją ograniczenia w tym, do jakiego stopnia gra winna uznawać jednostkowość gracza. Uniwersalnie stosowane opowieści nie są jedynie nieśmiałym rozwiązaniem dla mas heterogenicznych odbiorców, ale stanowią odkrycie dla retorów. Współcześni oratorzy powinni odnaleźć w grach opierających się na kalibracji przestrzeń możliwej adaptacji (i ograniczeń), które mogą służyć za podstawę dla wykorzystania skutecznej i zastosowanej strategicznie retoryki.

Przełożył Michał Kłosiński

English summary

The chapter “*I want You to know this will be Different*” *An Analysis of the Rhetoric behind „Silent Hill: Shattered Memories” Psychology* by Sven Dwulecki and Arras Khaledi introduces the principle of calibration concept which states: “The better a videogame adjusts its persuasive elements, the more powerful its persuasive abilities become”. *Silent Hill: Shattered Memories* demonstrates this principle’s application by modelling narrative elements after player’s input. Gameplay behaviors, as well as given responses throughout in-game psychological sessions, shape not only the character of the protagonist, but also adjust the overall gaming experience to the individual player. Hence, *Silent Hill* reflects upon the gamers and allows for an uncommon level of game-incentivised self-reflection. With its interdisciplinary approach, this chapter ventures beyond *Silent Hill*’s rhetoric, analyses its interplay with the depicted conduct of psychology, and compares it with the game *Until Dawn*. Those insights allow for a better understanding of how procedurally calibrated messages create powerful statements about player’s personality and the depiction of psychology in videogames.

Źródła cytowań

- BARKER, SAMMY (2015), ‘Sony Admits PS4 Exclusive Until Dawn Was a Sleeper Hit’, *PushSquare.com*, online: http://www.pushsquare.com/news/2015/10/sony_admits_ps4_exclusive_until_dawn_was_a_sleeper_hit, [accessed: 08.08.2016].
- BURKE, KENNETH (1969), *A Rhetoric of Motives*, Berkeley: The University of California Press.
- EDGE, STAFF (2015), ‘The making of... Silent Hill: Shattered Memories’, *GamesRadar.com*, online: <http://www.gamesradar.com/making-silent-hill-shattered-memories/> [accessed: 08.08.2016].
- HUFFINGTONPOST.COM (2016), ‘8 Signs You Should See A Therapist’, *HuffingtonPost.com*, online: http://www.huffingtonpost.com/2015/08/11/8-signs-you-should-see-a_n_4718245.html [accessed: 08.08.2016].

- KNAPE, JOACHIM (2005), 'The Medium is the Massage? Medientheoretische Anfragen und Antworten der Rhetorik' w: Joachim Knape (red.), *Medienrhetorik*, Tübingen: Attempto, ss. 17-40.
- LESSARD, JONATHAN (2014), 'Procedural', w: Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin Robertson (red.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: John Hopkins University Press, ss. 407-408.
- MCGLOIN, RORY, FARRAR KIRSTIE, KRCCMAR MARINA, PARK SUJI, FISHLOCK JOSHUA (2016), 'Modeling outcomes of violent video game play: Applying mental models and model matching to explain the relationship between user differences, game characteristics, enjoyment, and aggressive intentions.', *Computers In Human Behavior*: 62, ss. 442-451.
- MULTON, KAREN (2000), 'Rorschach Inkblots', w: Paul Moglia (red.), *Salem Health: Psychology and Mental Health*, Hackensack: Salem Press, ss. 1647-1649.
- REED, KRISTAN (2009), 'Silent Hill: Shattered Memories', *Eurogamer.net*, online: <http://www.eurogamer.net/articles/silent-hill-shattered-memories-review>, [accessed: 08.08.2016].
- SCHIRREN, THOMAS (2009), 'Kritieren der Textgestaltung', w: Ula Fix, Andreas Gardt, Joachim Knape (red.), *Rhetoric and Stylistics. Vol.2*, Berlin: de Gruyter, ss. 1417-1424.
- SILENT HILL MEMORIES (2009 A), 'Silent Hill: Shattered Memories – Sleaze and Sirens Ending', online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=p8WVZ8IrCrc>, [accessed: 08.08.2016].
- SILENT HILL MEMORIES (2009 B), 'Silent Hill: Shattered Memories – Wicked and Weak Ending', online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=akYdjHkleek&list=PL6FC8FC360F2A63C9&index=2>, [accessed: 08.08.2016].
- SILENT HILL MEMORIES (2009 C), 'Silent Hill: Shattered Memories – Drunk Dad Ending', online: *YouTube.com*, https://www.youtube.com/watch?v=rsY_yPaD894&index=4&list=PL6FC8FC360F2A63C9, [accessed: 08.08.2016].

SILENT HILL MEMORIES (2009 D), ‘Silent Hill: Shattered Memories – Love Lost Ending’, online: *YouTube.com*,
<https://www.youtube.com/watch?v=HdSd4StpGEk&list=PL6FC8FC36oF2A63C9&index=5>, [accessed: 08.08.2016].

ULRICH ANNE, KNAPE JOACHIM (2014), *Medienrhetorik des Fernsehens*, Bielefeld: transcript Verlag.

Snapchat jako anestetyczna odpowiedź na trendy popkultury i popularyzację prywatności

MAGDA CIERESZKO *

Wprowadzenie

Niniejszy rozdział jest próbą interpretacji poetyki aplikacji społecznościowej Snapchat w kontekście zmian zachodzących w postrzeganiu prywatności oraz trendów kultury popularnej¹, która stała się już kulturą dominującą (KRAJEWSKI 2003: 8). To medium zarówno w coraz większy sposób wpływa na popkulturę, jak i jest odpowiedzią na obecne w niej tendencje.

Snapchat – o medium

Wprowadzony na rynek w 2011 roku Snapchat jest obecnie jedną z najpopularniejszych aplikacji społecznościowych. Szacuje się, że Polsce ma już trzy miliony użytkowników, na świecie – ponad trzysta (LEMAŃSKA, CHAFKIN & FRIER 2016: 86). To aplikacja na urządzenia mobilne, która pozwala użytkownikowi udostępniać tworzone przez niego treści – zdjęcia i krótkie filmy, które znikają zaraz po odtworzeniu przez odbiorców (treść wysłana bezpośrednio do wybranych znajomych) bądź po dwudziestu czterech

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: m.m.ciereszko@gmail.com

¹ Definicję trendu przyjmuję za Henrikiem Vejlgaardem, który uważał trend za zmianę panującego stylu i smaku, z perspektywą dłuższego utrzymania się niż sezonowa moda (VEJLGAARD 2008).

godzinach od publikacji (materiały udostępnione wszystkim obserwatorom konta w *My story*). Według danych Global Web Index osiemdziesiąt trzy procent jego użytkowników ma mniej niż trzydzieści pięć lat (LEMAŃSKA, CHAFKIN & FRIER 2016: 82).

Badania dowodzą, że w grupie tak zwanych cyfrowych tubylców (*digital natives*)² Snapchat staje się bardziej atrakcyjnym medium społecznościowym niż Facebook i Instagram (KAWIK 2016). Według właściciela i jednego z założycieli Snapchata, Evana Spiegła, młodzi użytkownicy *social media*³ nie dostają od innych nastawionych na zysk aplikacji społecznościowych takiej usługi, jakiej potrzebują (STONE & FRIER 2015: 86), a więc prostej i dostosowanej do szybkiego przesyłu treści, bez konieczności ich archiwizacji i podawania danych osobowych oraz bez zaproszeń do grona znajomych od rodziców i krewnych. Jak wskazują badania, młodzi użytkownicy mediów społecznościowych nie chcą czuć presji cenzurowania publikowanych treści, a obecność członków rodziny w danym medium zmusza ich do takich zachowań (LEMAŃSKA, CHAFKIN & FRIER 2016). Pomysł na aplikację, w której udostępniane dane znikają po krótkim czasie, docenili między innymi dziennikarze „Bloomberg Businessweek”, pisząc:

Spontaniczna, niearchiwizowana komunikacja to podstawowy sposób porozumiewania się. Chcemy pamiętać, co mówiliśmy naszym przyjaciołom i członkom rodziny, ale bez konieczności martwienia się, że internet jest wieczny. Efemeryczne dane to przeszłość sieci (LEMAŃSKA, CHAFKIN & FRIER 2016).

Ta diagnoza dobrze koresponduje z myślą Zygmunta Baumana na temat paradygmatów kultury ponowoczesnej:

Kultura ery płynnej nowoczesności nie nawołuje do uczenia się, lecz do zapominania, nie do gromadzenia zdobyczy, lecz ich pozbywania się i wymiany na inne – bez żalu czy wyrzutów sumienia. Jest ona kulturą odrywania się i zrywania więzów, nieciągłości i puszczania w niepamięć (BAUMAN 2010: 15).

Efemeryczność treści udostępnianych za pośrednictwem Snapchata sprawiła też, że początkowo aplikacja była chętnie wykorzystywana do przesyłania materiałów

² Termin *digital native* ('cyfrowy tubylec') wprowadził Marc Prensky, w artykule *Digital natives, digital immigrants* (2001). Przyjmuje się, że do pokolenia *digital natives* zalicza się ludzi urodzonych po 1980 bądź po 1984 roku.

³ W niniejszym rozdziale stosuję zamiennie terminy media społecznościowe i *social media* na określenie „grupy aplikacji opartych na internecie, które budują na ideologicznych i technologicznych podwalinach Web 2.0 i które pozwalają na tworzenie i wymianę treści tworzonych przez użytkowników (UGC)” (KAPLAN & HAENLEIN, 2010: 61).

o charakterze erotycznym bądź pornograficznym. Szybko okazało się jednak, że istnieje możliwość robienia zrzutów ekranu oglądanych „snapów”⁴ i tak zwany *sexting* przestał być najpopularniejszym zastosowaniem Snapchata.

Snapchat a inne media społecznościowe

W przeciwieństwie do Instagramu⁵, który także umożliwia publikację zdjęć i krótkich filmów, Snapchat nie oferuje swoim użytkownikom wielu filtrów poprawiających jakość publikowanych materiałów. Użytkownicy mogą natomiast dodawać tekst, kolorowe wyrażające emocje piktogramy (czyli *emoji*)⁶ oraz samodzielnie tworzone elementy graficzne – wystarczy wodzić palcem po ekranie, by stworzyć „dzieła” przywodzące na myśl grafiki powstające w prostym programie Paint.

Znane z Instagrama, proste w obsłudze filtry do edycji zdjęć stały się symbolem fałszowania rzeczywistości i kreowania (poprawionego) autowizerunku. Używanie dostępnych w aplikacji filtrów stało się tak powszechne, że jej użytkownicy stosują hashtag #nofilter, by podkreślić, że nie przerobili danego zdjęcia. Nic więc dziwnego, że zarówno w Polsce, jak i na świecie, Instagram jest przedmiotem krytyki (TYLIKOWSKA 2015; BEVAN 2012; NIEQUIST 2013). Pojawiają się nawet głosy, że – za sprawą popularnych filtrów stosowanych przez użytkowników – zdjęcia udostępniane w tej aplikacji wyglądają tak samo i trudno uznać je za przejawy kreatywności (BEVAN 2012)⁷.

⁴ „Snapem” nazywam każdą treść udostępnianą przez użytkownika *Snapchata* w tej aplikacji (w dalszej części rozdziału bez cudzysłowu).

⁵ Instagram powstał w 2010 roku. Za jego pomocą można robić, przerabiać i publikować zdjęcia. Udostępnia swoim użytkownikom wiele filtrów do edycji fotografii. W 2012 serwis został wykupiony przez Facebooka.

⁶ *Emoji* to piktogramy pozwalające nazywać uczucia, czynności, przedmioty *et cetera*, powszechnie wykorzystywane przez ludzi komunikujących się za pomocą Internetu i urządzeń mobilnych. Nie należy ich mylić z emotikonami (MORDEUSZ 2015), to jest zlepkami składającymi się ze znaków interpunkcyjnych i liter, które symbolizują różne emocje. *Emoji* na tyle zawiądnęły skoncentrowaną na aspektach wizualnych komunikacją w mediach społecznościowych, że w 2015 słowem roku według *Oxford Dictionary* została jedna z nich – płacząca ze śmiechu twarz. Te kolorowe piktogramy stały się już elementami popkultury, czego dowodzi ich obecność w teledyskach, programach telewizyjnych czy innych popularnych przekazach medialnych. W interesujący sposób wykorzystał je magazyn „Wired” – dwie *emoji* wystarczyły do stworzenia wymownej okładki zapowiadającej artykuł o seksie w dobie nowych mediów

⁷ O Instagramie jako symbolu „fałszowania” rzeczywistości piszę także w przygotowywanym aktualnie do druku tekście #face, #selfie, #belfie – *A New Chapter in the History of the Human Body? Instagram as a Body-centric Product of the Infinity of Lists* (CIERESZKO 2017).

Powstały już też krytykujące Instagram projekty artystyczne⁸. Przykładem może być seria zdjęć, którą tajska fotografka Champooo Baritone opublikowała na swoim Facebookowym profilu (BROWN 2015). Fotografie demaskują, jak wiele elementów jest usuwanych ze świata Instagrama, ukazując kontrast między idealnym wizerunkiem kreowanym w tej aplikacji rzeczywistością. Podobne materiały lubią wykorzystywać także media plotkarskie, które chętnie publikują zestawienia zdjęć celebrytów wgrzywanych na Instagram z fotografiami zrobionymi im podczas różnych wydarzeń (ZEBERKA 2015).

Z ogromnym zainteresowaniem mediów i Internautów spotkała się w 2015 roku akcja przeprowadzona przez australijską blogerkę i modelkę Essenę O'Neill. Dziewiętnastolatka opublikowała w serwisie YouTube video, w którym przyznała, jak bardzo unieszczęśliwiała ją aktywność na Instagramie. By ze swojej wypowiedzi uczynić konsekwentny manifest, usunęła większość zdjęć z profilu w tej aplikacji, a pozostałe opatrzyła nowymi komentarzami. Ujawniła w nich, między innymi, ile starań, a czasem i skrywanego smutku, kryje się za estetycznymi i stylizowanymi na naturalne zdjęciami z plaży (HUNT 2016). Blogerka obnażyła też kulisy swojej komercyjnej działalności w mediach społecznościowych. Przyznała, że zdarzało jej się publikować zdjęcia, gdy była w bardzo złym stanie psychicznym tylko dlatego, że zobowiązywała ją do tego współpraca z daną marką.

O ile Instagram spopularyzował kwadratowy format zdjęć⁹ czy utrzymane w stylistyce *vintage* efekty i ramki, o tyle Snapchat wprowadził pionowy układ obrazu. Taki format pozwala wykorzystać cały ekran telefonu komórkowego. Snapchat jest bowiem dostępny tylko na smartfonach, nie można konsumować snapchatowych treści na ekranie komputera, tak jak Facebooka czy Instagram. Aplikacja Evena Spiegła nie ma też restrykcyjnego zbioru zasad dotyczących treści udostępnianych w ramach aplikacji. Facebook i Instagram stworzyły regulaminy zawierające obostrzenia dotyczące udostępniania zdjęć ukazujących na przykład nagość czy przemoc. Wiele z fotografii wgrzywanych przez użytkowników tych mediów jest usuwanych ze względu na naruszenie tak zwanych zasad społeczności.

⁸ Projekty i akcje, które poddawały Instagram krytyce (przedsięwzięcia Champooo Baritone, Esseny O'Neil i inne), analizowałam także, w różnych kontekstach, w artykułach: *Performing for the followers – social media as a platform for the artist* (CIERESZKO 2016 A) oraz *Zabawa w „udawanego” – prowokacje artystyczne w social media* (CIERESZKO 2016 B).

⁹ Od sierpnia 2015 roku na *Instagram* można wgrzywać także zdjęcia w innych formatach niż 612x612 (FORBES 2015).

Sporą innowacją, w odniesieniu do innych popularnych mediów społecznościowych, jest to, że Snapchat nie umożliwia użytkownikom komentowania oglądanych treści oraz ich „polubienia”. Odbiorcy komunikatów mogą tylko obejrzyć daną treść, udostępnić własną bądź użyć opcji czatu – pogawędki ze znajomym. Jest to spora zmiana w dobie wyścigu na popularność w *social media*. Snapchat nie pozwala też zobaczyć, ile osób śledzi snapy naszych znajomych. Użytkownikom udostępnia informację wyłącznie o tym, kto oglądał ich treści. Dlatego wszelkie rankingi popularności na Snapchacie bazują na danych udostępnionych przez poszczególne aktywne w aplikacji osoby, a przykładem tworzonego w ten sposób rankingu jest polski Hash.fm (2015).

Dlaczego więc Snapchat, pozbawiony tak wielu elementów, do których przywykli użytkownicy innych kanałów *social media*, stał się jednym z najpopularniejszych mediów społecznościowych? Odpowiedź tkwi w innych wyróżnikach tej aplikacji

Jaki jest Snapchat

Snapchat umożliwia tworzenie i dystrybucję treści w czasie rzeczywistym. Od momentu przygotowania materiału do jego publikacji mija bardzo krótki czas. Istnieje możliwość obejścia tego mechanizmu (na przykład używanie telefonu w trybie samolotowym), ale generalną regułą jest niemal jednoczesne tworzenie i publikowanie treści. Początkowo za pomocą tej aplikacji nie można było nawet udostępnić zdjęcia, filmu czy innego przekazu, zapisanego wcześniej na dysku telefonu. To sprawia, że komunikację prowadzoną za pomocą Snapchata cechuje większa spontaniczność. Sam założyciel i właściciel Snapchata, Evan Spiegel, podkreśla najważniejsze zasady działania aplikacji, stanowiące źródła jej sukcesu, w następujący sposób: „podziel się z przyjaciółmi zdjęciem zrobionym tu i teraz oraz dodaj do niego kontekst” (STONE & FRIER 2015: 87).

Treści udostępniane przez użytkowników Snapchata, na tle materiałów funkcjonujących w innych mediach społecznościowych, mogą wydawać się niedopracowane, niestaranne czy chaotyczne. Brak możliwości komentowania sprawia jednak, że użytkownicy Snapchata, dzieląc się swoimi komunikatami, nie muszą obawiać się negatywnej reakcji odbiorców. Jak zauważył Evan Spiegel: „podczas gdy tworzyliśmy media społecznościowe, zapomnieliśmy, że przyczyną, dla której lubimy komunikować się ze znajomymi, jest fakt, że ma sprawiać nam to radość” (CBSNEWS 2016). Lęk

przed negatywną oceną czy brakiem aprobaty – tak silny w innych obszarach „nowych nowych mediów” (LEVINSON 2010) – został tu zminimalizowany. Tak zwany hejt na Snapchacie¹⁰ nie istnieje.

Spontaniczność towarzysząca tworzeniu i dystrybucji treści na Snapchacie wiąże się także z coraz wyraźniej obecną w popkulturze modą na naturalność. W kampaniach reklamowych pojawiają się przeciętnie wyglądające modelki¹¹, a światową gwiazdą kina jest Jennifer Lawrence, która nie boi się zachowywać naturalnie nawet na czerwonym dywanie i słynie z popełniania gaf. Dużą popularnością w mediach cieszy się też termin *normcore*¹², oznaczający trend związany z tym, co zwykłe i przeciętne. Osoby podążające za tą tendencją świadomie ograniczają swoją garderobę do prostych ubrań w stonowanych kolorach i nie boją się wyglądać codziennie niemal tak samo. Ich ikoną jest między innymi właściciel Facebooka Mark Zuckerberg, który słynie z zamiłowania do prostego uniformu składającego się z jeansów, koszulki z krótkim rękawem i sportowych butów.

Snapchat sprzyja publikowaniu treści niedopracowanych wizualnie, dlatego jest idealnym medium dla gwiazd i celebrytów pragnących pokazać fanom swoją „zwykłą twarz”. Na snapach chętnie pokazują się w codziennych sytuacjach, bez makijażu oraz podtrzymują relacje z fanami, odpowiadając na pytania zadawane w innych mediach. W ten oto sposób, zgodnie z obserwacjami Wiesława Godzica, technologia zbliża gwiazdy i fanów (GODZIC 2013: 38).

Treści tworzone i dystrybuowane na Snapchacie mają zwykle lekki, czysto rozrywkowy charakter. Aplikacja udostępnia użytkownikom nie tylko *emoji* i narzędzia do rysowania, lecz także zabawne animowane filtry, które pozwalają urozmaicić wykonywane autoportrety, czyli *selfies*¹³. Taki filtr wykrywa twarz użytkownika w trybie

¹⁰ Negatywne komentarze odnoszące się do treści udostępnionych na Snapchacie mogą się jednak pojawiać w innych mediach. Doświadczyli tego między innymi blogerka Marita Surma i uczestnik programu *Top Model*, Radek Pestka.

¹¹ Przykładem jest między innymi zimowa kampania marki *& Other Stories* z 2015 roku, w której modelki eksponują blizny, owłosienie, słowem: nieidealne – według kanonów popkultury – ciało (WEINSTOCK 2015).

¹² Termin *normal hardcore* czyli *normcore* wprowadziła grupa badaczy trendów K-Hole, publikująca dostępny online raport *Youth Mode. A Raport on Freedom* (KHOLE.NET 2014).

¹³ *Selfie* zostało ogłoszone słowem roku 2013 według *Oxford Dictionary* i według definicji sformułowanej przez tę instytucję oznacza autoportret wykonany smartfonem i udostępniony w *social media*. Interesującą analizę *selfies* udostępnionych za pośrednictwem Instagrama w największych miastach świata przeprowadził Lev Manovich i jego zespół w ramach projektu *Selficity*.

autoportretu i nakłada na nią animowane elementy. Każdego dnia Snapchat oferuje użytkownikom inny wybór filtrów, pozwalających zmienić twarz na przykład w pysk psa czy twarz dziewiętnastowiecznej damy. Zabawa i dystans do siebie są więc na Snapchacie pojęciami absolutnie kluczowymi. Warto zauważyć, że na liście najpopularniejszych użytkowników tej aplikacji w Polsce znajduje się wielu wideoblogerów z sektora rozrywkowego¹⁴.

Snapchat a poetyka codzienności

Treści tworzone przez użytkowników *Snapchata* dotyczą przede wszystkim tego, co dzieje się „tu” i „teraz” – aktualnych wydarzeń, doświadczanej codzienności. Wszystkie snapy znikają po upływie dziesięciu sekund bądź dwudziestu czterech godzin, więc odbiór treści w tej aplikacji przypomina trwanie w nieustannym teraz. Zdaniem Douglasa Rushkoffa jest to stan charakterystyczny dla współczesnej kultury, w której: „wszystko dzieje się teraz, na żywo, w czasie rzeczywistym [*everything is live, real time and always on*]” (RUSHKOFF 2010: 8). Coraz większą popularność zdobywają też inne aplikacje społecznościowe, służące do dzielenia się relacjami na żywo (*live streaming*), na przykład Periscope. Możliwość transmitowania wydarzeń w trybie rzeczywistym wprowadził także Facebook (usługa Facebook Mentions), a w połowie 2016 roku – Instagram (nowa sekcja My Story, będąca kopią rozwiązań znanych ze Snapchata).

Związki teraz z codziennością wykazał między innymi Roch Sulima w książce *Antropologia codzienności* (2000). W interesujący sposób przejawiają się one w treściach publikowanych na Snapchacie. Znaczna ich część to strumień codzienności – przedstawianie urywków dnia danego użytkownika, tego, co akurat robi. Wielu najpopularniejszych użytkowników Snapchata uczyniło ze swojego życia rozgrywany w mediach społecznościowych *show*. Blogerka Julia Kuczyńska, znana pod pseudonimem Maffashion (drugie miejsce w rankingu Hash.fm), pokazuje, jak wstaje z łóżka, je śniadanie, tuli się do chłopaka, jedzie taksówką czy szykuje na wieczorne wyjście. Zarówno ona, jak i wiele innych gwiazd Snapchata, chętnie korzysta w aplikacji z trybu autoportretu, prowadząc długie monologi, w których odpowiada na pytania fanów (zadawane w innych *social media*, na przykład na Instagramie), odnosi do bieżących wydarzeń czy zwierza z ważnych dla niej spraw.

¹⁴ Wśród stu najpopularniejszych użytkowników Snachata w Polsce znajdują się między innymi prowadzący kanały rozrywkowe na YouTube: Stuu, Banshee, tworzący grupę Abstachuje.tv Rafał Masny, Cezary Józwick i Robert Pasut, Ajgor Ignacy, Maciej Dąbrowski i tak dalej (HASH.FM 2016).

Można zauważyć, że Snapchat wzbogacił popularne *selfie* o element konwersacji. W wydaniu tej aplikacji *socialmediowy* autoportret zyskuje nowe znaczenie. Tę interesującą ewolucję dostrzegł Nicholas Mirzoeff:

Zatem obserwujemy proces przekształcania cyfrowego performansu ja w konwersację. Obrazy wizualne są gęste znaczeniowo, co pozwala w tego typu udanych performansach przekazać o wiele więcej niż w prostej wiadomości tekstowej, niezależnie od tego, czy myślimy o pojedynczym obrazku czy krótkim video. Selfie i podobne technologie w rodzaju Snapchata, jako pierwsze nadały formę wizualną owej rozmowie, którą prowadzi między sobą globalna większość. Rozmowa ta toczy się szybko, intensywnie i wizualnie. Tak więc *selfie*, jako zjawisko związane z długą historią autoportretu, ma szansę, w tej czy innej postaci, jeszcze przez długi czas odgrywać istotną rolę w kształtowaniu sposobów widzenia ludzi. *Selfie* pokazuje, że globalna kultura wizualna jest dziś standardowym elementem życia codziennego milionów – punktem wyjścia jest dla niego kształtowanie i odgrywanie własnego *wizerunku* (MIRZOEFF 2016: 83).

Badacz zwrócił uwagę na kulturowe znaczenie *selfie*, które – wbrew dominującemu dyskursowi medialnemu – nie ogranicza się do wyrażenia narcyzmu użytkowników *social media*. Z kolei Jakub Dziewit w swoim studium o kulturowej historii fotografii zauważył:

W przypadku autoportretu przedrostek auto jest najważniejszy, informuje nas, że to ja jestem na zdjęciu. Tymczasem w przypadku *selfie* odnoszę wrażenie, że to nie osoba jest ważna, ale jej dookreślenie: to ja gdzieś, to ja wyglądający w jakiś sposób, to ja z kimś. Możliwe, że zdjęcia zaczynają być niezbędne do tego, żeby jakoś wyglądać, z kimś przebywać, gdzieś być (DZIEWIT 2014:193).

Jeśli odwołamy się do jego ustaleń, *selfie* opublikowane na Snapchacie będzie znaczyć: ja gdzieś, z kimś, robiący coś teraz.

Snapchat (w) popkulturze i wobec prywatności

Najpopularniejsi użytkownicy Snapchata w interesujący sposób adaptują formaty znane z innych mediów społecznościowych. Na przykład, popularny na YouTube format „pytania i odpowiedzi” (ang. *Q&A – Questions & Answers*), w ramach którego dana osoba odpowiada na wcześniej zebrane pytania swoich obserwatorów. Mechanizm adaptacji jest prosty: użytkownik publikuje snap, w którym zaprasza obserwatorów do zadawania mu pytań. Zwykle miejscem, w którym można zadawać pytania, jest Instagram – Snapczater prosi o zadawanie pytań w komentarzach pod ostatnim dodanym zdjęciem. Tym samym dany użytkownik zawiaduje ruchem pomiędzy swoimi kana-

łami w mediach społecznościowych, w których obserwują go inni użytkownicy. Obserwatorzy zamieszczają pytania, a w tym samym czasie użytkownik przeprowadzający *Q&A* dokonuje selekcji i udziela odpowiedzi na wybrane z nich, publikując snapy. Wszystkie elementy właściwe dla formatu *Q&A* zachodzą więc jednocześnie, dzieją się tu i teraz.

Snapczaterzy znaleźli też inny, interesujący sposób na interakcję z obserwatorami w tym medium. Jest to możliwość wyrażenia aprobaty za pomocą zrobienia zrzutu ekranu. „Jeśli Wam się to podoba, zróbcie skrin” – tymi słowami użytkownicy Snapchata zachęcają odbiorców do wyrażenia aprobaty dla ważnego dla nich tematu. Interakcje znane z innych mediów społecznościowych są więc twórczo adaptowane przez użytkowników tej aplikacji.

Snapchat wpisuje się także w zjawisko popularyzacji prywatności, obserwowane w przestrzeni mediów społecznościowych. W wyniku przemian technologicznych i obyczajowych prywatność stała się produktem, a *social media* rynkiem, na którym można ją wystawić (KAŹMIERCZAK 2015). Świadomi tego stanu rzeczy są współcześni nastolatki: w badaniach deklarują, że w mediach społecznościowych warto jest odsłonić kulisy życia prywatnego, by zyskać popularność (KĘSICKA & BIERCA 2014). W mediach społecznościowych popularność jest produktem, a jej „dystrybucja” – sposobem na uzyskanie bądź podtrzymanie statusu celebryty.

Komunikaty tworzone za pomocą aplikacji Snapchat można też rozpatrywać jako wyraz kultury remiksu¹⁵. Aplikacja pozwala mieszać ze sobą różne elementy, daje narzędzia do łączenia porządków estetycznych. *Emoji*, zabawne filtry, komunikaty tekstowe, własnoręcznie tworzone obrazki, pozwalają użytkownikom wyrazić to, co dzieje się u nich teraz. Efemeryczność tej komunikacji sprawia zaś, że przestaje mieć znaczenie waga komunikatu – snapować można nawet coś najbardziej błędnego, bo nie ma ryzyka odrzucenia treści przez odbiorców.

Także twórcy kultury popularnej, bardzo często wykorzystujący remiks i *mashup*, chętnie sięgają po inspirację Snapchatem. Przykładem jest teledysk Marii Peszek *Polska A B C i D* (PESZEK 2016). Jego twórcy wykorzystali poetykę aplikacji Evana Spiegła. Fragmenty przedstawiające piosenkarkę wyglądają jak nagrane telefonem snapy, użyte

¹⁵ Remiks to pojęcie często używane do opisu stanu kultury popularnej i zawiadujących nią mechanizmów twórczych. Jak zauważyła Anna Nacher: „Jego sedno zasadza się na nieustannej gotowości do rekombinacji, zestawiania nowych całości z istniejących uprzednio fragmentów, łączenia odległych czasem skrawków kulturowych całości” (NACHER 2012: 119).

zostały także *emoji*. Za przejaw oddziaływania poetyki Snapchata na popkulturę można też uznać okładkę amerykańskiego „Playboya”, przedstawiającą młodą kobietę sfotografowaną w sposób przywodzący na myśl snapchatowe *selfie*, opatrzone komentarzem „*bey*”¹⁶. Z pewnością w miarę upowszechniania się aplikacji liczba tego rodzaju inspiracji w popkulturze będzie wzrastać.

Wielu badaczy reklamy wskazuje jej ściśle związki z kulturą popularną, a Leo Spitzer nazwał ją nawet „sztuką popularną” (SPITZER 1980). Jak każde medium społecznościowe, także i Snapchat szybko został zaanektowany przez reklamodawców. Jedną z pierwszych marek, która zaczęła snapować, był McDonald’s. Jednak wiele z nich w ogóle nie podejmuje wyzwania obecności na Snapchacie. Dzieje się tak nie tylko dlatego, że Snapchat nie dostarcza istotnych marketingowo danych o użytkownikach jak na przykład Facebook. Powodem jest także to, że oparta na zabawie, humorze i estetyce codzienności poetyka Snapchata nie współgra z osobowością wielu marek (LEMAŃSKA, CHAFKIN & FRIER 2016: 82).

Snapchat, skonfrontowany z estetyką czy może raczej estetykami popkultury (w tym z jej przejawami w przestrzeni *social media*), odsłania wiele interesujących kontekstów. Zarówno tradycyjne, jak i wspomniane wyżej „nowe nowe media” (LEVINSON 2010) pełne są wyidealizowanych obrazów, często poddawanych krytyce. Snapchat wyłamuje się spod dominującego w innych mediach kanonu estetyzacji codzienności. W zamian nie proponuje jednak antyestetyki, lecz jest raczej wyrazem postawy anestetycznej¹⁷. Użytkownicy *social media*, „przebudźcowani” przeestetyzowanymi komunikatami wizualnymi, poszukują estetycznej alternatywy.

Wolfgang Welsch w artykule o trudnej relacji między estetyką i anestetyką zauważył, że nastąpił awans medialnego świata obrazów do rangi właściwej rzeczywistości (WELSCH 1996: 526). Bez wątplenia ten stan rzeczy współtworzą obecnie także i media społecznościowe. Przyczyniają się one również do innego opisywanego przez filozofa zjawiska, czyli coraz słabszego kontaktu z tym, co prawdziwe. Ta hiperrealność sprawia, że jesteśmy oswojeni ze stylizacyjną sztucznością otaczających nas przekazów.

¹⁶ Inspirowana Snapchatem okładka zdobi marcowy numer amerykańskiego *Playboya* z 2016 roku. Zdjęcie było przedmiotem ostrej krytyki ze względu na wygląd modelki, który wskazuje na bardzo młody wiek (WIRTUALNE-MEDIA.PL 2016).

¹⁷ Anestetyka ujmuje stan, w którym traci się zdolność doznawania. Jest on konsekwencją nadmiaru doznań, który jest charakterystyczny dla kultury ponowoczesnej oraz przepełnionej danymi przestrzeni mediów internetowych. Anestetyka nie jest przeciwieństwem estetyki (GOŁĘBIEWSKA 2003: 208).

Pełne wyidealizowanych obrazów *social media* są więc podatnym gruntem dla tendencji anestetycznych. Jak bowiem pisze Welsch: „obrazowość medialnego świata zawiera w sobie drastyczne potencjały anestetyzacji” (WELSCH 1996: 526), a także: „im więcej estetyki, tym więcej anestetyki” (WELSCH 1996: 528). Snapchat wpisuje się w ten kontekst, proponując użytkownikom sposób komunikacji dopełniający przeestetyzowane formy, z którymi obcowali na Instagramie i w innych mediach społecznościowych.

Ponadto istotnym kontekstem dla rozważań o anestetycznych aspektach Snapchata jest ogólny stan pokolenia „cyfrowych tubylców”. „Przebudźcowani” przekazami z mediów cyfrowych tracą oni – kluczową dla tego pojęcia – „zdolność doznawania” (WELSCH 1996: 522). Porównanie Welscha, odnoszące się do epatujących wrażeniami stref handlowych (WELSCH 1996: 524) można by odnieść także do mediów społecznościowych, w których odbywa się nieustanna estetyzacja codzienności, epatowanie konsumpcjonizmem i prywatnością. Jak zauważył bowiem Ben Agger, popularyzacja prywatności w *social media* jest na tyle istotnym problemem, że można już nawet mówić o zjawisku dzielenia się nią ponad miarę (*oversharing*) (BAŁDYS 2014: 49).

Zdaje się, że Evan Spiegel dobrze rozpoznał status aktywnych w mediach społecznościowych „cyfrowych tubylców” – byli oni już zmęczeni. Do tak zwanego *FOMO* (ang. *fear of missing out* – ‘strach przed tym, że coś nas omija’), wynikającego między innymi z natłoku informacji w sieci (ANDERSON 2016), dołączyły inne frustracje. Psychologowie zauważyli negatywny wpływ mediów społecznościowych na samoocenę młodego pokolenia (VOGEL, ROSE, LINDSAY & ECKLES 2014), ponieważ bazują one na mechanizmie aprobaty społecznej. Otrzymanie pożądanej reakcji na publikowaną treść, jak również powiększanie grona znajomych, stały się najbardziej istotnymi elementami funkcjonowania w mediach społecznościowych. W tym kontekście pozostaje znamienne, że podczas gdy Facebook rozbudowuje panel reakcji na publikowane przez użytkowników treści (przycisk „Lubię to” uzupełniono o podopcje: „Super”, „Haha”, „Wow”, „Przykro mi” i „Wrr”), Snapchat udostępnia coraz to nowe, służące wyłącznie zabawie, filtry umożliwiające modyfikacje twarzy w trybie autoportretu. Aplikację Evana Spiegla można więc uznać zarówno za odpowiedź na zmęczenie dominującymi w *social media* tendencjami, bazującymi na estetyzacji rzeczywistości, jak również za reakcję na potrzeby „przebudźcowanych” nadmiarem przekazów użytkowników mediów społecznościowych.

Aplikacja Snapchat odpowiada na wiele wyraźnie obecnych w popkulturze trendów. Spontaniczność, naturalność, prezentyzm czy uproduktowanie prywatności pozostają wyróżnikami wielu popularnych przekazów. Jednocześnie jednak poetyka

Snapchata jest konsekwencją orientacji anestetycznej – odnajdziemy w niej elementy niemal nieobecne w innych popularnych mediach. Warto w związku z powyższym obserwować rozwój tej aplikacji¹⁸, gdyż przejawia się w niej wiele tendencji interesujących dla badaczy kultury popularnej.

English summary

The chapter *Snapchat as an Anaesthetic Response to the Trends of Popular Culture and Popularisation of Privacy* by Magda Ciereszko confronts the social application Snapchat with the actual trends in popular culture and the phenomenon of popularization of privacy in order to reveal applications' unobvious face. The poetics of Snapchat is a consequence of anaesthetic attitude. In the app we can find elements absent in other popular media. Snapchat offers distribution of contents in the real-time. From the moment of creation to the appearance of contents, only a brief moment elapses. Therefore Snapchat allows spontaneous and instantaneous communication. For this reason, the materials shared through the application oftentimes seem not fully evolved, sloppy and chaotic. Thus snaps correspond well with the current trends in the popular culture celebrating naturalness and normcore. The founder of Snapchat, Evan Spiegel, in one of his interviews said: „Somewhere along the way when we were building social media products we forgot the reason we like to communicate with our friends is because it's fun”. That is why the application is free of the mechanism(s) allowing viewers to express approval or disapproval, used in other social media. Fear of negative evaluation and opinion and a lack of desirable reaction, which permeates other fields/trends of new social media technology, is minimized or wholly eliminated in case of Snapchat.

¹⁸ W czasie przygotowywania artykułu do publikacji funkcja Instagram Stories staje się coraz popularniejsza. W maju 2017 roku zostały wprowadzone filtry modyfikujące selfies. Snapchat i Instagram Stories upodabniają się do siebie, a eksperci zastanawiają się nad przyszłością aplikacji Evana Spiegla.

Źródła cytowań

- ANDERSON HEPHZIBAH (2016), 'Neverheard of Fomo? You're so missing out', online: *TheGuardian.com*, <http://www.theguardian.com/commentis-free/2011/apr/17/hephzibah-anderson-fomo-new-acronym> [dostęp: 30.06.2017].
- BAUMAN ZYGMUNT (2015), *Między chwilą a pięknem: o sztuce w rozpedzonym świecie*, Łódź: Wydawnictwo Oficyna.
- BEVAN KATE (2012), 'Instagram is Debasing Real Photography', online: *TheGuardian.com*, <https://www.theguardian.com/technology/2012/jul/19/instagram-debasing-real-photography>, [dostęp: 30.06.2017].
- BROWN SOPHIE (2015), 'Photographer Shows The Reality Behind Instagram Photos In Eye-Opening Series', online: *HuffingtonPost.co.uk*, http://www.huffingtonpost.co.uk/2015/09/19/chompoo-baritone-instagram_n_8162652.html, [dostęp: 30.06.2017].
- CBSNEWS.COM (2013), *Snapchat CEO Evan Spiegel Talks Sexts and Growth*, online: <http://www.cbsnews.com/news/snapchat-ceo-evan-spiegel-talks-sexts-and-growth/> [dostęp: 30.06.2017].
- CIERESZKO MAGDA (2016 A), 'Performing for the Followers – Social Media as a Platform for the Artist', *Contemporary Lynx*: 2, ss. 68-71.
- CIERESZKO MAGDA (2016 B), 'Zabawa w „udawanego” – prowokacje artystyczne w social media', *Rynek, Społeczeństwo, Kultura*: 4, ss. 5-12.
- CIERESZKO MAGDA (2017), '#face, #selfie, #belfie – A New Chapter in the History of the Human Body? Instagram as a Body-centric Product of the Infinity of Lists, w: Olga Szmidt, Katarzyna Trzeciak (red.), *Face in Trouble – From Physiognomics to Facebook*, Kraków [w druku].
- DZIEWIT JAKUB (2014), *Aparaty i obrazy: w stronę kulturowej historii fotografii*, Katowice: Grupakulturalna.pl.
- FORBES.PL (2015), *Koniec z kwadratem. Instagram dodaje nowe formaty zdjęć*, online: <http://www.forbes.pl/instagram-dodaje-nowe-formaty-zdjec-koniec-z-kwadratem,artykuly,198539,1,1.html> [dostęp: 30.06.2017].
- GODZIC WIESŁAW (2013), *Kuba i inni: twarze i maski popkultury*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Sedno.

- GOŁĘBIEWSKA MARIA (2003), *Demontaż atrakcji: o estetyce audiowizualności*, Gdańsk: Słowo Obraz Terytoria.
- HASH.FM (2015), *TOP 100 polskich użytkowników Snapchata by Hash.fm*, online: <http://hash.fm/ranking/top100snapchat> [dostęp: 30.06.2017].
- HUNT ELLE (2015), 'Essena O'Neill Quits Instagram Claiming Social Media "is not real life"', online: *TheGuardian.com*, <http://www.theguardian.com/media/2015/nov/03/instagram-star-essena-oneill-quits-2d-life-to-reveal-true-story-behind-images> [dostęp: 30.06.2017].
- KAPLAN ANDREAS, MICHAEL HAENLEIN (2010), 'Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media', *Business Horizons*: 1 (53), ss. 59-68.
- KAWIK ARTUR (2013), 'Symptomy zmęczenia Facebookiem są coraz wyraźniejsze', online: *SocialPress.pl*, <http://socialpress.pl/2013/02/symptomy-zmeczzenia-facebookiem-sa-coraz-wyrazniejsze/> [dostęp: 30.06.2017].
- KAŹMIERCZAK MAREK (2015), 'Tekstualizacja intymności w Web 2.0 (na przykładzie przedstawień ciąży na stronach serwisu społecznościowego Facebook)', w: Ewa Szczęśna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Kraków: Universitas, ss. 216-237.
- KĘSICKA ANNA, MARTA BIERCA (2014), 'Komu jeszcze potrzebna jest prywatność?', *Kultura Popularna*: 3, ss. 102-113.
- KHOLE.NET (2014), *Youth Mode: A Report on Freedom*, <http://khole.net/dl?v=4> [dostęp: 30.06.2017].
- KRAJEWSKI MAREK (2003), *Kultury kultury popularnej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- LEMAŃSKA MAGDALENA, MAX CHAFKIN, SARAH FRIER (2016), 'Świat, który wymiotuje tęczę', *Bloomberg Businessweek*: 4, s. 78-88.
- LEVINSON PAUL (2010), *Nowe nowe media*, przekł. Maria Zawadzka, Kraków: Wydawnictwo WAM.
- MIRZOEFF NICHOLAS (2016), *Jak zobaczyć świat*, przekł. Łukasz Zaremba, Warszawa: Wydawnictwo Karakter.

- MORDEUSZ JULIA (2015), 'Słowem roku zostało emoji', online: *WysokieObcasy.pl*, <http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,115167,19218852,slowem-roku-2015-zostalo-emoji.html> [dostęp: 30.06.2017].
- NACHER ANNA (2012), *Rubieże kultury popularnej: popkultura w świecie przepływów*, Poznań: Galeria Miejska Arsenal.
- NIEQUIST SHAUNA (2013), 'Instagram's Envy Effect', online: *Relevant Magazine*, <http://www.relevantmagazine.com/culture/tech/stop-instagramming-your-perfect-life> [dostęp: 30.06.2017].
- PESZEK MARIA (2016), Polska A B C i D [Official Lyric Video], online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=5CytySnKHrY> [dostęp: 30.06.2017].
- PRENSKY MARC (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, online: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [dostęp: 30.06.2017].
- SPITZER LEO (1980), 'Amerykańska reklama jako sztuka popularna', w: Michał Głowiński (red.) *Język i społeczeństwo*, Warszawa: Czytelnik.
- STONE BRAD, SARAH FRIER (2015), 'Czy Evan Spiegel wie coś, czego nie wie Mark Zuckerberg?', *Bloomberg Businessweek*: 13-14, s. 84-89.
- SULIMA ROCH (2000), *Antropologia codzienności*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- TYLIKOWSKA ANNA (2015), *Sezon narcyza sieciowego*, online: *Polityka.pl*, <http://www.polityka.pl/jamyoni/1594491,1,samouwielbienie-internetowe.read> [dostęp: 30.06.2017].
- VEJLGAARD HENRIK (2008), *Anatomia trendu*, przekł. Dorota Wąsik, Kraków: Wolters Kluwer Polska.
- VOGEL ERIN, ROSE P. JASON, ROBERTS R. LINDSAY, KATHERYN ECKLES (2014), 'Social Comparison, Social Media, and Self-Esteem', *Psychology of Popular Media Culture*: 4, ss. 206-222.
- WEINSTOCK TISH (2015), *Tatuaze, znamiona i włosy pod pachami*, online: <https://i.d.vice.com/pl/article/tatuaze-znamiona-i-wolsy-pod-pachami> [dostęp: 30.06.2017].

WELSCH WOLFGANG (1996), 'Estetyka i anestetyka', w: Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm-antologia przekładów*, Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, ss. 520-546.

WIRED (2015), *Sex in the Digital Age*, online: <http://www.wired.com/sex-digital-age/> [dostęp: 30.06.2017].

WIRTUALNEMEDIA.PL (2016), *Playboy już bez nagości, z okładką w stylu Snapchata*, online: <http://www.wirtualnedia.pl/artykul/playboy-juz-bez-nagosci-z-okladka-w-stylu-snapchata> [dostęp: 30.06.2017].

ZEBERKA.PL (2015), *Maffashion: real vs Instagram*, online: <http://www.zeberka.pl/art/maffashion-real-vs-instagram-foto-34648> [dostęp: 30.06.2017].

Strategia perswazyjna w zinie „Raster”

AGNIESZKA ROMANECZKO *

Wprowadzenie

Czasopismo „Raster” powstało pod wpływem inspiracji anarchizującymi artzinami wydawanymi metodą „domowej poligrafii” i rozprzestrzeganymi w środowisku kultury punkowej (MARKOWSKA 2013: 303-304). Edycja papierowego artzину „Raster. Nielegalny Nieregularnik” została zapoczątkowana w 1995 roku przez Michała Kaczyńskiego, Łukasza Gorczycę i Adama Olszewskiego. W latach 2000-2005 pismo funkcjonowało jako internetowy magazyn pod nazwą „Raster. Internetowy tygodnik szybkiego reagowania” (KURYŁEK 2006: 640). Celem funkcjonowania zinu było dokonanie przewartościowania, zreformowanie „obrazu polskiej sztuki” (MARKOWSKA 2013: 304) oraz „wprowadzenie jej w sferę osobistej wolności” (MARKOWSKA 2013: 316). Rosnąca popularność wynikała z nowatorskiej formuły magazynu – pisząc o sztuce, autorzy tekstów zrezygnowali z fachowego socjolektu akademickiego i sięgnęli po strategię komunikowania właściwą dla mediów masowych oraz sfery popkultury. Za pomocą publicystycznego stylu i plotkarsko-tabloidowej retoryki z elementami satyry redaktorzy kompromitowali zbiurokratyzowane instytucje kultury, demaskowali polityczno-artystyczne skandale oraz formułowali jednoznaczne wartościujące

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: agnieszka.romaneczko@vp.pl

opinie na temat artefaktów. Językowa atrakcyjność tekstów wiązała się z ferowaniem gotowych ocen i interpretacji, które zapewniały odbiorcy łatwą orientację w mnogości nowych zjawisk, ale z drugiej strony – prowadziły do „urabiania” postaw i binarnego „etykietowania” dzieł sztuki.

Celem rozdziału będzie analiza publikowanych na łamach „Rastra” tekstów pod kątem realizowanej przez nadawcę nadrzędnej pragmatycznie funkcji perswazyjnej. Funkcję tę definiuje autorka rozdziału za Stanisławem Barańczakiem jako:

[...] szczególną odmianę funkcji konatywnej, polegającą na usiłowaniu uzyskania realnego wpływu na sposób myślenia lub postępowania odbiorcy, jednakże nie drogą bezpośredniego rozkazu, lecz metodą utajoną i pośrednią, tak iż w wypowiedzi dominuje z pozoru inna niż konatywna funkcja językowa (na przykład funkcja estetyczna, poznawcza, emotywna itp.) (BARAŃCZAK 1975: 49).

W kolejnych etapach analizy zaprezentowane zostanie działanie czterech podstawowych mechanizmów nakłaniających, do których należą: emocjonalizacja przekazu, wspólnota świata i języka, symplifikacja rozkładu wartości oraz bezalternatywny odbiór komunikatu (BARAŃCZAK 1975: 51-54). Jako materiał egzemplifikacyjny posłużą teksty zamieszczone na stronie archiwalnej raster.art.pl/spis.htm oraz opublikowane w wydanej w 2009 roku antologii *Raster. Macie swoich krytyków*¹. Prezentacja mechanizmów perswazyjnych poprzedzona zostanie krótką charakterystyką form gatunkowych oraz próbą określenia statusu nadawcy i parametrów wpisanego w teksty potencjalnego odbiorcy.

Rys genologiczny

Perswazyjna strategia ujawnia się na ponadtekstowym poziomie wyborów genologicznych poprzez mozaikowe łączenie gatunków o proveniencji prasowej, które nie występują w czystych, kanonicznych wariantach (WOJTAK 2003: 12-17). Konsekwencją mieszania form publicystycznych, jak artykuł publicystyczny, komentarz satyryczny, felieton czy recenzja z adaptowanymi wypowiedziami informacyjnymi, na przykład newsem (informacją sensacyjną), wzmianką czy zapowiedzią (WOJTAK 2004: 30-35), jest nie tylko stylowa różnorodność, ale również zacieranie granicy między informacjami i opiniami. Zabiegi te można zaobserwować już w tekstowych lidach, które w partii

¹ Cytowane w niniejszym rozdziale fragmenty antologii opatrywane będą w dalszej części tekstu akronimem RAT od: *Raster. Antologia tekstów*

wstępnej przyjmują często charakter sprawozdawczy lub anonsujący, zaś w partii finalnej zawierają wywołujące nastawienie elementy komentarza, na przykład:

W warszawskiej Zniechęcie otwarto wystawę 8 artystów nominowanych do nowo ustanowionej nagrody „Spojrzenia” Fundacji Kultury Deutsche Bank. 2 grudnia, jeden z młodych, polskich artystów (artystek) wytypowany(a) przez tajne jury dostanie 10 000 euro i miano najciekawszego twórcy w ostatnich dwóch latach. Styl w jakim odbywa się całe przedsięwzięcie jest adekwatny do aktualnej kondycji krajowej sceny artystycznej – duży zapal, wielki pośpiech, sporo niejasności i tak modna ostatnio, nieśmiertelna cenzura („RASTER” 2003 D).

Przytoczony fragment rozpoczyna się od wypowiedzenia informacyjnego, zaś emocje nasilają się stopniowo – od nastroju tajemniczości i podekscytowania, gdy mowa o „tajnym jury”, wysokiej nagrodzie pieniężnej i tytule „najciekawszego twórcy”, aż po suponowanie ujemnej oceny opisywanego przedsięwzięcia, czego wyrazem są określenia: „wielki pośpiech”, „sporo niejasności”, „nieśmiertelna cenzura”. „Pośpiech” implikuje niedokładność prac komisji, „niejasności” – nieuczciwość lub błędy działań jury, zaś zarzut cenzurowania prac przywołuje na myśl praktyki z czasów PRL, a więc oznacza manipulowanie wynikami konkursu i oszukiwanie odbiorców sztuki.

Poświadczaniu wiarygodności słów nadawcy oraz podtrzymywaniu uwagi odbiorcy służą łączone kolażowo z innymi gatunkami formy informacyjne, między innymi ogłoszenia, listy rankingowe, statystyki, wywiady, sondy, ekspertyzy, nekrologi, wykresy i tabele. Listy czytelników do redakcji i od redakcji do czytelników pozwalają znieść nadawczo-odbiorczy dystans i akcentują rolę czytelnika. Obok tekstów polemicznych czy opisowo-objaśniających, których walorem jest merytoryczny wywód, pojawiają się stylizowane na reportaże relacje (tak zwane „podróże artturystyczne”), a także – nasycone sensacją i emocjami wypowiedzi rodem z brukowej prasy czy magazynów młodzieżowych (BANASIAK 2009: 489-490).

Relacje nadawczo-odbiorcze

Charakterystyka relacji nadawczo-odbiorczych, a więc określenie statusu nadawcy, jego światopoglądu, intencji, wiedzy, danych biograficznych, a także wskazanie potencjalnych grup odbiorców, których spaja względnie intersubiektywny system wartości i którzy osiągają dany poziom komunikacyjnej kompetencji, umożliwi analizę komunikacji w powiązaniu z parametrami kontekstu językowego i pozajęzykowego. Zarysowanie konsytuacji oraz odtworzenie modelu interakcji, w której uczestniczą konkretni

nadawcy i przynajmniej częściowo sprecyzowani odbiorcy pozwoli uniknąć czysto postulatywnych dywagacji i przenoszenia realnej sytuacji pragmatycznej na poziom teoretycznej abstrakcji (TOKARSKI 2009: 291).

Autorzy publikowanych w zinie „Raster” tekstów to osoby kompetentne w zakresie historii sztuki (MARKOWSKA 2012: 303) oraz uczestniczące na bieżąco w artystycznych wydarzeniach, jak wystawy, wernisaże czy biennale. Prócz redaktorów naczelnych, Michała Kaczyńskiego i Łukasza Gorczyca, na łamach magazynu publikują również artyści, na przykład Zbigniew Libera, Jerzy Truszkowski czy Władysław Kaźmierczak oraz osoby zapraszane do współpracy, między innymi Piotr Szubert, Artur Tajber, Urszula Usakowska-Wolff. Istnienie wielu autorów wypowiedzi nie oznacza jednak zderzenia różnych koncepcji, bowiem w charakterze ekspertów wypowiadają się na łamach „Rastra” wyłącznie osoby o poglądach koherentnych z przekonaniem wydawców.

Nadawcy publikowanych w „Rastrze” tekstów wyraźnie akcentują własną postawę światopoglądową i dokonują autoprezentacji, dążąc do zbudowania własnego pozytywnego wizerunku. Jedną z przyjmowanych przez nich ról jest kreacja bojowników o wolność (1) czy artystyczną jakość (2):

(1) Polski sąd skazał polską artystkę za to, że jej sztuka obraża uczucia religijne. Artystka dostała zakaz opuszczania kraju przez 6 miesięcy i zesłanie na roboty karne. Jak można było skazać artystkę za jego sztukę?! Żyjemy w kraju inkwizycji i prześladowań, w którym ściga się niezależne poglądy obywateli i wizje artystyczne! („RASTER” 2003 B).

(2) [...] Właściwie nie ma różnicy, czy chodzi się oglądać prace studentów pierwszego roku wywieszane na ASP, czy prace kandydatów na magistrów sztuki. Syf i żenada. Buraczane zdechłe malarstwo, prowincjonalizm bez iskry życia. Dyplomy czy klasówka z mieszania farb? Ani jednej dojrzałej pracy, same wprawki, ćwiczenia, bezmyślne zabawy z barwą i formą (RAT 2009: 126).

W pierwszym z cytatów nadawca manifestuje siłę i niezależność, kontestując wyrok sądu w procesie przeciwko Dorocie Nieznalskiej – autorce instalacji *Pasja*. Hiperboliczne określenie działania władz jako praktyk inkwizycyjnych czy prześladowań służy emocjonalizacji przekazu i ma jednoznacznie wskazywać, że naruszona została demokratyczna swoboda wyrażania własnych poglądów. Obecne we fragmencie drugim obelgi typu: „syf”, „żenada”, „prowincjonalizm”, „buraczane zdechłe malarstwo” to elementy jednoznacznej, bezpośredniej krytyki, jaką formułują redaktorzy „Rastra” po obejrzeniu wystawy prac studentów warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych.

Inny, bliski humorystycznej gawędzie, sposób mówienia pojawia się we fragmentach, w których nadawca stylizuje się na członka towarzyskiego grona bawiącego się podczas artystycznych wydarzeń. Nadawca ujawnia się wówczas zazwyczaj w pierwszej osobie liczby mnogiej, kreuje na przeciętnego młodego człowieka i snuje anegdotyczne opowieści, które mają rozbawić odbiorcę, a więc – zmniejszyć dystans i wzbudzić uczucie sympatii. Dzięki takim zabiegom czytelnik nie odczuwa, że opinie są mu narzucane. A oto przykłady humorystycznych anegdot:

(1) Długo też nie dawało nam spokoju pytanie, co przedstawia najnowszy glut polski?² [...]. Dopiero po dokładnych oględzinach udało się ustalić, że mamy do czynienia z wyjątkowo realistycznie oddanym wizerunkiem... rozdeptanego ananasa! Złoty ananas – piękny symbol, szkoda tylko, że rozdeptany. Sprawdziliśmy jednak, że można statuetkę ustawić na biurku w taki sposób, że feler będzie niewidoczny, a owoc wyda się świeży i jędrny („RASTER” 2000 A).

(2) [...] zatrzymujemy się przy księdze pamiątkowej³, w której więcej uwag przychylnych wystawie niż tych walczących z szatanem. Jeden z wpisów ujawnia jednak przykrą przypadłość, na którą cierpi wystawa: „ochroniarze to straszni podrywacze”. „Zgadza się, prosimy o trochę młodszych” – dopisał ktoś drugi („RASTER” 2001 A).

(3) Zaś późnym wieczorem wyproszone nas z pubu, bo Cezary B. spożywał wniesiony w teczce alkohol. A gdy już – wcale weseli – wyszliśmy na zewnątrz, trzech dresiarzy skasowało nas groźnie wzrokiem i szybko doprowadziło do porządku: „A wy co się kurwa śmiejecie?” Odeszliśmy pospiesznie i w ciszy⁴ („RASTER” 2001 C).

W przytoczonych fragmentach występuje typowy dla młodych osób, a więc niepoważny, ukazany pół żartem-pół serio obraz świata. Relacje stylizowane są na mowę potoczną: pojawiają się żarty z elementami drwiny, na przykład „Złoty ananas – piękny symbol, szkoda tylko, że rozdeptany”; „więcej uwag przychylnych wystawie niż tych walczących z szatanem”, swobodna leksyka („dresiarze”, „skasować kogoś wzrokiem”, „feler”, „straszni podrywacze”), a także dynamizujące wypowiedź parentezy, na

² Mowa jest tutaj o statuetkach przyznawanych przez Ministerstwo Kultury dla najlepszych mecenasów kultury. Określenie *glut* pochodzi ze *Słowniczka artystycznego „Rastra”* i odnosi się do nieforemnych, niedokładnie wykonanych prac rzeźbiarskich. W tym wypadku chodzi o statuetkę autorstwa Antoniego Pastwy. Nieczytelna forma została zinterpretowana przez nadawcę artykułu jako przedstawienie rozdeptanego ananasa.

³ Chodzi tutaj o księgę pamiątkową w warszawskiej Galerii Zachęta.

⁴ Fragment stanowi luźną anegdotę dołączoną do relacji z odbywającego się w Piotrkowie Trybunalskim Międzynarodowego Festiwalu Sztuki Akcji *Interakcje*.

przykład „[...] »ochroniarze to straszni podrywacze«. »Zgadza się, prosimy o trochę młodszych« – dopisał ktoś drugi”.

Przewycięzaniu dystansu służy również rola przewodnika, którą nadawca przyjmuje w relacjach z wystaw lub podróży. Niekiedy zamiast trzeciej stosowana jest forma pierwszej osoby liczby mnogiej w postaci inkluzywnej – czytelnik należy do MY⁵ jako współtowarzysz poznawczej eskapady, na przykład: „Póki jednak ScotArt nie stanie się na całego eksportowym towarem Zjednoczonego Królestwa (od tej chwili dzielą nas chyba już tylko godziny), zajrzyjmy raz jeszcze do letniego informatora The British Council” (RAT 2009: 367, *Imperium atakuje*).

Sięganie po prosty, często kolokwialny język, ekspresja i bezpośredniość, manifestowanie niezależności oraz skłonność do zabawy, dowcipu czy sarkazmu to cechy nadawcy, który nie chce uchodzić za akademicki autorytet i przyjmuje rolę młodego fascynata sztuki. Ten rodzaj perswazyjnego przekazu jest najbardziej skuteczny wobec młodego odbiorcy, przy czym młodość stanowi tutaj nie tyle kategorię wiekową, co światopoglądową – chodzi o anarchizujący bunt wobec tradycji czy konserwatyzmu oraz o postawę otwartą na nowość. Owa postawa jest wpisana w tekst za pomocą opozycji MŁODY – STARY⁶ wraz z jej konotacyjnymi wariantami: „współczesny”, „aktualny”, „nowy”, „nowoczesny”, „oryginalny” kontra: „dawny”, „tradycyjny”, „konserwatywny”, „akademicki”. Pierwszy człon opozycji jest przy tym zazwyczaj nacechowany dodatkowo, zaś drugi – pejoratywnie, na przykład:

(1) [...] To kolejna potyczka z kołtuństwem polskim i akademicką konserwą⁷, z którymi sztuka przegrywa (RAT 2009: 208).

(2) Akademia ma jeszcze szereg wad, o których można by długo pisać. Podstawowym problemem jest zbędność tak zdegradowanej i anachronicznej instytucji we współczesnym życiu artystycznym (RAT 2009: 121).

(3) [...] Szwajcarzy się cieszą, że mają młodego [przyp. aut.] dyrektora, który ma dobrą orientację w tym, co dzieje się w sztuce młodej generacji, i będzie im tę sztukę pokazywał. A w Warszawie

5 Zapis wersalikami służy zasygnalizowaniu, że chodzi o wykreowaną w tekstach „Rastra” na mocy mechanizmu budowania wspólnoty świata i języka, generalizującą kategorię nadawczo-odbiorczą.

6 Zapis służy wskazaniu nadrzędnej opozycji pojęciowej organizującej tekst pod względem pragmatycznym i aksjologicznym w ramach mechanizmu symplifikacji rozkładu wartości

7 Zastosowane przez autorkę emfazy służą podkreśleniu leksyki, której komponenty semantyczne realizują opozycję MŁODY – STARY.

okazało się, że nie trzeba w ogóle orientować się w sztuce najnowszej, by zostać dyrektorem najstarszej galerii sztuki współczesnej (RAT 2009: 246).

(4) [...] żarzą on [Andrzej Osęka – przyp. aut.] czytelników swoim chorobliwym (starczym?) obrzydzeniem dla wszystkiego, co stworzono w sztuce po 1966 roku (RAT 2009: 163).

(5) Humor Althamera i Bodzianowskiego nie nosi jednak – na szczęście – cech starczych, nie jest ani zgryźliwy ani szczególnie kąśliwy. Obaj mogą uchodzić za najpiękniejsze spośród chodzących po ziemi przykłady pogody ducha, dlatego również ich prace mają w sobie pozytywną, witalną energię („RASTER” 2001 H).

Dodatnie wartościowanie związane z ‘nowością’ czy ‘młodością’⁸ odnoszone jest zarówno do młodych twórców, kuratorów czy dyrektorów instytucji, jak i do współczesnej sztuki. W tekstach utrwalony zostaje obraz sztuki współczesnej rozumianej jako sztuka tworzona i zarządzana przez młode pokolenie oraz przeznaczona dla młodego odbiorcy.

Sięganie po rejestry potoczne oraz zabieganie o atrakcyjność przekazów kosztem wnikliwych, rozbudowanych analiz z fachową terminologią świadczą o tym, że założonym odbiorcą może być inteligentny laik. Nadawca popularyzując wiedzę o sztuce, propaguje jednocześnie jej określoną wizję, a poprzez elementy żartu, drwiny i zabawy stara się pozyskać „fanów” na tej samej zasadzie, na jakiej czynią to młodzieżowe magazyny czy *fanziny*. Drugą grupę potencjalnych odbiorców mogą stanowić znawcy tematu – artyści oraz krytycy sztuki, którzy lekturę „Rastra” traktują nieco inaczej, bowiem większy zasób wiedzy umożliwia im krytyczną weryfikację perswazyjnych przekazów.

Realizowany w „Rastrze” model interakcyjny charakteryzuje się komunikacją łączącą w pewnym sensie elitaryzm z elementem egalitaryzmu (WOJTAK 2003: 10). Z jednej strony bowiem „swoi mówią do swoich” – entuzjaści współczesnej sztuki do podobnych sobie entuzjastów, którzy komunikaty odbierają jako przekonującą argumentację. Formuła ta nie jest jednak zamknięta. Przystępny, swobodny język, humor oraz rezygnacja z fachowej terminologii umożliwiają poszerzenie grupy entuzjastów o osoby młode, które nie posiadają dogłębnej wiedzy na temat sztuki, zaś brak kompetencji zapewnia tutaj skuteczność perswazji.

⁸ Za pomocą apostrofów będą w rozdziale wyróżniane – zgodnie z polską normą językoznawczą – komponenty semantyczne.

Język i świat wspólnoty adeptów nowej sztuki

Kierowanie przekazu do ludzi młodych – tych, którzy stają się lub są już pasjonatami współczesnej sztuki, wymaga zastosowania odpowiednich sposobów i środków komunikowania, bowiem, jak zauważa Maria Wojtak, „W wypowiedziach nastawionych na kreowanie wspólnoty narzucanego *de facto* świata nie może się obejść bez języka, który zawiera obraz tego świata i funkcjonuje w komunikacji poza publicystyką” (WOJTAK 2003: 17). Budowanie wspólnoty „młodych adeptów nowej sztuki” to zadanie wymagające językowego kompromisu, a więc umiejętne połączenia specjalistycznej tematyki z innymi sposobami mówienia oraz polami skojarzeniowymi właściwymi dla młodego człowieka. Pojawia się tutaj jednak problem odniesienia – w zasobie leksykalnym gwary młodzieżowej nie istnieją grupy leksemów, które nazywają i klasyfikują wytwory, nurty czy instytucje artystyczne. Pojęcia związane z kategorią sztuki werbalizowane są za pomocą polszczyzny ogólnej (literackiej) oraz terminów przynależących do stylu naukowego. W tej sytuacji redaktorzy „Rastra” postanowili stworzyć językową hybrydę opartą na stylistycznych, słowotwórczych i metaforycznych zabiegach. Dążąc do bycia rozumianym przez laika, amatora czy fascynata, zrezygnowali częściowo z naukowego żargonu (a tym samym z naukowej racjonalności) i pozostawili jedynie terminy umożliwiające precyzowanie tematu wypowiedzi. Do terminów tych należą nazwy nurtów i kierunków w sztuce od połowy XX wieku: „*popart*”, „*land-art*”, „*body-art*”, „hiperrealizm”, „sztuka krytyczna”, „konceptualizm”, nazwy dziedzin i rodzajów twórczości: „malarstwo”, „rzeźbiarstwo”, „grafika”, „performance”, „happening”, różnicowanie sposobów przedstawiania: „abstrakcja”, „sztuka figuratywna”, a także ogólne określenia rodzaju wytworów: „obraz”, „rzeźba”, „instalacja”, „*ready-made*”, „plakat”, „komiks”, „billboard”, „fotografia”, „*lightbox*”. Są to zatem terminy, których zrozumienie (zwłaszcza w kontekście) nie powinno sprawiać trudności laikom posiadającym co najmniej średnie wykształcenie.

Drugim z zastosowanych przez redaktorów „Rastra” zabiegów jest wykorzystanie swobodnego rejestru polszczyzny potocznej wraz z właściwymi dla niego: ekspresją i obrazowością. W publikowanych tekstach pojawia się leksyka z gwary młodzieżowej: „zrzynać”, „podróża”, „kondom”, „amfa”, „kwach”, „dresiarze”, „koka”, „żenada”, „obciach”, „żyleta”, „wciągający”, „ impreza”, „fura”, „komóra”, „melanż” oraz wyrazy modne: „efektowny”, „prestżowy”, „mobilny”, „wpływowy”, „lansować”. Tego typu słownictwo pełni funkcję znaku identyfikacyjnego: młody odbiorca chętniej sięga po przekaz napisany w języku, za pomocą którego komunikuje się na co dzień,

zakładając, że wypowiedź taka musi być zrozumiała. Należy przy tym zauważyć, że określenia typu „wciągający” – ‘interesujący kogoś coraz bardziej, absorbujący, zajmujący’ (DUNAJ 2007: 1959) czy „efektywny” – ‘wywołujący duże wrażenie, zwracający uwagę, rzucający się w oczy, oryginalny, bogaty, piękny, okazały, atrakcyjny’ (DUNAJ 2007: 371) w odniesieniu do artefaktów nie niosą informacji o samym wytworze artystycznym, lecz o wrażeniach i odczuciach nadawcy.

Perswazyjną funkcję kreowania świata bliskiego odbiorcy pełnią w tekstach porównania, w których człon porównujący nawiązuje do znanych adresatowi doświadczeń – popularnych filmów i muzyki, na przykład:

(1) Obaj – Bodzianowski i Althamer zaczynają tworzyć coś w rodzaju etatowej łoży prześmiewców afiliowanej przy Foxal. Zapraszani do kolejnych tematycznych projektów kuratorskich, niezawodnie wymyślają działania wywracające rzeczywistość na lewą stronę. Oczekiwanie na ich kolejne projekty przypomina wyczekiwanie podczas oglądania *The Muppet Show* na finałową sentencję wygłaszaną tradycyjnie przez dwóch starszych panów z łoży nad sceną, już po napisach końcowych („RASTER” 2001 H).

(2) Jest to zarazem historia jakby wycięta z nieodżałowanego serialu *Alternatywy 4*, pełna fantazji pomyłka budowlana, ale zarazem również rzecz o normatywach, architekturze modernistycznej i standaryzacji, która daje wielkie oszczędności, ale nikogo nigdy nie satysfakcjonuje w pełni („RASTER” 2002 B).

(3) Z tym większym zainteresowaniem przeczytaliśmy wyznania pani dyrektor M. (urocza zbieżność ze sławną przełożoną agenta Jamesa Bonda), która na łamach „Gazety Wyborczej” ujawniła szkicowy plan wystaw do roku 2003 („RASTER” 2001 I).

(4) Całość sprawia wrażenie walącego po oczach plakatu do imprezy techno (RAT 2009: 122).

W pierwszych dwóch fragmentach sytuacje z filmów – zaskakujące puenty starszych panów z serialu *Mapety* oraz niepoważna, oparta na paradoksie konstrukcja świata w serialu *Alternatywy*, stanowią płaszczyznę odniesienia, za pomocą której nadawca może w przystępny sposób wyrazić odczucia związane z artystycznymi realizacjami. We fragmencie trzecim żartobliwą funkcję pełni tekstowa analogia pomiędzy dyrektorką warszawskiej Zachęty, Agnieszką Morawińską, a postacią filmową – szefową MI6 i zarazem przełożoną Jamesa Bonda, której rolę odegrała w kilku częściach serii Judith (Judi) Dench. Do konstrukcji żartu wykorzystano podobieństwo wizualne: obie panie to krótko ostrzyżone blondynki w starszym wieku, podobieństwo po-

zycji i związanych z nią zachowań – obie panie obejmują posady dyrektorskie i zachowują się w sposób autorytatywny, a także podobieństwo sytuacji polegającej na odtajnieniu faktów: w filmie są to plany misji agentów, a w *Zachęcie* – plan programu galerii. Ostatni cytat to fragment, za pomocą którego redaktorzy „Rastra” opisywali sposób obrazowania stosowany przez Artura Chojeckiego. Efekt uzyskiwany w tych obrazach został przyrównany do oddziaływania plakatu promującego dyskotekę z muzyką techno. Odniesienie do plakatu jako formy przekazu, która ma zaskakiwać odbiorcę i zwracać jego uwagę oraz analogia do głośnej dyskoteki techno implikują wyrazistość, sugestywność, dynamikę i krzykliwość przekazu oraz obecność kontrastów barwnych i silnych efektów świetlno-wizualnych. Zastosowane w przytoczonych fragmentach odniesienia do kontekstu popkultury sprawiają, że zjawiska artystyczne przedstawiają uchodzić za hermetyczne czy zarezerwowane dla znawców.

Innym zabiegiem mającym na celu zbliżenie galeryjnej przestrzeni sztuki do codziennych realiów, jest takie ujmowanie obrazu zjawisk i wydarzeń, jak czyni to amatorska kamera. Nadawca jako uczestnik nie skupia się wyłącznie na zjawiskach artystycznych, lecz stara się uchwycić również kontekst wraz z bohaterami (artystami, przedstawicielami instytucji, krytykami, dziennikarzami i tak dalej). Dzięki tej metodzie odbiorca nie czyta o statycznych obiektach sztuki, lecz o niepowtarzalnych wydarzeniach (*eventach*). Perspektywa, która ujmuje, prócz artefaktów, również uczestników wydarzeń – ich wygląd, zachowania, komentarze czy reakcje, wzorowana jest na tabloidowym voyeuryzmie, wedle którego najbardziej atrakcyjne są informacje o bohaterach zdarzeń oraz możliwość przeniesienia się w ich „świat” poprzez podglądanie (BIAŁEK-SZWED 2010: 183-189). Oto przykład:

[...] W poniedziałkowe upalne popołudnie przestronne sale pracowni prof. Grzegorza Kowalskiego wypełnili łowcy talentów. Oczywiście rastryści byli tu pierwsi i obserwowali gęstniejący tłum krytyków, kuratorów i businessmanów. Dość szybko zjawił się dyrektor ZUJA Krukowski z obstawą oraz najsympatyczniejszy polski kurator Grzegorz Borkowski (z notesem). Za chwilę dostrzeżliśmy słynnego animatora życia artystycznego Krzysztofa Żwirblisa, zjawiła się także Ewa Gorządek – kolejny kurator z ZUJA [...]. Zniechętę reprezentowały kuratorka Magda Kardasz i nowa rzeczniczka prasowa Zosia Dubowska-Grynberg – a gdzie dyrekcja? Doktor Uniwersytetu Warszawskiego Waldemar Baraniewski z powściągliwą miną przypatrywał się wyuzdanym fotografiom, zaś jego szkolny kolega, rzeźbiarz Krzysztof Bednarski (studentki z dumą podkreślały, że jest to jedyny ich profesor, który trafił do słownika sztuki, francuskiego) nieustannie chichotał, na zmianę ciesząc się z roznegliżowanej sztuki kobiecej i troskając o przyszłość rzeźbiarstwa. Ze stoickim spokojem przechadzał się Jan Stanisław Wojciechowski, dyrektor warszawskiego Instytutu

Kultury, którego opalenizna, nabyta za grube państwowe pieniądze na ubiegłorocznym biennale weneckim, jak na złość nie chce ustąpić (RAT 2009: 123-124).

W przytoczonym fragmencie miejscem wydarzeń jest przestrzeń galerii, w której eksponuje się sztukę i w której panuje zazwyczaj oficjalna atmosfera, co winno przełożyć się na stonowany, neutralny język opisu. Stosując składnię interpretacyjną, konwencję pogłoski oraz „podgrzewając” kanał przekazu, nadawca obniża stopień oficjalności komunikatu (KĘPA-FIGURA 2010: 128-129). W prezentowanym cytacie perspektywa relacjonowania wydarzeń *post factum* została połączona z punktem widzenia bezpośredniego uczestnika i obserwatora, bowiem nadawca narracji stał się jednocześnie jej bohaterem. Zaznaczając swoje pierwszeństwo: „oczywiście rastryści byli tu pierwsi”, nadawca sugeruje dążność do uchwycenia całościowego przebiegu zdarzeń. Sprawozdawcza relacja łączona jest jednak z interpretacyjną oceną, a fakty podlegają selekcji. Informacja o tym, że dyrektor Zamku Ujazdowskiego pojawił się „z obstawą” to sugestia, że jest on osobą niesamodzielną, potrzebującą wsparcia w razie konieczności wygłoszenia opinii. Postawione po wyliczeniu kuratorek z Zachęty pytanie retoryczne: „a gdzie dyrekcja?” ma zyskać jednoznaczne dopełnienie przy odbiorze – dyrekcja Zachęty nie jest zainteresowana współczesną sztuką, toteż nie pojawiła się na wernisażu. Charakter subiektywnej interpretacji mają też uwagi dotyczące cech czy reakcji uczestników wernisażu. Grzegorz Borkowski zostaje nazwany „najsympatyczniejszym polskim kuratorem”, zaś Waldemarowi Baraniewskiemu nadawca przypisuje „powściągliwą minę”, a więc ‘umiejętne, ostrożne powstrzymanie się przed wyrażeniem emocji’ (DUNAJ 2007: 1356). Pejoratywne określenie fotografii jako „wyuzdanych” to interpretacyjny domysł na temat postrzegania fotografii przez Baraniewskiego jako ‘gorszących, niesmacznych’. Narzucana odbiorcy pozytywna ocena postaci Krzysztofa Bednarskiego wynika natomiast z przypisanego mu nastroju rozbawienia oraz stanu mentalnego – „troski o przyszłość rzeźbiarstwa”. Bohater ten wykreowany zostaje w tekście na osobę posiadającą poczucie humoru, światłą, kompetentną, a ponadto sławną (wtrącenie nawiasowe z informacją o międzynarodowej karierze⁹). Negatywne emocje ma w intencji nadawcy wzbudzać postać Jana Stanisława Wojciechowskiego, który wypoczywa (opala się) za państwowe pieniądze, to jest ‘nie ponosząc kosztów własnych i korzystając z pieniędzy podatników’, a przy tym nie stara się owego faktu

⁹ Informacja ta zostaje wyeksponowana w tekście poprzez umieszczenie określenia przymiotnikowego „francuski” w pozycji finalnej, nie zaś – zgodnie z regułą – przed wyrazem określanym „słownik”.

zatuszować, o czym świadczy „nieustępująca opalenizna”. Informacja o Wojciechowskim nosi znamiona pogłoski, przecież trudno zweryfikować, skąd pochodzi czyjaś opalenizna, a w tekście nie ma dowodów potwierdzających fakt, że Wojciechowski podróżował za państwowe pieniądze. Nadawca nie zaznacza jednak, które wypowiedzenia są subiektywnymi przypuszczeniami czy domysłami, pisząc w taki sposób, jakby relacjonował fakty. W przytoczonym wcześniej oraz w innych, podobnych pod względem obrazowania fragmentach tekstu, zastosowany zostaje potoczny punkt widzenia „przypadkowego” obserwatora. Rezygnacja z obrazowania sfery sztuki jako swobodnego *sacrum* czy przestrzeni elitarniej, ukazywanie towarzyszących wydarzeniom emocji oraz elementów zabawy, służy nawiązaniu z odbiorcą porozumienia i zachęceniu go do poznawania artystycznego świata chociażby poprzez lekturę.

Konsekwencją rezygnacji z obiektywnej, naukowej racjonalności na rzecz subiektywizmu i uproszczonej, „naiwnej” wizji świata jest wartościowanie przez nadawcę zjawisk artystycznych wedle binarnej skali, dzięki czemu odbiorca zyskuje łatwą orientację aksjologiczną – potrafi jednoznacznie wskazać „dobre” lub „złe” wytwory sztuki.

„Dobra” i „zła” sztuka, czyli binarne wartościowanie

Wykładnią wartościowania oraz zbiorem nowych, określających instytucje i zjawiska artystyczne, terminów jest utworzony przez redaktorów magazynu *Słowniczek artystyczny „Rastra”* (RAT 2009: 21-55). Zabiegi nominacyjne w słowniczku oparte są na zasadach słowotwórczych gier obecnych w gwarze młodzieżowej (ŚWIĘCICKA 1999: 164). Pojawia się zatem charakterystyczna tendencja do tworzenia humorystycznych akronimów, na przykład AS – Artysta Sieciowy, ZUJ – Zamek Ujazdowski, CzeReP – Centrum Rzeźby Polskiej, ZByT – Zespół Braku Treści, DUPA – Dom Upadłego Artysty Plastyka, MWR – Malarstwo Wyższego Rzędu, neologizmów ośmieszających niedoskonałość czy złą jakość wytworów, jak: „ramiak”, „wichrowatość”, „szparyzm”, „ażuryzm”, „mazanka”, „pałeryzm” oraz skrótów, na przykład „ambit” – ambitna wystawa problemowa, „arti” – osoba udająca artystę (w sensie pejoratywnym), „Kruk” – Wojciech Krukowski. Do zabiegów semantycznych należą zmiany motywujące nazwę własną podstawy słowotwórczej na antonimiczną, na przykład „zniechęcać” zamiast „zachęcać”, stąd „Zniechęta” zamiast „Zachęty”. Najistotniejsze z perswazyjnego punktu widzenia są jednak zabiegi neosemantyzacji, w wyniku których do potocznych lub kolokwialnych form nazw pospolitych przypisane zostają nowe definicje służące

określeniu pewnej klasy desygnatów, mających pierwotnie inne nazwy lub nieprzynależących wcześniej do wspólnej kategorii. Taką funkcję pełnią kolokwialne określenia nazywające nieudolne przedstawienia rzeźbiarskie: „glut” i „stolec” lub malarskie – „błoto”. Zauważyć należy, że formy leksykalne występujących w słowniczku haseł oprócz funkcji satyrycznej służą przypisywaniu wstępnego (zazwyczaj negatywnego) wartościowania, co wpływa na sposób postrzegania twórczości przez odbiorcę. Jeśli bowiem do wytworów i instytucji sztuki przypisane zostaną nazwy-etykiety, których potoczne znaczenia zawierają takie komponenty semantyczne jak ‘niedoskonałość’, ‘ułomność’ czy ‘antyestetyka’, to już sama nazwa kwestionuje kategoryzowanie tych obiektów jako przynależących do sztuki. Istotą „rastrowskiego” słowniczka nie jest zatem nazywanie nowych zjawisk i tworzenie opisowych objaśnień, ale opracowanie systemu haseł umożliwiających wykluczenie pewnej grupy zjawisk z kategorii sztuka, do której zdaniem redaktorów są mylnie przypisywane.

Niektóre z haseł tworzą ponadto pewne grupy metafor, które ze względu na wspólny układ odniesień i wzajemne zależności można by umieścić w obrębie jednego zbioru – nadrzędnej metafory pojęciowej. Jeśli metafora nadrzędna posiada komponent ujemnego wartościowania, to takie same negatywne nacechowanie posiadają realizujące tę metaforę przenośne określenia w tekście. Najbardziej rozbudowanym zbiorem są określenia przynależące do konsumpcyjnej metafory WYTWÓR SZTUKI TO POTRAWA¹⁰, którą reprezentują takie hasła jak: „galmażeria” (kontaminacja „galerii” z „garmażerią”), „bufetowa”, „kelner”, „kucharz”, „menu”, „sanepid”, „sos”, „mazurek”, „bajadera”, „kapuśniaczek”, „buła”. Ujęcie twórczości jako potrawy wywołuje negatywne skojarzenia motywowane opozycją składników konotacyjnych. Sztuka w sposób stereotypowy wiązana jest ze sferą duchową (wyrażenia: „duch sztuki”, „szał twórczy” czy leksem „natchnienie”) oraz z operacjami poznawczymi implikowanymi poprzez wyrażenia: „sens sztuki”, „przekaz sztuki”, „interpretacja sztuki” oraz pozytywnie wartościujące określenia: „sztuka wyższego rzędu”, „sztuka wysoka”. Sztuce przypisywane są wartości, które nie wypływają z życiowego determinizmu, a więc wartości estetyczne i poznawcze. Z kolei potrawa jako pokarm służy zaspokajaniu najbardziej pierwotnych, podstawowych potrzeb człowieka i odnosi się z jednej strony do sfery fizjologicznej (cielesnej), a z drugiej – do sfery związanej z konsumpcją (masową produkcją nastawioną na zysk i zaspokojenie popytu). Powstaje zatem opozycja pomiędzy tym, co ‘duchowe’

¹⁰ Za pomocą wersalików wyróżniona została nadrzędna metafora pojęciowa, która organizuje zabiegi metaforycznego przenoszenia znaczeń w tekście.

a tym co ‘cielesne’, ‘materialne’. Nałożona w tekstach na pewne typy zjawisk i wytworów artystycznych metafora konsumpcyjna wiąże się z przypisaniem owym zjawiskom i wytworom pejoratywnego wartościowania, które odbiorca odczytuje jako jednoznaczną ocenę. Jeśli zatem publikowany w zinie komunikat zawiera we wstępie wypowiedzenie informacyjno-oceniające: „Wystawa obrazów Skolimowskiego trwa właśnie w jednej z warszawskich galmażerii Katarzyny Napiórkowskiej – głównej dilerki arte polo i tym podobnych, chybionych wypieków malarskich” (RAT 2009: 157), odbiorca od razu wie, że mowa będzie o twórczości mało wartościowej, choć nie posiada jeszcze informacji o samych obrazach.

Wprowadzenie do tekstów mechanizmu łatwej orientacji aksjologicznej wiąże się również z podziałem na „swoich” – członków nadawczo-odbiorczej wspólnoty oraz „obcych” – tych, których w tekście się zwalcza ze względu na ideową odmienność. Status „obcego” w zinie „Raster” zyskują najczęściej politycy, urzędnicy lub wykładowcy z Akademii Sztuk Pięknych, co ilustrują poniższe fragmenty tekstów:

(1) Białostocki wypadek, chociaż zakończony szczęśliwie, jest przykrym przypomnieniem, że zaciętrzewienie i głupota naszych polityków są w stanie zawsze zostawić w cieniu najciekawsze nawet pomysły artystów („RASTER” 2001 F).

(2) Dyrektor Muzeum Narodowego w Warszawie (które nota bene wypożyczyło część prac na wystawę), znany jest z niechęci do sztuki (zwłaszcza tworzonej przez żyjących artystów) i zamiłowania do pieniędzy (najchętniej zarządzałby magazynami złota, niestety większość eksponatów w Muzeum Narodowym wykonana jest z mniej szlachetnych materiałów) („RASTER” 2001 J).

(3) Głosując przeciw Jarodzkemu akademicy w istocie wyrządzają krzywdę sami sobie i swoim studentom, zaś dla artysty odrzucenie przez akademię jest właściwie dobrą wiadomością – jego działalność najwidoczniej nie przystaje do ponurych standardów akademickich. Mimo wszystko jesteśmy głęboko zasmuceni, bo sprawa przypomina artystyczne spory sprzed stu lat, albo personalne przepychanki z zakurzonej, peerelowskiej prowincji („RASTER” 2001 E).

Kolokwialna, ekspresywna leksyka określająca negatywnie stan emocjonalny – „zaciętrzewienie” i umysłowy – „głupota”, polityków, charakterystyka dyrektora Muzeum Narodowego w Warszawie jako osoby miłującej pieniądze i zarazem nieakceptującej współczesnej sztuki, a także obraz środowiska akademickiego jako konserwatywnego, zbiurokratyzowanego i działającego na zasadach z czasów PRL – to wszystko zabiegi służące wskazywaniu i piętnowaniu wroga, jak również wpływające na emocjonalizację przekazu.

„Afera” wokół sztuki, czyli emocjonalizacja przekazu

Jednym z wykorzystywanych na łamach „Rastra” wariantów zabiegu emocjonalizacji jest wywoływanie sensacji poprzez demaskowanie politycznych gier czy biurokratycznych paradoksów. Jest to strategia stosowana powszechnie w tabloidach i opierająca się na zasadzie, że „jedynie to, co skrywane, jest prawdziwe” (BAUER 2010: 39), zaś tego, kto ujawnia prawdę, należy darzyć zaufaniem. Zbigniew Bauer zauważa jednak, że strategia demaskowania nie wynika wcale z dobrych i szczerych intencji nadawcy, a jej funkcja to:

[...] dostarczenie sensoryjnych wiadomości oraz przyjemności obcowania z czymś ukrytym i tajemniczym. Tabloidy, wmawiając odbiorcy, że przemawiają w jego imieniu, są bowiem zainteresowane nie modernizacją społeczeństwa, lecz konserwacją istniejących przekonań, stereotypów, postaw i nastawień: to na nich opierają swoje istnienie. Skupiają się na budzeniu zaufania do siebie samych – kosztem zaufania do świata, o którym mówią. Są początkiem zjawiska, które określa się mianem „spirali cynizmu” (BAUER 2010: 37-38).

Tekstem, który ma na celu jedynie wzbudzenie sensacji, jest artykuł opatrzony enigmatycznym tytułem *Jalta* oraz nadtytułem w formie rozbudzającego ciekawość pytania: *Zniechęta w ręce Muzeum Narodowego?* Nagłówki sugerują, że mowa będzie o spisku dotyczącym dwóch warszawskich instytucji – Zachęty i Muzeum Narodowego. W całym artykule nie pojawia się ani jedna sprawdzona, rzetelna informacja, a sam nadawca powołuje się na pogłoski i plotki:

Dawno nie było tak elektryzującej plotki: zniechęta ma przejść we władanie Muzeum Narodowego! Niestety, to nie jest plotka – taki plan naprawdę powstał, chociaż nie za bardzo wiadomo w czym zacisznym, pluszem wyłożonym gabinecie. W ciągu najbliższych paru tygodni mają zapisać ostateczne decyzje¹¹. Mówi się o „umowie na najwyższym szczeblu”, w cały projekt zamieszany ma być Minister Kultury i Dziewictwa Narodowego (według niektórych źródeł to on jest pomysłodawcą), ale ponoć także kancelarie premiera i prezydenta RP oraz dyrekcje warszawskiego Muzeum Narodowego i zniechęty. Pomysł polega na przekazaniu zniechęty we władanie Muzeum Narodowego i wykorzystaniu przynajmniej części tego gmachu na stałą ekspozycję polskiej sztuki powojennej. [...] Najwięcej wiadomości na ten temat wypłynęło z Muzeum Narodowego. Jego wicedyrektor Dorota Folga-Januszewska (jedna z kandydatek na fotel dyrektorski w zniechęcie) potwierdziła, że dyrektor Ruszczyk został poinformowany przez ministra o projekcie przyłączenia zniechęty do kierowanego przezeń muzeum [...]. Tymczasem strona rządowa zachowuje całkowite milczenie („RASTER” 2001 G).

¹¹ W tekście oryginału *lead* został wyróżniony wytłuszczonym drukiem.

W przytoczonym tekście zastosowane zostały operacje metatekstowe i modalnościowe utrudniające rozgraniczenie informacji o faktach od przypuszczeń i pogłosek. Zakomunikowana w pierwszym wypowiedzeniu lidu nowina o włączeniu Zachęty w strukturę Muzeum Narodowego została ujęta w ramę metatekstową „dawno nie było tak elektryzującej plotki”, której celem jest podkreślenie sensacyjności i wyjątkowości informacji. W dalszym toku wywodu nadawca prezentuje informacje, mieszając wykładniki pewności właściwe dla konstatowania faktów z wykładnikami prawdopodobieństwa właściwymi dla plotek i pogłosek. Z jednej strony pojawiają się zdecydowane konstatacje: „zniechęta ma przejść”, „to nie jest plotka”, „plan powstał” oraz potwierdzając wiarygodność operator metatekstowy „naprawdę”, zaś z drugiej strony – występują konstrukcje modalne i metatekstowe umożliwiające nadawcy asekurowanie się od jednoznacznego stwierdzenia prawdy. Do konstrukcji tych należą: właściwa dla pogłosek, bezpodmiotowa, upowszechniająca forma „mówi się o...”; orzeczenie w czasie przyszłym „zamieszany ma być” (zaburzony szyk eksponuje element emocji, a czas przyszły uniemożliwia test prawdziwościowy); niedający się odnieść do konkretnych źródeł zaimek przymiotny „niektóre”, metatekstowy wykładnik prawdopodobieństwa „ponoć”, a także negacja „choć nie wiadomo”, za pomocą której nadawca ujawnia brak wiedzy na temat miejsca powstania planu. Nadawca operuje tutaj zmiennym napięciem: podaje niesprawdzone informacje o planowanej zmianie i zderza sprzeczne dane, na przykład potwierdzenie ze strony wicedyrektora Muzeum Narodowego kontra milczenie ministra kultury. W efekcie odbiorca zamiast rzetelnej informacji otrzymuje zbiór sensacyjnych pogłosek. Budujące nastrój tajemniczości, odniesione do gabinetu określenia „zaciszny” i „wyłożony pluszem” implikują celowe zatajenie sprawy, a więc suponują działania nieetyczne (wedle zasady, że uczciwych czynów nie ma potrzeby ukrywać). Wzbudzona zostaje w ten sposób nieufność odbiorcy wobec tych, którzy dokonują „umowy na najwyższym szczeblu”, a więc najwyższych urzędników podejmujących bez wiedzy obywateli decyzje w sprawach publicznych. Na zaufanie odbiorcy zasługuje natomiast medium, które demaskuje prawdę.

Do demaskowania fałszu oraz wzbudzania emocji stosowana jest często nacechowana ekspresywnie leksyka oraz frazeologia, jak w poniższym fragmencie:

Nowością ostatniego tygodnia jest zdecydowane wejście polityków SLD do rozgrywki wokół zniechęty i groźnych, kompromitujących decyzji Ujazdowskiego. W przeciwieństwie do redaktorów "Życia", którzy przekonywali, iż prowadzona przez nich nagonka na sztukę nie ma nic wspólnego z poglądami politycznymi [...], posłowie SLD postanowili całą sprawę obrócić w rozgrywkę

polityczną, której zwycięzcą zostanie nie zniechęta lub zuj, ale SLD właśnie. W sejmowej Komisji Kultury posłowie SLD przejęli na swoje barki misję walki z prawicowym kołtuństwem dybiącym na wolność kultury i doprowadzili do usunięcia z porządku obrad oceny działalności zniechęty. [...] Nagłe i szczerne zaangażowanie SLD w obronę swobód artystycznych nosi jednak znamiona grubymi nićmi szytej kampanii przedwyborczej co nie trudno zauważyć przyglądając się występom i wypowiedziom polityków SLD dla prasy i telewizji („RASTER” 2001 B).

Cytat inicjuje wypowiedzenie charakterystyczne dla prasowej nowiny: „nowością ostatniego tygodnia jest...”, zaś właściwą tematykę sygnalizuje tytuł: „Piknik wyborczy SLD” oraz związana z polityką leksyka: „rozgrywka polityczna”, „kampania przedwyborcza”, „usunąć z porządku obrad”, „poglądy polityczne”, „politycy SLD”. Frazeologia o proveniencji politycznej: „piknik wyborczy”, „rozgrywka polityczna” zostaje w celu wzmocnienia dynamiki przekazu połączona z metaforyką sportową: „wejść do rozgrywki”, „zwycięzca” oraz z metaforyką walki: „prowadzić nagonkę na (coś)”, „misja walki”, „dybać na (coś)”, „obrona swobód”. Aby podsycić negatywne emocje pojawiają się epitety z pejoratywnym wartościowaniem działań: „groźne, kompromitujące decyzje” lub osób – „prawicowe kołtuństwo”. Sugestywne, potoczne obrazowanie wprowadzone zostaje natomiast dzięki frazeologizmom: „przejąć (coś) na swoje barki”, „obrócić sprawę w (coś)” oraz poprzez połączenie zwrotów „nosić znamiona (czegoś)” i „(coś) jest grubymi nićmi szyte”. Ostatni z wymienionych frazeologizmów określa zatem działania SLD jako nieuczciwe, nieszcere lub kłamliwe, bowiem jeśli mówimy, że „(coś/kłamstwo) jest grubymi nićmi szyte”, to mamy na myśli takie działania jak: intrygi, kłamstwa, manipulacje, które są nieudolnie zamaskowane i łatwe do odkrycia – niczym zbyt grube nici demaskujące miejsca przebiegu szwów.

Ważnym elementem wpływającym na emocjonalizację przekazu są znaki segmentacji tekstu: nadtytuły, tytuły i śródtytuły, które jak zauważa Jakub Banasiak przypominają „krzykliwe »jedyнки« brukowców” (Banasiak 2009: 490). Oto wybrane przykłady:

(1) Sygnał: Sztuka przegrywa na wszystkich frontach. Liga Polskich Rodzin oblega białostocki Arsenal. Stan podwyższonego napięcia na Uniwersytecie Warszawskim.

Tytuł: DLACZEGO WCIĄŻ DAJEMY SIĘ GNOIĆ?

Śródtytuły: Prezydent na smyczy LPR; Wara im od sztuki!; Wybijajmy się na niepodległość („RASTER” 2003 E)

(2) Sygnał: Kolejny donos na sztukę trafił do prokuratury. Malarz Ryszard Woźniak będzie składał wyjaśnienia na policji.

Tytuł: SZCZERBIEC SIECZE SZTUKĘ

Śródtytuły: Entuzjazm i złe przecucia; Kościół – galeria – prokuratura; „Czy pan jest Polakiem?”; Talibowie prowokują („RASTER” 2003 A)

W pierwszym zestawie nagłówków do wzbudzania emocji zastosowana została nacechowana ekspresywnie metaforyka militarna: „przegrywać na wszystkich frontach”, „oblegać”, „wybijać się na niepodległość” oraz metaforyka związana z przemocą: „dawać się gnoi”, „być na (czyjejs) smyczy”. Pojawia się ponadto wykrzyknienie „Wara” – ‘okrzyk wyrażający zakaz zbliżania się do czegoś, kogoś’ (DUNAJ 2007: 1952), a więc akt mowy, w którym nadawca dominuje nad zobowiązanym do posłuszeństwa, zaszraszoną odbiorcą. Funkcję kreowania nastroju pełni konstatacja o „stanie podwyższonego napięcia”. W zbiorze owych krótkich, hasłowych wypowiedzi widoczna jest różnorodność form składniowych i aktów mowy. Pojawiają się równoważniki zdań, na przykład „Stan podwyższonego napięcia na Uniwersytecie Warszawskim”, „Prezydent na smyczy LPR”, ale także rozkaz „Wara im od sztuki!” i formy z tak zwanym MY inkluzywnym: zawarte w tytule pytanie deliberatywne oraz apel: „Wybijajmy się na niepodległość”. Zarówno w pierwszym, jak i w drugim zestawie nagłówków zastosowany został zabieg personifikacji, który wzmacnia emocje. Mowa jest bowiem o „przebranej sztuki”, „donosie na sztukę” oraz „sieczeniu sztuki”, a więc o działaniach, które nie szkodzą zajmującym się sztuką osobom czy instytucjom, ale niszczą samą sztukę jako wartość.

W drugim zestawie nagłówków zastosowana jest leksyka świadcząca o wejściu w konflikt z prawem: „donos”, „prokuratura”, „składać wyjaśnienia na policji”, a śródtytuł w formie wyliczenia prezentuje zaangażowane w spór strony: „Kościół – galeria – prokuratura”. Obecna jest również leksyka związana z agresją i przemocą: „siec (kogoś/coś)”, „prowokować”, „talibowie”. Zaciekawienie odbiorcy wzbudza także wyrwane z kontekstu czyjejs wypowiedzi pytanie o narodową tożsamość: „Czy pan jest Polakiem?”, zaś niepokój może wywołać konstatacja „Talibowie prowokują”. W jednym ze śródtytułów pojawiają się również sygnały antynomicznych nastrojów: „entuzjazmu” związanego z odczuwaniem radości i „złych przecuć” związanych z takimi emocjami jak niepokój, lęk.

Sensacyjne, intrygujące bądź zaskakujące odbiorcę nagłówki tworzone są w magazynie „Raster” na wzór tych, które występują w prasie brukowej, a ich zadaniem jest przyciąganie uwagi odbiorcy i rozbijanie długich partii tekstu, aby nie wywoływać lekturowego znużenia. Dbałość o atrakcyjny tytuł związana jest z psychologicznym mechanizmem zapamiętywania zwanym efektem pierwszeństwa, który polega na tym, że

człowiek, mając do czynienia ze strukturą linearną, zwraca uwagę przede wszystkim na to, co znajduje się na początku. Dopelnieniem tego mechanizmu poznawczego jest efekt świeżości, który sprawia, że odbiorcy zapada w pamięć szczególnie końcowa część tekstu. Warto zatem przyrzeć się również temu, w jaki sposób redaktorzy z „Rastra” puentują publikowane w zinie wypowiedzi.

Znaczenie konkluzji dla interpretacji całości, czyli bezalternatywny odbiór

Dbając o kreatywny, urozmaicony sposób puentowania tekstów, redaktorzy „Rastra” stosują techniki pozwalające aktywizować odbiorcę poprzez:

- 1) prowokacyjne apele, które mają za zadanie motywować do działania („Aby uniknąć podobnych wpadek w przyszłości, podajemy do wiadomości, że kandydatów do nagród zgłaszają instytucje, związki twórcze i stowarzyszenia. A więc do dzieła: zasympmy ministerstwo falą zgłoszeń!”; RAT 2009: 136) lub rewolucyjnych zmian („Sprywatyzować ASP!!!”; RAT 2009: 127).
- 2) pobudzające do refleksji pytania retoryczne („[...] Czyżby ostatnią możliwością swobodnego działania pozostało już tylko całkowite odcięcie się od wszelkich państwowych i samorządowych struktur instytucjonalnych?”; „RASTER” 2002 A) bądź ostrzeżenia („Pamiętaj, głosując na Kwaśniewskiego lub Krzasklewskiego wspierasz złą sztukę w Polsce”; RAT 2009: 134).

Niektóre partie finalne mają postać polemiki z wpisanymi w tekst adwersarzami, których milczenie stanowi dogodną pozycję do ataku i dowodzenia własnej racji, na przykład:

W ten sposób dyrektor Kaźmierczak wyzwiał na pojedynek artystę Kaźmierczaka i efektownym blitzkriegiem zabił go na miejscu. Dyrektor zwyciężył artystę w sobie i niestety przy okazji zdradziecko ranił również szereg artystów (i nie tylko artystów), którzy z tej strony w ogóle nie spodziewali się ataku. Książę, to nie było („RASTER” 2003 C).

Atrakcyjnym, wzbudzającym pozytywne emocje, a zarazem zapadającym w pamięć i zachęcającym do dalszej lektury sposobem zamykania tekstów jest żart. Zazwyczaj humor ma charakter prześmiewczy, a więc wywołanie końcowego wrażenie u czytelnika związane jest zasugerowaniem mu oceny zjawisk. Sarkastyczny żart może być oparty na hiperboli (1), grotesce (2) czy językowej grze (3), na przykład:

(1) [...] Jak wy dostać się z uścisków drucianych i glinianych golasów? Na wszelki wypadek, lepiej w ogóle nie przekraczać Wisły (RAT 2009: 181).

(2) [...] Jest to bardzo świadomy zabieg, za sprawą którego uczestnicy wernisaży wystaw artysty doznają wstrząsu egzystencjalnego – wydaje im się, że skoro koło nich stoi żywy Boltanski, to widocznie znaleźli się właśnie w świecie umarłych. To z kolei wyjaśnia, dlaczego podczas wrześnie-owego otwarcia wystawy artysty w Galerii Foxal szczególny tłok panował przy wyjściu („RASTER” 2001 K).

(3) [...] Nazwy kolejnych edycji ekspozycji są coraz krótsze, pierwsza nosiła tytuł *Międzynarodowa wystawa megaplakatu niekomercyjnego*, za trzecim razem odpadł przedrostek „mega-”, czwarta ekspozycja przestała być „międzynarodowa”, żyjemy więc nieśmiałą nadzieją, że za piątym razem nie będzie już wystawy („RASTER” 2000 B).

Niekiedy również podsumowanie zawiera konstatację z bezpośrednio wyrażoną pozytywną (1) lub negatywną oceną – tutaj o wydźwięku sarkastycznym poprzez przytoczenie trywialnej sentencji (2), na przykład:

(1) [...] Ale też można spojrzeć na to szerzej – Rauch to jeden z najciekawszych artystów, jacy rośli we wschodnioeuropejskich realiach (RAT 2009: 183).

(2) Cała historia, choć zawiera w sobie niepokojące pierwiastki, jest przede wszystkim przerażająco śmieszna. Pojedynkując się z Niesterowicz Kowski ośmiesza siebie i całą instytucję, którą kieruje, ale najśmieszniejszy jest fakt, że „prawdziwy zamek” pokazany przez dyrektora niczym się w istocie nie różni od „nieprawdziwego zamku” Niesterowicz. [...] Ten „prawdziwy” dyrektorski obraz, zarejestrowany zimnym okiem kamery przemysłowej, jest tylko znacznie bardziej ponury i przygnębiający. W takich wypadkach mówi się: „Cóż, prawda jest zawsze bolesna” (RAT 2009: 226-227).

Zakończenie

Zaprezentowane w niniejszym rozdziale wybrane zabiegi nakłaniające zostały uporządkowane wedle kategorii czterech podstawowych mechanizmów perswazyjnych, aby pokazać zarys pewnej przemyślanej strategii. Strategia ta bliska jest perswazji wypowiedzi publicystycznych obecnych w popularnych tygodnikach, tabloidach czy młodzieżowych magazynach. Wyraźnie zarysowane „ja” autorskie, bezpośrednio formułowanie ocen oraz sięgnięcie po emocjonalny wariant potocznego rejestru języka wpływają na wyrazistość i „czytelność” zabiegów perswazyjnych, którym daleko do subtelnego sterowania wyborami odbiorcy. Kreatywność językowa oparta na zabiegach obecnych w młodzieżowej gwarze, kompozycja i stylistyka charakterystyczna dla

codziennych wypowiedzi prasowych (zwłaszcza brukowców) oraz operowanie skojarzeniami ze sfery kultury masowej (popularne filmy, muzyka, dziedziny rozrywki i tym podobne) to próba przyciągnięcia potencjalnego młodego czytelnika. Odbiorca ten ma stać się fanem określonego rodzaju sztuki i dokonywać wyborów, kierując się przyjętą przez redaktorów hierarchią wartości, która może pozostać nieświadomiona. Dokonując wyrazistych podziałów na: „nowe, młode, modne, nowoczesne, wolne” z jednej strony oraz na: „stare, dawne, konserwatywne, biurokratyzowane, upolitycznione” ze strony drugiej, nadawca projektuje pokoleniowy konflikt (MARKOWSKA 2012: 315), ale operując ową uproszczoną opozycją wartości nie wychowuje w pełni świadomego odbiorcy sztuki. Odbiorca ten bowiem łatwo powie „tak” sztuce Sasnała czy Maciejowskiego, zaś „odrzuci” twórczość Skoczylasa, Dudy-Gracza czy Beksińskiego, ale będzie miał problem z umotywowaniem swoich wyborów. Z kolei odbiorca innego typu – wykwalifikowany znawca sztuki, nie będzie podatny na tego rodzaju perswazyjną strategię i postawi pytania z poziomu metatekstowego między innymi o hierarchię wartości stanowiącą podstawę krytycznych wyborów oraz o to, czy przyjęcie wybranej koncepcji artystycznej musi iść w parze z radykalną kontestacją innych propozycji, tj. czy zasadna jest projekcja konfliktu?

English summary

The main theme of Agnieszka Romaneczko's chapter *Persuasive Strategies in "Raster" e-zine* is a pragma-linguistic analysis of the artistic critique statements published in the e-zine "Raster". The author refers to Stanisław Barańczak's definition of persuasive function and, in the subsequent parts, she presents the effects of persuasion mechanisms on chosen examples: community of the world and language, emotions in the verbal communication, simplified division of values and non-alternative reception. The conducted analysis depicts cooperation of those mechanisms in the context of a strategy based on an intergenerational conflict of values, which fits into a binary opposition: *young/new* versus *old/former*. The first part of it is considered positive value, while the second part—negative value. In addition, the author presents few elements of the tabloidization of verbal communication. The effectiveness of this persuasion is examined with reference to a real communication situation therefore; not only parameters of the language and external language context, but also characteristics of a speaker and potential groups of recipients are included. The articles published in the "Raster's" Internet archive and in the *Raster. Macie swoich krytyków* [*Raster. You have your Critics*] were used as the source material for this chapter.

Źródła cytowań

- BANASIAK JAKUB (2009), 'Posłowie. Historia pewnej epoki', w: Jakub Banasiak (red.), *Raster. Macie swoich krytyków. Antologia tekstów*, Warszawa: Wydawnictwo 40 000 Malarzy, online: <http://www.obieg.pl/prezentacje/16281> [dostęp: 30.06.2017].
- BARAŃCZAK STANISŁAW (1975), 'Słowo – perswazja – kultura masowa', *Twórczość*: 7, ss. 44-57.
- BAUER ZBIGNIEW (2010), '„Twój głos w Twoim domu”: cztery typy tabloidyzacji', w: Irena Kamińska-Szmaj i in. (red.), *Tabloidyzacja języka i kultury*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 37-47.
- BIAŁEK-SZWED OLGA (2010), 'Voyeuryzm medialny na łamach polskich tabloidów', w: Irena Kamińska-Szmaj i in. (red.), *Tabloidyzacja języka i kultury*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 183-193.

- KĘPA-FIGURA DANUTA (2010), ‘Językowe wymiary tabloidyzacji – studium przypadku’, w: Irena Kamińska-Szmaj i in. (red.), *Tabloidyzacja języka i kultury*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 127-138.
- KURYŁEK DOMINIK (2006), ‘Raster. Nielegalny Nieregularnik’, w: Piotr Marecki (red.), *Tekstyliabis. Słownik młodej polskiej kultury*, Kraków: Korporacja ha!art, s. 640.
- MARKOWSKA ANNA (2012), ‘Straszne inwektywy. Język krytyczny „Rastra” a potencjał zmiany’, w: Anna Markowska, *Dwa przełomy. Sztuka polska po 1955 i 1989 roku*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, ss. 303-319.
- „RASTER” (2000 A), *Rozdeptany ananas dla AMS*, Archiwum: artykuły IX-XII 2000, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_fr2000 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2000 B), *Niekomercyjny odór*, Archiwum: artykuły IX-XII 2000, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_fr2000 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 A), *Niezapomniana wizyta (I 2001)*, Archiwum: artykuły I-II 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_I_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 B), *Piknik wyborczy SLD*, Archiwum: artykuły I-II 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_I_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 C), *Furmanką po banany*, Archiwum: artykuły III-V 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_II_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 D), *Ale ładnie!*, Archiwum: artykuły III-V 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_II_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 E), *(nie)Luxusowy profesor*, Archiwum: artykuły III-V 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_II_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 F), *Awantura o malutką Izę*, Archiwum: artykuły VI-VIII 2001, online: http://www raster .art .pl /archiwa /archiwum_III_2001 .htm, [dostęp: 30.06.2017].

- „RASTER” (2001 G), *Jalta*, Archiwum: artykuły VI-VIII 2001, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_III_2001.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 H), *Zarty z malarstwa?*, Archiwum: artykuły IX-XII 2001, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_IV_2001.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 I), *Smutne plany Zniechęty*, Archiwum: artykuły IX-XII 2001, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_IV_2001.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 J), *Czego nie lubią Paulini*, Archiwum: artykuły IX-XII 2001, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_IV_2001.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2001 K), *Z(a)gon Boltanskiego*, Archiwum: artykuły IX-XII 2001, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_IV_2001.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2002 A), *Wyspa zatona?*, Archiwum: artykuły I-IV 2002, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_I_2002.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2002 B), *Pokręcony dom na wyspie*, Archiwum: artykuły I-IV 2002, online: http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_I_2002.htm, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2003 A), *Szczerbiec siecze sztukę*, Archiwum: artykuły I-VI 2003, online: <http://www.raster.art.pl/start.html>, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2003 B), *Za sztukę na roboty karne*, Archiwa: artykuły VII-IX, online: <http://www.raster.art.pl/start.html>, (dostęp: 26.05.2016).
- „RASTER” (2003 C), *Słupski wyrok na czarownicę. Komentarz Rastra*, Archiwum: artykuły IX-X 2003, online: <http://www.raster.art.pl/start.html>, [dostęp: 30.06.2017].
- „RASTER” (2003 D), *Spojrzenia, zdziwienia, rozczarowania*, Archiwa: artykuły XI-XII 2003, online: <http://www.raster.art.pl/start.html>, [dostęp: 30.06.2017].

- „RASTER” (2003 E), *Dlaczego wciąż dajemy się gnoić?*, Archiwa: artykuły XI-XII 2003, online: <http://www.raster.art.pl/start.html>, [dostęp: 30.06.2017].
- RAT (2009), *Raster. Macie swoich krytyków. Antologia tekstów*, Warszawa: Wydawnictwo 40 000 Malarzy.
- DUNAJ, BOGUSŁAW, RED. (2007), *Słownik współczesnego języka polskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Langenscheidt.
- ŚWIĘCICKA MAŁGORZATA (1999), ‘Język młodzieży w kontekście społeczno-kulturowym na przełomie XX i XXI wieku’, w: Walery Pisarek (red.), *Polszczyzna 2000: orędzie o stanie języka na przełomie tysiącleci*, Kraków: Uniwersytet Jagielloński. Ośrodek Badań Prasoznawczych, ss. 160-170.
- TOKARSKI RYSZARD (2009), ‘Efekty manipulacyjne: między akceptacją a odrzuceniem’, w: Grzegorz Dąbkowski (red.), *Polszczyzna moja...*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, ss. 285-298.
- WOJTAK MARIA (2003), ‘Kolaże tekstowe jako forma komunikacji publicystycznej’, w: Mirosława Białoskórska (red.), *Studia Językoznawcze, tom 2: Synchroniczne i diachroniczne aspekty badań polszczyzny*, Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, ss. 9-27.
- WOJTAK MARIA (2004), *Gatunki prasowe*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Inspiracje popkulturą w modzie japońskiej od lat siedemdziesiątych XX wieku. *Kawaii* na przykładzie japońskiej mody ulicznej

MARCELINA MROWIEC *

Wprowadzenie

Moda japońska jest dziedziną promującą równość poprzez różnorodność. Wielość stylów w demokratyczny sposób zrównuje kobiety i mężczyzn, zacierając granicę dzieciństwa i dorosłości przy użyciu narzędzia, jakim jest *kawaii*¹. W Japonii od wieków promowano równość w ubiorze. Kimono było noszone zarówno przez mężczyzn, jak i przez kobiety. Homogenizacja stosowana była ze względów praktycznych i nie zacierała różnic między płciami. Kobięce stroje różniły się od męskich, a dziewczęce od kobiecych (dla mężatek) (AMBASADA JAPONII 2013). Kimono to jednak japońska *haute couture* (moda wysoka). Na tradycyjne pozwolić sobie mogą tylko zamożni. Jest to bowiem wydatek, w przeliczeniu, rzędu dziesięciu tysięcy złotych. Tańszą alternatywą jest *yukata* (AMBASADA JAPONII 2013). Wariacje na temat kimona dostrzec można u różnych japońskich projektantów, jako że jest to najbardziej uniwersalny i klasycznie japoński strój (GROOM 2011: 193). To tradycyjne japońskie ubranie, kojarzące się jednak z uni-

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: marcelina.mrowiec@wp.pl

¹ *Kawaii* dosłownie można tłumaczyć jako 'śladki', 'ładny', 'uroczy'. W praktyce jednak doszukiwać się tu można i innych odcieni znaczeniowych, takich jak: figlarność, zalotność, pocieszność.

formizacją, ujednoliceniem wizerunku, podlega przeobrażeniom, zmierzającym w kierunku podkreślania indywidualności. W tym samym kierunku zmierza moda uliczna. W tokijskiej dzielnicy mody Harajuku nie ma ludzi ubranych w jednakowy sposób. Przeciwnie, każdy kształtuje własny wizerunek, w opozycji do tego, który na co dzień przedstawia kolegom ze szkoły czy współpracownikom.

W rozdziale zaprezentowane zostaną przemiany w japońskiej modzie ulicznej na przestrzeni ostatnich trzech dekad XX wieku i początków XXI stulecia. Lata siedemdziesiąte były okresem, kiedy tradycyjnie utrwalony porządek społeczny zaczął ulegać przeobrażeniom. Wraz ze zmianą obyczajową Japonia coraz bardziej otwierała się na dziecięcość (KINSELLA 1996: 222). Za jej symbol można uznać wymyśloną w 1974 roku Hello Kitty, rysunkową postać kota, produkt firmy Sanrio. Warto powiedzieć, że dopiero wtedy *kawaii* zaczęło być konsumowane na masową skalę i zaczęło się opłacać, również w sensie materialnym (OKAZAKI & JOHNSON 2014: 15-16):

Dla wielu kobiet Hello Kitty jest manifestacją nie zdziecinnienia, a dziecięcości. Nadzieję, że w tym ponurym, zabieganym i opresywnym świecie, w którym są zmuszone do wyprzedzania innych, wciąż mogą być radosne, charakterne, pełne życia i prostoduszne. Hello Kitty pozwala jednostce wyrazić swój bezpośredni emocjonalny wpływ na otoczenie społeczne, w którym z reguły faworyzowane są komunikaty podawane nie wprost i wielosłowie” (MCVEIGH 2000: 231)².

Infantylnizm dla dorosłego konsumenta, czyli estetyka *kawaii*

Na wstępie wyjaśnić należy, czym w istocie jest charakterystyczne dla Japonii *kawaii*, o ile jego istotę uchwycić w ogóle można. „Pierwotnie wyrażało ono uczucie zachwyty i rozczulania się nad czymś małym, słodkim i bezbronny, ostatnio jednak stosowane jest także w znaczeniu idealne, robiące dobre wrażenie, pożądane” (AMBASADA JAPONII 2013). Słowo to jednak w swoim pierwotnym znaczeniu nie miało nic wspólnego z dziecięcością, a oznaczało po prostu bliskich ludzi, na których wsparcie można liczyć (OKAZAKI & JOHNSON 2014: 13). *Kawaii* jest słowem, które nie ma nieskomplikowanego przełożenia na języki europejskie. Można traktować je jako amalgamat znaczeniowy wyrazów *amae* i *yasashii*, na co wskazuje Anne Allison. Pierwsze

² Przekład własny za: „And for many women, Hello Kitty is a celebration not of childishness but of the childlike, a hope that in spite of a gloomy, harried, and harassing world in which they are forced to outmaneuver others, they are still light – hearted, spirited, buoyant, and ingenuous. Hello Kitty allows an individual to express a direct emotional impact in a social world that usually privileges indirect messages and circumlocution”.

z nich oznacza bierność, tkliwość i podporządkowanie bliskiej osobie, drugie zaś to „łagodność” (ALLISON 2003: 385). Sam wyraz *kawaii* pochodzi od *kawayui* (‘zawstydzony’). Nie był kojarzony z emocjami pozytywnymi. Jednym z ciekawszych użycí tego słowa jest opisywanie nim dziecinnych zachowań osób starszych (NITTONO 2010: 80-81). Okazuje się, że nie wszyscy uważają taką stylistykę za godną podziwu. Świadczą o tym pojęcia, które zostały nadbudowane na gruncie terminu *kawaii*. Mowa tu na przykład o *ita-kawaii* czy *kimo-kawaii*. Pierwszym z nich można określić osobę, która pomimo osiągnięcia dojrzałego wieku wciąż stara się wyglądać i zachowywać jak dziecko. Kolejne budzi jednoznacznie negatywne konotacje, mówi o „obrzydlivości” tej stylistyki (ASANO-CAVANAGH 2012: 10). Tomasz Burdzik w artykule *Kawaii – estetyka made in Japan* podaje jeszcze takie jej odmiany jak *ero-kawaii* (chodzi o wydobywanie ze słodczy seksualności), *guro-kawaii* (zabarwienie groteskowe) i *busu-kawaii*, którą określił jako „brzydką słodycz” (BURDZIK 2015: 158).

Estetyka *kawaii* wiąże się ze ściśle określonymi kanonami piękna. Kobieta, która z natury nie pasuje do tego wzorca, nie może uchodzić za pełną wdzięku. Nie każdy przecież dysponuje okrągłą twarzą czy dziecięcą budową ciała. Moda stała się dostępna dla każdego między innymi dzięki subkulturze *kogal*. W tym wypadku wystarczyło stosować się do prostej zasady. Wyglądać modnie można było dzięki doborowi określonych akcesoriów, doczepianiu sztucznych rzęs czy doklejaniu tipsów (MATHEWS & WHITE 2004: 91). Dziewczyny zakładają mundurki, podkolanówki, aby wyglądać bardziej „uroczo”. W odróżnieniu jednak od tradycyjnych uczennic, podkreślają swoją osobowość wyrazistym makijażem i rozpiętymi bluzkami (GROOM 2011: 202). Na gruncie *kogal* wyrosło jej przeciwieństwo, czyli kobiety ubierające się na wzór swoich starszych sióstr czy powracające do klasyki (MATHEWS & WHITE 2004). *Kogyaru* to zjawisko zapoczątkowane w latach dziewięćdziesiątych (NAKAO 2015: 14). Co warte podkreślenia, nie cieszyło się ono powszechnym społecznym uznaniem, a grupa młodych kobiet, ubierających się jak wyzywające uczennice, była postrzegana jako margines (KAWAMURA 2006: 788).

Japońskie lolitki a *Lolita* Nabokova

W obiegowej opinii lolita to dorastająca dziewczynka, przedmiot pożądania mężczyzny w średnim wieku o nieuporządkowanej seksualności. W wydaniu japońskim warto zwrócić uwagę na nieco inny aspekt. „Nie należy mylić tego terminu z tytułem powieści Vladimira Nabokova. Termin lolita odwołuje się do praktyki, w której dorosłe

kobiety ubierają się w nadmiernie falbaniaste stroje, inspirowane lalkami, księżniczkami, panienkami”³ (YOUNKER 2011: 97). Styl bycia japońskich przedstawicielek tej mody uznać można za sprzeciw wobec zastanego porządku społecznego, w którym kobieta spełniała się jako żona i matka. Oznacza on odejście od myślenia typowo kolektywnego, zakładającego wyłącznie wpasowanie się w otoczenie, do myślenia indywidualistycznego, chęci wyróżnienia się. Ich sprzeciw wobec tradycji i konserwatyizmu przybrał inny wyraz niż w społeczeństwach Europy Zachodniej czy Stanów Zjednoczonych. Pana-ceum na skostnienie obyczajów nie jest bowiem feminizm, ale infantylizacja rzeczywistości (YOUNKER 2011: 101). W efekcie obserwować można proces całkowicie przeciwny niż u Lolity Nabokova. Tam dziecko było seksualizowane, a w Japonii promowane jest przedłużanie dzieciństwa przy pomocy ubrania i określonego stylu zachowania, na przykład kreowanej nieśmiałości i wstydlivości. Japonki, które preferują takie stroje, twierdzą, że ich celem nie jest uwodzenie mężczyzn. Chodzi o zaakcentowanie własnej tożsamości (YOUNKER 2011: 108). W artykule, który ukazał się w „The Guardian” wyszczególniono różne typy japońskich „plemion” modowych. Wśród nich znajdują się właśnie lolity. Wybierają one stylizacje cukierkowe, w pastelowych kolorach. Nie stro-nią od fartuszków czy koronkowych ozdób. Czasami dobierają sobie specyficzne akcesoria w rodzaju laski pasterskiej (WILKS 2013).

Za pewną odmianę wspomnianych preferencji konfekcyjnych można uznać lolitę gotycką, będącą bardziej mroczną wersją stylizacji przeznaczoną dla młodych kobiet. Te wciąż przypominają dziecko, ale są pełne kontrastów i złowrogie (WILKS 2013). Tu najpełniej widoczna staje się esencja *kawaii*, które tak naprawdę nie jest wyłącznie przyjemnością, miękkością, słodkością, ale też wzbudza pewien niepokój, odrazę, przerażenie (SNYDER 2010: 72). Męską (przeważnie) alternatywą dla tej stylistyki jest „gotycki arystokrata”. Ubiera się on elegancko, na głowę zakłada cylinder. Nosi długi płaszcz i obuwie przypominające wojskowe. Talia wysmuklana jest przy użyciu gorsetu (CYLKOWSKA-NOWAK & BUTKIEWICZ 2009: 70).

Nieścistością byłoby jednak twierdzenie, że stylistyka lolit nie ma nic wspólnego z seksualnością. Istnieje pewna grupa lolitek, nazywanych wręcz *porun-rori* (zjaponizowane *porn lolita*). One ze swoją seksualnością nie tylko się nie kryją, ale wręcz demonstrowują ją w sposób, który może razić otoczenie. Dominującymi kolorami są czarny i czerwony (CYLKOWSKA-NOWAK & BUTKIEWICZ 2009: 70). „Lolity industrialne”,

³ Przekład własny za: „Not to be confused with Vladimir Nabokov's novel of the same name, Lolita refers to the practice of adult women dressing in excessively frilly, doll/ princess/ maiden inspired clothing”.

jak i wszystkie inne, ubierają się w sposób przyciągający uwagę. Towarzyszą im tradycyjne elementy kultury punk z domieszką techno. Ubrania mogą być niechlujne, dziurawe, a włosy wymodelowane w stylu irokeza. Starają się nie okazywać emocji (CYLKOWSKA-NOWAK & BUTKIEWICZ 2009: 70-71).

Rorikon

Obraz subkultury lolit byłby jednak niepełny, gdyby nie wpisać w niego coraz bardziej popularyzującego się zjawiska *rorikon* (tak Japończycy wymawiają zbitkę słów *lolita complex*). Ponieważ termin ten zaczerpnięty jest z języka angielskiego, wyraźnie widać, że w tym wypadku chodzi o przejęcie postawy opisanej przez Nabokova (KUCHIKOMI 2015).

Należy dodać, że „wszechobecność *kawaii* przedmiotów, logotypów, strojów, ozdób i wszystkiego, co miłe, słodkie i urocze, dziewczęce i niewinne, a obok: drastycznej pornografii [...] czy ciągłego chaosu w kwestii równouprawnienia kobiet wskazuje na daleko posunięte zagubienie japońskiego społeczeństwa” (ŻARNOWSKA 2013: 51). Prowizorycznym rozwiązaniem problemu pornografii dziecięcej w Japonii wydawał się być *Statut o Dziecięcej Pornografii* [*Child Pornography Statute*] (TAKEUCHI 2016: 207). Jako że akt prawny okazał się w tym wypadku niewystarczający, w 2014 roku uchwalono poprawkę, w której stanowi się o tym, że sprawca danego czynu zabronionego, tutaj określanego jako pedofil, zostanie ukarany, jeżeli znajduje się w posiadaniu tego typu materiałów. Za treści pornografii dziecięcej uznane są jednak tylko takie, które przedstawiają rzeczywiste osoby. Manga, nawet o charakterze najbardziej bestialskim, nie musi być zatem w świetle krajowego prawa uznana za tego typu zakazane treści, ponieważ nie przedstawia realnych ludzi, a wymyślone charaktery (TAKEUCHI 2016: 210). W tym miejscu warto jednak dodać, że Japonia jest sygnatariuszem międzynarodowych regulacji, które poruszają problem pornografii dziecięcej, i do których Japończycy muszą się dostosować. Nie oznacza to więc, że w tym kraju można bezkarnie publikować wszystko (TAKEUCHI 2015: 218). Tym bardziej, że nawet jeśli nieścisłość w prawie pozwala na dość swobodne kształtowanie treści komiksów, wciąż istnieje możliwość wystąpienia na drogę sądową w momencie, kiedy dana osoba czuje się urażona ich zawartością, uważa ją za obsceniczną (TAKEUCHI 2015: 235).

Ganguro i *gyaru* jako przełamanie słodkiej estetyki *kawaii*

*Ganguro*⁴ zapoczątkowała proces przemian w japońskiej modzie ulicznej. To również stylizacja z lat dziewięćdziesiątych. Mogła szokować tym bardziej, że jej zwolenniczkami były już piętnastoletnie dziewczęta. Pokazywały światu swoją niegrzeczność, szokujące stroje, mocno opaloną twarz (KAWAMURA 2006: 788). Charakterystyczną cechą stylizacji *ganguro* jest malowanie powiek białym cieniem, a ust – białą pomadką (MILLER 2004: 228). Kolejną stylizacją jest *gyaru* (Japończycy w ten sposób wypowiadają angielskie *girl*). Według jej zasad piękne są te dziewczyny, które mają mocną opaleniznę (w odróżnieniu od porcelanowej skóry lolit), ubierają się wyzywająco, wyraziście się malują i farbują włosy (LUO 2008: 12). Stylizacja ta wyrosła na gruncie *ganguro*, mody wyrażającej bunt. Atrybutem tej grupy były czarne maski i zmierzwione włosy w stylu afro. *Gyaru* mają własny magazyn modowy, który nosi nazwę „Egg Magazine” (WILKS 2013).

„Egg” zaczął się ukazywać w tym czasie, kiedy powszechnie rozkwitały nowe subkultury dziewczęco-kobiece. Młode czytelniczki miały okazję podzielić się z innymi swoją refleksją. Nadsyłały do redakcji prace, zarówno literackie, jak i plastyczne. Pismo, które porównać można do pochodzącego z Niemiec „Bravo”, odniosło sukces, w wyniku czego pojawiły się w nim komercyjne przekształcenia (MILLER 2004: 226). Obecnie ma charakter poradnika dla dziewcząt, które mogą znaleźć w nim pomoc, ale także wykazać się talentami (MILLER 2004: 226). Bezrefleksyjne podążanie za modą prowadzi w niektórych przypadkach do wybielania skóry, aby wpasować wizerunek w zachodnie wzorce. Istnieje także męska wersja tej stylizacji, zwana *gyaru-ob*. Powstało także bliźniacze pismo, „Mens’ Egg”.

Praktyka wybielania skóry łączy się ściśle z faktem, że Japończycy uważają ciemną karnację za gorszą, utożsamiają ją ze społecznościami wiejskimi (LI, MIN, BELK, KIMURA & BAHL 2008: 446). Kreowanie osobowości poprzez zmienianie odcienia skóry wiąże się także z feminizmem, ponieważ kobieta sama decyduje o tym, jak jej ciało ma wyglądać i warunkiem nie musi być zwrócenie na siebie męskiej uwagi. Może być to natomiast formą protestu przeciw utrwalonym wzorcom społecznym, według których kobieta wygląda i zachowuje się tak, jak oczekuje tego od niej mężczyzna. Paradoksem jednak jest to, że mimo odejścia od męskich kryteriów dziewczęta wpadają w pułapkę

⁴ *Ganguro* to nazwa jednej z popularnych w latach dziewięćdziesiątych w Japonii subkultur młodzieżowych i młodych kobiet, ukształtowana w opozycji do utrwalonych społecznie słodkich wizerunków dziewczyn. Wyróżnikiem jej przedstawielek były rozjaśnione włosy i silna opalenizna. Urodę podkreślały zaś one mocnym makijażem.

podporządkowania się żeńskiej wizji tego, co powinna reprezentować sobą kobieta. Starają się wyglądać tak jak mieszkanki Zachodu (LI, MIN, BELK, KIMURA & BAHL 2008: 448).

Szczególną odmianą *gyaru* jest *himegyaru* (dosłownie: ‘dziewczyna-księżniczka’), moda także utrzymana w stylistyce *kawaii*. Dziewczęta farbują włosy, starają się wyglądać elegancko i dystyngowanie (KELIYAN 2011: 100). *Himegyaru* różni się od lolity bardziej w sferze nomenklatury niż ideologii. W jednej z typologii lolita gotycka występuje nawet jako podtyp *kogyaru* (KELIYAN 2011: 100). W przekonaniu autorki rozdziału można mówić o swoistym japońskim synkretyzmie modowym.

Grupa jako istotny czynnik odniesienia

Mirosława Cyłkowska-Nowak pisze o tym, że Japończycy są społeczeństwem w dużej mierze zorientowanym na kolektywizm. Grupa jest dla nich ważnym punktem odniesienia, jeśli chodzi o podejmowanie życiowych wyborów. Dopełnieniem „grupizmu” jest *kanjin shugi*, czyli sposób, w jaki jednostka odnajduje się w otoczeniu społecznym akcentując przy tym swój indywidualizm (CYŁKOWSKA-NOWAK & BUTKIEWICZ 2009: 64). Do społeczeństwa japońskiego odnieść można także teorię neoplemienności. Jak pisze Morag McKerron, „neoplemię [*neo-tribe*] to grupa ludzi, którzy zdecydowali się na zebranie się w tym samym czasie i miejscu z konkretnego powodu” (MCKERRON 2003: 3). Znaną w Europie formą *performance’u* jest *cosplay*. Na konwentach, ale też i na japońskich ulicach, ludzie przebierają się za bohaterów filmów animowanych. Osoby, które na co dzień pełnią rolę poważnych urzędników państwowych (czy zuniformizowanych uczniów), w wolnych chwilach mogą pozwolić sobie na trochę „luzu” i stworzyć własny, zupełnie nowy wizerunek jako członków określonej grupy społecznej (WILKS 2013).

Paradoksalny system mody

Podążając za koncepcją Pierre’a Bourdieu, Amelia Groom pisze o tym, że moda służy dwóm celom. Z jednej strony pozwala ludziom wyrazić swoją odrębność i sprzeciw wobec zastanej rzeczywistości, natomiast z drugiej włącza człowieka w krąg określonej zbiorowości. Nie jest to jednak aż taki paradoks, jak się wydaje. Elementy modowego sprzeciwu, funkcjonujące najpierw jako swoista alternatywa, przechodzą później do głównego nurtu. Groom twierdzi jednak, że jeśli chodzi o tokijskie Harajuku, sprzeciw tamtejszych modowych outsiderów nie wiąże się z autentyczną ideologią (GROOM

2011: 189). Groom pisze o Harajuku jako o tej dzielnicy Tokio, w której dostrzec można „warstwową” modę. Japończycy tworzą swoje stylizacje w sposób eklektyczny, łącząc elementy różnych stylistyk. W ten sposób powstają kompozycje złożone z tradycyjnych części stroju, takich jak pas *obi* czy sandały *getta*, jak również z dobieranych do kimono nowoczesnych akcentów (GROOM 2011: 192).

Groom pisze zarówno o ewolucji, jak i rewolucji japońskiej mody ulicznej. Zwyczajowo przyjęło się, że te dwa terminy są względem siebie opozycyjne. W rzeczywistości poprzez przeobrażenia w modzie tradycyjnej następuje konstruowanie eksperymentalnych form (GROOM 2011: 192). W Harajuku uwidaczniają się one w szczególnie sposób. Mowa na przykład o modzie na pokazywanie elementów stroju, które zwykle są skrywane przed widokiem publicznym, takich jak wystające nitki czy bielizna. Zmienia się też funkcję poszczególnych ubrań, tworząc z nich akcesoria, a nie *clue* stylizacji (GROOM 2011: 209).

Słowem, które wyraża klasyczne piękno, jest w języku japońskim *kireii*. Przeciwnieństwem *kawaii* jest natomiast *kakkoi*, które tłumaczone jest angielskim *cool* (BURDELSKI & MITSUHASHI 2008: 89). Słowo to wyraża dynamikę, przebojowość i wpasowanie w światowe standardy.

Demokratyzacja płciowości na przykładzie *visual key*

Warto też wspomnieć o zjawisku zwanym *visual key*, jest ono bowiem znakomitym przykładem koegzystencji Zachodu i Japonii w modzie. Treść przekazu zdaje się nie do końca współgrać z formą, co przejawia się w podawaniu widzom muzyki, z którą utożsamia się zachodni odbiorca, ale w *entourage*’u japońskim (SNYDER 2010: 55). Występujący w zespołach muzycy często jednak zamazują tradycyjne role płciowe. Przykładem jest grupa Malice Mizer. Warto w tym miejscu dla porównania przywołać postawę *onnagaty* (aktor japońskiego teatru kabuki, który odgrywał role kobiece), ponieważ muzycy mogą na scenie być performerami, którzy swoim wyglądem przypominają kobiety (makijaż). Łatwo uwierzyć w tę iluzję, gdy ktoś się nie odzywa i głos nie może zdradzić jego męskości (SNYDER 2010: 67). Należący do grupy Malice Mizer Mana jest przykładem na to, że mężczyzna do tego stopnia jest w stanie wcielić się w postać kobiety, że staje się dla nich wizerunkowym wzorcem. Tenże akurat wybrał stylistykę *gothic lolita* (Kańska 2010: 95). Dla fanów danego zespołu jego członkowie z pewnością są *kawaii*, czyli pociągający, godni uwagi, wyróżniający się czy też – choć słowo to jest najmnie odkrywczym odcieniem *kawaii* – „uroczy”.

Otaku, czyli introwertyczny buntownik

Mówiąc o japońskich stylistykach nie sposób nie wspomnieć o *otaku* (grzeczna forma wyrazu „ty” albo „dom”). Jak pisze Małgorzata Rutkowska:

[...] kiedy przyglądamy się społeczeństwu japońskiemu, możemy z łatwością wskazać jednostki, które w jakiś sposób wyróżniają się spośród reszty ludności. Nawet ludzie nieposiadający wiedzy na temat *otaku* potrafią wskazać osoby, które nie pasują do reszty. Poznać je można po niechlujnym ubiorze, niezadbany wyglądzie (RUTKOWSKA 2014: 20).

Rutkowska przypisuje tę sytuację społecznej izolacji części młodych Japończyków, którzy pochłonięci przez świat gier i wirtualnej rzeczywistości, nie znajdują nawet czasu na to, żeby zadbać o siebie w podstawowy sposób. Wydaje się ich to zresztą zbytnio nie przerażać. Opinia społeczna z pewnością nie jest pierwszą instancją, do której mają zamiar się odwoływać (RUTKOWSKA 2014: 20).

Wśród *otaku* popularna jest również stylistyka *moe* (dosłownie: ‘płonieć’), który dotyczy seksualnych aspektów rozwoju nastolatków. Stylistyczna konwencja pozwala dorosłym kobietom przebierać się za dziewczynki. Nie należy tego jednak w stu procentach utożsamiać z kompleksem lolity. Wymaganiem, które musi spełniać „prawdziwa” lolita (nie o stylizację tu idzie, lecz o pewien problem społeczny), jest młody wiek, a więc około dwunastu lat. Tutaj wystarczy zaniżanie swojego wieku przy pomocy stroju, na przykład zakładanej na głowę ozdoby, przypominającej kocie uszy (RUTKOWSKA 2014: 21). Ma to oczywiście wywołać efekt *kawaii*, rozczulającej słodczy. Miyuki Hashimoto definiuje natomiast *moe* jako „miłość do przejawów [*characters*] i wytworów [*objects*] kultury otaku” (HASHIMOTO 2011: 115). Ta fascynacja doprowadziła do tworzenia rysunkowych postaci określanych jako *gyaru-ge* (‘dziewczyna z gry’). Bohaterki były z jednej strony delikatne, *kawaii*, z drugiej natomiast seksualizowane. Dla jednych były ucieleśnieniem marzeń o kobiecym pięknie, inni uznawali je za niemoralne (TSUTSUI 2008: 15).

Otaku to stosunkowo odległa w czasie subkultura japońska, której początki sięgają lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX stulecia, a która polaryzowała japońskie społeczeństwo. Jedni byli jej gorącymi zwolennikami, drudzy uważali ją za coś niewłaściwego (TSUTSUI 2008: 14). Młodych ludzi fascynował świat *science fiction*, a z czasem źródłem inspiracji stały się popularne komiksy i filmy rysunkowe (TSUTSUI 2008:

15). *Otaku* na początku XXI wieku to często świadomie wybierana i pozytywnie kojarząca się moda, a nie dziwactwo, które należy skrzętnie ukrywać przed światem (KAWASAKI 2016: 7).

Istotny wkład w ten proces miała tak zwana *wakamono bunka* ('kultura młodych'). Dzięki niej ludzie zaczęli dostrzegać wartość w kreowaniu własnej indywidualności i oryginalności. Jej początki datuje się na lata sześćdziesiąte XX wieku (KINSELLA 1998: 291). W czasach, gdy Zachód mierzył się z rewolucją obyczajową, japońscy nastolatkowie pokazywali swoją niezgodę na otaczającą rzeczywistość sięgając po komiksy, a raczej uciekając w ich świat (KINSELLA 1998: 292).

Wnioski

Wiele cech japońskiej mody ulicznej wywodzi się z *kawaii*. Nawet te stylizacje, które zdają się wyrastać niejako w opozycji. Gdyby nie pojawiła się moda na to, co słodkie i kiczowate (w naszym, europejskim rozumieniu), nie byłoby także w Japonii potrzeby sprzeciwu w formie punkowej, techno czy w postaci seksualizacji własnego wizerunku. Japońskie stylizacje często uważane są w kulturze europejskiej za infantylne i kojarzone dość jednoznacznie w sposób negatywny. Jeśli jednak wziąć pod uwagę, że Japonia to kraj zaawansowany technologicznie, będący siedliskiem kreatywnych idei, można wyciągnąć wniosek, że określone mody niekoniecznie są przejawem dzieciennienia społeczeństwa, ale raczej próbą odreagowania trudnej i silnie zhierarchizowanej rzeczywistości, z którą ludzie stykają się na co dzień w pracy czy na uczelni.

Japończycy tworzą modę równościową, która zrywa z tradycyjnym pojmowaniem płci. Kiedyś kimona noszone były przez wszystkich. Dziś to *visual key* posługuje się taktyką włączania elementów kobiecych do estetyki męskiej. Biorące udział w *cosplay-owych* konwentach dziewczęta mogą przebierać się za mężczyzn i odwrotnie, co jednak nie musi mieć żadnego związku z tożsamością płciową czy seksualnością. Wręcz przeciwnie – jest odgrywaniem kolejnej roli, oprócz tej narzucanej przez społeczeństwo. Człowiek na co dzień pracujący w korporacji i ubierający się w mundurek, tutaj może „zaszaleć” i pokazać się z zupełnie innej, kreatywnej strony. To, co w firmie uchodzi za ekstrawagancję i niedopasowanie do otoczenia, na ulicach Harajuku pozwala wyrazić swoją indywidualność i niepowtarzalność.

Motywy, który łączy lolity japońskie z Lolitą Nabokova, jest opis dziecięcości czy dojrzewania jako wartości budzącej przyjemne konotacje. W obu wypadkach zachodzą jednak odmienne procesy. Europejczycy kładą nacisk na jak najszybsze wejście

w dorosłość, o czym świadczy chociażby kontrowersyjna sesja zdjęciowa opublikowana w paryskiej edycji „Vogue’a” z przełomu grudnia i stycznia 2010 i 2011 roku, gdzie dziewczynki stylizowano na dorosłe, świadome własnej seksualności kobiety. Japończycy chcą z kolei jak najdłużej zatrzymać dzieciństwo i dają prawo do niego również dorosłym, co jest kolejną formą mody jako równościowej formy przekazu. Dziecięcość jest maską, którą może przybrać dorosły kreujący własną tożsamość. Mogłyby podnieść się głosy, że w ten sposób dochodzi do przedmiotowego traktowania kobiet, które sprowadzane są do roli słodkich, piszczących zabawek dla zafascynowanych nimi dojrzałych mężczyzn. Paradoks polega jednak na tym, że wyzwolone kobiety wybierają taki, a nie inny sposób kreowania swojej tożsamości i nie są do tego przymuszane przez tak zwany „czynnik patriarchalny”.

W oczywisty sposób subkultura lolit, pomimo pozornej niewinności, zawiera w sobie pierwiastek kokieterii, a w niektórych odmianach tej mody – nawet widocznej seksualizacji stylizacyjnej. W niniejszym rozdziale wspomniano o ekstremalnej, pornograficznej wręcz podkulturze lolit, pozostającej jednak na uboczu całego zjawiska, na które należy spojrzeć w szerszym kontekście. Wśród samych Japończyków estetyka *ka-waii* budzi na tyle sprzeczne odczucia, że obdarzają ją różnymi epitetami pozwalającymi wyrazić i negatywne nacechowanie względem niej. Jednocześnie jednak niezmiennie odczuwają potrzebę odniesienia się do niej, więc uważają ją za stały element estetyki. Wchodzi do kanonu wartości, takich jak klasyczne japońskie *wabi* czy *sabi*. Wchodzi w sposób demokratyczny.

Japońskiej mody ulicznej nie można streścić w nazwie jednej, dominującej tendencji. Modne jest nie tylko to, co zobaczyć można na pokazach znanych projektantów, ale również kreacje, które ludzie sami tworzą dla podkreślenia własnej tożsamości. Nawet nastolatek, który chce wyróżnić się z otoczenia, tak naprawdę ubiera się dla precyzyjnie określonej publiczności.

Wreszcie – pamiętać należy o tym, że moda dla wielu jest po prostu formą zabawy. Upatrywanie zagrożenia w każdym infantylnym doborze stroju nie wydaje się być uzasadnione. Należy jednak przyznać, że *rorikon* stanowi w Japonii spory problem, o czym świadczy choćby rozbieżność między prawnymi regulacjami krajowymi a międzynarodowymi umowami, których sygnatariuszem jest Japonia.

English summary

Japanese street fashion has been raising controversies since decades. Marcelina Mrowiec's chapter *Pop-cultural Inspirations in Japanese Fashion in the Seventies. Kawaii on the Example of Japanese Street Fashion* analysis of trends occurring in Japanese fashion industry from the 1970s until now and the way the street reacts to them. It is worth to take a closer look at the phenomenon called 'lolita fashion'. I will elaborate the inspirations of women dressing this way and I will try to explain the difference between Japanese lolita and Nabokov's Lolita, because these two terms are often associated, although they are entirely different. Japanese Lolita, regardless of her (or his) age tries to look conservative, like a pupil or a doll. Nabokov's Lolita, on the contrary, is a 'liberated child'. It would be useful to put aside the European connotation of this word and take a look at the phenomenon from the point of view of fashion semiology, speculating about the meaning of particular clothes. It often refers to pop culture aesthetics. I will also try to explain the 'kawaii' term, which exists in Japanese culture and means a not easily translatable into Polish language, 'cuteness'. The given aesthetics not only regards clothing, but also permeates thinking patterns. Not only clothes, but also Japanese thinking patterns are steeped in the aesthetics mentioned. Interestingly, they see neither banality nor contradiction to traditional culture patterns in it.

Źródła cytowań

- ALLISON, ANNE (2003), 'Portable Monsters and Commodity Cuteness: Pokemon as Japan's New Global Power', *Postcolonial Studies*: 3 (6), ss. 381-395.
- AMBASADA JAPONII (2013), *Biuletyn informacyjny. Ubiór i moda w Japonii*, Warszawa: Wydział Informacji i Kultury Ambasady Japonii, online: www.pl.emb-japan.go.jp/kultura/documents/Biuletyny/biuletyno213.pdf [dostęp: 30.06.2017].
- ASANO-CAVANAGH, YUKO (2012), *Expression of Kawaii ('Cute'): Gender Reinforcement of Young Japanese Female School Children*, online: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED542349.pdf> [dostęp: 30.06.2017].
- BURDELSKI, MATTHEW, KOJI MITSUHASHI (2008), 'Socializing Gender and Stance: Japanese Assessments with *Kawaii* and *Kakkoï*', *Journal and Proceedings of the Gender Awareness in Language Education*: 1 (1), ss. 65-93.
- BURDZIK, TOMASZ (2015), 'Kawaii – estetyka made in Japan', *Kultura popularna*: 2 (44), ss. 156-165.
- CYLKOWSKA-NOWAK, MIROSLAWA, ANNA BUTKIEWICZ (2009), 'Street Fashion of Japan jako próba konstruowania tożsamości młodzieży', *Przegląd Pedagogiczny*: 1 (11), ss. 59-80.
- GROOM, AMELIA (2011), 'Power Play and Performance in Harajuku', *New Voices*: 4 (1), ss. 188-210.
- KUCHIKOMI (2015), 'Lolicon teachers the growing concern', *JapanToday.com*, online: <https://www.japantoday.com/category/kuchikomi/view/lolicon-teachers-a-growing-concern> [dostęp: 30.06.2017].
- HASHIMOTO, MIYUKI (2011), '*Otaku* and *Moe*: An Intercultural Analysis of the Fetishist Tendency of *Otaku*', *SOS*: 1 (10), ss. 115-137.
- KAŃSKA, MAGDALENA (2010), 'Visual Kei jako przykład transgenderowych wizerunków japońskich mężczyzn', *Palimpsest*: 1, ss. 88-101.
- KAWAMURA YUNIYA (2006), 'Japanese Teens as Producers of Street Fashion', *Current Sociology*: 54 (5), ss. 784-801.
- KAWASAKI TAMI (2016), 'Marketing the Otaku Lifestyle Abroad', *Highlighting Japan*: 97, ss. 6-7.

- KELIYAN, MAYA (2011), 'Kogyaru and Otaku: Youth Subcultures Lifestyle in Post-modern Japan', *Asian and African Studies*: 3 (XV), ss. 95-110.
- KINSELLA, SHARON (1996), 'Cuties in Japan' w: Brian Moeran (red.), *Women Media and Consumption in Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press, ss. 220-254.
- KINSELLA, SHARON (1998), 'Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement', *Journal of Japanese Studies*: 24 (2), ss. 289-316.
- LI, ERIC P.H., HYUN JEONG MIN, RUSSELL W. BELK, JUNKO KIMURA, SHALINI BAHL (2008), 'Skin Lightening and Beauty in Four Asian Cultures', *Advances in Consumer Research*: 35, ss. 444-449.
- LUO, XING (2008), *Women's Fashion Magazines in Japan. Women vs. Women's Fashion Magazines in Relation to Self – image Creation and Consumption*. Lund: Lund University Press.
- MATHEWS, GORDON, BRUCE WHITE (2004), *Japan's changing generations. Are young people creating a new society?*, Abingdon: Taylor & Francis Group.
- MCKERRON, MORAG (2003), *Neo-Tribes and Traditional Tribes: Identity Construction and Interaction of Tourists and Highland People in a Village in Northern Thailand*, Chiang Mai: Chiang Mai University Press.
- MCVEIGH, BRIAN (2000), 'How Hello Kitty commodifies the cute, cool and camp?', *Journal of Material Culture*: 5 (2), ss. 225-245.
- MILLER, LAURA (2004), 'Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessment', *Journal of Linguistic Anthropology*: 2, ss. 225-247.
- NAKAO, ATSUMI (2015), 'Original Research: The Formation and Commodification of Harajuku's Image in Japan', *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*: 34, ss. 10-19.
- NITTONO, H. (2010), 'A Behavioral Science Framework for Understanding *Kawaii*', *Proceedings of the Third International Workshop on Kansei*, Fukuoka: [brak wyd.], ss. 80-83.
- OKAZAKI, MANAMI, GEOFF JOHNSON (2014), *Kawaii!: Japan's Culture of Cute*, Munich: Prestel.

- RUTKOWSKA, MAŁGORZATA (2014), 'Polska subkultura *otaku* wobec źródeł japońskich', *Załącznik Kulturoznawczy*: 1, ss. 9-25.
- SNYDER, RACHEL (2010), *The Androgyne Patriarchy in Japan. Contemporary Issues in Japanese Gender*, Arlington: University of Texas Press.
- TAKEUCHI, CORY LYN (2016), 'Regulating Lolicon: toward Japanese compliance with its international legal obligations to ban virtual child pornography', *GA. J. INT'L & COMP. L.* 44: 195-236.
- TSUTSUI, WILLIAM M. (2008), 'Nerd Nation Otaku and Youth Subcultures in Contemporary Japan', *Education About Asia* 3, ss. 12 – 18.
- WILKS, JON (2013), 'Tokyo's Fashion Tribes: a Guide', *TheGuardian.com*, online: <http://www.theguardian.com/travel/2013/jan/25/tokyo-fashion-tribes-guide> [dostęp: 30.06.2017].
- YOUNKER, TERESA (2011), *Lolita: Dreaming, Despairing, Defying*, New York: New York University Press.
- ŻARNOWSKA, KATARZYNA (2013), 'Japonia krainą seksualnych osobliwości', *Maska* 18, ss. 37-54.

Legenda Pięciu Kręgów – amalgamat prawdziwej i fantastycznej Japonii w zachodniej kulturze popularnej

MIŁOSZ MARKOCKI *

Wstęp

Każdy produkt kulturowy może być uznany za tekst mówiący nam coś o kulturze, która go stworzyła (FISH 2002) – dlatego utwory literackie czy filmy autorstwa amerykańskich twórców opowiadające o Japonii, można odczytać jako teksty ilustrujące specyficzny sposób, w jaki Amerykanie postrzegają Japonię i ujawniające, jakie jej elementy są najbardziej rozpoznawalne w zachodnim kręgu kulturowym. W przypadku wymiany kulturowej między Japonią a kulturą euro-amerykańską interesujące jest to, że inicjatywa prowadzenia i zawłaszczania elementów kultury japońskiej nie wychodzi od Japończyków, ale od samych Amerykanów i Europejczyków; to właśnie euro-amerykańska kultura popularna zapożycza i asymiluje elementy japońskiej kultury i jej artefakty. Wiąże się to z charakterystyczną postawą cywilizacji amerykańskiej wobec tej z Kraju Kwitnącej Wiśni, zwaną japonizmem (*Japanism*). Analogicznie do orientalizmu (SAID 1979: 1-3), obejmuje ona pewien stan wiedzy oraz wizję rzeczywistości dotyczące Japonii, które są wytwarzane i podtrzymywane przez kulturę zachodnią na jej własne potrzeby, często w sposób przypisujący japońskiej kulturze i jej artefaktom wartości i znaczenia właściwe dla Amerykanów. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że obecnie w niektórych dziedzinach kultury popularnej wyobrażenia o Japonii

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: milosz_markocki@yahoo.com

(a ściślej określone stereotypy utrwalane przez dyskurs japonizmu) często bywają traktowane jako fakty i rzetelne informacje o Kraju Kwitnącej Wiśni (BEN-ARI I MOERAN 1990: 1-2).

Legenda Pięciu Kręgów

Jednym z przykładów tekstów, w których fantazja miesza się z faktami, jest gra fabularna, na potrzeby której przyswojone zostały niektóre elementy kultury japońskiej, funkcjonujące w – głównie – amerykańskiej kulturze popularnej – *Legenda Pięciu Kręgów*. Została ona stworzona przez Amerykanów Johna Wicka i Davida Williamsa w roku 1998, a następnie przetłumaczona i wydana w Polsce po raz pierwszy przez wydawnictwo Tori w 2000 roku¹. Gry fabularne (*role-playing games*) są tekstami opierającymi się na współpracy kilku osób (graczy i mistrza gry), które wspólnie tworzą opowieść; mistrz gry opisuje graczom świat oraz nadaje kierunek fabule, gracze zaś wpływają na jej przebieg, wnosząc do niej osobiste wątki (WICK 2000: 8-9) poprzez wcielanie się w stworzone przez siebie postacie i wchodzenie w interakcję ze światem gry. Sama idea gier fabularnych to kolektywne fantazjowanie (FINE 2002: 72) – zatem wybór gry fabularnej jako medium prezentującego fantazmat średniowiecznej Japonii wydaje się niezwykle interesujący i podkreśla inherentnie „nierzeczywistą” naturę tekstu Wicka i Williamsa o Japonii.

Legenda Pięciu Kręgów jest nie tylko artefaktem kultury popularnej, ale również towarem, w związku z czym jej celem, jak każdego produktu komercyjnego, jest zarobienie pieniędzy. Aby produkt dobrze się sprzedawał, powinien być atrakcyjny i rozpoznawalny; dobrze też, jeśli kojarzy się z czymś ekscytującym i egzotycznym, co pobudzi wyobraźnię potencjalnego klienta i go zafascynuje. Wychodząc z tego założenia, można przyjąć, że twórcy *Legendy Pięciu Kręgów* dobrali takie elementy kultury japońskiej, które są komponentami powszechnie znanymi i jednoznacznie kojarzonymi z Japonią przez konsumentów. Można zatem uznać *Legendę Pięciu Kręgów* za zbiór tych aspektów kultury japońskiej czy stereotypów związanych z jej postrzeganiem, które są najbardziej zakorzenione i popularne w wyobraźni odbiorców z euro-amerykańskiego kręgu kulturowego i które najczęściej pojawiają się w zachodniej kulturze

¹ Podręcznik zawiera liczne nieścisłości leksykalne i merytoryczne, których nie poprawiano z uwagi na ich znaczną liczbę oraz fakt, że głównym celem autora rozdziału są inne kwestie. W rozdziale uwaga została skoncentrowana na artefaktach kulturowych, ideach oraz nazwach, jakich używają twórcy gry do wywołania u odbiorców skojarzeń z Japonią, a nie na tym, czy Wick i Williams nie przekłamują terminów i faktów.

popularnej. Oprócz tych elementów twórcy gry uwzględnili również mniej znane detale zapożyczone z różnych wierzeń i kultur Azji, które mają zapewnić odbiorcom z zachodniego kręgu kulturowego wrażenie egzotyki i obcowania z tym, co nieznanne.

Gra przedstawia fantastyczną wersję średniowiecznej Japonii zwaną Rokuganem, której najbliższej do realiów historycznego okresu Edo (zwanego również okresem Tokugawa, 1603-1868) wraz z jego hierarchią feudalną, porządkiem społecznym, poziomem technologicznym, elementami kulturowymi oraz elementami ekonomii i architektury (HALL 1979: 135-208). Ideą gry jest stworzenie i wcielenie się gracza w postać jednej z najbardziej rozpoznawalnych ikon japońskiej kultury, jaką jest samuraj. Z tego powodu w grze bardzo ważny element stanowi etos honoru, z którego słynęła kasta samurajska (ŚPIEWAkowski 1989). Waga, jaką twórcy gry przykładali do tego elementu kultury japońskiej, zyskuje swoje odzwierciedlenie w tym, że w grze znajduje się osobna statystyka o nazwie „Honor”, która ma bardzo duże znaczenie w mechanice gry i jest równie istotnym elementem procesu tworzenia postaci. Według słów samych twórców systemu, „Honor” jest cechą:

[...] określającą szlachetność myśli samuraja i czystość jego duszy. Bohater o wysokim Honorze jest godny zaufania, sprawiedliwy w sądach i pełen dostojeństwa, ma silne poczucie dobra i zła, dba też o swój wizerunek, gdy jego prawość jest stawiana w wątpliwość (WICK 2000: 58).

Definicja ta wyraźnie jest inspirowana literaturą poświęconą *bushidō* (drodze samuraja). Jak ujmuje to autor *Bushidō: The Warrior's Code*, jednej z najpopularniejszych książek poświęconych *bushidō*, Inazō Nitobe:

Bardzo wyraźna świadomość własnej godności i wartości jest zawarta w słowie honor. Honor był przekazywany przez takie terminy jak *na* (imię), *men-moku* i *guai bun* (publiczne zachowanie). Jakikolwiek naruszenie honoru samuraja było odczuwane jako *ren-chi-shin* (poczucie wstydu) (NITOBE 1979: 49)².

W rozważaniach nad ideą kodeksu honorowego i wartości bycia samurajem podęcznik do gry bardzo wyraźnie i często nawiązuje również do znanego utworu Yamamoto Tsunetomo *Hagakure*, który jest uważany za jedno z ważniejszych dzieł dotyczących kodeksu rycerskiego samurajów i ich podejścia do służby. Tsunetomo kładzie duży nacisk na służbę i lojalność samuraja wobec jego pana, twierdząc, że dla samuraja:

² Przekład własny za: „A vivid consciousness of personal dignity and worth is implicit in the word honor. Honor was conveyed by such terms as *na* (name), *men-moku* and *guai bun* (external bearing). Any infringement upon a samurai's honor was felt as *ren-chi-shin* (a sense of shame)”.

„Umysł musi w danym momencie stać się czysty [*pure*] i pozbawiony rozterek [*lacking complications*]”, a w służbie panu „W czasie wykonywania obowiązków serce winno być przepelnione tylko jednym. Dla pana oznacza to lojalność [...]” (TSUNETOMO 2012: 18). Tak więc osoby, które celem lepszego utożsamienia się z postacią samuraja i wczucia się w realia gry sięgnęły po *Hagakure* lub inne książki na temat *bushidō*, rozpoznają w podręczniku do gry kilka wypowiedzi lub maksym, które są parafrazą lub nawiązują do treści *Hagakure*, *Bushido: The Warrior's Code* czy innych dzieł o podobnej tematyce. Oprócz tego w *Legendzie Pięciu Kręgów* można zauważyć przynajmniej kilka nawiązań do wątków znanych zachodnim widzom z filmów Akiry Kurosawy, co nie jest zaskakujące, jako że jego filmy były w Stanach Zjednoczonych bardzo popularne; prawdopodobnie twórcy gry postanowili wykorzystać znane motywy, aby zdobyć uwagę potencjalnych klientów. W podręczniku przywołane zostają zatem takie produkcje kinowe, jak *Siedmiu samurajów* (WICK 2000: 20), *Ukryta forteca* i *Po deszczu* (WICK 2000: 14-16).

System społeczny – odgrywanie samuraja

Cała kultura Rokuganu skupiona jest wokół samurajów i ich kultury; system społeczny oparty jest na połączeniu administracji wojskowej, wzorowanej na szogunacie okresu Edo. Jednak w Rokuganie na szczycie drabiny feudalnej zamiast szoguna znajduje się cesarz i jego dwór, którego organizacja i zasady funkcjonowania są wzorowane na dworze cesarza Japonii z okresu Heian (794-1185) (HALL 1979: 57-68). Jako że do jednych z najbardziej rozpoznawalnych elementów kultury japońskiej należą kultura dworska okresu Heian oraz kultura wojowników okresu Edo, wykreowanie synkretycznego świata przypominającego oba systemy społeczne wydaje się uzasadnione. Oba konstrukty polityczne są bardzo znamienne i mają swoje miejsce w sferze wiedzy ogólnej w kręgu euro-amerykańskim, co znajduje odbicie w licznych i zróżnicowanych publikacjach na temat tych okresów historycznych³. Aspektem, na który warto również zwrócić uwagę, jest fakt, że w grze *Legenda Pięciu Kręgów* domyślnym statusem

³ Można tutaj odnieść się zarówno do prac ogólnie dotyczących historii Japonii, jak wspomniana już *Japonia od czasów najdawniejszych do dzisiaj*, jak również do prac koncentrujących się na konkretnych okresach historycznych, jak na przykład *The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan* (MORRIS 1994), czy *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868* (NISHIYAMA 1997), aby wymienić tylko kilka. Biblioteka cyfrowa Questia.com wymienia 650 książek dla hasła „Heian period” (okres Heian), natomiast dla hasła „Edo period” (okres Edo) wymienia 867 książek, podaje również ilość artykułów naukowych, odpowiednio 122

postaci gracza jest przynależność do kasty samurajów (istnieją jednak wyjątki uwzględnione w mechanice gry), jednak w przeciwieństwie do historycznej Japonii, gdzie status samuraja był równoznaczny ze statusem wojownika, gracze mają szeroki wybór ról, jakie ich postaci mogą pełnić. Gracz może zdecydować się na wcielanie się w wojownika, dyplomata, dworzanina, artystę, kapłana lub mnicha i wszystkie te role mogą być pełnione przez postać z kasty samurajów. Taki zabieg połączenia obu systemów ma na celu dostosowanie rozgrywki do stylu preferowanego przez konkretnych graczy. Struktura feudalna i realia militarne okresu Edo są idealne dla graczy szukających akcji i walki, a hierarchia feudalna daje mistrzowi gry niezwykle proste narzędzie rozwoju historii przygody – jeśli *daimyō* wyda konkretny rozkaz, to samuraj musi go wypełnić. Dla graczy preferujących intrygi dworskie i rozgrywki polityczne wymarzonym tłem będzie dwór wzorowany na tym z okresu Heian, wraz z jego skomplikowanym protokołem dyplomatycznym, walkami o wpływy polityczne czy zwykłymi przekupstwami i innymi bardziej wysublimowanymi metodami zwiększania wpływów politycznych.

Twórcy nie zawężili jednak możliwości graczy tylko do odtwarzania roli samurajów (mimo że jest to główny cel tej gry, choć nie jedyny), dlatego dodali również zasady kreowania innego rodzaju postaci, które w euro-amerykańskiej kulturze popularnej funkcjonują jako ikony jednoznacznie identyfikowane z cywilizacją japońską. Z tego względu gracze mają możliwość tworzenia i wcielenia się również w postaci: *ninja*, *gejszy*, *ronina*, a nawet członka *Kolatatu*, swego rodzaju gangstera, będącego *rokugańskim* odpowiednikiem *yakuzy* okresu Edo. Oczywiście twórcy pamiętali o umieszczeniu dodatkowych uwag i zasad dotyczących tego, jakie następstwa pociągnie za sobą granie inną postacią niż samuraj w służbie cesarstwa. Twórcy, czerpiąc inspirację z historycznych realiów średniowiecznej Japonii, chcieli jednoznacznie dać graczom do zrozumienia, że w tak zhierarchizowanym społeczeństwie, jakim są *Rokugańscy*, bardzo ważne jest to, kim się ktoś urodził. Podręcznik zawiera obszernie objaśnienia dotyczące tej kwestii i – jak zostało to już wcześniej wspomniane – model podziału społecznego w *Rokuganie* jest uderzająco zbliżony do podziału klasowego w okresie Edo i – znów podobnie jak w historycznej Japonii (HALL 1979: 149-158) – jest on surowo przestrzegany.

dla okresu Edo i 65 dla okresu Heian. Liczba publikacji jednoznacznie wskazuje na duże zainteresowanie, i co za tym idzie, na łatwość dostępu do informacji na temat tych dwóch okresów z historii Japonii dla osób z zachodniego kręgu kulturowego.

Sam tytuł gry, który wzbudza zresztą natychmiastowe skojarzenia z kulturą japońską, zwłaszcza z jej elementami związanymi z filozofią samurajów, kieruje w stronę *Księgi Pięciu Kręgów* napisanej przez Musashi Miyamoto – postaci bardzo znanej nie tylko w Japonii, ale i poza jej granicami. Nie jest to wszelako jedyna aluzja do legendarnego szermierza, bowiem jedna ze szkół szermierki w świecie gry posługuje się stylem walki dwoma mieczami, co jest zgodne z zasadami walki opracowanymi przez Musashiego, który nawołuje do używania w walce zarówno dłuższego ostrza, *katana*, jak i krótszego ostrza, *wakizashi*, (MIYAMOTO 2002: 13-15). Z kolei sama nazwa rodziny posługującej się tym stylem brzmi Mirumoto, a więc od nazwiska słynnego mistrza miecza różniąc się tylko jedną sylabą, przez co brzmi bardzo podobnie. Również struktura podręcznika do gry bardzo przypomina kompozycję książki słynnego mistrza; w *Księdze Pięciu Kręgów* kolejne rozdziały noszą tytuły Książ: Ziemi, Wody, Ognia, Wiatru i Pustki, i niemal identyczny układ oraz nazewnictwo zastosowane zostało w *Legendzie Pięciu Kręgów* (WICK 2000)⁴.

W grze znajdują się jednak pewne różnice i odstępstwa od pierwowzoru, a jednymi z najbardziej widocznych przykładów są postacie *samurai-ko* – kobiet-wojowników. W świecie przedstawionym Rokuganu kobieta ma prawo, jako że należy do kasty samurajów, podążać drogą miecza. W świecie gry jest to naturalna kolej rzeczy – w przypadku dwóch rodów to właśnie kobiety są wojowniczkami, a mężczyźni zajmują się sprawami domu. W historii Japonii pojawiały się wprawdzie kobiety-wojowniczki, jednak były to przypadki odosobnione. Postacie takie jak Tomoe-gozen (TURNBULL 2008: 142-144) zapewne stanowiły inspirację dla autorów gry do stworzenia nie pojedynczych bohaterek, lecz całej klasy *samurai-ko*. Najprawdopodobniej wprowadzenie tak daleko posuniętego równouprawnienia w świecie gry miało uczynić tekst bardziej dostępnym dla odbiorców z euro-amerykańskiego kręgu kulturowego (a tym samym zmaksymalizować rynek docelowy dla gry i dać potencjalnym graczom jak najwięcej możliwości prowadzenia rozgrywki w tej fantastycznej wersji feudalnej Japonii)⁵.

⁴ Znak *kanji*, który w podręczniku do *Legendy Pięciu Kręgów* jest przetłumaczony jako „powietrze”, w rzeczywistości znaczy „wiatr”; różnica w tłumaczeniu może mieć związek z chęcią uniknięcia przez twórców gry problemów prawnych i praw autorskich, gdyby rozdziały nazywały się dokładnie tak samo jak w dziele Musashiego.

⁵ Zdaję sobie sprawę z wielu innych możliwych powodów wprowadzenia postaci *samurai-ko* do systemu gry i wiążącymi się z tym konsekwencjami i możliwościami interpretacyjnymi. Uważam jednakowoż, że jest to tak szeroki i skomplikowany temat, iż zasługuje on na osobny artykuł, który koncentrowałby się tylko na tej jednej

Wierzenia, religia i magia

W grze odtworzono nie tylko systemy społeczne znane z historii Japonii, ale również elementy mitologii i wierzeń japońskich. Mieszkańcy Rokuganu wierzą w wiele bóstw i duchów, a ich system wierzeń jest analogiczny względem rdzennego japońskiego, który zawiera elementy Shinto, buddyzmu i konfucjanizmu, w efekcie tworząc bogatą, wielowarstwową i synkretyczną tradycję religijną (AOKI & DARDESS 1981: 1). Obok wiary w duchy lasów, gór, rzek czy jezior, duchy opiekuńcze danego miejsca lub miejscowości i duchy przodków, najjaskrawszym przykładem zapożyczenia jest postać bogini słońca, która zarówno w Shinto, jak i w *Legendzie Pięciu Kręgów* nazywa się Amaterasu. Tak jak w Japonii ród cesarski bierze swój początek od wnuka Amaterasu, tak też cesarz Rokuganu jest w prostej linii potomkiem bogini słońca. Miejszem, w którym realia gry rozmijają się z rzeczywistością kultury japońskiej, jest przedstawienie w grze Amaterasu jako bogini, która stworzyła Rokugan i ludzi – według Shinto bowiem wyspy japońskie i ludzie są kreacją pary bóstw Izanami i Izanagi, podczas gdy Amaterasu jest córką Izanagi, urodzonej już po stworzeniu świata (READER 1995: 24-25). Jako że *Legenda Pięciu Kręgów* przedstawia fantastyczną rzeczywistość, gdzie magia i nadnaturalność nie są czymś wyjątkowym, ludzie spotykają bóstwa oraz duchy i z nimi rozmawiają. Jest to więc sytuacja analogiczna do istniejącej w Japonii, gdzie wierzenia i wartości urzeczywistniają się w rytuałach i akcjach, a nie w refleksji, skoro: „Japończycy kładą zwykle nacisk na moc czynienia, więc teorie praktyki podkreślają, w jaki sposób wykonanie urzeczywistnia kategorie, koncepcje i wartości, tym samym tworząc i powielając je” (KAWANO 2005: 4)⁶.

W Rokuganie równie realne są też kolejne istoty zapożyczone z podań i legend japońskich oraz wierzeń innych krajów azjatyckich. W pobliżu lasu natknąć się można na *kitsune*, zostać zaatakowanym przez *bakemono*⁷, w grze nazwane też goblinami, lub

kwestii, dlatego nie jest ona wnikliwiej analizowana w tym konkretnym tekście. Jako że rozdział koncentruje się na używanej przez twórców gry ikonografice i symbolach mających kojarzyć się odbiorcom z Japonią, dla zachowania jasności i płynności wyводу nie poruszam tu dodatkowych wątków interpretacyjnych.

⁶ Przekład własny za: „Japanese people tend to emphasize the power of doing, so practice theories highlight the ways in which performance brings categories, ideas, and values into action, thereby (re)producing them”.

⁷ W *Legendzie Pięciu Kręgów* małe, tchórzliwe i pokraczne istoty, występujące w dużych grupach i atakujące ludzi. W wierzeniach i opowieściach japońskich termin *bakemono* jest używany do nazywania wszelkich dziwnych, nadprzyrodzonych istot charakteryzujących się zmiennością (FOSTER 2009: 5-6).

przez krwiożercze *kappa* (ASHKENAZI 2003: 196), czyhające na podróźnych przeprawiających się przez rzekę. Bardziej skomplikowana jest kwestia istot nazwanych w grze ogrami i trollami, które w pewnym tylko stopniu przypominają demony opisywane w okresie Heian i znane są pod nazwą *oni*:

Oni są zazwyczaj przedstawiane z jednym lub większą liczbą rogów wyrastających im z głowy. Czasem posiadają dodatkowe oko na środku czoła, zaś ich skóra może mieć różne kolory – najczęściej czarna, czerwona, niebieska lub żółta. Często mają wielkie paszcze z wyraźnie zwierzęcymi kłami (REIDER 2010: 7)⁸.

W polskiej wersji językowej *Legendy Pięciu Kręgów* nazwane demonami i diabłami istoty te mają natomiast cechy upodabniające je do *yōkai* albo *yūrei* (FOSTER 2009) – w podręczniku *oni* określone są jako: „tłuste sinofioletowe kule o brzuchach iście końskich rozmiarów, które chwytają swoje ofiary chciwymi pazurami i połykają w całości” (WICK 2000: 204). W doborze nadnaturalnych istot można też zauważyć charakterystyczną dla twórców *Legendy Pięciu Kręgów* tendencję, jaką jest albo pominięcie stworzeń występujących w podaniach euro-amerykańskich, albo wyposazanie ich w cechy wywodzące się z mitologii japońskiej. Znamiennym przykładem w *Legendzie Pięciu Kręgów* jest opis zombie; klasyczna (poromerowska) interpretacja, czyli wskrzeszone zwłoki, wzbogacona jest tu o motyw porcelanowej maski nakładanej na twarz zmarłego, pozwalającej czarnoksiężnikowi powołać zwłoki ponownie do „życia”. Choć w Rokuganie można skutecznie „zabić” zombie niszcząc nie jego mózg, a porcelanową maskę, metoda i końcowy efekt są takie same, jak w klasycznych tekstach i filmach amerykańskich – należy celować w głowę i uderzyć dostatecznie mocno (WICK 2000: 198-199). Natomiast spośród *yūrei* i *yōkai* twórcy gry dobrali głównie te najbardziej egzotyczne z perspektywy euro-amerykańskiego odbiorcy (FOSTER 2009, IWASAKA & TOELKEN 1994). Innymi nawiązaniem do legend japońskich wydają się być występujące w grze przekłete miecze Iuchibana, które przywodzą na myśl legendę o mieczach Murasama (RATTI & WESTBROOK 1997).

Dążenie twórców gry do zainteresowania egzotyką konkretyzują się też w postaci nawiązań do legend hinduskich i chińskich. Inspirację podaniami indyjskimi egzemplifikują w *Legendzie Pięciu Kręgów* istoty o korpusie człowieka, które zamiast nóg mają ogon węża – czyli *nagi* (ELGOOD 2000: 114). Z kolei występujące w Rokuganie smoki

⁸ Przekład własny za: „Oni are customarily portrayed with one or more horns protruding from their scalp. They sometimes have third eye in the center of the forehead, and varying skin color, most commonly black, red, blue, or yellow. They often have large mouths with conspicuously canine teeth”.

są zapożyczone z mitologii chińskiej, natomiast *kirin* (TSUDA & GRAHAM 2009: 226) – istota wyglądająca podobnie do złotego jelenia pokrytego smoczymi łuskami – charakterystyczna jest dla podań wielu krajów Azji wschodniej.

Fakt obecności w Rokuganie bogatego spektrum istot nadnaturalnych determinuje także posiłkowanie się przez nie magią. Podobnie zatem jak w wypadku kreowania postaci również i reguły użycia różnych form działań magicznych nawiązują do japońskich wierzeń i praktyk (KAWANO 2005). Magia rokugańska jest bardzo zrytualizowana i działa na zasadzie modlitwy, dlatego też postaci używające magii nazywają się w grze kapłanami (*shugenja*), a nie magami. *Shugenja*, aby rzucić czar, musi modlić się o pomoc do lokalnego bóstwa lub na przykład do ducha góry, aby ten użyczył swojej mocy kapłanowi, niezbędnej do rzucenia zaklęcia bądź wykonania zabiegu rytualnego. Warto też zauważyć, że w Rokuganie rola kapłana jest nieco większa, niż w wypadku japońskich kapłanów shintoistycznych czy buddyjskich, a jego status nieco bardziej skomplikowany:

Mieszkańcy Rokuganu z szacunkiem odnoszą się do natury, jako do siły, z którą nie należy igrać, więc widok kogoś „rzucającego czary” sprawia, że po plecach biegają im ciarki. Właśnie dlatego rola shugenja jest często mylnie interpretowana i staje się obiektem kontrowersji. Oczywiście shugenja nie są po prostu rodzajem magików. Stanowią fundament rokugańskiej religii, będąc kapłanami, którzy uczą prosty lud praktyk religijnych i imion bóstw oraz mierzą upływ czasu, są też najlepiej wykształconymi ludźmi w Cesarstwie (WICK 2000: 139).

W *Legendzie Pięciu Kręgów* w magiczne, czy raczej pseudomagiczne zdolności wyposażeni są nadto mnisi i artyści, co również koreluje ze znanymi nie tylko z Japonii, ale i z Chin legendami i podaniami o nadludzkich zdolnościach buddyjskich mnichów (WICK 2003)⁹ oraz nieziemskiej mocy prawdziwej sztuki. Rokugański artysta przy pomocy swojej muzyki może na przykład oczarować wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu jego słuchu i wpłynąć na ich nastrój, co może być bardzo korzystne w sytuacji, kiedy przygoda odbywa się na dworze i dotyczy intrygi politycznej (SOESBEE 2000: 58-69). Natomiast mnich *ise zumi* może użyć mocy jednego ze swoich tatuaży, pozwalającej mu „zionać »ogniem swego serca« na swoich wrogów” (WICK 2003: 47), niczym

⁹ Pewien zakon mnichów, zwanych w grze *ise zumi*, posiada niezwykle, pseudomagiczne zdolności mające nawiązywać do legendarnych zdolności buddyjskich mnichów; postaci te mają też magiczne tatuaże umożliwiające im wykonywanie niezwykłych czynności.

prawdziwy smok¹⁰. Pseudomagiczne zdolności artystów i mnichów zostały wprowadzone, aby te rodzaje postaci były atrakcyjne dla graczy i w odpowiednich sytuacjach mogły bez problemu konkurować z postaciami wojowników czy kapłanów.

Inspiracje kulturą materialną

Kolejnym interesującym sposobem twórców na wzbudzenie w odbiorcach skojarzeń z Japonią jest szeroko rozumiany aspekt wizualny. Jednym z jego przykładów są opisy architektury rokugańskiej. Budynki, począwszy od chaty rolnika, poprzez dom samuraja, herbaciarnie, aż po warowny zamek *daimyō* według opisu i na ilustracjach zamieszczonych w podręczniku mają wygląd, który jednoznacznie kojarzy się z Japonią (WICK 2000: 32-35), co potwierdza porównanie ilustracji z podręcznika do gry ze zdjęciami i ilustracjami z książek poświęconych zamkom średniowiecznej Japonii (TURNBULL 2003). Podobnie stroje rokugańskie w opisach i na ilustracjach przedstawiane są w sposób budzący skojarzenia ze strojami japońskimi:

Większość mieszkańców Zachodu wie doskonale jak wygląda kimono, samurajska szata o szerokich rękawach. Latem Rokugańczycy ubierają się lekko, w jedwabie, zimą zaś wkładają grubsze stroje, najczęściej podszyte bawełną. W czasie deszczowych wiosen używa się parasoli, by nie zamoczyć drogiego kimona [...]. W czasie oficjalnych okazji samuraje zakładają *bakamę* – rodzaj rozciętej z przodu, fałdowanej spódnicy – oraz *haori*, część garderoby mającą optycznie poszerzać ramiona (WICK 2000: 31).

Opis rokugańskiego samuraja dopełniają uwagi na temat fryzury, które to sposoby uczesania również jednoznacznie kojarzą się z postaciami znanymi z filmów o samurajach:

Choć samuraje tradycyjnie golą szczyty głowy i zawiązują pozostałe włosy w podwójny supeł nad ciemieniem, wielu Rokugańczyków manifestuje swym uczesaniem przynależność do konkretnego klanu [...]. Kobiety ze stanu samurajskiego prawie nigdy nie ścinają włosów, choć *samurai-ko* z rzadka naśladują fryzury swoich męskich odpowiedników. Kobiące pukle sięgają zazwyczaj nisko, aż do podłogi, gdyż szlachetnie urodzone panie strzygą się tylko na znak żałoby (WICK 2000: 28-29).

W grze obecnych jest też wiele innych elementów kultury japońskiej czasów samurajów. Podobnie zatem jak w Japonii rokugański samuraj powinien z nabożnym nieo-

¹⁰ Również okładka książki *Droga Smoka* (Wick 2003) przedstawia postać mnicha ziejącego ogniem z ust.

mal skupieniem i wysiłkiem rozwijać zarówno umiejętności związane z walką i trenowaniem ciała, jak i pozwalające na jego rozwój duchowy (ŚPIEWAKOWSKI 1989). Tak więc wśród wielu umiejętności do wyboru dla postaci graczy znajdują się takie jak: poezja, ceremonia parzenia herbaty, medytacja, taniec czy *origami*. W obrębie gry umiejętności są podzielone na kategorie: godne (są to umiejętności, których posiadania oczekuje się od honorowego samuraja), *buhei* (są to umiejętności związane z walką i władaniem różnymi rodzajami broni) i niegodne (używanie tych umiejętności nie przystoi samurajowi i prowadzi do utraty honoru). Gracz podczas tworzenia postaci jest zobligowany do wybrania kilku umiejętności godnych, jak i *buhei*, co pozwala oddać dwoiści charakter edukacji samurajów. W pierwszym rozdziale znaleźć można ustęp poświęcony:

Sztywnej strukturze społecznej, będącej fundamentem całej rokugańskiej kultury. [...] Rokugańczycy wierzą, że wszystko jest częścią boskiego planu, w którym nawet ludzkość odgrywa jakąś rolę. Każdy ma określone przeznaczenie i musi robić wszystko, aby je wypełnić, nawet jeśli miałoby to nieść z sobą cierpienie, ból czy ostatecznie śmierć. Jakkolwiek trudna byłaby to droga, znacznie gorszy los spotyka tych, którzy będą próbowali oszukać swoje przeznaczenie (WICK 2000: 23).

Samuraj zupełnie inaczej będzie odnosił się do innego samuraja, a zupełnie inaczej do chłopca, ronina, gejszy czy kapłana. Podobnie jak w Japonii, gdzie sposób, w jaki ludzie zwracają się do swojego rozmówcy (SUGIYAMA LEBRA 1976) często zależy od zajmowanej przez daną osobę pozycji w społeczeństwie; „cała kategoria honoryfikatywów w ogóle [*category of honorifics generally*]” jak przekonuje Lebra, sprowadza się do idei „cechujących się szacunkiem zwrotów służących do tytułowania (i wspominania o) drugiej osoby, które przypisują status adresatowi i wyrażają szacunek mówiącego, tym samym umacniając »twarz« adresata”¹¹ (SUGIYAMA LEBRA 2004: 46), hierarchia społeczna jest niezwykle istotnym elementem kultury świata przedstawionego w *Legendzie Pięciu Kręgów*¹². Wcielający się w mieszkańca Rokuganu gracz musi być świadom tego, że charakter interakcji jego postaci z otoczeniem będzie warunkowany zajmowaną przez niego pozycją społeczną. Przejawem pozycji społecznej jest między innymi to, jakie umiejętności posiada postać gracza (zwłaszcza jeśli gra samurajem)

¹¹ Przekład własny za: „respectful terms of address (and reference) that attribute status to the addressee and express the speaker's own deference, thereby enhancing other's »face«”.

¹² Dla zainteresowanych lepszym zapoznaniem się ze szczegółami i zawiłościami honoryfikatywów odsyłam do książki Romualda Huszczy *Honoryfikatywność. Gramatyka, pragmatyka, typologia* (2006).

i czy są one adekwatne do społecznych oczekiwań. Jeśli jednak postać gracza zostanie przyłapana na wykonywaniu czynności niegodnych, straci ona swój honor i stanie się wyrzutkiem społeczeństwa.

Konkluzja

Nawet tak pobieżny przegląd najbardziej ewidentnych przykładów inspirowania się kulturą Japonii w podręczniku do gry *Legenda Pięciu Kregów* zaświadcza, że stworzona przez Wicka i Williamsa gra jest zbiorem w mniejszym lub większym stopniu zniekształconych, ale i uatrakcyjnionych aspektów i elementów kultury Japonii. To zniekształcenie i uatrakcyjnianie przejawia się w fakcie, że świat gry stanowi nie tylko mniej lub bardziej spójną wizję rzeczywistości, która jest zlepkiem elementów kultury japońskiej, pochodzących z różnych okresów, ale także zawiera komponenty mitów, legend i wierzeń innych krajów azjatyckich. Z wielością źródeł inspiracji, w pewien sposób zafałszowującą obraz Japonii, idzie w parze tendencja do modyfikowania archetypicznych ujęć, co wynikać może również z amerykańskiego światopoglądu i chęci trafienia do jak największej grupy odbiorców. Egzemplifikację znamioną stanowi na przykład wprowadzenie postaci *samurai-ko*, którą można traktować jako swego rodzaju przejaw chęci dostosowania świata gry do oczekiwań i światopoglądu potencjalnych odbiorców, mimo że stoi to w sprzeczności z normami społeczeństwa japońskiego z okresu Edo. Podobnie należy traktować postać mnicha *ise zumi*, którego nieprzeciętne zdolności można przyrównać do niezwykłych wyczynów bohaterów amerykańskich filmów nadal obecnych w amerykańskiej kulturze popularnej i prezentujących wschodnie sztuki walki. Z tych względów *Legendę Pięciu Kregów* interpretować można nie tylko jako artefakt amerykańskiej kultury popularnej, ale i źródło informacji o tym, jak Amerykanie postrzegają Japonię czasów samurajów, w tym także jako świadectwo recepcji kultury japońskiej – a więc tego, jak Amerykanie wyobrażają sobie Japonię, lub jak, ich zdaniem, fantastyczna i atrakcyjna (komercyjnie) Japonia powinna wyglądać. Takie przedstawienie innej kultury (w tym wypadku japońskiej) pociąga za sobą pewne konsekwencje. Z jednej strony tego rodzaju uatrakcyjnienie japońskiej kultury może popularyzować ją wśród amerykańskich czy euro-amerykańskich odbiorców. *Legenda Pięciu Kregów* może dla części graczy stanowić pierwszy krok w ich drodze do poznania i lepszego zrozumienia innej kultury. Zetknięcie odbiorców z tą fantastyczną wersją Japonii może obudzić w nich zafascynowanie kulturą prawdziwej Japonii i sprowokować do sięgnię-

cia po inne, bardziej wiarygodne źródła, które opisują kulturę i historię kraju Wschodzącego Słońca. Z drugiej jednak strony gra ta może zostać odebrana bezrefleksyjnie, a zatem tylko jako produkt rozrywkowy i tym samym utwierdzić część odbiorców w ich stereotypowych przekonaniach i fałszywych poglądach na temat Japonii i Japończyków. Niestety nie ma praktycznej możliwości zweryfikowania tego, w jaki sposób i w jakim stopniu *Legenda Pięciu Kręgów* wpływa na swoich odbiorców i na to, jak zmienia się ich postrzeganie kultury japońskiej. Tak jak w przypadku każdego artefaktu kultury popularnej, wszystko zależy od tego, jak ludzie zdecydują się „podejść” do danego tekstu i jak go wykorzystać. Jednak pomimo istniejących problemów czy ryzyka pogłębiania międzykulturowego niezrozumienia, każdą formę promocji konkretnej kultury w innym kręgu kulturowym należy traktować jako potencjalnie pozytywną. Tak więc, mimo że *Legenda Pięciu Kręgów* prezentuje fantastyczny i zniekształcony obraz Japonii, to jednak w pewien sposób promuje kulturę i sztukę japońską wśród osób z euroamerykańskiego kręgu kulturowego i potencjalnie zachęca do otwarcia się na inne kultury, warunkując lepsze ich poznanie.

English summary

Miłosz Markocki's chapter „*Legend of the Five Rings*”—*RPG Game as a Source of Information about how Americans Project Japan* analyses the eponymous role-playing game, originally created by Americans, then translated and published in Poland. The Game depicts fantastic landscapes, loosely based on medieval Japan, filled with magic, mystery, fantastic creatures, the samurai, the ninja and other figures associated with Japanese culture. Designed to be alluring and attractive for the Euro-American player, the game presents an intriguing combination of facts, social structure, and a number of elements of Japanese history, folklore and mythology, which fuse to create the reality of Rokugan. Therefore, *Legend of the Five Rings* is a rich source of information concerning the way Americans create fantastic imagery of Japan. Moreover, the game highlights those elements of Japanese society and culture that are most familiar yet exotic to the Euro-American audience.

Źródła cytowań

- AOKI, MICHIKO Y., DARDESS MARGARET B. (1981), *As the Japanese See It: Past and Present*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ASHKENAZI, MICHAEL (2003), *Handbook of Japanese Mythology*, Oxford: ABC-CLIO.
- BEN-ARI, EYAL, MOERAN BRIAN (1990), *Unwrapping Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ELGOOD, HEATHER (2000), *Hinduism and the Religious Arts*, Nowy York: Cassell.
- FINE, GARY A. (2002), *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago: The University of Chicago Press.
- FISH, STANLEY (2002), 'Czy na tych ćwiczeniach jest tekst?', przekł. Andrzej Szahaj, w: Stanley Fish, *Interpretacja, retoryka, polityka. Eseje wybrane*, Kraków: Universitas.
- FOSTER, MICHAEL D. (2009), *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- HALL, JOHN WHITNEY (1979), *Japonia od czasów najdawniejszych do dzisiaj*, przekł. Krystyna Czyżewska-Madajewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- HUSZCZA, ROMUALD (2006), *Honoryfikatywność: gramatyka, pragmatyka, typologia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- IWASAKA, MICHIKO, BARRE TOELKEN (1994), *Ghosts and the Japanese*, Logan: Utah State University Press.
- KAWANO, SATSUKI (2005), *Ritual Practice in Modern Japan: Ordering Place, People and Action*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- MIYAMOTO, MUSASHI (2002), *The Book of five Rings*, przekł. D. E. Tarver, Nowy York: iUniverse Star.
- MORRIS, IVAN (1994), *The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan*, Tokyo: Kodansha International.
- NISHIYAMA, MATSUNOSUKE (1997), *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868*, przekł. Gerald Groemer, Honolulu: University of Hawaii Press.

- NITOBÉ INAZŌ (1979), *Bushido: The Warrior's Code*, przekł. Charles Lucas, Burbank: Ohara Publications Inc.
- RATTI, OSCAR, WESTBROOK ADELE (1997), *Sekrety samurajów*, przekł. Marek Matusiak, Bydgoszcz: Diamond Books.
- READER, IAN (1995), *Religion in Contemporary Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- REIDER, NORIKO T. (2010), *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Logan: Utah State University Press.
- SAID, EDWARD W. (1979), *Orientalism*, Nowy York: Vintage Books.
- SOESBEE, REE (2000), *Droga Żurawia*, Kraków: Tori.
- SUGIYAMA, LEBRA TAKIE (1976), *Japanese Patterns of Behavior*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- SUGIYAMA, LEBRA TAKIE (2004), *The Japanese Self in Cultural Logic*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ŚPIEWAKOWSKI, ALEKSANDER (1989), *Samuraje*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- TSUDA, NORITAKE, PATRICIA GRAHAM (2009), *A History of Japanese Art: From Prehistory to the Taisho Period*, Vermont: Tuttle Publishing.
- TSUNETOMO, YAMAMOTO (2012), *Hagakure: The Book of the Samurai*, przekł. William S. Wilson, Londyn: Shambhala.
- TURNBULL, STEPHEN (1979), *Samurai armies, 1550 – 1615*, Oxford: Osprey Publishing.
- TURNBULL, STEPHEN (2003), *Japanese Castles 1540-1640*, Oxford: Osprey Publishing.
- TURNBULL, STEPHEN (2008), *The Samurai Swordsman: Master of War*, Barnsley: Frontline Books.
- WICK, JOHN (2000), *Legenda Pięciu Kręgów*, Kraków: Tori.



Artyści

CZĘŚĆ DRUGA

Wbrew regułom sztuki – strategia pisarska Michała Witkowskiego na tle polskiego pola literackiego

SABINA MISIARZ-FILIPEK*

Pole literatury – reguły gry

„Jest rzeczą słuszną, że ten, kto nie zwraca się do tłumu, nie jest przez tłum opłacany” – pisze Gustave Flaubert do George Sand 12 grudnia 1872 roku (BOURDIEU 2001: 128). Czy artyście wolno i czy wypada zwracać się do tłumu i jak na tym traci lub w jaki sposób zyskuje jego pozycja społeczna? Współcześnie jedną z kontrowersyjniejszych odpowiedzi na tak postawione pytanie jest strategia pisarska Michała Witkowskiego, który wydając w 2014 roku książkę *Zbrodniarz i dziewczyna*, ogłosił równocześnie, że zostaje „bloggerką modową”. Nie porzucił kariery literackiej, zaznaczył jednak wyraźnie hierarchię, wedle której bycie „bloggerką” miało stać się istotniejsze od dotychczasowej drogi artystycznej. Taką sugestię natychmiast podchwyciły portale internetowe, prezentując Michała Witkowskiego w wersji celebryckiej.

Czy przyjęta przez Witkowskiego strategia jest wyrazem autonomii artysty – jego drogą do uniezależnienia od wymogów rynku czy wręcz przeciwnie – jest jedynie inscenizacją heteronomicznej struktury pola literackiego? I czy można tu wciąż mówić o funkcjonowaniu pisarza w polu literackim, czy raczej należałoby się zastanowić nad jego gestami jako rodzajem dezercji?

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: misiarz.filipek@gmail.com

Poszukując odpowiedzi na tak postawione pytania, autorka rozdziału posługiwać się będzie raportem *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre'a Bourdieu. Raport z badań* (JANKOWICZ, MARECKI, PAŁĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014), który odwołuje się do terminologii wypracowanej przez francuskiego socjologa Pierre'a Bourdieu (w ramach tej terminologii wspomniano wcześniej o autonomii, heteronomii oraz polu literackim), zawartej między innymi w książce *Reguły sztuki. Geneza i struktura pola literackiego* (BOURDIEU 2001).

„Pole literackie” Bourdieu opisuje jako „uniwersum posłuszne własnym prawom funkcjonowania oraz transformacji”. Jest to struktura „obiektywnych relacji między pozycjami zajmowanymi przez jednostki lub grupy, znajdujące się w sytuacji rywalizowania o prawomocność” (BOURDIEU 2001: 237). Na dynamikę pola składa się walka o pozycję jednostek i grup w obrębie samego pola oraz system relacji łączących pole literatury z innymi polami społecznymi, na przykład polem władzy, ekonomii, edukacji czy mediów. Pozycję pola literackiego względem nich można określić biorąc pod uwagę jego niezależność (która objawiałaby się wytworzeniem własnych struktur wewnętrznych kształtujących formy oraz zasady konkurencji w obrębie pola), system waloryzowania oraz pozycjonowania agentów pola oraz samych dzieł. Struktura autonomiczna to taka, która wykazuje stosunkowo dużą niezależność wobec czynników zewnętrznych, ewentualnie zewnętrzne wpływy potrafi upodrzednić, a zasady narzucone przez inne pola społeczne (o wyższym prestiżu, kapitale i tym podobne) przetworzyć zgodnie z własną logiką.

Pojęcie autonomii przez autorów wspomnianego raportu uznane zostało za istotne przynajmniej z czterech powodów. Ogniskuje ono inne kluczowe dla Bourdieu'owskiej teorii kategorie takie jak: habitus, kapitał czy pole społeczne. Autonomizacja warunkuje konstytuowanie się poszczególnych pól społecznych, odpowiada również za wytworzenie idei „czystej twórczości”, która realizowałaby się w tym, że twórcy motywują swoje działania celami wyłącznie artystycznymi i pozostają niezależni od wpływów ekonomii czy polityki. Pojęcie autonomii wiąże się wreszcie z kapitałem symbolicznym, czyli „społecznym uznaniem, którym cieszy się twórca wypełniający swoje powołanie” (JANKOWICZ, MARECKI, PAŁĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 17).

Mit artysty

Bourdieu zwraca uwagę na funkcjonowanie zafałszowanego obrazu artysty w społeczeństwie. Z jednej strony pokutuje tradycyjna wizja twórcy wypełniającego wobec społeczeństwa szczególnego rodzaju misję. Pisarz kierowany natchnieniem tworzy niewymierne dzieło lub jako ekspert od ludzkich dusz i miernik niepokojów społecznych obdarzony zostaje ogromnym kredytem zaufania i staje się głosem „pokolenia”. Wydawać by się mogło, że taka pozycja pisarza, wywodząca się jeszcze z tradycji romantycznej, wyklucza możliwość traktowania działalności artystycznej jako pracy zarobkowej, uniemożliwiając w zasadzie wszelką kolaborację pomiędzy ekonomią a rynkiem wartości symbolicznych. W rzeczywistości pola te nie są wcale od siebie tak bardzo odległe, a artysta wolny od wszelkiego rodzaju ekonomicznych uwikłań funkcjonować może tylko dzięki rozwiniętej strukturze pola literackiego – wtedy to pozostali aktorzy pola troszczą się o to, by artysta nie musiał dbać o kwestie finansowe. W wypadku braku tej struktury – działalność artystyczna funkcjonuje na obrzeżach, a twórcy bronią swojego statusu poprzez zakłamywanie rzeczywistości i ukrywanie lub deprecjonowanie swoich rzeczywistych potrzeb materialnych.

Mit artysty z jednej strony zdaje się dowartościowywać rolę społeczną twórcy, z drugiej – upodrzędnia ją ekonomicznie. Odwraca również uwagę od kwestii instytucjonalizacji sztuki, fałszuje realia, w których kształtuje się kapitał symboliczny. Jest on wypadową pracy w całym obiegu artystycznym – począwszy od krytyków sztuki, właścicieli galerii, wydawców, kuratorów, historyków sztuki, czasopism specjalistycznych a na instytucjach konsekrujących skończywszy. Bourdieu, rozważając zasady działania owej maszyny produkcji sztuki, nazywa artystę twórcą pozornym. Jego zdaniem jest on jednocześnie wytworem przez wystawienie, publikację czy pokazanie na scenie, a przede wszystkim – za sprawą artystycznej konsekracji, która się odbywa przy udziale instytucji (BOURDIEU 2001: 261):

[...] artysta tworzący dzieło sam jest tworzony, w obrębie pola produkcji, przez tych wszystkich, którzy przyczyniają się do jego „odkrycia” oraz konsekrowania jako artysty „znanego” i uznanego – krytyków, autorów przedmów, marszandów etc. (BOURDIEU 2001: 261).

Na kwestie instytucjonalizacji sztuki zwracały uwagę rozmaite XX-wieczne eksperymenty artystyczne. Bourdieu wspomina tutaj o przedsięwzięciach artystycznych mnożących się na terenie samej sztuki w latach sześćdziesiątych, wymieniając między innymi Manzowiego i jego konserwy z „gównem artysty”, „magiczne cokoły zdolne

przekształcić odłożone tam przedmioty w dzieła sztuki”, „Bena, wystawiającego kawałek kartonu z dołączoną informacją »jeden egzemplarz«”. Autor *Reguł sztuki* zauważa, że wszystkie te działania ściągają na siebie jednogłośnie potępienie (BOURDIEU 2001: 264). Stanowią złamanie zasad w obrębie pola produkcji kulturowej. A przynajmniej – przeformułowanie ich, bo bunt czyniony językiem sztuki natychmiast zostaje zinstytucjonalizowany.

Obecnie podkopywanie mitu artysty bardzo często odbywa się nie w imię sztuki, lecz w imię ekonomii. Artyści w akcjach takich jak między innymi manifestacja „Jestem artystą. To nie znaczy, że pracuję za darmo”¹, starają się zwrócić uwagę na ekonomiczne uwarunkowania pracy artystycznej.

Wydaje się, że wywrotowa w polskim polu literackim działalność Michała Witkowskiego łączy obie te tendencje – z jednej strony pisarz zwraca uwagę na materialny wymiar działalności artystycznej, z drugiej – kwestionuje same podstawy własnego funkcjonowania w obiegu literackim. Uchyła się od konsekracji i czyni to na sposób niezwykle ryzykowny. Nie z gracją Marcina Świetlickiego odrzucającego nominację do Nagrody Nike i tym samym uznającego siebie raczej za konsekrującego w polu literatury niż konsekrowanego, lecz – poprzez strategię kampaniową nie do końca rozpoznaną w polu mediów. Rezygnuje z rangi pisarza i ogłasza, że został szafiarką czy blogerką modową. Za takim oświadczeniem idą też konkretne gesty: Witkowski wrzuca na Facebooka zdjęcia ze swoich zabiegów kosmetycznych, bierze udział w programach rozrywkowych i udziela wywiadów kolorowym pismom. Tym samym łamie przekonanie o bezinteresownym charakterze twórczości, który zdaniem Bourdieu pielęgnował w sobie twórca (BOURDIEU 2001: 262):

[Wydawca — S.M.-F.] może sam, działając jako pośrednik, jako osłona, sprawić, że twórca zachowa wyobrażenie siebie jako osoby „bezinteresownej”, natchnionej, a także podobny obraz tego, co robi, ponieważ chroni go przed kontaktami z rynkiem i zwalnia od śmiesznych i jednocześnie demoralizujących zadań, związanych z zabieganiem o zdobycie uznania dla swego dzieła (BOURDIEU 2001: 262).

Witkowskiemu ten rodzaj demoralizacji zdaje się odpowiadać. Bierze „karierę” w swoje ręce, nie tracąc kontaktu z rynkowymi realiami. Deprecjonując swoją twórczość literacką, inscenizuje proces upodrzednienia literatury. Jego „kariera” nie rozwija

¹ W internecie krążyły zdjęcia artystów trzymających oświadczenia z tym właśnie oświadczeniem.

się na prawach narzucanych przez obieg literacki, a związana jest z polem mediów. Jak pisze Bourdieu:

[...] jest rzeczą prawdopodobną, że zawód pisarza bądź malarza oraz związane z nim wyobrażenia byłyby diametralnie inne, gdyby to sami twórcy musieli troszczyć się o handlową stronę swojej działalności i gdyby zależeli w swych warunkach bytowych bezpośrednio od sankcji rynku bądź też od instytucji, które znają i uznają wyłącznie te właśnie sankcje, jak na przykład wydawnictwa „komercyjne” (BOURDIEU 2001: 262).

Witkowski z charakterystyczną dla siebie przesadą pokazuje funkcjonowanie artysty w warunkach rynkowych. Staje się już nie tyle pisarzem, ile celebrytą, czyli idealnym produktem (pop)kultury. Jako pisarz i celebryta w jednym podważa opozycyjny charakter obu etykiet oraz podział kultury na „niską” i „wysoką”. Dekonstruuje tym samym mit artysty, przejmując kontrolę nad własną twórczością. Odcina się od władzy krytyków, wydawców oraz struktur pola literackiego – „Jedyną moją jakby Nike jest raport sprzedaży” (KULTOWE ROZMOWY 2014: 17:54-20:15) – mówi w jednym z wywiadów.

Strategia

Aktem lekceważenia reguł pola literackiego Witkowski zdobywa jednocześnie pozycję autonomiczną dla siebie jako pisarza. Poszukiwanie nowego wizerunku wiąże się ze zmianą obrazu kultury literackiej. Jak twierdzi Dominik Antonik (2014), niezwykle trudno wyznaczyć dziś granice pomiędzy kulturą słowa i przekazami audiowizualnymi. Obok rozmaitych zagrożeń, które niesie ze sobą sprowadzanie przekazów kulturowych do obrazu, „zwrot obrazowy” (MITCHELL 2013) i medialny stanowi również wyzwanie dla twórców gotowych wyjść poza ramy tego, co uznawane jest za tradycyjną twórczość i poprzez kolaborację z mediami uczestniczyć w komunikacji społecznej (ANTONIK 2014: 62). Jak pisze dalej Antonik:

Kulturę coraz trudniej rozpatrywać w kategoriach nadbudowy czy sfery wartości, która jest od nas oddzielona i funkcjonuje gdzieś ponad nami, sztuka natomiast nie mieści się już w tradycyjnym modelu. Podział na kulturę i ekonomię czy sferę sztuki i materialną rzeczywistość dziś okazuje się nieoperacyjny (ANTONIK 2014: 69).

Witkowski lekceważy reguły narzucone przez pole literackie, które jego zdaniem rozwija się według wzorca akademickiego. Owo odrzucenie etykiety pisarza wymaga jednak wypracowania własnej strategii, która musi być sytuowana na obrzeżach pola

literackiego. W miejscu, w którym dochodzi do starcia kapitału symbolicznego i ekonomicznego, na styku pola literatury, mediów i ekonomii. Zdaniem Antonika pól tych nie można już od siebie oddzielać. Zarówno kwestionowanie granic pomiędzy polami społecznymi, jak i tworzenie dla nich przestrzeni wspólnych ujawnia niewydolność dotychczasowych narzędzi badania literatury. Trzeba by w związku z tym zapytać, czy możliwe jest badanie literatury bez odwoływania się do narzędzi socjologii literatury?². Czy w wypadku pisarzy takich jak Michał Witkowski, Dorota Masłowska czy Jerzy Pilch możliwe jest zupełne oddzielenie badania materiału literackiego od habitusów pisarzy?

Literatura Witkowskiego ujawnia bezużyteczność ustalonych metodologii i pojęć literaturoznawstwa. Aby zrozumieć specyfikę tej twórczości, nie należy pytać, co ona znaczy, ale jak działa, a wtedy ujawnia się jej przestrzenność, otwarty i multimedialny charakter (ANTONIK 2014: 68).

Witkowski, rozbrajając skostniałe mechanizmy i anachroniczne struktury pola literackiego, obiera strategię medialną i kempową. Kempowy charakter swoich publicznych wystąpień stara się dostosować do reguł rządzących show biznesem. W ramach tych strategii pojawia się jednak zagrożenie, że gesty Witkowskiego w przestrzeni medialnej nie zostaną właściwie zrozumiane. I choć mogłoby się wydawać, że wystarczy, aby zostały zauważone, sam Witkowski zabiega o stworzenie odpowiedniej prasy dla autokreacji. W obawie przed marginalizacją, czy to w polu literatury, czy w polu mediów, stara się obudować swój gest komentarzem³, ugruntować zatem jego nieprzypadkowość i celowość. W odpowiedzi na artykuł jednego z portali internetowych, pisze na swoim profilu na Facebooku:

[...] oni faktycznie nie czytają mnie przez camp, tylko „na surowo” ponieważ może nie czytaliśmy tych samych książek, a już na pewno oni nie czytali *Notatek o campie*. Gdyby postawić tak ubranego PISARZA (czyli np. Güntera Grassa czy Jerzego Pilcha), to faktycznie, czysta groteska. Rzecz w tym, że ja nie jestem żadnym pisarzem, tylko postmodernistycznym tworem w rodzaju Lady Gagi czy Mazurówny. W ogóle nie można do mnie stosować kategorii dobrego smaku. Ani Gaga, ani Mazurówna, ani wczesna Madonna, ani inne tego typu postaci nie są ani ładne, ani poważne.

2 O nieobecności socjologii literatury w dyskursie uniwersyteckim i okołoliterackim świadczy sam tytuł wydanej zaledwie kilka lat temu książki *Szkice z „ziemi niczyjej”, czyli z socjologii literatury* autorstwa Lucyny Stetkiewicz (2009).

3 Jak pisze Bourdieu: „Praca artystyczna w swej nowej definicji czyni artystę bardziej niż kiedykolwiek zależnym od akompaniamentu komentarzy i komentatorów, którzy bezpośrednio przyczyniają się do tworzenia dzieła przez swą refleksję nad pewną sztuką, często wchłaniającą w swój obręb refleksję nad sztuką w ogóle, jak również nad pracą artystyczną, zawsze dopuszczającą pracę artysty nad sobą samym” (BOURDIEU 2001: 265).

Plejado, idź do biblioteki i poczytaj trochę... Jeśli ja jestem groteskowy, to co powiemy o Gadze? Gdyby w ciuchy Gagi przebrać Hannę Krall, owszem, byłoby to kiepskie. Ale ja nie jestem aktorką z serialu, ja jestem szeroko pojętą gwiazdą postmodernistyczną, otwartym projektem, moje życie to happening artystyczny i wara wam od tego. Czy nie widzicie, że te kreacje są tak przesadzone, tak przerysowane, tak w stylu Villas, że nie może tu być mowy o dobrym smaku? (FACEBOOK 2014).

Nieodczytanie przez publiczność strategii kampanijnej musi doprowadzić do marginalizacji w polu mediów. Może być również uznane za nieudolne, oparte na niezrozumieniu reguł gry, działanie w obrębie pola literackiego.

Naruszenia i przegięcia

„Będąc fenomenem dwuznacznym, bohema wzbudza uczucia ambiwalentne nawet u swych najzagorzalszych obrońców” (BOURDIEU 2001: 91). Środowisko literackie odcina się od gestu Michała Witkowskiego, dopatrując się w nim zamachu na, i tak już osłabioną, pozycję pola literackiego w Polsce. Jako zamach na kapitał symboliczny literatury odczytane zostaje również wyznaczenie Kai Malanowskiej, które zamieściła na Facebooku. Pisarka w prywatnym wpisie przyznała się do swoich niskich zarobków i w emocjonalnych słowach podważyła ekonomiczny sens działalności artystycznej. W jej stronę, za pośrednictwem mediów społecznościowych, natychmiast skierowały się komentarze broniące autonomii literatury (a w zasadzie – trzeba by dopowiedzieć – broniące pewnej wizji literatury, w ramach której możliwa staje się idea czystej twórczości). Padły w nich odwołania do etosu pisarza, który Malanowska rzekomo kompromituje, zwracając uwagę na ekonomiczne aspekty twórczości. Na tak sformułowane zarzuty pisarka odpowiedziała na łamach „Krytyki Politycznej”:

Wciąż jednak nie rozumiem, dlaczego pisarz nie powinien narzekać na niskie zarobki? Gdybym była ekspedientką w supermarkecie, sprzątaczką albo bibliotekarką nikt chyba nie miałby do mnie pretensji? (MALANOWSKA 2014).

Kwestią osobną, nie mniej istotną, pozostaje pozycja wyjściowa agenta. Mówiąc najprościej – nie każdemu przysługuje prawo do krytycznego weryfikowania zasad rządzących polem literackim. Jak pisze Grzegorz Jankowicz:

Obszar literacki stanowi część pola produkcji kulturowej, które należy do ogólniejszego, mającego szerszy zasięg, pola władzy [...]. Ci, którzy zdobyli wystarczający kapitał w swoim polu, uczestniczą w grze o dominację w polu ogólniejszym, czyli właśnie w polu władzy. Narzędziem owych walk, narzędziem gry społecznej, są różne formy kapitału (ekonomiczny, kulturowy, symboliczny), a ich

akumulacja oraz wymiana pozwalają agentom na poszerzanie zakresu możliwych działań (JANKOWICZ, MARECKI, PALĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 19).

Podważanie reguł gry przysługuje agentom dysponującym odpowiednim kapitałem symbolicznym i wiąże się z ustanowieniem nowych reguł. W przypadku Malanowskiej pozostali agenci pola (pisarze, krytycy literaccy, dziennikarze) niejako podważyli samo prawo do zabierania głosu przez pisarkę, kwestionując jej pozycję w obiegu wartości symbolicznych. Nominacja do Paszportów Polityki, którą autorka otrzymała za powieść *Patrz na mnie, Klaro*, okazała się nie dość silną formą konsekracji.

Deziluzja

„[Oceniam pozycję pisarzy i pisarek] jako skandalicznie niską. Nikczemną wręcz [śmiej]” (JANKOWICZ, MARECKI, PALĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 194). Bourdieu podkreśla, że agenci w danym polu muszą stale zabiegać o niezależność, odpowiadając na dynamiczne czynniki zewnętrzne. Może się zatem okazać, że zgromadzony kapitał nie daje możliwości na renegotjowanie warunków, na jakich dany agent funkcjonuje w konkretnym polu społecznym. O autonomizacji w polu literatury można mówić, gdy czynniki artystyczne przeważają nad ekonomicznymi i politycznymi (JANKOWICZ, MARECKI, PALĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 19). Żeby zatem renegotjować pozycję ekonomiczną w polu literatury, trzeba posiadać wysoki status artystyczny. „Pole produkcji kulturowej kształtuje się poprzez represję kapitału ekonomicznego i dowartościowanie kapitału kulturowego (a także symbolicznego)” (JANKOWICZ, MARECKI, PALĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 19). W praktyce owo dowartościowanie kapitału symbolicznego przyjąć może represyjny charakter. Tak się stało w przypadku Kai Malanowskiej. Bourdieu pisze:

[...] imperatyw wymuszający zaprzeczenie „ekonomii” przybiera wszelkie pozory transcendencji, nawet jeśli jest tylko wytworem krzyżujących się cenzur, ciężących, jak można przypuszczać, nad każdym z tych, którzy przyczyniają się do tego, by zaciążyły wszystkim innym (BOURDIEU 2001: 260).

Aktorzy pola literackiego w imię ochrony kapitału symbolicznego dokonują zbiorowego mordu na Kai Malanowskiej. Bronią tym samym zastanego porządku oraz własnego statusu w polu literatury⁴.

⁴ „Co do tych, którzy nazwani są »pisarzami sukcesu«, to powinni oni brać pod uwagę odwołanie się do ładu ze strony nowo przybyłych, którzy za cały kapitał mając swe przekonania oraz nieprzejednany charakter, mają najwięcej interesu w tym, by interesowi zaprzeczać” (BOURDIEU 2001: 260).

Ową jednogłośnie przyjętą przez pisarzy ignorancją dla praw ekonomii kieruje zapewne nie tylko panująca w środowisku walka o dominację, lecz tak zwane *illusio*, czyli „przeświadczenie o istotności pewnych działań”. *Illusio* „wzmacnia gotowość do podtrzymywania wiary w sens określonej praktyki, konkretnej gry społecznej” (JANKOWICZ I IN. 2014: 19):

Ukazawszy najmniej widoczny efekt tej niedostrzegalnej cichej zgody, czyli nieustannego wytwarzania i odtwarzania *illusio*, zbiorowego akcesu do gry, stanowiącego jednocześnie skutek oraz wynik jej istnienia, można podważyć charyzmatyczną ideologię „kreacji”, która jest widzialnym wyrazem tej milczącej wiary i która tworzy podstawową, niewątpliwie, przeszkodę dla ścisłej nauki o tworzeniu wartości dóbr kulturowych (BOURDIEU 2001: 261).

Wiara w *illusio* sprawia, że aktorzy pola społecznego godzą się na zasady gry w danym polu, a sama ich zgoda stanowi o istnieniu tej gry (BOURDIEU 2001: 442). Podobne sytuacje mogą jednak świadczyć również o petryfikacji pola społecznego, a przywiązanie do obowiązujących reguł może stanowić wyraz niewiary w możliwość ich przeformułowania. Aktorzy i instytucje w obrębie pola literatury nie przekładają bowiem sił zewnętrznych na właściwą polu literackiemu logikę, lecz im ulegają, poddają się dobrowolnie marginalizacji ekonomicznej, tłumacząc ją grą o „wyższą stawkę”.

Interesujące wydaje się zestawienie publicznych wypowiedzi pisarzy w internecie (który stał się główną przestrzenią walki o wpływy i dominację w polu literackim) w reakcji na wpis Malanowskiej z udzielanymi anonimowo odpowiedziami w ramach badań opisanych w raporcie: *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre’a Bourdieu* (JANKOWICZ I IN. 2014).

Tylko nieliczni z badanych z braku dochodów z pisania czynią cnotę lub atut, wspominając o komforcie płynącym z wolności od „produkowania” literatury na zamówienie. Jeśli pisarze marginalizują wpływ czynników ekonomicznych, to często podkreślają równocześnie, że mogą sobie na ową marginalizację finansowo pozwolić, ponieważ posiadają inne źródła zarobkowania. W większości z przeprowadzonych anonimowo ankiet wynika, że pisarze dostrzegają swoją ekonomiczną marginalizację i nie łączą jej ze wzrostem kapitału symbolicznego. Przeciwnie – czują się pominięci w polu literatury (przez wydawców, dystrybutorów, krytyków). O czym dobitnie świadczą zamieszczone w raporcie cytaty:

Autor jest ostatnią osobą, która zarabia na książce, zarabia najmniej [...]. Autorzy są zawsze na szarym końcu, najbardziej poszkodowani [...]. Autor jest na samym końcu łańcucha pokarmowego [...] (JANKOWICZ, MARECKI, PAŁĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 198).

Czują się również pominięci w szerszym polu władzy i ekonomii. Oto niektóre z cytowanych w raporcie wypowiedzi:

[...] jeśli progiem bilogicznym [ustalonym] przez ONZ jest 2,5\$ [dziennie], to myślę, że jest to poniżej.

Fatalnie się widzę. Uważam, że osoba, która pisze tak dużo jak ja, powiedzmy, już w tych różnych gatunkach, która jest bardzo aktywna i właściwie żyje z pisania, jednocześnie nie może żyć z pisania. Myślę, że to jest ten najdotkliwszy paradoks, z którym trudno sobie poradzić, także psychologicznie. To jakoś jednak nas marginalizuje, pokazuje też taką ogólną sytuację tu, gdzie żyjemy...

[W porównaniu z innymi zawodami — S.M.-F.] jesteśmy na samym dnie [śmiech]. Ledwie zapiemy, prawdę powiedziawszy, ale żyjemy.

[Oceniam pozycję pisarzy i pisarek — S.M.-F.] jako skandalicznie niską. Nikczemną wręcz [śmiech].

Lumpenproletariat. Po prostu. Jest to najgorsza pozycja zawodowa... (podaje argumenty: brak świadczeń, nieregularność umów, itp.).

Ja mam trzy rodzaje pracy... (JANKOWICZ, MARECKI, PALĘCKA, SOWA & WARCZOK 2014: 190, 194, 196).

Reakcje pisarzy na wpis Kai Malanowskiej dziwią tym bardziej, że w anonimowych ankietach pisarze wprost formułują zarzuty natury ekonomicznej. Niezwykle rzadko powołują się na misję literatury, która została natychmiast przywołana w wypowiedziach publicznych. Pisarze wolą stworzyć system wykluczenia niż system konsekracji. Polski parnas literacki, zamiast konsekrować nowych twórców (umacniając równocześnie swoją pozycję, bo konsekracja działa w obie strony), magazynuje i dewaluuje kapitał symboliczny, który nie zostaje sprawdzony w społecznej grze. Brak solidarności wśród twórców ujawnia słabość aktorów tego pola, dążących do utrzymania własnej pozycji za cenę fałszowania ekonomicznej rzeczywistości (bo tak trzeba by nazwać rzekomą obojętność artystów wobec gratyfikacji finansowych).

W kontekście przedstawionych badań oraz publicznych deklaracji pisarzy działania Michała Witkowskiego mają charakter subwersywny w stosunku do zasad rządzących polem literatury. Manifestowanie niezależności finansowej Witkowski łączy z niezależnością pisarską. Otwarte uznanie kwestii ekonomicznych za istotne daje mu większą możliwość autonomizacji niż kultywowanie zastanych praktyk. Witkowski stara się naginać panujące w polu literatury i mediów reguły do własnych potrzeb, nie

zawsze jednak owe nagięcia kończą się sukcesem⁵, czego przykładem jest wstrzymanie współpracy pomiędzy Witkowskim a Wydawnictwem Znak, które dysponuje jednym z największych kapitałów symbolicznych w polu literackim. Żaden gest wykonywany w polu społecznym nie może być wykonywany w pełni poza regułami danego pola – nawet gest rebeliancki.

⁵ Wykorzystanie symbolu SS w modowej stylizacji przez Witkowskiego zostało negatywnie ocenione zarówno w polu literatury, jak i w polu mediów. W efekcie w obu pisarz został skazany na banicję, a Wydawnictwo Znak odmówiło publikacji jego najnowszej powieści.

English summary

Is it appropriate for an artist to address the public, and how does this gesture affect his social position? One of the most controversial contemporary strategies answering the above dilemmas is an image of Michal Witkowski, who, by the occasion of publishing his book „Zbrodniarz i dziewczyna”, has announced that he will simultaneously pursue a career of a female fashion blogger. He did not abandon his literary career; though he set the clear hierarchy in which being a blogger has become more significant than following his actual writing career. Polish web portals immediately seized on this suggestion and started describing Michal Witkowski primarily as a celebrity and only later adding that he is a writer and columnist. Is Witkowski’s strategy an expression of autonomic tendencies—a way to emancipate from the requirements of the market or, quite the reverse?—Does it heteronomize the literary field? Finally, can we still, in Witkowski’s case, speak about the literary field? What is at stake is much more than a market game played by Michal Witkowski. For Witkowski it is more important to undermine the category of a style, than to have an individual style. Analogical process occurs within the category of an artist, which in his game is contested and constituted anew. Literary environment (if this notion is still valid) distances itself from the gesture of Michal Witkowski, seeing it as an attack on a literary field, with a weakened status. Moreover, Kaja Malanowska’s confession posted on one of the popular community portals evoked similar reaction and the literary environment saw it as an attack on the symbolic capital of literature. Such distinct gestures—whether committed deliberately or incidentally (cases of Kaja Malanowska and Dunin—Karpowicz)—provoke questions about the state of the Polish literary field and the type of changes it undergoes especially at the intersection with the field of media and the economy.

Źródła cytowań

- ANTONIK, DOMINIK (2014), *Autor jako marka. Literatura w kulturze audiowizualnej społeczeństwa informacyjnego*, Kraków: Universitas.
- BOURDIEU, PIERRE (2001), *Reguły sztuki: Geneza i struktura pola literackiego*, przekł. Andrzej Zawadzki, Kraków: Universitas.
- FACEBOOK (2014), <https://www.facebook.com/witkowski.michal/posts/10152787694293902> [dostęp: 30.06.2017].
- JANKOWICZ, GRZEGORZ, PIOTR MARECKI, ALICJA PAŁĘCKA, JAN SOWA, TOMASZ WARCZOK (2014), *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre'a Bourdieu. Raport z badań*, Kraków: Korporacja Ha!art.
- KULTOWE ROZMOWY (2014), *Kultuowe rozmowy: Michał Witkowski*, *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=DNxpiXvUo4E,17:54-20:15> [dostęp: 30.06.2017].
- MALANOWSKA, KAJA (2014), *Co wolno wojewodzie, to nie pisarzowi*, w: „Krytyka Polityczna”, <http://www.krytykapolityczna.pl/felietony/20140302/co-wolno-wojewodzie-nie-pisarzowi> [dostęp: 30.06.2017].
- MITCHELL, W.J.T. (2013), *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przekł. Łukasz Zaremba, Warszawa: NCK.
- STETKIEWICZ, LUCYNA (2009), *Szkice z „ziemi niczyjej”, czyli z socjologii literatury*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Wyboiste ścieżki sztuki, czyli o wątpliwych i niewątpliwych pożytkach z tworzenia – *Birdman* oraz *Inside Llewyn Davis* w świetle wybranych zagadnień psychologii społecznej

GRZEGORZ MAŁECKI *

Wprowadzenie

Sztuka wydaje się być przede wszystkim drogą kompromisów artystycznych. Rodzą się one częściowo w kontakcie między twórcą a odbiorcą (zarówno projektowanym, jak i rzeczywistym), ale przede wszystkim między podmiotem kreującym a przedmiotem kreowanym. Niezależność artystyczna (warunkowana w obecnych czasach w głównej mierze przez czynniki natury ekonomicznej) zdaje się być nadrzędną wartością dla każdego wytwórcy sztuki. Jest ona równocześnie finalnym etapem drogi naznaczonej kompromisami. Szczególnie interesujący dla odbiorców jest nie tylko końcowy efekt, ostatni etap, ale również sama podróż artysty. Dzięki autotelicznej zdolności tekstów kultury zarówno odbiorcy, jak i artyści, są w stanie przyjrzeć się problemom twórczym i ich rozwiązaniom z niezwykle wiarygodnej perspektywy. W zaproponowanym temacie analizie poddane zostaną drogi twórcze bohaterów sportretowane w dwóch współczesnych obrazach kinowych. Pierwszym z nich będzie wielki wygrany gali rozdania nagród Amerykańskiej Akademii Sztuki i Wiedzy Filmowej w 2015 roku – *Birdman, czyli (nieoczekiwane pożytki z niewiedzy)* Alejandra Gonzáleza Iñárritu, drugim

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: grz.malecki@gmail.com

zaś *Co jest grane, Davis?* braci Ethana i Joela Coenów. Dzieło Meksykanina to historia zapomnianego aktora (który kilka lat wcześniej zdobył niebywałą popularność w roli superbohatera), próbującego zmierzyć się z głębokim kryzysem twórczym, odzyskaniem sławy oraz nieprzyjaznym otoczeniem. Bracia Coen swoją uwagę ogniskują zaś na postaci niezależnego muzyka folkowego, starającego się odnaleźć drogę artystyczną na scenie muzycznej Greenwich Village w Nowym Jorku.

Twórcy obu filmów analizują bardzo skomplikowany proces uczenia się sztuki przez artystę, opanowywania rozbieżnych popędów artystycznych, a także poddają weryfikacji marzenia twórcy dotyczące jego pozycji względem otoczenia, samej sztuki oraz krytyki. W tle funkcjonuje również sama sztuka – dramat sceniczny oraz muzyka folkowa, których roli należy się przyjrzeć. Przede wszystkim jednak uwaga poświęcona zostanie samym bohaterom oraz reprezentacjom procesów rodzenia się artystycznego owocu. Pomocnym narzędziem badawczym okazuje się być psychologia społeczna, badająca wpływ procesów społecznych oraz grup ludzkich na sposób percypowania rzeczywistości przez jednostkę. A zatem warto poszukać również odpowiedzi na pytanie o dynamikę sztuki jako procesu komunikowania się (artysty z otoczeniem oraz z samym sobą, a raczej z pewnym obrazem siebie).

Pewne wątpliwości może budzić przyporządkowanie tych dwóch dzieł filmowych do kultury popularnej. Chociaż stoją w wyraźnej opozycji do kultury masowej (na poziomie estetyki, techniki filmowania oraz formuł narracyjnych), to realizują swoje ambicje artystyczne docierając do bardzo szerokiego grona odbiorców, co pozwala uznać je za elementy kultury popularnej. Warto tutaj podążać tropem Raya B. Brownego (BROWNE 2006: 18), który właśnie w „powszechności dystrybucji” (*wideness of distribution*) upatruje istotnego czynnika wpływającego na przyporządkowanie danego tekstu kultury do kategorii popularnej. Liczne nagrody (szczególnie dla filmu *Iñárritu*) z całą pewnością poszerzą grono odbiorców. Potwierdzeniem sporej (lecz nie masowej) popularności obu tytułów niech będą dane serwisu Box Office, wedle których *Birdman* zdołał zarobić na całym świecie przeszło sto milionów dolarów i uplasował się na sześćdziesiątym ósmym miejscu w rankingu za 2014 rok. Nieco gorzej poradziło sobie dzieło braci Coen – trzydzieści dwa miliony w światowej dystrybucji i dość odległe miejsce w rankingach. Daleko zatem obydwu filmom do osiągnięć rankingowych *blockbusterów*, ale z całą pewnością są to dzieła rozpoznawalne i dyskutowane w amerykańskim i europejskim obiegu prasy krytycznej.

Czym jest psychologia społeczna?

Richard Crisp i Rhiannon Turner charakteryzują istotę psychologii społecznej (powołując się na Gordona Allporta) jako:

[...] próbę zrozumienia i wyjaśnienia, w jaki sposób rzeczywista, wyobrażona czy też założona obecność innych osób wpływa na myśli, uczucia i zachowania pojedynczych osób. Innymi słowy, psychologia społeczna próbuje zrozumieć zachowanie społeczne jednostek, w kategoriach zarówno wewnętrznych cech osoby (np. osobowości, procesów umysłowych), jak i wpływów zewnętrznych (efektów środowiska zewnętrznego) (CRISP, TURNER 2009: 14).

W jaki sposób ta nauka badająca zachowania społeczne głównie poprzez zastosowanie metod eksperymentalnych, ankiet, obserwacji, analizy danych, mogłaby być przydatna do zrozumienia pozycji artysty w dziele filmowym? Przede wszystkim stanowi ona bardzo przejrzysty sposób analizowania i oceniania sposobu funkcjonowania jednostki w małych grupach społecznych. Jej najnowsze – i obecnie dominujące w badaniach – podejście do relacji społecznych kładzie nacisk na elementy poznawcze (procesy grupowe i poznania społecznego, relacje interpersonalne) i pozwala na świadome postrzeganie konfliktów grupowych. Wreszcie zdaje się być doskonałym narzędziem do budowania interpretacji treści filmowych, skupiających się na ukazaniu procesu uczenia się społecznego przez jednostkę. Artysta, zajmujący wciąż szczególną pozycję w społeczeństwie, i jego droga twórcza, poddają się różnym sprawdzianom społecznym, chętnie portretowanym przez filmowców. Zarówno bracia Coen, jak i Alejandro Iñárritu testują swoich bohaterów w starciu z czymś, co nazwać można sytuacją społeczną, jakkolwiek dokonują tego na dwa różne sposoby. W przypadku *Inside Llewyn Davis* odbiorca ma do czynienia – z klasycznym u Coenów – stawianiem na drodze protagonisty rozlicznych problemów. Tandem reżyserski braci nie nawykł raczej do stosowania taryfy ulgowej wobec swoich bohaterów – zazwyczaj muszą się oni mierzyć nie tylko z własnymi neurozami i lękami, ale równocześnie stawiać czoła skrajnie absurdalnej rzeczywistości społecznej. Nie inaczej jest w wypadku Llewyna Davisa, któremu życie odmawia klarownych odpowiedzi i nie oferuje prostych rozwiązań. Drugi z filmów prezentuje zaś pewne interakcje, w jakie wchodzi i jakie sam kreuje grany przez Michaela Keatona bohater. Mamy tutaj do czynienia z sytuacją społeczną dla protagonisty dość wymagającą – otóż zepchnięty z firmamentu gwiazd masowej publiczności zmuszony jest on do rekontekstualizacji swojej pozycji społecznej i swojego miejsca jako twórcy sztuki. Kluczowe dla zrozumienia dynamiki sztuki jako procesu

komunikacji wydaje się przywołanie istotnych dla psychologii społecznej zagadnień. W ich świetle bowiem łatwiej będzie zanalizować wizerunek artysty, jaki kreują zdobywcy Oscarów.

Wizerunek artysty – wymiary osobowości

Rozpoczynając rozważania na temat obrazu artysty w analizowanych tekstach kultury, należy przyjrzeć się przede wszystkim problemowi typu psychologicznego, czy też osobowościowego, jaki reprezentują (czy też chcieliby reprezentować) bohaterowie braci Coen i Alejandro Iñárritu. Tutaj z pomocą przychodzi kontrowersyjna wśród badaczy, wszelako bardzo interesująca poznawczo teoria, zaproponowana przez Isabel Briggs Myers i Katherine Cook Briggs. Zmodyfikowały one klasyczną koncepcję Carla Gustava Junga, dotyczącą typologii psychologicznej, wedle której istnieją cztery funkcje psychologiczne oraz osiem typów funkcjonalnych osobowości¹. Badaczki przeniosły akcent na nastawienie człowieka do świata zewnętrznego. Wyróżniły cztery wymiary osobowości, z których wyprowadziły szesnaście typów osobowości będących dynamicznymi systemami rozwijających się w ciągu całego życia człowieka czterech par preferencji. Wymiar E-I – Ekstrawersja, otwartość (*Extraversion*) – Introwersja, zamkniętość (*Introversion*) – to sposób kierowania swojej uwagi i wykorzystywania energii. Kolejny wymiar – S-N – to Poznanie, materialność, sensoryczność (*Sensing*) – Intuicja, idealność, intuicyjność (*Intuition*) – sposób gromadzenia i wiązania informacji z zewnątrz. Trzeci wymiar stanowi para T-F. Jest to połączenie Myślenia, logiki i obiektywności (*Thinking*) z Odczuwaniem, etyką, subiektywnością (*Feeling*). Wymiar ten odpowiada za sposób i charakter podejmowania decyzji. Wreszcie wymiar ostatni – J-P – Osądzenie, liniowość, racjonalność (*Judging*) – Obserwacja, cykliczność, irracjonalność (*Perceiving*).

Llewyn Davis (wyśmienita rola Oscara Isaaca) wydaje się być człowiekiem zupełnie zawieszonym – zarówno w sensie fizycznym (w ciągu całego filmu nie potrafi sobie znaleźć miejsca, pomieszkuje na kanapach zaprzyjaźnionych artystów, intelektualistów lub u nielubianej siostry), jak i psychologicznym. Jawi się jako typ – zarówno metaforycznie, jak i życiowo – dysfunkcyjny. Jednocześnie niezwykle trudno jednoznacznie

¹ Wszystkie informacje dotyczące wymiarów osobowości i typologii Briggs Myers i Cook Briggs znaleźć można na stronie The Myers & Briggs Foundation (2015).

go określić i zakwalifikować do któregoś z typów osobowościowych. Ujmując jego charakter ramami wymiarów zaproponowanych przez badaczki, należałoby go umieścić w typie *INFP* (*Myers-Briggs Type Indicator*) – jest to osoba o nastawieniu introwertycznym, skrajnie idealistycznym, z wysokim poziomem kreatywności i pewną dozą społecznego nieprzystosowania. Należy w tym miejscu podkreślić również, iż w uporczywym dążeniu Davisa do przekroczenia swojego stanu zawieszenia jest sporo lirycznego romantyzmu – niejednokrotnie wybucha on nie do końca racjonalnym gniewem, żżyma się na niedostatki natury ludzkiej (co wskazywałoby na to, że najbliżej mu do Liryka lub Humanisty – wedle typologii Myers-Briggs – typów naznaczonych wrażliwością idealisty i buntownika), ale bywa równocześnie zdystansowany, uważny i akceptujący wymagania. Znakomicie jego egzystencjalne rozdwojenie i psychologiczną ambiwalencję ilustrują dwie krótkie sceny. W pierwszej Llewyn odwiedza swoją siostrę (Joey), która sugeruje mu, że jeśli nie odniesie sukcesu w branży muzycznej, to może wrócić do służby w marynarce (dysponuje on wymaganą licencją). Muzyk, oburzony słowami bliskiej osoby, stwierdza, że miałby wrócić po prostu do „egzystowania [*just to exist*]” (COEN 2013). Gdy następnie siostra chce mu oddać stare nagrania z jego ćwiczeniami, Llewyn z przekonaniem stwierdza, że w showbiznesie nie można ujawniać swoich ćwiczeń, bo to „niszczy mistykę [*it ruins the mystique*]” (COEN 2013). Zdaje się on w tym momencie łączyć swoją muzyczną pasję ze swoistym powołaniem, namaszczaniem, niejako czyniąc ze sztuki figurę *sacrum*, której kultywowanie zapewnia spełnienie. Po przeskoczeniu kilku kolejnych „kłód” jego romantyczny idealizm poczyna się wypalać i zastąpiony zostaje gestem poddania się. Podczas jednego z folkowych wieczorów muzycznych w klubie Gaslight, gdy na scenie pojawia się wątpliwej jakości wykonanie, pijany i wściekły Llewyn obraża wokalistkę i na koniec wykrzykuje: „Nienawidzę jebanego folku. Kurewsko nienawidzę! [*I hate fucking folk music. I fucking hate folk music!*]” (COEN 2013). Ta obraza woli twórczej, ten poddańczy gest, to głos, co prawda pijanego, ale rozsądku, który w finale przegrywa jednak z irracjonalną cyklicznością niedoli artystycznej. Niepoprawny romantyzm bierze bowiem górę, a muzyk jeszcze raz podejmuje próbę autowskrzeszenia. Znamienne jest to, że na początku i na końcu filmu wykonuje arcyprzygnębiającą (ale wybitną) balladę folkową, której słowa brzmią następująco:

Powieście mnie, powieście, a odejdę na tamten świat. Nic przeciw temu nie mam, lecz tak długo leżąc w grobie, biedny chłopcze, zwiedziłem cały ten świat. [...] Stryczką mnie przywiążcie i powieście wysoko tak. Ostatnie co zapowiedzieli, to moją bliską śmierć (COEN 2013)².

Na drugim biegunie artystycznej autokreacji znajduje się Riggan Thomson, którego uznać należałoby za osobowość neurotyczną. To typ entuzjastyczny, dla którego zmagania z dramatem scenicznym stanowią nie tylko sposób na radzenie sobie z kryzysem rodzinno-społecznym, ale są także metodą na spełnienie i niezgodą na artystyczną „prostytycję”. Odwołując się ponownie do wymiarów charakteru Myers i Briggs, Thomsona należałoby umiejscowić pomiędzy typem *ENTJ* a typem *ENFJ* – jest to człowiek ogarnięty wielką pasją, operujący intuicją, jednocześnie dość surowo oceniający siebie i członków swojej grupy społecznej. Równocześnie balansuje on pomiędzy nieustępliwą logiką i sprawiedliwością, stopniowo ucząc się także empatii i sposobów radzenia sobie z sytuacją społeczną. Problemem protagonisty Iñárritu zdaje się być przede wszystkim tytułowy Birdman (postać komiksowa, łącząca w swoim wyglądzie cechy Batmana i człowieka-ptaka), który nieustannie towarzyszy aktorowi. Może być on rozpatrywany w kategoriach uosobienia schizofrenii paranoidalnej, choć warto zwrócić uwagę na to, że meksykański reżyser uczynił z niego raczej figurę stylistyczną, będącą zarówno symbolem współczesnej filmowej sztuki popularnej, jak i „psychicznym pasożytem”, który nieprzerwanie próbuje wpływać na poczynania swojego żywiciela. Thomson zaś to artysta na rozdrożu – próbuje uwolnić się od krzywdzącego wizerunku aktora jednej roli, sprostać żywiołowi najgorętszej sceny teatralnej Ameryki, jednocześnie musi się zmierzyć z czymś, co Neville Symington nazywa „oddziaływaniem Innego na *self*” (SYMINGTON 2013: 42-54). Tutaj Inny przybiera postać superbohatera – postaci reprezentującej chaotyczny, acz efektowny (by nie rzec „efekciarski”) charakter narcyzmu. Nie jest on jednak obiektem pełniącym pozytywną funkcję terapeutyczną – jego analityczne podejście do swojego towarzysza sytuuje się na granicy pogardy i odrzucenia.

Riggan wydaje się być, poza wyraźnym rysem neurotycznym, osobowością entuzjastyczno-mistrzowsko-liryczną. Zainspirowany ideą – w rozmowach z żoną i córką niejednokrotnie podkreśla swoistą misyjność, która na nim ciąży: „Mam szansę zrobić coś dobrego. Muszę ją wykorzystać. Muszę [*I have got a chance to do something right. I have got to take it. I have got to*]” (IÑÁRRITU 2014). W innym zaś miejscu dodaje: „To

² Przekład własny za: „Hang me, oh, hang me and I will be dead and gone. Would not mind the hanging, but the layin' in a grave so long poor boy, I been all around this world. [...] Put the rope around my neck and hung me up so high. Last words I heard'em say, won't be long now for you die poor boy”.

moja kariera. Mam szansę zrobić coś, co ma jakieś znaczenie [*This is my career! This is my chance of finally doing some work that actually means something*]” (IÑÁRRITU 2014). Pragnie sprawować pełną kontrolę nad przebiegiem przedsięwzięcia, czemu daje wyraz już na początku obrazu, gdy używając swych nadludzkich mocy zrzuca z rampy ciężki przedmiot na głowę niechcianego aktora. W jednej z rozmów z Shinerem akcentuje swoją mistrzowską potrzebę dotyczącą realizowanego spektaklu: „Ja na niego pracowałem, zdobyłem kasę i dam sobie radę z prasą [*I did the work, I raised the money and I arrange the fucking press.!*]” (IÑÁRRITU 2014). Z ducha liryczny pozostaje jego związek z Birdmanem – pełen romantycznego napięcia, buntu, ale i beznadziejnej akceptacji. Riggan poprzez wytrwałe dążenie do realizacji inspiracji (Raymond Carver – autor wystawianej przez Thomsona sztuki – w młodości zostawił mu podpisaną chusteczkę z afirmacją dotyczącą jego aktorskiego dokonania) jest także wyrazem głębokiej niezgody na podporządkowanie się rygorom masowej sztuki, nierzadko wymuszającej coś, co można byłoby określić jako „artystyczną prostytucję”.

Typologia narcyzmu bohaterów

Nie sposób w rozważaniach dotyczących analizowanych dwóch filmów pominąć czegoś, co zarówno bracia Coen, jak i Iñárritu sugerują w sposób niezwykle wyrazisty. Widzą oni bowiem w samej naturze skomplikowanej drogi twórczej artysty narcystyczny ślad. Otóż jest to narcyzm nieodzowny, niemalże przyrodzony kreatorom sztuki. Wydaje się, że nie sposób się go pozbyć – artysta jest zmuszony do nieustannej walki z, często skrajną, chęcią podsycaenia swojego ego. Ciekawe ujęcie dość skomplikowanej materii narcyzmu prezentuje świeża jego teoria autorstwa Neville’a Symingtona, która, nawiązując do znanej teorii popędowej Kleina i akcentując rolę traumy-deficytu koncepcji Winnicotta czy Kohuta, podkreśla unikatowy aspekt ontologicznej niepewności. Kluczowym elementem tej – z ducha egzystencjalnej – perspektywy jest pojęcie „dawcy życia”, które komentator Symingtona, James Grotstein, tłumaczy jako:

[...] fantazmatyczny obiekt – przypominający obiekt przejściowy – który zawiera aspekty *self* i wspierającego życie obiektu zewnętrznego. [...] Nieszczęsna jednostka narcystyczna częściowo odrzuca dawcę życia – wówczas jej psychika zostaje rozbita na wiele zdysocjowanych części *self* lub alter ego, które znajdują się we wzajemnym konflikcie, przeciwstawiają się integracji, a także tracą poczucie własnej, spontanicznej inicjatywy (SYMINGTON 2013: II-20).

Najważniejsza pozostaje zatem reakcja obiektu na traumę. Symington widzi ją w kategoriach klasycznej psychoanalizy, ale dla autora rozdziału byłaby ona raczej czynnikiem zewnętrznym. Nieustająca niepewność związana z uprawianiem niszowej sztuki (to będzie „dawca życia” bohatera), towarzysząca Llewynowi Davisowi, prowadzi do ambiwalencji zachowań – muzyk akceptuje niewygodnego dawcę życia, następnie w niego bardzo wyraźnie wątpi, odrzucając inne modele ludzkiej egzystencji (co podkreśla w rozmowach z Jean i zaprzyjaźnioną rodziną Gorfeinów), tracąc przy tym spontaniczność działań artystycznych. Pozwolę sobie przytoczyć skrajną reakcję Llewyna podczas małego, prywatnego recitalu, gdy jedna ze słuchaczek zaczyna śpiewać partię byłego kolegi Davisa:

Wiecie co? Dosyć tego. To jakaś lipa. To sposób na życie, a nie jakaś gawędziarska gra. Pierdolenie! Ja nie zapraszam cię na kolację, żebyś dał wykład o Mezoameryce, czy jak tam się zwie ten prekolumbijski szajs. To moja praca, tak zarabiam na czynsz. Jestem pierdolonym profesjonalistą. [...] Jebać partię Mike'a! (COEN 2013)³.

Narcyzm bohaterów Birdmana jest nieco inny, oparty raczej na klasycznym koncepcie popędowym. Mike Shiner to notoryczny kłamca, bawidamek i cynik, który – jak sam przyznaje – tylko na scenie nie ma z niczym problemu (to w psychologii społecznej określane jest mianem facylitacji społecznej, polegającej na lepszym wykonywaniu czynności w obecności widowni; CRISP, TURNER 2009: 126-131). Przedmiotowo traktuje właściwie wszystkie osoby, z którymi przychodzi mu współpracować. Wydaje się, że scena jest dla niego jedynym miejscem sublimacji popędów, co pozwala mu niejako jeszcze bardziej nasycić rozrośnięte do granic absurdu (prywatne solarium w garderobie, zachwyty nad popularnością nagrania z jego erekcją podczas prapremiery w serwisie YouTube) ego. Mamy tutaj do czynienia z pewną asymetrią relacji aktor-obszawator, która polega na przypisywaniu przyczyn wewnętrznych zachowaniom innych ludzi, a naszym własnym zachowaniom – przyczyn zewnętrznych (CRISP, TURNER 2009: 70-72).

Narcyzm Riggana natomiast opiera się przede wszystkim na jego relacji z obiektem – obserwatorem o dwoistej naturze – karzącym i nagradzającym. Obserwator jest

³ Przekład własny za: „Oh, you know what... this is bullshit. I am sorry, this is... I do not do this, okay, I do this for a living, it is not a fucking parlay game. This is bullshit! I do not ask you over for dinner and suggest you to give a lecture on the people of Mesoamerica or whatever your precolumbian shit is! This is my job, that is how I pay the fucking rent! I am fucking professional. [...] And you know what? Fuck Mike's part!”.

integralną częścią Thomsona, dlatego też należałoby w nim upatrywać źródła narcystycznych skłonności. Symetria w relacji aktor-obszawator pozwala Birdmanowi nieustannie pouczać Riggana i nadzorować jego potencjalne odstępstwa (chodzi tutaj o odrzucenie przywódczo-narcystycznego zachowania). Wszeczmocna obecność obiektu ściśle wypływa – zdaniem Symingtona – z nienawiści, jaką żywi do relacji z obiektem narcyz (to nienawiść typu autystycznego) – musi w niej jednak tkwić, by zaspokoić swoją patologiczną potrzebę. Badacz pisze, że:

[...] narcystyczne osoby nie znoszą przebywać same, a jednocześnie nienawidzą swoich potrzeb związanych z obiektem. Zaprzeczają własnym uczuciom zawiści, okradając w fantazji obiekt z tych jego aspektów, których potrzebują. W ten sposób udaje im się uniknąć kontaktu z własną zawiścią, a także przeżywania wdzięczności. Gdy jednak uświadamiają sobie brak wewnętrznej integracji, nieuchronnie zaczynają doświadczać głębokiego wstydu (SYMINGTON 2013: 19-20).

Wychodząc z założenia, że warto rozważania teoretyczne zilustrować adekwatnym wyimkiem z poddawanego analizie dzieła sztuki, jestem wręcz zmuszony przytoczyć tutaj monolog Birdmana z finałowej partii filmu *Iñárritu*. Jest on bowiem nie tylko bardzo dowcipnym przytykiem w stronę kultury masowej, ale także stanowi preludeum do – jak mi się zdaje – finałowego uwolnienia Riggana spod władzy ego. Birdman powiada tak:

Górujesz nad tymi durniami z teatru. Jesteś gwiazdą filmową. Znaną na całym świecie. Rozumiesz to?! Całe życie budowałeś swoją reputację i poziom konta w banku, a teraz to wszystko odeszło. I dobrze, kurwa! Powrócimy. Czekaą na coś wielkiego. [...] Daj ludziom, czego chcą. Trochę apokaliptycznego porno. *Birdman: Powrót Feniksa*. [...] Wystarczy tylko, że... (w tym momencie Riggan pstryka palcami i rozpoczyna się scena rodem z blockbustera w reżyserii Michaela Baya – wybuchy, bomby, śmigłowce, wojsko, gigantyczny potwór atakujący miasto – przyp. oryg.). Bomby, wybuchy. Wielkie, szybkie, głośne. Spójrz tym ludziom w oczy. Aż im się błyszczą! Kochają to gównno. Kochają krew i akcję. Nie to przegadane, depresyjne, filozoficzne gównno. [...] Posłuchaj mnie. Wróćmy jeszcze raz i pokażmy na co cię stać. Zakończmy to na własnych warunkach. Z wielkim gestem. [...] Płomieniami i poświęceniem. Niczym Ikar. [...] Możesz to zrobić (IÑÁRRITU 2014)⁴.

⁴ Przekład własny za: „You tower over all these theatre douchebags. You are a movie star man! A Global force. Don't you get it?! You spent your whole life building a reputation and a bank account, and now they are both blown. So what? Fuck it! We make a come back. Something huge. [...] Put the mask back on. Batman my balls! We will start a new franchise: Birdman: Phoenix Rising. [...] All you have to do is snap your fingers and... Explosive! Big, fast, loud! Look at them. They love that shit! They starve for blood and action, not this artsy-fartsy-philosophical bullshit! [...] Listen to me. We gotta go back! We have to do this. We have to end it on our terms. With a grand gesture. [...] Flames. Icarus. Sacrifice... [...] You can do it”.

Wbrew chorobliwemu pożądaniu *alter ego*, Thomson wykonuje na deskach teatralnych gest samoofiarcowania w imię sztuki. Należy to uznać zarówno za sposób uwolnienia spod władzy wszechmocnego obiektu, jak i zrozumienie własnej drogi artystycznej, czy też – by wnikliwiej rzecz ująć – całej misyjności zawodu twórcy sztuki. Trzeba jednak pamiętać o tym, że zakończenie jest niejednoznaczne, a ewidentny nawias ironiczny zastosowany przez meksykańskiego reżysera sprawia, że akt Riggana rozpatrywać można również w kategoriach ikaryjskich – upadku spowodowanego przez brak akceptacji swojego narcyzmu, charakteru tworzenia sztuki oraz skomplikowania relacji interpersonalnych.

Sztuka – narzędzie komunikacji społecznej czy źródło cierpienia?

Postawić zatem należy pytanie o charakter, rolę, a wreszcie o efektywność sztuki, o to czy analizowane filmy prezentują artystyczną drogę jako subtelne narzędzie komunikacji społecznej, czy też interpretują proces tworzenia w kategoriach cierpienia. Jak nie trudno się domyślić, reżyserzy nie dają jednoznacznej odpowiedzi. Ścieżki sztuki okazują się być niezwykle wyboiste – raz na drodze staje wynaturzone do granic możliwości ego, raz niestabilność finansowa, innym zaś razem skomplikowane relacje społeczne. Analizowane w rozdziale przykłady klarownie wskazują, że uprawianie sztuki wiąże się z wielkimi wyrzeczeniami – rodzinnymi, ekonomicznymi i psychicznymi. Jednocześnie stanowi pośrednie i bezpośrednie źródło niestabilności emocjonalnej. W środowisku artystów dominować mogą interakcje o charakterze antagonistycznym, zachowania neurotyczne, wykształcenie mechanizmu agresji. Reżyserzy *Birdmana* i *Inside Llewyn Davis* zakładają także istnienie imperatywu walki z narcyzmem jako cechy niezbywalnej dla prawdziwie ambiwalentnego twórcy. Sztuka pociąga za sobą również negację artystycznej wolności i niezależności, której zaciekle bronią obydwaj protagoniści. Z drugiej strony niszowa działalność Llewyna Davisa – muzyka folkowa – niesie ze sobą sporą dawkę swobody. Staje się dla muzyka i jego otoczenia źródłem interakcji w otwartej, niewielkiej grupie społecznej. Na drugim biegunie funkcjonuje Riggan Thomson – na deskach teatru, z niemałym sukcesem, prezentuje szerokiemu gronu odbiorców inscenizację klasyki. Wydaje się to realizować jego ambicję powrotu do świata wielkiej sztuki. Dla obydwu kreatorów aktu komunikacji, jakim pozostaje

sztuka, jest on potencjalną drogą do samookreślenia, możliwym źródłem scalenia osobowości oraz – chociażby częściowym – wyciszeniem napięcia między „innym a *self*”. Sztuka w ujęciu braci Coen oraz Iñárritu zdaje się spełniać także swój cel sublimacyjny, prowadząc do częściowego zniwelowania negatywnych efektów jej uprawiania, a nawet do uwolnienia całej potencji twórczej.

English summary

In the chapter *The Bumpy Paths of Art, that is About Questionable and Unquestionable Benefits of Creation—“Birdman” and “Inside Llewyn Davis” in the light of Selected Topics of Social Psychology* Grzegorz Malecki examines the artistic paths of two cinematic protagonists as portrayed in two contemporary movies. The first one is a big winner of the gala of The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences in 2015—*Birdman (or The Unexpected Virtue of ignorance)* by Alejandro González Iñárritu. The second one is *Inside Llewyn Davis* (2013) by Coen brothers. The work of Mexican director is a story of forgotten actor (who, by the way, gained great popularity in for the role of a superhero few years ago) who is trying to deal with a deep crisis of creativity, regaining fame and adverse environment. The Coen brothers focus their attention on independent folk musician who tries to find his artistic path on the music scene of Greenwich Village in New York. The chapter analyses a very complex process of learning the art by an artist, mastering divergent artistic impulses as well as verifying dreams of the artist about his position in regard to the environment and the art and criticism themselves. Using the instruments of social psychology (Myers & Briggs’ typology of personality, typology of narcissism) the author examines the impact of social processes and social groups on the way in which artist can perceive the reality. Social psychology seems to be a very transparent way to analyse and evaluate the functioning of an individual in small social groups. It is a very current and dominant approach on social relations to emphasize the cognitive elements (group processes, social cognition, interpersonal relations) that allow the conscious perception of group conflicts. The author of the chapter is also looking for answers to the question of the dynamics of art as a process of communication (between the artist and the environment, the artist with herself, or—to be more specific—with a certain self-image).

Źródła cytowań

- BROWNE, B. RAY (2006), *Popular Culture: Notes Toward Definition*, in: Harold Hinds Jr., Marilyn Motz, Angela Nelson (red.), *Popular Culture: Theory and Methodology. A Basic Introduction*, Madison: University of Wisconsin Press.
- COEN ETHAN, COEN JOEL, REŻ. (2013), *Inside Llewyn Davis*, Studio Canal, Mike Zoss Productions.
- CRISP RICHARD, TURNER RHIANNON (2009), *Psychologia społeczna*, red. Małgorzata Kossowka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- IÑÁRRITU, GONZÁLEZ ALEJANDRO, REŻ. (2014), *Birdman*, New Regency Pictures.
- SYMINGTON, NEVILLE (2013), *Narcyzm. Nowa teoria*, przekł. Marta Lipińska, Gdańsk: Wydawnictwo Imago.
- THE MYERS & BRIGGS FOUNDATION (2015), *MBTI® Basics*, online:
<http://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/mbti-basics/> [dostęp: 30.06.2017].

Świat jako dzieło sztuki w doświadczeniu psychodelicznym i estetycznym Waltera Benjamina

BOGUSŁAW OLSZEWSKI*

Wstęp

Doświadczenie psychodeliczne¹ jest doświadczeniem wszechogarniającym, holistycznym, pochłaniającym i transgresyjnym. Ludzki mózg poddany działaniu specyficznych molekuł pochodzenia naturalnego lub syntetycznego, funkcjonujący na co dzień w mniej lub bardziej efektywny sposób w oparciu o przejawianą zdolność recepcji, filtrowania i przetwarzania napływających informacji, zostaje skonfrontowany z falą zróżnicowanych bodźców sensorycznych pozostających zwykle poniżej progu świadomości. Jednocześnie umysł przystosowany do codziennej, znanej, w dużej mierze przewidywalnej i niejednokrotnie zautomatyzowanej aktywności okazuje się być jedynie fragmentaryczną propozycją opisu świata, której przekroczenie stawia jednostkę w obliczu tej samej, lecz jakże różnej jakościowo rzeczywistości. Przeniesienie akcentów, głęboka introspekcja (GROF 1999), przekroczenie subiektywnego oglądu świata i unaocz-

* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: boguslaw.olszewski@uni.wroc.pl

¹ Zazwyczaj równolegle stosuje się termin „psychodeliczne”, jednak w niniejszym opracowaniu autor zdecydował się na zastosowanie formy podkreślającej związek tego doświadczenia z „psyche”, duchowym elementem składającym się na osobowość, wykraczającym poza uwarunkowania psychologiczne. Taka jest też jej etymologia: *psychē* (ψυχή) – dusza, *dēloun* (δηλοῦν) – odślaniać; „psychodelic” – ujawniające, odkrywające duszę czy umysł.

nienie umowności wielu jego osiowych elementów, w konfrontacji z głębią i złożonością zastanej rzeczywistości niejednokrotnie jest dla jednostki przeżyciem wstrząsającym, a nawet mistycznym (PAHNKE 1963).

Nie dziwi zatem fakt, że artyści wywodzący się z kręgów związanych ze wszystkimi bodajże dziedzinami sztuki sięgali po środki psychodeliczne; wielu z nich przyznawało się do tego publicznie, a wszyscy oni ostatecznie ukształtowali cały nurt w obrębie literatury, malarstwa, muzyki *et cetera*. Używanie substancji zmieniających świadomość w celu zintensyfikowania doznań artystycznych i dywersyfikacji form zastosowanych środków wyrazu posiada tradycję sięgającą czasów prehistorycznych, kiedy to zarówno neandertalczyk, jak i kromaniończyk, pokrywali rysunkami ściany jaskiń ery zlodowacenia plejstocenijskiego. Graficzne reprezentacje tak zwanych zjawisk entoptycznych, charakterystycznych wizualnych wzorów geometrycznych generowanych przez układ nerwowy w stanie podwyższonej aktywności, odnajdywane w sztuce naskalnej paleolitycznych kultur w miejscach rozlokowanych na całym globie (DEVEREUX 1997: 141-192) mają stanowić dowód na istotny wpływ halucynogenów na ewolucję jednostki i form życia zbiorowego. Jako wytwór organizmu, kształty entoptyczne stanowią z dużym prawdopodobieństwem biologiczny surogat sztuki abstrakcyjnej, możliwy do oglądu w stanach transowych osiąganych nie tylko dzięki deprywacji sensorycznej, ale co najistotniejsze – indukowanych przez związki chemiczne zawarte we wielu gatunkach flory czy fauny². Interesujący w tym kontekście i wart przytoczenia pozostaje literacki opis obrazów generowanych pod wpływem psylocybiny: „wszystko było skórą i było dotykane, także siatkówka – tam dotyk stawał się światłem. To światło było wielobarwne, układało się w sznury, łagodnie kołyszące się w tę i z powrotem, w sznury ze szklanych perełek markujących orientalne wejścia” (JÜNGER 2013: 410).

Wówczas też, w obrębie paleolitycznych wspólnot zasiedlających cieplejsze obszary Europy, miały powstać załączki zorganizowanej religii, o czym świadczą wizerunki szamanów odnalezione w jaskiniach Francji czy Hiszpanii, a „dodawanie od czasu do czasu wyobrażeń do istniejących malowideł mogło odgrywać rolę w procesie wytwarzania społecznych różnic” (CLOTTES & LEWIS-WILLIAMS 2009: 137). Związki między stanami psychodelicznymi, doświadczeniem protoreligijnym oraz sztuką są zatem bardzo wyraźne, przez co substancjom tym nadano miano enteogenów – wywołują

² Tym samym pytanie o początki sztuki, zwłaszcza wizualnej, wiąże się nieodmiennie z pytaniem o jej pozasobowe źródła, w tym przypadku – molekularne.

cych doświadczenie boskości; ich wpływ na sztukę wizualną jest wciąż szeroko dyskutowany (JOHNSON 2011, RUBIN 2010), a same techniki szamańskie indukujące stany holotropowe (gr. *holos* – całość) były wykorzystywane we wszystkich kulturach jako artystyczna inspiracja (GROF 2015).

Również literatura przepełniona jest opisami wizji i rzeczywistych pejzaży postrzeganych pod wpływem substancji psychoaktywnych. William Blake, Charles Baudelaire, George William Russell, Stanisław Ignacy Witkiewicz, Aldous Huxley, Ken Kesey, Thomas Pynchon – to tylko niektórzy autorzy stosujący enteogeny w pracy twórczej, występujące pod różnymi postaciami w zależności od ich legalności i dostępności w danym okresie – od psylocybiny, meskaliny i LSD-25 do zdecydowanie łagodniej działającego haszyszu, pozostawiając na marginesie dyskusyjne działanie popularnego swego czasu opium, które jest raczej środkiem narkotycznym. Stąd niejako w naturalny sposób pojawia się pytanie, czy psychodeliczny akt poznawczy jest jednocześnie uniwersalnym aktem twórczym (DOBKIN DE RIOS & JANIGER 2003), angażującym pokłady sensorycznej, emocjonalnej i estetycznej wrażliwości samego artysty, czy też doświadczenie to indukuje w każdej jednostce ludzkiej wrażliwość estetyczną i pewną zdolność jej wyrażania, niezależnie od osobistej historii danego podmiotu, jego zainteresowań czy osobowości. Jakkolwiek nie brakuje głosów skłaniających się ku drugiej z wymienionych opcji, to należy przyznać, że (przynajmniej w odniesieniu do sztuk wizualnych) w tym drugim przypadku w przeważającej mierze jest to sytuacja tymczasowa, charakterystyczna dla sesji psychodelicznej i krótkiego okresu po niej następującego.

Wydawać by się mogło, nie tylko zresztą w oparciu o szereg eksperymentów przeprowadzonych w jednostkach badawczych w ubiegłym wieku czy współcześnie, a także o wymierne rezultaty używania substancji psychodelicznych na gruncie społecznym, że jest to trwały i oryginalny efekt wglądu. Jednak najczęściej jest on *post factum* związany z powielaniem pewnej kliszy, niemal sformalizowanego psychodelicznego stylu, szablonowego ujęcia funkcjonującego w przestrzeni społecznej, pozwalającego na autoidentyfikację i funkcjonowanie w ramach kontrkultury. Jednostka, czując gwałtowną potrzebę zakomunikowania światu swoich niecodziennych przeżyć i poszukując adekwatnej formy wyrazu, dołącza ostatecznie do grona osób nadmiernie mitologizujących doświadczenia sensoryczne i kalejdoskopowe zjawiska entoptyczne, przypisując temu etapowi nadmierne znaczenie. Dopiero pewna celowość towarzysząca użyciu psychodelików pozwala rozwinąć faktycznie posiadane, dotychczas ukryte lub uświadomione, acz bagatelizowane zdolności artystyczne. W tym przede wszystkim wpłynąć na dy-

namiczny rozwój funkcji poznawczych i poszerzenie pola opisu pozajęzykowej rzeczywistości zachodzące w akcie łotmanowskiej eksplozji na peryferiach semiotycznego uniwersum, która „rozpatrywana z perspektywy procesu interpretacji, byłaby zatem momentem pojawienia się wielu możliwych znaczeń” (WOLIŃSKA 2004: 4).

Odmienne stany literatury

Walter Benjamin (1892-1940), niemiecki pisarz, filozof, tłumacz, eseista, teoretyk kultury i krytyk literacki jest postacią interesującą, choć być może dla wielu zbyt kontrowersyjną. Już na samym wstępie należy zauważyć, że jego osoba jest często postrzegana przez pryzmat konfliktu ideologicznego trawiącego Niemcy jego czasu, rozdarte między narodowym socjalizmem a komunizmem. Odkładając *ad acta* zagadnienie lewicowości Benjamina i ostatecznie bezzasadną dyskusję na temat jego marksizmu, należy podkreślić widoczną, aczkolwiek wątpliwą zasadność mieszania dwóch jakże różnych porządków rzeczy, to znaczy jednoznacznego utożsamiania tendencji do stosowania środków psychodelicznych z określonymi opcjami politycznymi, czego najlepszym kontrprzykładem jest konserwatywny Aldous Huxley, wielki propagator LSD-25 i meskaliny. Podobnie zresztą, jak pytanie, czy twórczość Benjamina wypada uznać za nowatorską, znaczącą i przyznającą mu poczesne miejsce wśród czołowych humanistów ubiegłego wieku. Niech zatem w centrum zainteresowania pozostanie czysto opisowy i refleksyjny charakter jego pisarstwa. Nie sposób bowiem zaprzeczyć, że analityczne teksty jego autorstwa dotyczące przemian cywilizacyjnych, kultury masowej, uniwersalnych zagadnień kondycji człowieka stojącego wobec tajemnicy istnienia obecnej tu i teraz, zanurzonego jednocześnie w doświadczeniu estetycznym, inspirują do dziś. Zwłaszcza wybrane elementy twórczości Benjamina, które świadczą o intensyfikacji doznań w stanie poszerzonej świadomości generowanym przez substancje psychoaktywne. Przyjęcie takiej perspektywy ma sprowokować dyskusję nad charakterem relacji podmiotu funkcjonującego pod wpływem psychodelików, w jakiej pozostaje on z doświadczaną w tym stanie rzeczywistością, a także nad realną możliwością literackiego przekazu istoty tejże więzi, zaś wszystko to w kontekście estetyki poznania świata artefaktów osadzonych w codziennej przestrzeni bytowania człowieka, wyznaczających ostatecznie swoistą *limes inferior*.

Zatrzymując się na chwilę przy zagadnieniu enklaw ikonicznych i quasi-ikonicznych należy podkreślić, że pojawiają się one u Waltera Benjamina nader często, niejed-

nokrotnie w formie aluzji czy sugestii zakładających znajomość danego dzieła. Enklawy ikoniczne i quasi-ikoniczne, jak przypomina Ksenia Olkusz, „nie tylko werbalizują »treść« i »formę« dzieł sztuki, ale także współtworzą fabułę, są motorem akcji, wreszcie – stanowią świadectwo recepcji obrazu, definiującej horyzont intelektualny i moralny autora komentarza” (OLKUSZ 2013: 88). Takim przykładem może być opis obrazu *Angelus Novus* autorstwa Paula Klee, który pojawia się w tekście *O pojęciu historii*: „Przedstawia on anioła, który wygląda w taki sposób, jak gdyby zamierzał oddalić się od czegoś, na co spogląda. Oczy ma szeroko rozwarłe, usta otwarte, skrzydła rozpięte” (BENJAMIN 2011 B: 206). Zostaje on utożsamiony z aniołem zwróconym w stronę historii, pozbawionym możliwości wskrzeszenia zmarłych i powstrzymania pasma katastrof, jako że „z rajy wieje wichura, która napiera na skrzydła i jest tak silna, że anioł nie może ich złożyć. [...] Wichurą tą jest to, co określamy mianem postępu” (BENJAMIN 2011 B: 207). W innym miejscu zauważa, że „z wnętrza wyszła kobieta, unosząc się jak Madonna Sykstyńska, z różańcem w rękach” (BENJAMIN 2010 A: 22).

Tymczasem należy podkreślić, że dla obserwatorów pozostających pod wpływem substancji psychoaktywnych dziełem sztuki stają się też przedmioty codziennego użytku, których utylitarny charakter przesłania zazwyczaj ich potencjalną i aktualną wartość artystyczną. Przykładem takiego ujęcia jest doświadczenie z meskaliną przeprowadzone przez Huxleya, piszącego z pewnym zawodem:

Spodziewałem się, że będę leżał z zamkniętymi oczyma, patrząc na wizje wielobarwnych geometrycznych kształtów, ożywionej architektury, bogatej w szlachetne kamienie i przepięknej, krajobrazów [...] symbolicznych dramatów wiecznie drgających na granicy ostatecznego ujawnienia (HUXLEY 2012: 11).

I dalej: „Ten inny świat, do którego dopuściła mnie meskalina, nie był światem wizji, istniał w tym, co mogłem ujrzeć otwartymi oczyma” (HUXLEY 2012: 13). W tym stanie poszerzonej świadomości:

[...] meble tworzyły zawiły wzór poziomów, pionów i przekątnych [...]. Stolik, krzesło i biurko jawiły się razem niczym jakaś kompozycja Braque’a lub Juana Grisa [...]. Patrzyłem na swoje meble [...] jak prawdziwy esteta, który interesuje się jedynie formami w polu wzroku lub w przesłaniu obrazu (HUXLEY 2012: 16).

Podobnie kolejnym zagadnieniem towarzyszącym twórczości Benjamina jest ekfrazja – komentarz do dzieła sztuki, zdefiniowany tutaj formalnie jako „termin oznaczający we współczesnym literaturoznawstwie utwór lub fragment utworu literackiego odnoszący się do dzieła sztuk wizualnych – obrazu, rzeźby, budowli, a w przypadku

ekfraz nowoczesnych – również mediów takich jak fotografia czy film” (MROZEWICZ 2010: 13). Pamiętając, że „w starożytnej retoryce termin *ekphrasis* miał znacznie szerszy zasięg i dotyczył każdego żywego opisu wizualnej impresji” (MROZEWICZ 2010: 13), a także mając na uwadze powyższe opisy autorstwa Huxleya i synestezyjny charakter sesji z użyciem tych substancji można przyjąć, że doświadczenie psychodeliczne pozwala na wprowadzenie kategorii metaekfrazy: literackiego opisu rzeczywistości postrzeganej w kategoriach kompletnego dzieła wizualnego, opartego o konwergencję wielości form konstytuujących jej holistyczne ujęcie, kiedy to podmiot pozostający pod wpływem środków poszerzających świadomość znajduje się całkowicie na granicy semiosfery. W ten sposób także literackie przedstawienie tworów generowanych przez układ nerwowy (kształtów entoptycznych) staje się enklawą quasi-ikoniczną. Przyjęcie takiej optyki implikuje jednocześnie założenie, że prawidłowe odczytanie owej metaekfrazy może mieć miejsce jedynie pod warunkiem posiadanego lub aktualnie zachodzącego doświadczenia z takimi substancjami poszerzającymi świadomość, które wykorzystał autor danego opisu³.

W przypadku Benjamina byłby to zatem semipsychodeliczny haszysz, ponieważ eksperyment z właściwymi enteogenami (meskaliną), jako powodujący zbytni chaos, nie znalazł wielkiego uznania w jego oczach. Już we wspomnieniach napisał, że „jak istnieją rośliny, o których powiada się, że mają moc umożliwiania wglądu w przyszłość, tak też istnieją miejsca o takim samym darze” (BENJAMIN 2010 A: 92). Tą rośliną były dla niego przede wszystkim konopie indyjskie i uzyskiwany z nich haszysz, a miejscem umożliwiającym kontakt z Absolutem – miasto. Z kolei podczas palenia opium istotnego znaczenia nabiera dla Benjamina dotarcie do sedna zagadnienia koloru przedmiotów w pokoju, którego sens sprowadza się ostatecznie do funkcji jednoczącej.

Poszerzona świadomość *flâneura*

Opis wędrówek po mieście stanowi osiowy element prozy Benjamina; zurbanizowana przestrzeń staje się dlań kosmosem, przez który prowadzi czytelnika aż do niezwykle sugestywnego oglądu rzeczywistości, zawartego chociażby na ostatnich stronach *Ulicy jednokierunkowej*. Dlaczego właśnie miasto jest bramą prowadzącą do odczytania Wszechświata, którą Benjamin otwiera za pomocą psychodelicznego klucza, pisząc o nim jak

³ Pamiętając, że zmiana świadomości pod wpływem psychodelików pozostawia trwały ślad, utrwalając późniejszy specyficzny sposób widzenia rzeczywistości.

o nieskończonej tajemnicy, z wykorzystaniem wizualizujących możliwości języka? „Muzyka miasta, zapisane w nim historie, jego obrazowość – to wszystko dowodzi, że mamy do czynienia z dziełem sztuki. Dziedziną sztuki szczególnie ważną dla miasta ze względu na możliwość utrwalenia jego obrazu jest literatura” (ZIĘBA 2012: 20) – miasto jako dzieło sztuki oddziałuje zatem na świadomość, a „doświadczenie bycia-w-mieście, zanurzenia się w żywiole metropolii [...] okazuje się paralelne wobec zmian wewnątrz samego poznającego podmiotu” (SZALEWSKA 2012: 8). Stąd *opus magnum* Benjamina, *Pasaże*, traktuje w całości o przestrzeni miejskiej i nieoczekiwanie jest w nim zawarte potwierdzenie teorii Stanisława Grofa:

I nie inaczej, tylko w taki właśnie sposób można opowiadać o pasażach – formach architektonicznych, wśród których jak we śnie przeżywamy na powrót życie naszych rodziców i dziadków, jak embrión w łonie matki przechodzący etapy życia zwierzęcego. Albowiem w tych przestrzeniach egzystencja płynie bez wybitniejszych akcentów, jak we śnie. Rytm tej drzemki wyznacza krok *flâneura* (BENJAMIN 2005: 933).

Ponadto, jak komentuje Magdalena Rembowska-Płuciennik:

Nieprzypadkowo też modernistyczna diagnoza kryzysu języka i w konsekwencji – podmiotu, łączy się ściśle z rozpoznaniem zjawisk zaburzeń percepcji, zwłaszcza wzrokowej, i utraty pewności, co do wyników widzenia świata czy też jasnego rozdziału między obserwowującym podmiotem i obserwowanym przedmiotem (REMBOWSKA-PŁUCIENNIK 2012: 289)⁴.

Miasto, jak betonowa jaskinia, zdaje się indukować stany psychodeliczne zapisane w genach odziedziczonych po paleolitycznych przodkach, wskazując niejako na genetyczne źródła kultury. Koresponduje to z tezą, że „wszystkie sztuki są złożone [...] ich pokrewieństwo funduje bowiem nie koncepcja sztuki, ale psychocieleśne własności podmiotu ludzkiego” (REMBOWSKA-PŁUCIENNIK 2012: 289).

Benjamin, powracający (w pamiętnikach spisanych w latach 1932-1938) do Berlina lat dzieciństwa, odbywa podróż do świata magicznego. Podróżując przez czas, staje się w świetle wspomnień niejako predestynowany już od wczesnych lat życia do późniejszych, surrealistycznych interpretacji świata. Miasto lat jego młodości to przede wszystkim świat-labirynt, w którym rolę spajającą i integrującą pełni światło. W tajemnej kapsule zamkniętej przestrzeni miejskiej symbolika światła przybliży go do nieuchron-

⁴ Autorka na tej samej stronie (przypis 78) przytacza A. Huyssena, który akcentuje specyfikę sensorycznego krajobrazu miejskiego, generującego stany halucynogenne i złudzenia optyczne.

nej iluminacji. Co interesujące, nie tylko rozjaśnia ono otoczenie, ale podkreśla szczególne zdarzenia i specyficzne stany rzeczywistości. To dlatego Benjamin pisze o lampach gazowych, które „rzuciły dwuznaczny blask na tę ziemię” (BENJAMIN 2010 A: 22). W tym czasie we wnętrzach panoptików „dzieci zaprzyjaźniały się z kulą ziemską” (BENJAMIN 2010 A: 31); tam właśnie, jak wspomina: „znajdowałem to samo światło, które wieczorem podczas odrabiania lekcji rozjaśniało mój pulpit” (BENJAMIN 2010 A: 32). Światło staje się także zwiastunem zmiany, opuszczenia kokonu ulic: Smuga światła pod drzwiami sypialni w przeddzień [...] czyż nie była pierwszym sygnałem podróży?” (BENJAMIN 2010 A: 49), podczas której „nawet najgorsza piwniczna izba, w której paliła się już lampa [...] wydawała mi się godna zazdrości w porównaniu z naszym mieszkaniem mroczniejącym gdzieś na zachodzie” (BENJAMIN 2010 A: 53). W innym miejscu zauważa: „ogień łypnął ku mnie” (BENJAMIN 2010 A: 59), lampa jawi się mu jako „złota kula życia” (BENJAMIN 2010 A: 86), zaś hala targowa jako rafa koralowa; jego babcie zamieszkują wspólnie tę samą ulicę, która po ich śmierci staje się „*elysium*, państwem cieni nieśmiertelnych” (BENJAMIN 2010 A: 113). Szczegóły otoczenia dostrzegane przez Benjamina, detale architektoniczne, takie jak „fryzy i architrawy willi w Tiergarten” (BENJAMIN 2010 A: 22), kariatydy, putta, atlasy i Pomony, stanowią punkty orientacyjne w tej podróży przez czasoprzestrzeń.

Motyw miasta jako przestrzeni mistycznej powraca w *Ulicy jednokierunkowej*, surrealistycznym dziele, w którym podobieństwo miejsc przenosi czytelnika przez łańcuch metafor do kolejnych lokacji, których elementy przypominają kolejne odległe, *ad infinitum*. Przestrzeń miejska jest tu dla Benjamina tłem świeckiej iluminacji. Poszerzona świadomość autora nadaje miastu cechy snu, paradoksalnie prowadzącego do Przebudzenia. „Nic bardziej nie odróżnia starożytnego człowieka od nowego” – zauważa Benjamin – „niż to oddanie pewnemu doświadczeniu kosmicznemu, którego człowiek późniejszy prawie nie zna” (BENJAMIN 2011 A: 197). I dalej: „Starożytni obcowali z kosmosem inaczej: w odurzeniu. [...] Jest groźną aberracją nowych epok, że uważają one to doświadczenie za błahe, za niekonieczne i że pozostawiają je jednostce jako marzenia w pięknej gwiazdzistej nocy” (BENJAMIN 2011 A: 198). Pojawia się również motyw paleolityczny: „Miałem sen, że jestem w Meksyku [...] natrafiliśmy na układ jaskiń w zboczach gór [...]. W środkowej grocie [...] odbywała się posługa Boża według najstarszego rytu” (BENJAMIN 2011 A: 37). Co ciekawe, świat Benjamina jest światem wytworów rąk ludzkich i niechętnie go opuszcza, tak jakby przebywanie poza obszarem zurbanizowanym wywoływało w nim pradawny lęk, co sam poniekąd przyznaje, pisząc: „Wielkie miasta, których niezrównanie kojąca i afirmatywna potęga zapewnia

tworzącemu spokój twierdzy, a wraz z pozbawieniem go widoku horyzontu potrafi też uwolnić go od poczucia ciągle czatujących sił przyrody” (BENJAMIN 2011 A: 59).

O *haszyszu* to z kolei studium estetycznego doświadczenia miejskiej rzeczywistości w stanie poszerzonej percepcji. Te benjaminowskie impresje podkreślają teologiczny aspekt materii, prowadzącej adepta do zrozumienia istoty świata. Owa materialistyczna mistyka znajdzie później potwierdzenie w odkryciach fizyków kwantowych lat sześćdziesiątych, którzy redukując materię do stanów energetycznych odkrywają jej nieskończoność. Poznawczy charakter sesji haszyszowych⁵ nadaje tym relacjom ton odbiegający od eskapistycznej poezji Baudelaire’a, podkreślając ich intelektualny i epistemologiczny wymiar. Benjamin widział w odurzeniu klucz do wolności i rozumowego ujęcia rzeczywistości na drodze do „materialistycznego, antropologicznego natchnienia” (BENJAMIN 1975: 263). Magiczna strona wszechświata obecna w materii, otaczających go rzeczach, uwidacznia się w trakcie wędrówek ulicami. Haszysz, przełamując barierę oddzielającą „ja” od świata zewnętrznego, przybliża Benjamina do istoty rzeczy i uwrażliwia na sygnały płynące z przestrzeni, nadając codziennym zjawiskom wymiar kosmiczny. Porozumienie nawiązane z materią podczas użycia substancji psychoaktywnych staje się dla niego źródłem twórczej eksploracji przestrzeni codzienności, oddając pierwszeństwo *hyle*. Podmiot poznaje Absolut skryty dotychczas za zasłoną tyleż oczywistą, co bagatelizowaną.

W medytacyjnym transie przemierza haszyszowe Ur wiedząc, że „palacz opium lub haszyszu doświadcza siły spojrzenia pozwalającej mu wyssać sto krain z jednego miejsca” (BENJAMIN 2010 B: 90), podziwia jego właściwość „do niezmordowanej gotowości wydobywania z jednego stanu rzeczy – na przykład wzoru lub krajobrazu – wielości aspektów, treści, znaczeń” (BENJAMIN 2010 B: 84). Koncentracja jest zatem warunkiem koniecznym oświecenia nie tylko w dalekowschodnich systemach religijnych, ale także w świeckim doświadczeniu transcendencji, pozbawionym zdecydowanie iluzji odurzenia eskapistycznego. Wśród „ogromnych wymiarów przeżywania wewnętrznego, absolutnego trwania i niezmierzonej przestrzeni” (BENJAMIN 2010 B: 68) pisarz nazywa siebie „stręczycielem rzeczy”, ubolewając jednocześnie, że „z każdym stuleciem rzeczy stają się bardziej obce” (BENJAMIN 2010 B: 73). To „nocne odurzenie [...] marszczy się i układa w kształt kwiatu” (BENJAMIN 2010 B: 74), uwypukla indy-

⁵ Benjamin przeprowadzał je w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku, najczęściej pod nadzorem berlińskich lekarzy, Joela i Franka.

widualno-magiczny sens doświadczenia, „a to, co szczególne, tkwi dziś już tylko w niuansach” (BENJAMIN 2010 B: 75). Słyszając jazzową melodię w marsylskim porcie wybija stopą rytm, by za chwilę przestraszyć się utraty kontroli: „Było to wbrew wychowaniu, które otrzymałem i stało się nie bez wewnętrznej rozterki” (BENJAMIN 2010 B: 78). Chwilę później pisze, że natura za pośrednictwem haszyszu „pełnymi garściami rzuca nas w istnienie” (BENJAMIN 2010 B: 79). Mieszczuch wyrwany ze statycznego świata własnych spraw i poszukujący Absolutu – jakże wyraźnie Benjamin przypomina tu bohatera *Wilka stepowego* Hermanna Hessego. I jakby tłumacząc się z chwili słabości dodaje: „Przestrzeń przebiera się na naszych oczach, niczym kusicielka zarzuca na siebie kostiumy nastrojów” (BENJAMIN 2010 B: 102). Zaułki Marsylii wynagradzają ostatecznie odwagę psychodelicznego *flâneura*, dostrzegającego za fasadą przedmiotów „dwuznaczne mruganie nirwany z tamtej strony” (BENJAMIN 2010 B: 103).

Uwagi końcowe

Zarówno w dziele *O haszyszu*, jak i monumentalnych *Pasażach* czy *Ulicy jednokierunkowej*, Benjamin odkrywa tajemnicę skrywaną przez otaczającą go rzeczywistość, dekodując elementy przestrzeni publicznej na swój własny, charakterystyczny sposób, zagłębując pod podszewkę świata początku XX wieku, potraktowanego przezeń jak wielka ilustracja i przestrzeń dzieła sztuki. Estetyczny, mistyczny i mityczny wymiar codzienności jest dla Benjamina wszechobecny i wszechogarniający, zawarty w przedmiotach tkających misterną sieć rzeczywistości, w której – jak w kalejdoskopie – czasy, kultury i dzieła artystyczne przenikają się niemal niezauważenie. To doświadczenie jest uniwersalne, zarówno na gorących ulicach Marsylii, które pisarz przemierza, obserwuje i smakuje w stanie poszerzonej świadomości, jak i w dziewiętnastowiecznych berlińskich czy paryskich pasażach, tworzących autonomiczny wymiar ukryty na styku światów tradycji i nowoczesności. Odnajduje je również na ulicach rodzinnego miasta, prowadzących go ostatecznie ku doświadczeniu kosmicznej jedności. Przewija się ono przez wszystkie powyższe teksty, tworząc niepowtarzalną aurę mimowolnego odnajdywania sensu życia pełnego metafor.

Po drodze przypada jednakże Benjaminowi w udziale mijać elementy pozbawione z pozoru odniesień do dzieł sztuki: szyldy i witryny sklepowe, wnętrza barów, fotografie, ogłoszenia, kiczowate produkty przeznaczone do masowej konsumpcji czy artefakty pochodzące z poprzedniej epoki. Tworzą one chaotyczny z pozoru świat zaludniany dodatkowo przez kobiety upadłe, biedotę i spacerowiczów podobnych samemu

autorowi, świat ściśle podporządkowany większej całości, nadającej mu cech artystycznych i głębszego znaczenia. Dla Benjamina jest on zatem wielką alegorią, symbolem, zaś psychodeliczna transgresja staje się sposobem na jego pełne doświadczenie i zrozumienie.

Nowożytna utrata doświadczenia kosmosu, o której pisze w *Ulicy jednokierunkowej*, nie wydaje się być dlań nieodwracalna. Remedium stanowią substancje psychoaktywne pozwalające nawiązać ponowny kontakt z Wszechświatem. Umysł Benjamina dryfuje przez oniryczny krajobraz, otoczony bezpiecznym kokonem przez kamień, metal i szkło pomimo stopniowego osuwania się w nieznaną, na podobieństwo doświadczenia oceanicznego charakterystycznego dla „pierwszej matrycy perinatalnej”, znanej z teorii holotropowych stanów świadomości (GROF 1999: 194-204). Atawistyczny charakter rytuału psychodelicznego i zamkniętej przestrzeni miasta sprawia, że ulice stają się ponownie korytarzami prehistorycznych jaskiń, prowadzącymi do kolejnych galerii nasyconych wizualnymi reprezentacjami artefaktów. Zwierzęta zostały zastąpione przez towary, jednak, podobnie jak w prehistorii, to wokół nich skupiają się wszelkie zabiegi członków społeczności, zaś reklama staje się substytutem petroglifów. Dlatego „dziedzina teologii tak głęboko nurza się tu w sferze tandety” (BENJAMIN 2010B: 112). Niebo ponad dachami dopełnia wrażenia zamkniętej przestrzeni, a jej kompresja osiąga apogeum w pasażach handlowych, którym *notabene* pisarz poświęcił swoje najobszerniejsze dzieło. Hipnotyczny wymiar miasta, o którym mówi Hayess, karmi się doświadczeniem przodków zapisanym w genach. Prowokuje, skłania do zanurzenia się w nim w psychodelicznym transie miejskiej epifanii, stając się przejściem do innego świata – *Einbahnstraße*, ulicą jednokierunkową.

English summary

In the chapter *Worlds as a Work of Art in Walter Benjamin's Psychedelic and Aesthetic Experience*, Bogusław Olszewski raises the question of the impact of the psychedelic experience on the aesthetic and artistic dimension of perceived reality. The reference point here are literary works of Walter Benjamin, who was a German writer and philosopher who not only used psychoactive substances but also, frequently remaining under their influence, created books describing the wide scope of the subjects. While being a great observer of his daily life, he becomes a witness of his time, bringing readers to that magical time that lies at the junction of eras—the nineteenth century's departure into oblivion and maturing of the twentieth century. It seems that this magic contained in the works of the writer stems not only from the technological transformation and urbanization and their social effects, but also—to some extent—from several-thousand-year traditions of use of psychedelic substances so as to intensify the perceptual experience and strengthen suggestive artistic means of expression. Compressed urban space, with its maze of streets, buildings and shopping arcades, emanates a kind of mysticism that Benjamin discovered in the act of secular illumination.

Źródła cytowań

BENJAMIN, WALTER (1975), *Surrealizm. Ostatnie migawki z życia europejskiej inteligencji*, przekł. Janusz Sikorski, w: tegoż, *Twórca jako wytwórca*, przekł. Hubert Orłowski, Janusz Sikorski, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.

BENJAMIN, WALTER (2010 A), *Berlińskie dzieciństwo na przelomie wieków*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.

BENJAMIN, WALTER (2010 B), *O haszyszu*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.

BENJAMIN, WALTER (2011 A), *Ulica jednokierunkowa*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.

BENJAMIN, WALTER (2012), *Dziennik moskiewski*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: Aletheia.

BENJAMIN, WALTER, (2011 B), *O pojęciu historii*, w: Walter Benjamin, *Twórca jako wytwórca. Eseje i rozprawy*, przekł. Robert Reszke, Warszawa: KR.

- CLOTTES, JEAN, DAVID LEWIS-WILLIAMS (2009), *Prehistoryczni szamani. Trans i magia w zdobionych grotach*, przekł. Anna Gronowska, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- DEVEREUX, PAUL (1997), *The long trip: a prehistory of psychedelia*, New York: Penguin Arkana.
- DOBKIN DE RIOS, MARLENE, OSCAR JANIGER (2003), *LSD, Spirituality, and the Creative Process*, Rochester, Vt.: Park Street Press.
- GROCHOWSKI, GRZEGORZ, (2006), 'Na styku kodów. O literackich użyciach znaków ikonicznych', *Teksty Drugie*: 4, ss. 47-71.
- GROF, STANISLAV (1999), *Poza mózg. Narodziny, śmierć i transcendencja w psychoterapii*, przekł. Ilona Szewczyk, Kraków: Wydawnictwo A.
- GROF, STANISLAV (2015), *Psychology of the Future: Lessons from Modern Consciousness Research*, online: http://www.stanislavgrof.com/wp-content/uploads/pdf/Psychology_of_the_Future_Stan_Grof_long.pdf [dostęp: 30.06.2017].
- HUXLEY, ALDOUS (2012), *Drzwi percepcji. Niebo i piekło*, przekł. Marta Mikita, Warszawa: Cień Kształtu.
- JOHNSON, KEN (2011), *Are You Experienced? How Psychedelic Consciousness Transformed Modern Art*, Munich: Prestel Verlag.
- JÜNGER, ERNST (2013), *Przybliżenia. Narkotyki i upojenie*, przekł. Wojciech Kunicki, Warszawa: Kronos.
- MROZEWICZ, ANNA E. (2010), *Śladami ekfrazy. Duńscy pisarze współcześni wobec sztuk wizualnych*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- OLKUSZ, KSENIA (2012), *Jak twórczo wykorzystać Hieronima Boscha. Autorzy literatury popularnej wobec biografii i sztuki niderlandzkiego mistrza*, w: Anna Gemra, Halina Kubicka (red.), *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów.
- PAHNKE, WALTER N. (1963), *Drugs and mysticism: an analysis of the relationship between psychedelic drugs and the mystical consciousness*, Cambridge, Mass.: Harvard University.

- REMBOWSKA-PŁUCIENNIK, MAGDALENA (2012), *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- RUBIN, DAVID (2010), *Psychedelic: Optical and Visionary Art since the 1960s*, Cambridge: MIT Press.
- SZALEWSKA, KATARZYNA (2012), *Pasaż tekstowy. Czytanie miasta jako forma doświadczania przeszłości we współczesnym eseju polskim*, Kraków: Universitas.
- WOLIŃSKA, ANNA (2004), 'Symbol jako "eksplozja znaczeń"', *Estetyka i Krytyka*: 1 (6), online: <http://estetykaikrytyka.pl/art/6/Wolinska.pdf>, ss. 1-9 [dostęp: 30.06.2017].
- ZIĘBA, PAULINA (2012), 'Miasto jako przestrzeń dla sztuki albo sztuka chodzenia po mieście. Tropem *flâneura* w ukraińskim Lwowie lat 20.-30. XX wieku', *Bez Porównania*: 1 (11), ss. 19-29.

Rysownicy i malarze. Sposoby kreowania artystów w powieściach (bio)graficznych

ANNA MICHALIK*

Wprowadzenie

Jeszcze do niedawna komiks uważany był za gatunek niski, reprezentujący literaturę brukową, przeznaczony dla niezbyt wyrafinowanego czytelnika, łaknącego emocji, akcji, a często i nadmiernie rozbuchanej erotyki¹. Wiele zmieniło się w drugiej połowie XX wieku, kiedy komiks przestał być jedynie rozrywką dla mas, a stał się bardziej wyrafinowaną formą ekspresji, docenianą przez krytyków², którzy zwracali uwagę na związki komiksu z literaturą i filmem (LACHMAN 2013: 427), jak również podkreślali równość jego warstwy tekstowej i wizualnej³. Do takiej modyfikacji w postrzeganiu tego gatunku przyczyniło się również powstanie powieści graficznej, „młodszej siostry” komiksu, przez niektórych krytyków nieuznawanej za odrębny gatunek ze względu na niezbyt ostrą możliwość jej wyróżnienia.

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: anna.michalik07@gmail.com

¹ Szerzej o początkach komiksu jako odrębnego gatunku pisze Jerzy Szyłak w swojej książce *Komiks. Świat przerysowany* (SZYŁAK 2009).

² Czego najznamienszym przykładem jest nagrodzenie Nagrodą Pulitzera *Maus* Arta Spiegelmana.

³ Jak pisze o tym Jerzy Szyłak: „Przedstawienie jest w pewnym sensie znaczeniem, ma pokazywać rzecz przedstawianą, ale zarazem coś o niej mówić, prezentować ją jako coś znaczącego” (SZYŁAK 2000: 21).

Za cechy charakterystyczne dla powieści graficznych uznano między innymi doniosłość podejmowanego przez nie tematu (powieści graficzne rzadko opowiadają o superbohaterach, częściej poświęcone są takim tematom, jak samotność, choroby, śmierć), objętość (komiksy zazwyczaj są krótkie i wydawane w miękkich okładkach – powieści graficzne odwrotnie) oraz perfekcyjne dopracowanie warstwy ikonicznej (kunsztowność wykonania powieści graficznych odległa jest od typowych komiksowych „pasków”, wykorzystujących schematyczny, opierający się na zaledwie kilku kreskach, sposób przedstawiania postaci) (SZYŁAK 2009: 41).

Rysowanie komiksów jest nazywane tworzeniem odmiennej rzeczywistości. Głównym zadaniem rysownika jest ukazanie akcji i emocji postaci za pomocą kreski. Komiksy ze względu na swój charakter powinny być czytelne i jednoznaczne. Przejrzystość gatunku osiągnięta jest za pomocą podkreślania najważniejszych detali poprzez ich wyolbrzymianie i pomijanie elementów nieistotnych. Charakter i osobowość postaci są ukazywane za pomocą stosowania tych samych chwytów rysunkowych. I tak, linie grube i niespokojne wskazują na zdecydowaną szorstką osobowość, postacie negatywne mają zazwyczaj zdeformowane sylwetki i rysy twarzy, twarz i sylwetka kobiety jest bardziej zaokrąglona niż męska, zacieniłe dłonie zwykle oznaczają, że bohater jest podekscytowany tym, co widzi itd. (BIESIADOWSKA-MAGDZIARZ 2007: 46-47).

Zdecydowanie kluczowym dziełem dla powieści graficznej jest monumentalna *Umowa z Bogiem* Willa Eisnera (EISNER 2007)⁴, będąca panoramą amerykańskiej rzeczywistości schyłku lat siedemdziesiątych XX wieku, od publikacji której (amerykański pierwodruk ukazał się w 1978 roku) zaczęto dopiero mówić o powstaniu nowego gatunku. Stanowiące nową jakość dzieło Eisnera na długie lata stało się punktem odniesienia dla przyszłych twórców, a ustanowiona w 1988 roku prestiżowa nagroda jego imienia⁵ sprawiła, iż nową „siostrę” komiksu zaczęto bardziej poważać⁶.

Pośród powieści graficznych o bardzo zróżnicowanej tematyce wiele miejsca zajmują utwory podejmujące tematy biograficzne. Wśród nich znaleźć można zarówno dzieła będące biografią znanej osoby (artysty, pisarza *et cetera*), jak i te stanowiące autobiografię twórcy.

⁴ Mowa o powieści *Umowa z Bogiem – trylogia. Życie na Dropsie Avenue*. W języku polskim powieść ta ukazała się jako trylogia, zawierająca następujące utwory: *Umowa z Bogiem* (1978), *Siła życiowa* (1983) i *Dropsie Avenue* (1995). Na amerykański pierwodruk złożyło się tylko pierwsze opowiadanie: *A Contract With God and Other Tenement Stories* (pol. *Umowa z Bogiem i inne opowiadania z czynszówki*).

⁵ *The Will Eisner Comic Industry Award* (pol. Nagroda Przemysłu Komiksowego imienia Willa Eisnera).

⁶ Warto zaznaczyć, iż laureatami tej nagrody byli tak uznani twórcy, jak na przykład Neil Gaiman czy Alan Moore.

Jedną z najistotniejszych powieści graficznych okazał się *Maus. Opowieść ocalałego* Arta Spiegelmana (2001)⁷, pierwsze dzieło tego gatunku, które otrzymało Nagrodę Pulitzera (w 1992 r.). Opowiadające o wojennych losach Władka Szpigelmana, ojca Arta Spiegelmana, wywołało wiele dyskusji, między innymi w związku ze stylistyką komiksu, (rzekomo) nieadekwatną do tematu zagłady.

Do klasyki gatunku powieści graficznej przeszły również autobiograficzne dzieła irańsko-francuskiej rysowniczkii Marjane Satrapi, a *Persepolis. Historia dzieciństwa* (2006), opowiadające o nietłwym dorastaniu i życiu młodej Iranki doczekało się nawet ekranizacji (SATRAPI & PARONNAUD 2007)⁸. Również *Fun home* Alison Bechdel (BECHDEL 2009), skupiający się na dzieciństwie autorki oraz jej skomplikowanych relacjach z ojcem – zakonspirowanym homoseksualistą – przyniosły artystce sławę i uznanie. Podobnie *Rycerze świętego Wita* Davida B. (DAWID B. 2012), powieść graficzna opowiadająca o dotkniętym epilepsją bracie artysty, siłą i głębią swego bardzo emocjonalnego przekazu zdobyła serca czytelników i krytyków⁹. Jednak jedne z najciekawszych przykładów przenoszenia (auto)biografii na plansze powieści graficznych stanowią dzieła Craiga Thompsona oraz Steffena Kvernelanda.

Dzienniki z podróży po emocjach. Twórczość Craiga Thompsona

Craig Thompson, urodzony w 1975 roku amerykański rysownik, zyskał rozpoznawalność w 1999 roku jako autor czarno-białego komiksu *Żegnaj, Chunky Rice* (THOMPSON 2010 B), opowiadającego o zawirowaniach przyjaźni i tęsknocie za bliską osobą. Za to niewielkie objętościowo dziełko rok później otrzymał Nagrodę Harveya w kategorii najlepszego debiutu roku. Na kolejną publikację kazał jednak czekać czytelnikom blisko cztery lata, które poświęcił tworzeniu (jak się później okazało) najbardziej docenionej i nagrodzonej powieści graficznej *Blankets. Pod śnieżną kołderką* (THOMPSON 2006), będącej rodzajem pamiętnika z dzieciństwa i dojrzewania autora.

⁷ Pierwodruk pierwszej części opowieści *Maus. A survivor's tale. My father bleeds history* (pol. *Maus. Opowieść ocalałego. Mój ojciec krwawi historią*) ukazał się w języku angielskim w 1986 r.

⁸ Ekranizacja ta otrzymała między innymi Oscara w kategorii długometrażowy film animowany (2008), Złotego Globa jako najlepszy film zagraniczny (2008) oraz dwie nagrody BAFTA (2009).

⁹ O *Rycerzach świętego Wita* pisała Natalia Kućma w jednym z rozdziałów *Wykluczeń*, trzeciego tomu serii „Perspektywy Ponowoczesności” (KUĆMA 2017).

Opowieść ta ukazana jest z perspektywy narratora pierwszoosobowego, a podobieństwo doświadczeń, koligacje rodzinne oraz nazewnictwo postaci wskazują, iż główny bohater *Blankets* jest powieściowym odbiciem samego autora, lekko przekształconym na potrzeby tej konkretnej opowieści.

W historii tej dorastający Craig Thompson dzieli się wspomnieniami z rodzinnego domu, podkreślając więź łączącą go z młodszym bratem, Philem. Jednak najważniejszym wątkiem są skomplikowane losy jego pierwszej miłości. Jako osoba wywodząca się z rodziny o bardzo religijnych poglądach, młody Craig uczęszczał na spotkania szkółek niedzielnych, do grona jego bliskich znajomych należał lokalny pastor, z którym dzielił się swoimi spostrzeżeniami na temat rzetelności i prawdziwości biblijnych historii, a jego jedynymi wyjazdami w okresie ferii były te na zimowiska kościelne. Właśnie podczas jednego z takich wyjazdów poznał Rainę, dziewczynę, która zachwycała go od pierwszego spotkania. Jeszcze długo po zakończeniu zimowiska utrzymywali oni ze sobą kontakt listowny, telefonowali do siebie, dzielili się myślami i przeżyciami, lecz z czasem ich kontakt się urwał, a Craig spalił wszystkie rzeczy, które dostał od ukochanej – fotografie, listy, drobne upominki – nie pozbywając się jednak tytułowego pledu, który został dla niego uszyty przez Rainę.

Dość typowa historia miłosna została wzbogacona przez autora wieloma komentarzami poświęconymi jego pracy twórczej i procesowi powstawania kilku jego dzieł. Zwraca on również uwagę na źródła swoich inspiracji oraz wskazuje te elementy, które blokują proces twórczy. Już we wczesnym dzieciństwie był świadomy, że rysowanie stanowi dla niego ważną formę autoekspresji; swoim hobby starał się zarazić młodszego brata, by znaleźć z nim płaszczyznę porozumienia:

Innym moim samochodem-ucieczką było RYSOWANIE, w którym brat towarzyszył mi przy kierownicy. Wydawało się, że nie podzielał mojego eskapistycznego podejścia, ale rysowanie było środkiem spędzania czasu ze mną, ŁĄCZENIA się ze mną. I RZECZYWIŚCIE, gdy tak rysowaliśmy razem, często współpracując na tej samej stronie, czułem się połączony z Philem. Rysowanie pochłaniało nam czasem CAŁY DZIEŃ, przeplatany bieganiem na zewnątrz, aby zużyć trochę energii. To były jedyne RADOSNE momenty mojego dzieciństwa, i przypominając je sobie, czułem, że życie jest święte i wartościowe (THOMPSON 2006: 44).

W rysowaniu szukał także ucieczki przed nierozumiejącymi go rodzicami, problemami i zastraszaniem w szkole, a także przed niełatwymi wspomnieniami z wczesnego dzieciństwa, kiedy był molestowany przez opiekuna do dzieci.

Zdecydowanie jednym z najważniejszych ograniczeń i największą blokadą procesu twórczego była dla niego – paradoksalnie – zbyt głęboka wiara w Boga, która nakazywała mu powstrzymanie się od egoistycznych pragnień; bardzo długo właśnie w ten sposób Thompson postrzegał swoje rysowanie. Kiedy zorientował się, ile czasu „strawił” na swoje pierwsze próby rysowania i jak wiele czasu spędził na „niepotrzebnym” bazgraniu ołówkiem, wtedy zebrał wszystkie swoje szkice i spalił je. Ów proces niszczenia rysunków i wspomnień skwitował następująco: „Zachowywałem się, jakbym składał Bogu ofiarę całopalną” (THOMPSON 2006: 58); ma to również odzwierciedlenie w ilustrującej ową scenę planszy, która klimatem i konotacją przywodzi na myśl niektóre prace Williama Blake’a¹⁰.

Również więź łączącą go z Rainą postrzega autor wieloaspektowo, z jednej strony uważając, że Bóg jest rozczarowany jego egoistyczną postawą związaną z dążeniem do osobistego szczęścia, z drugiej zaś czując się spełnionym jako artysta, kiedy na ścianie w pokoju Rainy maluje obraz, który zachwyca młodą dziewczynę.

Nie można nie zauważyć, iż sposób postrzegania przez niego świata nosi wyraźne piętno myślenia religijnego; oprócz poczucia marnowania czasu na egoistyczne zachcianki, za jakie uważa rysowanie, i wrażenia rozczarowania Boga swoim zachowaniem również sposób, w jaki patrzy na ukochaną dziewczynę sytuuje go w roli jedynie wielbiciela swojej muzy (THOMPSON 2006: 337); nigdy nie uzna, że dorównał tak idealnej (jego zdaniem) istocie.

Wielka wrażliwość i nieszablonowość spojrzenia Thompsona na otaczający go świat sprawia, iż zwykłe wydarzenie urasta w jego oczach do rangi symbolu, stając się wielką opowieścią dotyczącą rzeczy najważniejszych, a więc: przyjaźni, miłości, życia, śmierci, samotności. Metaforyczny sposób obrazowania, charakterystyczny dla gatunku, z którego wywodzi się powieść graficzna, sprawia, iż opowieść staje się bardziej sensualna i emocjonalna; z tego powodu widziany dziecięcymi oczyma schowek, gdzie śpi się za karę, wygląda jak przepięknie pająkami siedlisko, w którym za materac służy szeroko rozwarta paszcza krokodyla (THOMPSON 2006: 16). Powyższe środki wyrazu można z łatwością określić jako typowe dla tego gatunku; jak bowiem zauważa Jerzy Szyłak, opowieść:

¹⁰ Wystarczy porównać kadr z „ofiary całopalnej” Thompsona chociażby z *Wielkim Czerwonym Smokiem i Nie-wiastą obleczoną w słońce* Blake’a.

[...] ma na celu zaangażowanie odbiorcy w swój tok, a czyni to (lub stara się uczynić) przekształcając go z biernego obserwatora w emocjonującego się kibica. Jednak aby osiągnąć cel, musi być ona relacją z przebiegu jakiejś gry [...]. Owa gra to najczęściej zmaganie bohatera z przeciwnikiem, przeciwnikami lub przeciwnościami losu (SZYŁAK 2009: 41).

Bogactwo wyobraźni i siła artystycznej ekspresji znalazły swoje najwierniejsze odbicie w wydanej w 2011 roku¹¹ powieści graficznej *Habibi*, będącej pokłosiem zarówno religijnego myślenia autora, jego fascynacji Orientem, jak i podróży po Europie i Maroku, która posłużyła mu bodaj za największą inspirację. Plonem tej wyprawy okazał się wydany naprędce¹² osobisty szkicownik Thompsona, w którym artysta zawarł wiele refleksji nie tylko nad odmienną (z punktu widzenia Amerykanina) kulturą, ale i mnóstwo autoironicznych rozważań związanych z procesem powstawania jego rysunków oraz z jego prywatnym podejściem do nie zawsze łatwej rzeczywistości.

*Dziennik podróży*¹³ przybliży Thompsona z perspektywy „warsztatowej” – nie ma tutaj plansz bogatych w ornamenty, lecz szkice w dalszym ciągu pozostają przykładem rzetelnej roboty rysownika. Nietypowe w tym nieplanowanym dziełku¹⁴ okazuje się podejście autora do własnej osoby. O ile w *Blankets* przedstawił on raczej łzawą historię swojej pierwszej miłości ze wszystkimi możliwymi nieszczyćściami, jakie mogły osiągnąć wrażliwego nastolatka, o tyle *Dziennik podróży* jest utworem o wiele dojrzałszym; jak zauważa jeden z recenzentów, Craig Thompson w końcu dorósł (PSTRĄGOWSKI 2010).

Fabula *Dziennika* zawiera bowiem nie tylko luźne refleksje poświęcone odmiennej kulturze, ale – poprzez wybór formy dziennika ze wszystkimi jej konsekwencjami – staje się najbardziej autobiograficzną książką, w której znalazło się miejsce zarówno dla impresji związanej z pięknem wygrzewających się w słońcu kociąt czy ohydą procesu trawienia u wielbłądów, jak i dla autoironicznych komentarzy Amerykanina przy-

¹¹ W Polsce tytuł ukazał się nakładem timof comics już rok później, w 2013 roku.

¹² Craig Thompson zwyczajowo tworzy swoje dzieła przez kilka lat. Dlatego też podziw musi wzbudzać tempo, w jakim ukazał się *Dziennik podróży*.

¹³ Pierwodruk ukazał się w 2004 roku pod nazwą *Carnet de Voyage*, w Polsce wydany został w 2010 roku.

¹⁴ Już na pierwszych stronach *Dziennika podróжного* można bowiem przeczytać takie oto zastrzeżenie: „To nie jest »Następna książka«, lecz raczej tworzony dla przyjemności poboczny projekt – prosty dziennik podróży narysowany podczas wyprawy przez Europę i Maroko w okresie 5 marca – 14 maja 2004 r. [...]. Może to niezbyt mądre publikować tak spontaniczny materiał... Nie krępujcie się powiedzieć mi, co o tym sądzicie, ale zastrzegam, że zostaliście ostrzeżeni” (THOMPSON 2010 A: 5).

zwyczajonego do wygod i tęskniącego za swoimi ulubionymi pędzelkami do malowania. Thompson portretuje siebie w *Dzienniku* jako osobę pełną dziwactw i neurotycznych zachowań; porównując się do spotykanych w podróży osób zawsze wypada niekorzystnie:

W autobusie siedziałem obok pierwszego Amerykanina, którego spotkałem w mojej marokańskiej podróży – DARRENA. Jesteśmy w tym samym wieku, obaj ze Środkowego Zachodu, o podobnym PURYTANŃSKIM wychowaniu, ale w przeciwieństwie do mnie, on był kwintesencją wyluzowanego podróżnika – czerpiącego czystą przyjemność z podróży. Rzucił swoją pracę, opuścił dziewczynę, sprzedał wszystkie swoje rzeczy dla niezdefiniowanego czasowo pobytu za granicą, na podróż w stylu ULTIMATE FRISBEE. Podczas czasu spędzonego razem omówiliśmy wszystkie nasze poglądy na życie. Podczas gdy ja jestem zgarbiony nad kartą papieru w niemalże embrionalnej pozycji, on rozciąga swe ciało w tak bez troski sposób – a frisbee to raczej gra, w której trzeba współpracować, a nie konkurować. To istota mojego wyzwania w rysowaniu tego dziennika... Rysunek jako sposób kontaktu ze światem, rozwijania się... Najczęściej piszę dziennik ze strachu, że zawiodę sam siebie, jeśli przestanę (THOMPSON 2010 A: 85).

Także chwilowe, przymusowe „oderwanie” od ołówka i szkicownika napawa go lękiem i niewyobrażalną trwogą; pozbawiony czynności, która go najbardziej definiuje, osuwa się w obłąd – jednak po raz pierwszy swoje zmagania przedstawia autoironicznie, wyolbrzymia swoją „krzywdę”, by uczynić ją bardziej błahą i groteskową. W tym celu powołuje do życia odrębną postać: fasolowatego stworca¹⁵, który bezlitośnie wyśmiewa jego wydumane problemy. Na żale Thompsona: „Jestem chorobliwie smutny i zdesperowany do granic!!”, Zach odpowiada rzeczowo i spokojnie:

Nie. Jesteś tylko marudnym, egocentrycznym, nieświadomym prawdziwego cierpienia poza tobą człowiekiem. To amerykańska cecha. Buu huu huu... Straciłeś swoje przybory do rysowania. Ten człowiek rysuje swoimi ustami. Buu huu huu. Twoja dziewczyna cię rzuciła. Ten biedny człowiek żebrze na ulicy, bo w Maroku nie ma ochrony socjalnej. Wóz ciągnięty przez osła przejechał mu po nogach i teraz jest kaleką (THOMPSON 2010 A: 87).

Wydaje się, że Thompson rozumie swój niepotrzebny i nadmierny emocjonalizm, gdyż stwierdza: „Więc... jestem smutny, bo jestem takim samolubnym dupkiem” (THOMPSON 2010 A: 87). Zach zdecydowanie mu przytakuje.

Kontrast między sposobem, w jaki Thompson postrzega samego siebie, a jego wizerunkiem w oczach innych wybrzmiewa także podczas sesji zdjęciowej, na którą musiał

¹⁵ Stworek ten powrócił w kolejnej powieści graficznej Thompsona, *Kosmiczne rupiecie* (ang. *Space Dumplings*), w której nazwany został Zacheuszem (Zach) (CRAIGHTHOMPSONBOOKS.COM 2013).

przystać podczas swego tournée po Europie. Pozując do zdjęć z tajemniczą miną, na tle zabytkowych paryskich kamieniczek, przedstawił siebie nietypowo, jako dobrze ubranego, przystojnego mężczyznę, który za plecami ma swój odmienny wizerunek – nieokrzesanego wieśniaka na traktorze, odzianego w podarte robocze ubranie, ze źdźbłem słomy wystającym z ust (THOMPSON 2010 A: 22). Piętno pochodzenia z rolniczej miejscowości Wisconsin i wynikający stąd kompleks osoby niedostatecznie mądrej i niewystarczająco obytej długo mu zresztą towarzyszył.

Częściej miał on jednak poczucie całkowitego zatracenia się w tym, co robi, tworząc szkice w ogromnych ilościach, wiele z nich rozdając pozującym mu ludziom. Napawał się nieuchwytnym pięknem otaczającego go świata, by potem przełożyć je na pełne detali szkice. Zarówno architektura, jak i przyroda wywoływały w nim zachwyty, gdy stwierdzał, że „wewnątrz moje gałki oczne są starte do żywego na szkicowniku” (THOMPSON 2010 A: 133).

Ten emocjonalny, lecz wreszcie autoironiczny, dziennik artysty pracującego nad swoim kolejnym dziełem przybliży Thompsona z dobrze znanej, ale jakże odmiennej perspektywy; choć w dalszym ciągu jest on emocjonalnie rozchwiany, pełen kompleksów i wątpliwości, to jednak potrafi odnieść się do swoich uczuć i zawodu z dystansem¹⁶ i chociaż nie chce, by drzewa umierały na poczet wydania jego dziennika, to jednak narzeka na wydawcę, który przydzielił mu określoną ilość stron. Takie podejście do własnej osoby, niepozbawione humoru i dystansu, stanowią w twórczości Craiga Thompsona częściej ewenement niż codzienność. Wyraźny przykład dał tego w *Habibi* (THOMPSON 2014) – przepięknie zilustrowanej, lecz fabularnie słabej powieści, toczącej się w świecie baśniowego Orientu. Chociaż warstwa graficzna przywodzi na myśl najwybitniejsze dzieła Bliskiego Wschodu, niemal przytłaczając czytelnika kunsztem wykonania i bogactwem symboli, to sztucznie rozdmuchana opowieść bliższa jest ckliwym historyjkom z początków jego rysowniczej kariery (SZPAK 2012).

Wydaje się jednak, że równie ważną pod względem podejścia do procesu tworzenia okaże się kolejna publikacja Thompsona, której pomysł przedstawił w kwietniu 2015 roku na swoim blogu (CRAIGTHOMPSONBOOKS.COM 2015); projekt *Drawing Brothers*, nad którym współpracować będzie z francuskim rysownikiem Edmondem

¹⁶ Interesujący tekst poświęcony *Dziennikowi podróżnemu* ukazał się na łamach „Dwutygodnika” (Frąckiewicz 2010).

Baudoinem. Miejmy nadzieję, że Craig Thompson powróci w nim ze sposobem narracji rodem z *Dziennika podróżnego*, lecz z rysunkami pełnymi takiego arcyzmu, jaki prezentowało *Habibi*.

Mnisie postrzeżenie sztuki. Steffen Kverneland o biografii Edvarda Muncha

W zestawieniu z twórczością autora *Blankets* diametralnie różnie przedstawia się dzieło Steffena Kvernelanda, mające odmienne idee leżące u fundamentów jego pracy. Ten norweski rysownik stworzył komiksową biografię malarza Edvarda Muncha, jednak zrobił to nie tylko świadomy ograniczeń, jakie narzuca mu gatunek powieści graficznej, lecz dodatkowo sam zawęził swoje środki ekspresji, paradoksalnie sprawiając, że warsztat i wybory, jakich w jego obrębie dokonał, zyskały głębsze znaczenie.

Na pomysł stworzenia dzieła poświęconego Munchowi wpadł, gdy – wraz z Larsem Fiskem, znanym artystą – odwiedził wystawę poświęconą autorowi *Krzyku* (całe to wydarzenie zostało włączone do opowieści jako swego rodzaju preludium i wyjaśnienie konkretnych rozwiązań stylistycznych). Kiedy bowiem dwaj uznani twórcy przechadzali się po wystawie, ku zgorszeniu innych zwiedzających toczyli ze sobą głośną pogawędkę, skupioną na niepozabawionej wad osobie Edvarda Muncha. Kverneland, będący po wpływie alkoholu, zaprezentował przyjacielowi własny punkt widzenia na biografię Muncha:

Jak ja miałbym zrobić komiks o Munchu, manuskrypt byłby kolażem samych cytatów [...]. Chcę słyszeć głosy Muncha i Strindberga, a nie nudny referat! Sformułowałem zasadę mojej własnej „dogmy”: tekst ma się składać z autentycznych cytatów! Niczego nie wolno zmieniać ani dodawać! Munch jest doskonałą postacią komiksową! Wszystko, co tworzył, było autobiograficzne, więc mogę korzystać na przemian z listów, dzienników, notatek, rysunków, grafik i obrazów. Niektóre dzienniki nazwałem „dziennikami literackimi”, więc je potraktuję z przymrużeniem oka [...]. Dodam trochę historii sztuki [...]. Jak ktoś cytowany był na miejscu wydarzeń, to wpiszę je w rysunki, a resztę źródeł dam na końcu książki, żeby nie przeszkadzało w czytaniu [...]. Taa, wszystko zostawię! Język będzie niezłą mieszaniną różnych źródeł i epok, taki groch z kapustą, ale cytaty to cytaty! [...]. Moim wkładem będzie subiektywna wizja Muncha, a weźmie się przede wszystkim z wizualnej interpretacji oraz decyzji, co się pojawi w książce, a co nie. Praca będzie gigantyczną układanką. Już przeczytałem mnóstwo książek o Munchu, a jeszcze wiele przede mną (KVERNELAND 2014: 7-10).

Na delikatną sugestię przyjaciela, iż taka praca zajmie mu lata, Kverneland odpowiedział z wyższością: „Też coś! Góra rok!” (KVERNELAND 2014: 10). Tymczasem na ostatnim kadrze wstępu widnieją porośnięty pajęczynami kościotrup Kvernelanda,

pochylony nad zakończoną biografią Muncha. Kadr ten opisany jest wielce wymownymi słowami: „Siedem lat później” (KVERNELAND 2014: 10); tyle bowiem lat zajęło norweskiemu rysownikowi przekucie swoich słów w czyn. Gwoli porównania, był to okres czasu zbliżony do tworzenia przez Craiga Thompsona powieści graficznej *Habibi*¹⁷, zatem entuzjastyczne rachunki Kvernelanda (że rok to wystarczająco dużo czasu na taką pracę) okazały się mocno niedoszacowane.

Steffen Kverneland okazał się bardzo wierny przyjętym przez siebie postulatом. Warstwa graficzna powieści prezentuje się dokładnie tak, jak zapowiedział – składanka cytatów, adekwatne słownictwo z epoki – jednak tym, co przede wszystkim zwraca uwagę, jest kreska, którą wypracował na potrzeby swego nowego dzieła. Rozziew ten jest najbardziej wyraźny, gdy porówna się początkowe kadry przedstawiające genezę tegoż dzieła, z planszami otwierającymi właściwą część komiksowej biografii Muncha. Widać wyraźnie, że norweski rysownik i karykaturzysta jest nie tylko wierny przyjętej przez siebie metodzie, ale i w jej obrębie poszukuje nowych rozwiązań i środków wyrazu. O ile sytuacje, co do których nie ma pewności, że wydarzyły się naprawdę, zostały przedstawione zgodnie z założeniem jako pozbawione warstwy kolorystycznej szkice, o tyle najbardziej interesująco rozwija się kreska Kvernelanda, gdy ukazuje on demonicznego Stanisława Przybyszewskiego oraz stopniowe osuwanie się Augusta Strindberga w szaleństwo. Dotąd raczej oszczędny, jeśli chodzi o operowanie intensywnym kolorem i modyfikacją kreski, Kverneland zdecydowanie zerwał z tak typowymi przedstawieniami; demoniczny Stach ukazany został za pomocą imitujących obłęd ostrych, kanciastych rysów, zabarwionych jedynie trzema kolorami, a więc typowymi dla powieści graficznych czernią i bielą, oraz intensywnie odcinającą się od nich omalże szatańską czerwienią. Jeszcze bardziej interesująco prezentuje się ewolucja postaci Strindberga. Przyjaciel Muncha, nieobdarzony talentem malarskim, lecz pisarskim, stopniowo pogrąża się w szaleństwie. W warstwie wizualnej przedstawione zostało to wyjątkowo stosownie, kiedy lekka, okrągła kreska, tak pomocna przy rysowaniu postaci ludzkich, stopniowo staje się coraz bardziej kanciasta i geometryczna, bliska niemal kubizmowi¹⁸.

¹⁷ Należy zatem przyjąć, iż sześć do siedmiu lat to optymalny czas potrzebny na stworzenie wielkiej – nie tylko objętościowo, ale i pod względem formy – powieści graficznej.

¹⁸ Jednak kubizmowi spod znaku *Dziewczyny z mandoliną* Picassa.

Co więcej, Kverneland uwzględnił tu także głos samego Muncha, niechętnego realizmowi; podporządkowuje się tym samym jego stwierdzeniu, iż:

Nie należy malować tak, jak się widzi, ale tak, jak się widziało [...]. Jeśli na przykład chmury, gdy jesteś poruszony, zdenerwowany, wyglądają jak krew, to nie ma sensu malowanie zwykłych, porządných chmur. Należy podążać bezpośrednią drogą – namalować chmury jak krew (KVERNELAND 2014: 15).

Kverneland tłumaczy taki zabieg następująco: „chce on [Munch — przyp. A.M.] przedstawić wrażenie duszy, właśnie to wrażenie, a nie obraz przypadkowej natury” (KVERNELAND 2014: 15). Ten zamysł przyświecał Edvardowi Munchowi przez cały czas jego pracy artystycznej. Podczas tworzenia *Fryzu życia*, cyklu obrazów mającego stać się jego największym dziełem, tak opisywał swój zamysł i sam proces twórczy:

Fryz życia zajmował coraz więcej miejsca w mojej twórczości, a miałem też wsparcie ówczesnych idei malarskich i literackich. Symbolizm. Uproszczenie linii (przerodzone w secesję). Żelazne konstrukcje – przeświadczenie o istnieniu tajemnych promieni, fluktuacji eteru i fal. Ludzie powinni zrozumieć tego świętość, wielkość i powinni zdjąć czapki z głów, jak w kościele (KVERNELAND 2014: 69-70).

O kompozycji dzieła swego życia Munch wypowiadał się następująco: „Fryz jest pomyślany jako seria dekoratywnych obrazów, które razem mają dać obraz życia. Poprzez obrazy wije się kręta linia brzegowa, dalej leży morze, zawsze w ruchu, a pod koronami drzew różnorodne życie ze swoimi radościami i smutkami” (KVERNELAND 2014: 174). Jednak paradoksalnie to nie cykl *Fryz życia* stał się najsłynniejszym dziełem artysty. Ten norweski malarz zapamiętany został bowiem ze względu na płótno, które powstało przypadkiem jako zwornik wielu pomysłów i wydarzeń. By obraz *Krzyk* mógł powstać, musiało się wydarzyć wiele rzeczy. Jak opisuje to Kverneland:

27 sierpnia 1883 r. nastąpiła erupcja wielkiego wulkanu na Krakatau w Indonezji. Wulkan wypluł wiele cholernych chmur pyłu. To największa odnotowana erupcja wulkanu. Wybuch usłyszano nawet w Australii. Chmury popiołu zawędrowały aż do Europy, czyniąc zachody słońca wyjątkowo czerwonymi. Ludzie się nakręcali i krzyczeli o krwistoczerwonych niebiosach i końcu świata. Mam pewną teorię: bohema była tak przewrażliwiona i ciągle gadała o nerwach i lękach. A z drugiej strony ciągle imprezy, zabawa, picie – ergo: mieli chronicznego kaca. No i jasne, że hiperwrażliwy Munch, marynowany w swoich skacowanych nerwach, przeraził się, kiedy nagle niebo zrobiło się jaskrawoczerwone (KVERNELAND 2014: 233-234).

Jednak nie tylko trafność hipotez Kvernelanda przesądza o artystycznej randze komiksowej adaptacji biografii Edvarda Muncha. Artyzm uwidacznia się nie tylko w sposobie doboru specyficznej kreski, ale i dzięki wkomponowaniu w plansze komiksu wielu znanych obrazów autora *Krzyku*, jak chociażby *Letniej nocy*, *Wieczoru na ulicy Karla Johana* czy też *Wampira*. Wybitnym tego przykładem jest przede wszystkim proces powstania obrazu *Rozpacz* (1892), gdzie opis przeżyć wewnętrznych Muncha został precyzyjnie i szczegółowo zilustrowany; kolejne kadry stanowią odzwierciedlenie myśli i przeżyć malarza. Kverneland, korzystając z bogatego materiału źródłowego, bardzo często cytuje rozważania Muncha dotyczące sztuki i jego prywatnej wizji malarstwa, przedstawiającej się następująco:

Przez moją sztukę próbowałem wyjaśnić sobie, czym jest życie i jego sens. Chciałem też pomóc innym w zrozumieniu tego samego. Moje obrazy są moimi dziennikami. Nie maluję tego, co widzę, ale to, co widziałem. Sztuka jest przeciwieństwem natury – nie maluję z natury – biorę z jej bogato zastawionego stołu (KVERNELAND 2014: 252-254).

Steffen Kverneland, poświęcając siedem lat pracy artystycznej na stworzenie komiksowej biografii Edvarda Muncha, zrealizował dzieło nie tylko piękne, ale i wielopoziomowe. Utwór wnikliwie przemyślany, składający się z autentycznych wypowiedzi Muncha oraz przepełniony odniesieniami do jego najśłynniejszych obrazów, w tej realizacji stał się nie tyle biernym naśladownictwem norweskiego malarza, co autonomicznym dziełem, z własnym stylem, charakterem i środkami wyrazu.

Zwłaszcza wybrany przez Kvernelanda sposób opowiadania o wybitnym norweskim malarzu wywołał w polskim środowisku krytyków dwojakie opinie. Recenzenci podzielili się na dwa obozy, którego przedstawiciele albo formułują opinię, że komiksowa biografia Muncha zasługuje na tytuł arcydzieła (CHOCIŃSKI 2014; KAMIŃSKI 2014), albo też zarzucają opowieści Kvernelanda brak chronologii oraz nadmierne przegadanie (FRĄCKIEWICZ 2014). Przede wszystkim cieszy fakt, że ta powieść graficzna nie pozostawiła swoich czytelników obojętnymi: zachwyty bądź frustracja spowodowane obcowaniem z tak charakterystycznym dziełem sztuki z pewnością ucieszyłyby nie tylko Steffena Kvernelanda, ale i samego Edvarda Muncha.

Artysta wobec (auto)biografii

Zestawienie dwóch, tak różnych twórców powieści graficznych nie jest proste, jednak rzecz nie w tym, by porównywać ich w tej samej skali, gdyż każdy z nich wypracował swój własny, bardzo charakterystyczny warsztat.

Twórczość Craiga Thompsona słynie przede wszystkim z wizualnie dopracowanych, pełnych detali i ornamentów plansz, sprawiających wrażenie, że jego rysunkom bliżej do arcydzieł malarstwa, niż do typowych plansz komiksowych (czego koronnym przykładem jest *Habibi*). Mimo rozmachu w operowaniu kreską, Thompson często zapomina o dopracowaniu scenariusza swych powieści graficznych, przez co zamiast inteligentnych, nierzadko wzruszających, ale i autoironicznych fabuł, czytelnik częściej otrzymuje przepięknie zilustrowane łzawe historie.

Munch Steffena Kvernelanda bliższy jest ideom portretowanego przez niego malarza. Norweski rysownik nie mówi wyłącznie swoim własnym głosem – wspiera się na bogatym materiale autobiograficznym, przerabiając go i dodając osobiste rozważania bądź hipotezy. Zaproponowane przez niego rozwiązania konstrukcyjne, jak na przykład wprowadzenie w formie pozbawionych koloru szkiców wątków fabularnych, co do faktyczności których nie jest przekonany lub też ukazywanie stopniowego popadania w obłąd za pomocą zwiększającej się geometryzacji postaci naddają życiu i twórczości Muncha kolejną warstwę znaczeniową, sprawiając, że klasyczna założenia, oparta na biografii powieść graficzna poszerza swoje granice. W wykonaniu Kvernelanda *Munch* jest nie tylko hołdem złożonym wielkiemu malarzowi, ale i autonomicznym dziełem sztuki.

English summary

The chapter *Graphic Novelists and Painters. Ways of Creating the Images of Artists in (Auto)biographical Novels* by Anna Michalik focuses on the issue of (auto)biographical characters in Craig Thompson's and Steffen Kverneland's works as well as on the ways of their representation. In *Blankets* and *Carnet de voyage* Thompson conveys a range of deep and strange emotions, yet sometimes (particularly in *Carnet de voyages*) he changes the tone to self-ironic and humorous. Kverneland, on the other hand, presents a biography of Edvard Munch, using predominantly private notes of the Norwegian painter. Additionally, he also utilises reworked Munch's best-known paintings, such as *Scream* or *Anxiety*.

Źródła cytowań

- BECHDEL, ALISON (2009), *Fun home. Tragikomiks rodzinny*, przekł. Sebastian Buła, Wojciech Szot, Warszawa: Timof i cisi współnicy.
- BIESIADOWSKA-MAGDZIARZ, BEATA (2007), 'Znany i nieznany świat komiksu', *Acta Baltico Slavica*: 31, s. 45-49.
- CHOCIŃSKI, SEBASTIAN (2014), 'Historia w obrazkach: Krzyczę wniebogłosy!', *Esensja.pl*, online: <http://esensja.stopklatka.pl/komiks/recenzje/tekst.html?id=19808> [dostęp: 30.06.2017].
- CRAIGHTHOMPSONBOOKS.COM (2015), *Drawing brothers*, online: <http://www.craighthompsonbooks.com/2015/04/23/drawing-brothers-2/> [dostęp: 30.06.2017].
- CRAIGHTHOMPSONBOOKS.COM (2013), *Zach & mo & krejg*, online: <http://www.craighthompsonbooks.com/2013/03/07/zach-mo-krejg/> [dostęp: 30.06.2017].
- DAVID B. (2012), *Rycerze świętego Wita*, przekł. Katarzyna Koła, Kultura Gniewu.
- EISNER, WILL (2007), *Umowa z Bogiem – trylogia. Życie na Dropsie Avenue*, przekł. Jacek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska.
- FRĄCKIEWICZ, SEBASTIAN (2010), 'Farmer na starym kontynencie', *Dwutygodnik.com*, online: <http://www.dwutygodnik.com/artukul/1375-farmer-na-starym-kontynencie.html> [dostęp: 30.06.2017].
- FRĄCKIEWICZ, SEBASTIAN (2014), 'Munch zabity gadulstwem', *Polityka.pl*, online: <http://komiks.blog.polityka.pl/2014/06/19/munch-zabity-gadulstwem/> [dostęp: 30.06.2017].
- KAMIŃSKI, MARCIN (2014), 'Recenzja: „Munch” Steffen Kverneland', *Książki.onet.pl*, online: <http://ksiazki.onet.pl/recenzje/recenzja-munch-steffen-kverneland/4jf29> [dostęp: 30.06.2017].
- KUĆMA, NATALIA (2017), 'Metafory wykluczenia. O Rycerzach świętego Wita Davida B.', w: Joanna Hańderek, Natalia Kućma (red.), *Wykluczenia*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ss. 243-254.
- KVERNELAND, STEFFEN (2014), *Munch*, przekł. Helena Garczyńska, Warszawa: timof comics.

- LACHMAN, MAGDALENA (2013), 'Komiks – paradoksy fenomenu (nie)osobnego', *Konteksty Kultury*: 4, s. 425-442.
- PSTRĄGOWSKI TOMASZ (2010), 'Craig Thompson w końcu dorósł', *Komiks.wp.pl*, online: <http://komiks.wp.pl/title,Craig-Thompson-w-koncu-dorosl,tpl,2,wid,I6I23I89,wiadomosc.html?ticaid=II56fa> [dostęp: 30.06.2017].
- SATRAPI, MARJANE (2006), *Persepolis. Historia dzieciństwa*, przekł. Wojciech Nowicki, Kraków: Wydawnictwo POST.
- SPIEGELMAN, ART (2001), *Maus. Opowieść ocalałego*, przekł. Piotr Bikont, Kraków: Wydawnictwo POST.
- SZPAK, MARCELI (2012), 'Craig Thompson. *Habibi*?', *Dwutygodnik.com*, online: <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3876-craig-thompson-habibi.html> [dostęp: 30.06.2017].
- SZYŁAK, JERZY (2009), *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- SZYŁAK, JERZY (2000), *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk: słowo/obraz, terytoria.
- THOMPSON, CRAIG (2006), *Blankets. Pod śnieżną kołderką*, przekł. Joanna Książ-Hawrot, Warszawa: Timof i cisi współpracownicy.
- THOMPSON, CRAIG (2010 A), *Dziennik podróżny*, przekł. Agnieszka Idzikowska, Warszawa: timof comics.
- THOMPSON, CRAIG (2012), *Habibi*, przekł. Łukasz Wróbel, Warszawa: timof comics.
- THOMPSON, CRAIG (2010 B), *Żegnaj, Chunky Rice*, przekł. Adam Gawęda, Warszawa: Timof i cisi współpracownicy.

Artyści i ciemne moce. Motyw twórcy i dzieła sztuki w horrorze literackim

KRYSTYNA WALC*

Wprowadzenie

Jak twierdzą znawcy horroru, im bardziej zwyczajne, a nawet banalne jest środowisko, w którym ma się rozegrać akcja utworu, tym mocniejszy końcowy efekt. Amatorzy tej odmiany, zwłaszcza w wersji filmowej, wiedzą dobrze, iż jej typowi ludzcy bohaterowie to małżeństwo z dwójką lub trójką dzieci (ewentualnie owdowiały lub rozwiedziony rodzic z potomkiem) oraz psem, najlepiej dużym i kudłatym. Z tej grupy najmłodsze dziecko zapewne nawiąże kontakt z siłami „nie z tego świata”, zwierzak będzie pierwszą śmiertelną ofiarą (inna wersja – przyjazny zazwyczaj czworonóg zaatakuje właścicieli), a ocaleje ten, kto ma najwięcej szczęścia. Postać artysty zdaje się do tego schematu niekoniecznie pasować. A jednak gdyby ktoś pokusił się o sporządzenie listy horrorów, w których pojawia się twórca bądź dzieło sztuki, zebralby zapewne sporą bibliografię. Artystami bywają przy tym nie tylko przedstawiciele ludzkiego świata. Dość przypomnieć cykl *Kroniki wampirów* Anne Rice, którego bohaterowie to doprawdy doborowa grupa intelektualno-artystyczna. Dzięki adaptacjom filmowym najsłynniejszym

* Uniwersytet Rzeszowski | kontakt: kwalc@op.pl

spośród nich jest zapewne Lestat – aktor i muzyk (RICE 2012), wymienić należy również Mariusa – malarza z piętnastowiecznej Wenecji oraz Armanda – ucznia tegoż, później aktora w paryskim teatrze wampirów (RICE 2004).

Na przyczynę popularności postaci artysty składa się cała gama przeświadczeń, mitów i przesądów narosłych wokół osoby twórcy, którego „dusza [jest] na wpół smocza, a na wpół anielska”, jak napisał o poecie Bolesław Leśmian (LEŚMIAN 1991: 217). Dość przypomnieć tytuł tekstu Marii Podrazy-Kwiatkowskiej, poświęconego obrazowi artysty okresu Młodej Polski – *Bóg, ofiara, clown czy psychopata?* (PODRAZA-KWIATKOWSKA 2001). Nie bez znaczenia jest także rozpowszechniony obraz artysty jako osoby łamiącej często normy moralne, eksperymentującej z używkami, czyniącej bliżnim krzywdę w imię sztuki. A przy tym obdarzonej „naddatkiem wyobraźni”, dostrzegającej światy niedostępne innym, balansującej na granicy rzeczywistości i nierealnego:

Spośród autorów, którzy zajmują się legendą romantycznego artysty, najpełniej chyba Schroeder opisuje tę „identyfikację błogosławieństwa i przekleństwa w człowieku wybranym przez Boga na naczynie wartości wyższych”. Nadwrażliwość – dar uczucia, uważana była zarazem za błogosławieństwo i przekleństwo [*malediction*]. Człowiekowi, który ją posiada, przynosi dary uczucia: głębsze przeżywanie miłości, większe rozumienie piękna. Lecz jest to także upośledzenie: nadwrażliwość sprawia, że człowiek różni się od innych i ci go prześladowają (OSĘKA 1978: 67).

Dzieło sztuki

Do dzieła sztuki jako elementu świata przedstawionego horroru można częściowo odnieść ustalenia Barbary Bobrowskiej, dotyczące „enklaw quasi-ikonicznych” w powieści Bolesława Prusa *Dusze w niewoli*. Autorka zajmuje się „funkcjonowaniem w tkance powieściowej dzieł ikonicznych, danych jednak nie wprost, lecz eksplikowanych za pomocą medium języka, »opowiedzianych« przez narratora” (BOBROWSKA 2004: 45). Zdaniem badaczki „sytuację komplikuje dodatkowo fakt, iż nie chodzi tu o rzeczywiste obrazy, lecz o twory imaginacyjne” (BOBROWSKA 2004:45). Fikcyjne dzieło sztuki, równie często jak jego twórca, bywa znaczącym składnikiem świata przedstawionego horroru. Pełni jednakże nieco inne funkcje niż w omawianym przez Bobrowską utworze, odmienne też są jego właściwości. Niekiedy elementem potrzebnym, by otworzyć wrota siłom ciemności jest właśnie obraz, rzeźba czy dzieło filmowe. Należy przy tej okazji zwrócić uwagę na ważny aspekt – niewiedzę protagonisty. Właściciel obiektu, mającego stać się przyczyną kłopotów, najczęściej nie zna jego pochodzenia (nie bez przyczyny w świecie przedstawionym horroru dzieła sztuki towarzyszy nie tyle twórca, co

sprzedawca, na przykład właściciel antykwariatu) bądź wie jedynie, że dzieło to jest od dawna własnością rodziny i za żadną cenę nie należy się go pozbywać. Odkrywanie historii obiektu, którego pojawienie się spowodowało zmiany w świecie postaci, to częsty wątek omawianej literatury. Pierwsze z wymienionych zjawisk jest ważnym motywem w *Wykłym* Grahama Mastertona. Obraz zakupiony na aukcji przez bohatera, zajmującego się antykami Johna Trentona (mężczyzna niedawno owdowiał), od razu budzi niepokój nowego właściciela, spotęgowany faktem, iż przedstawiciel Muzeum Beabody'ego, który nie zdążył na licytację, koniecznie chce nabytek odkupić:

Dotknąłem powierzchni obrazu czubkami palców. Wiele świadczyło o nieudolności malarza. Kolory i perspektywa potraktowane były zdecydowanie po amatorsku. A jednak coś sprawiało, że ten obraz żył, jak gdyby namalowano go z jakiejś ważnej przyczyny. Jak gdyby artysta nade wszystko pragnął uwiecznić dla potomności ten dawno miniony dzień i dlatego starał się szczegółowo pokazać, jak wyglądała wówczas zatoka Salem (MASTERTON 1992 A: 65).

Nabyty przez mężczyznę obraz wyglądał na pozór zwyczajnie, choć zdarzają się również obiekty bardziej unikatowe – jak na przykład słynne krzesło z *Dziedzictwa* Grahama Mastertona. Wprawdzie w tym przypadku chodzi o rzecz użytkową, jednak rzeźby zdobiące mebel pozwalają przypuszczać, że jego wykonawca był utalentowanym artystą. Sam wygląd artefaktu budzić może zarówno podziw, jak i przerażenie:

Poręcze były pokryte rzeźbami w taki sposób, że wyglądały jak splecione ze sobą węże pełzające ku zakończonym szponami nogom. Siedzenie obito czarną skórą; czern miała lekki odcień błękitu jak skrzydło kruk, a kiedy nacisnąłem na nie opuszkami palców, wydało mi się, jakby było czymś ciepłym i żywym.

Najbardziej zafascynowało mnie ozdobne oparcie. Podpórka – na środku między szczytem oparcia krzesła a siedzeniem – była gęsto zaludniona rzeźbami, które układały się w setki ludzi, a każda z postaci miała tylko dwa cale długości. Tworzyło to zawiłą kaskadę ciał ludzkich, wszystkie były nagie i wszystkie z ustami szeroko otwartymi w niemym krzyku. Przejechałem po nich palcami. Wrażenie było nadzwyczajne. Wydawało się, że się poruszają.

Twarz człowieka-węża uśmiechała się do mnie niewidzącymi mahoniowymi oczami, a z jego włosów wyslizgiwało się kłębowisko mahoniowych żmij. Górną belkę wzdłuż szczytu oparcia krzesła tworzyły dwa pytony, ich paszcze były otwarte, wychodził z nich sznur owoców i wilczych łbów, który docierał do poręczy w kształcie węży (MASTERTON 1993).

Wrażenie potęguje się, kiedy ów przedmiot wraca na swoje miejsce po próbach pozbycia się go przez przypadkowych właścicieli (z niewiadomych przyczyn został on dostarczony do domu bohaterów wraz z zamówionymi meblami). Krzesło omal nie

„wchłania” kilkuletniego chłopca, a próby zniszczenia go powodują obrażenia u dziecka. W horrorze bowiem, mówiąc ogólnie, rzeczy zachowują się niezgodnie ze swą naturą – rzeźby ożywają, obrazy zmieniają swą treść. Wspomniany bohater *Wyklętego* po pewnym czasie zauważa zjawisko, które może już być czymś „nie z tego świata” – zmiany samego płótna:

Obraz wyglądał trochę inaczej, chociaż nie potrafiłem określić, na czym to polega. Podniosłem go i obejrzałem dokładnie w świetle lampy. Wydawał się jakiś ciemniejszy, bardziej ponury, jak gdyby zabrakło na nim słońca. I byłem pewien, że kiedy oglądałem go poprzednio, nie widziałem tego groźnego kłębowiska chmur po prawej stronie.

Może ten obraz działał jak spirytystyczny papierek lakmusowy. Kiedy w powietrzu wisiało niebezpieczeństwo, obraz ciemniał i przybierał groźny wygląd. Nawet namalowane fale piętrzyły się wyżej, a namalowane drzewa pochylały się pod naporem niewidzialnej wichury (MASTERTON 1992 A: 163).

Podobnym przemianom podlegają przechowywane przez bohatera fotografie zmarłej żony.

A jednak było w nich coś dziwnego. Każda wyglądała trochę inaczej, niż zapamiętałem. Tego dnia, kiedy sfotografowałem Jane w ogrodzie, byłem pewien, że stała na ścieżce, a nie na trawniku – zwłaszcza że niedawno kupiła sobie nowe zamszowe buty koloru wina i nie chciała ich zabłocić. Poza tym zauważyłem coś jeszcze. W ciemnej, oprawnej w ołów szybie okna, za ledwie pięć czy sześć stóp za plecami Jane, zobaczyłem dziwną, jasną plamę. Mogła to być lampa albo zwykły refleks światła; a jednak ta plama niepokojąco przypominała bladą, kobiecą twarz o zapadniętych oczach, która mignęła w oknie tak szybko, że aparat nie zdążył wyraźnie jej uchwycić [...]. Jeszcze raz przejrzałem wszystkie fotografie. Trudno określić, na czym to polegało, ale miałem wrażenie, że na wszystkich zdjęciach ludzie i przedmioty zostali poruszeni (MASTERTON 1992A: 48-49).

Motyw ten zdaje się wprowadzać racjonalne uzasadnienie doznań bohatera – być może tęsknota za zmarłą powoduje u niego zaburzenia percepcji. Podobnie – rzekome zmiany oglądanego obrazu mogły być wywołane zarówno nastrojem oglądającego, jak na przykład spoglądaniem na malowidło w innym oświetleniu. Owa próba racjonalizacji zostaje jednak wkrótce podważona – inny z bohaterów powieści dostrzega znikanie wizerunku zmarłego syna z rodzinnych fotografii.

W horrorze zaciera się również granica pomiędzy oglądającym i oglądanym. Przywodzi to na myśl anegdotę o owocach, namalowanych przez Apellesa, greckiego malarza z IV wieku przed naszą erą, tak realistycznie, że ptaki próbowały się nimi pożywić. Horror zdaje się „iść o krok dalej” – w świat przedstawiony obrazu daje się (przy odrobinie starań, ale o tym później) wejść, choć mogą potem być problemy z powrotem do

ludzkiego świata. Przeniknięcie na „drugą stronę” dzieła dokonuje się czasem niezależnie od woli patrzącego – jak w przypadku bohatera *Domu czarów* Jamesa Herberta, który w niewytłumaczalny dla siebie sposób znalazł się „wewnątrz” namalowanego przez partnerkę obrazu, przedstawiającego ich nowy dom:

Za oknem słońce przedarło się przez chmury i nagle zalało pokój migotliwym, ciepłym światłem, barwy rozjarzyły się i zaczęły falować, tak, falować od wewnętrznej energii, ta jasność uderzyła mnie i obraz odtworzył się, a nie po prostu odbił w mojej głowie, stał się równie rzeczywisty jak oryginał [...].

W jakiś fantastyczny i przerażający sposób stałem się częścią obrazu Midge, żyłem w nim i odychałem, jak gdybym znalazł się przed furtką prowadzącą do ogrodu; tyle że nie wiedziałem, czy to ja jestem w obrazie, czy też on we mnie. Zapach świeżej farby był ledwie wyczuwalny, za to zapach trawy, płotu, drogi – nieba! – odurzający. Miałem halucynację i doskonale zdawałem sobie z tego sprawę. Ale nic, żaden wysiłek woli, nie zdołało mnie przywrócić rzeczywistości. Jestem pewien, że krzychałem, bo bałem się, Jezu, ależ się bałem!

Wszystko było barwną repliką, ilustracją, a jednocześnie było prawdziwe – prawdziwe było niebo, prawdziwy las i prawdziwe Gramarye, choć stylizowane, zbyt kolorowe, sztuczne – zbyt cholernie bajkowe! Chmury się poruszały, ptaki leniwie wlatywały łukiem w powietrze. Wszystko to żyło, istniało. Przecież to tylko farba! Poruszająca się, oddychająca farba! A ja znajdowałem się w środku! (HERBERT 1993: 212-213).

Wejście w obraz znajduje kontynuację – bohater wkracza w przestrzeń, która na obrazie nie została przedstawiona. Podczas wędrówki w fikcyjnym świecie dozna antycypacji – zobaczy coś, o czym w rzeczywistości realnej jeszcze nie wie:

I zobaczyłem ścieżkę, kwiaty wzdłuż niej chwiały się lekko na wietrze. Ścieżka wiodła oczywiście do drzwi domu. Były otwarte. Chłodny mrok zapraszał mnie do środka, wabiła mnie pustka, niebędąca jednak pustką, bo chociaż nie mogłem dostrzec w mroku, wewnątrz coś lub ktoś tam był. Ktoś siedział przy kuchennym stole. Ktoś, kto naprawdę zmienił się już w coś. I to coś poruszyło się, wstawało zza stołu, na którym stała filiżanka z niedopitą, pokrytą pleśnią herbatą rojącą się od setek maleńkich istot [...].

Otworzyłem furtkę, wszedłem na ścieżkę i ruszyłem przed siebie, oszołomiony, zastanawiając się, dlaczego nie mogę się oprzeć; kwiaty zaczęły więdnąć i kurczyć się, brzegi płatków brązowiły, a drzwi były otwarte na moje przyjście, wewnątrz czekała ciemność i w tej ciemności czekało coś.

Światło zaczęło blednąć – ściany domu poszarzały, okna stały się czarne, dach zmienił się w brunatnobrązowy, czarne dziury ziały w miejscach, gdzie kiedyś były dachówki, a kiedy się ściemniło i malowane, hebanowe, burzowe chmury połknęły słońce, z tych dziur wyfrunęły nietoperze. Krążyły w ciężkim, mrocznym powietrzu, skrzecząc i zataczając kręgi nad domem, czasem zniżając lot, ale nigdy nie zbliżając się do mnie, gotowe czekać, aż wejdę do środka. Wtedy powrócą... (HERBERT 1993: 213-214).

Zarówno postać artysty, jak i dzieło sztuki mogą pełnić w kompozycji literackiego horroru rozmaite role. Poniżej zostaną omówione powieści, w których wymienione składniki stanowią nieusuwalny element świata przedstawionego.

Dziedzictwo Wilde'a

Wizerunek zła Mastertona nawiązuje, co jest wprost zwerbalizowane w *Epilogu*, do *Portretu Doriana Graya* Oskara Wilde'a. Tytułowy wizerunek zła to portret rodziny Grayów pędzla Waltera Waldergrave'a, będący w posiadaniu handlarza dziełami sztuki Vincenta Pearsona. Dzieło ikoniczne, które chce nabyć tajemnicza kobieta, a którego właściciel nie chce sprzedać: „Należało do mojego dziadka – tłumaczył Vincent, uparcie chowając płótno z powrotem. – Z niewiadomego powodu był na jego punkcie bardzo przesądny. Zwykł powtarzać, że to rodzinny talizman: jak długo po zostanie naszą własnością, będzie nas chroniło” (MASTERTON 1992: 33).

Malowidło, po latach trwania w dobrym stanie, zaczyna się nagle rozsypywać, czemu nie umie zaradzić nawet doświadczony konserwator:

Obraz wyglądał tak: w udrapowanym szkarłatem pokoju stało dwanaścioro ludzi o bladych twarzach, wszyscy sztywni i wyprostowani: czarne garnitury i czarne suknie, mężczyźni trzymający się za kłapy marynarek z surowym dostojeństwem przedsiębiorców pogrzebowych, kobiety z rękami na podolkach, dwie z nich trzymające wachlarze z czarnej koronki, inna głosząca małe, ciemne stworzenie, wyglądające na kota.

Teraz stali w tych samych pozach, w tym samym pokoju, ale ich oblicza zmieniły im się nie do poznania. Biała farba odpadła, nadając im wygląd gnijących i dotkniętych trądem. Niektóre postaci zostały tak silnie zniekształcone, że niepodobna było rozróżnić rysów twarzy: nosy złuszczyły się, oczy rozmyły w niewyraźnych szarych oczodołach. Mieli wygląd rodziny dotkniętej nieuleczalną chorobą – dwunastoosobowej piekielnej kompanii (MASTERTON 1992: 107).

Oprócz gwałtownego niszczenia płótno zaczyna wydzielać przykrą woń – „gęsty, słodkawy smród zgniłej i zzieleniałej skórki kurczęcia”, czego przyczyną nie jest ani rozkład podłoża, ani nietypowe składniki farb. Po pewnym czasie malowidło zmienia się jeszcze w inny sposób – zamiast nieokreślonego czarnego stworzenia pojawia się na nim rudy kot (zwierzę o takim samym kolorze sierści, imieniem Van Gogh, należące do konserwatora obrazów, bohaterowie znajdują obdarte ze skóry i powieszzone na drzewie). Do sportretowanej rodziny dołącza następnie kobieta, która znika z realnego świata. W końcu Grayowie porywają syna Vincenta i kradną portret.

W miarę rozwoju akcji Vincent i Abraham – konserwator dowiadują się wciąż nowych szczegółów o malowidle i znajdują coraz więcej informacji o jego autorze. Wykład historyka sztuki, doktora Mc Kinnona, do którego w końcu się udaje im się dotrzeć, sugeruje, iż płóciennym podobnym właściwościom było w dziejach malarstwa więcej, czytelnik poznaje więc „alternatywną historię sztuki”.

Historia magicznych wizerunków jest fascynująca. Fascynująca! Ale prawdopodobnie miała swe apogeum u schyłku epoki wiktoriańskiej. Wtedy sztuka fotografii stała się na tyle popularna, że nekromanta potrafił wpłynąć na los niemalże każdego, wymierzając karę wedle własnej woli. Często z niezwykłą skutecznością [...].

— Wraz z pojawieniem się prerafaelitów — Rossetiego, Holmana Hunta oraz ich następców i naśladowców — w dziejach sztuk pięknych rozkwita praktyka posługiwania się obrazami i wizerunkami do celów magicznych. Ich technika malarska była tak dokładna, oddanie szczegółu tak doskonałe, podobieństwo tak wierne, że portrety mogły być wykorzystywane w podobny sposób, jak ongiś wizerunki wudu. Wystarczyło jedynie, że właściciel portretu znał stosowne zaklęcia [...]. Dotarło do mnie, jakoby portret Lady Penelope Cleaver pędzla Millaisa został wykorzystany przez męża do pozbawienia jej urody po tym, jak nawiązała romans z jednym z jego współników (MASTERTON 1992: 113-114).

Narracja uczonego zawiera również istotne informacje o autorze portretu rodziny Grayów:

W przypadku Waltera Waldergrave’a sedno sprawy tkwi w tym, iż nie był to po prostu malarz, którego portrety służyły do zadawania bólu wrogom czy adwersarzom. Walter Waldergrave rzeczywiście interesował się czarną magią i potęgą symboli – i to zanim zrobił pędzlem pierwszy ślad na płótnie. Więc kiedy już malował, to od razu z konkretnym celem. Jego portrety miały służyć celom okultystycznym. Można go określić jako czołowego artystę religijnego całego antychrześcijańskiego ruchu, jaki przetoczył się przez cały wiek dziewiętnasty (MASTERTON 1992: 114).

Aby uwolnić porwanych, Vincent musi dokonać zabiegu podobnego do tego, jakiego dopuścili się Grayowie – zlecić namalowanie swojego portretu, odmówić stosowne zaklęcia (temu motywowi zawdzięczamy humorystyczną scenę dyktowania egzorcyzmów wspak... przez telefon) i wejść w świat płótna. Przedsięwzięcie się udaje, ale czytelnik pozostaje z pytaniami – czy syn bohatera i uwolniona kobieta będą tacy sami, jak przedtem, skoro widziano ich ciała, leżące w zamrożonym jeziorze? A jakim stworzeniem jest rudy kot, który się z nimi wynurzył? Bo Vincent z pewnością nie będzie tym, kim był dotychczas – na portrecie pojawia się bowiem pasmo siwizny, takie samo, jakie znika z włosów modela. Powieść nie ma szczęśliwego zakończenia także z innego powodu. Vincent zmuszony jest oddać obraz Cordelii Gray, gdyż dowiaduje się, iż jego

dziadek był jej nieślubnym dzieckiem. Tak więc gdyby zniszczył portret ani on, ani jego syn nigdy by się nie urodzili.

Sztuka jako terapia?

Motywy artysty w literaturze i filmie grozy spotyka się również z żywym wciąż (mimo że przynajmniej część psychologów sprzeciwia się takim uogólnieniom) przeświadczeniem, iż źródłem wielkiej sztuki bywa cierpienie. Christopher Zara, we wprowadzeniu do książki *Artyści udręczeni*, konstatuje:

Mówi się czasami, że wielka sztuka rodzi się w bólach. Malując *Gwiaździstą noc*, van Gogh zmagał się z poważnymi problemami natury emocjonalnej. Lennon i McCartney rozpoczęli twórczą współpracę połączeni żalem po śmierci swoich matek. Milton napisał *Raj utracony*, kiedy stracił żonę, córkę i wzrok. Nawet najsilniejszych ludzi trzeba po takich tragediach przekupywać antydepresantami, żeby zechcieli zmienić pozycję z embrionalnej na choćby siedzącą, a jednak ci wielcy twórcy nie poddali się i nie wybrali biernego cierpienia. Zamiast tego przekuli swój ból w coś, co uczyniło świat piękniejszym miejscem (ZARA 2015: 7).

Powieścią wykorzystującą motyw twórcy i jego dzieła w tym kontekście jest *Ręka mistrza* Stephena Kinga. W utworze tym wyzyskany został motyw wzajemnych związków twórczości, traumy i grozy. Jego bohater, Edgar Freemantle, inżynier, po wypadku, w którym stracił rękę i doznał uszkodzeń mózgu powodujących między innymi problemy z właściwym doбором słów i, początkowo, niekontrolowane napady agresji, wyjeżdża i wynajmuje stary dom na wyspie. Ponieważ kiedyś lubił rysować, za radą terapeuty wraca do tego zajęcia. Rysuje, potem maluje dużo i zaskakująco dobrze (zjawisko to nosi miano „odkorkowania”). Początkowo ani obrazy, ani sposób ich powstawania nie budzą podejrzeń – prace przedstawiają zachody słońca, później pejzaże z rekwizytami, przypominające twórczość Salvadora Dalego, którego album bohater nabywa. Po jakimś czasie nie jest już jednak tak zwyczajnie – Edgar maluje coraz więcej, czasami nie zdając sobie sprawy, kiedy powstał jakiś obraz. „Przymus” tworzenia poprzedzony bywa niekiedy uczuciem swędzenia nieistniejącej ręki, czasami podczas pracy Edgar widzi amputowaną kończynę (mężczyzna zawsze był leworęczny, więc utrata prawej ręki nie spowodowała trudności w malowaniu). Malowanie coraz bardziej przypomina tworzenie w transie:

Gorączkowy oddech rwał mi się w gardle krótkimi, spazmatycznymi jękami. Spod włosów ciekły strużki potu. Chwyciłem ściereczkę, przerzucając ją przez ramię. [...]. Włożyłem pędzel w zęby, drugi zatknąłem za ucho i już wyciągałem rękę po trzeci, ale zamiast niego wzięłem ołówek. Gdy

tylko zacząłem szkicować, potworne swędzenie odczuwalnie osłabło. O północy obraz był skończony, a swędzenie ustało zupełnie (KING 2008A: 259).

Zdarza się mu narysować portret nowego chłopaka swojej córki, którego nigdy wcześniej nie widział. Na jego obrazach pojawia się tajemniczy statek i dziewczynka w łódce. Raz przypomina ona szmacianą lalkę otrzymaną od terapeuty, kiedy indziej nosi stroje, jakie malarz pamięta z dzieciństwa swojej córki.

Obrazy Edgara zaczynają oddziaływać na rzeczywistość. W tym czasie pewien mężczyzna porywa i zabija kilkuletnią dziewczynkę. Edgar maluje ich oboje, a w tym samym momencie aresztowany sprawca umiera w celi. Autor obrazu z przerażeniem (nie znaczy to, by żałował zmarłego) zauważa, iż nie namalował nosa i ust mężczyzny, zaś przyczyną śmierci mordercy były trudności z oddychaniem. Edgar próbuje nawet, z sukcesem, tę nową właściwość swoich prac celowo wykorzystać. Sąsiad, z którym w międzyczasie się zaprzyjaźnił, z powodu kuli tkwiącej w mózgu zaczyna mieć coraz większe problemy ze wzrokiem. Przyjaciel maluje jego portret, wmontowując w płótno obraz mózgu skopiowany ze zdjęcia rentgenowskiego, co uzdrowia portretowanego.

Sąsiadką bohatera jest także osiemdziesięcioletnia dama, niegdyś będąca mecenasem sztuki, dziś dożywająca swoich dni, z umysłem coraz bardziej niszczoneym przez chorobę Alzheimera. Na temat owej pani obaj mężczyźni znajdują informację, iż jako kilkulatek, także po urazie głowy, zaczęła tworzyć wyjątkowe jak na jej wiek rysunki: mało tego, miała podobne jak Edgar kłopoty z mówieniem. Co dziwniejsze, jej znajomi twierdzą, iż Elizabeth pytana, czy kiedykolwiek rysowała, zwykła odpowiadać, że nie umiałaby narysować nawet „ludzika” z kółka i kresek. W krótkich przebłyskach świadomości wiekowa dama ostrzeża mężczyzn przed jakimś niebezpieczeństwem, wspominając kilkakrotnie o czerwonym koszu. Niestety, zrządzenie losu sprawiło, iż ów tajemniczy kosz odnajduje się dopiero po jej śmierci, a jego zawartość stanowią zachowane rysunki małej Elizabeth. Edgar w dziecięcych pracach rozpoznaje motywy z własnych obrazów.

Podczas wyprawy do dawnej siedziby rodziny zmarłej malarz, początkowo wyłącznie za pomocą kredek należących kiedyś do dziewczynki, potem także własnych, „dorysowuje” zdarzenia, które się kiedyś rozegrały, wyjaśniając po latach tajemnicę zaginięcia niektórych członków rodziny.

Należy dodać, iż Edgar odnosi sukces jako artysta. Jego prace zostają wykupione w dniu otwarcia wystawy. Niestety, osobom, które je nabyły lub w jakiś inny sposób zetknęły się z twórczością malarza, zaczynają się przytrafiać nieszczęścia. Ginie między

innymi córka Edgara, zamordowana przez panią krytyk (ta ostatnia przeprowadziła z twórcą wywiad, nabyła też jedną z jego prac). Nawet odnalezienie i ponowne zamknięcie w pojemniku ze słodką wodą (bo tak należało uczynić) figurki, w którą wcieliła się demoniczna istota imieniem Perse, nie jest w stanie niczego zmienić.

Ostatni obraz namalowany przez Edgara ukazuje wyspę, nad którą nadciąga burza, co pozwala przewidzieć jej dalsze losy.

W służbie zła

Koncepcja artysty jako osoby, której nie obowiązują normy moralne właściwe dla „reszty ludzkości”, koresponduje obecnie między innymi z zalewającym rynek czytelniczy prasowymi doniesieniami o rzeczywistych skandalach z udziałem, mówiąc ogólnie, ludzi sztuki. Co jakiś czas specjaliści z różnych dziedzin ponawiają pytanie, czy sztuka jest w stanie generować zło, czy na przykład treść filmu kryminalnego może być przyczyną „prawdziwego” przestępstwa. W tym kontekście można przywołać przewijający się w literaturze różnych epok motyw „paktu z diabłem”, będącego ceną za stworzenie arcydzieła.

Za każdym razem może znaczyć coś innego deklaracja twórcy, że sztuka rodzi się z paktu ze złem albo że artyści nie zobowiązują do niczego ustanowione przez ludzi prawa. Caspar David Friedrich mówił „wola artysty jest prawem”, ale jego wolna wola prowadziła do uwielbienia Natury i Boga, do przeobrażenia natury w pełne uroczystego ładu wnętrze świątyni. Ibsen porównywał tworzenie do wyzwalania demonów, Degas twierdził, że do namalowania obrazu trzeba tyle przebiegłości i złośliwości co do dokonania zbrodni – ale obu tym mistrzom najwyraźniej udało się oszukać diabła, jeśli z nim jakiegokolwiek paktów zawierali; pozostawili sztukę – każdy na swój sposób – szlachetną, czystą w intencjach. Nawet Mallarme, który zwierzał się, że pragnie, by jego wiersze były dla innych jak fiołki z trucizną, nie sądził chyba, że ktokolwiek przyjmie to dosłownie (OsęKA 1978: 109).

Zdarza się, że autorzy horrorów na pytanie o istnienie związków sztuki ze złem odpowiadają twierdząco. Przykładem takiego ujęcia tematu jest *Zwierciadło piekieł* Grahama Mastertona. Z motywem artysty powieść ta wiąże się na kilka sposobów. Protagonista, zarabiający na życie opracowywaniem scenariuszy seriali, marzy o stworzeniu dzieła zgoła odmiennego – musicalu poświęconego dziecięcej gwiazdce z lat trzydziestych – Boolfusowi, który zginął, zamordowany przez własną babkę, zanim ukończono realizację filmu z jego udziałem. Za sprawą kupionego przez scenarzystę lustra, które prawdopodobnie odbijało scenę zbrodni, chłopiec pojawia się w dwudziestowiecznym Hollywood, aby dokończyć film, przerwany przez jego tragiczną śmierć. Nie byłoby

w tym nic groźnego, gdyby nie fakt, iż prawdziwy cel przybycia dziecka z zaświatów stanowi wskrzeszenie szatana (powracający z zaświatów chłopiec to, jak się okaże, jego syn). A dokończony film jest sposobem, aby w dwudziestowiecznych realiach złożyć ofiarę z ludzi. I to w liczbie stu czterdziestu tysięcy. Czytelne dla miłośników horroru są zapewne zjawiska, jakie miały miejsce w dniu premiery.

Rankiem tego dnia, w którym miała się odbyć premiera *Błogosławionego rydwanu*, kotłnię Los Angeles wypełnił gęsty, jasnobrunatny smog. Z powodu swego położenia na zboczach hollywoodzkich wzgórz Franklin Avenue była całkowicie wolna od zanieczyszczeń i kiedy Martin wyjrzał przez kuchenne okno, odniósł wrażenie, jakby spoglądał na jakieś obce i mroczne Morze Sargasowe (MASTERTON 1991: 147).

Prezentacja ukończonego dzieła odbywa się równocześnie w wielu miejscach na świecie, a liczba widzów wynosi dokładnie tyle, ile potrzeba do obrzędu. Treści filmu czytelnik nie poznaje. Ze skutkami jego oddziaływania na widzów jako pierwsi stykają się policjanci. W otwartych przez nich drzwiach sali kinowej pojawia się bowiem śmiertelnie ranna kobieta. Obraz widowni po projekcji filmu widzimy oczami głównego bohatera i jego przyjaciela, wkraczających do pomieszczenia:

Tego wieczoru „Mann’s Chinese Theatre” był wypełniony do ostatniego miejsca piętnastoma setkami hollywoodzkich sław, a teraz wszyscy oni spoczywali tu, rozdarci na kawałki [...]. W każdym przejściu spoczywały zwłoki w wieczorowych strojach, a ich krew wsiąkała ciemnymi strumieniami w dywany. I wszędzie, z każdej strony widać było kupki biżuterii, futra, jedwabie i lśniące stosiki miękkich wnętrzności. Masakra w białych rękawiczkach [...]. – Po prostu rozszarpali się na kawałki, to wszystko. – W ogromnej sali głos Martina zabrzmiał cicho i bezdźwięcznie. – Oszałeli ze smutku. Z rozpaczy. Z czegokolwiek, sam nie wiem. Widziałeś, jak bardzo byli przejęci, jak płakali. Spójrz, deptali po sobie, dusili się nawzajem, odrywali sobie ręce. I cały ten łoskot. Walili głowami o krzesła i ściany (MASTERTON 1991: 171).

W omawiane sceny wpisany został jeszcze jeden motyw związany ze stereotypem artysty – motyw gwiazd filmowych jako ludzi obawiających się o swoją sławę. Wspomina o tym ojciec Quinlan, zaangażowany w całą sprawę duchowny. Nie bez przyczyny w przytoczonym poniżej fragmencie padną nazwiska gwiazd filmowych z lat trzydziestych dwudziestego wieku, których ekranowa sława szła w parze z niezbyt udanym życiem osobistym (wszyscy wymienieni byli choćby uzależnieni od używek):

A dlaczego stajemy w obliczu tej przerażającej Apokalipsy? [...] Z powodu próżności garstki nieszczęśliwych aktorów z Hollywood z lat trzydziestych, którzy czuli się zagrożeni. Tych cudownych ludzi ze srebrnego ekranu: Joan Crawford, Errola Flynna, Johna Barrymore – ludzi, będących niegdyś naszymi idolami! Wcale nie byli cudowni; niepodzielnie władała nimi jedna obsesja – strach

przed niepowodzeniem. Byli mali i wystraszeni, przerażeni uwielbieniem, jakim ich obsypywano. A zatem poszukiwali czegoś, co dodałoby im odwagi. Podpory. I kiedy pewien chłopczyk wkroczył pomiędzy nich i oznajmił, że mogą być szczęśliwi i uwielbiani po wieczne czasy, to jak pan myśli, jak zareagowali? (MASTERTON 1991: 276).

Co mówi horror o artyście w naszych czasach

Postać artysty, rozwój osobowości twórczej, cena, jaką płaci się za stworzenie arcydzieła i tym podobne to motywy wszechobecne w literaturze i sztuce. Temat artysty zdominował nie tylko poszczególne utwory literackie, ale niekiedy całe epoki (MAKOWIECKI 1971, KRYŃSKI 2003, GUTOWSKI & OWCZARZ 2006). Z problematyki poruszanej przez tak zwaną „powieść o artyście” współczesny horror przejmując, rzecz jasna, tylko niektóre wątki. Niewiele w nim zostało z przewijających się w tej odmianie literatury dyskusji na temat roli artysty czy rozważań o samej sztuce – uczone dysputy na temat sztuki znudziłyby zapewne miłośników grozy. Literatura grozy zdaje się operować raczej obiegowymi schematami romantyczno-modernistycznej proveniencji. Różne są również sposoby istnienia artysty w fabule horroru. Piotr Stasiewicz, analizując omawiany tu motyw w odniesieniu do twórczości Stephena Kinga, podkreśla na przykład, iż w większości przypadków motyw pisarza sprowadza się do „wzbogacania historii” traktującej o czym innym (STASIEWICZ 2006: 611). Przedstawione tu przykłady dowodzą jednak, iż nie zawsze tak się dzieje. Przeczą tej tezie również utwory polskich autorów, analizowane przez Ksenię Olkusz, która zwraca uwagę na produktywność dla horroru powiązania sztuki zarówno z przekraczaniem granic, także moralnych, jak i z cierpieniem. Autorka konstatuje:

Koncepcja sztuki bezustannie ewoluującej i wyzwolonej z ograniczeń zostaje w fantastyce grozy zredukowana przede wszystkim do działalności uwikłanej w zbrodnię. Przykładem takiej dążności są utwory, w których aktywność artysty wiąże się z aktami agresji, sadyzmem, odbieraniem życia [...]. W fantastyce grozy przywoływane są także koncepcje sugerujące zacieranie się granic między obłądkiem a geniuszem. Dzieło sztuki jest w tym ujęciu doświadczeniem ekstremalnym, bo opierającym się na procesach wykraczających poza sferę „normalności”, poza to, co akceptowalne. Liczne realizacje motywu artysty-psychopaty (seryjnego zabójcy) potwierdzają nie tylko rosnącą fascynację tematyką procesów postawiania dzieła sztuki i artysty w ogólnej bowiem perspektywie sztuka bezustannie wikła się w zbrodnię, ponieważ nie istnieją już granice, których dzieło nie może przekroczyć. Deformacja cielesna, procesy okaleczania i torturowania to w oczach obłąkanych bohaterów-twórców sposób na artystyczne samospelnienie. Ekspozowanie fizycznego i psychicznego bólu ofiar wyraźnie zaznacza się jako pragnienie nakreślenia psychologicznego portretu artysty wyalienowanego, innego, zmierzającego do skonfliktowania ze zbiorowością. Akt sztuki staje się

tu jednak nie tyle manifestacją prawdziwej, autentycznej woli tworzenia, ile gestem nienawiści do tego, co stworzyła natura. Skłonność do defragmentowania, destrukcji lub torturowania ujawnia niebezpieczne zaangażowanie w działalność wykraczającą poza ramy akceptowalnej formuły tworzenia arcydzieł (OLKUSZ 2013: 173, 177).

W tekstach, które były przedmiotem analizy, szczególnie predestynowanym do kontaktu z „innym wymiarem” jest artysta w okresie kryzysu twórczego, jak bohater *Lśnienia* Kinga (KING 1998) bądź borykający się z jakimiś innymi problemami. W kilku tekstach powtarza się motyw, na który warto zwrócić uwagę, gdyż zdaje się on zawierać istotny przekaz na temat kondycji artysty na przełomie XX i XXI wieku – twórcy pracującego na zlecenie. Owocem tej pracy są niekoniernie dzieła, jakie autor chciałby po sobie zostawić. Taka właśnie jest kondycja Marcina Lanowicza, bohatera *Miasteczka* Roberta Cichowłasa i Łukasza Radeckiego, który na początku swej kariery pisarskiej zamierzał tworzyć literaturę kryminalną. Jednakże pierwsza, napisana po starszych przygotowaniach, książka okazała się „klapą”, nie sprzedano nawet pięciuset egzemplarzy, większość nakładu poszła na przemiał.

Wydawca jednak, ku wielkiemu zaskoczeniu Marcina, zaproponował mu dalszą współpracę, ale postawił warunek – młody autor od tej chwili miał pisać powieści adresowane do kobiet, romanse erotyczne i tanią obyczajówkę. W dodatku pod pseudonimem [...].

Marcin zgodził się bez wahania, choć po tym, jak skończyli rozmowę, zastanawiał się, w co się właściwie wpakował. Romanse? I niby to miało się sprzedawać? W dodatku publikowane pod pseudonimem? Chciał być znanym pisarzem kryminalów, nie twórcą masowych babskich szmir. Wydawca zapewnił go jednak, że można na tym zarobić, a dla Marcina, który dopiero ukończył studia, chciał się usamodzielnic i nie miał grosza przy duszy, słowa te znamionowały niezależność (CICHOWŁAS & RADECKI 2014: 9).

W powieści znaleźć można refleksję, jak taka twórczość, a właściwie produkcja książek na zlecenie, wygląda. Motyw ten, w różnych wersjach, można zaobserwować także u innych autorów.

Działał mechanicznie, tworząc kolejne produkty, które rozchodziły się w okazałych nakładach. Miał trzydzieści jeden lat i dziewięć powieści tego typu na koncie. Każda doczekała się dodruku, a recenzenci nie szczędzili pochwał. Jako Alicia Cherrywood często pokazywał się na listach bestsellerów, nieraz wyprzedzając autorki zagraniczne, opanowujące rynki na całym świecie. Jego twórczość porównywano z prozą Nory Roberts, co za każdym razem rozśmieszało go do łez, ale i w pewnym stopniu satysfakcjonowało. Dzięki tym książkom mogli żyć z Anią dość wygodnie, nie musieli zgrzytać zębami na koniec miesiąca w obawie, że nie będą mieli co do garnka włożyć (CICHOWŁAS & RADECKI 2014: 8).

Znacznie gorzej, stwierdzić można, przedstawia się sytuacja bohatera *Mrocznej połowy* Stephena Kinga. Bohater, Thad Beaumont, od dzieciństwa wykazujący zdolności literackie, również uwikłany jest w układ autor – jego pseudonim:

Otóż Thad Beaumont był cenionym pisarzem, którego pierwsza powieść „Przypadkowi tancerze” otrzymała nominację do National Book Awards w 1972 roku. Taki rodzaj wyróżnienia ma swą wagę w oczach krytyki literackiej, ale Thad Beaumont, który od tamtej pory opublikował tylko jeszcze jedną powieść pod własnym nazwiskiem, obchodził zachłannych wielbicieli sław Ameryki tyle co zeszłoroczny śnieg. A człowiek, który ich naprawdę obchodził, nie istniał! Thad napisał jeden wielki bestseller i trzy niezwykle popularne powieści, kontynuujące jego wątki, ukrywając się pod innym nazwiskiem. Rzecz jasna, brzmiało on George Stark (KING 2008:24).

Charakterystyczny jest fakt, iż owemu „pseudonimowi” stworzono tożsamość chyba nadmiernie upodabniającą go do realnej osoby. W dodatku jest to charakterystyka odróżniająca wykreowanego autora od rzeczywistego pisarza, nauczyciela akademickiego:

Beaumont odwołuje się do okładowej bio George’a Starka, z której można się dowiedzieć, że autor ma trzydzieści dziewięć lat i przebywał w trzech różnych zakładach karnych, skazany za podpalenie, napad z bronią i usiłowanie zabójstwa. Okładowa bio to jednak dopiero część opowieści. Beaumont demonstruje również życiorys złożony w Darwin Press. Historia życia jego *alter ego* jest tam opowiedziana z tak drobiazgowymi szczegółami, jakie tylko dobry powieściopisarz potrafi stworzyć (KING 2008: 31).

Różnice dotyczą również rzeczywistego procesu twórczego – Beaumont pisze na maszynie, Stark – ołówkiem w zeszytach: różna jest też liczba napisanych przez nich dziennie stron. Zjawiska „nie z tego świata” zaczynają się dziać po ujawnieniu rzeczywistego autora odnoszących sukces powieści kryminalnych. Artykuł na ten temat ukazał się w popularnym czasopiśmie, zamieszczono nawet zdjęcie symbolicznego grobu Starka. Jednak jakiś czas później pracownik cmentarza zastał miejsce, gdzie sfotografowano rzekomy nagrobek, rozkopane, jak gdyby ktoś wydostał się z grobu. Mało tego – zaczynają ginąć ludzie w jakiś sposób związani czy to z osobą Beaumonta, czy z wydawniczą mistyfikacją. A na miejscu zbrodni policjanci znajdują odciski palców identyczne z należącymi do Thada. Morderca ma tę samą grupę krwi, pozostawia niedopałki papierosów ulubionego kiedyś przez Beaumonta gatunku, nawet uzyskana dzięki założonemu podsłuchowi analiza rozmowy telefonicznej obu mężczyzn ujawnia zaskakujące podobieństwo głosów, co jest prawie niemożliwe. W ten sposób ucieleśniony pseudonim usiłuje nakłonić pisarza do „wskrzeszenia” go – napisania kolejnej

powieści jako Stark. Tajemniczości sprawie dodaje fakt, iż pisarz (rzeczywisty) przeżył w dzieciństwie operację usunięcia z płata czołowego mózgu rzekomego nowotworu, a w rzeczywistości, o czym wiedzą jedynie osoby obecne przy zabiegu – niewchłoniętych pozostałości po bliźniaku, które z niewyjaśnionych przyczyn zaczęły się w ciele chłopca rozwijać.

Fakt, iż bohater jest artystą to, jak stwierdzono, motyw w różnym stopniu istotny w tekstach horroru. Niekiedy potrzeba na przykład dokończenia dzieła, które w obecnych warunkach „nie daje się” ukończyć, jest pretekstem do zmiany miejsca pobytu. W takich właśnie okolicznościach, w sytuacji, gdy wydawca czeka na tekst, którego wciąż nie ma, bohater *Miasteczka* Roberta Cichowlasa i Łukasza Radeckiego udaje się do miejscowości Morwany „dokładnie między Iławą i Kwidzynem” (CICHOWLAS, RADECKI 2014: 13). Podobnie jest w przypadku bohatera *Przyczajonych* Guya Smitha, Petera Fogga, usiłującego powtórzyć sukces poprzedniej książki: „Zmienił się w mgnieniu oka. Stał się zachłanny, chciał wciąż powtarzać sukces – kolejna książka i kolejne piętnaście tysięcy. Dlatego właśnie przenieśli się na rok do Hodre” (SMITH 1991: 7).

W strukturze horroru niemoc twórcza jest zjawiskiem wymiennym z kryzysem małżeńskim bądź innymi życiowymi komplikacjami. Bywa, że fakt, iż bohater jest artystą przestaje mieć w rozwoju akcji znaczenie, w tekście pojawiają się najwyżej wzmianki, iż autor wreszcie tworzy lub nadal tego nie robi. Tej ostatniej sytuacji doświadcza wspomniany Peter Fogg:

Powiedział sobie, że teraz liczy się tylko książka. Wszystko inne może poczekać. Okazało się jednak, że to nie takie proste. Było już południe, a on wciąż nie mógł zmusić się do pracy. Dziwiło go to, ponieważ pierwszy raz w życiu miał spokój i doskonałe warunki do pisania. A jednak nie napisał jeszcze zakończenia do pierwszego rozdziału, a drugi wciąż nie był rozpoczęty. Bezczyinnie siedział przed biurkiem. Myśli co chwilę wybiegały gdzieś w dal. Rzeczywistość, z którą miał do czynienia w Hodre, była bardziej nieprawdopodobna niż książka, którą pisał. To, co się tutaj działo, przechodziło wszelkie pojęcie. Gdyby naprawdę tego nie przeżył, powiedziałby, że to twory czyjejś chorej wyobraźni (SMITH 1991: 113).

Niezależnie od rozwoju fabuły najczęściej to osobowość artysty sprawia, iż zdarzenia będące jego udziałem prawdopodobnie nie mogłyby się przydarzyć nikomu innemu. Tak czy inaczej artysta – podobnie jak chociażby dziecko czy szalony naukowiec – jest i chyba pozostanie jedną z ważnych postaci horroru, predestynowaną do wchodzenia w „niebezpieczne związki z tamtą stroną”. Cechą wyróżniającą, jeśli chodzi o omawiane motywy, horror spośród całości produkcji literackiej jest, rzec można, „możliwość niemożliwego”. Zarówno w świecie realnym, jak i w literaturze pretendującej do

miana realistycznej „takie rzeczy się nie zdarzają”: nie ożywają posągi, nie materializują się pseudonimy, nieprzekraczalna jest granica między patrzącym a dziełem malarskim. W dziełach przynależących do horroru ograniczenia te nie obowiązują. Owszem, zdarzają się twórcy innych gatunków, którzy w swych dziełach niebezpiecznie zbliżają się do opisanej granicy. Autorzy horroru idą jednak zawsze o krok dalej.

English summary

The chapter *Artists and “Dark Forces”: The Imagery of Artists and their Works in Contemporary Horror Stories* by Krystyna Walc discusses the artist as one of the representatives of the “human” world in contemporary horror stories. The creator as a literary character owes his popularity primarily to the received wisdom, attributed to him, in the minds of recipients. One of those pre-existing mental patterns is the concept of the artist as a unique entity, endowed with above average sensitivity and imagination. Of equal importance in this context is the notion of the “dark legend” of an artist – a man violating moral norms, allowing evil in the name of art. The author discusses the artist’s existence in the novels by Robert Cichowlas and Łukasz Radecki (*Miasteczko – The Country Town*) James Herbert (*The Magic Cottage*), Stephen King (*The Dark Half, Duma Key*), Graham Masterton (*The Heirloom, Picture of Evil, The Pariah, Mirror*) and Guy N. Smith (*The Lurkers*). Moreover, the analysis entwines the following aspects: the boundaries between the piece of art and its creator and the recipient; trauma and suffering as a source of creativity, as well as evil, both as a source and the result of creativity.

Źródła cytowań

- BOBROWSKA, BARBARA (2004), „*Enklawy quasi-ikoniczne*” w powieści *Bolesława Prusa „Dusze w niewoli”*, w: Barbara Bobrowska, Stanisław Fita, Jakub A. Malik (red.) *Literatura i sztuka drugiej połowy XIX wieku. Światopoglądy – postawy – tradycje*, Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- CICHOWŁAS, ROBERT; RADECKI, ŁUKASZ (2014), *Miasteczko*, Chorzów: Videograf.
- GUTOWSKI, WOJCIECH, EWA OWCZARZ, RED. (2006), *Z problemów prozy – powieść o artyście*, Toruń: Adam Marszałek.
- HERBERT, JAMES (1993), *Dom czarów*, przekł. Magdalena Niemczuk, Warszawa: Amber.
- KING, STEPHEN (1998), *Lśnienie*, przekł. Zofia Zinserling, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- KING, STEPHEN (2008), *Mroczna połowa*, przekł. Paweł Korombel, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- KING, STEPHEN (2008 A), *Ręka mistrza*, przekł. Michał Juskiewicz, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- KRYŃSKI, STANISŁAW (2003), *Powieść o artyście. Problemy odmiany gatunkowej*, w: Stanisław Kryński, *Artysta – świat. W kręgu międzywojennej powieści o artyście*, Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, s. 11-33.
- LEŚMIAN, BOLESŁAW (1991), *Do śpiewaka*, w: Bolesław Leśmian, *Poezje wybrane*, oprac. Jacek Trznadel, Wrocław-Warszawa-Kraków: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- MAKOWIECKI, ANDRZEJ Z. (1971), *Młodopolski portret artysty*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- MASTERTON, GRAHAM (1993), *Dziedzictwo*, przekł. Ewa Wojtczak, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- MASTERTON, GRAHAM (1992), *Wizerunek zła*, przekł. Paweł Korombel, Warszawa: Amber.

- MASTERTON, GRAHAM (1992 A), *Wykłęty*, przekł. Danuta Górską, Warszawa: Amber.
- MASTERTON, GRAHAM (1991), *Zwierciadło piekieł*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Amber.
- OLKUSZ, KSENIA (2013), *Kiedy sztuka jest cierpieniem... Koncepcje artysty i dzieła we współczesnej polskiej literaturze grozy*, w: Waldemar Gruszczyński, Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha (red.), *Fantastyczność i cudowność. Mit – literatura – tajemnica*, Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego.
- OŚĘKA, ANDRZEJ (1978), *Mitologie artysty*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- PODRAZA-KWIATKOWSKA, MARIA (2001), *Bóg, ofiara, clown czy psychopata? (O roli artysty na przelomie XIX i XX wieku)* w: Maria Podraza-Kwiatkowska, *Symbolizm i symbolika w poezji Młodej Polski*, Kraków: Universitas.
- RICE, ANNE (2004), *Wampir Armand*, przekł. Ładysław Jerzyński, Poznań: Zysk i S-ka.
- RICE, ANNE (2012), *Wampir Lestat*, przekł. Tomasz Olszewski, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis (*The Vampire Lestat*, 1985).
- SMITH, GUY N. (1991), *Przyczajeni*, przekł. Zdzisław Borowczyk, Gdańsk: Phantom Press International.
- STASIEWICZ, PIOTR (2006), *Stephena Kinga powieści o pisarzach* w: Wojciech Gutowski, Ewa Owczarz (red.), *Z problemów prozy – powieść o artyście*, Toruń: Adam Marszałek, ss. 610-617.
- ZARA, CHRISTOPHER (2015), *Artyści udręczeni. Od Picassa przez Monroe i Warhola po Winehouse – wstydlive tajemnice najbardziej twórczych umysłów wszech czasów*, przekł. Jakub Bartoszewicz, Warszawa: Burda Publishing Polska.

Sylvia Plath. Wizerunek popkulturowy

IZABELA PONIATOWSKA*

Sylvia Plath i „przemysł biograficzny”

Pociesza nas to, że wielcy ludzie, z jakiego bądź kolwiek punktu widzenia rozważani, są towarzyszem nader pożytecznym. Niepodobna zająć się, chociażby nawet mniej lub więcej powierzchownie, wielkim człowiekiem bez pewnej stąd dla siebie korzyści. Wielki człowiek jest zawsze żywym źródłem światła, obok którego dobrze i miło się znajdować. Światło to oświeca i rozświeciło ciemności świata, i to nie jako zapalony przez kogoś świecznik, lecz jako coś światłodajnego z łaski nieba, jako, że tak powiem, potężna fontanna światła, wrodzonej i oryginalnej intuicji, bohaterskiej męskości i szlachetności, fontanna, w potokach promieni której dobrze wszelkiej duszy. Nie ma warunków, przy których moglibyśmy skarżyć się na to, żeśmy czas jakiś dokoła nich błędzili (CARLYLE 1892: 2).

Powyższy cytat pochodzi z książki Tomasza Carlyle’a *Bohaterowie*, jednej z pierwszych publikacji analizujących fenomen jednostki niezwyklej. Taką osobowością była z pewnością Sylvia Plath (1932-1963), amerykańska poetka, kojarzona przede wszystkim z faktem, że w wieku trzydziestu lat popełniła samobójstwo, przed śmiercią w pośpiechu przygotowując do wydania tom wierszy zatytułowany *Ariel*, będący jednym z bardziej przejmujących świadectw rozkwitu pisarskiego talentu pod wpływem przeciwności i cierpień psychicznych. Śmierć autorki powieści *Szklany klosz* stała się początkiem fa-

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: poniatowska.izabela@gmail.com

scynacji nie tyle twórczością Plath, co jej biografią, zwłaszcza dziejami związku z wybitnym amerykańskim poetą Tedem Hughsem. Biografia Sylvii Plath jest obecnie znacznie lepiej znana niż jej twórczość¹. Na polskim fanpage’u poświęconym autorce *Ariela* znaleźć można przede wszystkim zdjęcia poetki i jej rodziny, a także związane z nimi ciekawostki biograficzne.

Badania nad „przemysłem biograficznym”, który analizowała Janet Malcolm w książce *Milcząca kobieta* (MALCOLM 1994), w odniesieniu do postaci Sylvii Plath mają już dość długą tradycję². Tekst Malcolm jest zresztą doskonałym studium tworzenia się legendy biograficznej jako takiej³ – autorka, nie tworząc właściwie własnej wersji biografii Plath, dokumentuje zmagania nie tyle z dostępnymi dokumentami o życiu pierwszej żony Teda Hughesa, co z żyjącymi ludźmi, którzy – od wspomnianego wyżej męża poetki poczynając, przez jego siostrę Olwyn (która przez wiele lat pomagała bratu w zarządzaniu literacką spuścizną zmarłej), przyjaciół i osób Sylvii nieprzyjaznych, a na innych jej biografach kończąc – próbują zawłaszczyć istnienie osoby niemogącej się już w żaden sposób bronić na własne potrzeby. Z *Milczącej kobiety* wyłania się nie tyle obraz samej Sylvii Plath, co jej otoczenia, które okazuje się przerażająco wręcz zaborcze wobec dorobku i egzystencji autorki *Ariela*. Janet Malcolm udowadnia, że prawdy, jeśli obiektywnie istnieje, szukać można jedynie w literaturze i to w odezwaniu od rzeczywistej egzystencji pisarza, nigdy w biografii. Niemniej jednak książka

¹ Pisanie o twórczości Plath utrudniać może też to, że jest ona odczytywana jako konfesyjna, bardzo blisko związana z biografią pisarki. Jacqueline Rose we wstępie do książki, w której poddała odczytaniom wiersze Sylvii Plath, pisze o tym, że spadkobiercy praw autorskich do spuścizny autorki *Johnny’ego Postracha*... uważali, iż niektóre jej pomysły interpretacyjne mogą zranić najbliższych poetki (ROSE 1992: X).

² Paul Mitchell w książce *Sylvia Plath. The Poetry of Negativity* podaje, że do 2000 roku powstały sto cztery książki poświęcone życiu Plath (MITCHELL 2011: 19).

³ Tak tę legendę charakteryzuje autorka jednego z najnowszych opracowań na temat Sylvii Plath: „A przecież absurdem byłoby zaprzeczyć, że historia Plath jest fascynująca, przekonująca jak każdy dramat złożony ze znakomych, czarujących postaci. Tragedia, ekscytująca fabuła i konflikt są obecne w tej historii, czyniąc z niej wciągającą powieść. Mimo wszystko, czytelnicy płacą wysoką cenę za stanie się częścią tej opowieści. Wielu nie zauważa, że są oszukiwani, bo fascynacja zbyt często koliduje z obiektywnym spojrzeniem na sprawę i możliwościami docenienia różnych jej aspektów. [...] Jednym z najdziwniejszych aspektów badań nad postacią Plath jest to, że pomimo tomów studiów poświęconych jej postaci, tak niewiele z nich dotyczy jej pisarstwa [And yet it would be absurd to deny Plath’s story is a fascinating one, compelling as any drama with brilliant, glamorous characters. Tragedy, a thrilling plot, and conflict are present in this story, as they are in the most exciting of novels. Readers pay a high price for this story, nonetheless. Many do not notice that they are being cheated, for the fascination with the personal too often interferes with any serious attentiveness to the writing, thereby limiting the ways of responding to and appreciating it. [...] One of the oddest circumstances about studying Plath is that, in spite of the volumes of studies to be found on library shelves, so very little detailed argument is actually made about her writing]” (BRAIN 2014: 15).

Malcolm ukazała się jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, a od tego czasu pojawiło się sporo nowych tekstów, za punkt wyjścia biorących życiorys autorki *Ariela*, tekstów, których autorzy nie wzięli sobie do serca wniosków wysnutych przez autorkę *Milczącej kobiety* i poszukujących własnej wersji prawdy o Sylvii (familiarność jest z wizerunkiem Plath nierozzerwalnie złączona). Niniejszy rozdział poświęcony jest stosunkowo najnowszym nawiązaniom do biografii Plath, między innymi powieściom stworzonym na motywach jej życia oraz książkom popularyzatorskim, głównie dotyczącym związku Plath i Hughesa (wiele z tych tekstów zostało przetłumaczonych na język polski).

Trzy punkty zwrotne

Warto zauważyć, że w popkulturowym wizerunku Sylvii Plath wyodrębnia się zazwyczaj trzy punkty zwrotne, które decydują o jej ostatecznych losach: pierwszym z nich jest pobyt Sylvii w Nowym Jorku w 1953 roku, który staje się jednym z głównych motywów *Szklanego klosza*, drugim – spotkanie Teda Hughesa, trzecim zaś – rozstanie z mężem i decyzja o powrocie wraz z dziećmi do Londynu i prowadzeniu samodzielnego życia. Właściwie w żadnym z omawianych dzieł nie traktuje się pierwszej próby samobójczej Plath jako punktu wyjścia do opowieści o jej losach, choć ten motyw nieustannie uobecnia się w introspekcjach czy wspomnieniach. Tego typu zabieg, jak się wydaje, ma uczynić autorkę *Kolosa* bliższą przeciętnemu odbiorcy, który być może nie potrafiłby zidentyfikować się z samobójczynią.

Kate Moses w doskonale przyjętym *Przezimowaniu* patrzy na ostatnie miesiące z życia Sylvii przede wszystkim z jej punktu widzenia; zastosowanie narracji personalnej pozwala uchwycić tę ważną właściwość osobowości Plath, która polegała na umiejętności natychmiastowego przetransformowania doświadczenia w literaturę. Tę zdolność widać w powieści w niezwykle zmysłowym doznawaniu rzeczywistości przez bohaterkę, we wszystkich jej przejawach: „Zimno uderza jej podeszwy jak klaps. Szlafrok ma odpowiedni kolor, wkładając go, jakby sama siwieje” (MOSES 2004: 10). Moses kładzie akcent przede wszystkim na postać Sylvii-matki, stąd, po pierwsze, podtytuł książki (*Powieść o Sylvii Plath – rzeczywiście Ted Hughes jest w tej interpretacji ostatnich miesięcy życia poetki postacią marginalną*), po drugie podkreślenie zmysłowości bohaterki, jej uwikłania w biologię – Moses opisuje z detalami nawet porody Plath. Autorka powieści stosuje zabieg dość często pojawiający się w pisarstwie na temat biografii Sylvii Plath; mianowicie kolejnym rozdziałom swojej powieści nadaje tytuły

wierszy poetki, co pozwala czytelnikom lepiej zaznajomionym z twórczością bohaterki książki poczuć, że obcują z dziełem w pewnym sensie dla wtajemniczonych, zaś tym, którzy słabiej znają pisarstwo Plath, nie zakłóca odbioru tekstu. Moses rezygnuje z ukazania samobójstwa poetki, sugerując, że najtrudniejszym etapem jej życia, którego samobójstwo było jedynie logiczną konsekwencją, było macierzyństwo. Autorka powieści kładzie akcent przede wszystkim na te chwile, w których bohaterka jako samotna matka nie mogła liczyć na pomoc innych. Moses bardzo trafnie pokazuje, jak konieczność opieki nad dziećmi redukuje potrzeby ambitnej i uzdolnionej Sylvii do tego, co najprostsze: „[Sylvia — I.P.] marzy, żeby pójść do kogoś z wizytą, umówić się na herbatę” (MOSES 2004: III).

Inaczej punkt zwrotny w życiu Plath widzi Elizabeth Winder, która w książce *Sylvia Plath w Nowym Jorku. Lato 1953* (wydanie polskie 2015) opisuje staż Sylvii dla „Mademoiselle” – to właśnie ten wątek jest tak ważny w *Szklanym kloszu*⁴. Winder poprzedza swoją opowieść fragmentem z dziennika Plath, w którym opisany zostaje sen autorki *Kolosa* z Marylin Monroe w roli głównej – ma to podkreślać podobieństwo losów obu kobiet. Jednocześnie jednak *Sylvia Plath w Nowym Jorku* to próba wpisania tragicznie zmarłej poetki w wir przemian modelu kobiecości lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych w Stanach Zjednoczonych, a tym samym – pozbawienia „przypadku Plath” wyjątkowości (Winder stwierdza, że chce opowiedzieć o Sylvii „zanim stała się ikoną” i zamierza podjąć „próbę odczarowania zbanalizowanego wizerunku Plath jako dręczonej przez demony artystki”; WINDER 2015), co zresztą próbowała robić już chociażby matka poetki, Aurelia Schober-Plath, publikując *Listy do domu*). Niespełna miesięczny pobyt w Nowym Jorku staje się dla ambitnej studentki przyczyną załamania nerwowego, zakończonego próbą samobójstwa. Jednak książka Winder wydaje się nieprzekonująca, bo praca w redakcji, mieszkanie w hotelu i przyjęcia są – jak się wydaje – opisane raczej jako ekscytująca przygoda (nawet okropne zatrucie pokarmowe, któremu ulegają stażystki na skutek zjedzenia nieświeżych ostryg, jest jej częścią). Winder przytacza zresztą epizod, w którym jeden ze współpracowników „Mademoiselle” ostrzega redakcję pisma, na podstawie badania pisma odręcznego, że Sylvia znajduje się na granicy załamania – sytuacja ta ma miejsce na samym początku pobytu Plath w Nowym Jorku, kiedy jeszcze dziewczyna nie jest udręczona przytłaczającym wirem wielkomiejskiego życia. Czytając *Lato w Nowym Jorku*, odnosi się wrażenie, że pobyt w tym mieście nie miał żadnego wpływu na stan psychiczny poetki.

⁴ Warto zajrzeć w tym kontekście do wnikliwej recenzji książki Winder autorstwa Katarzyny Czczot (2015).

Ostatnim miesiącom życia Plath poświęcony jest za to film *Sylvia*. W roli poetki wystąpiła Gwyneth Paltrow – jej kreacja jest chyba najjaśniejszym momentem tej nie do końca udanej produkcji. *Sylvia* z 2003 roku w reżyserii Christine Jeffs to najlepszy dowód na to, że kreacja bohatera (w tym wypadku – bohaterki) popkultury nie musi być prawdopodobna; musi za to być na tyle bliska emocjom odbiorcy, żeby mógł się z nią identyfikować. *Sylvia* jest przeznaczona dla tych, którzy z biografią Plath już się kiedyś zetknęli; film złożony jest z nie zawsze czytelnych dla osób niezaznajomionych z historią Sylvii i Teda sekwencji, w których to właśnie wątek miłosny został wyeksponowany przede wszystkim. Oglądając *Sylyię* ma się wrażenie, iż ona sama prowokuje to, co ją spotkało; jest bezpodstawnie i wręcz chorobliwie zazdrosna o Teda, co ostatecznie rzeczywiście doprowadza go do zdrady. Ta zazdrość jest jednak symptomem choroby psychicznej Sylvii – i ten wątek, wątek tracenia zmysłów przez poetkę, został poprowadzony bardzo spójnie aż do igrzyska hollywoodzkiego finału, w którym wyraźnie widać, że Sylvia popełnia samobójstwo przez niewiernego męża; na odebranie sobie życia decyduje się, gdy po wspólnie spędzonej z nim nocy zostaje poinformowana, że jego kochanka spodziewa się dziecka. Nie ma to wiele wspólnego z rzeczywistym przebiegiem zdarzeń, pozwala za to ostatecznie rozstrzygnąć wątpliwości, kto jest w tej historii bohaterem pozytywnym – wszystkie podejrzania Sylvii wraz z wyznaniem Teda tracą dwuznaczny status urojeń chorej psychicznie kobiety, z którą widz nie może się identyfikować. Główną tezę filmu Jeffs jest przekonanie, że do tragicznego końca Plath doprowadza odwieczna walka pomiędzy światem mężczyzn i kobiet. W jednej z pierwszych scen Sylvia próbuje udowodnić w towarzystwie trzech poetów (w tym Teda), że potrafi stworzyć równą im improwizację poetycką – tak naprawdę to właśnie to z pozoru nieznaczące wydarzenie przyczynia się do narodzin Plath-poetki, nie zaś publikacje w periodykach literackich, o których zresztą scenariusz nie wspomina. Poetka musi zmagać się nie tylko z męskim szowinizmem, ale także – ze światem kobiet, które nie dają jej żadnego wsparcia. Szczególnie dobrze widać to na przykładzie toksycznych relacji Plath z matką, Aurelią. Jeffs wyeksponowała motyw powoli zrywającej się więzi matki z córką, akcentując – wbrew prawdzie historycznej – nieobecność Aurelii na ślubie córki. Co więcej, rysa na idealnym związku Teda i Sylvii pojawia się dopiero wtedy, kiedy Plath pyta matkę, co myśli o zięciu, a ona odpowiada, że Hughes jest „inny”. Rzeczywiście, widać, że Ted dusi się w ciasnym świecie Aurelii i jej przyjaciółek, co doskonale unaocznia scena przyjęcia, podczas którego Sylvia przedstawia męża kobietom, wśród których się wychowała. *Sylvia* jest także oskarżeniem kobiecości jako takiej. To właśnie płęć ogranicza ją jako poetkę; ucieka w kobiecość, aby mieć wymówkę,

by nie pisać – wymowna jest scena, w której Sylvia, nie mogąc tworzyć, zamiast tego piecze cztery ciasta. Co ciekawsze, Ted jest na Sylwię zły za każdym razem, gdy wybiera sobie zadania tradycyjnie przypisane kobiecie; ich związek nie jest związkiem mężczyzny i kobiety, ale dwojga poetów, bo pamiętać trzeba, że Plath najpierw zostaje zauroczona wierszem Hughesa, a dopiero potem – nim samym. Miłość kończy się, kiedy Sylvia staje się przede wszystkim żoną, rezygnując z poetyckiego powołania, by wspierać męża. Kolejną przyczyną tragedii Sylvii jest, według Jeffs, jej swoista aspołeczność (którą zresztą doskonale widać w twórczości Plath; nie przypadkiem nazywana jest poetką konfesyjną – podstawowym tematem tej poezji jest ona sama). Widać to w zderzeniu dwóch scen, przedstawiających Plath i Hughesa jako nauczycieli: Sylvia przychodzi na zajęcia doskonale przygotowana, ale nie potrafi porwać słuchaczy, Ted, choć zaczyna wykład od rozrzucenia notatek, zdobywa serca studentów, kiedy tylko zaczyna deklamować poezję. Choć nauczanie nie było priorytetem poetów (porzucili je, by poświęcić się tylko pisaniu), ich umiejętności pedagogiczne świetnie charakteryzują także ich sposób tworzenia. Film Jeffs przesycony jest, bardzo zresztą czytelną, symboliką – w pierwszej scenie Ted zrywa z uszu Sylvii klipsy, pod koniec, kiedy poetka próbuje zawalczyć o siebie po opuszczeniu przez męża, z namaszczeniem zakłada niemal identyczne klipsy przed lustrem. Kolejną ważną, symboliczną sceną jest ta, w której – bezpośrednio przed samobójstwem – Sylvia patrzy w migającą lampę, zafascynowana, jakby nie była człowiekiem, a ćmą (scena została zainspirowana wspomnieniami sąsiada Plath, Trevora Thomasa, który jako ostatni widział ją żywą; lampa, w którą wpatrywać się miała Sylvia, wisiała na klatce schodowej, niemal nad drzwiami wynajmowanego przez Thomasa mieszkania). Samobójstwo, akt odrzucenia tego wszystkiego, co niesie ze sobą nie tylko kobiecość, lecz człowieczeństwo jako takie, Sylvia zapowiada już wcześniej, kiedy w rozmowie z zaprzyjaźnionym krytykiem Alem Alvarezem wyznaje: „Czasami czuję, jakbym była czymś nietrwałym [*hollow*]. Czuję się pusta [...]. Jestem negatywem osoby [*I am negative of a person*]” (JEFFS 2003) – Sylvia czuje się „negatywem” człowieka, tak jak ćma to swoisty negatyw pięknego motyla. „Negatywowość” rzeczywistości to zresztą stała cecha świata Plath według Christine Jeffs, kiedy po pierwszej miłosnej nocy z Tedem, wciąż naga, Sylvia wyznaje mu, że chciała się zabić – Eros i Tanatos nieustannie się w filmie splatają, co dodatkowo zaakcentowane zostaje przez niepokojącą ścieżkę muzyczną, ilustrującą najradośniejsze chwile w związku dwojga poetów.

Badacz uwiedziony

Warto zauważyć, że autorzy wielu tekstów poświęconych Plath, choć próbują pisać z zamiarem zachowania chłodnego obiektywizmu badacza, w istocie dają się ponieść fascynującej legendzie biograficznej. Tak dzieje się na przykład w książce Eriki Wagner *Sylvia Plath i Ted Hughes*. Wagner widzi w swoich bohaterach piękne umysły, osoby namiętne i ambitne, parę zdecydowaną zmienić oblicze współczesnej poezji (WAGNER 2004: 10). Sylvia jawi się jako żywiołowy, oryginalny i napawający wręcz lękiem talent (WAGNER 2004: 11), ale też jako „typowa przedstawicielka swojego pokolenia niecierpliwego i zachłannie czerpiącego z życia” (WAGNER 2004: 13), feministyczna ikona (WAGNER 2004: 14); o atrakcyjności Plath jako bohaterki popkultury świadczy właśnie to rozdwojenie między niezwykłością, oryginalnością a tym, co typowe. Wagner zresztą, podobnie jak Malcolm, przytomnie zauważa, że pisanie o autorce *Szklanego klosza* już dawno stało się „rodzajem przemysłu” (WAGNER 2004: 17). Wagner opowiada o związku Plath i Hughesa jakby pisała tragiczną baśń, o czym świadczą takie zwroty, jak: „Rozdział rozpoczynamy...” (WAGNER 2004: 43). Hughes jest w jej interpretacji pramężczyzną, Plath zaś – prakobietą, ich miłość staje się zatem wręcz archetypowa. O pierwszym spotkaniu pary biografka pisze: „Oto pierwsze bezpośrednie zetknięcie z witalnością i siłą Plath. I wiara w przeznaczenie, moc przepowiedni” (WAGNER 2004: 65), oboje reprezentują żywioł natury, tak silnie obecny zwłaszcza w twórczości Teda Hughesa. W ten sam sposób o początku związku poetów pisze Diane Middlebrook w książce *Jej mąż. Ted Hughes i Sylvia Plath*: „Przyjrzyjmy się dwóm listom, które Ted posłał Sylvii do Europy, i jej pocztówce do niego, wysłanej z Paryża. Były jak ciche pukanie do drzwi, drzwi być może zamkniętych. Jak sygnały echolokacyjne wysyłane przez nietoperze, które przemieszczają się w nocy, słyszą najmniejszą wibrację powietrza, wskazują obecność celu” (MIDDLEBROOK 2006: 65). Middlebrook pokazuje, że miłość Teda i Sylvii wpisana była w porządek natury, niezależnie od dzielących tych dwoje różnic kulturowych. Wagner prezentuje także bardzo intymne szczegóły związku dwojga poetów; pisze na przykład: „Z jej zapisków wynika, że nie uprawiali tamtej nocy prawdziwego seksu” (MIDDLEBROOK 2006: 78) – tego typu detale zaspokajają voyeurystyczne zainteresowania czytelników, nie wnosząc jednak niczego istotnego do wizerunku Sylvii Plath. Co charakterystyczne, u Wagner jest „Hughes” i „Sylvia” – on traktowany z dystansem, ona – jak ktoś bliski.

Inaczej akcenty rozkłada Emma Tennant w powieści z 2003 roku w oryginale zatytułowanej *Sylvia and Ted* (w polskim wydaniu na okładce powieści znajduje się zdjęcie Gwyneth Paltrow jako Sylvii Plath, a tytuł powieści zmieniono na *Sylvia*, zapewne ze względów marketingowych, ponieważ pojawienie się książki zbiegło się w czasie z premierą filmu Jeffs). Tennant traktuje historię małżonków jako postfigurację mitycznych historii miłosnych, pisząc na wstępie: „*Sylvia* to historia najśłynniejszego w dwudziestym wieku – i najbardziej tragicznego – romansu, małżeństwa i separacji Sylvii Plath i Teda Hughesa. Wydarzenia przedstawione w niniejszej książce są w znacznej mierze autentyczne, zaś w przypadku Assii Wevill, rywalki Sylvii, która także popełniła samobójstwo, wiele faktów było dotychczas ukrytych lub nieznanych. Niemniej jednak *Sylvia* pozostaje dziełem wyobraźni” (TENNANT 2004: 6). Ten passus stanowi swoistą grę z czytelnikiem – Tennant stwierdza, że pisze współczesną baśń o miłości, jednocześnie sugerując, że posiada informacje dotychczas nieujawnione. Dla czytelnika znającego biografię zwłaszcza Teda Hughesa może być to komunikat zachęcający do sięgnięcia po powieść – Tennant miała bowiem romans z poetą, który zresztą opisała w autobiograficznej książce *Burnt Diaries*. Autorka zestawia ze sobą losy Teda, Sylvii i Assii, widząc w nich dwudziestowieczne wcielenia bohaterów mitu o Tereuszu, Prokne i Filomeli. Taka interpretacja historii dwojga poetów i kobiety rozbijającej ich małżeństwo jednoznacznie stawia w negatywnym świetle Teda-Tereusza, Sylvia i Assia zaś potraktowane są jako siostry nawzajem powtarzające swe losy, siostry, które nie miały szans nawiązać prawdziwej nici porozumienia. Obie bohaterki jako małe dziewczynki były bardzo związane ze swoimi ojcami, a ich dalszą egzystencję wypełnia dojmujące uczucie pustki, której nie potrafi tak naprawdę zapełnić ani miłość, ani macierzyństwo; obie też od dzieciństwa pisały wiersze, były nadwrażliwe. Tennant nie unika tematu samobójczej śmierci obu kobiet (Assia Wevill zabiła się w kilka lat po Sylvii dokładnie w ten sam sposób), ale opowieść o śmierci jest pozbawiona tonu moralizatorskiego. Autorka powieści nie próbuje usprawiedliwiać czy rozumieć czynu bohaterek, zgodnie z zasadą greckiej tragedii, w której bohater nie jest w stanie uniknąć swojego losu.

Po co nastolatkom Sylvia Plath?

Jedną z najnowszych interpretacji biografii Plath jest, napisana przez Meg Wolitzer, powieść dla młodzieży *Pod kloszem* (w oryginale *Belzhar*) z 2014 roku. Postać Sylvii Plath w pewien sposób patronuje twórczości amerykańskiej powieściopisarki: debiut Wolitzer, *Sleepwalking* (1982), to opowieść o trzech studentkach, zafascynowanych

poezją Plath, Anne Sexton i fikcyjnej poetki Lucy Ascher – a ta fascynacja związana jest z pragnieniem samobójczej śmierci⁵. Główną bohaterką i zarazem narratorką *Belzhar* jest nastoletnia Jam Gallahue, która trafia do szkoły z internatem dla „nadwrażliwych, bardzo inteligentnych nastolatków” (WOLITZER 2015: 7) z powodu śmierci chłopaka, którego bardzo kochała. Już konstruując wątek miłosny, autorka nawiązuje do historii Teda i Sylvii: Reeve Maxfield przyjechał do Cramton w New Jersey na wymianę z Anglii, Jam zaś, podobnie jak Plath, jest Amerykanką. Szkoła, do której trafia piętnastolatka, właściwie niczym niewyróżniająca się wśród rówieśników Jam: „Jest jak wielki liść lilii wodnej, na którym możesz się na chwilę zatrzymać, zanim zdobędziesz się na żabi skok z powrotem do normalnego życia” (WOLITZER 2015: 12). Tak jak w *Szklanym kloszu*, w powieści Wolitzer odnaleźć można dużo odniesień do zagrożeń współczesnego świata, które czają się tuż za progiem niby-sielskiego życia (ojciec słucha audycji poświęconej głosom osób prześladowanych przez talibów, tak jak Esther czytała o straceniu Rosenbergow; WOLITZER 2015: 15). Jam znała się z Reeve’em zaledwie czterdzieści jeden dni, ale to był, podobnie jak miesięczny staż w „Mademoiselle” w przypadku Esther/Sylvii, okres w jej życiu przełomowy. Bohaterka *Pod kloszem* trafia w szkole z internatem na zajęcia do pani Quenell, która prowadzi przedmiot „Specjalne zagadnienia z literatury angielskiej”. „Pani Q.”, jak nazywają ją uczniowie, jest pod osiemdziesiątkę – ponieważ akcja powieści Wolitzer rozgrywa się współcześnie, nauczycielka to niemal rówieśniczka Sylvii. Bazując na praktyce twórczej Plath, pani Q. zleca uczniom pisanie własnego pamiętnika (WOLITZER 2015: 45-46). Ponieważ adresatami powieści są nastolatki, narratorka na wszelki wypadek streszcza życie Plath i *Szklany klosz*, co zdecydowanie ułatwia zrozumienie *Pod kloszem* tym, którzy o Sylvii Plath słyszą po raz pierwszy (WOLITZER 2015: 59). Jednocześnie nie sposób oprzeć się wrażeniu, że to streszczenie to zarazem rejestr potocznej wiedzy o życiu i twórczości autorki *Ariela* – wiedzy płytkiej i opartej zaledwie na kilku faktach, z których najbardziej znanym jest szokujące samobójstwo. Pierwsza dyskusja uczniów pani Q. o *Szklanym kloszu* dotyczy narracji pierwszosobowej; jej użycie – i w powieści, i w pamiętnikach uczniów – staje się kluczowe dla przepracowania traum nastolatków, bowiem spisywanie wspomnień na powrót – i to w sposób dosłowny – przenosi uczniów do czasu, kiedy byli szczęśliwi. W Belzharze, jak nastolatki nazywają krainę, do której przenoszą się, pisząc w swoich pamiętnikach, czas jest „zawieszony” – a więc nie ma zmian, które

⁵ Na temat powieści Wolitzer, a także wzmianek na temat Plath i jej twórczości w amerykańskich i angielskich filmach i serialach (BADIA 2011:17-21).

świadczą o tym, że żyjemy, wg pani Q (WOLITZER 2015: 60). Zafascynowana *Szklanym kloszem* i możliwościami, jakie daje jej pamiętnik, Jam – jak wyznaje – „po prostu rozumie” depresję Esther: „Kiedy straciłam Reeve’a, rozpadam się na kawałki i wpadłam w stan nijakości, udręki i półśmierci, jakbym znalazła się pod szklanym kloszem”. Spotyka się z Reeve’em po raz kolejny, kiedy zaczyna pisać pamiętnik (WOLITZER 2015: 75, 106). W istocie lekcje lekcje pani Q. uczą radzić sobie ze stratą. Warto zwrócić uwagę także na bardziej subtelne nawiązania do biografii Sylvii Plath; jeden z uczniów, Marc, opowiada na przykład, jak ojciec przestał być jego bohaterem, co przypomina wyznania poetki, która nie potrafiła pogodzić się ze śmiercią swojego ojca. W powieści Wolitzer Sylvia Plath jawi się jako dostarczycielka doświadczeń uniwersalnych, takich, które dotyczą ludzi niezależnie od tego, w jakim momencie historycznym przyszło im żyć; Jam stwierdza na przykład:

Dwie dłonie złożone do modlitwy? to brzmi jak tandetny wers, który Sylvia Plath napisała, kiedy miała dwanaście lat, po czym natychmiast wyrzuciła do kosza. To, co się stało między mną a Griffinem [kolega szkolny Plath, z którym się ona całowała — I.P.], nie było poetyckie – było nie do pomyślenia. Nie przestaję o tym myśleć (WOLITZER 2015: 187).

A także: „Sylvia Plath wie wszystko o miłości. O tym, jak na ciebie wpływa. Jak wpłynęła na mnie. / Ona mnie zna (po lekturze na zajęciach *Szalonej dziewczyny piosenki miłosnej*)” (WOLITZER 2015: 187). W finale powieści okazuje się, że pani Q. przelotnie poznała Sylwię w szpitalu psychiatrycznym (stąd jej fascynacja twórczością poetki), a jej uczniowie, zapisując pamiętniki do końca, przepracowują swoje traumy. Powieść Wolitzer, być może ze względu na adresata, do którego jest skierowana, ukazuje uzdrawiającą moc pisania; utekstowienie swoich doświadczeń pozwala przewyciężyć trudności nawet wtedy, gdy nie potrafimy stworzyć wielkiej literatury. Sylvia Plath, choć pozornie nieobecna jako bohaterka w powieści *Pod kloszem*, funkcjonuje w niej jako dobry duch grupy nastolatków i ich nauczycielki, osoba unieśmiertelniona przez swoje piarstwo, powracająca, by pomagać kolejnym pokoleniom pokonać ich traumy.

Plath dla każdego

W publikacjach jej poświęconych Sylvia Plath wielokrotnie porównywana była do Marylin Monroe⁶. Jednocześnie jednak, traktowano ją jako feministyczną ikonę oraz modelowy symbol rozdarcia amerykańskiej kobiety lat pięćdziesiątych⁷ i sześćdziesiątych XX wieku, dla której spełnienie zawodowe było równie ważne jak małżeństwo i macierzyństwo⁸. Innymi słowy: każdy bierze z biografii Plath to, czego mu potrzeba – sprzyja temu niezwykła ambiwalencja jej osobowości, tak podatna na wybiórcze interpretacje; jest to jedna z ważnych cech bohaterów popkultury. Być może będzie to porównanie trywialne, ale w ten sam sposób skonstruowana została chociażby osobowość Batmana, będącego zarazem bezwzględny tropicielem zła, jak i nieco nieśmiałym milionerem, a w głębi serca – zranionym dzieckiem. Mnogość często sprzecznych doświadczeń staje się gwarantem dotarcia do dużej liczby odbiorców, którzy te doświadczenia dzielą. Można odnieść wrażenie, że twórczość na temat autorki *Ariela* należy do pisarstwa postfiguracyjnego, jak nazywa to zjawisko Agnieszka Fulińska. Badaczka pisze o postfiguracji w sposób następujący:

[...] autorzy wielu utworów należących do kultury popularnej zakładają, że odczytanie ich dzieł możliwe jest tylko poprzez dzieła inne, wcześniejsze, mocniej lub słabiej zakorzenione w naszej świadomości. Lektura powierzchowna jest oczywiście możliwa i dopuszczalna, ale dopiero kontekst wydobywa pełnię znaczeń. Ich nieodczytanie nie oznacza koniecznie braku kontaktu z dziełem czy też niespełnienia podstawowej funkcji kultury popularnej – dostarczenia rozrywki; gdyby tak było, niemożliwy byłby odbiór tych dzieł na poziomie czysto ludycznym, stricte popularnym. Być

- ⁶ Jak pisze chociażby Janet Badia: „Dla zbyt wielu osób Plath jest tylko literacką wersją Marylin Monroe lub Judy Garland; przekłątą, tragiczną, wzbudzającą sensację i w pewien sposób żenującą [For instance, Susan Fromberg Schaeffer writes, „To many people, Plath is only a literary version of Marylin Monroe or Judy Garland: doomed, tragic, sensational in outline, and somehow unsavory]” (BADIA 2011: 54).
- ⁷ Danuta Hildebrandt-Wypych pisze o „linearną narracji i przewidywalności życia, w którym priorytetem (i drogą do sukcesu) była akumulacja osiągnięć”, charakterystycznych dla pokolenia lat pięćdziesiątych w Stanach Zjednoczonych (HILDEBRANDT-WYPYCH 2012: 99). Sylvia Plath, podejmując decyzję o całkowitym poświęceniu się pisaniu, w pewnym momencie przerwała tę „linearną narrację”, zrezygnowała z profitów, jakie dawały jej dotychczasowe osiągnięcia – takie radykalne odrzucenie, gwałtowna zmiana życia, świadczące o odwadze i determinacji, to ważne źródło fascynacji biografią poetki.
- ⁸ Perspektywa feministyczna (niekiedy w wersji wręcz napastliwej) pojawia się na przykład w popularnonaukowej książce *Wielkie szalone*, poświęconej kobietom-pisarkom dotkniętym chorobą psychiczną: „Sam dysponował pieniędzmi [Otto Plath – I.P.], absolutnie zdominował życie swojej żony w pełni poświęcone jego pracy, a ćwiczoną w posłuszeństwie dzieciom wolno było przed pójściem spać przez pół godziny produkować się przed własnym ojcem. Umiejętność dostosowania się jego żony do takiej sytuacji jest tak samo potężna jak wkład jej pracy” (GIDION 1999: 178).

może jednak nawet w odbiorcy niewykształconym istniejące w tych dziełach odwołania do tradycyjnych, „archetypowych” tekstów kultury uruchamiają elementy czegoś, co za Michałem Głowińskim należałoby nazwać stylem odbioru, a styl ten nazwać być może mitycznym, a być może – postfiguracyjnym (FULIŃSKA 2008: 294).

Wszyscy przywołani twórcy piszą o Plath niejako w sposób skrótowy, tak, iż nie sposób w pełni zrozumieć ich interpretacji, jeśli nie zna się z innych źródeł historii poezji. Tego typu odczytania charakterystyczne są dla tak zwanego „czytania oznakowanego”, które John Storey charakteryzuje jako takie odczytanie, które odnosi tekst do innego tekstu (w tym wypadku do rzeczywistej biografii Plath), przy czym nie uwzględnia się jednak tego „innego” tekstu przez odniesienia jeden do jednego, lecz uznaje, że drugi z tekstów jest obecny w pierwszym jako swoisty brak. Wybór tego, co zostało uwzględnione, determinuje wymowę ideologiczną pierwszego tekstu (STOREY 2003: 36-38). Jednocześnie, jak już zostało wspomniane, bohaterka jest „Sylwią”, kimś, kto ma być odbiorcy bliski, nawet jeśli nie do końca rozumiemy jej intencje, zwłaszcza decyzję o popełnieniu samobójstwa⁹. Sylvia Plath jawi się jako bohaterka ponadczasowych dylematów kobiecych, osoba pochodząca z pokolenia, które szczególnie mocno te dylematy odczuwało. Jej biografia jest jednocześnie wielkim oskarżeniem. Po pierwsze, generacji drugiej wojny światowej: mężczyzn, którzy odchodzili w sposób prawdziwy lub symboliczny, zostawiając swoje dzieci matkom niepotrafiącym zaspokoić duchowych potrzeb swoich dzieci. Po drugie, mężczyzn urodzonych z tych ojców i z tych matek, pozbawionych przeżycia pokoleniowego, które pozwoliłoby docenić im wartości rodzinne, uświadomić, że kobieta to istota równie silna jak oni. Jeśli zechce, może być tylko matką, ale równie dobrze poetką – nie poetką, ale właśnie poetką, twórcą niezdeteminowanym społecznym podziałem ról według płci. I po trzecie wreszcie: oskarżeniem kobiet z pokolenia Sylvi, które nie potrafią być dla siebie jak Prokne i Filomela; zamiast tego odbierają sobie mężów czy posady. W tym wszystkim niewątpliwie nadwrażliwa Sylvia jawi się jako ofiara, z którą nie sposób się nie identyfikować, bohaterka utalentowana, wciąż walcząca, taka, która chce mieć w życiu wszystko, a jednocześnie – nie jest w stanie wygrać z rzeczywistością, tym bardziej, że zawodzą ją najbliższe jej osoby.

⁹ Jest to charakterystyczne dla współczesnego postrzegania bohaterów kultury popularnej; Zbyszko Melosik i Tomasz Szkudlarek wskazują na przykład, że: „Zalew różnicy w tekstach kultury popularnej, jej natychmiastowość, oczywistość, ekshibicjonizm – wszystko to sprawiło, że różnica przestała razić – stajemy w obliczu powszechnej akceptacji wszystkiego, co jest lub może być inne, odmienne, różne” (MELOSİK & SZKUDLAREK 2010: 109).

English summary

Izabela Poniadowska's chapter *Sylvia Plath. Pop-cultural Image* discusses the image of Sylvia Plath in popular culture of recent years. Despite the fact that the death of the writer occurred more than a half a century ago, her biography continues to fascinate artists and ordinary readers. The textual focus is on the analysis of cultural texts devoted to the author of *Ariel: Sylvia Plath in New York. Summer 1953* by Elizabeth Winder, *Wintering* by Kate Moses, *Silent woman* by Janet Malcolm, *Her husband* by Diana Middlebrook, *Sylvia Plath and Ted Hughes* by Erica Wagner, *Sylvia and Ted* by Emma Tennant, *Belzhar* by Meg Wolitzer (in which Plath's creation is an important topic), the film *Sylvia* by Christine Jeffs. On their basis the author of the chapter examines how the biography of the poet is interpreted with regard to the needs of the ordinary reader, which aspects of her life and works are emphasized, and which are ignored: it allows the painting of an image of the author of *The Bell Jar* in consideration of its appeal to the mass audience.

Źródła cytowań

BADIA, JANET (2011), *Sylvia Plath and Mythology of Women Readers*, Amherst-Boston: University of Massachusetts Press.

BRAIN, TRACY (2014), *The Other Sylvia Plath*, Londyn-Nowy Jork: Routledge.

Carlyle, Thomas (1892), *Bohaterowie. Odin. Mahomet. Dante. Szekspir. Luter. Knox. Johnson. Rousseau. Burns. Cromwell. Napoleon.*, Warszawa: Teodor Parnicki i S-ka.

CZECZOT, KATARZYNA (2015), 'Stażystka', w: *Dwutygodnik.com*, online: <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/5943-stazystka.html> [dostęp: 30.06.2017].

FULIŃSKA, AGNIESZKA (2008), 'Mit, naśladowanie i „postfiguracja”'. Propozycja kategorii opisu współczesnej kultury popularnej', *Teksty Drugie*: 1-2, ss. 288-296.

GIDION, HEIDI (1999), 'Sylvia Plath (1932-1963). „Te wszystkie stare kotwice”', w: Sybille Duda, Louise F. Pusch (oprac.), *Wielkie szalone*, przekł. Aleksandra Górską, Warszawa: Wydawnictwo Sic!

- HILDEBRANDT-WYPYCH, DANUTA (2012), 'Pokoleniowe wzory sukcesu w doświadczeniach amerykańskich i niemieckich', w: Agnieszka Gromkowska-Melosik, Zbyszko Melosik (red.), *Tożsamość w społeczeństwie współczesnym. Popkulturowe (re)interpretacje*, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- JEFFS, CHRISTINE, REŻ. (2003), *Sylvia*, BBC Films.
- MALCOLM, JANET (1994), *Milcząca kobieta. Sylvia Plath i Ted Hughes*, przekł. Maria Michałowska, Poznań: Zys i S-ka.
- MELOSIK, ZBYSZKO, TOMASZ SZKUDLAREK (2010), *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- MIDDLEBROOK, DIANE (2006), *Jej mąż. Ted Hughes i Sylvia Plath*, przekł. Paweł Łopatka, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- MITCHELL, PAUL (2011), *Sylvia Plath. The Poetry of Negativity*, Walencja: Uniwersytet w Walencji.
- MOSES, KATE (2004), *Przezimowanie. Powieść o Sylvii Plath*, przekł. Magdalena Słysz, Warszawa: Świat Książki.
- ROSE, JAQUELINE (1992), *The Haunting of Sylvia Plath*, Londyn: Virago Press.
- STOREY, JOHN (2003), *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie I metody*, przekł. Janusz Barański, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- TENNANT, EMMA (2004), *Sylvia*, przekł. Violetta Dobosz, Toruń: C&T.
- WAGNER, ERICA (2004), *Sylvia Plath i Ted Hughes*, przekł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- WINDER, ELIZABETH (2015), *Sylvia Plath w Nowym Jorku. Lato 1953*, przekł. Magdalena Zielińska, Warszawa 2015: Marginesy.



Sztuki wizualne

CZĘŚĆ TRZECIA

Kanibale, kosmici i kusicielki – o współczesnych adaptacjach *Beowulfa*

KRYSTYNA STRZEBOŃSKA-CICHORZ*

Wprowadzenie

Niekiedy można usłyszeć, że zdecydowanie nie warto czytać *Beowulfa*, gdyż jest to kolejna typowa narracja o bohaterze pokonującym szereg potworów. Nie sposób zaprzeczyć, że jest to taka właśnie opowieść – są tam ostatecznie i bohater, i potwory – jednak każdy miłośnik literatury staroangielskiej w zetknięciu z powyższym stwierdzeniem poczuje się w obowiązku zaprzeczyć takiemu uproszczeniu, po czym zapewne zagłębi się w dyskusję na temat bogactwa problematyki poruszanej w poemacie. Nieistotne przy tym, czy będzie to dyskusja przeprowadzona naukowo, czy też bardziej emocjonalnie, bowiem jakakolwiek argumentacja najprawdopodobniej zostanie ostatecznie podsumowana stwierdzeniem, że film nie zachęcał do przeczytania oryginału. Jest to konstatacja zgodna z prawdą, ponieważ większość adaptacji *Beowulfa* to dzieła chybione, niefortunnie czy nieudolnie zrealizowane. Cała dyskusja dotycząca wartości staroangielskiego poematu kończy się więc niezmiennym rozczarowaniem widza jego adaptacji i refleksją obrońcy literackiego oryginału *Beowulfa*, że oparte na jego motywach produkcje filmowe są odpowiedzialne za złą sławę poematu.

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: kr.cichorz@gmail.com

Jak dyskutować o adaptacjach *Beowulfa*?

W pierwszej kolejności należy rozważyć, czy w tym przypadku warto dyskutować o wierności adaptacji. W artykule *From Heorot to Hollywood: Beowulf in its Third Millennium* Chris Jones zaproponował interesującą koncepcję dotyczącą spojrzenia na poemat i jego adaptacje, która pomaga stworzyć stosunkowo bezpieczny grunt do dyskusji na temat ekranizacji *Beowulfa*. Według Jonesa poemat, który przetrwał do naszych czasów na kartach manuskryptu (*Nowell Codex*), nie powinien być traktowany jako dzieło oryginalne czy też początkowe, gdyż utrwalony na piśmie epos sam w sobie był już adaptacją poematu wcześniej przekazywanego ustnie (JONES 2010: 13). Jones zwraca również uwagę na żywotność *Beowulfa*, obejmującą już trzecie tysiąclecie: w pierwszym millenium poemat przekazywany był oralnie, w drugim funkcjonował w wersji pisanej, by w końcu w trzecim tysiącleciu wkroczyć do kin (JONES 2010: 18). Badacz twierdzi więc, że wszelkie adaptacje staroangielskiego eposu są tak właściwie „integralną częścią” historii o Beowulfie, gdyż ta wciąż adaptowana jest na nowo, i proponuje w konsekwencji spojrzeć na *Beowulfa* jako na „proces w czasie [*a process through time*]” (JONES 2010: 13).

Z taką wizją zgodziłby się zapewne Robert Spindler, który podkreśla, że wyjątkową cechą *Beowulfa* jest właśnie to, że jako dzieło literackie „zabawiał odbiorców znacznie dłużej niż intrygował uczonych” (SPINDLER 2012). Autor tych słów zwraca uwagę nie tylko na samą żywotność *Beowulfa*, ale pokazuje również, że na adaptacje filmowe można spojrzeć w nieco inny sposób niż przez doszukiwanie się w nich wartości naukowej czy też tej związanej z wiarygodnym oddaniem średniowiecznej wersji. Spindler twierdzi przy tym, że filmowe adaptacje mają: „większy potencjał niż jakiegokolwiek badania naukowe aby zrealizować cel, który miał na uwadze autor w trakcie tworzenia poematu: dotarcie do i zabawienie tak szerokiej gamy odbiorców jak możliwe, aby przesłanie dosięgło i zostało zrozumiane przez wiele osób” (SPINDLER 2012).

Dyskusja na temat adaptacji *Beowulfa* opierać się może więc na dwóch założeniach: po pierwsze, zaakceptowaniu zmieniającej się formy opowieści o Beowulfie jako części naturalnego procesu oraz, po drugie, przyjęciu, że celem nowych wersji *Beowulfa* (odpowiadających oryginalnemu celowi autora poematu) jest dotarcie do jak największej liczby widzów – a co za tym idzie, również dostosowanie ekranizacji do gustu i potrzeb widzów. To w dużej mierze pozwala ominąć problem dyskutowania tylko i wyłącznie o wiarygodności ekranizacji i ich zgodności z oryginałem.

Zarówno Robert Spindler, jak i Hugh Magennis zauważają, że opowieść o Beowulfie znakomicie nadaje się do przeniesienia na ekran, gdyż posiada wiele cech i elementów cenionych we współczesnych popularnych produkcjach: potwory, przygodę, archetypicznego bohatera, strukturę ramową, pasjonujące opisy walk, retrospekcje budujące tło opowieści *et cetera* (SPINDLER 2012; MAGENNIS 2001). Jednak Spindler zaznacza też, że Beowulf potrzebuje „specyficznych modyfikacji, aby dostosować się do konwencji współczesnego scenopisarstwa” (a według niego najsłabszym elementem przeniesienia poematu na ekran jest jego struktura, wymagająca wprowadzenia pewnych zmian w celu osiągnięcia pożądanej przez scenopisarzy płynnej narracji trójaktowej; SPINDLER 2012). Zauważając, że film jest jedną z najkosztowniejszych form sztuki, Spindler argumentuje również, że wierność oryginałowi nie jest zazwyczaj głównym celem producentów, gdyż zadowoliliby jedynie niewielkie grono widzów, jest więc to strategia nieopłacalna (SPINDLER 2012). Oczywiście nie można założyć, że wszelkie wprowadzone zmiany sprowadzają się jedynie do celów osiągnięcia jak największego zysku choćby dlatego, że nie każda z omówionych poniżej adaptacji jest przedsięwzięciem wysokobudżetowym czy też nastawionym na znaczący dochód. Decyzje twórców dotyczące zmian w narracji zdarzają się mieć bardzo interesujące podłoże, związane na przykład z wybranym gatunkiem filmowym czy też z chęcią przekazania konkretnych dodatkowych treści. Niestety często sposób realizacji tych zmian lub też sama jakość filmu pozostawiają wiele do życzenia. Pojawiające się problemy często leżą poza sferą samego adaptowanego materiału, a wiążą się raczej z brakiem umiejętności twórców w budowaniu napięcia, psychologicznej głębi postaci bądź wartkiej akcji. W takich sytuacjach trudno jest wyzbyć się krytycznego podejścia co do samej jakości omawianych ekranizacji.

Bazując na powyższych założeniach, w niniejszym rozdziale nie będzie dominować próba wskazania wyższości poematu nad jego ekranizacjami czy też dowiedzenia braku zgodności filmów z literackim oryginałem. Mimo że wybrane ekranizacje *Beowulfa* zostaną poddane analizie pod kątem dokonywanych modyfikacji i wprowadzania do narracji nowych elementów, osiągnięciem nie będzie ich ewaluacja w opozycji do poematu. Nadrzednym celem analizy jest po prostu zbadanie spektrum problematyki, którą adaptacje filmowe starają się poruszać, ze zwróceniem uwagi na stare i nowe elementy, które według Jonesa mają tworzyć „integralną” część opowieści o Beowulfie (JONES 2010: 13).

Nota dotycząca analizowanych adaptacji

Mimo że perspektywa omówienia wszystkich adaptacji *Beowulfa* byłaby niezwykle kusząca, niniejszy rozdział skupi się jedynie na wybranych ekranizacjach. Warto zauważyć, że wśród nich znajdują się głównie filmy aktorskie, a tylko dwie pozycje są animacjami: jedna w formie tradycyjnej animacji rysunkowej (*Animated Epics: Beowulf*), a druga – w formie animacji cyfrowej wykorzystującej technikę *motion capture* (*Beowulf*). Co więcej, należy tutaj wspomnieć, że jeden z omówionych poniżej filmów nie jest bezpośrednią adaptacją poematu. *Trzynasty Wojownik* jest ekranizacją powieści Michaela Crichtona *Zjadacze Umarłych*, ta zaś również jest adaptacją, i to w dodatku podwójną. Crichton postanowił bowiem oprzeć swoje dzieło na twórczości Ahmada ibn Fadlana, sławnego podróżnika z X wieku, a w zaadaptowane fragmenty jego dzienników wplótł opowieść opartą na motywach *Beowulfa* (MAGENNIS 2001). Zatem to, co dociera do widzów, jest wynikiem całego procesu adaptacji i być może właśnie dzięki temu ta wersja *Beowulfa* jest tak intrygująca pod względem spektrum poruszanych problemów. Ze względu na podejście do *Beowulfa* jako wspomnianego wcześniej „procesu w czasie” (JONES 2010: 13) wszystkie adaptacje zostaną omówione chronologicznie, zgodnie z datą ich premier.

Animated Epics: Beowulf

Listę adaptacji otwiera niepozorny krótkometrażowy film animowany *Animated Epics: Beowulf* (1998) w reżyserii Yurija Kulakova. Film został wyprodukowany we współpracy z BBC, a konsultantem projektu był profesor Derek Brewer, słynny mediewista, co wydaje się mieć spory wpływ na rezultat przełożenia staroangielskiego eposu heroicznego z kart manuskryptu na ekran. Mimo że nie jest to ani pierwsza, ani jedyna animowana adaptacja poematu (jeśli wziąć pod uwagę na przykład taką pozycję, jak *Grendel, Grendel, Grendel* z roku 1981 w reżyserii Alexandra Stitta), film jest wyjątkowy jeśli chodzi o umiejętne oddanie atmosfery i tematyki staroangielskiego eposu, przy zachowaniu płynnej, pełnej napięcia narracji oraz skondensowanego dostosowania dość szerokiego przecież spektrum zagadnień do bardzo krótkiego czasu ekranowego.

Jak się można spodziewać, krótki metraż wiedzie za sobą spore cięcia w scenariuszu, więc w wersji rysunkowej pojawia się jedynie historia starc Beowulfa z trzema potworami, a wszelkie poboczne wątki zostają albo całkowicie wykluczone (jak choćby

epizod dotyczący Finna) lub ograniczone do absolutnego minimum (na przykład nawiązania do starej rasy, która zostawiła po sobie skarb strzeżony przez smoka). Autorzy nie zdecydowali się na znaczące zmiany w kwestii podstawowej fabuły, jak wprowadzenie dodatkowych wydarzeń czy też bohaterów. Opowieść została też utrzymana w konwencji heroicznej, z Beowulfem wyraźnie zaprojektowanym w roli heroicznej, przypominającej tę z poematu. Oprócz położenia nacisku na treści heroiczne, film skupia się również wyraźnie na kwestii historyczności i przemijania. Od samego początku dość podniosły ton narracji jest budowany między innymi przez zarysowanie tła akcji jako dawno minionych czasów, które same w sobie są również następstwem jeszcze dawniejszej i zapomnianej już kultury. Zabieg ten jest ewidentnym refleksem sceny otwierającej *Beowulfa*, podkreślonym dodatkowo użyciem początkowych wersów poematu przez filmowego narratora. Dodatkowo finał produkcji przybiera raczej refleksyjny ton, skłaniający do zwrócenia uwagi na przemijanie, co w doskonały sposób oddaje elegijne zabarwienie poematu. Ta animowana wersja *Beowulfa* jest właściwie jedyną, której udaje się oddać zarówno heroiczną, jak i elegijną atmosferę oryginału, pokazując tym samym, że połączenie tych dwóch konwencji może być wciąż interesujące dla odbiorców w trzecim tysiącleciu.

Warto zwrócić uwagę na to, że wiele decyzji dotyczących szaty graficznej filmu wskazuje na znamieny sposób przełożenia literackiego oryginału na obrazy. Przykładowo, Grendel i jego Matka pojawiają się na ekranie jako niepokojące, bezkształtne, choć po części antropomorficzne monstra, co wydaje się być dość udaną próbą oddania faktu, iż w samym eposie pojawia się bardzo niewiele wzmianek dotyczących wyglądu obu tych potworów, a słownictwo użyte do opisu Grendela i jego Matki może wskazywać na ich niecałkowicie materialną formę. Ponadto w staroangielskim poemacie, w trakcie pojedynku z Matką Grendela, Beowulf znajduje pradawny miecz, a moment ten jest opisany w taki sposób, aby wyglądał na interwencję Boga umożliwiającą Beowulfowi ostateczne zwycięstwo (CHICKERING 2006: 139). W filmie ustawiony pionowo miecz przypomina przez moment kształtem krzyż, który później przeszywa postać Beowulfa, czym symbolicznie daje mu moc do pokonania potworzycy. Natomiast nieco później klinga tego samego miecza topi się, pozostawiając w rękach bohatera jedynie rękojeść, przedstawioną wyraźnie w tym momencie jako Młot Thora, choć ustawiony pionowo i zarysem wciąż nieco przypominający formę krzyża. Mimo że film nie zagłębia się w problematykę przeplatania się ze sobą elementów pogańskich i chrześcijańskich w *Beowulfie*, to jednak takie – z pozoru drobne – zabiegi artystyczne znakomicie współgrają z charakterem poematu.

Adaptacja ta mogłaby również zostać potraktowana jako punkt inicjujący debatę na temat relokacji potworności (tematu bardzo ważnego choćby dla literackich adaptacji Beowulfa, takich jak *Grendel* Johna Gardnera czy wspomnianych już *Zjadaczy Umarłych* Michaela Crichtona), choć jeszcze nie jest to zarysowane w takim samym wymiarze, jak w innych filmowych wersjach *Beowulfa*. W produkcji Kulakova ostateczny pojedynek Beowulfa ze smokiem przybiera formę walki białobrodego króla ze swoim mrocznym sobowtorem, w którego zmienił się smok. Scena ta zdaje się zachęcać do interpretacji ostatecznego starcia Beowulfa jako pojedynku człowieka z ciemną stroną własnej natury.

Beowulf – pogromca ciemności

Adaptacją, która wyraźnie podejmuje wątek relokacji potworności, a która zdaje się też znajdować w dokładnej opozycji do animacji Kulakova jeśli chodzi o zgodność z oryginałem, jest *Beowulf – pogromca ciemności* Grahama Bakera z 1999 roku. Jest to po części postapokaliptyczna, po części cyberpunkowa wersja *Beowulfa*, w której żelazny Heorot ze swoimi mechanicznymi wieżami i piecem do spalania ciał jest zdecydowanie daleki od staroangielskiej wizji hali miodowej. Wojownicy Hrothgara noszą dziwne i niepraktycznie futurystyczne stroje i bronie, zaś wszystkie walki odbywają się przy akompaniamencie muzyki techno w stylu *Mortal Kombat* (taką predylekcję poświadcza lista nazwisk figurujących w spisie twórców muzyki i producentów obu filmów).

Jest to także jedna z tych adaptacji, których twórcy zdecydowali się na wprowadzenie wątków romansowych do scenariusza. Po pierwsze w filmie ważną postacią staje się córka Hrothgara, Kyra (odpowiedniczka Freawaru z poematu), która zostaje kochanką i partnerką Beowulfa (Christopher Lambert). Przez większość czasu ekranowego rola Kyry niestety sprowadza się głównie do prezentowania głębokich dekoltów lub strojów wykonanych z prześwitujących materiałów, choć dodać trzeba, że twórcy scenariusza podjęli próbę wyposażenia tej postaci w mroczną przeszłość. Zamordowany swojego agresywnego męża, Kyra jest przekonana, że terroryzujący mieszkańców Heorotu Grendel to w rzeczywistości jej żądny zemsty mąż, który powrócił zza grobu. Z biegiem czasu okazuje się jednak, że Kyra jest w błędzie i Grendel nie jest jej mężem, a przyrodnim bratem, owocem drugiego wątku romansowego (czy też w tym wypadku raczej erotycznego) pojawiającego się w tej ekranizacji, a dotyczącego Hrothgara i Matki Grendela. W tej wersji fabuła *Beowulfa* ulega zdecydowanej seksualizacji,

ze spontanicznymi fantazjami erotycznymi Hrothgara (do których *notabene* kilkakrotnie wykorzystano te same ujęcia). W filmie Bakera Matka Grendela zostaje przedstawiona jako kusicielka, w stroju, fryzurze i makijażu godnym gwiazdy „Playboya”, którą zresztą faktycznie była wybrana do tej roli Layla Roberts, Playmate miesiąca z październikowego „Playboya” z 1977 (FORNI 2007: 247).

Beowulf – pogromca ciemności jest właściwie pierwszą adaptacją, która dodaje potworom z poematu dodatkową cechę zmiennokształtności, choć ograniczonej właściwie bardziej do postaci Matki Grendela. Podczas gdy Grendel pojawia się głównie jako antropomorficzne monstrum i nie widać go w innej formie, jego Matka może się swobodnie przemieniać z kusicielki o ludzkim ciele w postać gigantycznego krwiożerczego pająka (choć wciąż o ludzkiej twarzy pokrytej nienagannym makijażem). Oczywiście, nadanie jej możliwości przybrania kusicielskiej ludzkiej formy jest absolutną podstawą dla rozwoju wątku, w którym Hrothgar przez swoją niewierność małżeńską staje się ojcem potwora i sprowadza zgubę na cały Heorot. Jednak podwójna egzystencja Matki Grendela, w świecie ludzi i w świecie potworów, jest również istotna dla – nie w pełni co prawda rozwiniętego w filmie – wątku o nacechowaniu postkolonialnym. W jednej z rozmów z Hrothgarem Matka Grendela wspomina, że to ona i jej potomstwo są prawowitymi właścicielami ziemi, którą Hrothgar nieprawnie objął siłą w posiadanie. Ataki Grendela na mieszkańców Heorotu stają się w tym świetle nie tylko karą za niedochowanie wierności, ale również sposobem zemsty za krzywdę wyrządzoną mniejszości przez kolonizujących miejsce najeźdźców.

Można byłoby się pokusić o hipotezę, że film podejmuje intrygującą próbę debaty na temat źródła potworności i zła. Warto wspomnieć też fakt, że *Beowulf*, tytułowy „pogromca ciemności”, nie jest przedstawiony jako nieskazitelny wybawca, bowiem on także nosi znamię potworności, choć w inny sposób niż Hrothgar czy Kyra. *Beowulf* jest dzieckiem Baala, w połowie potworem, a w połowie człowiekiem. Wrodzony instynkt pozwala *Beowulfowi* odszukiwać potwory i eliminować je za pomocą dwóch automatycznych kusz i zdecydowanie zbyt często powtarzających się układów choreograficznych, wprowadzających do walk liczne salta. *Beowulf* poświęca się tej misji, aby jasno określić się po stronie ludzi i nie dopuścić, by zdominowała go jego nieludzka, krwiożercza spuścizna genetyczna.

Wszystko to jednak zostaje niestety przyćmione przez nikłą jakość fabularną filmu, gdzie wyraźnie brakuje silnej warstwy etycznej, dydaktycznej czy refleksyjnej. Niełatwo choćby doszukiwać się pogłębionej refleksji w bardzo słabych dialogach, złożonych głównie z jednozdaniowych lub jednowyrazowych wypowiedzi (Hrothgar: „Więc co

cię tu sprowadza?”; Beowulf: „Mrok.”; BAKER 1999: 13:48-13:54). Wątek relokacji potworności lub odpowiedzialności za swoje grzechy z przeszłości nie jest wysublimowany, sprowadzając się do wtórnych, kliszowych fraz i konceptów. Nie dochodzi też do rozwiązania problemu potworności ludzi ani jakiegokolwiek i czyjejkolwiek poprawy moralnej. Potwory zostają co prawda wyeliminowane, ale w wyniku starć z Grendelem i jego Matką większość mieszkańców Heorotu również musi pożegnać się z życiem, a sama posiadłość Hrothgara staje w płomieniach. Film kończy się stereotypową Hollywoodzką sceną odjazdu głównego bohatera i jego partnerki w stronę zachodzącego słońca.

Jest to zatem adaptacja raczej rozczarowująca, która sprowadza się do tego, co dobrze ujął Hugh Magennis: „Rezultatem jest nieprzemysłana krwawa łaźnia (jeśli mogę to tak ująć), pozbawiona humoru i nawet nie straszna” (MAGENNIS 2001). W opinii Kathleen Fornik film Bakera jest przykładem tego jak element kultury „wysokiej” zostaje przełożony na kulturę „niską”. Równocześnie Forni zwraca uwagę na fakt skoncentrowania fabuły nie tyle wokół inspiracji oryginałem, ile na odwołaniach do różnorodnych współczesnych konwencji, także tych kinowych (wykorzystując elementy *science fiction*, *fantasy*, westernu czy też gotyckie), przez co *Beowulf* Bakera staje się nie tyle adaptacją poematu, co raczej innych filmów (FORNI 2007: 244-245).

Trzynasty wojownik

Trzynasty Wojownik (1999) też mógłby zostać nazwany typową hollywoodzką produkcją, ale od *Beowulfa – Pogromcy ciemności* oddziela go wielka przepaść jakościowa. Produkcję tę można określić mianem kostiumowego filmu rozrywkowego o wartkiej fabule, odpowiedniej dozie suspensu i interesujących, bo nie nadmiernie spłyconych, bohaterach. Wraz z Ahmedem (w tej roli Antonio Banderas), arabskim ambasadorem, oraz Buliwyfem (gra go Vladimir Kulich) i jego kompanią, widzowie wyruszają na heroiczną ekspedycję w celu uwolnienia Hrothgara i jego ludzi od przerażającej kreatury. Z biegiem czasu okazuje się, że spustoszenie wśród mieszkańców Heorotu sieje nie kto inny, jak krwiożercze, kanibalistyczne, matriarchalne plemię Wendoli, z którym będą musieli zmierzyć się główni bohaterowie.

W pierwszej kolejności należy zaznaczyć, że *Trzynasty Wojownik* umiejętnie zachowuje heroiczną atmosferę (równocześnie jednak, w przeciwieństwie do animacji Kulakova, zdecydowanie odchodzi od elegijnej wizji *Beowulfa*). W heroiczny świat ludzi

z Północy widzowie wprowadzeni zostają przez „człowieka z zewnątrz [*outsider*] podejmującego się heroiczną ekspedycję [*on a heroic expedition*]” (MAGENNIS 2001), Ahmeda Ibn Fadlana – Araba, który wyrusza z misją dyplomatyczną w nieznaną mu wcześniej regiony. Wprowadzenie takiej postaci jako centralnego bohatera filmu niesie za sobą kilka bardzo interesujących zmian.

Po pierwsze film zyskuje w ten sposób strukturę ramową. Opowieść rozpoczyna i kończy właśnie Ahmed, co zrealizowane zostaje przy wykorzystaniu klasycznego pierwszoosobowego *voice-overu* tak dla zawiązania, jak i rozwiązania narracji (MAGENNIS 2001). Można potraktować to jako strategię równoległą do tej użytej przez autora staroangielskiego poematu o *Beowulfie*, który otwiera poemat pogrzebem Scylda Scefinga, a kończy pogrzebem Beowulfa (CHICKERING 2006: 49, 239-241). Tak jak autor poematu wykorzystał swój zabieg do nadania poematowi elegijnej atmosfery, scenarzyści również poszli krok dalej i wyzyskali strukturę ramową do wprowadzenia widzów w refleksję na temat uwieczniania wydarzeń na piśmie i przekazywania opowieści o nich następnym pokoleniom – pozwalających heroicznym postaciom, takim jak Buliwyf, żyć nawet po śmierci (co wspaniale nawiązuje też do koncepcji nieśmiertelności w staroangielskiej literaturze heroicznej). Ahmed zaś, jako jedyny piśmienny uczestnik wyprawy, pozostaje predestynowany – co zostaje widzom kilkakrotnie uświadomione – do przekazania potomności spisanej opowieści o heroicznym poczynaniach Buliwyfa i jego kompanów, co przydaje filmowi dodatkowych walorów meta-narracyjnych.

Kolejnym aspektem związanym z uczynieniem Ahmeda centralną postacią filmowej narracji jest dodanie głębi jednemu z głównych wątków poruszanych w tej adaptacji. W ekranizacji, która (podążając za powieścią) wyraźnie odmawia nadawania potworności jakichkolwiek właściwości nadprzyrodzonych, wszystkie postacie, początkowo postrzegane jako potwory, w końcu okazują się być ludźmi. I tak na przykład rzekomo zmiennokształtny odpowiednik Grendela atakujący domostwo Hrothgara nocą, to w rzeczywistości grupka ludzi odzianych w zwierzęce skóry, Matka Wendoli to po prostu przywódczyni plemienia, która przyozdobiona niepokojącym makijażem i uzbrojona w śmiertelnie niebezpieczny zatruty pazur, wciąż pozostaje po prostu człowiekiem, natomiast ognisty smok, pojawiający się w mgliste dni na zboczu góry tuż przed atakiem na jakąś bezbronną wioskę, okazuje się w istocie długą formacją wojowników trzymających pochodnie. Potworność w *Trzynastym Wojowniku* jest więc daleka od nadnaturalnej proveniencji postaci pojawiających się w poemacie. Przedsta-

wioną tutaj potworność można zrozumieć na dwa sposoby: po pierwsze, jako metaforę straszliwego, mrozącego krew w żyłach zachowania, do którego zdolni są niektórzy ludzie, oraz, po drugie, jako wizualizację strachu przed tym, co inne i obce.

W odniesieniu do Ahmeda warto zauważyć, że postać ta pozwala widzom uświadomić sobie, że strach przed tym, co odmienne i nieznanne jest rzeczą o wiele bardziej powszechną. Przy pierwszym spotkaniu z Buliwyfem i jego ludźmi, w oczach Ahmeda również i oni jawią się jako postacie w pewnym sensie potworne. Ich brutalne i mało higieniczne obyczaje początkowo zarazem przerażają i odrażają Ahmeda, jednak wraz z rozwojem fabuły i bliższym poznaniem zwyczajów ludzi z Północy, Ahmed przechodzi przemianę i postrzega ich już w bardziej przychylnym świetle, a nawet decyduje się zrezygnować z części swego dziedzictwa kulturowego i dostosować się do ich zwyczajów. Przemiana Ahmeda prowadzi do dość ważnej refleksji na temat próby zrozumienia i oswojenia odmienności, a trzeba zaznaczyć, że taka myśl ma współcześnie spore znaczenie polityczno-kulturowe. E.L. Ridsen ujmuje przesłanie *Trzynastego Wojownika* w następujący sposób: „nie tylko powinniśmy ale musimy współpracować z osobami o odmiennym pochodzeniu i religii, jak uczy nas *Trzynasty Wojownik*, aby pokonać potwornych przeciwników” (RISDEN 2010: 112).

Co więcej, film może prowadzić do dyskusji na temat napięć między społecznością dominującą i mniejszością zepchniętą na margines (przywołując na myśl elementy krytyki postkolonialnej). W dodatku w filmie napięcie takie stworzone jest między dominującą społecznością patriarchalną i mniejszością matriarchalną, co z pewnością byłoby interesującym polem badawczym z perspektywy krytyki feministycznej. E.L. Ridsen pisze o tym następująco:

Patriarchalno-matriarchalne zmagania reprezentują walkę o władzę pomiędzy dowodzonymi przez kobietę dzikusami i męskimi obrońcami cywilizacji – choć ciężko mówić tutaj o cywilizacji, Skandynawowie reprezentują ludzi zmierzających w kierunku ludzkości [*human-ness*] i oddalających się od bestialstwa [*beast-lieness*]” (RISDEN 2010 113).

Trzynasty Wojownik wydaje się więc być pozycją dość bogato przysposobioną jeśli chodzi o sferę tematyczną i etyczno-dydaktyczną, co stanowi przyjemne podobieństwo z naturą *Beowulfa*.

Beowulf – Droga do sprawiedliwości

Podobnie jak *Trzynasty Wojownik*, produkcja *Beowulf – Droga do sprawiedliwości* (2005) jest utrzymana w konwencji filmu kostiumowego osadzonego w czasach Wikingów.

Nakręcony w Islandii, film atmosferą, lokacjami, strojami i podobnymi elementami przenosi widzów w realia świata *Beowulfa*.

W porównaniu z pozostałymi ekranizacjami, w tym filmie Matka Grendela nie jest w żaden sposób postacią dominującą czy centralną, a staje się wręcz postacią marginalną. Znacznie ważniejszą postacią staje się Grendel (w tej roli Ingvar Eggert Sigurðsson) oraz jego ojciec, choć ten drugi pojawia się na ekranie zaledwie przez chwilę. Oboje reprezentują w filmie znienawidzoną przez ludzi rasę trolli. Na samym początku filmu ojciec Grendela zostaje zamordowany przez wojowników Hrothgara, a wszystko to z ich czystej nienawiści do tego, co „inne”, „odmienne”. Ojciec umiera na oczach młodziutkiego Grendela, który dorasta później pielęgnując w sobie nienawiść do Hrothgara i jego ludzi. W filmowej wizji bezmyślna, nieuzasadniona przemoc wobec inności generuje nienawiść, która zawsze zostanie zwrócona z nawiązką.

W związku z tym William F. Hodapp zauważa, że *Beowulf – Droga do sprawiedliwości* wpisuje się w istniejący trend we współczesnym kinie – reprezentowany choćby przez filmy takie jak *Avatar* – do poruszania tematu ucisku mniejszości kulturowej przez kulturę dominującą (HODAPP 2010: 104). Jeśli natomiast chodzi o inne schematy powielane przez adaptacje *Beowulfa*, takie jak na przykład seksualizacja postaci, E.L. Ridsen zwraca uwagę, że ta ekranizacja: „skupia się tematycznie bardziej na rasizmie niż seksualności, choć seks pojawia się jako możliwość przekroczenia rasowych granic i naprawienia rasizmu jako rozłamu społecznego” (RISDEN 2010: 112).

W kontekście tych dwóch komentarzy warto skupić się na nowej postaci, którą jest Selma, była branka i wiedźma mieszkająca na uboczu. Oboje z Grendelem zaliczają się do grupy „innych” i „obcych”. W przeszłości mieszkająca na uboczu Selma była prześladowana i molestowana przez mężczyzn z dworu Hrothgara, co zmieniło się po nocy, podczas której bohaterkę odwiedził Grendel, chcący spłodzić potomka i zapewniający jej później opiekę i ochronę przed prześladowcami. Idea, że *Beowulf* i Grendela łączy w tej ekranizacji jedna kochanka, jest rzecz jasna nieco niepokojąca, jednak to właśnie związek Selmy i z Grendelem, i z *Beowulfem* umożliwił bohaterowi wzięcie pod uwagę ewentualności, że Grendel nie jest aż tak potworny, jak przedstawiają go w *Heorocie* oraz na fakt, że to niekoniecznie właśnie on jest źródłem całego konfliktu. Ostatecznie *Beowulf* zaczyna rozumieć, że przemoc ze strony Grendela jest w rzeczywistości zemstą, której prawdziwym powodem jest bezmyślne i nieuzasadnione okrucieństwo ludzi Hrothgara wobec trolli. Doprowadza to też do moralnej rozterki głównego bohatera kwestionującego własne prawo do zabicia Grendela.

Po części wbrew swej woli Beowulf zostaje jednak zmuszony do wypełnienia swej przysięgi wobec Hrothgara i uwolnienia Duńczyków od potwora. W efekcie zabija i Grendela, i jego Matkę, jednak gdy staje twarzą w twarz z dzieckiem Grendela (i Selmy), nie jest w stanie postrzegać go jako potwora. Wydaje się, że tym samym błędne koło się zamyka, gdyż na początku filmu widzowie również obserwowali, jak Hrothgar oszczędza młodego Grendela zauważywszy go w jego kryjówce na klifie. Mogłoby się zdawać, że cała historia się powtórzy, tym razem z dzieckiem Selmy jako mścicielem. Jednak bardzo ważnym elementem jest tutaj fakt, że, w przeciwieństwie do Hrothgara, Beowulf po pojedynku z trollami przygotowuje dla Grendela i jego matki odpowiedni pochówek. Potomek Grendela, widząc Beowulfa oddającego w ten sposób cześć jego przodkom, zdaje się być poruszony jego zachowaniem, co pozwala żywić nadzieję na to, że cykl nienawiści zostanie przerwany dzięki temu pojednawczemu gestowi. Co więcej, przez pochowanie trolli zgodnie z ludzką tradycją, Beowulf zdaje się budować most łączący ze sobą te dwie zwaśnione frakcje.

W całym korpusie adaptacji *Beowulfa*, *Beowulf – droga do sprawiedliwości* jest bardzo interesującą realizacją, która mimo niewielkiej popularności oferuje duże bogactwo interpretacyjne i porusza wątki ważne dla widzów, żyjących w realiach XXI wieku, a więc w dobie konfliktów na tle imigracyjnym i mniejszościowym.

Beowulf

Zdominowana przez efekty specjalne adaptacja *Beowulfa* z roku 2007 była wielkim hitem kinowym, zwłaszcza że reżyserii podjął się Robert Zemeckis, scenariusz napisał Neil Gaiman, a w głównych rolach pojawili się Angelina Jolie, Anthony Hopkins czy Ray Winstone. Choć film cieszył się ogromną popularnością, recenzje okazały się bardzo różne w ocenach (oczywiście w znacznej mierze opinia zależała w istocie od tego, czego dany krytyk oczekiwał po tej adaptacji).

Jeśli chodzi o źródła ekranizacji, Gaiman w wywiadzie przyznał, że inspiracją do stworzenia scenariusza stała się lektura dwóch pozycji. W pierwszej kolejności w ręce Gaimana trafiła komiksowa adaptacja Beowulfa (DC Comics), która potem zachęciła go do przeczytania poematu. Gaiman wspomniał, że podczas lektury eposu zwrócił uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze, zaintrygowało go, dlaczego Beowulf zniknął w jaskini Matki Grendela aż na osiem dni, po drugie wzbudziło jego podejrzenie, że akurat w tym punkcie poemat może nie być wiarygodną wersją zdarzeń (FARANCI 2007). Obie te refleksje zyskały przełożenie na scenariusz. Mimo że sprawa ośmiodniowego

pobytu Beowulfa u Matki Grendela jest błędem w zrozumieniu tekstu ze strony Gaimana – jako że oryginał odnosi się do ósmej godziny dnia, a nie ośmiu dni (JONES 2010: 24-25) – fantazja pisarza zrodziła kilka interesujących conceptów.

W pierwszej kolejności doprowadziła bowiem do powstania kolejnej bardzo silnie erotycznej wersji *Beowulfa*. Postacią dominującą stała się Matka Grendela (grana przez Angelinę Jolie), która w tej wersji jawi się jako pokryta złotem, obdarzona ogonem kusicielka. Piękności tej udaje się uwieść zarówno Beowulfa (w tej roli Ray Winstone), jak i Hrothgara (Anthony Hopkins), co doprowadza do pojawienia się dwóch potworów: Grendela (syna Hrothgara) i smoka (syna Beowulfa). Genealogia potworów atakujących świat ludzi ujawnia więc silnie ludzki pierwiastek, co stanowi załączek dla debaty na temat prawdziwego źródła monstrualności. Twórcy filmu zdają się budować silny związek między moralnym zepsuciem w świecie ludzi a karą, która przychodzi na nich jako rezultat ich grzechów.

Wybór Matki Grendela na centralną postać scenariusza ma też spore znaczenie strukturalne. Według Roberta Spindlera sukcesem twórców tej konkretnej adaptacji było stworzenie spójnego narracyjnie filmu, który w dodatku podąża za trendami i *savoir vivre* współczesnego scenopisarstwa hołdującego strukturze trójaktowej (SPINDLER 2012). Według autora to właśnie postać Matki Grendela zapewnia spójność wszystkim elementom filmu. Tego typu narracyjne wybory twórców zdają się mieć ogromny potencjał, jednak silna erotyzacja scenariusza, która związana jest z wybranym przez twórców przedstawieniem Matki Grendela, wygenerowała też sporo problemów. Przede wszystkim doprowadziła ona do wypuklenia cielesnego aspektu wielu postaci, co skutkowało licznymi scenami, w których bohaterowie są nadzy lub półnaczy. Nie można się oprzeć wrażeniu, że twórcy filmu bardzo starali się przyciągnąć do kin zarówno męską, jak i żeńską część widowni przez mocne wyeksponowanie cielesnych walorów dwóch głównych postaci. Dominantę stanowi tutaj postać komputerowo wygenerowana na podobieństwo Angeliny Jolie, stanowiącej skądinąd doskonały wybór dla odtworzenia zmysłowej wizji Matki Grendela. Nie jest to wszelako jedyny element związany z wizualną przyjemnością widza, bo twórcy zdecydowali się na wielokrotne wyeksponowanie cielesności także samego Beowulfa. Najlepszym przykładem jest chyba osławiona scena z poematu, w której Beowulf odkłada broń i zbroję, aby, w zgodzie z kodeksem heroicznym, nie mieć przewagi nad przeciwnikiem (CHICKERING 2006: 87-89) – co w filmie staje się pretekstem do tego, by Beowulf mógł się rozebrać do naga na oczach królowej. W rezultacie podczas samego pojedynku z Grendelem dla widzów o wiele bardziej interesujące od samej walki jest śledzenie, jakimi kolejnymi

przedmiotami zostanie w kolejnym ujęciu przysłonięta strategiczna sfera ciała głównego bohatera.

Można byłoby jednak próbować bronić zasadności takich wyborów, gdyż w pewnym sensie mogłyby one zostać potraktowane jako dobrze współgrające z tematyką, którą Gaiman i Zemeckis zdają się chcieć wysunąć na pierwszy plan w swojej adaptacji. Podczas gdy *Trzynasty Wojownik* podejmował tematykę samego przekazywania opowieści następnym pokoleniom i nieśmiertelności pewnych postaci w narracjach na przestrzeni dziejów, autorzy *Beowulfa* zdają się iść o krok dalej, próbując podważyć wiarygodność jakichkolwiek heroicznych przedstawień czy narracji. Podążając za wątpliwościami Gaimana na temat wiarygodności poematu, film traktuje heroizm jako mrzonkę i kwestionuje jakikolwiek związek wyidealizowanych opowieści z tym, co miało miejsce w rzeczywistości. Literatura czy historiografia będą się zatem jawiły jako próba utajenia czy koloryzacji prawdziwych wydarzeń oraz sposób wybielania reputacji niektórych bohaterów. Natomiast wspomniana wcześniej erotyzacja fabuły mogłaby zostać potraktowana jako metoda dodatkowego podkreślenia skłonności ludzi do grzechu i zepsucia właśnie przez sprowadzenie ich do poziomu niskich popędów stojących w opozycji do wyższych wartości moralnych. Zostaje to w szczególności wyeksponowane w sposobie przedstawienia Hrothgara i Beowulfa.

Warto bowiem zaznaczyć, że już na samym początku Hrothgar, kolejna z centralnych postaci tej ekranizacji, pojawia się jako stary, otyły alkoholik odziany w szatę przypominającą togę, która w pewnym momencie opada odsłaniając ciało króla w pełnej okazałości. Wszystko to dzieje się na oczach jego zniesmaczonej małżonki oraz wojowników zebranych na uczcie. Znając Hrothgara z poematu, budowanego tam jako postać dobrego monarchy, widzowie zauważą, że twórcy podejmują polemikę z takim przedstawieniem tej postaci i prawdopodobnie starają się zachęcić do refleksji na temat zgodności historycznej reprezentacji Hrothgara z człowiekiem, który był inspiracją opowieści. W filmie Hrothgar nie tylko sprowadza na Heorot nieszczęście w postaci swego syna z nieprawego łoża, Grendela, ale jako nieudolny król i mężczyzna tonący w problemach małżeńskich, popęnia w końcu samobójstwo.

Śmierć Hrothgara jest równoznaczna z przejściem przez Beowulfa jego królestwa (i żony), ale równocześnie jest naznaczona przekazaniem dalej swego rodzaju klątwy, ciężącej nad mężczyznami, którzy splamili swój honor oddając się słabości. Z łatwością zwiedziony na pokuszenie przez Matkę Grendela, Beowulf sam nie jest przekonany o swojej wielkości i w końcu staje się kolejnym przykładem złego króla (i męża), choćby

jego państwo i zamek wydawały się być w rozkwicie. Beowulfa dręczą słowa wypowiedziane w pewnym momencie przez jego potworną kochankę, dotyczące tego, że pod przykrywką swojej chwały i wielkości jest w rzeczywistości potworem podobnym do jej syna, Grendela. Film ewidentnie próbuje przedstawić potworność jako coś należącego do domeny ludzi i zakorzenionego w ich słabości i skłonności do grzechu. Jak ujmie to Chris Jones, Gaimanowska wersja jest innowacyjna (w porównaniu do poematu) przez „przeniesienie potworności na potomstwo człowieka, oraz wyrażenie niepokoju dotyczącego przyszłych konsekwencji akcji podejmowanych w teraźniejszości, konsekwencji zagrażających politycznej i społecznej stabilności” (JONES 2010: 26).

Zatarcie granicy między potworami i ludźmi zostaje dodatkowo podkreślone w scenie następującej tuż po starciu Beowulfa z ostatnim potworem. Smoczy potomek głównego bohatera zmienia się w pokrytego złotem młodzieńca, gdy ojciec i syn, obaj umierający, leżą ramię w ramię na brzegu morza. Beowulf wyciąga rękę w stronę potomka w geście, który zdaje się być znakiem zrozumienia i poczucia swoistej więzi między leżącymi obok siebie człowiekiem i potworem. W reakcji Beowulfa można się nawet doszukiwać cieplejszych ojcowskich uczuć. Złączenie tego co ludzkie i potworne znajduje też miejsce w scenie, w której Matka Grendela zabiera ciało Beowulfa w głębiny oceanu, wcześniej składając na jego ustach pożegnalny pocałunek.

Jak widać, twórcy filmu zdecydowali się na bardzo wyraźne wyeksponowanie tematyki, która poruszana była po części już we wcześniejszych filmach, jednak nie aż z tak wielką intensywnością jak tutaj.

Outlander

Outlander (2008) jest historią zbudowaną wokół postaci Kainana, którego statek kosmiczny rozbija się w Skandynawii w czasach Wikingów. Jego zadaniem było przetransportowanie ciał po straszliwym ataku potwora zwanego Moorwenem. Po kraksie główny bohater zostaje pojmany przez Wikingów i okazuje się, że jest postrzegany jako potwór, który morduje ludzi. Gdy prawdziwe monstrum pojawia się nocą, Kainan uświadamia sobie, że zna stwora atakującego Hrothgara. Jest to Moorwen, kosmita, który unicestwił jego rodzinne strony i który nie może być zabity żadną bronią wykonaną przez Wikingów, a jedynie za pomocą technologii znanej Kainanowi. Pozostała część narracji zbudowana została w związku z tym już właściwie wokół typowego polowania na potwory.

Mimo niestandardowego umiejscowienia akcji, centralny punkt fabuły oparty jest głównie na pojawiającym się już we wcześniejszych adaptacjach problemie ekspansji i dominacji jednej kultury nad drugą. Nienawiść Moorwena do ludzi i jego atak na rodzinne okolice Kainana okazują się bowiem mieć korzenie w przeszłości, kiedy to rasa Kainana eksterminowała całą planetę Moorwenów, postrzeganych przez nich jako bezmyślne zwierzęta. Powód tej czystki stanowi po prostu ekspansja. Można byłoby powiedzieć, że interesującą innowacją wprowadzoną w tej wersji jest zabarwienie wątku – wcześniej analizowanego jako postkolonialny – odrobiną krytyki ekologicznej. Los Moorwenów zdaje się być tutaj dużo bardziej związany z krytyką zniszczeń w środowisku naturalnym, które są efektem ekspansji człowieka, niż samym napięciem między mniejszością a większością w danej społeczności. Moorweni, zaprojektowani w filmie tak, by przypominali raczej drapieżne zwierzęta niż ludzi, zdecydowanie budzą więcej skojarzeń ze środowiskiem naturalnym niż z ludzką społecznością. Jednak z drugiej strony, Moorwenom nadano pewne cechy pozwalające na łatwiejszą identyfikację widza z ich tragiczną sytuacją. Przedstawienie ich systemu społecznego oraz emocjonalnych reakcji w taki sposób, aby można było łatwo zauważyć wartości, jakie Moorweni dzielą z ludźmi (na przykład przywiązanie do najbliższych) sprawia, że cała sytuacja tak brutalnego potraktowania środowiska naturalnego zdaje się wiązać z o wiele większym okrucieństwem. Podobnie przedstawiona centralna problematyka filmu wpisująłaby się w nurt tematyczny, do którego można zaliczyć wspomnianego już *Beowulfa* – *Drogę do sprawiedliwości* czy też *Avatara*.

Przybysze z kosmosu i futurystyczna technologia wydają się być sporą innowacją w podejściu do ekranizowania *Beowulfa*, jednak wygląda na to, że nie była to początkowa intencja twórców filmu. Pierwotnym pragnieniem McCaina było po prostu stworzenie adaptacji *Beowulfa*. Projekt wyewoluował we wstępną fantastycznonaukową wersję, w której główny bohater miał się przenieść w czasie z przyszłości. Jednak w trakcie prób zamienienia scenariusza na film pojawiła się sugestia, że nikt tak naprawdę nie zechce oglądać zwykłej futurystycznej ekranizacji *Beowulfa*. Dokonano więc znaczących zmian, jeśli chodzi o nazwiska, wydarzenia *et cetera*, aby odejść od rygorystycznej kanwy poematu (ROGERS 2006). Fakty te wpływają zatem na wątpliwość co do tego, czy ekokrytyczne podejście do historii *Beowulfa* było intencjonalne, czy też może raczej pojawiło się jako skutek uboczny wprowadzonych zmian.

Konkluzja

Jak widać po przedstawionych powyżej przykładach, spektrum tematyki współczesnych wersji *Beowulfa* jest dość szerokie, a zarazem pokazuje przejawy zaskakujących podobieństw między adaptacjami zrealizowanymi w bardzo odmiennych konwencjach. Uwagę zdecydowanie przykuwa wprowadzanie nowych wątków romantycznych oraz wyraźna seksualizacja fabuły, która w oryginale pozbawiona jest wątku romantycznego. Bardzo często Matka Grendela zostaje przedstawiona jako kusicielka, a filmy starają się przedstawić różne hipotezy na temat tożsamości ojca Grendela. W powiązaniu z tym poruszana bywa tematyka niewierności małżeńskiej, damsko-męskiej walki o władzę i dominację czy też kwestia genezy zła i potworności.

Dyskusja na temat pochodzenia Grendela często wiąże się też z refleksją nad powodem jego ataków na Heorot. Zdarza się, że jest to łączone albo z tematem odwrócenia potworności i pokazania strasznej ludzkiej natury, albo też z problematyką ucisku mniejszości przez rasę dominującą. Poruszany też bywa temat strachu przed tym, co „inne” i „obce”. Co więcej, niektóre z filmów wprowadzają również nową ramę narracyjną, która często ma na celu albo podważyć wiarygodność rzeczy opisywanych w poemacie i przedstawić „prawdziwą” historię, albo też stanowi komentarz dotyczący żywotności i transmisji tekstów.

Mimo niewielkich rozmiarów omówiony korpus adaptacji filmowych *Beowulfa* zdołał pokazać pewne pokrewieństwo tematyczne filmów, które w bardzo różnorodny sposób podeszły do opowiedzenia historii o Beowulfie na nowo. Nieistotne przy tym jest, czy są to filmy mniej, czy bardziej udane, ponieważ dzięki tym realizacjom widać, że *Beowulf* nie stał się jeszcze reliktem przeszłości i po wprowadzeniu różnego rodzaju zmian dotyczących formy czy też treści, wciąż jest w stanie zajmować odbiorców, choćby i bardzo odległych w czasie od tych, do których zwracał się początkowo autor poematu.

English summary

The chapter *Cannibals, Aliens, and Temptress—On the Contemporary Beowulf's Adaptations* presents a survey of modern film adaptations of the famous Anglo-Saxon heroic poem *Beowulf*. The emphasis falls neither on the accuracy of those adaptations, nor on their fealty to the original, but it lies in the exploration of permutations and transformations that are introduced in contemporary methods of depicting *Beowulf* without losing its entertainment value for all audiences. Thus, the process of adaptation is not viewed as simply modifying the original story into an audio-visual version, but it is understood as a process through time. The following survey presents, hopefully, the range of themes and problems explored by contemporary filmmakers, which at the same time present the range of evolving interests of *Beowulf's* audiences. This essay focuses on the following adaptations: *Animated Epics: Beowulf* (1998), *Beowulf* (1999), *The 13th Warrior* (1999), *Beowulf and Grendel* (2005), *Beowulf* (2007), and *Outlander* (2008).

Źródła cytowań

- BAKER, GRAHAM, REŻ. (1999), *Beowulf – pogromca ciemności*, Capitol Films.
- CHICKERING, HOWELL D., JR., PRZEKŁ. (2006), *Beowulf: a dual language edition*, New York: Anchor Books.
- CRICHTON, MICHAEL, JOHN MCTIERNAN, REŻ. (1999), *Trzynasty Wojownik*, Touchstone Pictures.
- FARANCI, DEVIN (2007), “Exclusive Interview: Neil Gaiman (Beowulf)”, w: *Cinematic Happenings Under Development*, online: <http://www.chud.com/12435/exclusive-interview-neil-gaiman-beowulf/> [dostęp: 30.06.2017].
- FORNI, KATHLEEN (2007), ‘Graham Baker’s Beowulf: Intersections Between High and Low Culture’, *Literature Film Quarterly*: 35 (3), online: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=25966459&site=ehost-live,ss.244-249> [dostęp: 30.06.2017].

- GUNNARSSON, STURLA, REŻ. (2005), *Beowulf – Droga do sprawiedliwości*, Motion Vision Films International.
- HODAPP, WILLIAM F. (2010), ‘„No hie faeder cunnon”: But Twenty-First Century Filmmakers Do’, *Essays in Medieval Studies* 26, online: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=58648997&site=ehost-live>, ss. 101-108. [dostęp: 30.06.2017].
- JONES, CHRIS, (2010), ‘From Heorot to Hollywood: *Beowulf* in Its Third Millennium’, w: Clark David, Perkins Nicholas (red.), *Anglo-Saxon Culture and the Modern Imagination*, Cambridge: Boydell & Brewer, ss. 13-29.
- KULAKOV, YURI, REŻ (1988), *Animated Epics: Beowulf*, BBC, HBO.
- MAGENNIS, HUGH (2001), ‘Michael Crichton, Ibn Fadlan, Fantasy Cinema: *Beowulf* at the Movies’, *Old English Newsletter*: 35 (1), online: http://www.oenewsletter.org/OEN/print.php/essays/magennis35_1/Array, par 1-20. [dostęp: 30.06.2017].
- MCCAIN, HOWARD, REŻ. (2008), *Outlander*, Visual Films.
- RISDEN, E.L. (2010), ‘The Cinematic Sexualizing Of *Beowulf*’, *Essays in Medieval Studies*: 26.1, online: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=58648998&site=ehost-live>, ss. 109-115. [dostęp: 30.06.2017].
- ROGERS, TROY (2006), ‘Howard McCain, Outlander Interview’, w: *Simply Sophia Myles*, online: <http://sophiamyles.org/2006/11/21/howard-mccain-outlander-interview/> [dostęp: 30.06.2017].
- SPINDLER ROBERT (2012), ‘Epics and Screenplays: The Problem of Adapting *Beowulf* for the Screen’, *Old English Newsletter*: 43 (3), online: http://www.oenewsletter.org/OEN/print.php/essays/spindler43_3/Array, par 1-18. [dostęp: 30.06.2017].
- ZEMECKIS, ROBERT, REŻ. (2007), *Beowulf*, Paramount Pictures.

Czepek z kokardą i ubłocona sukienka – estetyczne uniwersum filmowych adaptacji powieści Jane Austen

ALICJA URBANIK-KOPEĆ *

Wstęp

Keira Knightley, odtwórczyni głównej roli w ekranizacji *Dumy i uprzedzenia* z 2005 roku, powiedziała w trakcie wizyty w talk-show Grahama Nortona, że początkowo reżyser Joe Wright nie chciał zatrudnić jej do filmu, ponieważ uważał, że jest za ładna. Po spotkaniu oko w oko z brytyjską aktorką uznał jednak, że nie jest ona aż tak atrakcyjna, jak mu się wydawało i ostatecznie jednak stwierdził, że nadaje się do roli Elisabeth Bennet (BBC AMERICA 2014: 0.25-0.37). Gdy tylko wypowiedziała te słowa, wybuchowi śmiechu na widowni towarzyszyło przejście na wmontowany fotos z filmu, przedstawiający aktorkę w kostiumie z epoki – nieumalowaną, bladą, ze związanymi, nieumytymi włosami, w burej, bezkształtnej sukience. Knightley opowiedziała przytoczoną anegdotę najprawdopodobniej po to, aby zdrwić z własnego statusu hollywoodzkiej piękności, jednakże historia ta pozostaje zarazem symptomatyczna dla zwrotu, jaki dokonał się w sposobie ekranizacji powieści Jane Austen na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat.

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: alicja.urbanik@gmail.com

Heritage films, „Jane Mania” i zombie

Jane Austen jest wymieniana przez filmoznawców jako jedna z głównych – obok Williama Shakespeare’a – dostarczycielek treści do szczególnego rodzaju adaptacji filmowych nazywanych *heritage films*, czyli „kinem dziedzictwa”. Chodzi o ekranizacje cieszących się szerokim uznaniem dzieł literatury brytyjskiej. Wszystko zaczęło się od Shakespeare’a, choć autorzy późniejszych adaptacji, wprowadzanych na ekrany w czasie drugiej fali popularności *heritage films* w latach dziewięćdziesiątych, najczęściej sięgali po teksty z wieku dziewiętnastego, od czasów Regencji przez całą epokę wiktoriańską (VOIGTS-VIRCHOW 2007: 129). Oprócz utworów Jane Austen szczególnie chętnie ekranizowano powieści Williama Thackeraya, Charlesa Dickensa, Elisabeth Gaskell oraz Anne, Emily i Charlotte Brontë. Filmy te odwołują się do brytyjskiej tradycji i historii, charakteryzują się konserwatywnym zarówno w ideologii, jak i w przedstawianiu, a także całym szeregiem charakterystycznych elementów wizualnych. Eckart Voigts-Virchow wymienia tu między innymi starannie odtworzone i historycznie poprawne, choć jednocześnie bardzo efektowne, kostiumy i rekwizyty, mnogość zdjęć brytyjskiej wsi, malowniczych krajobrazów i wiejskich posiadłości dworskich, których widoki mają wzbudzić w widzu uczucie nostalgii i dumy narodowej, konwencjonalną pracę kamery, a także charakterystyczny sposób estetyzacji, tworzący wrażenie teatralności opowiadanej historii (VOIGTS-VIRCHOW 2007: 130)¹. Jak pisze:

[...] przestrzeń w filmach dziedzictwa jest z samej swojej natury upozowana i sztuczna. Ich powierzchniowa „dawność” może być postrzegana jako zakłamująca i upiększająca przeszłość, jednak widzowie zdają się reagować pozytywnie na proponowane im obrazy wywołujące miłe wspomnienia i dobre samopoczucie (VOIGTS-VIRCHOW, 2007: 130)².

Ta charakterystyczna „sztuczność” produkcji spod znaku *heritage* (choć nie w negatywnym znaczeniu) jest również widoczna w ekranizacjach powieści Jane Austen powstałych w ciągu dwóch zaledwie lat ostatniej dekady dwudziestego wieku – w latach 1995 i 1996. Wówczas nakręcono *Rozważną i romantyczną* według scenariusza Emmy Thompson i w reżyserii Anga Lee, dwie wersje *Emmy* – z Gwyneth Paltrow

¹ Patrycja Włodek (2012) formułuje hipotezę, że *kino heritage* nie jest jednak aż tak konserwatywne, jak zgodnie stwierdzają to brytyjscy filmoznawcy.

² Przekład własny za: „Heritage space in movies is by definition staged and invented. It’s myopic pastness frequently may be regarded as distorting and sanitizing the past, but audiences seem to respond to the feel-good factor and the „good” memory images they experience”.

(reż. Douglas McGrath) i Kate Beckinsale (reż. Diarmuid Lawrence) – oraz kultowy serial BBC *Duma i uprzedzenie* z Jennifer Ehle i Colinem Firthem w reżyserii Simona Langtona. Mimo że ten wysyp adaptacji, nazywany w prasie „Jane Mania”, „Jane Addiction” czy „Jane Reaction”, wpisywał się idealnie w narastający wówczas trend produkowania „przeestetyzowanych historycznych dramatów” (SCHOLZ 2013:123), których głównym dostawcą była wytwórnia Merchant Ivory Productions znana z dzieł takich jak *Okruchy dnia* czy *Pokój z widokiem*. Anne-Marie Scholz pisze, że adaptacje Austen zajmowały szczególne miejsce w tym pochodzie *heritage films* i powiązane były nie tylko z tradycją brytyjskich filmów kostiumowych, ale również z nurtem święcącej wówczas triumfy mody na nowe komedie romantyczne oraz *chick-lit*, czyli lekkie w tonie obyczajowe powieści podejmujące problemy, z jakimi musiały mierzyć się kobiety u progu dwudziestego pierwszego stulecia (SCHOLZ 2013: 123). Scholz twierdzi, że ekranizacje powieści Austen w mniejszym stopniu podejmowały tematy historyczno-polityczne czy związane z przemianami społecznymi – zwykle nostalgicznie uwypuklane w „filmach dziedzictwa” – a skupiały się mocniej na perspektywie rodzinnej, miłosnej i rozwoju emocjonalnym bohaterki. To właśnie ten unikatowy sposób przedstawiania rzeczywistości miał zapewnić ekranizacjom Austen specjalne miejsce w szeregu „filmów dziedzictwa”, a jednocześnie ulokował je w bardzo wówczas popularnym gatunku komedii romantycznych.

Temat szczególnej „Jane Manii” został dostatecznie omówiony w szeregu publikacji anglojęzycznych, analizujących nie tylko odniesienia adaptacji do literackiego pierwowzoru, ale omawiających również społeczne i kulturowe przyczyny powstania tych właśnie obrazów w połowie lat dziewięćdziesiątych i ich ówczesnej recepcji (MONK 2011; SCHOLZ 2013; HIGSON 2004). Moda na adaptacje Jane Austen nie skończyła się jednak wraz z nadejściem nowego tysiąclecia. W końcu pierwszej dekady dwudziestego pierwszego wieku pojawiły się kolejne adaptacje, poczynając od wprowadzonej na ekran w 2005 roku *Dumy i uprzedzenia* z Keirą Knightley (reż. Joe Wright), przez *Rozważną i romantyczną* z 2008 roku (reż. Andrew Davis) oraz krótki serial BBC *Emma* z 2009 roku (reż. Jim O’Hanlon). Powieści Austen stały się też źródłem wielu popkulturowych remiksów, począwszy od mających formę vlogów *Lizzie Bennet Diaries* i *Emma Approved*, przez adaptacje z Bollywood, filmy zakładające podróże w czasie do Anglii czasów Regencji i bohaterów Austen, po książkę Setha Grahame-Smitha wprowadza-

dzającą do świata Austen zombie, a także adaptację filmową *Pride, Prejudice and Zombies*, mającą swoją premierę w 2016 roku³. Autorzy najnowszych kinowych adaptacji powieści Jane Austen poszli mniej spektakularną drogą. Nie oznacza to jednak mniejszej liczby pytań o mechanizmy wyraźnych przesunięć akcentów, jakie możemy odszukać w warstwie estetycznej tych nowych produkcji, niż zaskakujące i często niezwykle pomysłowe zabawy gatunkami filmowymi i alternatywnymi formami narracji, jakim również jest poddawana jej twórczość.

Czepek z kokardą zostaje w salonie

Jeśli siłą i cechą dystynktywną *heritage films* jest ich charakterystyczna warstwa wizualna, to nowe adaptacje powieści Jane Austen wyraźnie dystansują się od tego podgatunku filmowego. O ile adaptacje z lat dziewięćdziesiątych nazywane były „E-Z Austen” czy *harlequinization of Austen* (HIGSON 2004: 36), o tyle filmy Wrighta, Davisa i O’Hanlona zrywają z tą estetyką i podążają w kierunku bardziej realistycznej, mrocznej, dosłownie i w przenośni „ubłoconej” realizacji.

Ekranizacja *Dumy i uprzedzenia*, którą autorka rozdziału przywołuje we wstępie, stanowi najbardziej charakterystyczny przykład tej zmiany warstwy estetycznej. Nie tylko Keira Knightley wydawała się Wrightowi zbyt atrakcyjna dla filmu, który miał zamiar zrealizować. Otoczenie, przede wszystkim angielska wieś, również musiało nieznacznie „zbrzydnąć”. Choć film zaczyna się od malowniczej sceny wschodu słońca na wzgórzu, samo to wzgórze wygląda, jakby mogło wywodzić się z gotyckiej powieści jednej z sióstr Brontë, a nie sielskiej *novel of manners* Jane Austen. Zaraz jednak i to nikłe skojarzenie z dotychczasowymi adaptacjami zostaje pogrzebane, kiedy kamera, podążając za Lizzie, pokazuje widzowi nieco inne oblicze angielskiej wsi – obejście dworu, do którego wchodzi się przez pomost przerzucony nad zbiornikiem z kąpiącymi się kaczkami i innym ptactwem, podwórze, gdzie suszą się prześcieradła, a służące robią dalsze pranie, odrapane wewnątrz domu, po którym przechadzają się swobodnie psy myśliwskie, a na tylnym podwórzu parobek karmi gęsi, nie białe nawet, lecz brązowe i ubłocone. Po domu biegają młodsze siostry Lizzie, ubrane w sukienki pogniecione i wykonane raczej z bawełny niż zwiewnego muslinu. Scena otwierająca kończy się najazdem kamery na leżący na stole czepek z kokardą – charakterystyczne nakrycie głowy, w którym przechadzają się na ogół bohaterki ekranizacji powieści Austen. W filmie Wrighta nie tylko

³ O tych nowych formach remiksowania pisze między innymi Aleksandra Niemczyńska (2011).

żadna z pokazanych kobiet nie ma go na głowie, ale nawet sam kapelusz, zostawiony w zagraconym salonie, pozostaje tylko elementem wielkiego rozgardiaszu, rozrzuconych ścierek, kawałków materiału i kubków. Pierwsza scena filmu jest symbolicznym zerwaniem z dotychczasowym sposobem przedstawiania tekstów Austen w nurcie *heritage films*. Lizzie prowadzi widza od pierwszego kadru, który może jeszcze choć trochę pasować do tradycyjnej estetyki tych filmów, przez kolejne kadry, a na końcu sceny zaś widz nie ma wątpliwości – angielska prowincja Wrighta jest zupełnie inna niż ta, do której był przyzwyczajony. Poprzednia estetyka zostaje zmieniona, a jej pozowane piękno ginie w realistycznym rozgardiaszu, zupełnie jak porzucony na stole czepek jednej z sióstr Bennet.

Nie tylko Wright podejmuje decyzję, by uczynić angielską prowincję nieco mniej idylliczną. Davies również pokazuje hrabstwo Devon w swojej wersji *Rozważnej i romantycznej* jako piękną, choć surową okolicę. Dom panien Dashwood wybudowany jest na klifie tuż nad morzem. Klifom daleko do spokojnej, sielskiej prowincji południowej Anglii – pada tam deszcz, wieje silny wiatr, morze jest wzburzone, a filmowe kadry toną w zimnych szarościach i błękitach. Słońce, w którym tak pięknie prezentują się krajobrazy w ekranizacjach z lat dziewięćdziesiątych, w nowych adaptacjach świeci bardzo rzadko. Pogoda jest bardziej dramatyczna – w *Rozważnej i romantycznej* bohaterki walczą z dotkliwym zimnem i ostrym nadmorskim wiatrem, świat *Dumy i uprzedzenia* wydaje się skąpany w ciągłej ulewie, jeśli zaś nie pada, to tylko dlatego, że trwa właśnie wschód słońca nad zamglonym wzgórzem.

Ukształtowanie terenu też jest odmienne od tego znanego z klasycznych adaptacji Austen. O ile bohaterki filmów Lee, Langtona i McGratha przechadzają się co najwyżej po malowniczych pagórkach – jak chociażby po przygotowanym pod sielankowy piknik Box Hill w *Emmie* – o tyle postaci nowych ekranizacji przynajmniej raz w ciągu akcji muszą stanąć na wysokim klifie, gdzie – podczas gdy ich suknie rozwiewa wiatr – one same przechodzą kluczową dla akcji utworu przemianę charakteru. Widz ogląda więc Lizzie stojącą na klifie podczas podróży z wujostwem – podróży o tyle kluczowej, iż wywierającej bezpośredni wpływ na gruntowną zmianę uczuć Lizzie wobec pana Darcy'ego. W ostatniej scenie *Emmy* to właśnie tytułowa bohaterka i pan Knightley stoją na wietrznym klifie, w scenie, która pokazać ma zakończenie procesu dojrzewania głównej bohaterki, która po raz pierwszy w życiu opuszcza sielankowe (i płaskie) Highbury, by zmierzyć się z ekscytującym, dorosłym życiem symbolizowanym właśnie przez nadmorskie urwisko. Bohaterki nowych adaptacji wyjeżdżają z południowo-an-

gielskiej prowincji, by stanąć na wichrowym wzgórzu – dosłownie i w przenośni – bowiem zarówno estetyka, jak i ładunek emocjonalny tych filmów pasują bardziej do gotyckiej atmosfery powieści sióstr Brontë.

Burza nad Highbury i burzliwe losy bohaterów

Podobne przesunięcie akcentów estetycznych w prezentowanych krajobrazach pozostaje głęboko zakorzenione w konwencji przedstawiania relacji człowieka oraz natury w angielskim romantyzmie, którego nieco peryferyjną przedstawicielką była sama Austen. Ówczesni poeci i pisarze podkreślali owo pierwotne znaczenie natury dla rozwoju duchowości i wrażliwości człowieka. Jedną z konwencji literackich brytyjskiej poezji wczesnego dziewiętnastego wieku było właśnie opisywanie zarówno stanów emocjonalnych, jak i charakterów bohaterów poprzez pokazywanie ich sposobów obcowania z naturą, bądź opis krajobrazu, w jakim się właśnie znajdowali (REES 1982:253-269; ISNARD 1992; FERBER 2012). Austen również skorzystała z tej konwencji, każąc Marianne i pułkownikowi Brandonowi rozmawiać o ich stosunku do natury podczas spaceru. Marianne, jako romantyczna dusza, odczuwała głęboki związek z naturą i jej mniej uporządkowanymi przejawami. Pułkownik natomiast wolał naturę poddaną woli człowieka (AUSTEN 2015: 151). Wydaje się, że reżyserzy nowych adaptacji Austen sięgają chętnie po ten romantyczny sposób przekazywania informacji o bohaterach. Krajobrazy oglądane w tych filmach pełnią nie tylko funkcję przełamania estetycznej konwencji *heritage films*, ale również prezentowania głębi uczuć targających bohaterami powieści.

Sceną najbardziej emblematyczną są tu oświadczyzny – głównie z uwagi na fakt, że w większości powieści Austen, a także w ich ekranizacjach, to właśnie moment oświadczyzny jest momentem kulminacyjnym całej akcji utworu i niesie ze sobą największy ładunek emocjonalny. W adaptacji *Dumy i uprzedzenia* w reżyserii Langtona scena ta rozgrywa się na polnej drodze w trakcie spokojnego spaceru. Kadr zalany jest złotym światłem, zaś bohaterowie zerkają na siebie – Elizabeth oczywiście spod szerokiego runda czepka – a ich komunikacja przebiega w większej mierze za pomocą gestów i rumieńców na twarzy niż słów. W wersji Wrighta powtórne oświadczyzny Darcy’ego są sceną pod względem estetycznym, ale także jeśli chodzi o ładunek emocjonalny, bardziej wyjętą z powieści gotyckiej aniżeli stonowanej *novel of manners*. Elizabeth ma na sobie koszulę nocną i męski płaszcz, nie nosi butów. Jej ubranie jest zresztą charakte-

rystyczne dla większości strojów widzianych przez bohaterki nowych adaptacji filmowych Austen – paleta kolorów jest zgaszona, sukienki są skromne, bez falban i wzorów. Scena odbywa się na wzgórzu, tuż przed świtem – wraz ze wschodzącym słońcem Elizabeth widzi nadchodzącego Darcy’ego, również ubranego niekompletnie. Wokół unosi się mgła. Oświadczyzny są pełne napięcia, między bohaterami nie dochodzi nawet do konwencjonalnego pocałunku. Elisabeth całuje Darcy’ego w dłoń – i wtedy wschodzi słońce. Podobnie jest w wypadku *Rozważnej i romantycznej* Daviesa. Oświadczyzny mają miejsce w zagraconej, odrapanej kuchni domu panien Dashwood. Elinor przez całą scenę jest odwrócona do Edwarda plecami, ma na sobie wypłowiałą, domową sukienkę i fartuch. Kiedy w końcu nieporozumienie dotyczące Lucy zostaje wyjaśnione, Elinor zaczyna spazmatycznie płakać (widać jej czerwoną twarz i trzęsące się ręce), a następnie w końcu odwraca się do Edwarda. Ich pocałunek oświetlają promienie słońca, które dokładnie w tym momencie przebijają się przez chmury, do tej pory stale zakrywające niebo nad wietrznym hrabstwem Devon.

Nie tylko krajobrazy służą w nowych adaptacjach do nadania bardziej poważnego tonu całej historii. Domy bohaterek są również znaczące, jak choćby podupadający wiejski dworek, w którym mieszka Lizzie. Obecność wyraźnych elementów wiejskiego życia, takich jak kąpiące się w kałuży kaczkę czy knur pędzony przez sień, którego wymijają idące do miasteczka bohaterki, służy odczarowaniu przeestetyzowanej, sztucznej przestrzeni kreowanej w poprzednich filmach, niosąc też ważną dla fabuły informację o finansowej kondycji rodziny Bennetów. Przyglądanie się posiadłościom dostarcza widzom wielu informacji na temat centralnej kwestii, wokół której ogniskuje się fabuła powieści Austen, a częściowo również fabuła ekranizacji, czyli przepływu pieniądza na rynku matrymonialnym. Wygląd domów w nowych ekranizacjach jest bardziej realistyczny, ale również jasno komunikuje problemy finansowe, które trapią bohaterki. Siostry Bennet śpią po dwie w jednym łóżku, ich dom, choć duży, powoli się rozpada. Wielka posiadłość Norland, gdzie mieszkają siostry Dashwood, robi wrażenie tym większe, gdy porówna się ją z ich nową siedzibą – małym, białym domkiem na nieprzyjaznym klifie, lokum, w którym brak nie tylko dywanów, tapet i bibelotów, jakich można się spodziewać po wnętrzach prezentowanych w osadzonych w dziewiętnastym stuleciu filmach kostiumowych, jednak początkowo brakuje tam nawet mebli. Panna i pani Bates, irytujące stare panny z *Emmy*, których postaci stanowią główne źródło komizmu w ekranizacji z 1996 roku, w filmie z 2009 nie są już tak zabawne, kiedy widz zostaje skonfrontowany z obrazami wnętrza ich domu – najpierw pięknej posiadłości, z której muszą się wyprowadzić, a następnie odrapanej klitki w mieście, do

której prowadzą rozpadające się schody, i w której kobiety oczekują nieustannie na list od siostrzenicy.

Nowe adaptacje pokazują również sceny, o których w powieściach i klasycznych ekranizacjach dowiedzieć się można jedynie z rozmów bohaterów. Sceny śmierci pana Dashwooda, uwiedzenia młodej Elizy Williams przez pana Willoughby'ego, zgonu matki Franka Churchilla czy odebrania Jane Fairfax zrozpaczonemu ciotkom są czytelnikom czy też widzom znane, jednak pokazane zostają dopiero w nowych ekranizacjach⁴. Poważne, mroczne sceny ludzkich tragedii są konsekwencją mroczniejszych założeń estetycznych nowych ekranizacji, dodają jednak również wyborom bohaterek wagi. Widz nowych adaptacji nie może już odbierać oglądanej historii jedynie jak komedii obyczajowej czy wręcz komedii romantycznej. Wybory bohaterek Austen, a także wybory bohaterek filmów Wrighta, Daviesa i O'Hanlona, to nie tylko zabawa w swaty i szukanie wielkiej miłości – to dokonanie transakcji życia, której niepowodzenie może zagrozić im biedą, głodem czy utratą domu. Przyglądając się mrocznemu wnętrzu zrujnowanego mieszkania pań Bates czy nieprzyjaznej pustce nowego domu sióstr Dashwood, widz zostaje wyrwany z poczucia obcowania z piękną bajką spod znaku *heritage films* i zaczyna dostrzegać zagrożenia, które w istocie czyhają na bohaterki w razie ich klęski na rynku matrymonialnym.

Można uznać, że w klasycznych adaptacjach z lat dziewięćdziesiątych wyglądzenie zarówno warstwy estetycznej, jak i fabularnej nie jest efektem wpisania obrazu w nurt *heritage films*, lecz po prostu podążania za literackim oryginałem. Bohaterki Jane Austen są ograniczone sztywnymi ramami relacji społecznych, w których musiały poruszać się zarówno one, jak i sama pisarka. W powieściach nie relacjonowało się wówczas gwałtownych wydarzeń, ponieważ o takowych, jak również brudzie, biedzie i śmierci nie pisało się wprost. Powieści Austen były jednak dużo mniej konwencjonalne niż zdają się na to wskazywać ich klasyczne adaptacje. Jak pisze Christopher Brooks:

[...] miały [one] zdecydowanie na celu bawić, a nie obrażać; nie są w żadnym powierzchownym sensie dydaktyczne, moralistyczne czy polemiczne [...]. Ale właśnie dlatego krytyka w nich obecna

⁴ Ekranizacja *Emmy* z 2009 roku jest najmniej estetycznie spójna z nowymi ekranizacjami, ale jest to raczej efekt warstwy fabularnej (bohaterka jest dużo bardziej zamożna niż inne klasyczne bohaterki Austen, stąd też nosi estetyczniejsze ubrania i mieszka w ładniejszym domu), jednak nadrabia to zdecydowanie największym nagromadzeniem mrocznych scen – śmierć pani Woodhouse, śmierć matki Franka Churchilla, odebranie ciotkom Jane Fairfax. Zarówno wizualnie, jak i fabularnie główni bohaterowie powieści ustawieni są w szeregu raczej z sierotami z powieści Charlesa Dickensa niż innymi bohaterkami *novel of manners*.

jest tym bardziej dotkliwa – krytyka małżeństwa dla pieniędzy, odrzucającego i małostkowego snobizmu, sposobu traktowania mniej zamożnych kobiet, traktowania kobiet w ogóle (BROOKE 1999: 286)⁵.

Ich ironia skupia się na wyśmiewaniu małych i większych wad kolejnych typów ludzkich, jednak trzeźwe rozpoznanie bezlitosnych zasad rządzących światem, w którym poruszają się bohaterki sprawia, że utwory Austen są pragmatyczne i dalekie od sentymentalnej wiary w potęgę miłości. Jak wskazuje Anne Crippen Ruderman:

[...] mimo że centralnym tematem wszystkich jej powieści jest miłość, Jane Austen zdaje się wątpić, że pożądanie (nawet odpowiednio ukierunkowane) może prowadzić do uporządkowanego, dobrego życia. Sugeruje raczej, że cechy takie jak inteligencja i dobry charakter, a także odpowiednia ilość pieniędzy i stabilna sytuacja życiowa są konieczne, by przynieść wytrwałemu człowiekowi (a nie zwierzęciu) pasję i prawdziwe szczęście w związku (RUDERMAN 1999: 246)⁶.

Jednocześnie kolejne fabuły zaprojektowane są tak, by bohaterki znajdowały się w potrzasku, z którego może je uratować jedynie korzystne małżeństwo. Fakt ten sprawia, że ironia Austen ociera się czasem wręcz o gorzki komentarz na temat materializmu i niemożności ucieczki od brzydkiej rzeczywistości w świat romantycznej miłości. Jak zauważa z kolei Mark Schorer:

Austen używa w opisie świata przedstawionego „określeń, które sugerują liczby i kwoty, rozmiar lub wartość materialną”, czytelnik może mieć więc wrażenie, że „gdy sytuacje dotyczące emocji i moralności są ciągle opisywane przy użyciu określeń związanych z ekonomią i liczbami, nie da się nie zauważyć, że są to powieści o małżeństwie jako transakcji ekonomicznej i o kobiecie jako obiekcie podlegającym sprzedaży (SCHORER 1959: 561)⁷.

5 Przekład własny za: „[...] were evidently meant to entertain, not to offend; they are not in any superficial sense didactic or moralistic or polemical. They are, up to a point, models of decorum. They undermine many cosy social assumptions all the more devastatingly for that: mercenary marriages, gross and petty snobbery, the treatment of less privileged women – the treatment of women altogether”.

6 Przekład własny za: „Despite the centrality of love in all her novels, Jane Austen seems to doubt the romantic view that sexual passions (properly educated), can be the means to civilised, dutiful life. She implies that such things as intelligence and virtue as well as adequate fortune and situation in life are needed to bring enduring human (as opposed to animal) passion and the highest happiness”.

7 Przekład własny za: „[...] words that suggest number or money, physical size or material value [...] when moral and emotional situations are persistently expressed in economic figures, we can hardly escape the recognition that this is a novel about marriage as a market, and about the female as marketable”.

Chmurna poza to wciąż poza

Warto zastanowić się nad tym, dlaczego to dopiero początek dwudziestego pierwszego wieku przynosi adaptacje filmowe, które przynajmniej w warstwie estetycznej zdają się bliższe przekazowi powieści. Anne-Marie Scholz w tekście poświęconym marketingowym zabiegom wokół ekranizacji powieści Austen w latach dziewięćdziesiątych przytacza artykuł z „Newsweeka”, w którym Evan Thomas pisał o rozwijającej się wówczas modzie na ekranizacje Austen, że:

Ludzie przyzwyczaili się do wulgarności, która spotyka ich na każdym kroku. Sąsiadów grozących pozwem, ciągle narzekających znajomych, byłych partnerów ogłaszających światu intymne sekrety i zupełnie obcych ludzi obrażających ich na ulicy lub, jeszcze gorzej, chcących się zwierzać. Być może mają już tego dosyć (SCHOLZ 2013: 124)⁸.

Konwencjonalna estetyka adaptacji powieści Austen miała być zatem ucieczką od współczesnego świata w krainę nie tylko wzbudzającą poczucie narodowej dumy, ale również tęsknotę za cichszym, lepiej wychowanym światem, wywołującą, jak ujmuje to Scholz, „dość mglistą tęsknotę [*a rather amorphous longing*] za bardziej uprzejmymi sposobami społecznej interakcji” (SCHOLZ 2013: 124). Claire Monk prowadząca badania nad głównymi odbiorcami *heritage films* twierdzi również, że są to przede wszystkim ludzie z klasy średniej, w średnim wieku, dla których oglądanie konwencjonalnych i nieco teatralnych produkcji oferujących piękne kadry powiązane jest z tęsknotą za dobrym smakiem (MONK 2011: 45). Potwierdza to rozpoznanie Scholz, zaś wizualna warstwa pierwszych adaptacji Austen jawi się jako świadomy zabieg marketingowy, nie tyle zgodny z duchem powieści czy zachowujący historyczną trafność, co mający na celu przyciągnięcie widzów do kina szczególną mieszanką nostalgii, urody i dobrego humoru.

Wszystko to nie świadczy jednak o tym, jakoby nowe adaptacje odkrywały jakąś nieznaną wcześniej prawdę o tekstach Austen i w swojej warstwie estetycznej próbowały przeformować inny, „prawdziwszy” obraz przeszłości. Adaptacje powstałe po roku 2000 są równie przestylizowane, jak te z lat dziewięćdziesiątych – stylizacja ta jednak różni się o tyle, że podąża tym razem w kierunku brudu, błota i brzydkiej pogody. To raczej przejaw mody równie wyraźnej, jak wcześniejsza konwencja pastoralnej sielanki. W filmach

⁸ Przekład własny za: „People have become accustomed to vulgarity, as well as other common indignities—their neighbours threatening to sue them, their colleagues incessantly whining, their former lovers spilling their secrets, and perfect strangers insulting them, or, worse, confiding in them. Possibly, they are growing sick of it”.

Wrighta, O’Hanlona i Daviesa drogi są błotniste, niebo zachmurzone i niemal złowrogie, pomieszczenia duszne i pełne spoconych ludzi, zaś w Pemberley zawsze pada deszcz. Kadry z nowej *Dumy i uprzedzenia* są ostentacyjnie malarskie, bohaterowie ustawiają się w grupy, jakby pozowali do zbiorowych portretów, a sceny z życia wsi, pasania krów czy karmienia gęsi ze względu na dynamikę kadru i kolorystykę wyglądają jak obrazy barokowych malarzy flamandzkich. Nowe ekranizacje w warstwie wizualnej osadzone zostały zresztą w kontekście prawdy historycznej o tyle tylko, o ile nie przeszkadza ona w harmonijnym odbiorze prezentowanego obrazu przez współczesnego widza. Warto zauważyć, że bohaterowie, mimo że ubrani skromniej, nie najlepiej uczesani i często brudni, nadal mają jednak kompletne, olśniewająco białe uzębienie⁹.

Dodać należy, że moda na stonowane kolory, realistyczne przedstawienie rzeczywistości wiejskiej i zerwanie z pogodnie wysmakowanymi kadrami nie dotyczy tylko ekranizacji powieści Austen. Podobnie wyglądają nowe *Wichrowe Wzgórze* (2011), *Jane Eyre* (2011), *Z dala od zgiełku* (2015) czy wreszcie odnoszący sukcesy serial BBC *Poldark* (2015-). Nowe ekranizacje Austen, mimo pozornego estetycznego rebelianctwa, nie oznaczają wcale zerwania z gatunkiem *heritage films*. Zmieniają się jedynie dekoracje, zaś cel przedstawicieli tego podgatunku zostaje ten sam – wzbudzić nostalgię i pozwolić widzowi utonąć w podsuwanej mu przed oczy estetyce. Czepek z kokardą zostaje zamieniony na ubłocony dół bawełnianej sukienki („Mój Boże, widziałeś jej sukienkę? Dół ubłocony na sześć cali! [*My goodness, did you see her hem? Six inches deep in mud!*]” – wykrzykuje z niesmakiem Caroline Bingley na widok Elisabeth), ten drugi jest jednak równie intencjonalną synekdochą jak pierwszy. Ostatecznie, jak pisze David Lowenthal, jeśli chodzi o produkcje kostiumowe „dotyka nas w nich nie obecność przeszłości [*presence of the past*], ale samo wrażenie dawności [*pastness*]” (LOWENTHAL 2013: 5). Filmy kostiumowe proponują widzowi nie rzeczywisty obraz przeszłości, a jedynie pewną estetyczną wizję tego, jak mogła wyglądać przeszłość. Kostium, nieważne czy sielski, czy jednak malowniczo ubrudzony, zawsze buduje dystans pomiędzy widzami a bohaterami oglądanej historii. To z tego bezpiecznego dystansu można doceniać kunszt realizatorski i przeżywać *katharsis*, oglądając produkt przyrządzony zgodnie z najnowszymi wymaganiami filmowej widowni.

⁹ Którym błyska na przykład uważnie wystylizowany poza tym Donald Sutherland w roli pana Bennetta.

English Summary

The chapter *A Bonnet and a Muddy Dress: Aesthetic Universe of the Film Adaptations from Jane Austen's Novels* discusses the eponymous adaptations based on Jane Austen novels, with a particular focus on *Pride and Prejudice*, *Emma* and *Sense and Sensibility*. It concentrates on placing those adaptations within the subgenre of heritage films, analysing aesthetic tools employed by the directors of the subsequent adaptations, as well as their significance to the viewers' experience. The paper analyses the differences in visual presentation and aesthetics between the new adaptations of Austen (ca. 2005) and the classics (ca. 1995-96). Furthermore, it also discerns how the aesthetics of the new adaptations relate to those of the classic adaptations from the 1990's, as well as to those of period drama and heritage films, including also its reference to Jane Austen's novels.

Źródła cytowań

- AUSTEN, JANE (2015), *Rozważna i romantyczna*, Warszawa: Świat Książki.
- BBC AMERICA (2014), 'Keira Knightley Is Not Too Pretty For Movies – The Graham Norton Show on BBC America', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=FypcyrvpTp4> [dostęp: 30.06.2017].
- BROOKE, CHRISTOPHER (1999), *Jane Austen; Illusion and Reality*, Rochester: D.S. Brewer.
- FERBER, MICHAEL (2012), *The Cambridge Introduction to British Romantic Poetry*, Cambridge: Cambridge University Press.
- HIGSON, ANDREW (2004), 'English Heritage, English Literature English Cinema: Selling Jane Austen to Movie Audiences in the 1990', w: Eckart Voigts-Virchow, (red.), *Janespotting and Beyond: British Heritage Retrovisions Since the Mid-1990*, Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- ISNARD, MARCEL (1992), '„Nature”, in Jean Raimond and J. R. Watson', w: Raimond, Jean (red.), *A Handbook to English Romanticism*, London: Palgrave Macmillan.
- LOWENTHAL, DAWID (2013), *The Past is a Foreign Country*, Cambridge: Cambridge University Press.

- MONK, CLAIRE (2011), *Period Films and Contemporary Audiences in the UK*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- NIEMCZYŃSKA, ALEKSANDRA (2011), *Kino kobiet? Pomiędzy romantyzmem a feminizmem – adaptacje powieści Jane Austen lat dziewięćdziesiątych*, Kraków: Avalon.
- REES, RONALD (1982), 'Constable, Turner, and Views of Nature in the Nineteenth Century', *Geographical Review*: 72 (3), ss. 253-269.
- RUDERMAN, ANNE CRIPPEN (1999), *Love and Marriage in the Novels of Jane Austen*, Chicago: University of Chicago.
- SCHOLZ, ANNE-MARIE (2013), *From Fidelity to History: Film Adaptations as Cultural Events in the Twentieth Century*, Nowy Jork: Berghahn Books.
- SCHORER, MARK (1959), 'The humiliation of Emma Woodhouse', *Literary Review*: (2), ss. 547-69.
- WŁODEK, PATRYCJA (2012), 'Domniemany konserwatyizm heritage films', *Ekrany*: 1-2, ss. 56-60.
- VOIGTS-VIRCHOW, ECKART (2007), 'Heritage and Literature on Screen: Heimat and Heritage', w: Deborah Cartmell, Imelda Whelehan (red.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge: Cambridge University Press.

Kto tu jest chłopcem do bicia? 50 twarzy nienawiści, albo rozkosze i pułapki paratekstualności

ANNA KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA *

Wstęp

Punktem wyjścia dla rozważań w niniejszym rozdziale jest premiera *Pięćdziesięciu twarzy Greya*, filmu wyreżyserowanego przez Sam Taylor-Johnson na podstawie scenariusza Kelly Marcel i będącego adaptacją bestsellerowej, acz budzącej liczne kontrowersje powieści Eriki Leonard James o tym samym tytule. Wprawdzie *Grey* okazał się kinowym przebojem, w związku z czym zaplanowano jego kolejne odsłony, również oparte na książkach James, lecz w zakresie oceny swych walorów artystycznych spotkał się w przeważającej mierze z druzgocącą krytyką. Ten *spankbuster*, by użyć humorystycznego określenia Andrew O’Hagana¹, stał się również produktem generującym wyjątkowo intensywne emocje – od zachwytów i uwielbienia aż po niechęć czy wręcz nienawiść – i to w zasadzie od momentu, gdy opublikowano informację, że Universal i Focus Features nabyły prawa do sfilmowania całej trylogii James. Rozdział zogniskowany zostanie na tym drugim biegunie uczuciowym, wykorzystując treści wytwarzane i powielane *online*, lecz niemieszczące się w granicach sformalizowanego dyskursu na-

* Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie | kontakt: jlask@o2.pl

¹ Dla ścisłości, O’Hagan nazwał tak właśnie debiutancką powieść E. L. James, recenzowaną przez siebie na łamach „London Review of Books”.

ukowego. Ujmując rzecz precyzyjniej, autorkę interesuje tu przede wszystkim paratekstualna „szara strefa”, gdzie – najczęściej za pośrednictwem platform społecznościowych i na przekór profesjonalnym kampaniom marketingowym – tak zwani zwykli internauci systematycznie dawali upust nienawiści do filmu Taylor-Johnson oraz jego literackiego pierwowzoru, tym samym wywierając wpływ na jego recepcję.

„Ach tak, zakochałam się w nim, a on umie latać”²

O obiektach i mniej lub bardziej zawołowanych powodach nienawiści do filmu Taylor-Johnson napisano już stosunkowo dużo, przy czym jeśli chodzi o reakcje w kręgach akademickich i/albo związanych z krytyką filmową, zdarzały się artykuły, których autorzy bronili *Greya* czy to z pozycji estetycznych, czy społeczno-obyczajowych³. Jednak zapoznanie się z nawet najbardziej negatywnymi analizami o charakterze naukowym i prześmiewczymi recenzjami nie wystarczy, by w sposób wyczerpujący uzasadnić skrajność uczuć, jakie *Grey* wzbudzał i wzbudza u odbiorców nadal. Naturalnie, jak każda publicznie okazywana emocja, tak i nienawiść, odznacza się mnogością odcieni, obiektów, stopni natężenia i uwarunkowań, a także dość nieoczekiwanych „rozgałęzień” i paradoksalnych konsekwencji. Interesujące może być zatem naszkicowanie szerszego kontekstu, w którym praktyki „nienawidzące” rodzą się, upowszechniają i legitymizują, a także ukazanie rozleglejszej palety opinii i zdarzeń, jakie mogą wpływać i wpływają na recepcję filmu przez internautów. Pokusić się można o tezę, że szczególnie pomocny w opisie i racjonalizacji negatywnych oczekiwań i reakcji fanów oraz antyfanów we wszystkich fazach produkcji i dystrybucji współczesnych filmów może być aspekt zazwyczaj pomijany i/lub niedoceniany, a mianowicie otoczek o charakterze paratekstualnym. W jej ramach funkcjonowałyby zwiastuny, wywiady transmitowane na żywo, prasowe materiały promocyjne, twórcze praktyki fanowskie i antyfanowskie, a także

2 Wszystkie części śródtytułów ujęte w cudzysłowy to fragmenty powieści E. L. James. Autorka rozdziału przywołuje je wszelako nie za powieścią, lecz za portalem *LubimyCzytać.pl*, gdzie zamieszczono zbiór Greyowych cytatów w wersji polskojęzycznej. Tego rodzaju internetowych kompilacji poświęconych *Pięćdziesięciu twarzy Greya* jest znacznie więcej i stanowią one jeden z licznych przejawów paratekstualności generowanej i aktualizowanej przez fanów.

3 Dobrym przykładem może być artykuł Richarda McCullocha, który uważa, że mizoginia Christiana Greya w filmie jest „głównym problemem do przewyciężenia, a nie ideologicznym stanowiskiem, które mamy bezkrytycznie zaakceptować [becomes the central problem to be resisted and tackled, not an ideological position that we are unproblematically asked to accept]”, nawet jeśli została odmalowana w sposób dwuznaczny, a przez to bardzo frustrujący (McCULLOCH 2016: 1-2).

obfitość informacji rozpowszechnianych poza oficjalnym obiegiem, na przykład krańcowo negatywne, opozycyjne wobec strategii marketingowych, opinie na temat danego utworu czy materiały o charakterze plotkarskim.

„Oświeć mnie”, czyli wiążące definicje

Nienawiść może wydawać się zbyt mocnym słowem, gdy w grę wchodzi ocena produktu pełniącego funkcje rozrywkowe, który na dodatek nie jest kojarzony z tak zwaną kulturą wysoką ani ze światem polityki. Niepewność i konfuzję w tym względzie mogą potęgować nie do końca kompatybilne próby zdefiniowania tego uczucia, jakie można znaleźć w wybranych leksykonach. Dla przykładu, *Uniwersalny słownik języka polskiego* pod redakcją Stanisława Dubisza charakteryzuje nienawiść jako „uczucie silnej niechęci, wrogości do kogoś lub do czegoś” (DUBISZ 2003: 933). Jednak redaktorzy *Wielkiego słownika języka polskiego* modyfikują tę definicję, dodając, że jeśli chodzi o obiekt nienawiści i towarzyszące jej nastawienie, jest to: „bardzo silne uczucie niechęci i wrogości wobec jakiejś osoby, któremu towarzyszyć może pragnienie, aby stało się jej coś złego” (WSJP.PL 2016). Nieco bardziej pomocny w rejestrowaniu „odcieni” nienawiści wydaje się *Internetowy słownik synonimów języka polskiego*, w którym zamieszczono aż pięćdziesiąt sześć zamienników (SYNONIM.NET 2016).

Nie wdając się w szczegółową analizę o charakterze językoznawczym, ale mając w pamięci medialny zgłęb wokół filmu *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, specyficzny ton recenzji po premierze filmu i nacechowane emocjonalnie opinie tak zwanych szeregowych komentatorów w kolejnych fazach projektu – stwierdzić należy, że od dnia, w którym oficjalnie ogłoszono zamiar nakręcenia adaptacji, poprzez etapy kampanii promocyjnej, aż po wpisy z roku 2016 (zarówno osób, które film widziały, jak i tych, które z rozmaitych powodów nie mogły lub nie chciały go obejrzeć, lecz miały na jego temat zdecydowane poglądy i uważały za stosowne podzielić się nimi w przestrzeni publicznej) niemal każdy z językowych wymiarów nienawiści znajduje zastosowanie w opisie zniuansowania i stopnia intensywności uczuć artykułowanych przez negatywnie nastawionych do filmu internautów. W tym miejscu wypada wszak poczynić istotne zastrzeżenie. Medium internetowe w swojej udoskonalonej i od kilkunastu lat coraz bardziej interaktywnej wersji stwarza zarazem coraz lepsze warunki dla okazywania nienawiści. Jak pisze Alina Naruszewicz-Duchlińska, autorka pracy o twarzach i obiektach nienawiści na polskim gruncie, „ośmieleni anonimowością i brakiem dotkliwych konsekwencji swoich antyspołecznych zachowań”, internauci „przemieniają się

w surowych krytyków wszystkich i wszystkiego” (NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA 2015: 7). Podkreślić jednak trzeba, że nienawiść owa nie ma wiele wspólnego z analizowanym przez wielu badaczy zjawiskiem *hatingu*, bo też i „nie każde negatywne wartościowanie stanowi przejaw hejtingu” (NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA 2015: 19). Nie ulega wątpliwości, że część internautów krytykujących *Pięćdziesiąt twarzy Greya* wyrażała opinie „skrajnie negatywne i z reguły pozbawione merytorycznego uzasadnienia” (NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA 2015: 7). W wypowiedziach na temat filmu nie brakowało ponadto treści szyderczych, stereotypizujących, lekceważących i deprecjonujących osoby związane z jego produkcją. Sarkastyczny ton niektórych z nich, „wulgaryzmy, [...] wykluczanie, depersonalizacja, określenia obraźliwe, trolling, prowokacja” (NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA 2015: 11) w sferze języka również mogłyby sugerować, że jest to klasyczny *hating*. Jednak lektura przeważającej części „Greyowych” wpisów zarówno na popularnych portalach filmowych z rozbudowanymi forami dyskusyjnymi, takich jak IMDb (Internet Movie Database) czy Rotten Tomatoes, jak i na stronach poświęconych przede wszystkim celebrytom (na przykład OhNoTheyDidnt), a także w mediach społecznościowych (zwłaszcza Tumblr, swoim formatem sprzyjający publikowaniu dłuższych, merytorycznych wypowiedzi, ale również Facebook i Pinterest, gdzie intensywnie promowano zdjęcia z planu filmowego⁴) pozwala to założenie w dużej mierze zrewidować. Nienawiść w stosunku do *Pięćdziesięciu twarzy Greya* opierała się na solidnie umotywowanych zarzutach i pretensjach.

„Nie może chodzić wyłącznie o seks – prawda?”

Aby wstępnie zbadać recepcję kinowej wersji *Pięćdziesięciu twarzy Greya* i opisać ją za pomocą danych liczbowych, warto przyjrzeć się informacjom zamieszczanym na popularnych stronach internetowych gromadzących i agregujących recenzje filmowe. Już wizyta na popularnym portalu Metacritic pozwala odnotować wyraźny rozdział między ocenami krytyków profesjonalnych i zwykłych użytkowników. Ci pierwsi ferowali oceny w większości mieszane albo przeciętne na poziomie 46/100, ci drudzy – zdecydowanie nieprzychylnie, bo sięgające zaledwie 2,8/10 (METACRITIC.COM 2016). Odwrotnie przedstawiają się te proporcje na portalu Rotten Tomatoes, gdzie „pomido-

⁴ Na dwa tygodnie przed premierą oficjalna strona filmu na Facebooku doczekała się siedmiu milionów trzystu tysięcy polubień (GRASER 2015).

rometr” (*Tomatometer*) wskazuje „zgniły” (tytułowy *rotten*), bo dwudziestopięcioprocentowy wskaźnik aprobaty wśród zawodowych krytyków i równie nieswieży, bo czterdziestoprocentowy, wśród kinomanów w cywilu – dla porównania, wskaźnik dla filmów „świeżych” nie może być mniejszy niż sześćdziesiąt procent (ROTTENTOMATOES.COM 2016). Równie niekorzystnie przedstawia się wskaźnik dla *Greya* na stronach IMDb – zaledwie 4,1 na 10 punktów (IMDB.COM 2016), przy czym – nie wdając się w szczegóły preferencji znanych z nieobliczalności użytkowników tej bazy – wypada jednak przypomnieć, że filmy na dobrym poziomie rzadko osiągają tam ocenę niższą niż 6,5/10. Wykresy dostępne na nieco bardziej prestiżowym MRQE (Movie Review Query Engine) potwierdzają nieprzychylną recepcję ze strony zawodowych znawców kina i amatorów, aczkolwiek ci ostatni częściej prezentowali mało wiarygodne, bo skrajne oceny (MRQE.COM 2016).

Przyczyny niechęci do *Greya* analizowano we wspomnianych już licznych publikacjach naukowych, ale na temat filmu oczywiście dyskutowano również między innymi na blogach, forach i platformach mediów społecznościowych. W największym skrócie można przyjąć, że wrogość budziła przede wszystkim treść powieściowego oryginału, a w dalszej kolejności jego fanfikowa (zainspirowana bowiem niecieszącym się estymą *Zmierzchem* Stephenie Meyer) proweniencja oraz braki warsztatowe autorki, których skutkiem są nudne postaci, ocierające się o parodię drewniane dialogi i fabularna pustka. Niestety, adaptacja filmowa nie ulepszyła radykalnie tekstu wyjściowego, trzeba jednak przyznać, że pogarda wobec niej była pochodną reakcji na całokształt literackiego przedsięwzięcia E. L. James.

Bardziej szczegółowa analiza pierwszego elementu uprzednich rozważań ułatwia zrozumienie osłupienia, zniesmaczenia, a nawet oburzenia części czytelników i/albo widzów. Problematyczna, zwłaszcza z punktu widzenia zdobyczy feminizmu, jest motywacja głównej bohaterki:

Ana, niedoświadczona, pełna kompleksów i najzupełniej przeciętna pod każdym względem dziewczyna poznaje swojego księcia z bajki: przystojnego, bogatego, opiekuńczego i, to nowość naszych czasów, w każdej chwili gotowego do seksualnych wyczynów. [...] Powieść realizuje zatem nie projekt wyzwolonej kobiecej seksualności (niezależnie od sposobu, w jaki się ona manifestuje), ale poradnik o tym, jak zdobyć idealnego męża (DEJA 2015).

Jeszcze bardziej niefortunnie postrzegana jest kwestia Christiana Greya i jego nie całkiem konsensualnej relacji z Aną Steele. Toksyczność i niesymetryczność interakcji między protagonistami tej powieści podsumował dość trafnie tekst na jej przerobionej

okładce w ramach jednej z kampanii społecznych prowadzonych za pośrednictwem Facebooka i Twittera przez stronę *50 Shades is Domestic Abuse*: „Ta książka sugeruje, że napaść na tle seksualnym, przemoc emocjonalna i fizyczna są do przyjęcia. Prosimy, nie kupujcie jej. Chętnie zarekomendujemy mnóstwo innych, dobrych książek o seksie” (50SHADESISDOMESTICABUSE.WEBS.COM 2015). Ściśle powiązane ze sposobami ukazania praktyk BDSM zarówno w powieści, jak i w filmie, były – publikowane na wspomnianych wyżej portalach – komentarze osób pozostających w związkach opartych na dominacji i uległości. Podkreślały one, że w relacji seksualnej przedstawionej w *Greyu* zabrakło aspektu dobrowolności i negocjacji, co przyczyniało się do tworzenia fałszywego obrazu tej społeczności sugerując, że określanie ram związku sadomasochistycznego może się odbywać w sposób arbitralny, w tym wypadku bez reszty podporządkowujący kobietę zachciankom i obsesjom mężczyzny-dewianta.

Powodów do nienawidzenia *Greya* było więc wystarczająco dużo nawet bez odwoływania się do elementów pozatekstowych, niemniej jednak te ostatnie pozwalają lepiej zrozumieć zacieklą emocjonalność opinii na jego temat i uwzględnić wpływające na nią czynniki o charakterze irracjonalnym, często efemerycznym, a w każdym razie niemierzalnym, i przez to stosunkowo rzadko opisywane przez medioznawców.

Paratekstualne nienasylenie

Niemal trzydzieści lat temu Gérard Genette, „najbardziej nieustraszony i niestrudzony badacz [...] związków między krytyką i poetyką” (MACKSEY 1997: XII), opublikował pracę *Seuils*, w której zaproponował swoją najnowszą wersję klasyfikacji związków między tekstami o charakterze literackim, i która dekadę później ukazała się w wersji anglojęzycznej pod tytułem *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, wyznaczając w zasadzie parametry międzynarodowej dyskusji o układach tekstualnych pokrewieństw. Abstrahując od natury modyfikacji ustawicznie wprowadzanych przez Genette’a do tej typologii, wspomnieć należy o jego rozumieniu paratekstualności. Uważa on mianowicie, że w porównaniu z innymi wyodrębnionymi przezeń kategoriami tekstualności jest to relacja „mniej eksplicytna i odleglejsza”, będąca „kopalnią pytań bez odpowiedzi” (GENETTE 1992: 319). Wymienienie przykładów paratekstualności nie wydaje się nastęrczać autorowi większych wątpliwości:

Tytuł, podtytuł, śródtytuł; przedmowy, posłowania, wstępy, uwagi od wydawcy itd.; noty na marginesie, u dołu strony, na końcu; epigrafy; ilustracje; wkładka reklamowa; notka na obwolucie lub opasce i wszystkie sygnały dodatkowe, pióra autora lub innych osób, tworzących otokę (zmienną)

tekstu, niekiedy zaś komentarz oficjalny lub półoficjalny, którym czytelnik, choćby najbardziej purystyczny i najmniej skłaniający się ku erudycji zewnętrznej, nie zawsze potrafi się posługiwać z taką łatwością, z jaką chciałby to czynić lub utrzymuje, iż potrafi [podkr. — A.K.-Ł.] (GENETTE 1992: 320).

Kiedy jednak przyjrzeć się dokładnie owej wyliczance, dostrzec można intrygujące pęknięcie. Wszak zgodnie z żartobliwym przypisem Genette'a termin „paratekst” „należy brać w sensie dwuznacznym, nawet przewrotnym, w jakim funkcjonuje on w przypadku takich przymiotników, jak »parafiskalny« czy »paramilitarny«” (GENETTE 1992: 320). Kwestia jest więc niejednoznaczna, zwłaszcza gdy założyć, że granice tekstu stanowiącego punkt odniesienia dla paratekstów mogą być dalekie od stabilności. Niepokój Genette'a zdają się budzić ci twórcy paratekstów, którzy funkcjonują poza usankcjonowanym obiegiem publikowania i recenzowania literatury oraz sama idea, że ich komentarze mogłyby wpłynąć na sam tekst (*vide* wyróżniony wyżej fragment), a przecież to dzieło ma wpływać na czytelnika, a nie na odwrot, i stąd być może bierze się nieco bierno-agresywny ton końcowej części cytowanego akapitu.

Wkrótce potem, bo w roku 1988, filmoznawczyni Christine Gledhill opublikowała artykuł *Pleasurable Negotiations*, w którym zaproponowała model bardziej inkluzywny (czy, jak woleliby sceptycy, ryzykowny dla obu stron), w duchu przemysłów takich teoretyków, jak Stuart Hall czy Richard Dyer, zakładający, że znaczenie jest ustawicznie negocjowane, a przy tym podkreślający „podmiotowość i tożsamość odbiorców” i „doznawanie przez nich przyjemności” (GLEDHILL 2001: 56). Co najważniejsze dla zawartych w niniejszym rozdziale rozważań, Gledhill uznała czynnik instytucjonalny (wiążący się z funkcjonowaniem i interesami przemysłu filmowego) za kluczowy element triadycznego modelu, w którym dotychczas skupiano uwagę przede wszystkim na tekście, a dopiero w dalszej kolejności na jego wytwórcach i odbiorcach (GLEDHILL 2001: 57-58).

Również na potrzeby analizy filmoznawczej Robert Stam zaadaptował Genette'owską koncepcję paratekstualności, dzięki czemu był w stanie uwzględnić wachlarz praktyk okołotekstowych w filmie, innymi słowy „wszelkie dodatkowe informacje [*messages*] i komentarze [*commentaries*], które stają się otoczką tekstu i czasami nie sposób ich od niego odróżnić”, na przykład wywiady z reżyserami, plakaty, ale również raporty dotyczące kosztów produkcji i tak dalej (STAM 2000: 65). Tych paratekstualnych elementów jest jednak znacznie więcej, a niektóre z nich z pewnością można zaklasyfikować jako formy o charakterze twórczym, na przykład recenzje (nawiasem mó-

więc uważane przez Genette'a za przejaw metatekstualności), promocyjne sesje zdjęciowe, teasery wypuszczane przez wytwórnie, jak również ich fanowskie odpowiedniki (włącznie z tak zwanymi *faux trailerami* o ewidentnie parodystycznym zacięciu), praktyki spod znaku *celebrity placement* i tym podobne.

Koncepcje badawcze ostatnich lat przypisują paratekstom coraz większe znaczenie i sytuują je w szerszym kontekście funkcjonowania branży rozrywkowej. Na przykład Lincoln Geraghty kładzie nacisk na paratekstualną działalność fanów, ale odnotowuje też, że firmy medialne zaczęły dostrzegać „rosnącą rolę tekstów wytworzonych przez fanów w promocji i dystrybucji popkulturowych marek” (GERAGHTY 2015: 6). Jego punkt widzenia zdaje się podzielać Jonathan Gray, choć ze swoimi wnioskami idzie on dalej niż Geraghty. Skoro punktem wyjścia jest triada: tekst – widownia – instytucje związane z show-biznesem, to parateksty zdaniem badacza „wypełniają przestrzeń między nimi, wywierają wpływ na szlaki i trajektorie [*conditioning passages and trajectories*] przecinające medialny krajobraz [*mediascape*], na rozmaite sposoby modyfikują i determinują interakcje między tymi trzema elementami” (GRAY 2010: 23). Co więcej, parateksty coraz silniej oddziałują na recepcję danych utworów:

W naszym świecie pełno jest materiałów promocyjnych i tekstualnej otoczki, i to właśnie one tworzą zrab pierwszych wrażeń. Dzisiejsza wersja porzekadła: „Nie osądzaj książki po okładce” brzmi: „Nie wierz w reklamowy szum”, ale reklamowy szum i otoczka tekstualna wykraczają poza zachęcanie nas, byśmy w nie wierzyli lub nie; właściwsze byłoby stwierdzenie, że ustanawiają ramy i filtry, za których pomocą oglądamy, słuchamy i interpretujemy teksty, wokół których one same robią tyle szumu (GRAY 2010: 3)⁵.

Analizując współczesne formy i wytwory audiowizualne towarzyszące doświadczeniu oglądania filmu czy serialu telewizyjnego, Gray konstatuje, że za sprawą paratekstów granice między marketingiem i twórczością przestały być oczywiste (GRAY 2010: 209). Nowe realia produkcji, marketingu, dystrybucji oraz recepcji filmów i seriali skłaniają do przewartościowań, jeśli chodzi o zakres i podziały w obrębie współczesnego filmoznawstwa i medioznawstwa. Dlatego Paul Grainge i Catherine Johnson proponują pojemniejsze ramy dla przemianowanej przez siebie dziedziny wiedzy; na-

⁵ Przekład własny za: „Our world is heavily populated by promos and surrounding textuality, and these form the substance of first impressions. Today's version of »Don't judge a book by its cover« is »Don't believe the hype«, but hype and surrounding texts do more than just ask us to believe them or not; rather, they establish frames and filters through which we look at, listen to, and interpret the texts that they hype”.

zwa *promotional screen studies* stanowi próbę połączenia paratekstów, kultury promocji i badań nad produkcją utworów audiowizualnych, a przy tym uwzględnia zacieranie się granic między tymi domenami (GRAINGE & JOHNSON 2015: 5). Płynność i pojemność tak rozumianego obszaru badań pozwala przyjrzeć się paratekstualnym praktykom tych grup odbiorców, które – pomimo ustanowionych ram i filtrów – nie poddają się bez reszty marketingowym manipulacjom i wykorzystują twórczą energię do propagowania bardzo krytycznych postaw i osądów, zwłaszcza gdy w grę wchodzi produkt adresowany do masowej widowni.

Intymność interaktywna

Osobliwe, ale bardzo frapujące z punktu widzenia niektórych konsumentów rozrywki, miejsce zajmują w tej paratekstualnej konstelacji pogłoski i plotki na temat celebrytów występujących w danym filmie oraz pikantnych, a rzekomo zatajanych przez wytwórnie, wydarzeń na filmowym planie. Newsy i „prawdziwe historie” rozpowszechniane przez takie plotkarskie portale, jak TMZ.com, Radaronline, Crazy Days and Nights czy Blind Gossip, powodują dość nieoczekiwany efekt. Wychodząc mianowicie naprzeciw oczekiwaniom czytelników dających wiarę plotkom (lub przynajmniej wyznających pogląd, że nic nie dzieje się bez przyczyny), stwarzają rozleglejsze i pojemniejsze uniwersum: nieomal fantastyczny świat równoległy, legitymizujący iluzję dostępu do prywatnego życia gwiazd i wiedzy na temat ich prawdziwego ja, a zarazem, zgodnie z przytoczoną wyżej tezą Graya, narzucają ramy i filtry, które nieodwracalnie modyfikują recepcję danego filmu. Ujmując ten fenomen prościej i z należytą dozą cynizmu: fani, którzy reprezentują najbardziej zaangażowany segment widowni, najczęściej⁶ podchwytyją informacje rozpowszechniane przez specjalistów od *public relations*, reprezentujących rzeczony gwiazdy, zaś media społecznościowe manipulują reakcjami fanów, z zapałem powielając co bardziej skandalizujące newsy i oferując dogodne warunki do ich komentowania.

Szczególny przypadek stanowią tak zwane *blind items*, czyli naszpikowane aluzjami i eufemizmami krótkie historyjki-spoilery o postaciach show-biznesu, których tożsamość trzeba rozszyfrować; stanowią one „czarny rynek plotkarskiego przemysłu

⁶ Słowo „najczęściej” ma w tym zdaniu funkcję modalizującą – przypomina, że niektóre plotki, na podobieństwo teorii spiskowych, ostatecznie znajdują pokrycie w rzeczywistości i z pewnością nie są częścią wizerunkowej strategii tworzonej na użytek strzegących swojej prywatności celebrytów.

[*gossip economy*]: funkcjonują na obrzeżach *mainstreamowych* newsów na temat celebrytów” (SIGGINS 2012). Część z owianych tajemnicą nazwisk ostatecznie zostaje ujawniona, lecz spragnieni „całej prawdy i tylko prawdy” o gwiazdach kina czy muzyki czytelnicy w gruncie rzeczy polegają na nieweryfikowanych (i praktycznie niedających się zweryfikować), często zmyślonych informacjach. Postępująca „kardashianizacja” branży rozrywkowej wydaje się sprzyjać publikowaniu opowiastek z kluczem; wszak zwiększają one rozpoznawalność ich bohaterów, pomagają fabrykować ich biografie oraz związki z innymi celebrytami, a przy tym korzystnie wpływają na dochody plotkarskich portali. Według Kathleen Feeley i Jennifer Frost, plotka urasta w dzisiejszych czasach do rangi jednego z najskuteczniejszych narzędzi promocji w przemyśle rozrywkowym (FE-ELEY & FROST 2012: 2) i ten stan rzeczy zapewne nieprędko się zmieni.

„Nie lubię tego, ale nie nie znoszę”

23 października 2013 roku na stronie „Variety”, popularnego amerykańskiego magazynu poświęconego rozrywce, pojawiła się informacja, że kontrakt na główną rolę męską w *Pięćdziesięciu twarzach Greya* ostatecznie podpisał Jamie Dornan (KROLL 2013). Ponieważ od siedmiu tygodni było już wiadomo, że postać Anastasii Steele zagra Dakota Johnson, zainteresowani projektem internauci chętnie konfrontowali ów duet z własnymi wyobrażeniami o idealnej obsadzie. Jak w przypadku niemal każdej adaptacji popularnej powieści, wybór aktorów wywołał falę krytyki i niezadowolenia. Pod wspomnianym wyżej artykułem na łamach „Variety” pojawiło się ponad sto komentarzy i w większości z nich pobrzmiwała frustracja, a nawet wściekłość (aczkolwiek zdarzały się również opinie pozytywne i pełne optymizmu). Komentowano przede wszystkim wygląd aktorów, niemający, zdaniem osób, które czytały powieść E. L. James, wiele wspólnego z wizerunkiem stworzonych przez nią postaci, a także ich brak charyzmy i talentu aktorskiego. Często wyrażano przeświadczenie, że film okaże się kasową porażką właśnie na skutek decyzji dyrektorki castingu, a jednocześnie atakowano niski poziom literacki trylogii James i sposób potraktowania przez nią relacji Christiana i Any.

Ze względu na kluczową dla fabuły rolę związku miłosnego między dwojgiem głównych bohaterów, treści erotyczne i eksponowanie aspektu sadomasochistycznego, film już w fazie preprodukcji stał się ulubieńcem plotkarskich portali, których użytkownicy początkowo skupiali uwagę właśnie na procesie castingu. Za reprezentaty-

wny przykład pogardy i irytacji internautów można uznać wpisy na popularnej platformie Oh No They Didn't. Niemal każda informacja na temat filmowej wersji *Greya* spotykała się tam ze zmasowanymi atakami subskrybentów strony. Kiedy użytkownik o nicku Brandon198403 skopiował z magazynu „Variety” informację o angażu Jamiego Dornana (OHNO THEY DIDNT 2016), początkowo wśród czytelników dominowało osłupienie, spowodowane w głównej mierze faktem, iż aktor był mało znany. W ponad pięciuset trzydziestu reakcjach (a to stosunkowo duża liczba w przypadku artykułów na tym portalu) na tę wiadomość można było odnaleźć mnóstwo różnych emocji, ale mimo pogardliwych komentarzy porównujących literacki oryginał do papieru toaletowego, skonsternowani internauci nie omieszkali docenić fizycznej atrakcyjności przyszłego Christiana Greya i wyrażali (jak się okazało bezpodstawną) nadzieję, że film będzie obfitował w sceny całkowitej nagości. Z drugiej strony, wypowiadali się niepocholebnie o talencie aktorskim Dornana (z rzadka podkreślając, że jego rola w serialu *Upadek* stanowi wyjątek od reguły), zapowiadali bojkot projekcji kinowych i chwalili intuicję tych artystów, którzy rzekomo nie zgodzili się wystąpić w projekcie. Nieliczni fani Dornana ubolewali, że za sprawą wyśmiewanego *Greya* jego kariera aktorska mocno ucierpi.

Jednak gdy nakręcono pierwsze sceny filmu i materiały promocyjne, fandom *Greya* podzielił się. Jego spora część nie tylko pogodziła się z decyzjami obsadowymi, ale zaczęła kibicować wyimaginowanemu związkowi dwojga aktorów poza planem filmowym. Jak wiele innych filmowych czy telewizyjnych par, Johnson i Dornan zostali obarczeni brzemieniem nierealistycznych oczekiwań fandomu, którego najbardziej obsesyjna część skrupulatnie dokumentowała rezultaty śledzenia gwiazd w mediach społecznościowych takich jak Instagram, Twitter, Facebook czy Tumblr, oraz „niezbite” dowody domniemanej bliskości między aktorami.

Nie obyło się bez wysuwania przez zwolenników „Damie” (zbitka wyrazowa na podobieństwo „Brangeliny” czy „Bennifer”) misternie konstruowanych teorii spiskowych dotyczących rodzin i życiowych partnerów wspomnianych aktorów. Typowym przykładem tego rodzaju ekstremalnych reakcji może być wpis autorstwa Lilian na portalu Oh No They Didn't, zatytułowany: „Żona Dornana jest, jak widać, w ciąży. Fani kibicujący Damie świetnie sobie z tym newsem radzą” (LILIAN 2015). Natarczywe, plotkarskie, balansujące na granicy oszczerstwa *tweety* cytowane pod wpisem całkowicie tezie autorki przeczą, kontrastując z nieraz śmiesznymi komentarzami tych użytkowników ONTD, którym Greyowa franczyza jest doskonale obojętna lub co

najwyżej budzi ich politowanie. Jednak do eskalacji quasi-stalkerskich zachowań fanów w związku z podaną informacją dochodziło na portalu Crazy Days and Nights, znanym przede wszystkim z *blind items* i niekończących się, acz niepopartych żadnymi dowodami spekulacji ze strony fanów, którzy do owych historyjek się odnoszą. Pogłoski na temat życia prywatnego dwojga aktorów *Greya* pojawiają się na tym portalu ze sporą regularnością. Ulegają tu zwielokrotnieniu i zaczynają żyć własnym życiem, a nie-poddawane weryfikacji, tworzą mniej lub bardziej wiarygodny mikrokosmos czy może raczej paratekst, hołdujący bujnej wyobraźni osób pragnących wierzyć w niektóre z plotek, których rozrost ogranicza właściwie już tylko litera prawa i zdrowy rozsądek (ze zrozumiałych względów trudno oczekiwać, by akurat te punkty odniesienia były na plotkarskich stronach hołubione).

Tymczasem portale o bardziej *mainstreamowym* charakterze, które nie mogą plotkować tak bezkarnie, ale z plotkarskimi portalami muszą na co dzień konkurować, również przyglądają się uważnie aktorom, rozkładając na czynniki pierwsze ich gesty, spojrzenia i mowę ciała. Cel jest jednak inny – w humorystyczny sposób wykazać, że między odtwórcami najgłośniejszych erotycznych ról sezonu nie ma żadnego napięcia czy seksualnej chemii. Przystudiowałam materiały promocyjne jeszcze przed premierą filmu, Madeleine Davies zawyrokowała na skądinąd mocno feminizującym *Jezebel*:

Trudno powiedzieć, czy Dornan i Johnson nienawidzą się czy nie, ale biorąc pod uwagę, że gdy przebywają w jednym pomieszczeniu, ciągle przybierają postawę typu „odwal się ode mnie”, całkiem możliwe, że naprawdę się nie znoszą. Jedno jest pewne na sto procent: na ekranie iskrzy między nimi mniej więcej tak, jak między parą niezapieczonych hotdogów. I to bez charakterystycznej dla niezapieczonych hotdogów seksowności (DAVIES 2015)⁷.

Z kolei Kelly Conaboy z Defamera żartowała z „najgorszej w tej dekadzie, a może i stuleciu” (CONABOY 2015 B) kampanii reklamującej *Greya*, zwłaszcza rozpowszechnianego przez magazyn „Glamour” promocyjnego filmu *Wyznania Jamiego Dornana i Dakoty Johnson z „Pięćdziesięciu twarzy”* (GLAMOUR MAGAZINE 2015)⁸, w którym znudzeni i, jak się zdaje, zde gustowani a przy tym skutecznie uprzedmiotowieni aktorzy

⁷ Przekład własny za: „Whether or not Dornan and Johnson hate each other is debatable, but based on their constant »get the fuck away from me« posture while in each other's company, it really appears like they do. What is one hundred percent sure, however, is that their on-screen chemistry is equal to the chemistry of a couple of unboiled hot dogs. Without the unboiled hot dogs' inherent sexiness”.

⁸ Rzecz jasna i w tym przypadku reakcje w komentarzach różnią się diametralnie, jeśli chodzi o interpretację mowy ciała aktorów.

udzielają absurdalnych odpowiedzi na równie absurdalne pytania fanów. Do tematu wiecznie „niezadowolonych z życia” aktorów Conaboy powróciła we wrześniu 2015 roku, a więc przeszło pół roku po kinowej premierze filmu, wpisem „Dakota Johnson wciąż opowiada o tym, jak bardzo nienawidzi *Pięćdziesięciu twarzy Greya*”, który sprowokował szereg zabawnych komentarzy, najczęściej wyrażających zdziwienie, że w filmie reklamowanym jako erotyczny thriller uprawianie seksu daje postaciom tak mało przyjemności (CONABOY 2015 A) i że widzowie są skłonni płacić za jego oglądanie zamiast korzystać z dostępnej online pornografii⁹. Paradoksalnie, chociaż zdaniem byłwców Defamera i mnóstwa innych plotkarskich portali Johnson i Dornan sprawiali wrażenie wyjątkowo niedobrej pary, to oczekiwano od nich, żeby przynajmniej umieli przekonująco odegrać wzajemne zauroczenie na użytek równie jak oni zblazowanych widzów.

Podsumowując, można stwierdzić, że chociaż w przedsięwzięcie pod tytułem *Pięćdziesiąt twarzy Greya* zaangażowane były setki osób, które podejmowały strategiczne decyzje o charakterze finansowym i kreatywnym, to przez cały okres przygotowywania, realizacji, marketingu i dystrybucji tego filmowego projektu uwaga fanów koncentrowała się na aktorach odgrywających w nim główne role. Tego rodzaju inwestycja emocjonalna jest zrozumiała przynajmniej w tym sensie, że Johnson i Dornan podpisali kontrakty na dwa kolejne filmy o Greyu i jego partnerce, a ponadto nie można wykluczyć powstania następnych części franczyzy. Z drugiej strony sprzyja ona jeszcze większemu polaryzowaniu emocji, bagatelizując inne, równie istotne, aspekty utworu, aczkolwiek akurat ta sytuacja niektórym widzom mogłaby wydać się szczególnie fortunna.

„Bo skrywa się we mnie pięćdziesiąt twarzy szarości”

Nie ulega wątpliwości, że parateksty stają się jednym z istotnych czynników wpływających na recepcję filmów czy seriali telewizyjnych. Wywiady, których udzielają reżyserzy i scenarzyści danych produkcji oraz obsadzeni w nich aktorzy, promocja w postaci zwiastunów, plakatów czy chwytliwych *hashtagów* na Twitterze, materiały w *mainstreamowej* prasie, sytuujące filmy i kojarzonych z nimi celebrytów w szerszym kontekście (uprzywilejowanego) stylu życia i kulturowych gustów – wszystkie te zabiegi wy-

⁹ Pod koniec 2015 roku portal Defamer, na którym zamieszczono artykuły Conaboy, zakończył działalność. Artykuły zostały zarchiwizowane, ale usunięto z nich sekcje z komentarzami.

wołują efekt sprzężenia zwrotnego: aktywują i podtrzymują zainteresowanie daną produkcją, obdarzają ją mniej lub bardziej zasłużonym statusem wyjątkowości, a zagorzałym fanom oferują nie tylko impuls do twórczych i odtwórczych praktyk (fanowskie wideoklipy, fotomanipulacje, relacje ze spotkań z celebrytami, a w ekstremalnych sytuacjach minireportaże z *celebstalkingu*), ale także iluzję kompletnego, bezpośredniego przeżycia, autentycznego uczestniczenia w niepowtarzalnym wydarzeniu.

Z drugiej strony paratekstualność prowadzi do zjawisk o negatywnym wydźwięku i nie chodzi tu tylko o dalekie od entuzjazmu czy choćby umiarkowanej przychylności lub wręcz wrogie reakcje w stosunku do kulturowych artefaktów. Pośredniczenie mediów społecznościowych w kontaktach między twórcami, instytucjami i odbiorcami, na przykład w formie *tweetowania* na żywo, ma swoją ciemniejszą stronę. Coraz częściej dochodzi do sytuacji, w której znani i/albo uwielbiani twórcy (reżyserzy, scenarzyści, aktorzy i tak dalej) stają się w jakiejś mierze zakładnikami masowej wyobraźni, obiektem presji graniczącej z histerią i nienawiścią. W ostatecznym rozrachunku ekstatyczny, ale zmienny w swej beztroskiej kapryśności fandom sprowadza do wspólnego mianownika, trywializuje i infantylizuje nawet utwory prawdziwie nowatorskie, o dużych ambicjach i walorach artystycznych.

W przypadku kontrowersyjnych francyz literackich i filmowych, do jakich niewątpliwie należy *Grey*, przyjemności i zagrożenia związane z paratekstualnością zachęcają zwolenników i przeciwników danej produkcji do nieproporcjonalnie intensywnego, nacechowanego skrajnymi emocjami odzewu. Najwyraźniej zadowolenie, radość i uwielbienie wiążące się z wytwarzaniem i konsumowaniem paratekstów muszą współistnieć z irytacją, agresją, czy nienawiścią. Można by było żartobliwie skwitować tę dwoistość porównaniem do sadomasochistycznej zależności między rozkoszą i bólem i wyrazić ubolewanie, że ogrom energii, jaką spożytkowano, by wyszydzić i pognębić *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, w zasadzie poszedł na marne – zarówno bowiem trylogia James, jak i pierwszy film były rekordy popularności.

English summary

Fifty Shades of Grey, a 2015 film adaptation of E. L. James's eponymously titled blockbuster novel, garnered mostly negative reviews and inspired a lot of hateful comments online. The chapter *Who's the Whipping-boy Here? Fifty Shades of Hate, or the Pleasures and Pains of Paratextuality* by Anna Krawczyk-Łaskarzewska aims at examining some of the possible causes of this hate and framing it in a wider context of contemporary paratextual practices surrounding the production, marketing, distribution and reception of films. In particular, the author argues that the content generated by the largely unexplored segment of celebrity gossip sites contributes significantly to the emotionally polarized responses to film-viewing.

Źródła cytowań

- 50SHADESISDOMESTICABUSE.WEBS.COM (2015), *Protest posters in Preston Shops*, online: <http://50shadesisdomeesticabuse.webs.com/apps/photos/photo?photoid=163347206> [dostęp: 30.06.2017].
- CONABOY, KELLY (2015 A), 'Dakota Johnson Is Still Talking About How Much She Hates *50 Shades of Grey*', *Defamer*, online: <http://defamer.gawker.com/dakota-johnson-is-still-talking-about-how-much-she-hate-1731731206> [dostęp: 31.05.2016].
- CONABOY, KELLY (2015 B), '50 Shades of [Sigh]: The Disastrous *50 Shades of Grey* Press Tour', *Defamer*, online: <http://defamer.gawker.com/50-shades-of-sigh-the-disastrous-50-shades-of-grey-p-1683492446> [dostęp: 30.06.2017].
- DAVIES, MADELEINE (2015), 'Double Crap: Fifty Shades of Grey Stars Can't Fucking Stand Each Other', *Jezebel*, online: <http://jezebel.com/double-crap-fifty-shades-of-grey-stars-cant-fucking-st-1679090998> [dostęp: 30.06.2017].
- DEJA, KATARZYNA (2015), 'Kopciuszek w kajdankach', *Xiegarnia.pl*, online: <https://xiegarnia.pl/artykuly/kopciuszek-w-kajdankach/> [dostęp: 30.06.2017].
- DUBISZ, STANISŁAW, RED. (2003), *Uniwersalny słownik języka polskiego*, tom 2, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- FEELEY, KATHLEEN A., JENNIFER FROST (2014), 'Introduction', w: Kathleen A. Feeley, Jennifer Frost (red.), *When Private Talk Goes Public: Gossip in American History*, New York: Palgrave MacMillan, 2014, ss. 1-16.
- GENETTE, GÉRARD (1992), 'Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia', przekł. Aleksander Milecki, w: Henryk Markiewicz (red.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, tom IV, część 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 317-366.
- GERAGHTY, LINCOLN (2015), 'Introduction: Fans and Paratexts', w: Lincoln Geraghty (red.), *Popular Media Cultures: Fans, Audiences and Paratexts*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, ss. 1-14.
- GLAMOUR MAGAZINE (2015), 'Confessions from *Fifty Shades*' Jamie Dornan and Dakota Johnson', *YouTube.com*, online:
https://www.youtube.com/watch?v=M5lem_fUC88 [dostęp: 30.06.2017].
- GLEDHILL, CHRISTINE (2001), 'Negocjacje przyjemności', w: Elżbieta Ostrowska (red.), *Gender w kinie europejskim i mediach*, Kraków: Rabid, ss. 45-62.
- GRAINGE, PAUL, CATHERINE JOHNSON (2015), *Promotional Screen Industries*, London, New York: Routledge.
- GRASER, MARK (2015), '*Fifty Shades of Grey* Marketing: More Sizzle Than Sex', *Variety.com*, online: <http://variety.com/2015/biz/news/theres-more-sizzle-than-sex-in-selling-fifty-shades-of-grey-1201421989/> [dostęp: 30.06.2017].
- GRAY, JONATHAN (2010), *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, London: New York University Press.
- IMDB.COM (2016), *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, online:
http://www.imdb.com/title/tt2322441/?ref_=rvi_tt [dostęp: 30.06.2017].
- KROLL, JUSTIN (2013), 'Jamie Dornan Will Play Christian Grey in *Fifty Shades of Grey*', *Variety.com*, online: <http://variety.com/2013/film/news/jaimie-dornan-christian-grey-fifty-shades-of-grey-1200748632/#comment-list-wrapper> [dostęp: 30.06.2017].
- LILIAN (2015), 'Jamie Dornan's wife is pretty obviously pregnant. Damie shippers handling the news super well', *OhNoTheyDidnt*, online:
<http://ohnotheydidnt.livejournal.com/98085130.html> [dostęp: 30.06.2017].

- MACKSEY, RICHARD (1997), 'Foreword', w: Gérard Genette, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, przekł. Jane E. Lewin, Cambridge: Cambridge University Press, ss. xi-xxi.
- MCCULLOUGH, RICHARD (2016), 'Tied Up In Knots: Irony, Ambiguity, and the 'Difficult' Pleasures of *Fifty Shades of Grey*', *Intensities: The Journal of Cult Media*: 8, ss. 1-19.
- METACRITIC.COM (2016), *Fifty Shades of Grey*, online: <http://www.metacritic.com/movie/fifty-shades-of-grey> [dostęp: 30.06.2017].
- MRQE (2016), *Fifty Shades of Grey*, online: http://www.mrqe.com/movie_reviews/fifty-shades-of-grey-00112586?rev_dir=asc&rev_sort=sort_classic [dostęp: 30.06.2017].
- NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA, ALINA (2015), *Nienawiść w czasach Internetu*, Gdynia: Novae Res.
- O'HAGAN ANDREW (2012), 'Travelling Southwards', *London Review of Books*: 34 (14), s. 29, online: <http://www.lrb.co.uk/v34/n14/andrew-ohagan/travelling-southwards> [dostęp: 30.06.2017].
- OHNOTHEYDIDNT.COM (2016), *Breaking ~ Jamie Dornan Will Play Christian Grey in "Fifty Shades of Grey"*, online: <http://ohnotheydidnt.livejournal.com/82703247.html> [dostęp: 30.06.2017].
- ROTTENTOMATOES.COM (2016), *Fifty Shades of Grey*, online: https://www.rottentomatoes.com/m/fifty_shades_of_grey/ [dostęp: 30.06.2017].
- SIGGINS, CARRIE-MAY (2012), 'The Rise of the Blind Gossip Item', *TheAwl.com*, online: <https://theawl.com/the-rise-of-the-blind-gossip-item-fc291b34e962#.sjw937coo> [dostęp: 30.06.2017].
- STAM, ROBERT (2000), 'Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation', w: James Naremore (red.), *Film Adaptation*, London: The Athlone Press, 2000, ss. 54-76.
- SYNONIM.NET (2016), *Nienawiść*, online: <http://synonim.net/synonim/nienawisc> [dostęp: 30.06.2017].
- WSJP.PL (2016), *Nienawiść*, online: http://wsjp.pl/do_druku.php?id_hasla=593&id_znaczenia=4065088 [dostęp: 30.06.2017].

Życie po życiu. *Film noir* – czarny kryminał a kategoria multiperiodyczności

PATRYCJA WŁODEK*

Meandry definicji

Niemal każda publikacja dotycząca *film noir* – filmowego czarnego kryminału – zaczyna się od kwestii definicyjnych. Można nawet powiedzieć, że problem z dookreśleniem tego zjawiska – czy jest to cykl, styl, a może gatunek? – jest immanentną częścią jego tożsamości. Ponieważ zaś jednym z aspektów *film noir* jest jego trwałość i stała rola w kulturze oraz popkulturze, nie tylko zresztą amerykańskiej, należy tę kwestię rozważyć. Temat ten jest także przedmiotem niniejszego rozdziału, badającego formy i aspekty obecności *film noir* we współczesnej kulturze filmowej.

Przyjmuje się więc po pierwsze, że *film noir* to nurt w kinematografii przypadający na lata czterdzieste i pięćdziesiąte XX wieku, którego cezurę umownie wyznaczają premiery dwóch filmów, a mianowicie: *Sokoła maltańskiego* (HUSTON 1941) i *Dotyku zła* (WELLES 1958). *Film noir* rozumiany jako cykl¹ jest ściśle związany z momentem

* Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie | kontakt: patrycja.wlodek@gmail.com.

Niniejsze opracowanie powstało w wyniku realizacji projektu badawczego nr 2013/09/D/HS1/00873, finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki.

¹ W tym czasie powstało ponad 300 filmów, zarówno produkcji klasy A, jak i niskobudżetowych, czyli klasy B (CHRISTOPHER 2006: 273-275).

historycznym i nastrojami społecznymi panującymi w Ameryce czasów II wojny światowej oraz późniejszych lęków zimnowojennych. W tym okresie *noir* dostarczał metafor zarówno dla społecznych niepokojów, jak i przemian, między innymi emancypacji kobiet; metaforą naczelną i fundamentalną jest traktowanie świata przedstawionego jako labiryntu, zastawionej na bohaterów egzystencjalnej pułapki bez wyjścia.

Temu celowi, a także budowaniu nastroju beznadziei i klaustrofobii, służył wyrazisty i charakterystyczny styl, przez który *film noir* definiuje się najczęściej. Składają się na niego środki filmowe wcześniej kojarzone z ekspresjonizmem niemieckim², czyli niski klucz oświetleniowy wydobywający silne kontrasty czerni i bieli, deformacje obrazu uzyskiwane nietypowymi punktami ustawiania kamery, przewaga linii ukośnych w kompozycji kadru, dominacja mroku oraz powtarzalne motywy wizualne, zwłaszcza wszechobecność cieni przywodzących na myśl kraty więzienne (jak w jednym z ostatnich, słynnym ujęciu z *Sokoła maltańskiego*).

Po trzecie, choć najrzadziej, przyjmuje się niekiedy, że *film noir* to gatunek, ponieważ spełnia kryteria bycia „innym takim samym”; wybierając taki film z reguły wiadomo, czego się spodziewać zarówno pod względem formalnym, jak i typów postaci oraz relacji między nimi.

Żadna z owych definicji nie obejmuje jednak całości zjawiska i nie jest wyczerpująca. *Film noir* nie skończył się bowiem w 1958 roku, nie ograniczał też wyłącznie do Stanów Zjednoczonych, choć wyrósł na ich specyficznym gruncie – zarówno historycznym, jak i kulturowym. Zasadne wątpliwości dotyczą też jego początków; pomijając już nawet kwestię „jaskółek”, czyli filmów zwiastujących nadejście nowego zjawiska, jak *Man on the Third Floor* (INGSTER 1940) czy *High Sierra* (WALSH 1940), należy zauważyć, że właściwy rozkwit *film noir* nastąpił dopiero w 1944 roku wraz z premierami *Żegnaj, laleczko* [*Murder, My Sweet*] (DMYTRYK 1944) i *Podwójnego ubezpieczenia* (WILDER 1944). To w tych dwóch filmach po raz pierwszy pojawiły się bowiem naraz wszystkie elementy uznawane za charakterystyczne dla zjawiska, czyli określony styl, narracja (różne stopnie subiektywizacji, w tym komentarz pozakadrowy) i typy postaci (przede wszystkim archetypiczne *femme fatale*, zwłaszcza Barbara Stanwyck w *Podwójnym ubezpieczeniu*). Dla obu znaczenie miał też klasyk i jeden z ojców-założycieli czarnego kryminału w literaturze (*hard-boiled fiction*), czyli Raymond Chandler, autor *Żegnaj, laleczko* i współscenarzysta *Podwójnego ubezpieczenia* (wraz z Billym Wilderem, na podstawie powieści Jamesa M. Caina).

² Cykl kina Republiki Weimarskiej umownie przypadający na lata 1919-1927.

Kryterium stylistyczne, choć zdecydowanie najtrafniejsze, także nie obejmuje całości zjawiska, wskazać można bowiem *film noir* zrealizowane w klasyczny sposób, czego najdobitniejszym przykładem jest *Wielki sen* (HAWKS 1946), powstały na podstawie powieści Chandlera i będący jednym z najsłynniejszych czarnych kryminałów w historii tak literatury, jak i kina. Trzeba jednak przyznać, że faktycznie jest to wyjątek³. Jeśli chodzi natomiast o gatunek, to ze względu na wielką hybrydyczność *film noir* należy rozpatrywać raczej jako matrycę „nakładaną” na inne gatunki, takie jak film gangsterski (*Zabójcy*; SIODMAK 1946), western (*Pojedynek w słońcu*; VIDOR 1946; *Ranczo złoczyńców*; LANG 1952), melodramat (*Zostaw ją niebiosom*; STAHL 1945) i inne.

Film noir wymyka się więc jednoznacznym typologiom. Dlatego też najtrafniejsze są definicje mniej precyzyjne, które nie klasyfikują zjawiska, ale potrafią uchwycić jego istotę, jak ta autorstwa Nicolasa Christophera, słusznie określającego *noir* mianem „sposobu patrzenia na świat, czarnego zwierciadła odbijającego mroczną stronę amerykańskiego, miejskiego życia” (CHRISTOPHER 2006: VIII). Współczesna perspektywa badawcza pozwala natomiast na definiowanie *film noir* w oderwaniu od konkretnego momentu dziejowego i traktowanie go jako punktu wyjścia, a nie zamkniętego zjawiska. Skutkuje to wprowadzeniem terminu wzór multiperyodyczny⁴; kluczowym elementem fenomenu czarnego kryminału jest bowiem jego niesłabnąca popularność i stała obecność w kolejnych dekadach, paradygmatach i w różnych kręgach kulturowych. Przybiera to rozmaite formy, jak choćby transpozycji międzykulturowej (w Anglii i Francji), rekonstrukcji zwanych *retro-noir* i popularnych w latach siedemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych; *neo-noir* modnego od lat osiemdziesiątych, cytowania pojedynczych elementów – bohaterów, metod tworzenia nastroju, zabiegów stylistycznych. Trafnie fenomen ten podsumowują dwa cytaty:

[Dashiell Hammett i Raymond Chandler — P. W.] powołali do życia gatunek, [...] który odmienił nie tylko losy powieści sensacyjnej; ich dokonania weszły na stałe do podświadomości amerykańskiej kultury, a mówiąc to nie należy myśleć wyłącznie o pop-kulturze (MĘTRAK 1983: 7).

oraz:

³ W tej kategorii wyróżnić należy także kolorowe *film noir* realizowane jeszcze w jego klasycznym okresie (czyli w latach czterdziestych i pięćdziesiątych), takie jak *Zostaw ją niebiosom* (STAHL 1945), *Slightly Scarlett* (DWAN 1956), *Party Girl* (RAY 1958).

⁴ *Film noir* jest także uważany za pierwszy z licznych dowodów na multiperyodyczność innego słynnego nurtu, jakim był niemiecki ekspresjonizm (HELMAN 1985: 16-19).

[...] czarny kryminał, w literaturze i filmie, naprawdę jest dominującym stylem w Ameryce XX wieku. Zbiera razem wszystkie wielkie tematy władzy, pieniędzy, korupcji, obsesji seksualnych. Przeniknął do kultury tak bardzo, że stał się wręcz rodzajem kodu używanego przez ludzi (FOSTER 1999: 6).

Dlatego też zjawisko to można analizować rozmaicie, skupiając się bądź na szerokim spektrum inspiracji, bądź powtarzalnych elementach oraz konwencjach, w jakich *noir* powraca, albo też jego współczesnych przetworzeniach, pamiętając, że motywy filmu czarnego na stałe weszły do alfabetu kina światowego. Powszechność tego fenomenu wręcz uniemożliwia ograniczenie go (lub osadzenie) w konkretnym czasie i miejscu.

Strategie powrotów

Przed skupieniem się na konkretnych formach, w jakich *film noir* przejawia swój multiperiodyczny potencjał, warto zakreślić ogólne ramy strategii filmowych funkcjonujących pod zbiorczą nazwą *neo-noir*. Stosuje się ją do definiowania dzieł powstających od lat sześćdziesiątych, w których można odnaleźć wpływy bądź echa klasycznych czarnych kryminałów, obejmujących zarówno wariacje na temat *film noir*, powtórne adaptacje *hard-boiled fiction*, pastisze, rekonstrukcje, jak i filmy jedynie luźno nawiązujące do tej tradycji. W tak szerokim rozumieniu definicja ta jest równie niekonkretna jak ta, z której się wywodzi, zwłaszcza że nie wszystkie nawiązania do czarnego kryminału należeć będą do *noir* bądź *neo-noir*; czasem jego pojedyncze elementy przejawiają się w zupełnie odmiennym nurcie (jak w wypadku Polskiej Szkoły Filmowej) bądź zostaną przez niego zaadaptowane (jak we francuskiej Nowej Fali).

Pytanie, które powinno się tu zrodzić, dotyczy przede wszystkim znaczenia prefiksu „neo-” i tego, czy odnosi się on do nowych czasów, czy raczej do odmiennych sposobów realizacji. Dlatego, by odróżnić te dwa sposoby podejścia do tradycji *film noir*, pojawiły się dodatkowe określenia: *retro-noir* oraz *cyber-noir* (*tech-noir*). *Retro* byłoby strategią przenoszenia fabuł filmów w lata trzydzieste i czterdzieste XX wieku, czyli w okres, gdy toczyły się akcje klasycznych czarnych kryminałów, z których bezpośrednio wywodzą się także typowe fabuły i postacie. Twórcy *retro-noir* posługują się przede wszystkim stylizacją oraz pastiszem, czego najlepszymi przykładami są *Chinatown* (POLAŃSKI 1972) i *Żegnaj, laleczko* [*Farewell, My Lovely*] (RICHARDS 1975). Pojęcie *retro-noir* wydaje się dodatkowo adekwatne, ponieważ filmy będące rekonstrukcjami najczęściej nie wnoszą żadnego *novum*, tym samym nie spełniając warunków wiążących się z przedrostkiem „neo”. Także i tu odnotować należy jednak wyjątki,

Chinatown jest bowiem jednym z najwcześniejszych przykładów krytycznego retro w kinie amerykańskim (używanie oswojonych struktur dla subwersywnego celu; wypełnianie w klasycznych narracjach luk wynikających z ograniczeń cenzuralnych). Ponieważ zaś większość *retro-noir* reprezentuje kino nostalgiczne, a nie krytyczne, należy zauważyć dalsze zróżnicowanie, także w ramach tej samej poetyki.

Cyber-noir to z kolei połączenie konwencji *noir* ze sztafażem *science fiction* lub wykreowaną rzeczywistością najbliższej przyszłości, czego najlepszym przykładem będą *Łowca androidów* (SCOTT 1982), *Raport mniejszości* (SPIELBERG 2002) bądź trylogia Christophera Nolana o Batmanie (NOLAN 2005; 2008; 2012).

Jak wspomniano, zbiorczo – także w odniesieniu do *retro-* i *cyber-noir* – używa się określenia *neo-noir*, jednak jego znaczenie również można zawęzić i stosować wyłącznie do strategii osadzania fabuły i typowych postaci w realiach współczesnych czasowi produkcji. O ile w latach siedemdziesiątych XX wieku dominowała moda *retro*, o tyle tak rozumiane *neo*-stało się szczególnie popularne w dwóch kolejnych dekadach. Czasem uważa się wręcz, że aż do premiery *Żaru ciała* (KASDAN 1981) nie dostrzegano, że powroty do czarnego kryminału są istotnym, a nawet istniejącym fenomenem, nad którego tożsamością warto się zastanawiać (FOSTER 1999: 18).

Wskazuje to, że – poza pytaniami o definicje i tożsamość – kluczową kwestią jest funkcja *noir*. Powstaje wątpliwość, czy rację miał operator Michael Chapman⁵, który jeszcze w 1997 roku twierdził, że chociaż „nadal istnieją środki używane w *film noir* i są stosowane przez cały czas, to filmom tym brakuje duszy” (FOSTER 1999: 1), ponieważ *noir* był odpowiedzią na konkretny moment historyczny. Wydaje się, że słuszność tego twierdzenia podważają zarówno powszechność nawiązań do rozmaitych aspektów *noir*, jak i sama sytuacja, z której narodził się klasyczny czarny kryminał. Była ona zbyt skomplikowana, złożona z przecięcia rozmaitych wydarzeń i procesów historycznych oraz zjawisk kulturowych i estetycznych, by postrzegać nurt tylko i wyłącznie przez pryzmat cezury czasowej. Niewątpliwie istotniejsze od samej wojny bądź poprzedzającego ją Wielkiego Kryzysu były pokłady niepokoju i lęków tkwiących w społeczeństwie amerykańskim, które okazały się uniwersalne w wielu miejscach i dekadach. Choć więc niejednokrotnie szeroko rozumiane *neo-noir* faktycznie było jedynie kinofilską zabawą, imitacją, ograniczoną do zręcznego żonglowania elementami konwencji, to

⁵ Pracował między innymi przy *Taksówkarzu* (SCORSESE 1976) i *Umarli nie potrzebują pledu* (REINER 1982), parodii *film noir*, w której wykorzystano wiele scen z klasycznych czarnych kryminałów.

jednak w innych wypadkach nie sposób odmówić autentyczności i aktualności obecnym w filmach lękom egzystencjalnym, poczuciu beznadziei, wszechobecności zła, zarówno na poziomie społecznym, jak i indywidualnym. Już zresztą lata sześćdziesiąte z dziełami takimi jak *Psychoza* (HITCHCOCK 1960), *Przylądek strachu* (THOMPSON 1962), *Ruchomy cel* [Harper] (SMIGHT 1966), a zwłaszcza obrazami Samuela Fullera: *Underworld U.S.A.* (FULLER 1961), *Korytarz szoku* (1963) i *Nagi pocałunek* (1964) wskazują, że *film noir* wcale się nie skończył w Stanach Zjednoczonych. Do tego należy zaś dodać to, co działo się w innych kinematografiach, nie tylko europejskich (można tu wskazać przykład wczesnych filmów Akiry Kurosawy).

Fenomen żywotności *noir*, wspierany wizualną atrakcyjnością i obecnością archetypowych bohaterów, tkwi więc zapewne z jednej strony w potencjale odzwierciedlenia ponurego *Zeitgeist*, z drugiej zaś w tym, że filmy tworzone w tym duchu stały się „przedmiotem wyrafinowanej gry komunikacyjnej między autorem a odbiorcą”, a „cała dotychczasowa tradycja [...] traktowana jest [...] jako zbiór »gotowych« wzorów i chwytów” (HENDRYKOWSKI 1973: 127).

Powracające tropy – styl

Przyjmuje się słusznie, że jedną z wizualnych inspiracji wspomnianego stylu *film noir* jest niemiecki ekspresjonizm filmowy. Jego wpływ na kino amerykańskie zaczął się już wcześniej, poczynając od klasycznych horrorów wytwórni Universal lat trzydziestych na czele z *Draculą* (BROWNING 1931) i *Frankensteinem* (WHALE 1931). Operowanie światłocieniem, ukrywanie źródła światła, deformacje obrazu *et cetera* stały się modnymi i częstymi zabiegami w tej dekadzie, najsilniej zostały jednak skojarzone z atmosferą kolejnej i z *film noir*. To tutaj immanentnie połączyły się z wizją świata, tutaj też twórcy najswobodniej z nimi eksperymentowali osiągając najbardziej wyrafinowane efekty, jak w *Dotyku zła* bądź *Wielkim kartelu* [*The Big Combo*] (LEWIS 1955). Styl ten był tak charakterystyczny, że dosyć szybko stał się konwencją rozpoznawalną i inspirującą bądź po prostu względnie łatwą do skopiowania, co oczywiście przyczyniło się do jego multiperiodyczności. Jego wpływ, a także adaptacyjną podatność poetyki *film noir*, można było dostrzec niemal natychmiast poza granicami Stanów Zjednoczonych. Jeszcze w drugiej połowie lat czterdziestych pojawił się tak zwany *British noir*, którego sztandarowymi reprezentantami są: *Niepotrzebni muszą odejść* [*Odd Men Out*] (REED 1947), *Trzeci człowiek* (REED 1949) czy *It Always Rains on Sunday* (HAMMER 1947). Trend ten łączył lokalną specyfikę (przynajmniej niektóre z filmów były

tak zwanymi dramatami kuchennego zlewu⁶) z tematami, ale przede wszystkim estetyką typową dla kina amerykańskiego. To ono definitywnie utożsamiało miasto z labiryntem-pułapką i sprawiło, że za najlepszą metodę mówienia o zbrodni uznano nie tyle szarości, ile silne kontrasty czerni i bieli, cienie, deszcze i mgły, nawiązujące tu już nie do czystej tradycji gotyckiej, ale właśnie do czarnego kryminału.

Szczególnie istotny stał się wpływ *noir* na kino francuskie lat pięćdziesiątych, sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, gdzie był obecny zarówno w kinie raczej rozrywkowym – w *Klanie Sycylijczyków* [*Le clan des Siciliens*] (VERNEUIL 1969) czy *Borsalino* (DERAY 1970) – jak i nowofalowym, „umocowanym” w teorii autorskiej, jak w *Do utraty tchu* [*À bout de souffle*] (GODDARD 1959), *Alphaville* (GODDARD 1965), *Strzelajcie do pianisty* [*Tirez sur le pianiste*] (TRUFFAUT 1960). Fascynacja autorami, także kina amerykańskiego, z których wielu realizowało się właśnie (bądź także) w nurcie *noir* (Alfred Hitchcock, Orson Welles), była zresztą jednym z fundamentów francuskiej Nowej Fali i ukutej na łamach „Cahiers du Cinéma” polityki autorskiej. Dlatego wpływ kina amerykańskiego był pod tym względem dwutorowy i charakteryzował się tak typowym dla Nowej Fali autotematyzmem, samoświadomą stylizacją zdradzającą już nie tylko określoną wizję świata, ale przede wszystkim kinofiliję przenoszącą konkretne tropy, gesty i obrazy filmowe wraz z ich rodowodem w sferę mitu. Poza grupą nowofalowców szczególnie udawało się to Jean-Pierre’owi Melville’owi, zwłaszcza w jego dwóch najśłynniejszych filmach, *Samuraju* [*Le samourai*] (MELVILLE 1967) i *W kręgu zła* [*Le cercle rouge*] (MELVILLE 1970). Zapewne dlatego jeden z krytyków pisał o *Samuraju*, że film ten „zakopał przepaść, jaka powstała w czasie pomiędzy *Dotykaniem zła* Orsona Wellsa a *Chinatown* Romana Polańskiego” (HAGOPIAN 2000).

O ile kino brytyjskie i francuskie adaptowało większość motywów *noir*, można rzec całą konstrukcję czarnego kryminału, o tyle w innych kinematografiach zauważalne bywa raczej piętno wizualne wyabstrahowane z pierwotnego kontekstu. Najlepszym tego przykładem niech będzie Polska Szkoła Filmowa, wyjątkowy nurt czerpiący inspirację i twórczo łączący elementy najświetniejszych zjawisk światowej kinematografii, takich jak włoski neorealizm i Nowa Fala, a także kino amerykańskie, w tym *film noir*. Jest to zauważalne zwłaszcza w filmach Andrzeja Wajdy – już w scenie śmierci Jasia Krone z na poły socrealistycznego *Pokolenia* (1954), w *Kanale* (1956; słynna scena

⁶ Termin powstały w latach sześćdziesiątych XX wieku i odnoszony do realistycznych dzieł brytyjskiego kina i teatru rozgrywających się w środowisku robotniczym i koncentrujących na pokazywaniu nieupiększanej codzienności.

z krata), w licznych fragmentach *Popiołu i diamentu* (1958), ale także w *Pociągu* Jerzego Kawalerowicza (1959) i wybranych filmach Wojciecha Jerzego Hasa (na przykład *Pętli*, 1957); wizualna „czern”, użyta w zupełnie innym kontekście, wciąż naznacza tu jednak powojenny brak nadziei, rozpacz i egzystencjalny pesymizm.

Wizja świata

Jak wspomniano, elementy stylistyczne mają w *noir* szczególne znaczenie, przekładają się bowiem na bliską egzystencjalizmowi wizję i koncepcję świata przedstawionego. Podobną funkcję spełniała narracja, już w tamtym czasie niekonwencjonalna i niewpisująca się w tryb klasyczny⁷. Charakterystyczną cechą *film noir*, zaczerpniętą z *hard-boiled fiction*, zwłaszcza z prozy Chandlera, Jamesa M. Caina bądź Jima Thompsona, jest subiektywizacja – w powieściach tego nurtu narracja jest bowiem z reguły pierwszoosobowa. Oprócz funkcji sprawozdawczej i introspekcyjnej (a nawet konfesyjnej), spełniała ona też interpretatywną, ujawniała bowiem wyobrażenia i opinie bohatera, a zarazem autora, o świecie przedstawionym – jego zepsuciu i korupcji – oraz stosunek bohatera do rzeczywistości, w której działał. W kinie strategia narracyjna także była środkiem wskazującym na relacje między bohaterem a światem przedstawionym – „władza” nad opowieścią (na przykład, gdy postać wie więcej niż widz, jak w *Sokole maltańskim*) sugerowała siłę (nieczęstą w *film noir*), sytuacja zaś odwrotna – słabość i zagubienie w labiryncie rzeczywistości, jak w filmie *Zabójcy czy Człowiek z przeszłością* (TOURNEUR 1947).

Właśnie ta cecha *film noir* stała się wyznacznikiem jednego z istotniejszych trendów współczesnego kina – *puzzle-film*, zwanego inaczej *mind-game movies* ze względu na wyzwanie odbiorcze rzucone widzowi. Typowe dla tego nurtu jest samoświadome zintensyfikowanie strategii narracyjnych czarnego kryminału – skrajna subiektywizacja i sytuacja bohatera (a siłą rzeczy i widza, którego spojrzenie zapośrednicza postać), który musi odnaleźć się w rozbitej rzeczywistości i ją zrekonstruować. Ze względu na subiektywizację, a w konsekwencji zrównanie wiedzy widza z wiedzą protagonisty, także odbiorca zmuszony jest do składania w całość opowieści na podstawie wskazówek ukrytych w narracji zwanej złożoną. Poza wymienionymi zabiegami składają się na nią także retrospekcje o znacznym stopniu skomplikowania, na przykład w *Incepcji* (NOLAN 2010), luki, jak w *Zagubionej audostradzie* (LYNCH 1997), *Śledząc* (NOLAN

⁷ Między innymi mocne zamknięcie wszystkich wątków, linearność i chronologia.

1998), inwersje czasowe rodem z *Memento* (NOLAN 2000) czy fragmentaryzacja czasoprzestrzeni (*Incepcja*) – dające w efekcie alinearność i strukturę labiryntową (czasem odbitą także w *mise-en-scène* – w *Incepcji* w „strukturze” snów, w *Wyspie tajemnic* w reżyserii Martina Scorsesego w planie szpitala psychiatrycznego, gdzie rozgrywa się akcja). Wszystkie te elementy można odnaleźć już w klasycznych *film noir*. Twórcy *puzzle* nie wypierają się zresztą autotematycznych fascynacji, stanowiących kontekst nie tylko dla budowania narracyjnych łamigłówek, ale też sposobu, w jaki tematyzują one kondycję bohaterów i świata przedstawionego, czarnego niemal z definicji.

Typy postaci

Bohaterami większości zarówno *puzzle film*, jak i *film noir* są mężczyźni. Jedna z obiegowych definicji głosi wręcz, że *film noir* jest „egzystencjalną alegorią kondycji białego mężczyzny” (NAREMORE 2008: 26) – dodać można, że otoczonego służebnymi wobec niego (w sensie fabularnym) typami kobiecymi, z których najbardziej wyrazisty to *femme fatale*. Określone kategorie postaci – nie tylko męskich, ale też kobiecych – są więc kolejną ikoną nurtu powracającą zarówno w stylizacjach, jak i w sztafażu współczesnym. Tym, co łączy je wszystkie, jest próba buntu wobec reguł społecznych. Trop ten jest bardziej oczywisty – i częściej opisywany – w odniesieniu do kobiet. Najpopularniejsza wykładnia rosnącej ekranowej popularności *femme fatale*, jako bohaterki morderczej i niebezpiecznej dla mężczyzn, wiąże się bowiem z wojenną emancypacją i lękami wynikającymi ze zmian społecznych, które zaszły w Stanach Zjednoczonych w czasie II wojny światowej. Miejsca pracy pozostawione przez mężczyzn wysłanych na front nie mogły zostać puste, ktoś musiał wykonywać ich obowiązki, także te stereotypowo uznawane za niekobiece. Był to powód, dla którego tysiące kobiet weszły na rynek pracy i nie chciały go opuścić po wojnie, by powrócić do wcześniej pełnionych funkcji społecznych i ograniczyć się do roli żon i matek. Odbiciem tej sytuacji na ekranie stał się *film noir* (jedyne w Stanach Zjednoczonych tamtego czasu nurt problematyzujący, zarówno wprost, jak i metaforycznie, wojenną traumę), gdzie aktywne, samodzielne i przedsiębiorcze bohaterki ukazywane były jako kwintesencje zła i – w efekcie działań protagonistów – karane. Ich finałowa śmierć służyła jako przestroga, symboliczna sankcja nałożona na wszystkie kobiety myślące o przekraczaniu społecznych barier. Jeśli zaś morderczy potencjał bohaterki nie znajdował realizacji w czynach (typ „dobrej-złej” dziewczyny), w finale czekało na nią „oswojenie” w ramionach zwy-

cięskiego ukochanego. Za przykład mogą posłużyć tu Vivian (Lauren Bacall) z *Wielkiego snu* oraz tytułowe bohaterki *Laury* (PREMINGER 1944) i *Gildy* (VIDOR 1946) grane przez Gene Tierney i Ritę Hayworth.

Co jednak kluczowe, taki obraz stanowił wynik oczekiwań płynących z dominującej kultury (reprezentowanej w Hollywood między innymi przez kodeks Haysa) i nie był w kinie amerykańskim niczym nowym. To, co w prawdziwej *femme fatale* było faktycznie odmienne, to dążenie do awansu społecznego, który nie był równoznaczny z małżeństwem. W planach niezależności i chęci wyrwania się z dotychczasowej sytuacji bohaterki nie brały pod uwagę mężczyzn jako celu, lecz jedynie jako środek. Dowód na trwałość tego aspektu *noir* znaleźć można w książce Susan Faludi *Reakcja. Niewypowiedziana wojna przeciw kobietom*. Autorka dużo uwagi poświęca analizie *Fatalnego zauroczenia* (LYNE 1987) reprezentującego nurt *neo-noir*, którego bohaterką jest *femme fatale* końca XX wieku – niebezpieczna, zagrażająca mężczyźnie i jego rodzinie, ale przede wszystkim nieźrównowazona. Film ten, przy wszystkich różnicach fabularnych, jest kolejną wariacją na fundamentalny dla *noir* temat kobiecości. Faludi zauważa jednak jego przededefiniowanie, charakterystyczne dla lat osiemdziesiątych:

Typowe wątki [takich filmów są wymierzone w kobiety]: kobiety przeciwko kobietom, kobieca niezgoda i gniew na istniejące warunki społeczne są odpolitycznione i przedstawione jako depresja, życie kobiet wtłoczone w ramy moralizatorskich opowieści, w których „dobra matka” zwycięża, a niezależna kobieta zostaje ukarana. Hollywood wypromował tezę reakcji: amerykańskie kobiety są nieszczęśliwe, ponieważ mają za dużo wolności; ich wyzwolenie pozbawiło je radości płynącej z małżeństwa i macierzyństwa (FALUDI 2013: 233).

Co niezwykle interesujące, najbardziej współczesna inkarnacja dokładnie tego typu bohaterki, czyli kobiety skrajnie psychotycznej i zwracającej swój gniew przeciwko mężczyźnie – Amy Dunne (Rosamund Pike) w *Zaginionej dziewczynie* (FINCHER 2014) – jest już oceniana nie wyłącznie jako anty, ale też i profeministyczna (DOCKTERMAN 2014).

Rozważania w duchu Faludi prowadzą jednak do obserwacji, że następczynie Alex Forrest (Glen Close) z *Fatalnego zauroczenia*, słynne *femmes fatales* ostatnich dekad XX wieku, takie jak Catherine Tramell (Sharon Stone) z *Nagiego instynktu* (VERHOEVEN 1992), Meredith Johnson z *W sieci* (LEVINSON 1994) czy Bridget Gregory (Linda Fiorentino) z *Ostatniego uwiedzenia* (DAHL 1994), są projekcją tych samych lęków, co kobiece postaci z lat czterdziestych. Także dla nich życiowym imperatywem jest niezależność, ekonomiczna i seksualna; w wyniku rewolucji obyczajowej i drugiej

fali feminizmu już nie tylko konkurują z mężczyznami w miejscach pracy, ale mogą odnieść większy sukces, czego przykładem jest *W sieci*. Znakiem nastrojów epoki (w oryginalnym tytule książki Faludi nazwanych *backlash*) jest niewielka liczba twórców (nie-skrepowanych już przecież kodeksem Haysa), idących w ślady Lawrence’a Kasdana, który w *Żarze ciała*, „ukrytym” remake’u *Podwójnego ubezpieczenia*, pozwala *femme fatale* (Kathleen Turner) na zwycięstwo. Sukces kobiecie fatalnej przynoszą dopiero wybrane *neo-noir* XXI wieku, takie jak na przykład *Trans* (BOYLE 2013).

Znakomita większość odniesień do tradycji *film noir* dowodzi jednak słuszności przytoczonego już stwierdzenia, że jest on „egzystencjalną alegorią kondycji białego mężczyzny”; to on, niezależnie od tego, po której stronie prawa funkcjonuje, jest osią świata przedstawionego, a inne postacie (w tym kobiece) pozostają służebne wobec protagonisty⁸. Wynikało to przede wszystkim z tradycji gatunku *hard-boiled fiction*, sięgającego do inspiracji jeszcze wcześniejszych, takich jak chociażby westernowe powieści grozowe z samotniczymi bohaterami pogranicza w rolach głównych. Zarazem *film noir* jest nurtem pesymistycznym, zapisem kryzysu męskości obrazowanego na wielu płaszczyznach (fabularnej, narracyjnej oraz wizualnej). Za genezę tego właśnie aspektu czarnego kryminału można, podobnie jak w wypadku *femme fatale*, przyjąć II wojnę światową. Znamienne, że postaci w zapaści w szczególnym natężeniu zaczęły się pojawiać dopiero w okolicach 1944 roku. O ile wcześniej typowy dla *noir* był bezsprzecznie silny, hammetowski bohater *hard-boiled*, którego ucieleśnieniem stał się Sam Spade (Humphrey Bogart) z *Sokoła maltańskiego*, o tyle później ustąpił on miejsca komuś albo targanemu wątpliwościami i niepewnością, omalże hamletyzującemu (bardziej w stylu chandlerowskiego Philipa Marlowe’a), albo ponoszącemu klęskę.

Choć w kinie, pod naciskiem Waszyngtonu, negatywne skutki udziału w wojnie pokazywano bardzo ostrożnie, to *film noir* wielokrotnie tematyzował zarówno zagubienie we wrogim świecie, jak i rozpad osobowości bohatera oraz znanej mu rzeczywistości (przekładający się też na wspomniane już strategie narracyjne). Frank Krutnik, analizując męskosc w *film noir* zwraca uwagę, że jest ona osłabiana poprzez rozbijanie tożsamości męskich bohaterów, co następuje w wyniku podważania ich roli jako wiarygodnych narratorów bądź odbierania im zdolności narracyjnych. Wielogłosowość i dodatkowa fragmentaryzacja i tak już nieliniowej narracji wskazują nie tylko na słabość indywidualną, ale też kryzys patriarchalnego modelu męskości. Najlepszymi przykładami są wspomniani już powyżej *Zabójcy* i *Człowiek z przeszłością* (choć znalezienie

⁸ Do wyjątków będzie należeć współczesne *Nordic noir*, np. *Most nad Sundem* lub *Forbrydelsen*.

kolejnych nie nastęcza żadnych trudności). W pierwszym filmie bohaterowi, Szwendowi (Burt Lancaster), odebrany zostaje głos (nie jest on ani narratorem, ani nawet postacią ogniskującą) – po jego śmierci przeszłość jest odtwarzana na podstawie relacji wielu postaci; w obu – postaci męskie tracą kontrolę nad wydarzeniami i narracją, a nawet, do pewnego stopnia, nad kobietami (co w tym nurcie zawsze jest znakiem klęski).

Znamienne, że gdy w późnych *film noir* powraca dominacja tradycyjnej męskości, ona także jest znakiem kryzysu, a jej wartościowanie, w zestawieniu chociażby z *Sokółem maltańskim*, odwraca się całkowicie. Właśnie w latach pięćdziesiątych do kina amerykańskiego, także w duchu *noir*, zostaje wprowadzona na znaczną skalę męskość psychopatyczna. To, co wcześniej było siłą i zdecydowaniem, staje się nieopanowaną agresją i zagrożeniem sięgającym szaleństwa. Postacie takie były zresztą grane przez ikony hollywoodzkiego „macyzmu” (często także czarnego kryminału): James Cagney w *Białym żarze* (WALSH 1949), Humphrey Bogart w *Pustce* [*In a Lonely Place*] (RAY 1950) i *Godzinach rozpacz* (WYLER 1955), James Stewart w *Zawrocie głowy* [*Vertigo*] (HITCHCOCK 1958), Robert Mitchum w *Przyłasku strachu* (LEE THOMPSON 1962). Tradycyjny wzorzec – siła fizyczna, indywidualizm, emocjonalna niedostępność – został w takich fabułach skompromitowany, ponieważ społeczeństwo powojennej sytości nie potrzebowało już wojowników. Takie postacie służyły więc – na zasadzie kontrastu – budowaniu nowego pozytywnego typu męskości w kinie lat pięćdziesiątych, czyli ugodowego żywiciela rodziny. Udomowiony mężczyzna przynajmniej częściowo rezygnujący z niezależności na rzecz rodziny i pracy w korporacji zyskiwał w zestawieniu ze skrajnie indywidualistycznym psychopata.

W okresie późniejszym zagubiony, wyalienowany bohater – samotnik balansujący na granicy prawa, próbujący odnaleźć się w świecie-labiryncie – stał się wręcz ikoną popkultury, doskonałym narzędziem mitologizacji zarówno pewnej tendencji w kinie, jak i samej męskości. Przykłady można mnożyć, poczynając od autotematycznych mężczyzn-ikon kina francuskiego (filmy Jeana-Pierre’a Melville’a z Alainem Delonem), poprzez bohaterów *puzzle films* (figura niewiarygodnego narratora również tu oznacza rozbitcie tożsamości), niezliczonych policjantów i przestępców, „samotnych miejskich wilków” z *Leona zawodowca* (BESSON 1994), *Gorączki* (MANN 1955), a kończąc na postaciach-enigmach, istniejących już tylko i wyłącznie na metapoziomiu, jak Kierowca (Ryan Gosling) w *Drive* (REFN 2011). Nadal obecny jest także element kryzysu, przyjmujący postać jednego z kluczowych wyznaczników *neo-noir*. „Zamiast poszukiwać przestępcy w otaczającym go labiryncie metropolii, detektyw szuka samego

siebie – swojej tożsamości i sposobu, w który ją stracił” (ABRAMS 2007: 7). Część bohaterów *neo-noir* rzeczywiście prowadzi śledztwo w swojej sprawie, czego najtrafniejszym przykładem pozostają postaci z nurtu *puzzle films* próbujące odnaleźć własne tożsamości (na przykład *Memento*, *Wyspa tajemnic*). Inną możliwością jest z kolei immanentne dla samego gatunku kryminalnego powtórzenie drogi Edypa (mit odzwierciedla obecną do dziś w literaturze i filmie strukturę śledztwa, a bohater w finale odkrywa, że poszukiwany przez niego morderca to on sam). Tak się dzieje (ponownie) w rozlicznych *puzzle films*, ale też na przykład w filmie *Harry Angel* (PARKER 1987) i w trylogii Bourne’a⁹.

Konwencje

Śledztwo we własnej sprawie jest jedną z najważniejszych ram fabularnych współczesnych *film noir*, a motyw ten pojawia się niezależnie od kręgu kulturowego, płci protagonistów bądź konwencji (stylizacja, uwspółcześnienie). Wzorzec ten obecny był także w klasycznym *film noir*, na przykład *Zmarły w chwili przybycia* [*D.O.A.*] (MARTÉ 1950) bądź *Błękitna gardenia* (LANG 1953), często w połączeniu z chętnie eksploatowanym motywem przypadkowego człowieka zamieszanego w zbrodnię. Choć doskonale łączył się on z egzystencjalistycznym wymiarem nurtu w latach czterdziestych, pozostaje jednak domeną nowszego kina. Niezależnie jednak od odmian i wariacji, współczesne *noir* z reguły mieszczą się w jednej z dwóch podstawowych formuł – filmu detektywistycznego lub gotyckiego *noir*. Pierwszy z wymienionych przynależy z reguły do kina męskiego, gdzie, co oczywiste, osią fabularną jest śledztwo prowadzone przez protagonistę. Mniej typowy jest wariant drugi – także dlatego, że w centrum stawia postać kobiecą¹⁰. Cykl, na który składa się kilkadziesiąt obrazów powstałych w latach czterdziestych i wczesnych pięćdziesiątych XX wieku¹¹, charakteryzuje się strukturą wywiedzioną z literatury (tak zwanych czarnych romansów) i relacji między łotrem gotyckim a niewinną ofiarą, bohaterką walczącą o życie. Wprowadzenie do kina

⁹ W skład trylogii wchodzi: *Tożsamość Bourne’a* (LIMAN 2002), *Krucjata Bourne’a* (GREENGRASS 2004), *Ultimum Bourne’a* (GREENGRASS 2007).

¹⁰ Klasyczny cykl gotyckich *noir* określany jest mianem *gaslight melodrama*, gotyckiej serii *film noir*, *paranoid women’s movies*, *persecuted wife cycle* oraz *gaslight genre* (HANSON 2007: 41).

¹¹ Helen Hanson wymienia dwadzieścia osiem filmów z serii gotyckiej, a listę tę można uzupełnić o kilka pominiętych przez nią tytułów (HANSON 2007: 225-228).

postaci psychopatycznych *homme fatale* jest zresztą kolejnym przyczynkiem do analizowania *film noir* jako obrazu męskości w kryzysie. Drugim, równie ważnym elementem kobiecego *noir*, jest przestrzeń, która nadaje tym fabułom szczególną wymowę. Stanowiące scenerię wydarzeń zamki, domy na pustkowiu bądź olbrzymie rezydencje pochodzą wprost z tradycji literackiej zapoczątkowanej przez *Zamczysko w Otranto* Horacego Walpole'a, a zarazem przynoszą subwersję, typową dla literackiego gotyku (zwłaszcza jego odmiany pozbawionej wątków ponadnaturalnych, jak w *Dziwnych losach Jane Eyre* Charlotte Brontë bądź wzorowanej na nich *Rebecce* Daphne du Maurier). Są to bowiem przede wszystkim domy głównych bohaterek, przestrzeń tradycyjnie „kobieca” (w odróżnieniu od publicznej, „męskiej”), gdzie postacie powinny zyskiwać poczucie bezpieczeństwa. To jednak tutaj prześladowuje je łotr-mąż/opiekun, z którym muszą się samotnie konfrontować, co pozwala dostrzec w *film noir* także polemikę z zachowawczymi nakazami konserwatywnego społeczeństwa.

We współczesnej odmianie gotyckiego *noir* zamiast w zamczyskach bądź wiktoriańskich domostwach, wydarzenia rozgrywają się w nowoczesnych apartamentowcach, a w miejsce tajemnych przejść i korytarzy pojawiają się wielkomiejskie przestrzenie parkingów podziemnych i szybów wentylacyjnych. Tematem nadrzędnym nadal pozostaje jednak przemoc, jak w *Sypiając z wrogiem* (RUBIN 1991) lub *Co kryje prawda* (ZEMECKIS 2000), dosłownie przenoszących wzorce z lat czterdziestych we współczesność. Szczególnie interesującym przykładem żywotności konwencji gotyckiego *noir* jest jednak film mniej oczywisty, czyli *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* [*Alien*] (SCOTT 1979). Najistotniejszym znakiem czasu okazuje się tu wszakże nie konwencja *science-fiction*, ale to, że niewinna ofiara zmuszona do konfrontacji z zagrożeniem staje się wojowniczką, kobietą-heroską – Ellen Ripley (Sigourney Weaver), osamotniona i zamknięta w przestrzeni statku kosmicznego (jej domu), walczy o życie z tajemniczym, nie do końca zidentyfikowanym, złem. Niezależnie jednak od kostiumu i miejsca akcji ten typ *noir* zdominowany jest przez „typową literacką strukturę gotycką, w której protagonistka mierzy się z pragnieniem dotarcia do sedna tajemnicy, a jednocześnie poddana jest władzy silnej męskiej postaci” (HANSON 2007: 173), z którą musi walczyć.

Geografia *noir*

O uniwersalności *film noir*, by nie rzec jego plastyczności, świadczy nie tylko trwałość konwencji, atrakcyjność protagonistów i strony wizualnej, ale też potencjał wyrażenia doświadczeń warunkowanych odmiennością kulturową i specyfiką geograficzną. Nie

prypadkiem w szerokim zbiorze *neo-noir* (rozumianym jako wersja czarnego kryminału współczesna czasowi realizacji) znajdziemy zjawiska węższe, takie jak *southern noir*, *Cal noir*, *Nordic (Scandinavian) noir*, *Boston noir* bądź *rural noir*. Niektóre z nich raczej adaptują to, co dla *noir* typowe. Można to zaobserwować przyglądając się skandynawskiemu czarnemu kryminałowi bądź analizując zastosowanie nazwy *Boston noir*. Ta ostatnia to tytuł antologii opowiadań kryminalnych różnych autorów wydanej pod redakcją Dennisa Lehane'a w 2009 roku, jednocześnie doskonale oddająca charakter bostońskiej prozy zarówno tego gatunku, jak i tego pisarza. Jego powieści i ich adaptacje, takie jak *Rzeka tajemnic* (EASTWOOD 2003) bądź *Gdzie jesteś Amando* (AFLECK 2007), rozgrywają się wśród bohaterów pochodzących z klasy pracującej – błękitnych kołnierzyków – zamieszkujących gorsze dzielnice Bostonu, z klasycznym *noir* łączą je więc zarówno miejskość i demokratyczność zbrodni popełnianej w każdej warstwie społecznej, jak i atmosfera korupcji. Z kolei *Wyspa tajemnic* (SCORSESE 2010) i niesfilmowana powieść *Pułapka z za grobu* wprost nawiązują do klasyki zjawiska: akcja pierwszej (należącej też do nurtu *puzzle*) jest osadzona w latach pięćdziesiątych, a jej bohater to detektyw prowadzący klasyczne śledztwo we własnej sprawie; w drugiej bez trudu rozpoznawalne są wpływ i cytaty intertekstualne z *Głębokiego snu* Raymonda Chandlera.

Podobnie można scharakteryzować grupę skandynawskich powieści, filmów i seriali kryminalnych, które z *film noir* z reguły łączy postać detektywa-outsidera¹², ponura, skąpana w mroku i deszczu wielkomięskość, a także obraz społeczeństwa zepsutego do cna, jak w powieściach Henninga Mankella i Arlandura Indriðasona bądź filmach *Bezsenność* (SKJOLDBJÆRG 1997), *Bagno* (KORMÁKUR 2006), *Łowcy bażantów* (NØRGAARD 2014), serialu *Trapped* (2015) i wielu innych. W Skandynawii tak rozumiane *neo-noir* jest bowiem kostiumem dla wyzwań współczesności. Choć więc charakteryzuje się realizacyjnym chłodem i powściągliwością niewywiedzionymi z klasyki czarnego kryminału, to jako metafora i zwierciadło społeczeństwa stanowi powrót do roli, jaką *film noir* odgrywał w Ameryce lat czterdziestych i pięćdziesiątych, lęki wojenne i zimnowojenne zastępując brutalnością wobec kobiet i dzieci, rasizmem, dziedzictwem patriarchy i historii (częste w Szwecji wątki zbrodni neonazistów, jak w *Mężczyźni nienawidzą kobiet* Stiega Larssona i adaptacjach tej powieści).

¹² Już nie tylko mężczyzny, ale i kobiet, jak w *Moście nad Sundem* (2011-) i *Forbrydelsen* (2007-2012).

Pozostałe z wymienionych kategorii geograficznych – *Southern noir*, *Cal noir*, *rural (pastoral) noir* – raczej odwracają tradycyjne wzorce, zarazem zachowując „czarnego” ducha opowieści, jak i wykształcając własną specyfikę. *Rural noir*, jak wskazuje nazwa, byłoby więc osadzone nie w metropolii, tradycyjnie w kinie i literaturze amerykańskiej konotującej zepsucie, ale właśnie na stereotypowo „czystej” prowincji, gdzie kryją się jeszcze mroczniejsze zbrodnie, jak w klasycznym filmie *Noc myśliwego* (LAUGHTON 1950). Przewrotny użytek z tych konwencji doskonale czyni chociażby Jim Thomposn, także zaliczany do klasyków *hard-boiled fiction* (*Killer inside Me*, *Pop. 1280*). Wieś i prowincja, wybrane na miejsce opowieści w duchu *noir*, z reguły znajdują się na amerykańskim Południu, równie mitologizowanym jak czarny kryminał. Właściwie nazw tych – *Southern* i *rural* – można więc używać zamiennie, jednak pierwsze określenie łączy się z *Southern gothic* i odnosi do legendy konkretnego rejonu Stanów Zjednoczonych. Chodzi tu o specyficzne połączenie zbrodni z okrucieństwem, groteską i dozą obłędu, dodatkowo podszyte plemiennością i religijnością osuwającą się w szaleństwo. Dobrym tego przykładem będzie pierwszy sezon serialu *Detektyw* (*True Detective*, 2014-), rozgrywającego się w Luizjanie, którego bohaterami są nihilistyczni detektywi-outsiderzy, w pogoni za mordercą balansujący na granicy prawa i rozprawiający o moralności.

Serial ten jest przykładem *noir*, który w mniejszym stopniu opowiada o zbrodni katalizującej wydarzenia, a w większym o zepsutym świecie i mrokach ludzkiej duszy. Decyduje o tym sam charakter przestępstwa, akurat nietypowy dla świata przedstawionego czarnego kryminału, wystrzegającego się sadyzmu i wymyślności (seryjny morderca w *Detektywie* i niektórych skandynawskich *noir*, jak *Most nad Sundem*) na rzecz przypadku i/lub prostszych środków. Inaczej jest w ostatniej wyróżnionej przeze mnie kategorii, czyli *Cal noir*. W tym podnurcie, którego nazwa również wskazuje na miejsce akcji – Kalifornię – charakter przestępstwa jest kluczowy i niejako tożsamy ze światem, w którym się ono dokonuje. Pamiętać należy, że *hard-boiled fiction*, a później *film noir* (za sprawą Hollywood) *de facto* narodził się właśnie w tym stanie. Z czasem jednak nie tyle samo miejsce, ile jego mit ziemi obiecanej, gdzie realizuje się kariera od pucybuta do milionera, stał się wyznacznikiem *Cal noir*, którego współczesne przykłady są utrzymane raczej w duchu Raymonda Chandlera niż innych pisarzy związanych z Kalifornią (James M. Cain, Dashiell Hammett). Można tu wspomnieć tytuły takie, jak *Marlowe* (BOGART 1968), *Chinatown* Polańskiego, *Półmrok* (BENTON 1998), drugi sezon *Detektywa* (2015) bądź *Wada ukryta* (ANDERSON 2014), postmodernistyczny pastisz oparty na prozie Thomasa Pynchona. Przestępstwa łączą się tu właśnie

ze ścieżkami kariery – przede wszystkim z wielkim biznesem i dynastycznymi elitami stanu, których nieformalne wpływy korumpują wszystko i wszystkich, także oficjalne instytucje. O tym opowiada już pierwsza powieść Chandlera, czyli *Głęboki sen* z 1939 roku. Analizie podlega więc cały system – współcześnie skąpany już nie w mroku i deszczu, ale w pełnym, palącym słońcu (istotnym motywem w *Chinatown* jest susza). Oznacza to oczywiście odmienną estetykę – tu słoneczna jasność oraz ostre, intensywne barwy zastępują światłocienie dawnych, czarno-białych *film noir* (nawiązując też do intensywności Technicoloru wykorzystywanego w kolorowych *film noir* z klasycznego okresu). Odpowiednikami mrocznych uliczek i zaułków stają się jasno oświetlone i wypełnione światłem przestrzenie, szerokie ulice, plaże i trawniki – zło nie ukrywa się już w mrokach nocy, lecz ujawnia w pełnym słońcu.

Pisanie o *film noir* przysparzało trudności już w jego klasycznym okresie, co przejawia się we wspomnianych na początku problemach definicyjnych. Sama struktura fabularna czarnego kryminału przypominała labirynt typu kłęczę – współcześnie uderzające jest, że za pomocą tego samego porównania można opisać rozwój fenomenu *noir*, rozrastającego się w wielu przecinających się, ale niekoniecznie łączących ze sobą kierunkach. Zmienność i migotliwość w obszarze kultury okazują się jedną ze stałych definiujących tożsamość *film noir*. Oczywiście bywa to nadużywane. Ponieważ sufix *noir* niezwykle zgrabnie łączy się z wieloma określeniami, a jednocześnie jest marką samą w sobie, nieuchronnie prowadzi to do przesady, jak chociażby w najbardziej współczesnym zjawisku, *domestic/chick noir*, przywołującym dalekie echa gotyckiej serii *noir* (kobieta skonfliktowana z opresyjnym małżonkiem¹³), ale jednak niemającym wystarczająco wiele wspólnego z czarnym kryminałem, by uzasadnić obecność *noir* w nazwie inaczej niż względami komercyjnymi.

Żaden z przywołanych w tekście przykładów nie jest podobnym nadużyciem, za każdym kryje się dziedzictwo czarnego kryminału przywoływane wprost lub „ukośnie”. Zauważyć jednak można, że chociażby *Nordic noir* poniekąd przejął pierwotną tożsamość *noir* i – na wzór kina amerykańskiego klasycznego okresu bądź francuskiego lat sześćdziesiątych – uczynił z niej własny znak firmowy, wpisując też weń własną, lokalną specyfikę. Udowadnia to jednak po raz kolejny multiperiodyczny charakter tego fascynującego nurtu i jego fundamentalną rolę dla ukształtowania dwudziestowiecznego i późniejszego, nie tylko amerykańskiego, imaginarium kulturowego.

¹³ Na przykład *Dziewczyna z pociągu*, powieść Pauli Hawkins i jej adaptacja filmowa (TAYLOR 2016).

English summary

Patrycja Włodek's chapter *Life After Life—Shifting paradigms of Film Noir Over Time and the Category of “Multi-periodicity”* delivers the analysis of *film noir* as a trend in Hollywood of the 1940s and 1950s during the twentieth century. The circumstances of its origin are connected with particular moments in America's history—The Great Depression and the Second World War characterized by an atmosphere of fear and uncertainty that found its way onto the screen in form of *noir*. Other definitions argue that *film noir* was first and foremost a style, a genre, a cycle, *et cetera*. However, contemporary reflections reveal the inadequacy of those definitions for several reasons; the adaptability and *hybridity* of *noir*, including its uninterrupted presence in culture during the subsequent decades and within changing paradigms (classic cinema, postmodernism, post-irony). Cinematic devices (lights and shadows, low-key visual style), most defining motifs and characters (cynical male protagonists, *femme fatale*, crime and decay) became a crucial component of pop culture and American cultural sub-consciousness. Concurrently, the characters, the atmosphere, and the visual effects typical of a classic *film noir* became popular in other countries and turned into a transnational phenomenon self-evident in notions such as *British noir*, *Nordic noir*, *Cal-noir et cetera*.

Źródła cytowań

- ABRAMS, JEROLD J. (2007), 'Space, Time and Subjectivity in Neo-Noir Cinema', w: Mark T. Conrad (red.), *The Philosophy of Neo-Noir*, Lexington: The University Press of Kentucky.
- AFFLECK, BEN, REŻ. (2007), *Gdzie jesteś Amando* [*Gone, baby Gone*], Live Planet.
- ANDERSON, PAUL THOMAS, REŻ. (2014), *Wada ukryta* [*Inherent Vice*], Ghoulardi Film Company.
- BENTON, ROBERT, REŻ. (1998), *Półmrok* [*Twilight*], Cinehaus.
- BESSON, LUC, REŻ. (1994), *Leon zawodowiec* [*Léon*], Gaumont.
- BOGART, PAUL, REŻ. (1968), *Marlowe*, Beckerman Productions.
- BOYLE, DANNY, REŻ. (2013), *Trans*, Pathé
- BROWNING, TOD (1931), *Dracula*, Universal Pictures.
- CHRISTOPHER, NICOLAS (2006), *Somewhere in the Night. Film Noir and the American City*, Emeryville: Shomaker Hoard.
- DAHL, JOHN, REŻ. (1994), *Ostatnie uwiedzenie* [*The Last Seduction*], Incorporated Television Company (ITC).
- DERAY, JACQUES (1970), *Borsalino*, Adel Productions.
- DMYTRYK, EDWARD, REŻ. (1945), *Murder, My Sweet*, RKO Radio Pictures
- DOCKTERMAN, ELIANA (2014), 'Is "Gone Girl" Feminist or Mysogynist?', *Time.com*, online: <http://time.com/3472314/gone-girl-movie-book-feminist-misogynist/> [dostęp: 30.06.2017].
- DWAN, ALLAN (1956), *Slightly Scarlett*, Benedict Bogeaus Production.
- EASTWOOD, CLINT, REŻ. (2003), *Mystic River*, Warner Bros.
- FALUDI, SUSAN (2013), *Reakcja. Niewypowiedziana wojna przeciw kobietom*, przekł. Anna Dzierzgowska, Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca.
- FINCHER, DAVID, REŻ. (2014), *Zaginiona dziewczyna* [*Gone Girl*], Twentieth Century Fox Film.
- FOSTER, HIRSH (1999), *Detours and Lost Highways. A Map of Neo-Noir*, New York: Limelights Editions.

- FULLER, SAMUEL, REŻ. (1961), *Underworld U.S.A.*, Allied Artists Pictures.
- FULLER, SAMUEL, REŻ. (1963), *Korytarz szoku* [*Shock Corridor*], Allied Artists Pictures.
- FULLER, SAMUEL, REŻ. (1964), *Nagi pocałunek* [*The Naked Kiss*], Allied Artists Pictures.
- FULLER, SAMUEL, REŻ. (1963), *Korytarz szoku* [*Shock Corridor*], Allied Artists Pictures.
- GODDARD, JEAN-LUC, REŻ. (1956), *Alphaville*, Athos Films.
- GODDARD, JEAN-LUC, REŻ. (1959), *Do utraty tchu* [*À bout de souffle*], Les Films Impéria
- GREENGRASS, PAUL, REŻ. (2004), *Krucjata Bourne'a* [*The Bourne Supremacy*], Universal Pictures.
- GREENGRASS, PAUL, REŻ. (2007), *Ultimatum Bourne'a* [*The Bourne Ultimatum*], Universal Pictures.
- HAGOPIAN, KEVIN (2000), *Le Samuraj*, online: <http://www.albany.edu/writers-inst/fnf99n8.html> [dostęp: 30.06.2017].
- HAMMER, ROBERT, REŻ. (1947), *It Always Rains on Sunday*, Ealing Studios.
- HANSON, HELEN (2007), *Hollywood Heroines. Women in Film Noir and the Female Gothic Film*, London-New York: I. B. Tauris.
- HAS, WOJCIECH JERZY, REŻ. (1957), *Pętla*, Zespół Filmowy „Iluzjon”.
- HAWKS, HOWARD, REŻ. (1946), *The Big Sleep*, Warner Bros.
- HELMAN, ALICJA (1985), ‘Niemiecki ekspresjonizm filmowy’, w: Alicja Helman, Alina Madej (red.), *Niemiecki ekspresjonizm filmowy*, Katowice: Uniwersytet Śląski.
- HENDRYKOWSKI, MAREK (1973), ‘Bullit i inni’, *Teksty: Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja*: 6 (12), ss. 122-142.
- HITCHCOCK, ALFRED, REŻ. (1958), *Zawrót głowy* [*Vertigo*], Alfred J. Hitchcock Productions.
- HITCHCOCK, ALFRED, REŻ. (1960), *Psychoza* [*Psycho*], Shamley Productions.
- HUSTON, JOHN, REŻ. (1941), *The Maltese Falcon*, Warner Bros.

- INGSTER, BORIS, REŻ. (1940), *Man on the Third Floor*, RKO Radio Pictures.
- KASDAN, LAWRENCE, REŻ. (1981), *Żaru ciała* [*Body Heat*], Ladd Company.
- KAWALEROWICZ, JERZY, REŻ. (1959), *Pociąg*, Zespół Filmowy „Kadr”.
- KORMÁKUR, BALTASAR, REŻ. (2006), *Bagno* [*Mýrin*], Bavaria Pictures.
- LANG, FRITZ (1952), *Ranczo złoczyńców* [*Rancho Notorious*], Fidelity Pictures Corporation.
- LANG, FRITZ, REŻ. (1953), *Błękitna gardenia* [*The Blue Gardenia*], Alex Gottlieb Profuctions.
- LAUGHTON, CHARLES, REŻ. (1955), *Noc myśliwego* [*The Night of a Hunter*], Paul Gregory Productions.
- LEVINSON, BARRY, REŻ. (1994), *W sieci* [*Disclosure*], Warner Bros.
- LEWIS, JOSEPH H., REŻ. (1955), *Wielki kartel* [*The Big Combo*], Security Pictures.
- LIMAN, DOUG, REŻ. (2002), *Tożsamość Bourne’a* [*The Bourne Identity*], Universal Pictures.
- LYNCH, DAVID, REŻ. (1997), *Zagubiona autostrada* [*Lost Highway*], October Films.
- LYNE, ADRIAN, REŻ. (1987), *Fatalne zauroczenie* [*Fatal Attraction*], Paramount Pictures.
- MANN, MICHAEL, REŻ. (1995), *Gorączka* [*Heat*], Warner Bros.
- MATÉ, RUDOLPH, REŻ. (1950), *Zmarły w chwili przybycia* [*D.O.A.*], Crdina Pictures (II).
- MELVILLE, JEAN-PIERRE, REŻ. (1967), *Samuraj* [*Le samourai*], Compagnie Industrielle et Commerciale Cinématographique (CICC).
- MELVILLE, JEAN-PIERRE, REŻ. (1970), *W kręgu zła* [*Le cercle rouge*], Euro International Film (EIA).
- MĘTRAK, KRZYSZTOF (1983), *Chandler żywy*, w: red. Dorothy Gardiner i Katherine S. Walker, *Mówi Chandler*, przekł. Ewa Budrewicz, Warszawa: Czytelnik.
- NAREMORE, JAMES (2008), *More Than a Night. Film Noir in its Contexts*, Los Angeles: XXX.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (1998), *Śledząc* [*Following*], Next Wave Films.

- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2000), *Memento*, Newmarket Capital Group.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2005), *Batman – początek* [*Batman Begins*], Warner Bros.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2008), *Mroczny Rycerz* [*The Dark Knight*], Warner Bros.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2010), *Incepcja* [*Inception*], Warner Bros.
- NOLAN, CHRISTOPHER, REŻ. (2012), *Mroczny Rycerz powstaje* [*The Dark Knight Rises*], Warner Bros.
- NØRGAARD, MIKKEL, REŻ. (2014), *Łowcy bażantów* [*Fasandræberne*], Zentropa Entertainments.
- PARKER, ALAN, REŻ. (1987), *Harry Angel* [*Angel Heart*], Carolco International N.V.
- POLAŃSKI, ROMAN, REŻ. (1972), *Chinatown*, Paramount Pictures.
- PREMINGER, OTTO, REŻ. (1994), *Laura*, Twentieth Century Fox Film.
- RAY, NICOLAS, REŻ. (1950), *Pustka* [*In a Lonley Place*], Columbia Picture Corporation.
- RAY, NICOLAS, REŻ. (1958), *Party Girl*, Euterpe
- REED, CAROL, REŻ. (1947), *Niepotrzebni muszą odejść* [*Odd Man Out*], Two Cities Films.
- REED, CAROL, REŻ. (1949), *Trzeci człowiek* [*The Third Man*], London Film Productions.
- REINER, CARL, REŻ. (1982), *Umarli nie potrzebują pledu* [*Dead Men Don't Wear Plaid*], Aspen Film Society.
- RICHARDS, DICK, REŻ. (1975), *Żegnaj, laleczko* [*Farewell, My Lovely*], EK.
- RUBIN, JOSEPH, REŻ. (1991), *Sypiając z wrogiem* [*Sleeping with the Enemy*], Twentieth Century Fox Film.
- SCORSESE, MARTIN, REŻ. (1976), *Taksówkarz* [*Taxi Driver*], Columbia Pictures Corporation.
- SCOTT, RIDLEY, REŻ. (1979), *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* [*Alien*], Brandywine Productions.

- SCOTT, RIDLEY, REŻ. (1982), *The Blade Runner*, Warner Bros.
- SIODMAK, ROBERT, REŻ. (1946), *The Killers*, Mark Hellinger Productions.
- SKJOLDBJÆRG, ERIK, REŻ. (1997), *Bezszenność* [*Insomnia*], Norsk Film.
- SMIGHT, JACK, REŻ. (1966), *Ruchomy cel* [*Harper*], Gershwin-Kastner Productions
- SPIELBERG, STEVEN, REŻ. (2002), *Raport mniejszości* [*Minority Report*], Twentieth Century Fox.
- STAHL, JOHN (1945), *Leave Her to Heaven*, Twentieth Century Fox.
- TAYLOR, TATE, REŻ. (2016), *Girl on the Train*, Dream Works.
- THOMPSON, J. LEE, REŻ. (1962), *Przylądek strachu* [*Cape Fear*], Melville Productions
- TOURNEUR, JACQUES, REŻ. (1947), *Człowiek z przeszłością* [*Out of the Past*], RKO Radio Pictures.
- TRUFFAUT, FRANÇOIS, REŻ. (1960), *Strzelajcie do pianisty* [*Tirez sur le pianiste*], Les Films de la Pléiade.
- VERHOEVEN, PAUL, REŻ. (1992), *Nagi instynkt* [*Basic Instinct*], Carolco Pictures.
- VERNEUIL, HENRI, REŻ. (1969), *Klan Sycylijczyków* [*Le clan des Siciliens*], Les Productions Fox Europa.
- VIDOR, CHARLES, REŻ. (1946), *Gilda*, Columbia Pictures Corporation.
- VIDOR, KING, REŻ. (1946), *Pojedynek w słońcu* [*Duel in the Sun*], Selznick Studio.
- WAJDA, ANDRZEJ, REŻ. (1954), *Pokolenie*, Zespół Filmowy „Kadr”.
- WAJDA, ANDRZEJ, REŻ. (1956), *Kanał*, Zespół Filmowy „Kadr”.
- WAJDA, ANDRZEJ, REŻ. (1958), *Popiół i diament*, Zespół Filmowy „Kadr”.
- WALSH, RAOUL, REŻ. (1949), *Biały żar* [*White Heat*], Warner Bros.
- WALSH, RAOUL, REŻ. (1940), *High Sierra*, Warner Bros.
- WELLES, ORSON, REŻ. (1958), *The Touch of Evil*, Universal Studios.
- WHALE, JAMES, REŻ. (1931), *Frankenstein*, Universal Pictures.
- WILDER, BILLY, REŻ. (1944), *Double Indemnity*, Paramount Pictures

WINDING REFN, NICOLAS, REŻ. (2011), *Drive*, Film District.

WYLER, WILLIAM, REŻ. (1955), *Godziny rozpacz* [*The Desperate Hours*], Paramount Pictures.

ZEMECKIS, ROBERT, REŻ. (2000), *Co kryje prawda* [*What Lies Beneath*], Dream Works.

Larsa von Triera flirt ze sztuką wysoką na przykładzie *Melancholii* i *Nimfomanki*

ANNA DWOJNYCH*

Wstęp

Lars von Trier postrzegany był niejednokrotnie jako skandalista i prowokator. Jak pisze Anita Piotrowska: „jego twórcza osobowość to hybryda: z jednej strony granicząca z wyrachowaniem samoświadomość i kuglarska perfekcja w manipulowaniu reakcjami widza, z drugiej – egzaltowana postawa, naiwna fascynacja i nieustająca zabawa w kino” (PIOTROWSKA 2000: 8). Wpływ na taką opinię miała zarówno twórczość reżysera wywołująca silne emocje (jak choćby zbierający negatywne recenzje *Antychryst* z 2009 roku), skandale z udziałem reżysera (wystąpienie podczas festiwalu w Cannes, podczas którego Trier miał powiedzieć, że „rozumie Hitlera”; POLSKIERADIO.PL 2011), czy kampania reklamująca film *Nimfomanka* (*billboardy* przedstawiające aktorów podczas seksualnych uniesień). Jednak, jak zauważa Piotrowska, „czy tego chcemy, czy nie, w *Idiotach*, *Królestwie*, *Przełamując fale* odbija się niemały kawałek dzisiejszej kultury, a postawę ich twórcy można uznać za modelowy wręcz przykład artysty końca wieku” (PIOTROWSKA 2000: 10). Tomasz Tiuryn z kolei, pisząc o związkach filmów von Triera z rozterkami i obawami współczesnej kultury, stwierdza, że „nadają one filmom von Triera rangę ważnych wydarzeń kulturalnych, czynią je znakami swojej epoki – i jako

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: anna.dwojnych@gmail.com

takim należy im się szczególna uwaga” (TIURYN 2000: 77). Zgadając się z opinią cytowanych badaczy, uznać należy twórczość Larsa von Triera za wartą analizy nie tylko ze względu na specyfikę kina, które tworzy, ale także problematyczny status produkcji Duńczyka – czy należą one do kultury popularnej, czy *mainstreamowej*? Jego ostatnie filmy *Melancholia* i *Nimfomanka* doskonale ukazują płynność i nieoczywistość tego podziału.

Trier i inni

Lars von Trier próbował dostać się do szkoły filmowej jako siedemnastolatek. Po pierwszych nieudanych próbach zaczął studia na filmoznawstwie i dołączył do grupy filmowców amatorów Filmgrupp 16 (TRIER 2001: 38). W tym czasie nakręcił kilkadziesiąt filmów reklamowych oraz jednogodzinne filmy, takie jak *Ogrodnik orchidei*, oparty na powieści Triera (których twórca napisał kilka, choć żadnej nigdy nie wydał) i *Menthe*, autorską interpretację powieści *Historia O Pauline Réage* (TRIER 2001: 38). *Historia O*, podobnie jak *Filozofia w buduarze* markiza de Sade’a były zresztą jednymi z ulubionych książek Triera, towarzyszących mu w szkole i umiłających lekcje (TRIER 2001: 38).

Podczas realizacji pierwszych filmów von Triera dały o sobie znać zamiłowanie reżysera do perwersji i dążność do zwracania na siebie uwagi. W *Ogrodniku orchidei* von Trier wystąpił w nazistowskim mundurze i w stroju transwestyty (SZCZEPAŃSKI 2002: 211). W szkole średniej idolem reżysera był David Bowie pokazujący się w nazistowskim mundurze, a jego naśladownictwo stanowiło dla Triera pierwszy gest buntu wobec matki, członkini duńskiego ruchu oporu (SZCZEPAŃSKI 2002: 211). W szkole filmowej (do której Trier dostał się za trzecim razem) chciał zrealizować etiudę na podstawie *Filozofii w buduarze*, ale profesor reżyserii wyraził zgodę jedynie na ekranizację opowiadań Boccaccia (TRIER 2001: 44). Zanim Trier dostał się do szkoły filmowej, bardzo lubił kino włoskie – cenił Federico Felliniego, był też pod ogromnym wrażeniem filmu *Nocny portier* Liliany Cavani (autorki między innymi filmu o Fryderyku Nietzschem, zatytułowanego *Poza dobrem i złem*). Reżyser przyznaje, że wiele wątków *Nocnego portiera* wykorzystał w miniserialu *Królestwo* (TRIER 2001: 42). Jednak mówiąc o swoich inspiracjach, Trier najczęściej wskazuje takich twórców, jak Carl Theodor Dreyer czy Andriej Tarkowski.

W 1988 roku Lars von Trier zrealizował *Medeę*, film telewizyjny oparty na tragedii Eurypidesa, adaptację scenariusza Carla Theodora Dreyera (SZCZEPAŃSKI 2002:

207). Zafascynowanie Triera Dreyerem przybierało zresztą różne formy – od realizacji niedokończonych przez Dreyera projektów (do których zalicza się *Medea*), pomysłu na film dokumentalny o powstawaniu *Gertrudy* (ostatniego dzieła Dreyera), angażowaniu dawnych współpracowników Dreyera (aktorów, operatorów), kończąc na występowaniu we fraku swojego mistrza na zakończenie każdego odcinka *Królestwa*. Stig Björkman, autor wywiadu rzeki z Larsem von Trierem *Spowiedź Dogma-tyka*, wymienia cechy wspólne obu reżyserom: surowość, niezłomność, natchnienie. Porównanie kończy konkluzją: „obaj, choć pochodzą z dwóch różnych epok, są czarodziejami, którzy za pomocą odmiennych środków, ale z podobną powagą i pasją, poszukiwali nowych dróg zgłębiania istoty filmu” (TRIER 2001: 7).

Wyraźne nawiązania do twórczości Tarkowskiego pojawiają się z kolei w *Melancholii* i *Nimfomance*. W tej ostatniej widz rozpoznać może kadry roślinności i traw, charakterystyczne dla *Solaris* Tarkowskiego. *Melancholia* zaś, podobnie jak *Ofiarowanie* Tarkowskiego, traktuje o bezsilności człowieka wobec końca. Oba filmy ukazują człowieka, który mimo rozległej wiedzy i błyskotliwego intelektu, staje się bezradny wobec kresu świata i śmierci. W obu tytułach pojawia się bohater, który chce ratować swoich bliskich przed zagładą. O ile jednak w *Melancholii* źródłem zagrożenia jest przybliżająca się do Ziemi planeta, zwiastująca kataklizm, o tyle w *Ofiarowaniu* do zagłady prowadzi postęp techniczny, który umożliwił skonstruowanie bomby atomowej. W jednej z pierwszych scen Alexander z *Ofiarowania* mówi:

[...] człowiek zawsze musiał bronić się przed innymi ludźmi, przed przyrodą, której jest częścią, zadawał gwałt prawom natury [...]. Wszystkie te nasze tzw. osiągnięcia techniczne mają uczynić nasze życie bardziej wygodnym, pozwolić nam osiągnąć pewien standard, bądź też są instrumentem przemocy służącym do utrzymania władzy. Zachowujemy się jak dzicy [...] wszelki postęp techniczny natychmiast zamieniamy w coś złego (TARKOWSKI 1986).

Melancholia

Melancholia Larsa von Triera podzielona jest na dwa rozdziały. Pierwszy przedstawia wesele Justine. Panna młoda nie potrafi poradzić sobie z odczuwaną pustką, rzeczywistość ją z jednej strony przygnębia, z drugiej wydaje się jej obojętna. Bohaterka przeżywa swój własny koniec świata, zanim jeszcze inni podzielą jej lęki przed nadciągającą katastrofą. Drugi rozdział dotyczy siostry bohaterki, a zarazem jej fizycznego i osobowościowego przeciwieństwa, Claire. Claire jest przerażona prognozami apokaliptycz-

nej katastrofy. Bacznie śledzi naukowe doniesienia dotyczące ryzyka zderzenia tytułowej planety Melancholii z Ziemią, uważnie obserwuje niebo przez lunetę, tak naprawdę szukając potwierdzenia nadziei, że ona i jej bliscy są bezpieczni. Choć z każdym dniem nadzieje Claire na „szczęśliwe zakończenie” stają się coraz bardziej irracjonalne, ta nie zgadza się na zagładę świata i absurdalnie stara się z nią walczyć (kiedy groźna planeta staje się widoczna gołym okiem i nasilają się zjawiska atmosferyczne związane ze zbliżaniem się obcej planety, Claire odjeżdża ze swojej posiadłości samochodem, chcąc uciec przed końcem świata). Wyraźne są odmienne postawy siostr wobec końca. Justine stwierdza: „Ziemia jest zła, nikt nie będzie za nią tęsknił” (TRIER 2011). Zagłada miałaby być czymś w rodzaju sprawiedliwego wyroku, który Justine przyjmuje ze spokojem. Bohaterka bowiem nie ma nic do stracenia, dla niej świat skończył się dużo wcześniej, przed fizyczną katastrofą. Claire do końca chce stawiać opór determinizmowi przyrody. Obie siostry odrzucają nawzajem swoje postawy – Claire nie rozumie postawy Justine, dla Justine zaś słabością jest postawa Claire, której dopiero teraz zaczęła zagrażać strata i która nie potrafi się z tym pogodzić. *Melancholia* niewątpliwie stanowi alternatywę dla przedstawień apokalipsy w hollywoodzkich filmach. Zagadnienie końca świata od dawna bowiem jest motywem zakorzenionym w popularnych produkcjach filmowych (stąd też samo podjęcie tego tematu przez reżysera wskazywałoby na taki właśnie charakter *Melancholii*). Interesujące, że pierwszy film o zagładzie świata powstał w 1916 roku w Danii (*Koniec świata*, oryg. *Verdens Undergang*). Zatem Lars von Trier, realizując *Melancholię*, niejako wraca do korzeni.

W wielu recenzjach filmu postać Justine była utożsamiana z Trierem (wielokrotnie przyznającym się do choroby depresyjnej). Dokonywano tym samym prostego (i błędnego) utożsamienia tytułowej planety Melancholia z depresją bohaterki. Jak zauważa Paweł Dybel, we współczesnych publikacjach poświęconych zjawisku melancholii pomija się jej dwuznaczną naturę, dostrzeżoną w tradycji filozoficznej, gdzie z jednej strony melancholią nazywano stan rezygnacji paralizujący człowieka (czyli to, co dziś określa się często jako depresję), z drugiej – w melancholii upatrywano podłoża i źródła niezwyklej kreatywności jednostki i możliwości uzyskania przez nią ponadprzeciętnego wglądu w naturę rzeczy (DYBEL 2010: 113). Analizując film von Triera, należałoby raczej odrzucić utożsamianie melancholii i depresji ze względu na fakt, że depresja jest jednostką chorobową, melancholia natomiast zjawiskiem kulturowym, rozpatrywanym przez filozofię i historię sztuki. To właśnie ten kulturowy jej aspekt Lars von Trier oddaje poprzez odniesienia do malarstwa europejskiego i kompozycji Ryszarda Wagnera.

Tytuł filmu przywodzi na myśl tytuł najśłynniejszej ryciny Albrechta Dürera *Melancholia I*, na której aż do XIX wieku wzorowali się inni artyści, pragnący ilustrować ten fenomen (KLIBANSKY 2009: 397). Centralnym motywem ryciny jest postać melancholika; grymas twarzy wyraża melancholijny nastrój, który odczuwa człowiek przedstawiony na rycinie. Skoro „melancholia, Saturn i matematyka są jednym i tym samym” (KLIBANSKY 2009: 425), to mężczyznę otaczają liczne narzędzia i przyrządy geometryczne. Jak zwraca uwagę Filip Jalowski:

[...] losem artysty w świecie dürerowskiej „Melancholii” jest cierpienie spowodowane niemożnością przeniknięcia do pojęć, które wymykają się ludzkiemu rozumowi. Mimo stosu narzędzi, całej wiedzy i techniki, tak naprawdę wszystko pozostaje nierozwiązywalną tajemnicą. Bezruch postaci z ryciny jest niemym krzykiem bezsilności (JALOWSKI 2012).

Bohaterowie *Melancholii*, podobnie jak bohater ryciny, dysponują narzędziami i zdobyczami techniki. Posiadają lunetę, przez którą mogą obserwować zbliżającą się planetę, korzystają też z internetu, w którym zapoznają się z sądami naukowców o prawdopodobieństwie katastrofy. Jednak ta wiedza, w zetknięciu z nieubłaganą przyrodą, okazuje się nieprzydatna. Alegorię bezużyteczności wiedzy odnaleźć można w scenie, gdy Justine odgaduje liczbę fasolek w słoiku i przepowiada zderzenie Melancholii z Ziemią (JALOWSKI: 2012). Podobnie bohaterowie *Melancholii*, mimo wiedzy o niebezpieczeństwie (zarówno dzięki zdobyczom nauki, jak i tej pozyskanej w nadprzyrodzony sposób, jak w przypadku prorocत्व Justine), są nieuchronnie skazani na kaprysy przyrody i zjawiska astronomiczne.

Pierwszy obraz w filmie to *Mysliwi na śniegu* Petera Brueghela. Jak zauważa Maria Rzepińska w *Siedmiu wiekach malarstwa europejskiego*, ludzie z obrazów malarza „mają bezpośrednią styczność z ziemią, są częścią przyrody” (RZEPIŃSKA 1986: 198), przy czym przyroda ta „nie jest potraktowana «nastrojowo» jako akompaniament działań ludzkich. Jest zawsze równie wspaniała i piękna, obojętna na poczynania człowieka – małego wobec niej, niewiele znaczącego w swojej codziennej krzątaniu” (RZEPIŃSKA 1986: 199). Podobnie przedstawia przyrodę Trier w *Melancholii* – tajemniczą, nieubłaganą, niezależną od ludzkich działań. Brueghel jako pierwszy namalował pejzaż zimowy „z siatką ciemnych bezlistnych gałęzi, rzeką pokrytą lodem, padającym śniegiem” (RZEPIŃSKA 1986: 199). Wyniosły chłód przyrody bijący z obrazu Brueghela przypomina bezwzględność natury z *Melancholii*. Dobrze pokazuje to scena, w której Claire i Leo próbują uciec przed żywiołem do lasu – ponurego, opuszczonego i obojętnego na lęk bohaterów. Jedyna „odpowiedź”, jaką otrzymują, to wichura i grad.

Jeden z pierwszych kadrów *Melancholii* jednoznacznie nawiązuje z kolei do słynnej *Ofelii* Johna Everetta Millaisa. Justine zanurzona jest w strumieniu pełnym zieleni (Ofelia, nieszczęśliwie zakochana w Hamlecie, popadła w obłąd i popełniła samobójstwo, topiąc się w strumieniu). Widoczne na obrazie woda i rośliny wodne, przypisywane były temperamentowi melancholicznemu (JALOWSKI 2012).

Kolejnymi dziełami malarskimi, mocno wyeksponowanymi w filmie, są prace Kazimierza Malewicza, twórcy suprematyzmu. Podczas wesela Claire widząc malującą się na twarzy siostry cierpienie, prosi ją o rozmowę. Kobiety przenoszą się do pokoju wypełnionego książkami o sztuce, gdzie po raz pierwszy widz może dostrzec woluminy zawierające reprodukcje obrazów Malewicza. Claire mówi do Justine: „ustaliłyśmy, że nie będziesz dziś robiła żadnych scen” (TRIER 2011). Ta jednak wydaje się nie rozumieć stawianych jej zarzutów. Powraca do weselników, by po chwili znów ich opuścić. Justine i Claire ponownie spotykają się w pokoju wypełnionym książkami, a Claire wyrzuca siostrze niegościnne zachowanie podczas zabawy weselnej. Gdy Justine zostaje sama w pokoju, zapłakana wodzi wzrokiem po albumach z reprodukcjami malarskimi, wśród których na pierwszym planie eksponowane są obrazy Kazimierza Malewicza. Artysta dobitnie sprzeciwiał się sztuce mimetycznej, zaś suprematyzm definiował jako „supremację czystego odczucia w sztukach plastycznych” (MALEWICZ 1963: 387). „Odczucie” bowiem stanowiło dla Malewicza kluczową kategorię w postrzeganiu sztuki. Jego zdaniem „figuratywny realizm (wiernie odzwierciedlający widoczne w świecie rzeczy) zawsze poniesie porażkę, dlatego że nigdy nie ogarnie w pełni głębi rzeczywistości, podczas gdy kształty suprematyzmu są równoznaczne z kształtami rzeczywistości” (URBAN 2014).

Trudno o bardziej plastyczne przedstawienie stanu Justine, panny młodej ignorującej otaczającą ją rzeczywistość, dla której „prawdziwe” i „realne” stają się jedynie jej odczucia (MALEWICZ 1963: 390), niż malarstwo Malewicza. Przyjęcie weselne Justine – przemowy bliskich, toasty, poczęstunek tortem, wymuszony taniec – wszystko to są dla niej puste rytuały, przypominające, że „życie nasze jest widowiskiem, w którym odczucie bezprzedmiotowe przedstawiane jest poprzez zjawiska przedmiotowe” (MALEWICZ 1963: 396).

W tej samej scenie widać, jak Justine podchodzi do regału z książkami, zaczyna przeglądać albumy i je przedstawiać. Pierwszą książkę pozostawia otwartą na stronie z kopią wspomnianych już *Mysliwych na śniegu* Brueghela. Kolejną publikację otwiera na reprodukcjach obrazów Millaisa – po prawej stronie znajduje się przywołana już *Ofelia*, po lewej *Córka drwala*.

Następnie przy rycinie Williama Blake’a *Murzyn powieszony żywcem za żebra na szubienicy* stawia album otwarty na kolejnym obrazie Brueghela, *Kraina szczęśliwości*. Widać na nim, jak przedstawiciele różnych warstw społecznych – rycerz, uczonek, wieśniak, podlegają takiej samej fizjologii – wszyscy odczuwają głód, ale też jednakowo wszystkim grozi obżarstwo, które usypia bohaterów. Wobec fizjologii (przyrody, świata) wszyscy ludzie są równi bez względu na swoje pochodzenie, status, majątek czy wiedzę. Kolejny raz eksponowany jest motyw bezradności człowieka wobec świata bez względu na posiadane umiejętności, inteligencję, rozwój technologiczny czy bogactwo.

Obok wspomnianego obrazu Brueghela widnieje z kolei jeden z najsłynniejszych portretów autorstwa Hansa Holbeina młodszego, *Kupiec Georg Gisze*, przedstawiający gdańszczanina z jednej z najzamożniejszych tamtejszych rodzin w XVI wieku. Na obrazie widoczne są symbole wysokiego statusu – kupiec pozuje do portretu w kanto-rze, ubrany w kosztowny strój, a więc czerwoną jedwabną koszulę i czarny aksamitny kapelusz. Na pierwszym planie znajduje się także pozłacany zegar puszkowy – jeden z pierwszych zegarków przeznaczonych do noszenia przy sobie, niezwykle kosztowny (obraz Holbeina stanowi zresztą najstarsze w ikonografii przedstawienie takiego zegara) podobnie jak wazon, wykonany najpewniej ze szkła weneckiego, będący także wyrobem luksusowym (STĄPOREK 2010). W kontekście filmu można ten obraz odczytać jako obce bohaterce przywiązanie człowieka do świata materialnego czy fizycznego. Majętny mężczyzna z obrazu przywołuje skojarzenia z filmowym Johnem (mężem Claire, a szwagrem Justine). Wesele odbywa się w okazałej posiadłości (John podkreśla w jednej ze scen, że goście weselni mają do dyspozycji pole golfowe z osiemnastoma dołkami). Gdy Justine mówi: „wiem, że John dużo na nie wydał”, Claire odpowiada: „jest nieprzyzwoicie bogaty. Nie przestanie o tym gadać” (TRIER 2011). Dostatek, w jakim żyje Justine, kontrastuje z ubóstwem gestów i słów w otoczeniu kobiety (w dalszej części filmu John okłamuje Claire, mówiąc, że nie zagraża im niebezpieczeństwo, po czym w samotności popełnia samobójstwo).

Ostatnie przedstawione w scenie w pokoju z książkami dzieła sztuki to *Dawid z głową Goliata* Michelangelo Mersisiego da Caravaggia oraz obraz Carla Fredrika Hilla przedstawiający jelenia. Według krytyków sztuki Caravaggio przedstawił samego siebie, obraz zaś miał być prośbą o ułaskawienie malarza przekazaną na ręce kardynała Scipione Borghese (Caravaggio był bowiem skazany za zabójstwo młodego mężczyzny; BOŃCZA-SZABŁOWSKI 2014). Inne interpretacje wskazują, że *Dawid z głową Goliata* to jeden z autoportretów malarza, przez które artysta wyznaje, że jest grzesznikiem (SEWARD 2003: 69). Malując obraz artysta prawdopodobnie nie był w pełni władz umysłowych

(JALOWSKI 2012). Jak wskazują krytycy twórczości Caravaggia, artysta w swoich obrazach nawiązywał do własnej burzliwej osobowości, targających nim namiętności i skandalizującego trybu życia, jaki prowadził (OLKUSZ 2011: 225-232).

Poroże jelenia z obrazu Hilla przypomina z kolei uschnięte drzewo, stanowiące popularny motyw w twórczości tego artysty. Znaczący w interpretacji umieszczenia tego obrazu w *Melancholii* jest fakt, że w niemieckiej poezji barokowej uschnięte drzewo było właśnie jednym z atrybutów melancholii (KLIBANSKY 2009: 419).

Leitmotywem muzycznym obecnym w filmie jest preludium do *Tristana i Izoldy* Ryszarda Wagnera. Imię „Tristan” pochodzi od łacińskiego słowa „tris” oznaczającego smutek (KOPALIŃSKI 2007: 335). Głównym motywem wagnerowskiego utworu jest nieszczęśliwa miłość Tristana i Izoldy, która może zrealizować się jedynie w śmierci. Ta jest więc dla bohaterów wybawieniem, podobnie jak dla bohaterów *Melancholii*. W ostatniej scenie Justine, Claire i jej syn, Leo trzymając się za ręce, czekają na śmierć, która wszelako nie musi oznaczać końca.

Tropy malarskie pojawiające się w filmie, pozwalają przypuszczać, że tytułowa melancholia to nie potocznie rozumiana depresja, lecz raczej znużenie światem. Byłaby to nuda w ujęciu Martina Heideggera, stan, kiedy wszystko wydaje się puste, a czas staje się obojętny (SKARGA 2009: 193). Odczuwanie takiej nudy wiąże się ze świadomością, że nic nie jest warte troski, a koniec jest nieuchronny. Jest to więc nastrój bliski trwodze związanej z byciem ku śmierci (SKARGA 2009: 193). Samotność odczuwana przez Justine jest bowiem taka, jak rozumiał ją Karl Jaspers, a mianowicie samotnością na wskroś intelektualną, związaną z zapatrzeniem w sens własnego bycia, pozwalającym stanąć w obliczu nieskończoności (SKARGA 2009: 202). Jak pisał Jaspers:

[...] zdobywam mój własny byt w absolutnej samotności, gdzie wobec problematyczności tego, co zachodzi w świecie, wobec tego, że wszystko – także mój własny byt empiryczny – pogrąża się w otchłani, stoję przeciw przed sobą poza światem w taki sposób, jak gdybym był bezpieczną wyspą na oceanie, z której spoglądam w świat bez celu, niby w jakąś falującą atmosferę, gubiącą się w bezkresach. Nic nie obchodzi mnie autentycznie, ale wszystko oglądam przy świadomości mojej wiedzy, która jest pewnym oparciem. W tej zamkniętości mego bycia sobą jestem uniwersalnością pragnienia wiedzy (JASPERS 1978: 110).

Nimfomanka

Mężczyzna imieniem Seligman znajduje na ulicy poturbowaną kobietę, której proponuje pomoc. Joe korzysta z gościny Seligmana i zaczyna opowiadać historię tragicznego życia. Joe od dzieciństwa odczuwa swoją odmienność. Bardzo wcześnie i dosyć przypadkowo rozpoczyna życie seksualne, z góry odrzucając możliwość zaangażowania się w dłuższe, intymne relacje. Z czasem jednak zakochuje się w swoim pierwszym seksualnym partnerze i zakłada z nim rodzinę, ale mimo osiągnięcia tego, co większość ludzi uznaje za szczęście, Joe stale czegoś brakuje. Kobieta prowadzi coraz bardziej destrukcyjne życie – często zmienia partnerów seksualnych, eksperymentuje, próbuje seksu grupowego, relacji sado-masochistycznej, relacji homoseksualnej. Seksualność ukazana w filmie jest zła, niszcząca, skazująca na cierpienie, ale też często odpychająca i nieestetyczna. Kompozycja filmu przypomina oświeceniowy moralitet: kobieta przedstawia pomagającej jej osobie splot okoliczności, które doprowadziły ją do obecnego stanu. W opowieści Joe nie brakuje moralizatorstwa, odczuwa ona wyrzuty sumienia z powodu swojej libertyńskiej przeszłości, która była zgubna w skutkach i przysporzyła cierpienia wielu ludziom: rozbijanie małżeństw, złamanie serca mężowi, narażenie na śmierć własnego dziecka (a ostatecznie porzucenie swojej rodziny), praca dla mafii. Opowieści o seksualnym życiu Joe są przeplatane dygresjami Seligmana odwołującymi się do filozofii, teorii muzyki czy przyrody. Film pełen jest autocytatów z Larsa von Triera i nawiązań do jego poprzednich produkcji – wyjętego z *Antychrysta* lisa, szpitalnych podziemi rodem z *Królestwa*, czy też „melancholijnego” kosmosu.

Seligman, po wysłuchaniu opowieści Joe, wyjaśnia kobiecie, dlaczego ta ma wyrzuty sumienia i jest odrzucona przez społeczeństwo, mówiąc: „Przeciwstawiałaś się płci, która dręczyła, katowała i zabijała miliony kobiet. Dręczyło cię poczucie winy, więc przybrało formę męskiej agresji” (TRIER 2013). Zdaniem Seligmana, gdyby mężczyzna wiódł takie życie, jak Joe – miał niezliczone ilości kochanek czy zaniedbywał swoją rodzinę dla realizacji seksualnych przyjemności – byłoby to społecznie akceptowane. Odpowiedź Seligmana (a może Triera) wydaje się banalna. Lars von Trier, wielokrotnie oskarżany o męski szowinizm (SZCZEPAŃSKI 2002: 215-217), tworzy niezbyt wyrafinowany manifest feminizmu. Obraz ocierający się o pornografię z jednej strony traktuje o emancypacji (rzadko bowiem na ekranie można zobaczyć bohaterkę prowadzącą równie nieskrępowane życie seksualne, do tego wyrachowaną, cyniczną, wykonującą tak stereotypowo męski „zawód”, jak „odzyskiwacz długów”), z drugiej natomiast strony Joe żałuje dotychczasowego życia, odczuwa wyrzuty sumienia, a za swoje

wcześniejsze poczynania zostaje ukarana (brutalnie pobita i upokorzona przez byłego męża i przyjaciółkę).

Przedstawieniu tej (jedynie pozornie) wieloznacznej historii, mającej wiele znamion produkcji popularnej, towarzyszą utwory metalowego zespołu Rammstein czy klasyka *rocka* (jak choćby *Hey Joe* Jimiego Hendrixa). Między nimi można jednak usłyszeć kantatę Jana Sebastiana Bacha. Seligman, stary kawaler, rekompensując swoje ascetyczne życie oddaniem się literaturze, filozofii i sztuce, opowiada Joe o swoim ulubionym kompozytorze, czyli Bachu, na przykładzie kantaty *Ich ruf' zu dir, Herr Jesu Christ* wyjaśniając, czym jest polifonia – całkowicie europejskie, powstałe w średniowieczu zjawisko muzyczne, w którym kilka różnych melodii wspólnie tworzy harmonię. Seligman rozwija opowieść o ciągu Fibonacciego (jego związku z twierdzeniem Pitagorasa i złotym podziale), szatańskim interwale, poszukiwaniu boskiego czynnika w sztuce. W końcu przechodzi do opisanego polifonii, składającej się z trzech melodii: basowej, granej przy pomocy pedałów organowych, drugiej, granej lewą ręką i pierwszej, najwyższej, granej prawą ręką. Wtedy Joe dochodzi do wniosku, że polifonia idealnie oddaje specyfikę nimfomanii (w tym także doświadczeń seksualnych bohaterki). Opowiada w tym miejscu o trzech byłych kochankach, którzy jej zdaniem odpowiadają trzem melodiom w polifonii. Pierwszy z nich był dobry, niezwykle wyrozumiały, czuły, empatyczny i oddany potrzebom Joe, „był basową melodią: monotony, przewidywalny i niewątpliwie rytualny” (TRIER 2013). Drugi – dominujący, niepokorny i nieprzewidywalny – stanowił jego przeciwieństwo: „jedyną rzeczą, jaką musiałam i chciałam robić, było czekanie na niego” (TRIER 2013). Joe porównuje go do drapieżnego kota – silnego, pełnego gracji, ale też gotowego zagryźć swoją ofiarę. Trzeci kochanek (a zarazem metaforyczna trzecia melodia) to ukochany Jerome, uzupełniający życie seksualne bohaterki o trzeci, nieodzowny składnik udanego seksu – miłość. To właśnie tę ostatnią z melodii Seligman, a za nim Joe, określa jako *cantus firmus* (dosł. ‘śpiew stały’), odwołując się do teorii muzyki.

Zakończenie

Zdaniem Ludwika Mastalarz, ostatnie filmy von Triera to „swobodna żonglerka przeróżnymi, często zupełnie tradycyjnymi motywami kulturowymi i formami narracji” (MASTALERZ 2011). Najwyrazistszym z nich jest – zdaniem Mastalarz – zabawa gatunkami filmowymi. Reżyser realizuje zatem filmy (pozornie) reprezentujące gatunki typowe dla kultury popularnej: komedię (*Szef wszystkich szefów*), horror (*Antychryst*),

film katastroficzny (*Melancholia*) czy obraz pornograficzny (*Nimfomanka*). Widz jednak szybko spostrzeże, że reżyser zadrwił z niego, a to, co ogląda, niezupełnie zgadza się z przypisanymi filmowi etykietkami: „określona konwencja wywołuje automatycznie pewne oczekiwania widzów wobec filmu, zawodzenie ich jest dla von Triera zatem okazją do ukazywania iluzoryczności tak fabularnych, jak i światopoglądowych założeń” (Mastalerz 2011).

W przedstawionych w niniejszym rozdziale filmach Larsa von Triera owo „zrywanie etykietek” odbywa się poprzez intertekstualność obrazów Duńczyka. Kompozycje Wagnera i Bacha, jak również malarstwo Malewicza czy Brueghela, do których Trier odnosi się w *Melancholii* i *Nimfomance*, niewątpliwie należą do kultury wysokoartystycznej. Czy to jednak wystarczy, by w poczet artystów reprezentujących *mainstream* wliczyć też Larsa von Triera? Pytanie to nieodzownie wiąże się z refleksją nad adekwatnością podziału współczesnej kultury na wysoką i niską (PETERSON & KERN 1996; JAKUBOWSKI 2010; BAUMAN 2011; OLKUSZ 2017). Twórczość Triera wydaje się stanowić dobrą egzemplifikację koncepcji wszystkożerności kulturowej (*cultural omnivore*) stworzonej na początku lat dziewięćdziesiątych przez Richarda A. Petersona na potrzeby dyskusji o zależnościach między położeniem w strukturze społecznej a konsumpcją (SANTORO 2011: 391). Według tej koncepcji współcześni przedstawiciele klasy wyższej i średniej mają bardzo szerokie gusta i wykazują zainteresowanie nie tylko „kulturą wysoką”, ale też wytworami popkultury.

Odpowiadając zatem na pytanie, czy dzieła Triera przypisać kulturze popularnej czy wysokiej, należy stwierdzić, że u duńskiego reżysera granica między tym co „wysokie” i „niskie” zatarła się tworząc nową, „kulturalnie wszystkożerną”, jakość. Z tej perspektywy mówiąc o filmach Larsa von Triera, nie powinno mówić się o sztukach pięknych w kulturze popularnej, ile raczej o nowej kategorii estetycznej, utworach „wszystkożernihych”, eklektycznie łączących elementy popkultury i tego, co uznane za kulturę „wysoką”.

English summary

Anna Dwojnych in the chapter *Lars von Trier's Romance with Mainstream Art on the Example of Melancholy and Nymphomaniac* utilizes two films by Lars von Trier to show, which elements of the mainstream art the film director puts in his productions and how these elements enable interpretation of his movies. The controversial creator, by some considered a genius artist, by others a manipulator; in recent films reaches for to the classics of European art (works by Albrecht Dürer, Peter Brueghel, Hans Holbein, Kazimir Malevich) and music (*Tristan and Isolde* by Richard Wagner and a cantata by Johann Sebastian Bach). In the introduction the author profiles the director, focusing on controversies evoked by Lars von Trier by both of his films, as well as his provocative statements and behaviour. The first part of the chapter presents a biography of the director, reaching back to his attempts to join to the film school. Here are shown literary (prose of Marquis de Sade) and cinematic (films of Andrei Tarkovsky) inspirations of the director. Subsequently, the author analyses two recent Trier's films: *Melancholy* and *Nymphomaniac*, both analyses are preceded by a brief description of their storylines. In the section involving *Melancholy* are presented interpretations of paintings and musical leitmotiv (prelude to *Tristan and Isolde* by Richard Wagner) placed in the film, and their relevance to for the meaning of the film. In the excerpt about *Nymphomaniac* the author focuses on the soundtrack (Johann Sebastian Bach, Rammstein and Jimi Hendrix) and its meaning. The analysis of both films is completed by interpreting the work of Lars von Trier in terms of "cultural omnivorousness", a phenomenon characterized by Richard A. Peterson. From this perspective, the latest films by Lars von Trier are "omnivores" and combine elements of popular culture (both *Melancholy* and *Nymphomaniac* are variation of genre cinema—a disaster movie and a pornographic movie) and high culture.

Źródła cytowań

- BAUMAN, ZYGMUNT (2011), *Sztuka jest wszystko, co uchodzi na sucho*, online: http://www.culturecongress.eu/theme/theme_masses_of_culture/bauman_chapter1 [dostęp: 30.06.2017].
- BOŃCZA-SZABŁOWSKI, JAN (2014), 'Ucięta głowa wyklętego artysty', *Rp.pl*, online: <http://www4.rp.pl/artykul/1076431-Ucieta-glowa-wyklatego-artysty.html> [dostęp: 30.06.2017].
- DYBEL, PAWEŁ (2010), 'Freud i płęć melancholii. Dyskusja z ujęciami melancholii przez Butler i Kristevę', *Kronos*: 1, ss. 113-128.
- JAKUBOWSKI, WITOLD (2010), 'Wychowanie estetyczne vs. edukacja przez sztukę, czyli kilka refleksji o edukacyjnym potencjale sztuki popularnej', w: Daria Hejwosz, Witold Jakubowski (red.), *Kultura popularna-tożsamość-edukacja*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- JALOWSKI, FILIP (2012), 'Ziemia nie uległa zagładzie', *Film.org.pl*, <http://film.org.pl/a/analiza/ziemia-nie-ulegla-zagladzie-20418/> [dostęp: 30.06.2017].
- JASPERS, KARL (1972), 'Sytuacje graniczne', w: Roman Rudziński, *Jaspers*, przekł. Anna Staniewska, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- KLIBANSKY RAYMOND, PANOFSKY ERWIN, SAXL FRITZ (2009), *Saturn i melancholia. Studia z historii, filozofii, przyrody, medycyny, religii oraz sztuki*, przekł. Anna Kryczyńska, Kraków: Universitas.
- KOPALIŃSKI, WŁADYSŁAW (2007), *Słownik mitów i tradycji kultury. Część trzecia od P (Poliksena) do Ż*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza RYTM.
- MALEWICZ, KAZIMIERZ (1963), 'Suprematyzm', w: Elżbieta Grabska, Hanna Morawska (red.), *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- MASTALERZ, LUDWIKA (2011), 'Melancholie. Rozmowy Larsa z von Trierem', *Dwutygodnik.com*, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/2265-melancholie-rozmowy-larsa-z-von-trierem.html?print=1> [dostęp: 30.06.2017].

- OLKUSZ, KSENIA (2011), 'Skandalista Michelangelo Merisi da Caravaggio Kilka uwag o powieści Petera Dempfa 'Testament Caravaggia'', *Orbis Linguarum*: 37, s. 233-244.
- OLKUSZ, KSENIA (2017), 'Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji', w: Ksenia Olkusz (red.), *50 twarzy popkultury*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ss. 15-51.
- PIOTROWSKA, ANITA (2000), 'Wstęp', w: Anita Piotrowska, *Szukając von Triera*, Kraków: Rabid.
- POLSKIERADIO.PL (2011), *Skandal w Cannes. Lars von Trier: jestem nazistą, rozumiem Adolfa Hitlera*, online: <http://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/370340,Skandal-w-Cannes-Lars-von-Trier-jestem-nazista-rozumiem-Adolfa-Hitlera> [dostęp: 30.06.2017].
- RZEPIŃSKA, MARIA (1986), *Siedem wieków malarstwa europejskiego*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- SANTORO, MARCO (2011), 'Cultural omnivores', w: Dale Southerton (red.), *Encyclopedia of Consumer Culture*, Thousand Oaks: Sage Reference, s. 391.
- SEWARD, DESMOND (2003), *Caravaggio. Awanturnik i geniusz*, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- SKARGA, BARBARA (2009), *Tercet metafizyczny*, Kraków: Znak.
- STĄPOREK, MARCIN (2010), *Gdański bogacz z najstarszym zegarkiem*, <http://historia.trojmiasto.pl/Gdanski-bogacz-z-najstarszym-zegarkiem-n41820.html#tri> [dostęp: 30.06.2017].
- SZCZEPAŃSKI, TADEUSZ (2002), *Dreyer i von Trier: perwersyjne dziedzictwo*, w: Mirosław Przyłipiak, Krzysztof Kornacki (red.), *Poszukiwanie i degradowanie. Sacrum w kinie*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- PETERSON, RICHARD A., ROGER M. KERN (1996), 'Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore', *American Sociological Review*: 5 (61), ss. 900-907.
- TIURYN, TOMASZ (2000), *Lars von Trier – rozważny czy romantyczny? Próba analizy „Przełamując fale” oraz to, co z niej wynikło*, w: Anita Piotrowska (red.) *Szukając von Triera*, Kraków: Rabid.
- TRIER, LARS VON (2001), *Spowiedź Dogma-tyka*, Kraków: Znak.

URBAN, KONRAD EDWARD (2014), 'Suprematyzm Malewicza: autonomia czy socjopolityka', *Krytyka.org*, online: <http://krytyka.org/suprematyzm-malewicza-autonomia-czy-socjopolityka/> [dostęp: 30.06.2017].

TARKOWSKI, ANDRIEJ, REŻ. (1986), *Ofiarowanie*, Svenska Filminstitutet.

TRIER, LARS VON, REŻ. (2011), *Melancholia*, Zentropa Entertainments.

TRIER, LARS VON, REŻ. (2013), *Nimfomanka*, Zentropa Entertainments.

(De)konstrukcja Margaret Thatcher jako gejowskiej ikony w *Linii piękna* Alana Hollinghursta i *Maggie & Me* Damiana Barra

BENIAMIN KŁANIECKI*

Wstęp

Przedmiotem badań, którym poświęcony został rozdział, jest zjawisko ikonizacji Margaret Thatcher w ramach szeroko rozumianej świadomości kulturowej gejów. Fakt przyznania tak nobilitującego tytułu postaci zapamiętanej jako niechętna, jeśli nie wroga, mniejszościom seksualnym może się obecnie wydawać zaskakujący lub nawet nielogiczny. Dlatego też analiza dwóch literackich reprezentacji Thatcher – w autobiograficznej powieści Damiana Barra *Maggie & Me* (2013) oraz w nagrodzonej Bookerem powieści Alana Hollinghursta *Linia piękna* (2004) – zostanie poprzedzona związłym wprowadzeniem do polityki Thatcherizmu, udzielającym już pierwszych odpowiedzi na powstałe pytania. Za główne założenie rozdziału należy uznać omówienie procesów rekonstrukcji, jakim podlega literacka postać Thatcher zarówno w umysłach homoseksualnych, jak i heteroseksualnych bohaterów, a samo studium (de)konstrukcji za oparte na dwóch najbardziej wyróżniających się płaszczyznach odpowiedzialnych za jej transformację w gejowską ikonę – na jej performatywnej kreacji płci oraz kapitalistycznej polityce wolnego rynku.

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: beniamin.klaniecki@gmail.com

O ikonach słów kilka

Historia tradycyjnie rozumianej kategorii ikony sięga czasów wczesnego wschodniego chrześcijaństwa, gdzie ikona służyła wyznawcom jako przypomnienie o istnieniu Boskości. Stanowiła także medium pośredniczące w komunikacji między sferami sacrum i profanum (ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA 2016). Tę dwojaką funkcję ikony można także rozszerzyć o możliwe zestawienie świętości z kobiecością, kluczowe w rozważaniach nad kulturowymi kreacjami pierwszej brytyjskiej kobiety-premier, przywodzące na myśl Hodegetrię, ikonę Matki Boskiej z Dzieciątkiem Jezus, zwaną także Wskazującą Drogę. Dogmat, na mocy którego ikona stanowi jedynie reprezentację, nie zaś bóstwo samo w sobie (ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA 2016), wydaje się ulegać całkowitemu zniekształceniu, a nawet odwróceniu w dobie popkultury, w której Margaret Thatcher, ikona konserwatyzmu, zostaje umiejscowiona na ideologicznym rozdrożu, na którym wskazuje całkowicie ze sobą sprzeczne kierunki. Przeistoczona w półboga, okazuje się być zaprzeczeniem ideału i nieomyślności, stając się tym samym bezwolną istotą w rękach swoich wielbicieli. Rupert Till twierdzi, że ikony popkulturowe odniosły sukces za sprawą swojej re-definicji, przekroczyły ograniczenia reprezentacji, a następnie przekierowały uwielbienie na siebie same (TILL 2010: 143). Medium, którym były, przywłaszczyło sobie świętość i samo stało się obiektem kultu. Takie odwrócenie ról, jak konstatuje Till, zostało podyktowane gwałtownym rozprzestrzenieniem się kapitalizmu. Ten bowiem produkuje gwiazdy, by zachęcić potencjalnych klientów do aktywnego udziału w handlu, a aspirujący do utożsamienia się ze swoimi idolami wielbiciel realizują wytworzoną w ten sposób ambicję poprzez uczestnictwo w coraz szerszym nabywaniu dóbr materialnych. Ta bliska relacja między boską naturą ikon popkultury oraz konsumpcjonizmem nie może zostać pominięta w kontekście badań nad postacią Margaret Thatcher. Gloryfikacja legendarnej premier, widoczna w obu tekstach, ma również swoje podłoże w prowadzonej przez nią polityce ekonomicznej. Co więcej, jedną ze składowych tego procesu jest fakt, że okres rządów Thatcher zbiegł się w czasie ze wzrostem obecności kultury celebryckiej w polityce Wielkiej Brytanii. We *From Anger to Apathy* Mark Garnett (2008: 44-45) twierdzi, że nowa era, w dotąd hermetycznie zamkniętym kręgu brytyjskich polityków, nastąpiła wraz z 1975 rokiem, kiedy to członkom zespołu The Beatles został nadany Order Imperium Brytyjskiego przez ówczesnego premiera Harolda Wilsona. Wydarzenie to było precedensem, który pozwolił dwóm niezależnym, lecz równie potężnym światom popkultury i polityki się do siebie zbliżyć. Toteż cztery lata później, gdy Margaret Thatcher została pierwszą

kobietą desygnowaną na stanowisko premiera Wielkiej Brytanii, jej pozycja uległa nie-spotkanemu dotąd umocnieniu, czyniąc jej status gwiazdy jeszcze wyraźniejszym. Uwielbienie dla prawie „świętej” premier nie pozostaje niewypowiedziane w omawianych tekstach, a wręcz przeciwnie, zostaje wyraźnie zaakcentowane w komentarzach bohaterów z powieści Hollinghursta: „Cudowna... Cudowna jest nasza premier...” (HOLLINGHURST 2005: 387) lub też „A ty jej nie kochasz? Czyż nie jest piękna?” (HOLLINGHURST 2005: 394). Tak więc gloryfikacja Thatcher obejmuje kolejnych gości, łącząc ich we wspólnocie dzielonego oczarowania, wspólnocie, która jest zdywersyfikowana, pozbawiona jednolitości. Richard Dyer w książce *Stars* (DYER 2007: 17-18) wyróżnia cztery rodzaje związków między gwiazdą a jej fanem – świętym a wiernym. Przywiązanie emocjonalne (*emotional affinity*) jest – jego zdaniem – najslabszym oraz najmniej angażującym typem, doświadczanym przez większość ludzi. Objawia się ono racjonalną dozą pozytywnych uczuć żywionych przez wielbiciela względem gwiazdy. Drugą z kategorii jest identyfikacja (*identification*), opierająca się na poczuciu sentymentalnego przywiązania, kolejną zaś – imitacja (*imitation*), która polega z kolei na naśladowaniu zachowań i nawyków gwiazdy. Ostatnim stadium imitacji jest projekcja (*projection*), czyli pełne przeniesienie na siebie przez fana osobowości gwiazdy. Podział ten, niezwykle obrazowy w kontekście analizy relacji ikona/wielbiciel, znajdzie odzwierciedlenie w późniejszej interpretacji zachowań bohaterów. Jednak przed przystąpieniem do krytycznego odczytania utworów literackich należałoby przyjrzeć się stanowisku, jakie zajął Thatcherizm względem praw osób homoseksualnych.

Thatcherizm

„Istnieją Torysi-geje, którzy chcieliby się przespąć z Davidem Cameronem, ale to portret Lady Thatcher wisi nad ich łóżkiem!”¹ – pisze Brian Coleman (2007) w kontrowersyjnym artykule opublikowanym na łamach „New Statesman”. Niektórym może się wydać niezrozumiałym, że polityk odpowiedzialna za wprowadzenie niesławnego, homofobicznego prawa – Section 28 of the *Local Government Act* 1988 – jest dziś wywyższana do rangi uwielbianej ikony przez tych, przeciwko którym prowadziła systematyczną wojnę polityczną trzydzieści lat wcześniej. Niemniej jednak sytuacja ta, jak twierdzi Coleman (2007) wraz z innymi podobnymi mu publicystami, nie może być

¹ Przekład własny za: „There are many gay Tory men who would like to sleep with David Cameron but it is Lady Thatcher whose portrait hangs over their bed!”.

rozpatrywana w binarnych kategoriach bycia za lub przeciw. Z perspektywy czasu można ocenić, że czynnikami politycznymi, które rzeczywiście wpłynęły na dzisiejszy odbiór Thatcher jako pro- lub też antygejowskiej polityk, było z jednej strony homofobiczne prawodawstwo zaproponowane przez jej rząd, z drugiej strony natomiast wprowadzenie, nieznaney dotąd w Wielkiej Brytanii, liberalno-kapitalistycznej polityki ekonomicznej, która z biegiem czasu pozwoliła na emancypację środowisk LGBT.

W 1988 roku rząd Thatcher przygotował ustawę *The Local Government Act*, która tego samego roku została przyjęta przez konserwatywną większość parlamentarną. Mimo że prawo zostało uchwalone głównie w celu podważenia wpływów opozycyjnych władz samorządowych (GREENLAND & NUNNEY 2008: 243), zawierało ono klauzulę powszechnie znaną jako Sekcja 28, „która zakazywała promocji homoseksualizmu jako »związku udającego rodzinę [*a pretend family relationship*]«” (TODD 2013). Prawo to, motywowane raczej kwestiami natury politycznej niż moralnej, wydaje się, że spotyka się dziś z pewną dozą zrozumienia ze strony współczesnych konserwatywnych gejów, w tym Colemana i Ivana Massowa (TODD 2013). Ponadto w *Gay History of Britain* Matt Cook przyznaje, że przyjęte rozwiązania prawne były nieefektywne ze względu na trudności w zdefiniowaniu pojęcia „promocji homoseksualizmu” oraz na fakt, że nikt na ich mocy nie został nigdy skazany (COOK 2007: 205). Potwierdza on jednak zarazem, że Sekcja 28 zdecydowanie przyczyniła się do wzrostu homofobii w brytyjskim społeczeństwie i fakt ten pozostaje niezaprzeczalny. Co więcej, również inne posunięcie rządu Thatcher komplikuje jego powszechne wyobrażenie jako stanowczo homofobicznego. Mianowicie dwa lata przed przyjęciem Sekcji 28, w 1986 roku, utworzona została podkomisja do spraw przeciwdziałania HIV i AIDS², a sukces, jaki odniosła, był rezultatem osobistego zaangażowania się w sprawę przez wicepremiera Willie’ego Whitlawa. Dzięki temu na terenie całego kraju zdołano rozpocząć serię kampanii społecznych podnoszących świadomość w zakresie walki z wirusem HIV (GARNETT 2008: 288). Akcjom tym udało się przyciągnąć uwagę większości Brytyjczyków, w tym także dotrzeć do Szkocji, na korytarze odległej szkoły podstawowej. Barr pisze: „Maggie mówi, że AIDS jest zagrożeniem dla bezpieczeństwa narodowego. Przelatuję wzrokiem ulotkę: »Nie ma lekarstwa. Zabija.« Babcia Mac nie ma żadnego amuletu na AIDS. [...] »Mamy TO«, syczę, jakby miało to nas powstrzymać

² Jak donosi Marek Garnett, Thatcher nigdy nie przeciwstawiła się tej inicjatywie (GARRET 2008: 288).

przez dostaniem TEGO” (BARR 2013 A: 128)³. Jak widać, rzeczywiste stanowisko Thatcher w kwestii homoseksualizmu pozostawało raczej trudne do odszyfrowania. Pomimo jej zaangażowania w powstanie kontrowersyjnej i bez wątpienia szkodliwej ustawy, odpowiedzialnej za intensyfikację oraz legalizację homofobii aż do momentu jej zniesienia w 2003 roku, osobiste podejście Thatcher do mniejszości seksualnych pozostaje po dziś dzień co najmniej ambiwalentne.

Istotniejszym od jej moralnego wymiaru aspektem doktryny Thatcherowskiej była, jak stwierdzają krytycy, gospodarka. Jako główne założenie przeprowadzonej reformy Andrew Gamble wskazuje polityczny i ekonomiczny liberalizm, który łączył w sobie ideę wolnego rynku oraz konserwatywny interwencjonizm i tradycjonalizm (GAMBLE 1983: 118-121). Pierwsze z nich objawiało się wprowadzeniem zamerykanizowanych wartości indywidualizmu oraz nieskrępowanego samorozwoju rynku, podczas gdy drugie skupiło się na podtrzymaniu lub też ożywieniu wysokich standardów moralnych. Jako że przykłady zaprowadzania nowego poczucia moralności zostały już omówione w odniesieniu do Sekcji 28, w tym momencie należałoby się przywrzeć tematom ekonomicznym. Proces deindustrializacji, który rozpoczął się jeszcze przed okresem Thatcherowskim, osiągnął swój szczyt w latach osiemdziesiątych, a jego katastrofalne skutki dotknęły przede wszystkim mieszkańców północnej Anglii i Szkocji (PHILLIPS 2013). Siła, z jaką forsowana była polityka rekonstrukcji brytyjskiej gospodarki, doprowadziła do fali strajków, powstałych w odpowiedzi na seryjne zamknięcia fabryk i kopalń węgla. Z drugiej jednak strony ukierunkowanie celu działań rządowych na bardziej konkurencyjny model rynku, oparty na usługach i bankowości, pozwolił na rozwój silnego, liberalnego oraz niepohamowanego kapitalizmu, stanowiącego silne umocowanie statusu Thatcher jako ikony.

Maggie & Me Damiana Barra – przyciągająca moc inności ikony gejowskiej

W bardzo osobistej opowieści Damian Barr decyduje się na powrót do wspomnień z dzieciństwa, który ma pomóc mu w przepracowaniu problematycznej relacji z idolką – Margaret Thatcher. Związek ten, zbudowany na „samoidentyfikacji”, opiera się na naprzemiennej relacji nienawiści i uwielbienia, a elementem go podtrzymującym jest

³ Przekład własny za: „Maggie says AIDS is a threat to national security. I scan the leaflet quickly: »There is no cure. And it kills.« Granny Mac has no amulet for AIDS. [...] »We've got IT,« I hiss, as if this will stop us getting IT”.

obustronne poczucie wykluczenia: „W swoich wspomnieniach *Maggie & Me* odkrywam, jak zrujnowała mi życie, tym samym je ratując. Jak uczyniła możliwym – a nie prawdopodobnym – to, że stałem się mężczyzną, którym jestem dzisiaj. Kocham ją i jej nienawidzę” (BARR 2013 B)⁴. Skutki polityki prowadzonej według Thatcherowskiego modelu, przyznaje Barr, zniszczyły jego młodość w dwojaki sposób; najpierw – za sprawą Sekcji 28 – homofobią, a następnie przez ekonomiczną zapaść Szkocji, w której się urodził i wychował. Obraz protestów, zamieszek i bezrobotnych doprowadzonych na skraj desperacji towarzyszył Damianowi przez jego najmłodsze lata: „Na bramach wisi banner zrobiony z prześcieradeł, który mówi *Ocal Craig*. [...] Na billboardzie po drugiej stronie ulicy wisi reklama Shell, na której ktoś dopisał sprejem PIEPRZ SIĘ MAGGIE!” (BARR 2013 A: 103)⁵. Jak wskazuje przytoczony fragment, nienawiść i bezradność przenikały całe społeczeństwo i wprowadzały je w błędne koło obsesji – im więcej osób zwalniano, tym bardziej nasilały się reakcje, tym większa była nienawiść. Lecz Damian w jakiś sposób wydawał się ani nie rozumieć znaczenia tych odczuć, ani ich podzielać:

Maggie nienawidzi Szkocji, to dlatego wypróbowała na nas Poll Tax. Wydaje się, że ona nigdy nie odejdzie. Oglądamy wiadomości dla powtórki, a tam ciągle strajki, skandujące „Maggie, Maggie, Maggie, Precz, Precz, Precz!”. Poza Johnem wszyscy się dołączamy. Ale czuję, że nie jest to w porządku – nienawidzenie jej pomaga mi się wpasować (BARR 2013 A: 178)⁶.

Wspomniane uczucia mają zapewnić Damianowi bezpieczną pozycję w strukturze lokalnej społeczności. Co jednak szczególnie istotne, konflikt między Thatcher i Szkocją pozwala Damianowi na rozwinięcie świadomości, że istnieje w jego życiu silna osobowość kobieca, która prawdopodobnie wywrze niewyobrażalny wpływ na jego późniejsze losy. Kiedy w związku z zamknięciem kopalni ojciec bohatera staje w obliczu zagrożenia utratą pracy, Damian buntuje się przeciwko ukochanej „adopcyjnej” matce: „Wie, że Maggie zamknie Craig. Wszyscy wiemy. Tylko tata nie chce w to uwierzyć

⁴ Przekład własny za: „In my memoir *Maggie & Me*, I explore how she ruined my life while at the same time saving it. How she made it possible – but not probable – for me to be the man I am today. I love her and I hate her”.

⁵ Przekład własny za: „There's a banner made from bed sheets on gates saying Save the Craig. [...] On the billboard across the road there's an advert for Shell that somebody's spray-painted with FUCK YOU, MAGGIE”.

⁶ Przekład własny za: „Maggie hates Scotland, that's why she tried the Poll Tax on us. It seems she'll never go. We watch the news for our revision and it's always strikes chanting »Maggie, Maggie, Maggie, Out, Out, Out!« Except for John we all join in. But it doesn't feel quite right – hating her just helps me fit”.

i kiedy widzę jego zmęczoną twarz, nienawidzę jej tak bardzo, jak on, tak bardzo jak wszyscy inni. Czuję się głupio, że jej zaufałem” (BARR 2013 A: 154)⁷. Po raz kolejny zmuszony jest uświadomić sobie przewagę Thatcher oraz nieskończoność jej determinacji, cechy, za które ją pokochał; a dokonuje tego, dystansując się od siebie samego, używając trzecioosobowych form.

Następny kryzys wiary w Thatcher nadchodzi później, kiedy Damian staje się świadomy znaczenia panującego dyskursu na temat homoseksualności oraz planów rządu, by całkowicie go wyeliminować z pomocą Sekcji 28. Dzieje się to, gdy Barr zgłasza wiersz do szkolnego konkursu. Ten zostaje odrzucony ze względu na ton otwarcie sugerujący homoseksualizm autora. Rozmowa z nauczycielką kończy się w czysto Forsterowskim stylu: „Wyjdź. Nie chcę nic więcej słyszeć na ten temat [*Out. I don't want to hear any more about it*]” (BARR 2013 A: 229). A jednak pomimo wszystkich nieszczyść, które spadły na niego powodowane Thatcheryzmem, oddanie Barra pozostaje do końca jak najbardziej żywe:

Tak, Maggie, ukradłaś całe mleko i wysłałaś moich nauczycieli na strajk. Tak, rozbiłaś górników, zamknęłaś Craig i zabrałaś nasz drugi zachód słońca. Tak, wysłałaś miliony na bezrobocie, a potem obcięłaś im zasiłki. Tak, zamknęłaś szpitale psychiatryczne i sprowadziłaś do mojego, już szalonego, domu Ciocię Cat. Tak, sprywatyzowałaś gaz i prąd tak, że skończyliśmy z głodowym licznikiem, że szliśmy do łóżek w ubraniach, by nie musieć się ubierać do szkoły w zimnie. Tak, stworzyłaś Klauzulę 28 by „zakazać nauczania homoseksualizmu”, co nie okazało się za bardzo skuteczne w moim przypadku. [...] Tak, dałaś mi wybory, kiedy ja potrzebowałem szans. Tak, ty to wszystko zrobiłaś. Również to ty ocaliłaś moje życie (BARR 2013 A: 238-239)⁸.

Samoidentyfikacyjny typ relacji, która łączy Barra i Thatcher nie tylko wymaga od niego doświadczenia zachwytu i uwielbienia, ale także, w odróżnieniu od jego rodziny i sąsiadów, obliuguje go do identyfikacji z ikoną, czemu wyraz daje w swojej reakcji

⁷ Przekład własny za: „He knows that Maggie is going to close the Craig. We all do. Only my dad won't believe it and when I see his weary face I hate her as much as he does, as much as everybody does. I feel stupid for trusting her”.

⁸ Przekład własny za: „Yes, Maggie, you snatched all the milk and sent my teachers out to strike. Yes, you smashed the miners, closed the Craig and took away our second sunset. Yes, you made millions unemployed then cut their benefits. Yes, you shut down the mental hospitals and landed my already mad house with crazy Auntie Cat. Yes, you privatised gas and electricity so we ended up with a hungry meter, going to bed with clothes on so we didn't have to dress for school in the cold. Yes, you created Clause 28 to „prohibit the teaching of homosexuality”, which wasn't very successful in my case. [...] Yes, you gave me choices when I needed chances. Yes, you did all that. You also saved my life”.

na wiadomość o cudownym ocaleniu Thatcher z zamachu bombowego w Grand Hotel. Widząc ją, odczuwa głębokie współczucie:

Mówią, że jej nienawidzą, mówią, że ona nienawidzi Szkocji [...]. Ale jednak wszyscy ludzie w BBC wydają się zadowoleni, że się jej udało. Po cichu, ja też. Nie chcę, żeby umarła. [...] Chciałbym zetrzeć kurz z jej wielkiej blond fryzury, tak jakby była Girl's World oraz powiedzieć jej, że wszystko będzie dobrze (BARR 2013 A: 3)⁹.

Wyraźne, sentymentalne przywiązanie do Maggie nie wydaje się być w przypadku Damiana źródłem izolacji społecznej, lecz raczej jej efektem. Ciągłe poczucie bycia innym, wpisane w życie homoseksualisty wychowanego w homofobicznym społeczeństwie, stało się elementem nieprzewidzianego przymierza między postacią Thatcher i osobami homoseksualnymi. Tak jak oni, również i ona wyróżniała się ze swojego otoczenia, a jednak udało się jej odnieść sukces, godząc ten fakt z byciem postrzeganą jako seksualne kuriozum. Szczególnie w tym ujęciu przypisywany Thatcher tytuł ikony gejowskiej wydaje się zasłużony.

W 1984 roku w Wielkiej Brytanii pojawił się nowy program telewizyjny – *Spitting image*. W wyjątkowo satyryczny sposób przedstawiał on znane osobistości, w tym zwłaszcza polityków, jako marionetki. Naturalnie jedną z najczęściej pojawiających się postaci była sama Margaret Thatcher. Jej karykatury zazwyczaj odnosiły się do ambiwalentnej pozycji płciowej (seksualnej) w zdominowanym przez mężczyzn świecie polityki (DUFF 2014: 124). Mimo że zabiegi te miały swoje korzenie w działaniach opozycji, próbującej zdyskredytować ją jako seksualną osobliwość, w rezultacie osiągnęły one efekt przeciwny do zamierzonego – stworzyły ikonę (JANES 2012: 217-218). Z jednej strony prawie że bez wyjątku była ona pokazywana w męskich garniturach lub z cygarem w ustach, albo też w drodze do męskiej toalety. Natomiast z drugiej wyśmiewano jej hiperkobiecość (*hyper-femininity*), utożsamianą z jej charakterystyczną fryzurą i wyraziście czerwoną szminką. Choćby cechy te odpowiadały jej płci biologicznej, to wciąż posiadały pokaźne, satyryczne, jeśli nie burleskowe, zabarwienie. Takie elementy, jak określa Kim Duff, wpisywały się w strategię *drag*, to jest strategię „»przejaskrawienia« płci [»*over determination*« of gender]” (DUFF 2014: 124-125). Damian Barr już jako nastolatek dostrzega nienaturalność Thatcher. Odczuwa podziw dla jej karykatur ze

⁹ Przekład własny za: „They hate her and they say she hates Scotland [...]. But all the people on the BBC seem glad she made it. Secretly, I am too. I don't want to see her dead. [...] I'd like to brush the dust from her big blonde hair like she's a Girl's World and tell her it'll all be all right”.

Spitting image, uważając je za bardziej godne uwielbienia aniżeli śmiechu: „Dwie nauczycielki wskazują i się śmieją, gdy pokazują Maggie w chuście na czołgu, ale ja sobie myślę, że wygląda dobrze, odważnie, olśniewająco. Ona im jeszcze pokaże!” (BARR 2013 A: 19)¹⁰. Ta z założenia komiczna zamiana ról płciowych przemawia do niego w inny sposób niż do reszty. Dla nastolatka, niepewnego swojej seksualności oraz jej znaczenia, ma ona charakter pozytywny i zdecydowanie umacniający. Niekonwencjonalność wyglądu Thatcher oraz jej niezniszczalność – „Minuty po wybuchu pojawiła się, niczym Terminator, z gruzów, z chmurą kurzu kłębiącą się wokół niej” (BARR 2013 A: 231)¹¹ – wytwarzają obraz kobiety posiadającej wszystkie cechy zazwyczaj przypisywane męskim herosom, które zostają dodatkowe wzbogacone o przejawy kobiecości. Również one nie uciekają uwadze Damiana, który z czasem staje się świadomy matczynej troski Thatcher: „Bądźcie silni, Maggie nam wszystkim mówiła. Zdobądźcie wykształcenie. Wyrwijcie się [*Be strong, Maggie told us all. Get educated. Get away*]” (BARR 2013 A: 240), co ostatecznie prowadzi do kluczowej deklaracji, zapiecztowania przymierza między matką a synem, uznania jej za „tę drugą matkę [*other mother*]” (BARR 2013 A: 240). Anomalna kreacja płci oraz poczucie błędnego przesunięcia, które otacza figurę Margaret Thatcher, stały się jej odkupieniem. Bez względu na bolesne konsekwencje prowadzonej przez nią polityki, jej winy wydają się zostać odkupione innością. Wrażenie chłopca, że w bliżej niesprecyzowany sposób odstaje od reszty, zostaje zminimalizowane poprzez wytworzenie wspólnoty z nieosiągalną i potężną figurą, która podlega podobnym mechanizmom wykluczenia: „Byłaś inna, tak jak ja, musiałaś o siebie walczyć. Byłaś jedyną kobietą spośród tych wszystkich mężczyzn. Walczyłaś i wygrywałaś, a nawet zdołałaś utrzymać chustkę założoną na czołgowy hełm” (BARR 2013 A: 239)¹². I z powodu tej inności wydaje się, że Thatcher zostaje przez Damiana Barra obsadzona na pozycji jego własnej, gejowskiej ikony.

¹⁰ Przekład własny za: „Two teacher point and laugh when they show Maggie wearing a headscarf driving a tank but I think she looks good, brave, glamorous. She'll show them!”

¹¹ Przekład własny za: „Minutes after the blast she emerged, Terminator-like, from the rubble with dust clouds billowing around her.”

¹² Przekład własny za: „You were different, like me, and you had to fight to be yourself. You were the only woman among all those men. You fought wars and won them, even managing to carry off headscarf at the helm of a tank”.

Gospodarka wolnych wyborów – Thatcher w *Linii piękna*

Linia piękna Alana Hollinghursta różni się od utworu Damiana Barra w dwóch zasadniczych aspektach – świętość Thatcher zostaje skonstruowana heteroseksualnie, a homoseksualnie zdekonstruowana, natomiast produkcja ikony opiera się raczej na zasadach polityki ekonomicznej, a nie na transgresyjności wizerunku płci. Tak samo jak we wspomnieniach Barra, Margaret Thatcher zasadniczo nie funkcjonuje w narracji jako pełnoprawna bohaterka. Ten stan rzeczy utrzymuje się przez znaczną część powieści; Thatcher pojawia się jedynie w zbiorowej świadomości oraz codziennych rozmowach innych bohaterów, zazwyczaj w przytaczanych przez Geralda anegdotach oraz wzniosłych deklaracjach uwielbienia dla jej inteligencji i urody. Dodaje to jej postaci mistycyzmu oraz wielkości, które to cechy intensyfikują się aż do momentu ostatecznej kumulacji – pojawienia się Thatcher w domu Feddanów. Konstruowana w powieści ikona znajduje swoje źródło w dzielonym, głównie heteroseksualnym, uwielbieniu polityki Thatcheryzmu, a jej piękno staje się wartością dodaną. „— Tak, tylko że pani premier jest zjawiskiem wyjątkowym; ją wręcz rozpiera energia [...]. — Mało śpi, a jak pięknie wygląda” (HOLLINGHURST 2005: 287). Podobne komentarze, stymulowane ciągłą niepewnością – czy przyjdzie, czy też nie – przeplatają całą fabułę, wzmagając w ten sposób ciekawość odbiorcy. Działania te opierają się na podobnych zasadach co te stosowane w reklamach produktów mających pojawić się w sprzedaży. W tym wypadku to nie gwiazda nakłania swoich wielbicieli do zakupu, do przeobrażenia się w konsumentów dóbr, które reklamuje; to raczej Margaret Thatcher sama zaprasza swoich wyznawców do kanibalistycznej uczty, w której to ona jest sprzedawanym produktem, obiektem pożądania.

Pierwszym bohaterem, który przyjmuje na nią zaproszenie, jest Gerald Fedden, konserwatywny, heteroseksualny poseł. Jego relacja z Thatcher nosi znamiona związku „imitacyjnego” w ujęciu Dyera i edypowego w rozumieniu Kim Duff, która rozpoznaje w zachowaniu Geralda intensywne, seksualne pożądanie figury matki (DUFF 2014: 146). Pragnie on jej uwagi, dostrzeżenia oraz możliwości jej kontrolowania. Ponadto proces transfiguracji, któremu podlega Thatcher od momentu pojawienia się na przyjęciu, aż do kulminacyjnego momentu tańca z Nickiem Guestem, polega na usystematyzowanej wymianie spojrzeń, które oceniają oraz pochłaniają ją w częściach (DUFF 2014: 126-127).

Faceci wyglądają przy niej śmiesznie. Podchodzą do niej z żonami, które wyraźnie im przeszkadzają... Patrz tylko na tego... Tak, uścisk dłoni: „Tak, pani premier, tak, tak”. Jakoś nie umie przedstawić żony. Najchętniej by się jej pozbył i umówił z naszą damą na randkę... No, proszę. Żoneczka usiadła na kanapie, a on dostał szału. Ha! Ale go załatwiła. Teraz on musi przykucnąć... przykucnąć na dywanie... (HOLLINGHURST 2005: 389).

Heteroseksualna orgia żywionych wobec Thatcher konsumenckich popędów dehumanizuje ją oraz dezintegruje jako jednolitą, rzeczywistą jednostkę ludzką. Dzieje się tak jednak ze względu na jej przekonania polityczne, które doprowadziły do identyfikacji jej postaci z „władzą, żądzą, chciwością, szybkim sukcesem (*heady success*), brakiem umiaru (*self-indulgence*), egoizmem” (NUNN 2002: 172). Dopiero podczas sceny tańca mechanizmy wolnorynkowe zostają zawieszane, niczym w Bachtinowskim karnawale – Nick Guest, jako homoseksualista, nieporuszony wciąż nieustannie trwającym festiwalem pożądań, zaprasza panią premier do tańca¹³. Według argumentów prezentowanych przez Duff, Nickowi udaje się dokonać syntezy wszystkich poszczególnych części ciała Thatcher, symbolicznie rozczłonkowanego przez wygłodniałe spojrzenia konsumentów czy wielbicieli (DUFF 2014: 126-129). Nie angażuje się on też w edypową rywalizację z innymi poślami. Nie dostrzega w Thatcher przedmiotu seksualnego pożądania, lecz obiekt niesamowitej [*uncanny*], platonicznej bliskości: „Nick wlepił wzrok w [...] duży kwadratowy biust pani premier, w jej grubą matczyną szyję” (HOLLINGHURST 2005: 384). Duff również sugeruje, że relacja Nicka z Thatcher, która nie jest niczym więcej niż „przywiązaniem emocjonalnym” (DUFF 2014: 140-142), jest możliwa wyłącznie ze względu na cienką nić porozumienia, które wykształca się pomiędzy dwiema jednostkami zdolnymi do przekroczenia granic tradycyjnego systemu podziału płci i seksualności. Co więcej, wspomniana bliskość pozwala Nickowi wyobrazić sobie premier taką, jaką nikt inny nie mógłby jej zobaczyć: „Miała tak doskonałą fryzurę, że Nick wyobraził sobie, jak po kąpieli mokre włosy opadają jej na twarz” (HOLLINGHURST 2005: 384). Ostatecznie ikona konserwatystów, czczona przez wszystkich uczestników przyjęcia, rozwija nieoczekiwaną intymną więź z homoseksualnym mężczyzną, który jest w stanie rozpoznać przynależną jej aurę mistyczności i nieosiągalności. Ikona, choć tylko na chwilę i tylko w homoseksualnej świadomości, odzyskuje swój ludzki

¹³ W tym kontekście warto zauważyć, że związek kapitalizmu oraz tożsamości gejowskiej jest o tyle istotny, o ile pojawienie się tego drugiego uznawane jest za bezpośredni skutek istnienia pierwszego (D'EMILIO 1983), a zaprowadzenie wspomnianego kapitalizmu, tyle że w nowej formie, było jednym z głównych postulatów polityki Thatcher.

wymiar i zostaje uwolniona od praw ekonomii, które wytworzyły podmiot – tożsamość gejowską – zdolny ją wyzwolić, lecz także uczynić postacią na kształt porcelanowej lalki.

Wnioski

Jak wykazuje analiza obu utworów, możliwe jest przywłaszczenie oraz zrekonstruowanie jako herosów gejowskich nawet tak na pozór nieprzystających do tej kategorii postaci, jak Margaret Thatcher. Mimo że Thatcher powszechnie kojarzona była z poglądami antygejowskimi, jej rzeczywiste stanowisko w tej sprawie do dziś pozostaje niejasne, zwłaszcza że niektórzy homoseksualni mężczyźni decydują się na zadeklarowanie swojego oddania jej jako ikonie. Wśród możliwych do rozpoznania przyczyn tej sytuacji należy przede wszystkim wymienić twórczą kreację płci Thatcher, na co wskazują oba teksty. W *Maggie & Me* Damiana Barra zabieg ten pozwala autorowi na odnalezienie pocieszenia i bratniej duszy w kimś, kto jak on jest inny, niezrozumiany przez większość. W przypadku *Linii piękna* Hollinghursta inność Thatcher i Nicka umożliwia im zjednoczenie w wyzwalającym tańcu, przezwyciężenie heteronormatywnych mechanizmów kapitalistycznego wolnego rynku, zgodnie z którymi Thatcher zostaje wyprodukowana jako ikona przez obecnych na przyjęciu gości. Mimo że kapitalizm również wywarł znaczący wpływ na rozwój gejowskiej tożsamości, to jednak w scenie tańca ekonomiczne zasady zostają na chwilę zawieszane, Thatcher wymyka się tłumowi oszołomionych wielbicieli i zostaje przywrócona do ludzkiej postaci przez człowieka, przeciwko któremu wymierzyła część swojego ustawodawstwa. Premier w powieści Hollinghursta jest poddana procesowi podobnemu do tego ze wspomnień Barra, lecz z odmiennym rezultatem. Z roli naczelnego wroga Szkocji i gejów urasta ona do rangi świętości, podczas gdy w *Linii piękna* zostaje boginią sprowadzoną do ziemskiej formy przez homoseksualnego mężczyznę, który obraca towarzyszący jej splendor w prozaiczne wrażenie familiarności.

English summary

Beniamin Kłaniecki's chapter *(De)construction of Margaret Thatcher's Figure as Gay Icon in Alan Hollinghurst's "Line of Beauty" and Damian Barr's "Maggie & Me"* examines the two aforementioned works in regard to the processes of (de)construction of Margaret Thatcher as a gay icon. Throughout the centuries the word "icon" has acquired multiple meanings, most of which produce, today, similar associations; they usually refer to the visuality of worship and the cultural deification of particular figures. Most clearly it could be seen in early Eastern Christianity where the icons were supposed to serve as representations of God and saints displayed to believers as reminders of their everyday struggle for self-improvement and their anticipation of eternal spiritual life. However, a similar promise also seems to be made today by popular culture celebrities, some of whom happen to belong to yet another subcategory—gay icons. The connection between gay and mainstream pop culture is complementary as they both rely upon capitalism, and both challenge their contemporary social norms. The convergence of the three elements seems to have produced an unlikely icon—Margaret Thatcher. In his narrative, Damian Barr revives his memories of growing up in Scotland during the Thatcherite rule. The arising images present a process of constructing his own personal icon, almost a mother-figure, whose existence can be narrowed down to two dimensions—her otherness and abnormal gender performance. Alan Hollinghurst's novel depicts something different—an unusual encounter between a homosexual man—Nick Guest—and Margaret Thatcher. In this meeting the iconic image, moulded by the capitalist mechanisms of free market, faces a sudden downfall. Removed from the realm of politics, she is deconstructed and reduced to the figure of an unimpressive woman. The actual analysis is preceded by a historical overview of the Thatcherite politics as well as by theoretical background regarding (de)construction of icons and their placement within the framework of popular culture.

Źródła cytowań

- BARR, DAMIAN (2013 A), *Maggie & Me*, London: Boomsbury.
- BARR, DAMIAN (2013 B), 'Op-ed: Margaret Thatcher, my first gay icon', online: *Advocate.com*, <http://www.advocate.com/commentary/2013/04/17/op-ed-margaret-thatcher-my-first-gay-icon> [dostęp: 30.06.2017].
- COLEMAN, BRIAN (2007), 'Thatcher the gay icon', online: *NewStatesman.com*, <http://www.newstatesman.com/blogs/brian-coleman/2007/06/lady-thatcher-gay-tory> [dostęp: 30.06.2017].
- COOK, MATT (2007), 'From Gay Reform to Gaydar, 1967-2006', w: Matt Cook (red.), *A Gay History of Britain: Love and Sex Between men Since the Middle Ages*, Oxford: Greenwood World Publishing, ss. 179-214.
- D'EMILIO, JOHN (1983), 'Capitalism and Gay Identity', w: Ann Barr Snitow, Christine Stansell (red.), *Powers of Desire: The Politics of Sexuality*, New York: Monthly Review Press, ss. 100-113.
- DUFF, KIM (2014), *Contemporary British Literature and Urban Space*, Basingstoke: Palgrave.
- DYER, RICHARD (2007), *Stars*, London: British Film Institute Publishing.
- ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA (2016), *Icon*, online: <http://www.britannica.com/topic/icon-religious-art> [dostęp: 30.06.2017].
- GAMBLE, ANDREW (1983), 'Thatcherism and Conservative Politics', w: Stuart Hall (red.), *The Politics of Thatcherism*, London: Lawrence and Wishart, ss. 109-131.
- GARNETT, MAREK (2008), *From Anger to Apathy: The Story of Politics, Society and Popular Culture in Britain since 1975*, London: Vintage Books.
- GREENLAND, KATY, NUNNEY ROSALIND (2008), 'The Repeal of Section 28: It ain't Over 'till it's Over', *Pastoral Care in Education*: 26 (4), ss. 243-151.
- HOLLINGHURST, ALAN (2005), *Linia piękna*, przekł. Lesław Haliński, Warszawa: Muza.
- JANES, DOMINIC (2012), '„One of us”: The Queer Afterlife of Margaret Thatcher as a Gay Icon', *International Journal of Media & Cultural Politics*: 8 (2, 3), ss. 211-227.

- NUNN, HEATHER (2002), *Thatcher, Politics and Fantasy: The Political Culture of Gender and Nation*, London: Lawrence and Wishart.
- PHILLIPS, JIM (2013), 'Deindustrialization and the Moral Economy of the Scottish Coalfields, 1947 to 1991', *International Labor and Working-Class History*: 84, ss. 99-115.
- TILL, RUPERT (2010), 'The Personality Cult of Prince: Purple Rain, Sex and the Sacred, and the Implicit Religion Surrounding a Popular Icon', *Implicit Religion: Journal of the Centre for the Study of Implicit Religion and Contemporary Spirituality*: 13 (2), ss. 151-160.
- TODD, MATTHEW (2013), 'Margaret Thatcher was no Poster Girl for Gay Rights', online: *TheGuardian.com*, <http://www.theguardian.com/commentis-free/2013/apr/10/margaret-thatcher-poster-girl-gay-rights> [dostęp: 30.06.2017].

Między szaleństwem Manhattanu a nudą przedmieść. *American Dream* w zwierciadle seriali

MICHAŁ SZUKAŁA *

W świecie fikcji drogami prawdy i kłamstwa należy kroczyć ostrożnie,
pełne są bowiem zasadzek, a gościnne oazy, które mającą
na widnokręgu, nazbyt często okazują się fatamorganą
Mario Vargas Llosa, *Prawda kłamstw*.

Neoserial – starzy bohaterowie w nowych maskach

Kino, od czasu, gdy uznano je za dziedzinę sztuki równą innym formom wyrazu artystycznego zajmowało się problemem funkcjonowania gospodarki i społeczeństwa. Już bracia Lumière realizując pierwsze krótkie filmy sfilmowali dwa emblematy postępu ich epoki: kolej żelazną i robotników opuszczających bramy fabryki. Szczególnie wiele miejsce na taśmach filmowych poświęcano etycznej stronie budowania swojego majątku. Jednym z najświetniejszych wczesnych obrazów poświęconych temu tematowi jest monumentalny fresk filmowy Ericha von Stroheima *Chciwość (Greed)* z 1924 roku (STROHEIM 1924). Głównym motywem filmu jest przedstawienie konsekwencji pragnienia posiadania majątku za cenę łamania wszelkich zasad moralnych. Jej główny bohater nawet w ostatniej symbolicznej scenie dramatu rozgrywającej się w Dolinie

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: michalszukala1@gmail.com

Śmierci umierając nadaremnie próbuje sięgnąć do rozsypanych na piasku złotych monet (SCHWEITZER 2008).

Dzieło von Stroheima zostało docenione dopiero wiele lat później i nie miało w szalonych latach dwudziestych zasadniczego wpływu na postrzeganie przez Hollywood problemów związanych z bogaceniem się. Było to spowodowane między innymi zastosowaniem przez von Stroheima trudnego w odbiorze sposobu narracji. Mroczne dzieło austriackiego reżysera nie współgrało z optymistycznym nastrojem lat dwudziestych. Warto jednak zauważyć, że jego premiera miała miejsce w Cosmopolitan Theatre w Nowym Jorku. Kino to było własnością magnata prasowego Williama Randolpha Hearsta, pierwowzoru dla najsłynniejszego filmowego przedsiębiorcy, Charlesa Fostera Kane'a, tytułowego bohatera uważanego za jeden z najdoskonalszych filmów w dziejach *Obywatela Kane'a* (WELLES 1941). W momencie premiery w 1941 roku USA miały już za sobą Wielki Kryzys, który nie tylko poddał w wątpliwość wiele etycznych składowych amerykańskiego sukcesu, ale również samą ideę bogacenia się.

Podobny klimat potępienia dróg prowadzących do gromadzenia fortuny dominuje również we współczesnym kinie od wybuchu kryzysu w 2008 roku. Filmy takie jak *Wall Street: pieniądze nie śpi* (STONE 2010), *Wilk z Wall Street* (SCORSESE 2013), *Margin Call* (CHANDOR 2011) i *Big Short* (MCKAY 2015) są swego rodzaju moralitetami, w których przed głównymi bohaterami otwierają się dwie drogi dojścia do wielkiego majątku – etyczna i ta, którą symbolizować może wspomniana już scena z filmu von Stroheima. Obecnie współczesna kultura popularna dysponuje medium mającym większy potencjał oddziaływania niż film.

We współczesnej krytyce popkultury dużą estymę zyskały analizy porównujące funkcjonalną rolę seriali do dziewiętnastowiecznej powieści obyczajowej, stanowiącej jedno z głównych narzędzi opisu funkcjonowania struktur społecznych. W klasycznym eseju sprzed niemal stu lat węgierski historyk literatury, György Lukács, pisząc o powieściach Honoré de Balzaca zauważył, że „demoniczne opętanie ludzkości koncentruje się i obiektywizuje w strukturach życia społecznego” (LUKÁCS 1968: 106). Jednocześnie, jak dodał Lukács, w dojrzałych powieściach wieku węgla i pary twórcy wyznosili „wnętrza bohaterów do rangi samodzielnego świata” (LUKÁCS 1968: 106). Cechą klasycznej powieści było więc dążenie do opisu relacji pomiędzy dwoma światami, czyli: duszą bohatera i światem społecznym.

Wydaje się jednak oczywiste, że tak ogólne zarysowanie formalnych podobieństw pomiędzy serialami telewizyjnymi a powieścią jest zbyt daleko idącym uproszczeniem. Seriele w ich nowoczesnej formie należałoby raczej sytuować w obszarze przynależnym

narracjom z zakresu szeroko pojętego postmodernizmu. Znaną cechą postmoderny jest dwukodowość, łamanie podziałów na sztukę elitarną i popularną, często wręcz łączenie kiczu z głębokimi rozważaniami etycznymi (WIJOWSKI 2012: 210). Co więcej serial zdaje się uosabiać wszystkie cechy przynależne narracji postmodernistycznej, takie jak:

- 3) lekkość – dążenie do komunikatywności dla odbiorcy, odrzucenie awangardy (WIJOWSKI 2012: 158);
- 4) szybkość – zmienne tempo prowadzenia narracji (WIJOWSKI 2012: 160);
- 5) dokładność – „autor jest więźniem swoich założeń”, bohaterowie działają zgodnie z prawami świata w którym żyją (WIJOWSKI 2012: 161);
- 6) przejrzystość – myślenie obrazami (WIJOWSKI 2012: 162);
- 7) wielorakość – interstrukturalność, zawieranie w sobie wielu innych narracji (WIJOWSKI 2012: 164).

Przeniesienie cech narracji powieściowej na nową formę wyrazu artystycznego sprawiać może wrażenie swoistej profanacji, o której kiedyś wspomniał Jean-Pierre Vernant w słynnym esej o człowieku starożytnej Grecji, wyjaśniając różnice pomiędzy sposobami, w jaki Hellenowie i współcześni Europejczycy postrzegają rzeczywistość. W młodości przypadającej na lata dwudzieste i trzydzieste XX wieku Vernant, pływając pomiędzy greckimi wyspami, spoglądał na Księżyc oczami Greków, niczym na Selenę – boginię i uosobienie Księżyca. Wiele lat później oglądając na żywo amerykańskich astronautów przemierzających pustkowia księżyca miał poczucie uczestniczenia w świętokradztwie sprawiającym, iż młodym nigdy nie będzie dane patrzeć w Księżyc w sposób mistyczny (VERNANT 2000: 9).

Zauważyć trzeba, że refleksja francuskiego historyka opisuje zespół zjawisk z gruntu postmodernistycznych: dekonstruowanie mitu, odzieranie z mistyki, mieszanie sfer sacrum i profanum. Bez wątplenia świętokradztwo Neila Armstronga i pozostałych astronautów nie byłoby możliwe bez rewolucji technologicznej, radykalnej zmiany regu gry pozwalającej ludziom na osiągnięcie takich celów, jak podbój kosmosu.

Podobne zjawisko (*toutes proportions gardées*) zaistniało w sferze kultury popularnej na przełomie XX i XXI wieku. Pojawienie się w kodowanym kanale HBO kontrowersyjnych produkcji, takich jak *Oz* i *Rodzina Soprano*, stanowiło przełom w postrzeganiu serialu, spowodowany między innymi techniczną zmianą warunków gry. Kodowane, niszowe stacje zostały wyjęte spod nadzoru FCC (Federal Communications

Commission), co sprawiło, że mogły one emitować treści niemożliwe do zaakceptowania w ramach stacji ogólnodostępnych. Rewolucja techniczna zmieniła język serialu, zapoczątkowując epokę telewizji jakościowej (CARDWELL 2011: 137). Przemiany tego medium w końcu XX wieku sprawiły, że seriale zostały „odczarowane”, wyszły ze sfery wstydlivej, niepoważnej i dość przasnej rozrywki. Przyciągały wypracowaniem nowych oryginalnych form narracji różnych od filmów (rozpisujących opowieść na nie więcej niż trzy godziny) i dawnych seriali o prostych, często proceduralnych fabułach. Poruszając poważne tematy, inicjowały dyskusje, w których za sprawą nowych mediów udział mogła brać miliony odbiorców. Zasłużyły nawet na porównania do dzieł Charlesa Dickensa i Fiodora Dostojewskiego (TELEGRAPH. CO.UK 2009). Tak świętokradcze i niedorzeczne, jak mogłoby się niegdyś wydawać, opinie należą współcześnie do głównego nurtu dyskursu i obecnie wywołują coraz mniej głosów przypominających w swojej wymowie zacytowaną opinię Vernanta.

Co jednak równie istotne, neoseriale potrafią niczym postmodernistyczne powieści zonglować znanymi już schematami i rozwiązaniami narracyjnymi, jednocześnie konstruując ich nowe znaczenie. Świat nowych seriali jest przestrzenią nieoznaczoną, wymykającą się prostym regułom dawnej telewizji. W świecie tym ojciec rodziny nie musi być już przewidywalnym patriarchą znanym z dawnych rodzinnych sitcomów, lecz przybiera nowe, niespodziewane maski, którymi dekonstruuje dawne narracje. Celem rozdziału jest zatem ogląd tego zjawiska dokonany przez pryzmat jednego z najsilniej zakorzenionych w amerykańskiej kulturze mitów.

Złoty wiek

Najbardziej pierwotnym symbolem realizacji amerykańskiego snu jest postać Beniamina Franklina, uważanego za jedną z najważniejszych postaci decydujących o genezie narodu oraz państwa amerykańskiego w drugiej połowie XVIII stulecia. W historiografii, jak też innych naukach afirmujących polityczną sferę ludzkiej aktywności, zapamiętany jest przede wszystkim jako twórca amerykańskiej Deklaracji Niepodległości i podstaw ustroju Stanów Zjednoczonych Północnej Ameryki. Nieco na uboczu pozostają dla wielu badaczy inne aspekty jego działalności, takie jak zainteresowanie techniką czy koncepcje poprawy standardów życia.

W kontekście niniejszych rozważań szczególnie znaczącym źródłowo materiałem może być autobiografia Franklina – w polskim przekładzie Juliana Stawińskiego zatytułowana *Żywot własny* (FRANKLIN 1960) – stanowiąca archetypiczny zapis realizacji

drogi „od pucybuta do milionera”. Dzieło to jest opisem jego pochodzenia i życia od najwcześniejszych lat do roku 1757 (OSSOWSKA 1956: 66). Franklin w kontekście biegu wydarzeń swego życia oraz swojej filozofii społecznej zawarł zarys własnych, oryginalnych poglądów społeczno-ekonomicznych. Nie stworzył całościowej i spójnej koncepcji filozofii ekonomicznej, którą można byłoby porównać do pochodzących z tej samej epoki dzieł Adama Smitha, zawierających dokładne opisy zachowań rynkowych i tworzących teoretyczne podstawy nowego systemu ekonomicznego (LANDES 2008: 347-348), jednak nowatorstwo myśli Franklina sprawia, że jest on nazywany „apostolem nowych czasów” (FAÏ 1929).

Rewolucje technologiczne i polityczne stworzyły nieznanie wcześniej możliwości bogacenia się i osiągania prestiżu społecznego zupełnie nowymi sposobami. Doprowadziło to do pojawienia się nowej, szerokiej kategorii społecznej *self-made manów*, których kariera opierała się na nowym typie moralności, zwanym etosem mieszczańskim (OSSOWSKA 1956: II-13)¹. Składa się nań zespół cnót i cech mentalności w znacznej części wymienionych w *Żywocie własnym* Franklina. Kategoria ta nosi więc na tyle silne piętno myślenia Franklina, że można ją w sposób w pełni usprawiedliwiony określać mianem etosu franklinowskiego. Z tej racji stanowi też niezwykle użyteczne narzędzie badawcze pozwalając dokonywać porównań pomiędzy archetypicznym franklinowskim modelem *self-made mana* realizującego American Dream a jego późniejszymi emanacjami wyrażanymi w autobiografiach, powieściach, filmach i serialach.

Zasadne jest rozpoczęcie przeglądu narracji serialowych od dzieła opowiadającego o amerykańskim śnie właśnie w czasach Beniamina Franklina, i w którym jego postać zajmuje znaczące miejsce. Serial *John Adams* (HOOPER 2008) stanowi jedną z najbardziej udanych i pełnych rozmachu narracji historycznych w epoce telewizji jakościowej. Tak jak inne neoseriale historyczne dąży do jak największej wierności realiom historycznym. Jednocześnie większość z nich spełnia kryterium narracji postmodernistycznej; myślenie poprzez obrazy oraz lekkość, w tym kontekście pojmowana jako zapewnienie odbiorcy pełnego zrozumienia wielowątkowej narracji.

Narracja serialu obejmuje niemal sześć dekad pomiędzy Rzezią Bostońską w 1770 roku a śmiercią byłego prezydenta w 1826. Pomimo że poznajemy przyszłego prezydenta USA jako trzydziestopięcioletniego szanowanego prawnika, to twórcy serialu

¹ Mieszczaństwo należy w tym kontekście rozumieć jako kategorię kulturową, a nie majątkowo-zawodową (OSSOWSKA 1956: 14-15).

prezentują Adama jako człowieka prowincji. Mimo prawniczego wykształcenia i działalności publicznej w ówczesnej metropolii USA, Bostonie, w serialu stale widzimy Adama jako skromnego właściciela farmy. Tym samym egzemplifikuje jeden z amerykańskich archetypów człowieka służby publicznej, który spełnia ją bezinteresownie nie czerpiąc z niej osobistych korzyści. Stanowi to jednocześnie odwołanie do etosu franklinowskiego, wyrażonego w wymienianych przez Franklina cnotach, takich jak pracowitość, umiar i oszczędność.

Wizerunek Johna Adama nie jest nudny, daleko mu jednak do ekscentryczności. Osobiste przywary Johna Adama są wyraźnie eksponowane w odcinkach dotyczących jego wiceprezydentury u boku Waszyngtona i późniejszej prezydentury. W tym kontekście autorzy serialu opowiadają o konflikcie pomiędzy Adamem a jego wiceprezydentem Thomasem Jeffersonem. Ten ostatni pochodził z rodziny bogatych plantatorów z Virginii, czyli swoistej arystokracji rodzącego się narodu amerykańskiego. Jak napisał Longin Pastusiak, Jefferson: „dla jednych był geniuszem swoich czasów, wielkim intelektualistą, amerykańskim Leonardem da Vinci; dla innych hochsztaplerem, ateistą, agentem francuskim, znienawidzonym liberałem i człowiekiem bardzo podejrzanym” (NEWTIMES.PL 2013). Tak ukształtowany wizerunek publiczny Jeffersona służy postawieniu go w opozycji do wizerunku Adama. Autorzy serialu budują wizję amerykańskiego snu poprzez zastosowanie negacji funkcjonalnej. Twórcy narracji świadomie odcinają się od niektórych zjawisk sprzecznych z typowymi składowymi mitu „od pucybuta do milionera”, takimi jak wywodzenie się z warstw wyższych, dziedziczenie wielkiego majątku (szczególnie opartego na pracy innych oraz kapitałowego), brak skromności czy veblenowska konsumpcja na pokaz.

Tego rodzaju taktyka kształtowania wizerunku *self-made mana* wydaje się wynikać z potrzeby silnego zarysowania typowego American Dream, o którym na poziomie narracji biograficznej opowiada serial *John Adams*. Identyfikacja odrzucanych wartości sprzecznych z etosem amerykańskiego *self-made mana* jest drogą do odczytania afirmacyjnych wątków badanych narracji. W wypadku biografii Johna Adama należy jednak podkreślić, że wyraźnie odróżnia się ona od pozostałych przypadków, ponieważ jej bohater nie funkcjonuje tak, jak inni w przestrzeni gospodarczej USA. Nie oznacza to jednocześnie, że niemożliwe jest tu dokonywanie porównań. Wydaje się bowiem, że model działania Adama w przestrzeni publicznej nie ma charakteru politycznego, lecz raczej służby obywatelskiej, wiążącej się nie tyle ze sprawowaniem urzędu, co niesieniem ich brzemienia. Widać to szczególnie wyraźnie w momencie porażki Adama w wyborczym starciu z Jeffersonem. Klęska Franklinowskiego *self-made mana* staje się

dla niego wyzwoleniem i oznacza powrót do dawnego prowincjonalnego modelu życia, dziś często utożsamianego z przedmieściami metropolii.

Wiek pozłacany

Epoka Franklina i Adamsa była wyłącznie skromnym preludium zapowiadającym potężne oddziaływanie wzorów amerykańskiego snu na kulturę amerykańską w wieku XIX. Ostatnie ćwierćwiecze tego stulecia to okres bezprzykładnego rozwoju gospodarczego konkretyzującego się w postaci budowy wielkich fortun. Specyficzny, nowobogacki styl konsumpcji ówczesnych dorobkiewiczów sprawił, że tę pomyslną dla USA erę nazwano pejoratywnie *Gilded Age* – „Wiek Pozłacany” (LEWICKI 2012: 158). To wówczas na biznesowy szczyt zmierzali tacy *self-made mani*, jak Andrew Carnegie i Jay Gould. Działalność obu wiąże się z rozwojem emblematycznej dla tego okresu kolei transkontynentalnej, o której opowiada serial *Hell on Wheels*² (GAYTON & GAYTON 2011-2016).

Pod cienką warstewką złota skrywały się korupcja, skandale giełdowe oraz stopniowa eksterminacja Indian. Jednocześnie gospodarka amerykańska stawiała się największa na świecie, rozwijały się kultura i literatura, znaczone nazwiskami Marka Twaina i Henry’ego Jamesa. Ten drugi w powieści *Amerykanin* (JAMES 1998) stworzył swoisty manifest poświęcony wyjątkowości Ameryki, jej siłom witalnym i moralności mieszkańców tego kraju. W literaturze popularnej tego okresu największe sukcesy święcił Horatio Alger. Był twórcą stu dziewięciu powieści; każda z nich była manifestem American Dream, który streszczają następujące słowa: „Jeśli chcesz zostać kimś... to zostaniesz. Może nie zostaniesz bogaczem – bo nie każdy jest bogaty – ale możesz zdobyć dobrą pozycję i szacunek” (LEWICKI 2012: 372). Nieprzypadkowo późniejsi komentatorzy jego dzieł uważali, że „Alger jest dla Ameryki tym, czym Homer był dla Greków” (LEWICKI 2012: 372).

Wprawdzie *Hell on Wheels* opowiada o okresie rekonstrukcji po wojnie secesyjnej, to jednak przedstawione w nich tło społeczne przypomina w dużej mierze Wiek Pozłacany. W jej narracji napotkać można bowiem na całe mnóstwo *self-made manów* o biografiami tylko z pozoru przypominających losy bohaterów powieści Algera, kształtujących amerykańskie wyobrażenie o amerykańskim śnie w drugiej połowie XIX wieku. W rzeczywistości pod błyszczącą warstwą złota skrywają się ich wstydlive sekrety.

² W Polsce serial emitowany jest przez Fokus TV pod tytułem *Hell On Wheels – Witaj w piekle*.

Malownicze tło, jakim jest budowa kolei transkontynentalnej, stanowi dla twórców okazję do przedstawienia ich rzeczywistych biografii, a w niektórych przypadkach do radykalnego przeinterpretowania wielu amerykańskich mitów.

W sposób najbardziej oczywisty *self-made manem* jest Thomas C. Durant. Wprawdzie wywodził się on z dość zamożnej kupieckiej rodziny, to jednak wybrał studia medyczne³. Po ich zakończeniu krótko pracował w przedsiębiorstwie transportowym, którego problemy natchnęły Duranta, z racji medycznego wykształcenia nazywanego „Doc”, do zajęcia się rozwojem kolejnictwa. W ciągu kolejnych lat zdobywając coraz większe wpływy uzyskał od administracji Lincoln zgodę na budowę wschodniego odcinka kolei transkontynentalnej (LEWICKI 2012: 118). W momencie rozpoczęcia narracji *Hell on Wheels* Durant stoi na czele Union Pacific i zмага się z problemem finansowania dalszej budowy kolei.

Durant przez swoich współczesnych porównywany był do biblijnego Samsona, który nie zawaha się przed zniszczeniem świątyni, nawet jeśli w jej gruzach pogrzebie nie tylko swoich wrogów, ale i samego siebie. Taki też wizerunek Duranta stworzyli twórcy *Hell on Wheels*. Jest on charakterystycznym dla Wieku Połączanego potentatem branży kolejowej. Do swojego wielkiego przedsięwzięcia i budowy własnej wersji amerykańskiego snu wykorzystuje nie tylko robotników, ale również senatorów, bankierów i prezydenta USA Ulyssesa S. Granta. Kontakty z tym ostatnim wpisują się w dzieje jednego z największych skandali finansowych tego okresu. Durant był jednym z najważniejszych założycieli Crédit Mobilier – spółki akcyjnej emitującej papiery dłużne finansujące budowę kolei. Po ujawnieniu skandalu przez nowojorski dziennik „The Sun” okazało się, że firma wykazywała wydatki niemal dwukrotnie przewyższające koszty budowy (LEWICKI 2012: 125-126). Kariera Duranta była, tak jak amerykańskie sny innych *self-made manów* tej epoki, efektem niemal celowej słabości państwa, które za cenę zniszczenia własnego wizerunku godziło się na skandale, takie jak afera Crédit Mobilier, w celu rozwoju potencjału gospodarczego USA.

³ Co interesujące, w świetle przeprowadzonych przez autora niniejszego rozdziału badań, ten model osiągania sukcesu przez *self-made mana* jest charakterystyczny dla kultury kapitalizmu polskiego w jego dziewiętnastowiecznej odmianie. Przedsiębiorcy owego okresu budowali swoje kariery poprzez zdobycie kapitału w tradycyjnych formach działalności, głównie kupiectwie. Dopiero w kolejnym etapie rozwoju kariery rozpoczynali działalność w innowacyjnych obszarach gospodarki, takich jak między innymi kolej żelazna (OCHINOWSKI, SZUKAŁA 2015).

Thomas Durant podejmuje wszystkie kluczowe decyzje ze swojego apartamentu-biura stojącego na boczniczy w pobliżu budowy kolejnych odcinków kolei transkontynentalnej. Wokół jego pałacu na kołach roztacza się tytułowe „piekło na kołach” – błotniste tymczasowe miasteczko zamieszkałe przez robotników i prostytutki. Każde z nich marzy o spełnieniu amerykańskiego snu Wieku Połączanego. Są zbiorowym bohaterem ogarniętym, jak Durant, szaleństwem zdobywania majątku.

Mimo cienia, w jakim działa Durant, nie jest on postacią przedstawioną w sposób jednoznaczny. Jego cechy w pełni przystają do jungowskiego archetypu Szachraja. W zarządzaniu humanistycznym archetyp ten pozwala ukazać odbiorcom narracji nieetycznych zachowań uczestników wspólnoty-organizacji. Szachraj jest buntownikiem sprzeciwiającym się zastanemu porządkowi, dąży do jego zmiany, często posługując się metodami wykraczającymi poza granice norm moralnych i prawnych. Dla jego działań istotne jest również „uwodzenie” otoczenia w celu realizacji własnych interesów. Głównym celem funkcjonowania archetypu stanowi przekonanie odbiorców opowieści do konieczności unikania nieetycznych zachowań (KOSTERA 2010: 169-184).

W mitologii greckiej Szachrajem był Prometeusz, przynoszący dzięki swojemu sprytowi i łamaniu reguł dar ognia. Archetyp ten nie ma więc charakteru jednoznacznie negatywnego. Działania Szachraja mogą mieć ambiwalentny charakter – przynosić korzyści wspólnocie, w której działa, lecz jednocześnie skutkować karą za złamanie obowiązujących w niej zasad. Ostatnie odcinki serialu są obrazem klęski Duranta, szczególnie wyrazistej na tle triumfów innych bohaterów serialu, coraz bardziej popadającego w konflikty z prawem i ostatecznie opuszczonego przez wszystkich swoich sojuszników.

Swoistym *alter ego* Duranta jest główny bohater *Hell on Wheels*, Cullen Bohannon. Były żołnierz Konfederacji, szukający zemsty na mordercach swojej rodziny, ucieka na zachód, gdzie na nowo musi budować swój amerykański sen. W tytułowym „Piekło na kołach” – prowizorycznym osiedlu robotników kolejowych – staje się charmatycznym przywódcą robotników i całej społeczności. Budowany przez niego amerykański sen jest więc nacechowany poczuciem odpowiedzialności społecznej i dążeniem do etycznego sprawowania przywództwa. W tym kontekście Bohannon jest spełnieniem kluczowego dla amerykańskiej mitologii wzoru rewolwerowca. W analizach dotyczących zachowań liderów szczególnie często przywołuje się mit samotnego rewolwerowca staczającego pojedynek na głównej ulicy miasteczka amerykańskiego pogranicza (HAMPDEN-TURNER, TROMPENAARS 2012: 67). Postać kowboja jest metaforą samotnie walczącego o przyszłość przedsiębiorstwa menedżera. Otaczająca go

zbiorowość z reguły odrzuca jego heroiczne próby naprawy świata, „w istocie niemal całe miasto musi opuścić go w potrzebie, żeby zapracować na jego bohaterstwo” (HAMPDEN-TURNER, TROMPENAARS 2012: 67).

W kontekście teorii archetypów Junga kierowanie się dobrem publicznym, a nie indywidualizmem, wyraża archetyp Króla. Jego celem jest wskazywanie odbiorcy narracji na możliwości wiążące się ze sprawowaniem władzy i odpowiedzialnością za podejmowane decyzje wpływające na życie innych ludzi. W zarządzaniu humanistycznym podkreśla się jego znaczenie w uczeniu rozsądnego korzystania z posiadanych uprawnień wynikających z zajmowanej pozycji. Postać uosabiająca ten archetyp dąży do dominacji i obrony swojej pozycji w zgodzie z zasadami, które można określić jako etyczne sprawowanie przywództwa (KOSTERA 2010: 137-153).

Neoserialowe narracje o Amerykańskim Śnie Wieku Połączanego wyrażają zarówno głęboko zakorzenione mity kultury USA, jak i zagrożenia związane z brakiem odpowiedzialności w korzystaniu z władzy. *Hell on Wheels* to nie tyle pełna optymizmu opowieść o drodze od pucybuta do milionera, co gorzka historia szaleństwa, bez którego niemożliwa jest twórcza destrukcja, z której wyłania się nowy ład.

Wiek chaosu

Cały długi okres pomiędzy końcem wojny secesyjnej a amerykańskim zwycięstwem w I wojnie światowej, na który składają się Okres Rekonstrukcji, Wiek Połączany i Era Progresywizmu (LEWICKI 2012: 17-469) łączy wiara w postęp społeczeństwa, jego stałe doskonalenie zarówno w sferach dobrobytu materialnego, jak i w moralności. Na ten obraz stosunkowo niewielki wpływ miały afery wokół budowy linii kolejowej czy kryzys roku 1907 stawiający pod znakiem zapytania w oczach opinii publicznej uczciwość Wall Street. Ostatnim akordem dziewiętnastowiecznego optymizmu było wprowadzenie w USA prohibicji w 1920 roku. Wbrew nadziejom twórców prawa o prohibicji, jej wprowadzenie nie przyniosło upragnionej „poprawy moralnej”, lecz rozwój zorganizowanej przestępczości. Na kanwie tamtych wydarzeń powstał jeden z najgłośniejszych neoseriali: *Boardwalk Empire*⁴ (WINTER 2010-2014).

Jej bohaterem jest człowiek, który w momencie rozpoczęcia narracji już zrealizował swój amerykański sen. Enoch „Nucky” Thompson jest synem bardzo ubogich irlandzkich imigrantów mieszkających w niewiele znaczącej mieścinie stanu New Jersey

⁴ W Polsce emitowany pod tytułem *Zakazane imperium*.

– Atlantic City. Dzięki swojemu szczęściu trafia pod skrzydła faktycznego przywódcy powstającego kurortu – niejakiego Komodora. Jego kariera *self-made mana* rozpoczyna się na dobre, gdy pełni na „dworze” Komodora rolę stręczyciela. Stopniowo wspinając się po szczeblach lokalnej hierarchii, zostaje szeryfem.

W 1920 roku jest już skarbnikiem miasta, wykorzystując urząd do rozpoczęcia procederu przemytu i dystrybucji nielegalnego alkoholu. Zawiera w tym celu sojusze z szefami rodzącej się mafii – Arnoldem Rothsteinem, Meyerem Lanskim, Luckym Luciano i Alem Capone – swoistymi archetypami gangsterów okresu prohibicji, którzy jednak w *Boardwalk Empire* pozostają w cieniu działającego „w białych rękawiczkach” Thompsona. Jak powiedział Martin Scorsese, reżyser pierwszego odcinka *Boardwalk Empire*, Nucky Thompson jest spełnieniem mrocznej wersji amerykańskiego snu, a jednocześnie romansu ze złem, w jakim społeczeństwo amerykańskie kulturowo tkwi od niemal stu lat (COLLIDER 2010). Szlak fascynacji szalonymi gangsterami wyznaczyły w latach dwudziestych kino i literatura. Można tu wymienić między innymi takie dzieła jak *Wielki Gatsby*, *Człowiek z blizną*, czy wiele innych mniej lub bardziej udanych produkcji. Nucky Thomson jest w tym kontekście wyłącznie kolejnym szaleńcem rozprawiającym się z optymistyczną wersją amerykańskiego snu realizowanego w zgodzie z mieszczańską etyką rodem z kart *Żywotu własnego* Franklina.

Twórcy serialu w ostatniej scenie uśmiercają Nucky’ego, tym samym odchodząc od pierwowzoru swojego bohatera, Enocha „Nucky’ego” Johnsona, który po dziesięcioletnim wyroku za nadużycia podatkowe spokojnie dożył swoich dni w Atlantic City. Śmierć serialowego Nucky’ego i jej niespodziewany charakter zdają się sygnalizować, że twórcy pragną przekonać widza, że USA jest krajem sprawiedliwości. Należy jednak zauważyć, że śmierć przychodzi do Thompsona w momencie, gdy próbuje on legalizować swoje interesy po zniesieniu prohibicji. Nucky odchodzi, gdy przestał być potrzebny zwykłym Amerykanom. Podobnie jak Thomas Durant, Nucky jest Prometeuszem dającym Amerykanom to, czego pragną. Motyw realizowania amerykańskiego snu budowany jest w narracji serialu, której główny bohater gardzi klasycznymi wartościami amerykańskiego przedmieścia. Jednocześnie ten szaleniec z Atlantic City jest częścią życia zwyczajnych mieszczan, ponieważ za sprawą dostarczanego im zakazanego alkoholu zwalcza nudę pojawiającą się w ich ustabilizowanych domach.

Na nudne amerykańskie przedmieście widz trafia w pierwszym odcinku serialu *Mildred Pierce* (HAYNES 2011), adaptacji powieści Jamesa M. Caina wydanej po raz pierwszy w 1941 roku. Dzięki doskonałemu materiałowi scenariuszowemu i talentowi

reżysera serialu, Todda Haynesa, znanego z ambitnych realizacji filmowych, występująca w roli tytułowej Kate Winslet stworzyła niezwykłą, wielowymiarową postać. Tłem akcji jest Wielki Kryzys, moment najgłębszego zwątpienia w siły witalne USA, a tym samym amerykański sen. W tych warunkach Mildred zrealizuje własny sen. Bohaterkę tego serialu od innych *self-made manów* odróżnia punkt startu. Rozpoczyna swoją drogę niejako z przymusu, po porzuceniu przez męża. Zostaje kelnerką, zakłada restauracje odnoszące spektakularne sukcesy, wdaje się w kolejne romanse. Jej największym wrogiem jest wyjątkowo wyniosła i egoistyczna córka – Veda. Ma ona za złe swojej matce, że ta nie jest arystokratką, lecz zwykłą kobietą z Zachodniego Wybrzeża, walczącą o przetrwanie.

Serial HBO odnawia pamięć o powieści z początku lat czterdziestych, tym samym przywracając publiczną tożsamość jego bohaterce – kobiecie niezłomnej, która zostaje brutalnie zniszczona dopiero przez swoją córkę. Pojawia się więc tutaj wyjątkowy wariant amerykańskiego snu, marzenia niszczonego przez członka rodziny. Odróżnia to serial HBO od innych narracji o *self-made manach*, w których rodzina (tak jak w narracji o Johnie Adamsie) stanowi jeden z niewielu pewnych i niezawodnych fundamentów życia jednostki marzącej o spełnieniu swojego amerykańskiego snu.

Narracja powieści Caina jest więc wyrazem ducha epoki, w której spełnienie ambicji Mildred (wyrwania się z bezpiecznych i nudnych przedmieść) nie jest możliwe bez radykalnego zerwania z przeszłością i niezamierzonej destrukcji dokonującej się wbrew samej bohaterce. Jej amerykański sen realizuje się jednak już wyłącznie dzięki jej ogromnym ambicjom. Wyrwanie się z nudy przedmieścia i szaleńcze przygody Mildred są zatem wyrazem ograniczeń, które stawały przed kobietami tego okresu, ale i coraz większych możliwości roztaczających się przed nimi. Na horyzoncie jest już bowiem epoka, w której amerykańskie sny będą mogły być zrealizowane bez radykalnego i mimowolnego zerwania z przeszłością.

Wiek „szaleńczych miast”

W 1960 roku Ameryka wchodzi w dekadę, w której wiele potężnych sił spróbuje dokonać całkowitej dekonstrukcji dotychczasowego mieszczańskiego stylu życia. Jej symbolem nie staną się *self-made mani*, lecz kontrkulturowi artyści. Jeden z nich, Allen Ginsberg, pytał:

Ameryko, dokąd
pędzisz w swoim wspaniałym

kabriolectic, autostradą
 na złamanie
 karku, do jakiej
 katastrofy w głębokim kanionie
 Zachodnich Gór Skalistych,
 do jakiego szaleńczego miasta
 wstrząsanego jazzem
 nad Pacyfikiem, ścigając
 zachód słońca
 nad Golden Gate! (GINSBERG 1993).

Na złamanie karku zdaje się pędzić bohater produkcji *Mad Men*, dla współczesnych swoista ikona lat sześćdziesiątych, symbol wciąż aktualnej fascynacji tym okresem (WEINER 2007-2015).

Donald Draper jest *self-made manem* najpełniej łączącym szaleństwa Manhattanu z nudą przedmieść. Jego amerykański sen jest najjaśniejszy i zarazem najmroczniejszy. Draper zbudował swoją tożsamość całkowicie. Narodził się kradnąc nazwisko poległego oficera. Jego amerykańskiemu snowi towarzyszy więc grzech pierworodny, który nad bohaterem wisi niczym miecz Damoklesa przez całą dekadę. Draper wydaje się o tym pamiętać w każdym momencie, gdy jak szaleniec stara się wykorzystywać dany mu przez los czas do maksimum. Jest więc biegunowo odległy od klasycznego oświeceniowo-pozytywistycznego modelu *self-made mana* wyznającego umiarkowanie i cnoty rodem z dzieł Beniamina Franklina.

Wizerunek Drapera jest idealny, a składają się nań drogi garnitur, cadillac Coupe DeVille, dom na eleganckim przedmieściu, praca w agencji reklamowej, żona będąca sobowtórem Grace Kelly – jednak wszystkie te elementy spełnionego amerykańskiego snu są zbudowane na kłamstwie. W kolejnych sezonach serialu obserwować można rozpad idealnego świata przedmieść. Jednym z objawów tej choroby toczącej Manhattan i przedmieścia jest spektakularny amerykański sen Peggy Olson, byłej sekretarki Drapera, która w końcu zostaje dyrektorem kreatywnym agencji reklamowej. Peggy jest krańcowym przeciwieństwem Mildred Pierce. Jej kariera nie jest wynikiem nagłego i niespodziewanego zerwania ze światem przedmieść, ale owocem osobistego talentu oraz cynizmu. Peggy posuwa się do porzucenia swojego dziecka, bo mogłoby ono zaszkodzić jej karierze. Szaleństwo Manhattanu pochłania ją w takim samym stopniu, jak Drapera.

Główna oś narracji zbudowana jest na przedstawieniu relacji pomiędzy tą parą *self-made manów*. Nie jest to jednak, tak jak w *Hell on Wheels*, destrukcyjny konflikt,

ale raczej współpraca. Jej celem jest podbój, rozszerzanie sfery reklamowego szaleństwa w bezpiecznych granicach tak, aby nie wydoszło się z Manhattanu i nie załało przedmieść. Zburzenie zewnętrznych konsumpcyjnych przejawów dawnego mieszczańskiego ładu, w opinii Drapera opartego na zakłamaniu i pragnieniu pozorów szczęścia za wszelką cenę, byłoby zarazem końcem tej pary *self-made manów*. Draper i Olson, mimo że wyrastają ponad standard przedmieść to jednak ich misją jest dawanie poczucia szczęścia Amerykanom z przedmieść poprzez udostępnianie im kolorowego świata reklam, którego narracja jest synonimem marzeń o bezpieczeństwie i dostatku. Nie bez przyczyny już w pierwszym odcinku Draper składa kluczową dla całej fabuły deklarację: „Reklama oparta jest na jednej rzeczy – na szczęściu. A wiecie, czym jest szczęście? Szczęście to zapach nowego samochodu. To wolność od strachu. To billboard stojący przy drodze, który obwieszcza z otuchą, że cokolwiek robisz, jest to w porządku. Ty jesteś w porządku” (BROCK B 2014).

Nie tylko Draper uważa, że amerykański sen jest pozłacanym kłamstwem. Jeden z właścicieli agencji reklamowej, Bert Cooper, dowiaduje się o fałszywej tożsamości Drapera, a mimo to nie zwalnia swojego dyrektora kreatywnego, mówiąc:

Kogo to obchodzi? Ten kraj był zbudowany i rządony przez ludzi z gorszymi historiami, niż jesteś sobie w stanie wyobrazić. Japończycy mają powiedzenie: „człowiek istnieje niezależnie od miejsca, w którym się znajduje”, a w tej chwili Donald Draper jest w tym miejscu (NICOLAS THOMAS 2009).

W innym miejscu docenia Drapera porównując go do Johna Galta – bohatera najpopularniejszej amerykańskiej powieści *Atlas zbuntowany*⁵ (RAND 2015): „jesteś człowiekiem produktywnym, rozsądnym i w końcu całkowicie dbającym tylko o własne interesy” (REARDENSTEELINC 2012: 0:55-2:00). Galt powiedział, że „zatrzyma silnik świata” (RAND 2015: 1016-1077). Draper nie musi tego robić, bo oznaczałoby to przekreślenie jego amerykańskiego snu. Swoim kłamstwem obnaża przed samym sobą światy Manhattanu i przedmieść, pokazując, że liczy się nie tyle prawda, co umiejętność budowania swojej tożsamości.

⁵ W tym kontekście warto wspomnieć opinię Johna A. Allisona, byłego dyrektora BB&T, jednego z największych banków w USA: „Z rozmów z wieloma dyrektorami generalnymi przedsiębiorstw z listy »Fortune 500« wiem, że lektura »Atlasu zbuntowanego« miała znaczący wpływ na podejmowane przez nich decyzje biznesowe, nawet jeśli ich poglądy nie są w pełni zgodne z ideami Ayn Rand [I know from talking to a lot of »Fortune 500« CEOs that »Atlas Shrugged« has had a significant effect on their business decisions, even if they don't agree with all of Ayn Rand's ideas]” (RUBIN 2007).

Wiek Damoklesa

Na początku XXI wieku Ameryka została brutalnie odarta ze złudzeń bezpiecznych i sytych lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Jednym z efektów 11 września było podjęcie na nowo dyskusji o problemach i wyzwaniach, przed którymi stanęła Ameryka. W serialu *The Wire* poruszono problem handlu narkotykami i korupcji wśród walczących z tym zjawiskiem. Wciąż jednak dla większości Amerykanów były to problemy niezwykle odległe, stąd być może niska oglądalność tego serialu. Prawdziwym przełomem była w kontekście tego problemu społeczna premiera *Breaking Bad* (GILLIGAN 2008-2013), w którym baronem narkotykowym stał się skromny nauczyciel chemii z typowego amerykańskiego przedmieścia.

Walter White staje się królem metamfetaminy, gdy dowiaduje się, że jest chory na nieoperowalnego raka płuc. Produkcją narkotyków pragnie zapewnić swojej rodzinie godną przyszłość. Klucz do zrozumienia wyborów White'a leży jednak w jego znacznie wcześniejszych losach. W połowie lat osiemdziesiątych White był założycielem firmy chemicznej, która w kolejnych latach odniosła ogromny sukces rynkowy. W – nie do końca jasnych dla widzów okolicznościach – White został zmuszony do opuszczenia założonej wraz z przyjacielem firmy i stał się nisko opłacanym nauczycielem chemii w szkole średniej. Widz obserwuje więc niedoszłego *self-made mana* w sytuacji skrajnie go poniżającej, gdy dorabia do pensji pracując w myjni samochodowej. Scena ta stanowi punkt zwrotny w życiu Waltera, ponieważ bohater myjąc samochód, mdleje. W szpitalu, do którego zostaje odwieziony, dowiaduje się o swojej śmiertelnej chorobie.

Gdyby była to klasyczna algerowska historia „od pucybuta do milionera”, to widz obserwowałby wówczas pracującego w myjni nastolatka, który w ten sposób rozpoczyna swój amerykański sen. W kolejnych odcinkach pokonywałby kolejne szczeble drabiny prowadzącej na biznesowy szczyt i zapewniającej mu społeczny prestiż. White'a z tym klasycznym modelem łączy jedynie genialny pomysł na biznes i gotowość do ciężkiej pracy. Amerykański sen Heisenberga (taki pseudonim po słynnym fizyku atomowym przyjmuje White) nie przypomina również modelu obserwowanego w *Boardwalk Empire*. Nucky w trybie przestępczego świata zostaje wciągnięty już jako dziecko, a White/Heisenberg staje się geniuszem zbrodni w średnim wieku. W narracji tej pozornie brakuje kluczowego elementu, jakim jest proces dojrzewania bohatera. Tylko pozornie, bowiem cała narracja jest *de facto* historią dojrzewania bohatera do nowej roli społecznej – króla metamfetaminy.

W tym kontekście można określić *Breaking Bad* jako odwrócony model amerykańskiego *self-made mana*. Kariera biznesowa protagonisty jest rekompensatą za nieudaną biznesową przeszłość, swoistą zemstą zdeklasowanej klasy średniej z przedmieść na tych, którzy z punktu widzenia jej przedstawiciela osiągnęli sukces nie mając jego potencjału intelektualnego. Sukces White'a opiera się na stwarzaniu imperium z niczego. Jego symbolem jest przejście od „gotowania mety” w zdezelowanym kamperze pośrodku pustyni do sterylnej laboratorium, w którym można uzyskiwać najczystsza metamfetaminę. Dla White'a zmiana ta jest tym samym, czym dla Donalda Drapera i jego agencji reklamowej byłaby zmiana manhattańskiego biura na jeszcze większe i nowocześniejsze oraz realizacja wyjątkowo skutecznej kampanii reklamowej. Działania White'a znajdują się poza sferą tak zwanej społecznej odpowiedzialności biznesu, ponieważ ich autor nie bierze pod uwagę skutków swojej działalności. Część krytyków serialu zauważa, że podejmowane przez White'a wybory nie mają charakteru etycznego, ale raczej wyboru drogi postępowania, która nie może być oceniana jako „bardziej moralna” niż inne. Część komentatorów zauważa z kolei, że jego wybory są raczej elementem budowania tożsamości bohatera (DOUTHAT 2011) lub zawierają się w teorii racjonalnego wyboru (WAGNER 2014).

Jeśli więc odrzucić działania White'a z ich wymiaru moralnego, stają się one niczym innym, jak działalnością schumpeterowskiego przedsiębiorcy (McCRAW 2006: 240). Główny motyw podejmowanych przez niego wyborów jest taki sam jak wszystkich klasycznych przedsiębiorców: osłabianie konkurentów (baronów narkotykowych) i zajmowanie rynkowej niszy poprzez zapewnienie innowacyjnego produktu (najwyższej klasy metamfetamina). Główną cechą odróżniającą amerykański sen Waltera White'a od snów innych *self-made manów* jest głębokie zakorzenienie w nim resentymentu wobec tych, którzy osiągnęli sukces pozornie w zgodzie z moralnością amerykańskich przedmieść.

Koniec pierwszej dekady XXI wieku przyniósł Stanom Zjednoczonym kolejne zwątpienie we własne siły. Kryzys finansowy ujawnił nieuczciwość i faktyczną słabość wielu instytucji kojarzonych dotąd z siłą amerykańskiej gospodarki. Pęknięcie „bańki” na rynku nieruchomości doprowadziło również do zakwestionowania innego ważnego elementu amerykańskiego snu: prawa własności.

Amerykańska popkultura bardzo szybko zareagowała na wydarzenia roku 2008. Dysponowała już wieloma doświadczeniami w konstruowaniu narracji krytycznych wobec wielu amerykańskich mitów. W ogólnym zalewie krytyki wobec Wall Street pojawiła się jednak narracja odmienna pod wieloma względami od innych. Pozornie serial

Suits (KORSH 2011-) jest typowym prawniczym proceduralnym. Jego cechami charakterystycznymi są miejsce akcji i postać głównego bohatera. W klasycznych serialach sądowych obserwować można działania prawników zmierzające do ukarania winnych i obrony pokrzywdzonych przez przestępców. W *Suits* miejscem akcji jest kancelaria prawnicza broniąca interesów potężnych korporacji, a więc głównie mająca za zadanie ochronę ich przed zarzutami dotyczącymi nieprawidłowości finansowych. Ponadto większość spraw nie rozstrzyga się na sali sądowej, lecz na drodze ugody zawieranej w zaciszu manhattańskiego drapacza chmur.

Wreszcie głównym bohaterem nie jest prawnik o nieposzlakowanej opinii, lecz oszust podszywający się pod prawnika. Mike Ross dzięki swojej fotograficznej, bezbłędnej pamięci zarabiał na życie pisaniem za pieniądze egzaminacyjnych testów na Wydziale Prawa. Dorabiał również jako kurier swego kolegi – dealera narkotykowego. Podczas jednego z tego rodzaju transportów niemal wpada w pułapkę zastawioną przez policję. Uciekając trafia do hotelowego pokoju, w którym wybitny prawnik, Harvey Specter, przeprowadza rozmowy z kandydatami do pracy w wielkiej nowojorskiej kancelarii. Szybko zauważa niezwykłą wiedzę Mike’a Rossa dotyczącą systemu prawnego i zatrudnia go jako swojego młodszego partnera w kancelarii. Przed Rossem otwiera się możliwość zrobienia niezwykłej kariery. Jednocześnie nad bohaterem cały czas wisi miecz Damoklesa – możliwość ujawnienia tajemnicy braku wykształcenia.

W klasycznej narracji potępiającej świat Wall Street prawdopodobnie oś narracji obracałaby się wokół błyskotliwej kariery prawnika-oszusta i jego dążenia do wykorzystania okazji, zanim tajemnica ujrzy światło dzienne. Tym samym Ross przypominałby Waltera White’a „gotującego metę” dopóki pozwala mu na to zdrowie niszczone przez nowotwór. Ross decyduje się jednak na wybór znacznie trudniejszej drogi. Podejmuje się spraw *pro bono*, które nie przynoszą mu żadnych korzyści materialnych. Nie kieruje się prawem rozumianym w sposób literalny, lecz moralnością (której tak bardzo brakowało w działaniach White’a) i etycznym duchem prawa nakazującym troskę o pokrzywdzonych, często wbrew interesom własnej kancelarii.

Mike Ross i Harvey Specter (również *self-made man*, ukazywany początkowo jako cynik) dążą więc do radykalnej poprawy systemu – jego swoistej humanizacji. Cały ich nigdy niewypowiedziany projekt pracy organicznej jest realizowany we wspólnych dekoracjach Manhattanu, wśród prawników w tytułowych garniturach. Dla obu bohaterów są to pozornie istotne elementy ich stylu życia, bez wątpienia jednak stanowią wyłącznie tło, goffmanowski teatr służący (GOFFMAN 2011) realizowaniu ich antysystemowego amerykańskiego snu. Ich działania przywracać mogą Amerykanom

nadszarpniętą wiarę w cnoty, które leżały u filozoficznych podstaw zakładanego przez *self-made manów* kraju.

Amerykański sen Rossa jest emanacją jungowskiego archetypu wiecznego dziecka. Bohater jest pełen entuzjazmu i energii, w działaniach wychodzi poza przyjęte schematy. Tak jak w opowieściach mitologicznych jest zaprzeczeniem śmiertelności oraz wszelkich sił mogących (tak jak litera prawa) ograniczać jego działania. Siłą ograniczającą może być również presja otoczenia – w tym wypadku kancelarii prawnej (KOSTERA 2010: 185-198). Co jednak najważniejsze losy wiecznego dziecka są determinowane przez szczęście.

Karuzela

Jeden z największych filozofów krytycznych wobec postmodernizmu, jakim jest Alasdair MacIntyre, uważa, że życie ludzkie zachowuje spójność tylko i wyłącznie wtedy, gdy wpisane jest w ramy opowieści (MACINTYRE 1996: 378). Co za tym idzie tożsamość jednostki to zdolność do opowiadania o sobie. W uważanej za jedną z najlepszych scen serialu *Mad Men* (być może najlepszej w historii seriali) Donald Draper prezentując założenia kampanii reklamowej najnowszego rzutnika slajdów firmy Kodak, narrację umieszcza w ramach opowieści o swoim życiu ilustrowanej rodzinnymi zdjęciami (ZOZO 2007: 0:22-3:26). Tym samym odwołuje się do własnego, spełnionego amerykańskiego snu.

W serialu *Hell on Wheels* inni *self-made mani*, bracia McGinnes, rozpoczynają swoje kariery jako właściciele tak zwanej latarni magicznej. Prezentują zdjęcia i rysunki ze swojej rodzinnej Irlandii dodając do nich własny sentymentalny komentarz (EDUCATIONTUTORIALS 2015: 0:00-3:40). Ta prosta rozrywka pozwala oderwać się pracującym przy budowie kolei robotnikom od ponurej codzienności „piekła na kołach”.

Podobnie jak karuzela z serialu *Mad Men* i magiczna latarnia z *Hell on Wheels*, tak i seriale są dla widzów sposobem powrotu do wątków kultury już dobrze znanych. Powtarzane w nich schematy nie są niczym innym jak odwołaniem do głęboko zakorzenionych w kulturze archetypów i opowieści. Niezależnie od tego, czy są potępieniem amerykańskiego snu, czy jego afirmacją, dzięki zmianie postrzegania seriali stają ważny głos w dyskusji nad współczesnością i ocenami przeszłości.

English summary

Michał Szukała's chapter *Between The Madness of Manhattan and the Boredom of the Suburbs: The American Dream through The Screen of the Television Series* is an attempt to reflect on the phenomenon of the classic American myth of the self-made man through narratives in television series. The archetype of the self-made man is a founding myth of American society epitomized by the iconic figure of Benjamin Franklin. The autobiography of the founding father of the United States created the basis for determining and shaping the ethos of American capitalism on the cusp of its development in the nineteenth century. This merits a closer examination of the sustainability of this mythical American archetype male in contemporary popular culture of the United States through the TV screen. During the synthesis of the analysis, the author adopts fundamental assumptions from the humanistic management theory of archetypes formulated by Monika Kostera. Discovering the series archetypal narratives suggests, which patterns of governance in the economic sphere are accepted as meaningful and which are rejected as (ethically) dubious. Their analysis can help answer questions on the longevity of old patterns, "the heroics, villains, good guys" ("the hero business") and appearances on mainstream television previously deemed unacceptable. The pivotal realization of the reasoning compels a distinguishing of two approaches to the workings of the myth of the self-made man—an affirmative and an expository approach. The affirmative approach provides a narrative about the archetypes of the self-made man in reference to the classical patterns. Whereas the revealing nature of the expository approach reflects on social anxieties related to the mechanisms of capitalism, with particular emphasis on the morality of economic activity (presence of Jungian "shadow aspect").

Źródła cytowań

- BROCK B (2014), 'Don Draper It's Toasted Lucky Strike Pitch & Definition of Happiness', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=DyKwzpx-CWo> [dostęp: 30.06.2017].
- CARDWELL, SARAH (2011), 'Czy telewizja jakościowa jest dobra? Różnice gatunkowe, oceny oraz kłopotliwa kwestia krytycznego osądu', w: Tomasz Bielak, Mirosław Filiciak, Grzegorz Ptaszek (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, ss. 137-155.
- CHANDOR J.C. (2011), *Margin Call*, Before The Door Pictures.
- RADISH, CHRISTINA (2010), 'Martin Scorsese and Terence Winter Interview', *Collider.com*, online: <http://collider.com/boardwalk-empire-interview-martin-scorsese-terrence-winter/47446/> [dostęp: 30.06.2017].
- DOUTHAT, ROSS (2011), *Good and Evil on Cable*, online: http://douthat.blogs.nytimes.com/2011/07/28/good-and-evil-on-cable/?_r=0 [dostęp: 30.06.2017].
- EDUCATIONTUTORIALS (2015), '1860s film media history', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=Kqnu6MIjDAE>, 0:00-3:40 [dostęp: 30.06.2017].
- FAÏ, BERNARD (1929), *Franklin the Apostle of Modern Times*, Boston: Little, Brown and Company.
- FRANKLIN, BENJAMIN (1960), *Żywoł własny*, przekł. Julian Stawiński, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- GAYTON, JOE, TONY GAYTON, PROD. (2011-2016), *Hell on Wheels*, AMC.
- GILLIGAN, VINCE, PROD. (2008-2013), *Breaking Bad*, AMC.
- GOFFMAN, ERVING (2011), *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przekł. Helena Datner-Śpiewak i Paweł Śpiewak, Warszawa: Aletheia.
- GINSBERG, ALLEN (1993), 'Według martwych dusz', przekł. Artur Międzyrzeczki, w: Allen Ginsberg, *Znajomi z tego świata: wiersze z lat 1947-1985*, Kraków: Biblioteka Nagłosu.
- HAYNES, TODD, REŻ. (2011), *Mildred Pierce*, HBO.
- HOOPER, TOM, REŻ. (2008), *John Adams*, HBO.

- JAMES, HENRY (1998), *Amerykanin*, przekł. Jan S. Zaus, Danuta Gembicka, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- KORSH, AARON, PROD. (2011), *Suits*, USA Network.
- LANDES, DAVID (2008), *Bogactwo i nędza narodów*, przekł. Hanna Jankowska, Warszawa: Muza.
- LEWICKI, ZBIGNIEW (2012), *Historia cywilizacji amerykańskiej. Era konsolidacji 1861-1945*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- LUKÁCS, GYÖRGY (1968), *Teoria powieści*, przekł. Jan Goślicki, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- MACINTYRE, ALASDAIR (1996), *Dziedzictwo cnoty*, przekł. Adam Chmielewski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MCCRAW, THOMAS K. (2006), 'Schumpeter's Business Cycles as Business History', *Business History Review*: 2 (80), ss. 231-261.
- MCKAY, ADAM (2015), *Big Short*, Regency Enterprises, Plan B Entertainment.
- NEWTIMES.PL (2013), *Thomas Jefferson – bardzo wszechstronny prezydent USA*, online: <https://newtimes.pl/thomas-jefferson-bardzo-wszechstronny-prezydent-usa/> [dostęp: 30.06.2017].
- NICOLAS, THOMAS (2009), 'Mad men one of the best scene who cares? SoI E12', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=OqkHPsY8p84> [dostęp: 30.06.2017].
- OCHINOWSKI, TOMASZ, MICHAŁ SZUKAŁA (2015), 'W kierunku »provincializacji« historii biznesu. Amerykańskie źródła a polskie doświadczenia na przykładzie propozycji interpretacyjnych prac Ryszarda Kołodziejczyka', *Klio Polska*: 7, ss. 143-167.
- OSSOWSKA, MARIA (1956), *Moralność mieszczańska*, Warszawa: Ossolineum.
- RAND, AYN (2015), *Atlas zbuntowany*, przekł. Iwona Michałowska-Gabrych, Warszawa: Zysk i S-ka.
- REARDENSTEELINC (2012), 'Ayn Rand on Mad Men – Season 1, Episode 8', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=HKzaUxmklU8>, 0:55-2:00 [dostęp: 30.06.2017].

- RUBIN, HARRIET (2007), 'Ayn Rand's Literature of Capitalism', *NewYork-Times.com*, online http://www.nytimes.com/2007/09/15/business/15atlas.html?_r=0 [dostęp: 30.06.2017].
- SCHWEITZER, CORIE (2008), 'Erich von Stroheim's Greed: last three minutes', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=oECZW9Ri6EY> [dostęp: 30.06.2017].
- SCORSESE, MARTIN, REŻ. (2013), *Wolf of Wall Street*, Paramount Pictures.
- STONE, OLIVER, REŻ. (2010), *Wall Street: Money Never Sleeps*, Edward R. Pressman Film.
- STROHEIM VON ERICH, REŻ. (1924), *Greed*, Metro-Goldwyn-Meyer.
- TELEGRAPH.CO.UK (2009), *The Wire Arguably the Greatest Television Programme Ever Made*, online: <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/5095500/The-Wire-arguably-the-greatest-television-programme-ever-made.html> [dostęp: 30.06.2017].
- TROMPENAARS, FONS, CHARLES HAMPDEN-TUNER (2012), *Siedem kultur kapitalizmu. USA, Japonia, Niemcy, Francja, Wielka Brytania, Szwecja, Holandia*, Warszawa: Wolters Kluwer.
- VARGAS, LLOSA MARIO (1999), 'Prawda kłamstw', w: Mario Vargas Llosa, *Prawda kłamstw. Eseje o literaturze*, przekł. Joanna Skórnicka, Małgorzata Lewicka, Elżbieta Ratajczak-Matusiak i Dorotą Walasek-Elbanowska, Poznań: Rebis.
- VERNANT, JEAN-PIERRE (2000), 'Człowiek Grecji', w: Jean-Pierre Vernant (red.), *Człowiek Grecji*, przekł. Paweł Bravo. Łukasz Niesiołowski-Spanò, Warszawa: Świat Książki.
- WAGNER, ERICA (2014), 'The capitalist nightmare at the heart of Breaking Bad', *NewStatesman.com*, online: <http://www.newstatesman.com/culture/2014/12/capitalist-nightmare-heart-breaking-bad> [dostęp: 30.06.2017].
- WEINER, MATTHEW, PROD. (2007-2015), *Mad Men*, AMC.
- WELLES, ORSON, REŻ. (1941), *Citizen Kane*, Mercury Productions, RKO Radio Pictures.

WIJOWSKI, ROBERT (2012), *Wartości powieści postmodernistycznej*, Warszawa: Warszawska Firma Wydawnicza.

WINTER, TERENCE, PROD. (2010-2014), *Boardwalk Empire*, HBO.

ZOZO, (2007), 'Mad Men: The Carousel', *YouTube.com*, online:
<https://www.youtube.com/watch?v=R2bLNkCqpuY>, 0:22-3:26 [dostęp: 30.06.2017].

Fatamorgana autentyczności. O syntezie faktu i *fake'u* w teatrze semidokumentalnym na początku XXI wieku

WIKTORIA WOJTYRA*

Paradoksy teatru dokumentalnego

Teatr dokumentalny coraz odważniej odkrywa swój rewers i, na przekór nazwie, bardziej poszukuje nowych strategii w relacji z własnymi sobowtórami – powtórzeniem, imitacją, naśladownictwem – aniżeli atestuje fikcję za pomocą pozateatralnych świadectw¹. W nowym teatrze dokumentalnym nie chodzi o muzealne eksponowanie przeszłości – archaiczny z dzisiejszej perspektywy projekt, który Umberto Eco nazwał w *Podróży do hiperrealności* absolutnym fałszerstwem (ECO 1999: 13-31), czy chłodną analizę złożonych procesów społeczno-politycznych. Nowi dokumentaliści zastępują wielką narrację jednostkowymi historiami, opowiadany w bliskim kontakcie z widzem, a ponad estetykę prawdy, charakterystyczną dla konserwatywnego nurtu dokumentalizmu, przedkładają projekt porozumienia ponad podziałami, czyli perspektywę tak zwanego *common ground*². Przesunięcia te znajdują odzwierciedlenie zarówno na

* Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk | kontakt: copper.knickers@gmail.com

¹ Myśl o sobowtórowym charakterze dokumentalizmu powtarzam za Borisem Nikitinem (2014: 12).

² *Common ground* to również tytuł spektaklu, który Yael Ronen zrealizowała w berlińskim Teatrze im. Maksyma Gorkiego. Występujący w nim aktorzy są osiadłymi w Niemczech imigrantami z państw byłej Jugosławii. Ich

planie ontologicznym, jak i estetycznym nowego nurtu teatru dokumentalnego, w którym *fake* jest *doppelgängerem* faktu.

Próby zdefiniowania teatru dokumentalnego były podejmowane wielokrotnie³. Teatr ten, mimo nieprzemijającej obecności na scenach instytucjonalnych i alternatywnych (LINZER 2014: 69), ze swej natury reagujący na fluktuacje dominujących dyskursów i historycznie zmiennych kontekstów polityczno-społecznych, nie ma ścisłej definicji. W publicystyce występuje pod wieloma nazwami, które nie tylko nie zbliżają do wyczerpania zawartości znaczeniowej terminu, ale niekiedy prowadzą do pomieszania porządków i mnożenia inkluzywnych pojęć. Jako synonimy upowszechniły się nazwy: „teatr dokumentu”, „teatr rzeczywistości”, „teatr faktu”, a także „teatr *non-fiction*” (FIK 2000: 189). W pojemnej kategorii teatru dokumentalnego mieszczą się ponadto *docudrama* i teatr świadectwa, teatr trybunału, praktyki teatru *Verbatim*, brytyjskiego *fringe'u* i *verité* (MARTIN 2010: 1), ale także formalnie ascetyczne faktomontaże Erwina Piscatora i Leona Schillera. W konsekwencji do teatru dokumentalnego zalicza się dzieła dość odległe tak pod względem treści, jak i formy. Nie wszystkie odmiany teatru dokumentalnego wykorzystują te same strategie wytwarzania efektu rzeczywistości, zasadnicze jest jednak dla nich poszukiwanie odniesienia do niefikcjonalnej „rzeczywistości”⁴. Czynią to z pamięcią o jej historycznie zmiennych wykładniach, a także o jej konstrukcyjnym charakterze.

W zamysł nawet najbardziej konserwatywnego teatru dokumentalnego w rozumieniu Piscatora i Brechta, ale także Meyerholda, a później Schillera, wbudowany jest paradoks. Teatr dokumentalny próbuje pogodzić przeciwstawne tendencje; dążąc do przedstawiania możliwie najmniej zdeformowanego obrazu rzeczywistości, obleka ją w artystyczną formę, która z konieczności rzeczywistość przetwarza i prezentuje na scenie jako efekt przyjętej strategii. Sankcjonuje zatem sceniczną fikcję, wykorzystując moc pozaartystycznych świadectw historycznej prawdy, o czym szerzej pisał Mateusz Borowski, badając dokumentalne strategie uwierzytelniania i efekt rzeczywistości (BOROWSKI 2007: 2010). Teatr dokumentalny wypreparowywał z niefikcjonalnej rzeczywistości

naznaczone piętnem wojny wspomnienia w spektaklu zestawione zostają z oficjalnymi komunikatami mediów. W *Common ground* zderzają się perspektywy potomków ofiar i sprawców, którzy stoją przed trudnym wyzwaniem pojednania.

³ Na paradoksy teatru faktu wskazywano już w latach sześćdziesiątych. Teatr dokumentalny jako konglomerat sprzeczności definiował między innymi Klaus Hilzinger (1976).

⁴ Pojęcie to celowo umieszczam w cudzysłowie ze względu na wielość jego wykładni.

„obiektywizujące dokumenty”, dopóki historiografia lat siedemdziesiątych ostatecznie nie zakwestionowała statusu ich wiarygodności⁵. Kolejne wersje teatru dokumentu mogą służyć więc jako kalejdoskop wymiany obowiązujących naukowych i estetycznych paradygmatów, a także jako barometr postaw odbiorczych. Odbijają się w nim również debaty na temat zaangażowania i autonomii sztuki.

Celem rozdziału jest próba uchwycenia kierunku, w jakim zmierza teatr dokumentalny na początku XXI wieku, z uwzględnieniem aktualnego kontekstu społeczno-politycznego oraz formacji dyskursywnych dominujących w kulturze. Całościowe rozpoznanie komplikuje fakt, że nowy dokumentalizm to zjawisko opisywane *in statu nascendi*, a jego realizacje to utwory skrajnie heterogeniczne – z pogranicza teatru i performansu, sięgające po elementy opery i koncertu, wykorzystujące remix i rekonstrukcję historyczną (*reenactment*). Te konkurujące ze sobą formy w wyścigu po realne podkopują i tak chwiejne fundamenty teorii teatru *non-fiction*. Prognozując nowe perspektywy dla teatru dokumentalnego Ewa Domańska przypomina, że znajduje się on dodatkowo w stanie zawieszenia wobec degenerującego się projektu poststrukturalizmu i braku alternatywnego odniesienia na horyzoncie. Historiografka sugeruje skierowanie zainteresowań zarówno teoretyków, jak i praktyków, na obszar tak zwanych *flat ontologies*, zwracając uwagę na możliwość zbudowania ontologii, dla której fakt przestanie być podstawową kategorią (DOMAŃSKA 2011: 13).

Instrumentarium metodologiczne, które starają się wypracować badacze teatru *non-fiction*, jeśli ma on nadążać – także w ramach teoretycznych – za refleksją na temat nowej rzeczywistości i aktualnych układów odniesienia, istotnie wykracza poza paradygmat empiryczny. Jedną z możliwości tkwi w perspektywie rozszerzonej wersji realizmu, a więc posunięciu *ad extremum* i włączeniu go w nurt radykalnego teatru iluzji⁶ (NIKITIN 2014: 13), skoro rzeczywistości nie da rozpatrywać się w izolacji od jej interpretacji. Innym wyjściem z terminologicznego impasu jest bezpieczna, choć tym samym nieostra kategoria semidokumentalności. Nie brakuje także diagnoz głoszących

⁵ Na iluzjonistyczny charakter teatru dokumentalnego w latach sześćdziesiątych wskazywał między innymi Martin Walser; wśród współczesnych badaczy zjawiska podobny pogląd reprezentuje między innymi Boris Nikitin (NIKITIN 2014: 12-19). Nikitin uważa, że tym wyraźniej należy podkreślać iluzjonistyczny charakter dokumentalizmu, im bardziej nurt ten rości sobie prawo do reprezentacji rzeczywistości.

⁶ Teoretyczne prace nad historiografią przede wszystkim w ujęciu Haydena White'a oraz Franka Ankersmita przyczyniły się do reinterpretacji statusu relacji i świadectw historycznych. Od lat siedemdziesiątych XX wieku pisarstwo historyczne odczytywane jest w narracyjnym, tożsamym tradycyjnym gatunkom literackim, charakterze (WHITE 2000; ANKERSMIT 2004).

wyczerpanie się formuły dokumentalnej, w myśl których jej potencjał objawia się tylko wówczas, gdy staje się trawestacją samej siebie – autoironicznym mockumentem, obnażającym konstrukcyjny charakter rzeczywistości.

Antycypacje. Fale dokumentalizmu

Teatr dokumentalny należy do gatunków poddających się wyraźnej periodyzacji. Zwroty dokumentalne zbiegają się z kryzysami narracji postępu i, tym samym, z proklamacjami powrotu do rzeczywistości. Analiza falowych przemian tego nurtu teatralnego wymaga rekonstrukcji kontekstu historycznego. Próba uchwycenia przemian w obrębie teatru *non-fiction* nie może jednak pomijać przemian dokonujących się w estetyce i związanych z nią mechanizmów reprezentacji. Ta druga z perspektyw jest często odsuwana na dalszy plan, gdy zostaje zestawiona z horyzontem historycznym oraz tłem gwałtownych zmian politycznych.

Istotnym ogniwem w genezie teatru dokumentu jest niemiecka *Zeitstück* lat dwudziestych ubiegłego stulecia. *Zeitstück* narodziła się w okresie Wielkiego Kryzysu i stanowiła reakcję teatru na wymogi stawiane przez „nową rzeczowość” (*Neue Sachlichkeit*)⁷. Według teoretyków nowego teatru naga rzeczywistość zastąpić miała fikcję wraz z mieszczańską perspektywą jednostki oraz zwrócić się przeciw abstrakcji i deformacji rzeczywistości, za pomocą których wyrażał się ekspresjonizm. Naga rzeczywistość znalazła wyraz w zwrocie ku formie faktomontażu oraz scenicznego reportażu – nurtem uprawianym zarówno w Niemczech przez Piscatora i Jessnera, jak i w radzieckiej Rosji przez Meyerholda, które wpłynęły na myśl oraz twórczość teatralną Leona Schillera – prekursora teatru dokumentalnego w Polsce. Krąg tematyczny sztuk tego czasu wyznaczały wojna i rewolucja, a teatr rozumiany był jako środek agitacji i propagandy. Jak zauważa Małgorzata Leyko, o sile „sztuki jako broni” (LEYKO 2016: 183) świadczy rozgłos dramatu Friedricha Wolfa *Cjankali* (1929)⁸, w którym autor przedstawił problem aborcji. Z wykształcenia lekarz, Wolf w swojej praktyce stykał się z drastycznymi przypadkami zaniedbań. Tekst Wolfa bezpośrednio inspirowany był doniesieniami

⁷ Nowa rzeczowość (*Neue Sachlichkeit*) to kierunek artystyczny rozwijający się na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku, zmierzający ku obiektywnemu przedstawianiu wizji świata, w czym zwracał się przeciw abstrakcjonizmowi i ekspresjonizmowi.

⁸ Małgorzata Leyko nawiązuje do przemówienia pod tytułem *Kunst ist Waffe! (Sztuka jest bronią)*, które Wolf wygłosił w 1928 roku na posiedzeniu Niemieckiego Związku Teatrów Robotniczych

prasowymi. Autor dołączył do przedmowy dramatu obszerny materiał faktograficzny: notatki z gazet, donoszące o śmiertelnych przypadkach prób spędzania płodu, dane pruskiego urzędu zdrowia o ilości przeprowadzanych zabiegów przerwania ciąży oraz tekst paragrafu 218 kodeksu karnego, który wprowadzał bezwzględny zakaz aborcji. *Cjankali* w dwa miesiące od premiery w berlińskim Lessing-Theater zagrano sto razy. Po dramacie Wolfa sięgnął także Leon Schiller i wystawił sztukę w teatrze w Łodzi w 1930 roku. Była to jedna z realizacji tak zwanego Schillerowskiego Zeithheater. Dramat *Cjankali* powrócił na łódzką scenę w 2016 roku w nowym tłumaczeniu Sławy Lisieckiej i Zdzisława Jaskuły. Czytanie dramatu w reżyserii Mariusza Witkowskiego stanowi reakcję teatru na debatę wokół nowego projektu ustawy antyaborcyjnej.

Teatr dokumentalny lat dwudziestych powstał z potrzeby wyjścia poza przysłowiową wieżę z kości słoniowej, zaś jego społeczna użyteczność rozumiana była jako jedyna możliwa perspektywa postulowanej regeneracji teatru. Idea ta nawiązywała zresztą wprost do walki z „burżuazyjną ideologią”. Projekt Schillerowskiego Teatru Jutra zakładał, że:

[...] teatr był „zawsze instytucją propagandową. [...] Teatr dzisiejszy w najistotniejszym swym wyrazie jest również propagandowy. Hasło naczelne: zwycięstwo warstw pracujących. Dla nich jedynie jest teatr przeznaczony i tylko dzięki nim będzie mógł istnieć i rozwijać się. [...] tylko w jeden sposób [można osiągnąć ten cel]: antyestetyzm w co najmniej dziewięćdziesięciu procentach” (SCHILLER 1983: 452-453).

Ten skrajny antyestetyzm wydawał się uproszczeniem wobec postulowanych przez Piscatora strategii teatru politycznego. W badaniach nad dokumentalnym stylem reżyserskim Piscatora często lekceważy się znaczenie, jakie przypisywał dramatycznemu napięciu. Już w latach dwudziestych nie ulegało wątpliwości, że w dokumentach drżenie ogromna performatywna siła, jednak dopiero ich odpowiednie uporządkowanie mogło wzbudzać emocjonalną reakcję i moralny wstrząs widzów. Pierwszą inscenizacją Piscatora, dla której polityczny dokument stał się podstawą, był spektakl *Trotz Alledem! (Pomimo wszystko)* z 1925 roku. W tej inscenizacji krystalizują się poglądy Piscatora, które reżyser wyłożył w późniejszym o cztery lata manifestie *Teatr polityczny*. Polityczny teatr Piscatora nie tylko nie zaniedbywał poetyki i perswazyjnej mocy środków teatralnych, ale to właśnie w estetyzacji pozateatralnych świadectw dostrzegał ich siłę:

[napięcie dramatyczne — W.W.] podkreślało nie tylko polityczny charakter wydarzenia; osiągnięto również wstrząs moralny u widza, a więc powstała sztuka. Okazało się, że najsilniejsze oddziaływanie polityczno-propagandowe osiągnięto tam, gdzie najmocniejszy był kształt artystyczny (PISCATOR 1982: 155).

Nie sposób jednak zaprzeczyć, że teatr dokumentalny spełniał postulaty dzieła sztuki, rozumianego w latach dwudziestych przede wszystkim jako medium prawdy – usankcjonowanej niepodważalnymi pozateatralnymi świadectwami. Warto podkreślić, że nakierowany na *episteme* teatr dokumentalny, znajdując oparcie w „autentycznych” materiałach, w sferze estetycznej fikcji dostrzegał sprawczość teatru.

Teatr i dramat dokumentu w zmodyfikowanej wersji powracają w latach sześćdziesiątych. Teatr ten wciąż pozostawał silnie zakorzeniony w paradygmacie dokumentalizmu lat dwudziestych i wobec niego określał swoją tożsamość. Piscator nie tylko podbudował ideowo nową generację dokumentalistów, ale także wyreżyserował dramaty dokumentu autorów pierwszej generacji, którzy uczestniczyli w wydarzeniach drugiej wojny światowej – Rolfa Hochhutha, Heinera Kippharda, Petera Weissa. Odrodzenie się tej formy teatru związane było z procesem rozliczeniowym Niemiec z nazistowską przeszłością. Inspirację dla teatru stanowiły ówczesne wydarzenia – proces Adolfa Eichmanna w 1961 roku i procesy oświęcimskie trwające od 1963 roku. Teatr dokumentu nie tylko był alternatywą dla zafałszowań oficjalnych komunikatów podawanych przez prasę, ale również wzmacniał proces krytycznej refleksji społeczeństwa (PODLASIAK 2012: 87). Wraz ze zmianą kontekstu politycznego i społecznego zmienił się również cel teatru dokumentalnego. Wstrząs moralny zastąpiła chłodna refleksja odbiorcy. Tylko zdystansowany i racjonalny odbiór miał – zdaniem dokumentalistów – pozwolić uniknąć błędów przeszłości. Polski teatr faktu lat sześćdziesiątych również pozostawał pod wpływem koniunktur politycznych i historycznych przełomów. Falę debiutów reżyserskich i dramatopisarskich przyniosła odwilż 1956 roku (Sławomir Mrożek, Tadeusz Różewicz, Jerzy Jarocki). Dokumentalny teatr autorski tworzyła Lidia Zamkow. Postać reżyserki w cyklu *Re//mix (Lidia Zamkow. Dwie albo trzy rzeczy, które o niej wiem, 2013)* przypomniła Weronika Szczawińska, budując spektakl z niewielkiej ilości faktów oraz, w większości, z domniemań. Pojawienie się „nowej generacji reżyserów” wiązało się także z wydarzeniami 1968 roku. Jerzy Koenig na łamach „Teatru” nazwał tę generację twórców „młodymi zdolnymi” (KOENIG 1969). Wśród jej przedstawicieli teatrem zaangażowanym zainteresowani byli zwłaszcza Helmut Kajzar, Izabella Cywińska oraz Maciej Prus (BURZYŃSKA 2015: 338).

Wielokrotnie inscenizowano dramaty wykorzystujące materiał z procesów sądowych: *Dochodzenie* Petera Weissa, *Przesłuchanie* J.R. Oppenheimera, a w roku 1966 *Namiestnika* Hochhutha (FIK 2000: 197). W roku 1960 Konrad Swinarski wystawił ponadto dramat Brechta *Strach i nędzę III Rzeszy*, przy którym współpracował wcześniej w Berliner Ensemble.

Autorem teoretycznego manifestu teatru dokumentalnego, napisanego w latach sześćdziesiątych, jest Peter Weiss. W roku 1968 na łamach pisma „Theater Heute” ukazał się jego tekst *Notatki o teatrze faktu* (*Notizen zum dokumentarischen Theater*). W czternastu punktach Weiss przedstawił założenia i postulowane strategie tego nurtu. Teatr faktu według Weissa nie rości pretensji do ujmowania rzeczywistości w sposób całościowy, zaś przedstawieniu jej fragmentu służyć ma forma scenicznego sprawozdania. Pośród możliwych materiałów dokumentacyjnych Weiss wymienia między innymi protokoły, listy, statystyki, wyniki prasowe, fotografie i filmy (WEISS 1997: 60). Co interesujące, zwłaszcza z dzisiejszej perspektywy, Weiss dopuszczał wykorzystanie elementów karykatury i satyry, które współcześnie stanowią o sile mockumentu – gatunku, który jawnie udaje film dokumentalny, posługując się satyrą i parodią. Dziedzictwem epickiego teatru Piscatora i Brechta były zaś komentarze wprowadzane przez chór lub songi. Weiss postulował ponadto, by spektakle odbywały się poza teatrem komercyjnym, czym nawiązywał do strategii przełamania ograniczeń sceny pudełkowej, praktykowanej już w latach dwudziestych. Wyjście poza budynek teatralny należało już do praktyk wczesnego teatru dokumentalnego zarówno w Niemczech, jak i w radzieckiej Rosji. Za przykład posłużyć może realizacja *Masek przeciwgazowych* na podstawie tekstu Sergieja Tretiakowa i przy współpracy z Sergiejem Eisensteinem, która odbyła się w 1924 roku w hali gazowni moskiewskiej (FIK 2000: 191).

Teatr lat sześćdziesiątych poddaje weryfikacji metodę Brechta, uznawaną za modelową, której dydaktyzm uważa za antykwaryczny. Jak zauważają Małgorzata Sugiera i Mateusz Borowski, teatr drugiej fali pracował ze świadomością, że system tym łatwiej identyfikuje swoich przeciwników, im wyraźniej artykułują swoje przesłanie (BOROWSKI & SUGIERA 2007: 70), zaś metoda Brechta w czytelny sposób odwoływała się do marksizmu. Teatr dokumentalny pragnął widzieć dzieło w procesie, co odpowiadało poetyce otwartego dzieła sztuki proponowanej przez Umberta Eco (ECO 1972), jednak otwartość ta nie implikowała polisemiczności ani wolności odbiorczej refleksji.

Przegląd form teatru dokumentalnego powinien uwzględniać także realizacje teatralne czasów przedstawicieli „Pokolenie Muru”⁹ zestawianego z polskim pokoleniem „Młodszych Zdolniejszych”¹⁰, spektakle grane w kościołach, wystawiane w Polsce w okresie obowiązywania stanu wojennego, a także Scenę Faktu Teatru Telewizji, której realizacje powstawały w Telewizji Polskiej w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Spektakle te proponowały teatralizację książek reporterskich (*Cesarz* Ryszarda Kapuścińskiego; *Zdążyć przed Panem Bogiem* Hanny Kral) czy inscenizacje głośnych procesów (*Proces Rudolfa Hessa*). Dokumentalizm lat sześćdziesiątych wypowiadał się za pomocą analitycznie ujętych faktów, jednakowoż wydawał się więznąć w poczuciu moralnej wyższości wobec pokolenia, które z chłodnym dystansem poddawał krytyce. Fetyszyzując fakty, sprowadzał sztukę do medium prawdy.

Współczesny teatr dokumentalny: empatia i *common ground*

Aktualny zwrot dokumentalny rozpoczął się pod koniec lat dziewięćdziesiątych i przyniósł kolejne modyfikacje tego nurtu. Krótka rekonstrukcja rozwoju teatru dokumentalnego na tle przemian estetycznych i ideologicznych w ubiegłym stuleciu nie rozwiewa wątpliwości co do jego definicji. Teatr dokumentalny dokonał absorpcji wszystkich dotychczasowych „-izmów” i stał się szerokim pojęciem, uwzględniającym praktyki oraz strategie o bardzo odmiennych desygnatach. W nowym nurcie teatru *non-fiction* zmianie uległo przede wszystkim rozumienie dokumentalności, która według niemieckiego krytyka Thomasa Irmera może być postrzegana jako relacja zaufania, a nie atestowania (IRMER 2003: 30). Zmieniło się także podejście do faktu jako kategorii o niepodważalnym statusie wiarygodności. Fakt to nic ponad skończoną informację, której współcześnie niechętnie przypisuje się wartości prawdy i fałszu. Nowy nurt teatru dokumentalnego cechuje również transparenca w eksponowaniu mechanizmów wytwarzania autentyczności.

⁹ Termin upowszechnił się za sprawą publikacji Ines Geipel. Określa twórców urodzonych w latach sześćdziesiątych (Thomas Ostermeier, Michael Thalheimer, René Polesch, Christoph Schlingensiefel), którzy po zjednoczeniu Niemiec rozpoczęli swoją działalność artystyczną.

¹⁰ Termin Piotra Gruszczyńskiego, użyty w odniesieniu do polskich twórców debiutujących w latach dziewięćdziesiątych (Krzysztof Warlikowski, Grzegorz Jarzyna, Piotr Cieplak, Anna Augustynowicz), którym patronuje Krystian Lupa.

Teatr dokumentalny w konserwatywnej formie istnieje do dziś, jednak symbolicznie zjada on swój prototyp. Krytyka niemiecka streszcza to w formule *Brecht frisst Brecht* (niem. ‘Brecht zżera Brechta’)¹¹. Zgodnie z intuicją Hansa-Ulricha Gumbrechta, teoretyka epistemologii dnia codziennego, rzeczywistość w ahisterycznej fazie jest przywiązana do „teraz”. Bez wyraźnego wektora kierunkowego rzeczywistość rozciąga się jak wata (GUMBRECHT 2012: 66-87), dlatego nowi dokumentaliści skupiają się raczej na wieloaspektowym pogłębianiu nierozstrzygniętych kwestii, niż na dostarczaniu jednoznacznych odpowiedzi. Współczesny teatr dokumentalny zmierza tym samym ku transhistorycznemu wymiarowi sztuki. Tendencja ta znajduje potwierdzenie w spektaklu Jana Klaty *Transfer* (2006). Kłata zaprosił do współpracy nad projektem zarówno profesjonalnych aktorów, jak i tak zwanych ekspertów dnia codziennego¹² – rzeczywistych uczestników tamtych wydarzeń – Niemców wysiedlonych z Ziemi Zachodnich i Polaków zmuszonych do opuszczenia Kresów Wschodnich. Antyteatr ekspertów zderzony jest w spektaklu z grą profesjonalnych aktorów, wcielających się w role przywódców wielkiej trójki. Fragmentaryczna pamięć świadków zderzona zostaje z symbolami pamięci zbiorowej oraz z narracją postpamięci, której nośnikiem jest najczęściej pokolenie rodziców wypędzonych (BURZYŃSKA 2015: 343). Płynność perspektyw pamięci pozwala spojrzeć na problem wysiedleń w wymiarze transhistorycznym. Trójca jałtańska zasiada na platformie nad sceną, ewokując dystans między makrohistorią zawieszoną platformy i mikrohistorią sceny. Kłata zamierzenie oddelegowuje wielką politykę na dalszy plan, by sfokalizować doświadczenia prywatne.

Nowy teatr faktu jest jedynie stymulowany prawdziwymi historiami, które wprowadza w ruch i odkrywa ich zmarginalizowane lub przemilczane pobocza. Uspółcześnia tym samym każdą sztukę, która wywiera wpływ na teraźniejszość¹³. Nowi dokumentaliści pracują ze świadomością, że ciężar napierających na teraźniejszość, a dotychczas nieprzepracowanych wydarzeń z przeszłości, z łatwością opiera się zawartości archiwum. Prognozując perspektywy nowego teatru dokumentalnego Frank Raddatz

¹¹ Formułę tę ukuł Frank Raddatz (2007).

¹² Od niemieckiego *Experten des Alltags* – określenie przyjęte dla nieprofesjonalnych aktorów, które wymyślił i upowszechnił niemiecki kolektyw Rimini Protokoll.

¹³ O nieprzemijającej aktualności problemów podejmowanych przez wczesny dramat i teatr dokumentu świadczyć może choćby powrót na scenę dramatu Friedricha Wolfa *Cjankali*, o czym wzmiankowano w drugiej części rozdziału (*Antycypacje. Fałszywy dokumentalizm*).

zauważył, że popyt na autentyczność, który w założeniu miał być odtrutką na nieprzynoszące ukojenia rozliczne projekty utopii, ulega kompromitacji jako symptom strategii uniku (RADDATZ 2010: 161). Jak pisze:

Ponieważ utopia nie przyniosła obiecywanego ukojenia, postawanguardia, ze strachu przed rozczarowaniem, odwraca się od tego, co nieznanne (Unbekannte) i niepojęte (Unbegreifliche), mityczne (Mythische) i metaforyczne (Metaphorische) ku temu, co dane. Nie przeszkodzi to jednak demonom, wampirom i potworom zasiedlającym historyczne peryferia okupować dalszych obszarów obecności [...] ¹⁴.

Nowi dokumentaliści wykraczają poza zawartość archiwów. Uprawiany przez nich teatr „wchodzi w dialog z demonami, nie tylko spotyka się z wampirem, ale i wampiryzuje”, co Raddatz postrzega jako pieczęć odcisniętą na fantasmagorycznym polu rzeczywistego i wyobrazonego (RADDATZ 2010: 161). Uruchamianie zmarginalizowanych peryferii to nowe wyzwanie, któremu teatr faktu, realizujący wzorzec klasyczny, nie chciał i nie potrafił sprostać.

W projektach nowego teatru dokumentalnego najważniejszym sygnałem przeorientowania jest zwrot ku empatii wobec siebie i innego. Swoisty trening empatyczny, implikowany dziełem sztuki, obcy był modelowej odmianie tego nurtu. Celem nowego dokumentalizmu w teatrze jest wspomaganie procesu komunikacji ponad podziałami. Staje się to istotnym zadaniem w kontekście niejednomysłnej polityki wobec uchodźców, nieznanymi skutkami globalizacji i mediatyzacji życia codziennego.

***Fake* jako akuszer rzeczywistości nowego dokumentalizmu**

Nowy dokumentalizm rodzi się w reakcji na wszechobecne instrumenty anestetyzacji. Teoretycy społeczeństw postindustrialnych przypominają o narastającej świadomości, że hiperrealne znaki tylko fingują rzeczywistość i nakazują poszukiwać narzędzi zdolnych podważać fałszywe ontologie (BAUDRILLARD 2005). Paniczne produkowanie autentyczności tylko pogłębia poczucie kryzysu jednostki zderzonej z realnościami entego rzędu. Alternatywny dostęp do rzeczywistości staje się wówczas możliwy dzięki tendencji przeciwstawnej, którą jest rozpoznawalnie wykorzystywany *fake*. W przy-

¹⁴ Przekład własny za: „Da die Utopie nicht das versprochene Heil eingelöst hat, wendet sich die Postavanguardia aus Angst vor Enttäuschung vom Unbekannten oder Unbegreiflichen, vom Mythischen und Metaphorischen ab, dem Gegebenen zu Doch das wird die Gespenster, Vampire und Monster, welche die geschichtlichen Ranzonen bevölkern, nicht daran hindern, weitere Momente des Anwesenden zu besetzen” (RADDATZ 2010: 161).

woływany już tekście *Zawodny świadek. Dwanaście przypuszczeń na temat dokumentalizmu* (*Der unzuverlässige Zeuge. Zwölf Behauptungen über das Dokumentarische*) Boris Nikitin postrzega *fake* jako skuteczne narzędzie, dzięki któremu teatr demokratyzuje wiedzę na temat opowiadanych „rzeczywistości” (NIKITIN 2014: 14). Jeśli sens faktów leży w poświadczaniu rzeczywistości, zadanie *fake’u* polega na wystawianiu jej na próbę. Krytyczny potencjał *fake’u* sprawdza spektakl Anny Karasińskiej *Ewelina płacze* (2015). Przedstawienie wpisuje się w nurt autobiograficznego teatru dokumentalnego. Przedmiotem wglądu w operacyjne zastosowanie *fake’u* jest w spektaklu prywatność.

Projekt Anny Karasińskiej ilustruje, jak za pomocą *fake’u* teatr dokumentalny poszukuje nowych strategii, wchodząc w relację z własnymi sobowtórami – powtórzeniem, imitacją i naśladownictwem. Przedstawienie podejmuje próbę odślonięcia kulisów sztuki w dobie medialnego społeczeństwa, ale także prywatnego zmagania z obiegowymi wyobrażeniami na własny temat. *Ewelina płacze* jest dziełem wielokrotnych przemieszczeń – reżyserka wraz z czworgiem wykonawców: Marią Maj, Adamem Woronowiczem, Rafałem Maćkowiakiem i Ewelina Pankowską, stwarza paradoksalną sytuację teatralną, w której aktorzy odgrywają samych siebie. Nie to przesądza jednak o komplikacji ich położenia. Schemat rozdziału ról i wcieleń przypomina w spektaklu rosyjską matrioszkę – profesjonalny aktor odgrywa wolontariusza poproszonego, by zastąpił rzekomo nieobecnego aktora Teatru Rozmaitości. Aktorzy, mimo starań, nie odnajdują się w roli siebie samych, co wywołuje tragikomiczny efekt obcości.

Finalnego zderzenia hiperrealnej zasłony dokonuje tytułowa Ewelina – nieznaną nikomu aspirującą aktorka, która na potrzeby projektu ma zagrać podziwianą przez siebie Magdalenę Cielecką. Budując bez powodzenia rolę Cieleckiej – wcielenia artystki absolutnej – popada w prywatną frustrację, odreagowując tym samym twardą realność własnego położenia. Symboliczny acting-out Eweliny odślania traumatyczny realizm jej doświadczenia jako początkującej aktorki. Ten powrót Realnego jest efektem regulującej mocy *fake’u* – piętząc warstwy kolejnych znaków przeciwko głębi przedstawienia wywrotowo staje się heurystyczną metodą jego ujawniania. *Fake* zabezpiecza przed nadmiarem patosu, gdy mowa o autentyczności, zarówno scenicznej, jak i pozateatralnej. Odślanianie fałszywej tożsamości staje się w spektaklu udziałem *doppelgängera*.

Epilog dokumentalizmu, czy nowe otwarcie?

Nowy nurt teatru faktu, w nietajony sposób sięgając po *fake*, rezygnuje ze zdyskredytowanej estetyki prawdy. To widzowi pozostawia wybór, za jaką wersją fikcji chciałby się opowiedzieć. Błaga w nowym dokumentalizmie nie tylko staje się nośnikiem teatralnych napięć, ale także narzędziem pozwalającym ujawnić dotąd zlekceważone rozpoznania na temat rzeczywistości. Niewykluczone jednak, że ten ideał dokumentalnej transparentności, który mówiąc prawdę, przyznaje się do kłamstwa, w przyszłości zdemaskowany zostanie jako kolejna strategia zręcznego uwodzenia publiczności. Niezależnie od intencji mistyfikatora, rzeczywistość zawirusowana *fake*'m stanowi jeden z wszechobecnych współcześnie układów odniesienia dla nowej dokumentalistyki. Obieg fałszywek w nowym, postempirycznym paradygmacie, staje się tym samym jednym z najistotniejszych mediatorów *episteme*, opartej na dekonstrukcji.

English summary

The chapter *The Fatamorgana of Authenticity: On the synthesis of fact and fake in semi-documentary theatre at the beginning of the twenty-first century* by Wiktoria Wojtyra aims at investigating new perspectives and modifications of semi-documentary theatre in relation to modern »discursive formations« and actual socio-political context. Most recent dramaturgical innovations of „new documentarists” break away from the conservative documentary theatre of Bertolt Brecht and Erwin Piscator and refrain from moralizing. Moreover, they aim at questioning the aesthetic of truth and the ontology of „hard facts”. The new progression of documentarism is perfectly conscious of the constructive character of ‘reality’ and therefore would rather dignify hoax as an instrument of subversive potential. Fake, as an element of virulent properties, permeates documentary theatrical realization to undermine the official hegemonic narrations. Furthermore, the distinguishing features of today’s ‘dramaturgy of the *Real*’ are its empathy and transparency.

Źródła cytowań

- ANKERSMIT, FRANK (2004), *Narracja, reprezentacja, doświadczenie. Studia z teorii historiografii*, przekł. Andrzej Ajschtet i in., Kraków: Universitas.
- BAUDRILLARD, JEAN (2005), *Symulakry i symulacja*, przekł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic!.
- BOROWSKI, MATEUSZ (2007), 'Konstruowanie prawdy. O strategiach uwierzytelniania i efekcie realności w teatrze dokumentalnym', w: Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (red.), *Oblicza realizmu*, Kraków: Universitas.
- BOROWSKI, MATEUSZ, MAŁGORZATA SUGIERA (2007), 'Paradoksy teatru politycznego', *Teatr*: II, ss. 66.
- BURZYŃSKA, ANNA R. (2015), 'Transfer. O niemieckim i polskim teatrze politycznym na początku XXI wieku', w: Anna Kuligowska-Korzeniewska (red.), *Faktomontaże Leona Schillera*, Warszawa: Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, ss. 337-349.
- CAROL, MARTIN (2010), *Dramaturgy of the Real on the World Stage*, w: Carol Martin (red.), Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- DOMAŃSKA, EWA (2011), 'Co to jest fakt historyczny (i dlaczego ponownie zadajemy to pytanie)?', w: Agata Adamiecka-Sitek i Dorota Buchwald (red.), *Nowe Historie 02: Wymowa faktów*, Warszawa: Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, ss. 13-17.
- ECO, UMBERTO (1972), *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przekł. Jadwiga Gałuszka i in., Warszawa: Czytelnik.
- ECO, UMBERTO (1999), 'Podróż do hiperrealności', w: *Semiologia życia codziennego*, przekł. Joanna Ugniewska, Piotr Salwa, Warszawa: Czytelnik, ss. 11-31.
- FIK, MARTA (1983), *Przeciw, czyli za*, Warszawa: Czytelnik.
- FIK, MARTA (2000), *Teatr-widowisko*, Warszawa: Instytut Kultury.
- GUMBRECHT, HANS-ULRICH (2012), 'Die Gegenwart wird (immer) breiter', w: *Präsenz*, Berlin: Suhrkamp, ss. 66-87.
- HILZINGER, KLAUS (1976), *Die Dramaturgie des dokumentarischen Theaters*, Tübingen: Niemeyer.

- IRMER, THOMAS (2003), 'Recherchen reflektierter Gegenwart', *Theater der Zeit*: 4, ss. 30-31.
- KOENIG, JERZY (1979), 'Młodzi, zdolni', w: *Rekolekcje teatralne*, Warszawa: Krajowa Agencja Wydawnicza, ss. 30-33.
- LEYKO, MAŁGORZATA (2015), 'Friedrich Wolf: lekarz – komunista – pisarz', w: Anna Kuligowska-Korzeniewska, *Faktomontaże Leona Schillera*, Warszawa: Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, ss. 171-195.
- LINZER, MARTIN (2014), 'Wo man hinschaut: Doku-Theater', *Theater der Zeit*, online: <http://www.theaterderzeit.de/2014/01/30576/> [dostęp: 30.06.2017].
- NIKITIN, BORIS (2014), 'Der unzuverlässige Zeuge. Zwölf Behauptungen über das Dokumentarische', w: Boris Nikitin, Carena Schlewitt, Tobias Brenk (red.), *Dokument, Fälschung, Wirklichkeit. Materialband zum zeitgenössischen Dokumentarischen Theater*, Berlin: Theater der Zeit, ss. 12-19.
- PISCATOR, ERWIN (1982), *Teatr polityczny*, przekł. Roman Szydłowski, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- PODLASIAK, MAREK (2013), 'Dramat dokumentu lat 60. XX wieku i jego renesans we współczesnym teatrze niemieckim', *Litteraria Copernicana*: 2 (12), ss. 88.
- RADDATZ, FRANK-M. (2010), 'Authentische Rezepte für ein unvergessliches Morgen. Der Wunsch nach dem Echten in Zeiten globalen Wandels', w: Frank-M. Raddatz i Kathrin Tiedemann (red.), *Reality strikes back. Tod der Repräsentation: die Zukunft der Vorstellungskraft in einer globalisierten Welt*, Berlin: Theater der Zeit, ss. 139-162.
- RADDATZ, FRANK-M. (2007), *Brecht frisst Brecht. Neues Episches Theater im 21. Jahrhundert*, Berlin: Henschel Verlag.
- SCHILLER, LEON (1983), *Droga przez teatr 1924-1939*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- WEISS, PETER (1974), 'Notizen zum dokumentarischen Theater', w: Helmut Kreuzer (red.), *Deutsche Dramaturgie der Sechziger Jahre*, Tübingen: Max Niemeyer, ss. 57-65.
- WHITE, HAYDEN (2000), *Poetyka pisarstwa historycznego*, Kraków: Universitas.

Kilka uwag o pracach Moniki Drożyńskiej i projekcie o nazwie *Haft miejski* – twórczość oscylująca między graffiti i *street artem*, kiczem oraz metakiczem

JUSTYNA CZUPIŁKA *

***O Hafcie miejskim* – wprowadzenie**

Monika Drożyńska, autorka realizowanego w latach 2010-2011 projektu *Haft miejski*, stworzyła cykl prac, które eksponowano w Krakowie, Warszawie, Wrocławiu, Legnicy i Opolu. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, wzorując się na ludowych makatkach, wyhaftowała na tkaninie sześć haseł: „Naszość”, „Prześcieńcie przeżywać!!!”, „W życiu liczy się lans i dobry wygląd”, „Wielki bełkot”, „Mam dość” oraz „Zimo wypierdaj” – ostatni z wymienionych „sloganów” spotkał się zresztą z ostrą krytyką odbiorców (ZOMMER 2012). Zdjęcia stworzonych przez Drożyńską prac wyświetlane były kolejno na multimedialnych ekranach reklamowych. W każdym miesiącu pojawiał się nowy „haft” i dlatego autorka nazwała ten cykl „kalendarzem miejskim” (DROŻYŃSKA 2016). Co ważne, hasła, które zostały wyszyte na tkaninach, nie były wymyślone przez artystkę, lecz „zacytowane” z murów, gazet oraz internetu. Drożyńska osadziła wulgarne wypowiedzi w nowym kontekście i dlatego między innymi zaskoczyła czy nawet zdenerwowała odbiorców. W kolejnych latach artystka kontynu-

* Uniwersytet Łódzki | kontakt: justyna.czupilka@gmail.com

wała swój projekt. *Haft miejski 2* zrealizowała w Zurichu, gdzie w przejściu podziemnym umieściła *banner* z napisem „Less is enough” (forma pracy również w tym przypadku nawiązywała do ludowej makatki). Trzecia odsłona projektu wykonywana była w pociągach oraz różnych innych miejscach, na przykład na firankach, ręcznikach, zasłonach i tak dalej. Na stronie Drożyńskiej można przeczytać, że jest to „haftowanie komplustywne” (SAŃCZUK 2015). Owe prace znacznie różnią się od poprzednich, sprawiają wrażenie bardziej chaotycznych, przypadkowych i przez to są inaczej odbierane i interpretowane. Można jednak stwierdzić, że artystka jest twórczynią nie tylko poszczególnych projektów (czy ich cykli), ale i pewnej nowej formy sztuki występującej w przestrzeni miejskiej.

Mówiąc o swoich pracach, Drożyńska często nawiązuje do podwójnego znaczenia i polisemii słowa „haft” – wyraz ten oznacza bowiem w młodzieżowym slangu wymiociny (ZGÓŁKOWA 2004: 128)¹. Warto zauważyć, że tego rodzaju twórczość może (w dwojakim sensie) pełnić funkcję terapeutyczną, jak choćby uwalniać od złości czy negatywnych emocji. Po pierwsze, prace manualne uspokajają i niwelują stres. Warto zwrócić uwagę na to, że haftowanie pierwotnie było zajęciem wspólnotowym i pełniło funkcję socjalizacyjną. W czasie pracy hafciarki rozmawiały, czasami śpiewały, opowiadały o swoich problemach i tworzyły większe oraz mniejsze grupy. Artystka nawiązuje do tej tradycji i organizuje warsztaty haftowania, podczas których osoby uczestniczące w zajęciach mogą zapoznać się ze sobą, zintegrować (KOWALCZYK 2015). Po drugie, wyrażenie złych uczuć, (o)pisanie oraz uświadomienie sobie ich przyczyny może również pomóc w pozbyciu się tych emocji. Drożyńska zorganizowała akcję, podczas której osoby chętne haftowały wybrane przez siebie hasła związane z gniewem i złością na dużej płachcie materiału (KOWALCZYK 2015). Tkanina została praktycznie „wypełniona” napisami i wówczas zachodzące na siebie słowa stały się nieczytelne, co oznacza na przykład, że straciły swoją moc, siłę oddziaływania. Podczas akcji o znamiennej nazwie „Wyhaftuj się” uczestnicy „wyrzucali na zewnątrz”, ujawniali i pozbywali się negatywnych emocji, co miało bardzo pozytywne skutki. Poza tym w trakcie warsztatów, w jakich brały udział kobiety należące do Koła Gospodyń Wiejskich, powstały inne prace. Artystka włączyła je do swojej wystawy i podkreśliła, że niektóre przedmioty:

¹ W *Nowym słowniku gwary uczniowskiej* odnaleźć można hasła: „haft” (słowo to oznacza ‘wymiociny’) oraz „haftować”. Drugi z wymienionych wyrazów ma dwa znaczenia – ‘wymiotować’, a także ‘mówić za dużo’ (ZGÓŁKOWA 2004: 128).

serwety, pocztówki, makatki wykonane zostały wspólnie (KOWALCZYK 2015). Poprzez ten gest uwypukliła, że wspólnotowy charakter działania – tworzenia haftów – jest dla niej bardzo ważny.

Hasła (często wulgarne i pełne agresji) wykorzystywane przez Drożyńską w jej przypominających *billboardy*, *bannery* lub murale pracach stworzonych w ramach projektu *Haft miejski* zostały dostrzeżone na murach i „zacytowane”. Slogany takie jak: „Naszość” czy „W życiu liczy się lans i dobry wygląd” kojarzą się z tworzonymi spontanicznie przez amatorów napisami na budynkach. Z drugiej strony forma prac, ich rozmieszczenie w przestrzeni miasta oraz wielkość świadczą o tym, że *Haft miejski* jest projektem legalnym, zaakceptowanym i wspieranym przez władze samorządowe. Twórczości Drożyńskiej nie można zatem określić mianem graffiti, trudno też bez wahania zaklasyfikować ją do zbioru o nazwie „street art”. Artystka wyraźnie bawi się i gra tymi dwoma pojęciami związanymi ze sztuką obecną w przestrzeni miejskiej.

Haft miejski – między graffiti a *street artem*

W ramach ikonosfery miejskiej współwystępują i współoddziałują na odbiorców różnego rodzaju obrazy (w tym dzieła sztuki oraz twory amatorów, którzy chcą zwrócić uwagę na swoją obecność w danej przestrzeni). Artyści – absolwenci szkół plastycznych oraz nieprofesjoniści, którzy chcą coś wyrazić czy przekazać działając w mieście – wykorzystują różne techniki, na przykład sprejowanie, malowanie farbami, szablony i tak dalej. Realizują się oni w rozmaitych formach twórczości – muralach, wlepkach, plakatach, tablicach, *yarnbombingu*, projektach biżuterii oraz hafcie miejskim. Agnieszka Gralińska-Toborek i Wioletta Kazimierska-Jerzyk w książce *Doświadczenie sztuki w przestrzeni miejskiej; Galeria Urban Forms 2011-2013* zwracają uwagę na to, że opisując różnorodną twórczość uliczną, używa się zamiennie nazw: *street art*, *graffiti*, *urban art* czy *guerilla art* (GRALIŃSKA-TOBOREK, KAZIMIERSKA-JERZYK 2014: 11-12). Owe terminy nie są równoznaczne i nie należy traktować ich jak synonimów (GRALIŃSKA-TOBOREK, KAZIMIERSKA-JERZYK 2014: 20). Graffiti jest bowiem zjawiskiem wcześniejszym niż *street art*, powstałym niejako w odpowiedzi na tagi, czyli (przeważnie niewielkie) podpisy na murach, *street loga* i inne podobne przejawy nielegalnej działalności artystycznej w mieście.

Rafał Drozdowski natomiast w *Obrazie na obrazie. Strategiach społecznego oporu wobec obrazów dominujących* stwierdza, że graffiti narodziło się w latach siedemdziesiątych (a może nawet i wcześniej) za sprawą działalności chłopaka o pseudonimie Taki

183 (DROZDOWSKI 2009: 92), pracującego jako kurier i odwiedzającego różne miejsca w Nowym Jorku. Demetrius – bo tak brzmiało jego prawdziwe imię – używał farby w spreju i „podpisywał się” na budynkach, które mijał. Po pewnym czasie powtarzające się w rozmaitych miejscach napisy przyciągnęły uwagę dziennikarzy, którzy spowodowali, iż Taki 183 stał się znany i ostatecznie zyskał kilku naśladowców. Warto jednakże dodać, że wielu badaczy zwraca uwagę na istnienie form prekursorskich względem graffiti – jak choćby prehistorycznych rysunków naskalnych czy, bardziej współczesnych, haseł na murach powstających w okresie PRL-u (GRALIŃSKA-TOBOREK, KAZIMIERSKA-JERZYK 2014: 17). Dawniejsze działania, takie jak wspomniane malunki w jaskiniach, spełniały między innymi funkcję magiczną, przede wszystkim dlatego, że znajdowały się w miejscach nietypowych i tajemniczych. Graffiti, będące przeważnie tagiem, odgrywa nieco inną rolę – unaoczniając istnienie pewnych (często marginalizowanych, *undergroundowych*) grup społecznych w danym otoczeniu. Ponadto „zawłaszcza” ono przestrzeń publiczną i może niepokoić ludzi, którzy nie są związani ze środowiskiem twórców napisów na murach. W związku z tym, że graffiti i malunki naskalne (oraz innego tego typu twory) pełniły, czy wciąż pełnią, odmienne funkcje, warto zastanowić się, czy dawniejsze formy faktycznie należy uznawać za prekursorskie, czy też może lepiej stwierdzić, że są one po prostu podobne i przypominają jedynie pod pewnymi względami tagi. Stąd też niektórzy badacze, jak choćby Drozdowski, uważają, że graffiti narodziło się dopiero wtedy, gdy powstała farba w spreju (DROZDOWSKI 2009: 91) – co wiązałoby tę formę ściśle z techniką sprejowania. Wymieniony wyżej socjolog i teoretyk sztuki nie wspomina już o działaniach prekursorskich, które poprzedzałyby graffiti.

Poza hipotezę, wedle której Demetrius był pierwszym *writerem* (czyli twórcą tagów), a jego historia miała zainspirować kolejnych graffitiarzy, funkcjonuje inny pogląd dotyczący genezy tej formy ekspresji twórczej występującej w przestrzeni miejskiej. Gralińska-Toborek i Kazimierska-Jerzyk wspominają również o działaniach członków gangów w Ameryce, którzy „zawłaszczali przestrzeń”, podkreślając swą dominację na danym terenie poprzez umieszczanie na murach swoich pseudonimów (GRALIŃSKA-TOBOREK, KAZIMIERSKA-JERZYK 2014: 17). Elżbieta Dymna i Marcin Rutkiewicz różnicują graffiti i wymieniają kilka typów i terminów związanych z tego rodzaju działalnością. Duże powtarzające się podpisy, występujące na sąsiadujących ze sobą murach, nazywane są *street bombingiem* (DYMNA, RUTKIEWICZ 2012: 15). Wyżej wymienieni badacze definiują również *street logo*, będące przekształconą formą tagu, w przy-

padku którego elementy typograficzne wyewoluowały w podpis bardziej przypominający logotyp. Inne terminy związane z graffiti to: *throw up*² (inaczej „srebro”; PO-RANKIEWICZ 2003: 258), *bubble style* (typ „liternictwa” graffitiarzy charakteryzujący się owalnymi, obłymi kształtami liter) oraz kolor (kolorowy, bardziej wypracowany tag, czyli podpis *writera*). Poza napisami, które można sklasyfikować używając jednej z wyżej wymienionych kategorii, w mieście co pewien czas pojawiają się tworzone nielegalnie hasła, przypominające aforyzmy czy sentencje. Tego rodzaju teksty (głównie przez swą niechlujną czy nieprofesjonalną formę oraz wykorzystywaną przez autorów technikę sprejowania) bardziej przypominają graffiti niż *street art*. Takie hasła-wypowiedzi nie są jednak przeważnie brane pod uwagę i analizowane przez autorów publikacji oraz albumów dotyczących różnorodnych twórców obecnych w przestrzeni miejskiej.

Street art (czy też *urban art*) jest zjawiskiem późniejszym i bardziej różnorodnym. Wykształcił się on z graffiti i dlatego uznawany jest przez niektórych badaczy za pewien jego podtyp czy rodzaj. Niektórzy uważają, że *street art* jest odpowiedzią artystów na nielegalną działalność twórczą amatorów graffiti, pojawiającą się w przestrzeni miejskiej. Wśród form, które można określić mianem *street artu*, są między innymi murale, wlepki, projekcje video, biżuteria i haft miejski, *yarnbombing* czy instalacje. Zbiór różnych działań, które można tak nazwać, stale się jednak rozszerza, głównie ze względu na kreatywność twórców. *Street art*, w przeciwieństwie do graffiti, tworzony jest dość często legalnie przez artystów-plastyków (i wówczas urząd miasta bądź organizacja pozarządowa finansują dane dzieło). Wyjątkiem w tym przypadku jest *subvertising*, czyli działalność polegająca na przerabianiu reklam. Antysystemowi, przeciwstawiający się konsumpcyjnemu trybowi życia *adbusterzy* umieszczają stworzone przez siebie grafiki (plakaty, wlepki i tym podobne) w przestrzeni miejskiej bez zgody władz. Można sądzić, że ze względu na to, iż ich prace sprawiają wrażenie „profesjonalnych” (tworzone są dość często przez ludzi posiadających wykształcenie artystyczne – grafików, ilustratorów) i charakteryzują się pewnymi walorami estetycznymi, są klasyfikowane jako *street art*, a nie graffiti. Autorzy tagów czy *street logo* to przeważnie amatorzy działający w grupach, a muraliści, twórcy biżuterii miejskiej, instalacji czy projekcji video na budynkach wywodzą się dość często ze środowisk artystycznych, związani są z akademią sztuk pięknych i instytucjami kultury. *Writery* nierzadko reprezentują grupę *undergroundową*, znajdującą się na marginesie danej społeczności lokalnej. Graffitiarze działają też zazwyczaj na swoim terytorium, podczas gdy muraliści, *adbusterzy*

² Co interesujące: *throw up* oznacza dosłownie także ‘wymiotować’.

i twórcy wlepek tworzą w różnych przestrzeniach, chętnie prezentując też swoje prace poza granicami rodzimego miasta i kraju. Jednym z celów tych artystów jest przedstawienie swej twórczości na arenie międzynarodowej, nie zaś zawłaszczenie przestrzeni i zaznaczanie dominacji na pewnym obszarze. Wymienione cele związane z podkreśleniem własnego statusu przyświecają dość często *writerom*. Poza tym graffiti ma bardziej skonkretyzowaną formę (napis na murze – tag, *street logo* lub charakter, czyli prosta, zarysowana zaledwie sylwetka ludzika) w porównaniu z wcześniej już wspomnianymi „podtypami” *street artu* – muralami, wlepkami, malowidłami 3D i tak dalej.

Podsumowując, można stwierdzić, iż graffiti nie jest terminem nadrzędnym względem *street artu*, nawet jeśli przyjąć, iż murale, wlepki i inne formy są niejako wypadkową działań amatorów – *writerów-grafficiarzy*, którzy „opanowali” przestrzeń miejską i pokazali, że może być ona atrakcyjna także dla ludzi sztuki. Haft miejski przez swoją wielkość, rozmieszczenie w przestrzeni i przypominającą *banner* czy też mural formę łączy się ze *street artem*, a ze względu na treść związany pozostaje z nielegalnymi napisami na murach, które przynależą raczej do graffiti. Można więc stwierdzić, że forma ta jest graniczna i niejednorodna i – jako usytuowana na styku graffiti oraz *street artu* – przynależy równocześnie do obydwu zbiorów.

Antynomie i paradoksy w twórczości Drożyńskiej

Prace zrealizowane w ramach projektu *Haft miejski* określić można jako paradoksalne, ponieważ łączą w sobie przeciwstawne cechy i są zarazem: nowoczesne i tradycjonalistyczne, osobiste i powszechne, kiczowate i banalne, ale również intelektualne i skomplikowane. Twórczość artystki zawiera też w sobie aspekt kobiecy oraz męski. Te nietypowe połączenia właściwości w sztuce Drożyńskiej nie wpływają jednak negatywnie na spójność tego, co tworzy artystka.

Autorka haftów poprzez przeniesienie wulgarnych treści w inny kontekst zwraca uwagę na przykład na to, że wielu odbiorców (nadal) postrzega sztukę jako dziedzinę, która winna być powiązana z kategoriami takimi jak piękno, dobro i prawda. Wielu przechodniów zaprotestowało przeciwko niektórym napisom – przede wszystkim rozdrażniło ich hasło „Zimo wypierdalaj”. Spacerowicze-odbiorcy nie mogli zaakceptować wulgarnego wyrazu w wypowiedzi artystycznej, podczas gdy to samo słowo wypisane na murze i będące ekspresją grafficiarza-amatora najprawdopodobniej nie raziłoby ich tak bardzo. Przeciwnicy *Haftu miejskiego* argumentowali swoje stanowisko tym, że twórczyni projektu otrzymała grant, który wykorzystała w niewłaściwy sposób

promując niewybredne, obraźliwe hasła (RADŁOWSKA 2016). Odbiorcy ci nie dostrzegali, że projekt Drożyńskiej jest swego rodzaju metarefleksją i grą z konwencjami w sztuce. Artystka na przykład świadomie zestawia w swoim swoich pracach język dosadny, taki, który kulturowo przynależałby mężczyznom z delikatną, „naiwną” formą makatki (haftowanie i tworzenie tego rodzaju tkanin zawieszanych później na ścianach było domeną kobiet). Analizując miejskie hafty, można stwierdzić między innymi, że język zunifikował się, to znaczy dawniej był on bardziej zindywidualizowany i zróżnicowany ze względu na płeć użytkowników. Oznacza to, że obecnie w wypowiedziach kobiet i mężczyzn pojawia się podobna ilość wulgaryzmów. Wydaje się rzeczą znamioną, że osoby, z którymi przeprowadzono krótkie wywiady na temat projektu Drożyńskiej (głównie przeciwnicy akcji), nie zwróciły uwagi na to kontrastowe zestawienie przepełnionej złością, wulgarnej treści z „kobiecą” formą makatki. W związku z tym warto zastanowić się, czy procesy unifikacji i wulgaryzacji języka przebiegły już w takim stopniu, że są niedostrzegalne przez samych użytkowników.

Przyjmując inną perspektywę myślową, można stwierdzić, że *Haft miejski* Drożyńskiej skierowany jest przede wszystkim do kobiet. Twórczynią makatek (pomimo tego, że nie szyje ona tkanin, lecz jedynie je ozdabia) porównać można do zamienionej w pajęczycę Arachne. Do mitu tego nawiązuje w swym projekcie arachnologii Nancy K. Miller, słynna krytyczka feministyczna drugiej fali, mówiąc o pisarkach i artystach jako „niemających historycznie tej samej tożsamości ze źródłem, instytucją, produkcją, co mężczyźni” (KŁOSIŃSKA 2010: 319). Wypełnione pracą życie osób ozdabiających makatki odcisnęło piętno na tego rodzaju skromnej twórczości. Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, autorka poświęconego makatce hasła w *Słowniku literatury popularnej*, zauważa, że te dekoracje z papieru, tkaniny, a czasem nawet dykty pierwotnie pełniły trzy funkcje (WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA 2006: 352-353): prestiżową (obecność makatki świadczyła o dobrobycie danego domostwa), użytkową (ochrona przed zimą) oraz dydaktyczną (na tkaninie haftowane bywały sentencje czy aforyzmy). Można zatem stwierdzić, że dzięki makatce młodsze pokolenie zapoznawało się z mądrością ludową. Znamienne jest to, iż żadna z wyżej wymienionych funkcji nie służyła bezpośrednio twórczyni makatki – kobieta zatem haftowała dla innych, w tym przede wszystkim rodziny. Tworzenie makatki staje się w tym kontekście metaforą życia wielu niewiast w XIX i na przełomie XIX i XX wieku. Drożyńska w swoim projekcie koncentruje się natomiast na funkcji terapeutycznej związanej z samymi hafciarkami (SAŃCZUK 2015), niejako „przywracając” głos kobietom, które podczas warsztatów z artys-

tką mogą wykonać makatkę dla siebie. Poprzez swe dokonania artystyczne autorka kalendarza miejskiego wyraża w ten sposób uczucia kobiet, reprezentujących w dodatku różne pokolenia.

Należałoby zastanowić się nad tym, czy dosadny język, którym posługuje się artystka, również mógłby stać się narzędziem emancypacji. Zróżnicowanie języka ze względu na płeć, bazujące na pewnych stereotypach, może prowadzić do ograniczenia możliwości wyrażenia siebie przez kobiety, które „powinny” posługiwać się językiem urzędowym, wolnym od przekleństw i tak dalej. Artystka zwraca uwagę na to, że pewne emocje i uczucia (choćby złości czy gniewu) są uniwersalne i każdy ma prawo, by „haftować”, czyli wyrzucać na zewnątrz swoje frustracje w dowolnej formie – posługując się językiem cenzuralnym lub też nie. Wolność wypowiedzi może stać się zatem narzędziem równouprawnienia kobiet oraz różnych innych grup – także i artystów, których odbiorca raczej nie powinien ograniczać w zakresie sposobów wyrażania emocji.

Forma makatki, którą wykorzystuje Drożyńska, przywodzi na myśl czasy minione. Wężowicz-Ziółkowska, jak również Hanna Golla, piszą o tym, że owe dekoracje popularne były szczególnie w drugiej połowie XIX wieku i w okresie międzywojnia (WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA 2006: 352-353; GOLLA 2009: 46). Autorka *Haftów miejskich* tworzy zatem prace, które z jednej strony wydają się anachroniczne, jednak z drugiej (biorąc pod uwagę hasła „cytowane” przez Drożyńską) – na wskroś współczesne. Wężowicz-Ziółkowska zwraca uwagę na to, że makatka w rozmaitych tekstach kultury funkcjonuje jako alegoria czasów minionych. Jednym z celów autorki *Haftów miejskich* staje się zatem przywracanie pamięci zbiorowej formy zapomnianej, która pojawia się nagle w przestrzeni miejskiej. Być może artystka wyraża to, co nie zostało powiedziane, wyhaftowane w czasach, gdy owa dekoracja cieszyła się największą popularnością. Projekt Drożyńskiej jest zatem zarówno historyczny, czyli związany z przeszłością, jak i aktualny (w zależności od tego, na jaką zdecydować się interpretację). Nie ulega jednak wątpliwości, że hafty pozostają pracami krytycznymi i zaangażowanymi społecznie.

Makatka ponadto jest dekoracją, która tradycyjnie umieszczana była we wnętrzu domu na ścianie. Prace Drożyńskiej znajdują się natomiast w przestrzeni publicznej – na ulicach miast. Takie „przemieszczenie” może oznaczać między innymi, że emocje i negatywne myśli – jeśli zostaną „wyhaftowane” – wydobywają się z naszego wnętrza na zewnątrz, do sfery publicznej (nigdy nie pozostając w strefie intymnej i osobistej). Przenosząc makatkę z napisem wyrażającym emocje w przestrzeń miejską, autorka haftu świadomie bądź nieświadomie wskazała, że na przełomie XX i XXI wieku oraz w XXI

stuleciu ludzie coraz częściej uprawiają emocjonalny ekshibicjonizm (w tym także z wykorzystaniem internetu i możliwości, jakie dają portale społecznościowe). Prace artystki są zarazem osobiste (bo treści „zacytowane” przez Drożyńską były wyrazem uczuć określonej osoby, która napisała na murze hasło), jak i powszechne, ponieważ wiele osób może podzielać poglądy autora napisu.

Kicz i metakicz w twórczości Moniki Drożyńskiej

Abraham Moles, autor książki pod tytułem *Kicz, czyli sztuka szczęścia. Studium z psychologii kiczu*, dokonuje podziału interesującej go, a pojawiającej się już w tytule kategorii. Zdaniem badacza o pojęciu kiczu można mówić przede wszystkim w odniesieniu do przełomu XIX i XX wieku, kiedy to rozwijał się przemysł i mieszczaństwo – chcący upodobnić się do arystokracji – zaczęli zamawiać u artystów i rzemieślników przedmioty przypominające dzieła sztuki, które znajdowały się w salonach wyższych sfer (MOLES 1978: 24-26). Jako tandetne, tańsze i produkowane w dużej ilości, podróbki pojedynczych luksusowych egzemplarzy zaliczały się do jednych z pierwszych przejawów kiczu. Moles zauważa, że również w dwudziestowiecznym konsumpcyjnym społeczeństwie wytwarza się wiele byle jakich, dostępnych dla każdego przedmiotów, które można byłoby nazwać neokiczami. Teoretycy sztuki i estetycy spierają się co do tego, czy kategoria kiczu związana jest ze stosunkiem człowieka do przedmiotu (określanego tak na podstawie indywidualnych doświadczeń), czy też może ma pewne wyróżnialne własności, mogące wpływać na to, co określa się tym mianem. Herman Broch, wyżej wspomniany Moles, Tadeusz Pawłowski i wielu innych badaczy podają cechy charakterystyczne przedmiotów kiczowych (ŻUCHOWSKA 2013). Dwóch ostatnich z wymienionych teoretyków sztuki przyjmuje jednak stanowisko umiarkowane, według którego kicz (obiekt kiczowaty) wyróżnia się na podstawie subiektywnej oceny – przy czym równocześnie można mówić o jakiś powtarzających się jego właściwościach wtedy, gdy waloryzacja jest przeprowadzana przez większą grupę osób. Moles wyróżnia takie cechy kiczu, jak: komfort (łatwość), powszechność, przeciętność, nagromadzenie elementów (kumulacja), sztuczność, niedostosowanie, schematyczność i tendencyjność (MOLES 1978: 76-80). Można stwierdzić, że prace Drożyńskiej charakteryzują się przynajmniej częścią z tych właściwości. Makatki, do których wielokrotnie nawiązuje twórczyni *Haftu miejskiego*, również odznaczały się takimi cechami.

Wężowicz-Ziółkowska zauważa, że motywy i ozdoby na makatce zmieniały się wraz z modą, co uprawnia do mówienia o pewnej ewolucji tej formy dekoracji ściennej. Początkowo na makatce znajdowały się geometryczne wzory, potem motywy roślinne i zwierzęce, a następnie schematyczne, tendencyjne ilustracje przedstawiające na przykład parę łabędzi bądź jelenie na rykowisku (WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA 2006: 353). Makatki, wieszane w wiejskich domach, ujawniały marzenie o awansie społecznym, będąc symbolem „lepszego świata” i prestiżu. Cechowały się przy tym dekoracyjnością, powszechnością (ozdoba ta na przełomie XIX i XX wieku, a także w okresie dwudziestolecia międzywojennego stała bardzo popularna), schematycznością i sztucznością (obrazki tworzone na papierze lub tkaninie były przestylizowane i bajecznie kolorowe) – spełniając wymieniane przez Molesę kryteria kiczu czy, by użyć innego jego terminu, „sztuki szczęścia”. Właściciele makatek postrzegali je jako przedmioty podobne do dzieł sztuki, jednak ich odbiór nie wymagał posiadania żadnych kompetencji estetycznych. Twórczynie tych ozdób ukazywały rzeczywistość jako bardziej kolorową, piękniejszą od tej, z którą obcowały i z którą musiały się mierzyć na co dzień. Była to dostępna dla każdego dekoracja, która poprawiała humor i niekiedy również przenosiła w krainę sentymentalnych fantazji.

Prace Drożyńskiej przypominają makatki, jednak są mniej ozdobne. Co ważne, artystka odwołuje się do pewnego schematu kompozycyjnego tej formy sztuki, a mianowicie pośrodku wycinka materiału haftuje napis, dookoła zaś kwiaty i rozmaite małe elementy ozdobne. O ile jednak dekoracje pochodzące choćby z początków XX wieku są dość łatwe w odbiorze, o tyle współczesny haft miejski może być interpretowany na wiele sposobów. Interesującym w tym kontekście przykładem jest praca, która została zrealizowana w Zurichu. Hasło „Less is enough” można odczytywać przynajmniej na dwa sposoby. Grzegorz Borkowski w artykule *Haft miejski Moniki Drożyńskiej w Zurichu* przedstawia następującą interpretację sloganu:

„Mniej wystarczy” może być stwierdzeniem trzeźwego samoograniczenia, wtedy jest znakiem przeciwstawienia się sztucznie rozdętym potrzebom i w rezultacie nawet wyrazem odpowiedzialności za środowisko. Jeżeli jednak jest komunikatem z pozycji siły, na przykład pracodawcy wobec pracownika, to staje się dosyć ponurym symptomem coraz powszechniejszej bezwzględności systemu, w którym wszyscy tkwimy (BORKOWSKI 2013).

Prace artystki nie są zatem tak oczywiste w odbiorze. Drożyńska gra więc z kategorią kiczu, jednak tworzone przez nią hafty komunikują pewną metarefleksję.

Podsumowanie

Haft miejski jest nietypową formą obecną w przestrzeni publicznej, sytuującą się na granicy *street artu* i graffiti. Hafty przez swą formę przypominają kolorową pretensjonalną makatkę, jednak prace Drożyńskiej nie są tak łatwe w odbiorze, jak mogłoby się wydawać. Twórczyni dzieł należących do trzech cykli wywołała wiele kontrowersji, na przykład gdy zrealizowała projekt dla Teatru Wielkiej Opery Narodowej w Warszawie. Seria plakatów zaprezentowanych przez Drożyńską miała promować premierę *Halki*, jednak ze względu na krytyczny i ironiczny charakter prac zostały one usunięte ze ścian foyer. Na afiszach znajdowały się bowiem różne symbole, między innymi logotypy firm i korporacji (na przykład znane wszystkim nagryzione jabłko – znak Apple’a – czy logotyp Carrefoura), jak również swastyka i dwanaście gwiazdek w kole identyfikujących Unię Europejską (UJMA 2012).

Prace Drożyńskiej są dowcipne i niekiedy sarkastyczne, ocierając się o kicz i skłaniając do refleksji. *Hafty miejskie* można interpretować na wiele sposobów, a twórczość gorlicko-krakowskiej artystki cechuje się złożonością i niejednoznacznością. Jednym z podstawowych jej celów pozostaje oddziaływanie na odbiorców poprzez zmienianie ich sposobu myślenia. Artystka chętnie wykorzystuje nacechowane emocjonalnie hasła obecne w popkulturze, dostrzeżone na murach, będące wyrazem niemocy, złości i tym podobnych uczuć. Autorka *Haftów miejskich* chce bowiem przekształcać negatywne emocje – uwalniać je same i uwalniać od nich ludzi.

English summary

Tapestry as described, among others, in the *Dictionary of Popular Literature* edited by Tadeusz Żabski, is the subject, which combines many features and functions (hung over the bed, it protected from frost, served a decorative function and was a reminder of important issues and values, as well as virtues transmitted in proverbs). This kind of painted fabrics, decorated with various inscriptions and repeated motifs (swans, shepherdesses, flowers and associated with the exoticism palm trees, tigers, *et cetera*), were common in the homes of peasants and the urban proletariat. In the twenty-first century this kind of colorful decorations lettered with slogans and maxims are considered by many as a relic of the past, and as a symbol of kitsch and bad taste. Nevertheless, it is worth remembering that the wall-hangings were usually created by uneducated women (coming from the people or poor families living in the city). These painted fabrics make up some kind of a story about their authors' life, a world full of ideals and dreams. Wall-hanging (tapestry) is a mass thing, associated with everyday life. However, it was also a matter of confirming the prestige and affluence of homes, in which it was located. Monika Drożyńska, initiator and producer of project called "Urban Embroidery" (lasting from September 2010 to February 2011) by the form of her work refers to the tapestry. Artist's work, oscillating between street art and graffiti, was presented in Krakow, Warsaw, Wrocław, Legnica and Opole. The author of the project has embroidered on fabric slogans spotted earlier on the walls of the city, found on the Internet and in newspapers. The created photographed works have been displayed on multimedia advertising screens. Due to the content and strong language and vulgar slogans that were embroidered on fabrics, "Urban Embroidery" aroused controversy among recipients. At first glance a colourful, witty and ironic in its content work of Drożyńska may seem to be kitschy and relatively easy in reception, however, they are characterized by complexity and ambiguity. The chapter attempts to classify and define more precisely these works. It also provides various interpretations of particular embroideries.

Źródła cytowań

- BORKOWSKI, GRZEGORZ (2013), 'Haft miejski Moniki Drożyńskiej w Zurichu', *Obieg.pl*, online: <http://www.obieg.pl/prezentacje/29597> [dostęp: 30.06.2017].
- DROZDOWSKI, RAFAŁ (2009), *Obraza na obrazy. Strategie społecznego oporu wobec obrazów dominujących*, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- DYMNA, ELŻBIETA, MARCIN RUTKIEWICZ (2012), *Polski Street Art*, Warszawa: Wydawnictwo Carta Blanca.
- GOLLA, HANNA (2009), *Tkaniny ludowe*, Wrocław: Muzeum Narodowe we Wrocławiu.
- GRALIŃSKA-TOBOREK, AGNIESZKA, WIOLETTA KAZIMIERSKA-JERZYK (2014), *Doświadczenie sztuki w przestrzeni miejskiej; Galeria Urban Forms 2011-2013*, Łódź: Wydawnictwo Biblioteka.
- KŁOSIŃSKA, KRYSZYNA (2010), *Feministyczna krytyka literacka*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- KOWALCZYK, IZABELA (2015), *Monika Drożyńska: Haft krytyczny*, online: <http://strasznaszuka.blox.pl/2015/04/Monika-Drozynska-haft-krytyczny.html> [dostęp: 30.06.2017].
- MOLES, ABRAHAM (1978), *Kicz, czyli sztuka szczęścia. Studium z psychologii kiczu*, przekł. Anita Szczepańska i Ewa Wende, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- PORANKIEWICZ, ALEKSANDRA (2003), 'Tag, srebro, charakter, czyli graffiti jako komunikat', w: Krzysztof Olechnicki (red.), *Obrazy w działaniu. Studia z socjologii i antropologii obrazu*, Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, ss. 247-271.
- RADŁOWSKA, RENATA (2016), 'Dla Moniki Drożyńskiej haftowanie to działalność polityczna', *Wyborcza.pl*, online: <http://krakow.wyborcza.pl/krakow/1,42699,19548998,dla-moniki-drozynskiej-haftowanie-to-dzialalnosc-polityczna.html> [dostęp: 30.06.2017].
- SAŃCZUK, ANNA (2015), 'Monika Drożyńska. Wszystko albo nic', *MonikaDrozynska.pl*, online: <http://monika.drozynska.pl/index.php?mact=News,cntntoi,detail,0&cntntoiarticleid=12&cntntoireturnid=17> [dostęp: 30.06.2017].

- UJMA, MAGDALENA (2012), *Smutna historia „Halki”*, online: <http://magdalena-ujma.blogspot.com/search?updated-max=2012-03-11T22:32:00%2B01:00&max-results=7&start=28&by-date=false> [dostęp: 30.06.2017].
- WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA, DOBROŚŁAWA (2006), ‘Makotka (dywan, makata)’, w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 352-354.
- ZGÓŁKOWA, HALINA (2004), ‘Haftować’, w: Halina Zgółkowa (red.), *Nowy słownik gwary uczniowskiej*, Wrocław: Wydawnictwo Europa, s. 128.
- ZOMMER, SYLWIA (2012), ‘Monika Drożyńska: wyhaftowała myśli Polaków’, *Zwierciadło.pl*, online: http://zwierciadlo.pl/kultura/sztuka/monika-drozynska-wyhaftowala-mysli-polakow/attachment/haft-miejski_mam-dosc [dostęp: 30.06.2017].
- ŻUCHOWSKA, GABRIELA (2013), ‘Kicz – przegląd koncepcji teoretycznych i propozycja definicji do celów badawczych’, *Kultura i Społeczeństwo*: 1, ss. 131-151.



Powieść i komiks

CZĘŚĆ CZWARTA

Klucz do pokoju Christiana. Antropologiczna analiza powieści *Pięćdziesiąt twarzy Greya* Eriki Leonard James

KAMILA ŻUKOWSKA*

Wszystko co istnieje jest warte zbadania.

Francis Bacon, *Organum Novum*

Niebo jest tym, co nas najmniej interesuje na świecie.

Donatien-Alphonse-François de Sade, *Justyna czyli niedole cnoty*

Wprowadzenie

Niełatwo pisać o przejawach kultury popularnej bez popadania w banał¹. Jeszcze trudniej przeanalizować naukowo popularne zjawisko, którego odbiór i ocena wywołują powszechne kontrowersje. Twórczość autorki najbardziej poczytnego romansu ostatnich lat niewątpliwie zalicza się zaś do tego rodzaju fenomenów. Zadanie to może jednak ułatwić przyjęcie strategii badawczej wychodzącej poza suchą interpretację treści *Pięćdziesięciu twarzy Greya* Eriki Leonard James (2012) i potraktowanie powieści jako

* Uniwersytet Łódzki | kontakt: eudajmone@gmail.com

¹ Pojęcia „kultura popularna” używam jako kategorii szerszej od kultury masowej; kultura popularna oznacza w tym ujęciu nadrzędny zbiór artefaktów, których wspólną cechą jest powszechna komunikatywność i łatwość odbioru. Toteż choć *Pięćdziesiąt twarzy Greya* jest dystrybuowane masowo, z uwagi na właściwą tej powieści formą podawczą, rozpatruję ją przede wszystkim jako przynależną do literatury popularnej (CAROLL 2011: 175-241).

przejawu aktualnie zachodzącego procesu społecznego, który wielu badaczom wydał się na tyle zaskakujący, że studia nad fenomenem trylogii *Pięćdziesięciu odcieni* doczeły się już pierwszych opracowań naukowych². Jako że badania te wciąż znajdują się w fazie początkowej, rozdział ten dostarcza jedynie kolejnej propozycji spojrzenia na historię Anastasii i Christiana – tym razem z perspektywy antropologicznej – nie aspirując do konkurowania z analizami socjologicznymi czy psychologicznymi. Autorka ograniczy się więc do uzupełnienia hermeneutycznego spektrum recepcji omawianej powieści poprzez uwzględnienie w interpretacji filologicznej aksjologicznej specyfiki współczesnej kultury popularnej³.

Trudno zignorować olbrzymi sukces komercyjny *Pięćdziesięciu twarzy Greya*. Powieść sprzedała się w prawie pięćdziesięciomilionowym nakładzie, a liczbę tę dodatkowo powiększa legalny i nielegalny (a co za tym idzie, niemożliwy do oszacowania) kolportaż wersji elektronicznej (ILLOUZ 2015: 11-12). Toteż analiza przesłanek, które zapewniły książce E. L. James pozycję na listach światowych bestsellerów staje się realnym wyzwaniem socjologicznym i antropologicznym, a niefortunna i lekceważąca etykieta „porno dla mamusiek” (QUORRA 2012), która przyłgnęła do *Pięćdziesięciu twarzy Greya*, ma charakter lekceważący rzeczywiste potrzeby milionów czytelniczek (sama autorka odpiera te zarzuty jako seksistowskie i mizoginiczne; QUORRA 2012). W rozjaśnieniu sprawy niewiele pomaga również próba wyłożenia fenomenu książki w kategoriach ekonomicznych jako produktu zaspokajającego potrzeby emocjonalne kobiet poprzez umożliwienie skutecznej identyfikacji z bohaterką – *Pięćdziesiąt twarzy Greya* nie jest bowiem ani pierwszym tego typu romansem na rynku, ani też romansem artystycznie wybitnym⁴. Zamiast odwoływać się do upraszczających wyjaśnień potocznych, artykuł stawia sobie za cel udowodnienie, że popularność omawianej powieści wynika z

² Wystarczy tu wspomnieć choćby esej Ewy Illouz (2015), upatrującej w powieści James między innymi przykładu literatury poradnikowej, obliczonej na skłonienie kobiet do zmiany stylu życia, a także artykuł Angeliki Tsaros, zestawiającej *Pięćdziesiąt twarzy Greya* ze słynną *Historią O Pauline Regae* (TSAROS 2015: 121-136).

³ W rozdziale zostanie poddana analizie przede wszystkim pierwsza część omawianej trylogii, koncentrująca się na początkach znajomości Anastasii Steele i Christiana Greya oraz tworzącej się między nimi relacji, dostarcza ona bowiem najbardziej interesującego materiału do badań z zakresu antropologii kulturowej.

⁴ Tezę o kompensacyjnej funkcji romansu powtarza między innymi Anna Martuszevska (2014: 282-283), teorię tę krytykuje zaś Carroll, autor *Filozofii kultury masowej*, wedle którego sposób obcowania z literaturą popularną opiera się nie na identyfikacji, ale na swoistym „kibicowaniu” ulubionej postaci. Jak wskazuje Carroll przedmiot wywołujący emocje konkretnego protagonisty nie musi pokrywać się z przedmiotem, który wzbudza emocje w czytelniku (CARROLL 2011: 243-284). Tak więc Anastasia emocjonuje się na przykład konkretnymi wydarzeniami związanymi z Christianem, podczas gdy czytelnik, posiadający szerszą perspektywę niż bohaterowie,

konkretnych czynników społecznych, funkcjonujących w kulturze, której oblicze jest również niejednoznaczne, co kolor przypisany bohaterowi powieści James. Tym samym dystansują się również od psychoanalitycznych interpretacji popularności *Pięćdziesięciu twarzy Greya*, traktując za Evą Illouz, izraelską badaczką emocji w dobie kapitalizmu, dyskurs psychoanalityczny jako cenny, historyczny i zarazem nieheurystyczny, a w konsekwencji też „łączący w sobie niesprawdzalną teorię z opowieścią literacką” (ILLOUZ 2010: 18-20). Należy także podkreślić, że twierdzenie jakoby romanse, w tym oczywiście *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, odwoływały się do jakiegoś właściwego jedynie kobietom nastroju psychicznego reprodukuje, podobnie jak świat samych powieści o miłości (w których bohaterowie bywają chodzącymi stereotypami), przekonanie o ontologicznej różnicy między kobietami a mężczyznami. W pułapkę tę wpadła między innymi polska badaczka struktury romansowej, Anna Martuszevska, przytaczając bezkrytycznie w *Architektonice literackiego romansu* ustalenia z takich reakcyjnych⁵ pozycji jak *Płeć mózgu czy Mężczyźni są z Marsa a kobiety z Wenus* (MARTUSZEWSKA 2014: 272). Ponieważ tego rodzaju wyjaśnienia popularności romansów mają charakter upraszczający i esencjalizujący, w niniejszym rozdziale treści wyobrażeniowe traktowane są jako wytwór kultury, co oznacza, że sfera imaginarium stanowi efekt systemu symbolicznego projektującego scenariusze zgodne z wyobrażeniami na temat społecznie postrzeganej płci. Innymi słowy to kultura podsuwa nam określone treści różnicując je ze względu na płeć kulturową ich odbiorcy (ILLOUZ 2010: 8).

Pierwsza część rozdziału poświęcona jest sposobowi przedstawienia głównych bohaterów powieści i wyjaśnieniu społecznych uwarunkowań i konsekwencji takiej reprezentacji, która zakorzeniona jest we współczesnej myśli o wzorcach płciowych. Następnie naświetlona zostanie funkcja obrazu miłości, łączącego – zgodnie z tradycją

koncentruje się na całościowym charakterze ich relacji emocjonalno-seksualnej. Jeszcze innego wyjaśnienia powodzenia tekstów literatury popularnej dostarcza teoria kognitywna, która w tego rodzaju pisarstwie upatruje zbioru schematów korespondujących ze strukturami poznawczymi czytelnika. Proces odbioru literatury opiera się w tym ujęciu na potwierdzaniu przez odbiorcę w tekście uprzednio posiadanej wiedzy, wywołującym u czytelnika swoistą „przyjemność tekstu”. Tak zinterpretowane *Pięćdziesiąt twarzy Greya* stanowi jedynie wariant tej samej, kulturowo uprzywilejowanej historii o miłości pokonującej społeczne bariery, której atrakcyjność jest uzależniona od schematyzmu formy i klisz informacyjnych (STOCKWELL 2006).

⁵ Termin „reakcyjny” zostaje tu zastosowany wyłącznie w znaczeniu nadanym mu przez Susan Faludi, określającą tak utwory, których wymowa związana jest z esencjalnym spojrzeniem na płeć i które stanowią efekt szerszego, antyfeministycznego zjawiska swoistej konserwatywnej kulturowej reakcji na postępującą emancypację kobiet (FALUDI 2013: 50-59).

– gwałtowne uczucie o charakterze romantycznym z praktyką BDSM opartą na (rze-
komo) obopólnej zgodzie, w problematyzacji której pomogą ustalenia Carole Pateman
(2014). Trzecia część tekstu podejmie próbę podsumowania dotychczasowo wysnu-
tych wniosków. Warto też dodać, że przedmiotem rozważań nie będzie ocena artysty-
czna *Pięćdziesięciu twarzy Greya*. Przymiotnik „popularny”, stosowany w odniesieniu
do literatury, traktowany będzie bowiem za Northorpem Fryem jako wskaźnik jej po-
tencjału komunikacyjnego (FRYE 2012: 124). W tym ujęciu *Pięćdziesiąt twarzy Greya*
jest więc książką, której sposób napisania umożliwia ludziom nieposiadającym wyso-
kich kompetencji kulturowych łatwe odczytanie i zrozumienie jej warstwy dosłownej.
Cecha ta stanowi fundament literatury popularnej.

Anastasia i Christian jako reprezentacje schematów wyobrażeniowych

Bohaterką i zarazem narratorką pierwszej części trylogii E. L. James jest Anastasia Ste-
ele, której wygląd zewnętrzny i zachowanie sygnalizują społeczną oraz fizyczną infan-
tylność – korzystając z utartych schematów autorka wyposażyła Anastasię w duże oczy,
włosy, które nie dają się ujarzmić i drobną figurę. Dopelnieniem tego wizerunku jest
jej aspołeczne zachowanie w pierwszej fazie znajomości z bohaterem, w tym niemal
patologiczna nieśmiałość. Cechy te składają się na obraz biernej, dziecięcej istoty, do-
skonałe wpisującej się w archetypiczny wizerunek bohaterki przeciętnej historii o mi-
łości⁶. Toteż nietrudno doszukać się w bohaterce współczesnego ucieleśnienia figury
Kopciuszka – jak też słusznie uczyniła wspomniana już Martuszevska (2014: 236-239).
Dodatkowo, w celu podkreślenia nieprzystawalności Anastasii do uosabianego przez
Christiana świata technokracji, autorka nadała bohaterce cechy rodem z epoki senty-
mentalnej – choć osiągnięcie tego celu wymagało odwrócenia i uwspółcześnienia za-
stosowanych narzędzi narracyjnych. O ile bowiem Jean Jacques Rousseau w *Emilu*,
czyli traktacie o wychowaniu wypowiada się jeszcze krytycznie o czytelnictwie kobiet,
zalecając im raczej zajęcia o charakterze dekoracyjnym i sprawiającym radość mężczy-
znom (ROUSSEAU 1955: 231), o tyle współcześnie, w zbrutalizowanym świecie interes-
sów, w którym tak doskonale odnajduje się Christian, to właśnie paranie się literaturą,
odciskające na bohaterce piętno społecznego odrealnienia, pozwala zaznaczyć charak-

⁶ Przez archetypiczność rozumiem tu – za Fryem – wysoką czytelność potencjału symbolicznego, która jednak
nie jest zakorzeniona w nieświadomości (jak chciałby Carl Gustav Jung), ale wynika z ludzkiego uposażenia
kulturowego (FRYE 2012: 123).

terystycznie sentymentalistyczny profil jej umysłowości. Toteż Anastasia, jak przystało na prawdziwie romantyczną kobietę, nie tylko podejmuje studia literackie, lecz, co podkreśla się wielokrotnie, wręcz żyje w świecie literatury, a swego wybranka traktuje jak postać literacką: „[Christian — J. Cz.] troszczy się o mnie na tyle, aby się zjawić i uratować przed jakimś mylnie pojętym niebezpieczeństwem. To nie mroczny rycerz, ale biały rycerz w lśniącej zbroi, klasyczny bohater romantyczny, sir Gawain lub Lancelot” (JAMES 2012: 98). W efekcie osobowość zilustrowana podobnymi konstatacjami jawi się czytelnikowi jako żyjąca w świecie fantazji⁷. Nie mniej sentymentalne znamiona mają inne walory Anastasii, zwłaszcza jej naturalność i bezinteresowność. Oto czytelnicy dowiadują się, że bohaterka prawie się nie maluje, nie dba o siebie przesadnie i nie stosuje żadnych „sztuczek”, mogących uwieść Christiana. Podsumowując, *Pięćdziesiąt twarzy Greya* propaguje sentymentalny wzór kobiety jako istoty autentycznej, uczuciowej i niedoświadczonej życiowo, zarazem jednak sentymentalny pierwiastek możemy znaleźć w wizji samej relacji seksualnej głównych bohaterów. Hedonizm, któremu hołduje Christian i podążanie za przyjemnością cechujące obie postaci, wywodzą się bowiem wprost z sentymentalnego wzorca zachowań.

Najbardziej interesująca z antropologicznego punktu widzenia jest jednak wyraźnie sygnalizowana fizyczna niezdarność postaci. Już podczas pierwszego spotkania z Christianem Anastasia potyka się, a i później zdarza jej to wcale nierzadko (JAMES 2012: 13, 37). Owa charakterystyczna nieumiejętność radzenia sobie w przestrzeni zewnętrznej, przeciwstawionej przestrzeni domowej, podkreślana w powieści aż do przesady, wymaga głębszej analizy, w której wykorzystać można obserwacje sformułowane przez Claude’a Lévi-Straussa w kontekście prowadzonych przez niego badań nad strukturą mitu (LÉVI-STRAUSS 2000: 185-208). Wskazuje on mianowicie, że nieumiejętność przyjęcia pewnej postawy pionowej jest motywem powtarzanym w wielu mitach antropogenicznych, a więc tłumaczących pochodzenie i rozwój człowieka, w tym także w micie o Labdakidach, a więc historii, która zainspirowała Freuda – Edyp bowiem utyka podobnie jak jego ojciec Lajos (LÉVI-STRAUSS 2000: 193). Według Lévi-Straussa motyw ten oddaje niepewny i kruchy rozwój człowieka, który zanim dojrzeje i stanie

⁷ Fantazjowanie można byłoby również potraktować za Freudem jako element niedojrzałości psychicznej charakteryzujący zwłaszcza dzieci, kobiety i artystów. Jak podkreślał Freud „człowiek szczęśliwy nie fantazjuje nigdy” (FREUD 1974: 511), co, w ramach psychoanalitycznego odczytania *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, skłania do konstatacji, że bohaterce brakuje do poczucia szczęścia tego, co sobą uosabia Christian. W interpretacji tej męski bohater stanowi więc wyeksterioryzowany element psychiczny dziewczyny, która – dzięki zrzuceniu na niego odpowiedzialności – może czerpać nieskrępowaną przez normy społeczne przyjemność zmysłową.

pewnie na własnych nogach musi, podobnie jak dziecko, przejść przez fazę słabości i niepewności co do własnej kondycji w świecie. Motyw niezdarności znajduje w powieści E. L. James analogiczne zastosowanie, służąc podkreśleniu społecznej i gatunkowej niedojrzałości bohaterki, która praktycznie do końca pierwszego tomu pozostaje postacią do głębi infantylną (do momentu gdy pod koniec pierwszej części trylogii na krótko odchodzi od bohatera przyczyniając się do jego wewnętrznej przemiany) i niedojrzałą – doświadczenia o charakterze uczuciowo-seksualnym są dla bohaterki zupełnym *novum*: czytelnik dowiaduje się, że Anastasia po raz pierwszy w życiu zauroczyła się mężczyzną, że pierwszy raz trzymała go za rękę, pierwszy raz się całowała i wreszcie, że pierwszy raz uprawiała seks (JAMES 2012: 31, 71, 99, 113, 190). A choć doznania te mają charakter emocjonalny i związane są ze sferą intymną, autorka w istocie przedstawia je jako etapy procesu nabywania społecznej dojrzałości, co oczywiście prowadzi do konkluzji, że wejście w sferę kultury (systemu symbolicznego) jest dla kobiety możliwe jedynie poprzez doświadczenia seksualne. W ten sposób pisarka, zapewne nie do końca świadomie, wykorzystuje jeden z podstawowych archetypów dotyczących dojrzewania. Stając się obiektem seksualnego zainteresowania Christiana, Anastasia socjalizuje się i autonomizuje zarazem (o czym traktują kolejne części trylogii). Pozorna paradoksalność połączenia doświadczeń ze sfery prywatnej z emancypacją w sferze publicznej znika, gdy uświadomić sobie, że przypisanie kobiecie roli społecznej (wprowadzenie jej w porządek symboliczny) w systemie patriarchalnym dokonuje się poprzez określenie przynależności do podmiotu męskiego. W przypadku Anastasii podmiotem tym staje się rzecz jasna Christian; to dzięki tej relacji, dopełniającej bohaterkę w przestrzeni prywatnej, może ona rozwijać się w sferze publicznej, przyjmując kolejno rolę kochanki, a następnie narzeczonej i w końcu żony Greya.

Marząca „o fotelu i książce” (JAMES 2012: 29) Anastasia, która – rzecz warta podkreślenia – jest także o kilka lat młodsza od przeciętnej bohaterki współczesnego romansu⁸, stanowi więc w istocie narzędzie transmisji wzorca określonej postawy emocjonalnej wobec pojawiającego się uczucia, które, wbrew obecnym w powieści dosadnym opisom scen seksu, ma charakter przede wszystkim romantyczny, skoro autorka zachowuje konstytuujące romantyzm elementy – uczucie pojawia się praktycznie od

⁸ Ma ona dwadzieścia jeden lat, podczas gdy statystycznie, ze względu na przemiany obyczajowe, wiek protagonistek oscyluje między dwudziestym piątym a trzydziestym rokiem życia (MARTUSZEWSKA 2014: 178).

pierwszego wejrzenia, towarzyszy mu idealizacja obiektu zauroczenia, a nadto fantazje na temat wspólnej przyszłości, które pojawiają się w każdym współczesnym romansie⁹.

Innym, niemniej istotnym z antropologicznego punktu widzenia, aspektem świata przedstawionego powieści jest trwałość łączącej bohaterów relacji – uwieńczonej ślubem w trzeciej części serii. Idea niewinnego uczucia, które osiąga kulminację w ceremonii ślubnej łączy w sobie dwa, dawniej opozycyjne, a współcześnie promowane jako komplementarne podejścia do związku: miłość spontaniczną oraz związek oparty na umowie społecznej (ILLOUZ 2005: 144-147)¹⁰. Romanse współczesne, w tym *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, usiłują pogodzić owe, dawniej przeciwstawiane, wyobrażenia w sposób, który trudno uznać za udany:

Żaden mężczyzna nigdy nie podzielał na mnie tak jak Christian Grey i nie jestem w stanie pojąć dlaczego. To przez jego wygląd? Uprzejmość? Zamożność? Władzę? Nie rozumiem swojej irracjonalnej reakcji. Głośno oddycham z ulgą. Co to, u licha, miało być? (JAMES 2012: 26).

Narratorka podkreśla nieracjonalny charakter własnych odczuć, tak typowych dla miłości romantycznej. Dla bohaterki takiej jak Anastasia, naiwnej i skłonnej do popadania w afekt, miłość romantyczna (gloryfikowana przecież w ulubionych książkach, o których znacząco wspomina Christianowi) wyznacza ideał uczucia. Zaznając jej, może poczuć się jak heroina ze swych lektur, a okoliczność ta dodatkowo potęguje rzekomą nierzeczywistość sytuacji, w której się znalazła. Jednocześnie informacja o istnieniu i walorach „książkowej” miłości zostaje przekazana także modelowemu odbiorcy samych *Pięćdziesięciu twarzy Greya* wraz z niezbyt dobrze zawołowaną sugestią, że oto przedstawiona w powieści historia może się przydarzyć także i jemu. Konsekwentna realizacja obranej przez autorkę strategii połączenia dwóch wzmiankowanych wzorców miłości wymaga jednak, by perypetie delikatnej i niesamodzielnej bohaterki (ucieleśnienie ideału miłości romantycznej) uwieńczyło wejście w ramy instytucjonalne (miłość oparta na umowie); logiczną konsekwencją zakochania musi więc być małżeń-

⁹ Wynika to zapewne z charakteru bohatera romansowego, którego Frye nazywa a l a z o n e m – figurą, której nadrzędnym celem jest przekroczenie własnego statusu i wspięcie się na wyższe stopnie hierarchii społecznej (FRYE 2012: 34).

¹⁰ Oba wzorce, jak podkreśla E. Illouz, są wytworami dwóch przeciwstawnych ideologii. Związek oparty na umowie jest wyrazem mieszczańskiej ideologii hołdującej etyce obowiązku i stawiającej trwałość rodziny ponad interesem jednostki, natomiast miłość romantyczna, z charakterystycznym dla niej buntem wobec społecznych wartości, znamionuje tę fazę rozwoju społeczeństwa kapitalistycznego, w której wyżej ceni się działanie samodzielne i kreatywność indywidualną (ILLOUZ 2005: 140).

stwo z wymarzoną mężczyzną. Czytelniczki powieści (i większości innych współczesnych romansów) kształtując sobie wyobrażenia na temat związków, muszą skrupulatnie przyswoić sobie także i ten komunikat.

Tymczasem warto pamiętać, że ideał miłości romantycznej stanowi, jak zauważa wspomniana już Eva Illouz, element ideologii dyskryminacyjnej, całkowicie w duchu swej romantycznej genealogii, wymagając zarówno od kobiety, jak i od mężczyzny zachowań stereotypowych (ILLOUZ 2005: 134). Przyczyn powodzenia tego ideału doszukuje się Illouz w jego charakterystycznie nowożytnym rodowodzie – ukształtowały go, zidentyfikowane przez Durkheima, procesy zastępowania dawnej sfery sacrum płaszczyznami zsekularyzowanymi (ILLOUZ 2005: 139). Znamienny dla tej kulturowej transformacji ruch wymiany przedmiotu uwielbienia bez zmiany zachowania uwielbiającego pozwala wychwycić w idealizacyjnych zabiegach, którym bohaterka powieści E. L. James poddaje przedmiot miłości, echo dawnych rytuałów *homo religiosus*, z tą jedynie różnicą, że w centrum świata Anastasii stoi wszechwładny Christian Grey. Obraz uczucia konstruowany przez autorkę powieści wciąż jednak nosi wszelkie znamiona religijnej utopii – ekstazyfikacji o połączeniu uwielbiającego z uwielbianym (ILLOUZ 2005: 144). Dla wymowy powieści nie ma zarazem znaczenia, że połączenie to ma w przeważającym stopniu seksualny charakter. Religijna ekstaza zawsze zawierała w sobie przecież pewną dozę erotyzmu. Co więcej, jedyna zmiana w kulturowym obrazie miłości wprowadzona przez *Pięćdziesiąt twarzy Greya* sprowadza się w istocie do przesunięcia akcentów – konwencjonalne gesty bohatera romantycznego Christian częściowo zamienia na gesty o charakterze seksualnym (częściowo, jest bowiem dla Anastasii także dobrym partnerem, bo niemal od razu przedstawia ją matce, troszczy się o jej bezpieczeństwo, zapewnia wszelkie możliwe luksusy i tak dalej). Nie jest więc to zmiana rewolucyjna. Anastasia otrzymuje od bohatera wszystko to, co otrzymywały już jej poprzedniczki, a perwersyjny seks stanowi po prostu urozmaicenie romantycznego związku. Ostatecznie odbiorca książki dostaje więc jeszcze jeden romanśowy schemat, okraszony atrakcjami w postaci „romantycznych” wyobrażeń o seksualnej perwersji¹¹.

¹¹ Przymiotnik „romantyczny” jest tu jak najbardziej uzasadniony. Sadomasochistyczna relacja między bohaterami zawiera elementy typowe dla „klasycznej” relacji opartej na wzajemnym uczuciu: praktykują oni monogamię i tradycyjny seks, a pojawiające się w powieści elementy BDSM ograniczają się właściwie do *spankingu*, obecnego także w innych, mainstreamowych przedstawieniach relacji seksualnych. Znacznie uszczuplając

Podobnie jak postać Anastasii, także osoba Christiana została zbudowana według tradycyjnych formuł. Nowatorska jest natomiast decyzja o nienazywaniu książki imieniem postaci kobiecej, będącej wszak także narratorką, lecz właśnie nazwiskiem Greya. Tytuł sugeruje, że centrum powieściowego świata zajmuje bohater męski – i tak jest w istocie, co jednak przeczy romansowej statystyce, która zwykle (jeśli tytuł w ogóle zawiera imię bądź nazwisko) nakazuje uczcić nim główną bohaterkę (MARTUSZEWSKA 2014: 57-88). Choć czytelnik nie poznaje bezpośrednio myśli Christiana (dzieje się tak dopiero w powieści *Grey: Pięćdziesiąt twarzy Greya oczami Christiana*, powstałej, jak przyznaje sama autorka, dopiero na fali popularności serii)¹², to właśnie on jest główną siłą sprawczą w rozwoju akcji; czas powieściowy wypełnia wszak albo niecierpliwe czekanie Anastasii na spotkanie z Christianem, albo ich wspólne przygody. Taka konstrukcja powieści pozwala odnieść czytelnikowi wrażenie, że sposób istnienia bohaterki zależy bezpośrednio od uwagi, jaką poświęca jej Christian.

Cechą dominującą w powieściowej charakterystyce protagonisty jest niewątpliwie atrakcyjny wygląd fizyczny. Bohater zostaje przedstawiony jako „uosobienie męskiego, zapierającego dech w piersiach piękna” (JAMES 2012: 36), a jeszcze na początku dziewiątego rozdziału, po tej konstatacji Anastasia zastanawia się „czy ktoś tak piękny może być przyzwoity?” (JAMES 2012: 173). Problem relacji między urodą a etyką nie jest rzecz jasna niczym nowym. To w gruncie rzeczy współczesna wersja pytania o stosunek kultury do idei kalokagatii, a przed E. L. James starali się na nie odpowiedzieć twórcy większego kalibru, chociażby Oscar Wilde, kategorycznie przeciwstawiający w *Portrecie Doriana Greya* piękno fizyczne moralności jednostki. Interesująca jest natomiast niejednoznaczność odpowiedzi autorki *Pięćdziesięciu twarzy Greya*. Z jednej bowiem strony pociągająca powierzchowność Christiana kontrastuje z jego praktykami seksualnymi, z drugiej zaś strony osobowość Greya, choć zbudowana na traumie z dzieciństwa, zmienia się pod wpływem czynników zewnętrznych – i zmianę tę, co znamienne,

zakres rekwizytów służących praktykowaniu BDSM autorka prawdopodobnie świadomie zmodyfikowała obraz BDSM na potrzeby powieści mającej odnieść sukces komercyjny. O presumpcyjnym wymiarze powieści E. L. James pisze Illouz (2015: 21-22).

¹² Ów brak pierwotnego zamysłu autorki, by narrację poprowadzić z punktu widzenia męskiego bohatera, wespół z naturą podjętego w tym rozdziale zadania badawczego (pytanie o przyczynę atrakcyjności *Pięćdziesięciu twarzy Greya*), stanowią kluczowe racje, dla których nie podjęto tu szerszej analizy perspektywy Greya, traktując ją jako produkt popularności serii, a nie jej przyczynę.

wywołuje uczucie Anastasii¹³. Fonetyczna i graficzna zbieżność nazwisk obu bohaterów nie jest z pewnością przypadkowa¹⁴. Obaj nadprzeciętnie urodziwi starają się życie prywatne zamienić w sztukę. Obaj lubują się też w perwersji stanowiącej dla nich rodzaj doświadczenia estetycznego – jest to kolejne świadectwo na zapożyczenie motywów zarówno z sentymentalizmu i romantyzmu, jak i późniejszej literatury dekadencjonalnej (widać tu zwłaszcza wpływy Wilde’a i Jorisa-Karla Huysmansa). Zarówno dla Christiana, jak i dla bohatera Wilde’a, symbolem prawdziwej tożsamości jest to miejsce w domu, w którym oddają się oni seksualnej perwersji. W konsekwencji dom staje się gwarantem intymności umożliwiającej przysłowiowe zrzucenie społecznej maski: w przypadku Doriana jest to maska beztroskiego dandysa, w przypadku Christiana – maska profesjonalnego technokraty.

Uroda głównego bohatera w powieści romansowej nie jest oczywiście sama w sobie niczym nowym, choć usytuowanie w centrum uwagi czytelnika wyglądu fizycznego postaci męskiej (dla odmiany Anastasię cechuje wygląd przeciętnej dziewczyny z sąsiedztwa, choć oczywiście Christian podkreśla, że jest piękna) zamiast dominującej nad nim męskości rozumianej jako zestaw cech charakteru ma charakter nowatorski i może stanowić istotny wskaźnik przemian społecznych. Niemniej, wspomniany kontrast między wyglądem i zachowaniem głównych bohaterów *Pięćdziesięciu twarzy Greya* wciąż wskazuje na ontologiczną odrębność kobiety i mężczyzny (Anastasię i Christiana można uznać wręcz za hipostazy Weberowskich typów idealnych). Autorka powieści powieliła więc wiktoriański światopogląd dotyczący do myślenia o kobiecie i mężczyźnie w oparciu o założenie różnicy w umysłowej i emocjonalnej konstytucji obojga płci.

Paradoks kontraktu płci

Odpowiedź na to pytanie pomaga analiza zaproponowanej przez Christiana umowy, określającej warunki (nie tylko na płaszczyźnie seksualnej) związku z bohaterką (JAMES 2012: 228-237). Umowa ta, niejako *ex definitione*, nakłada oczywiście na każdą ze stron zobowiązanie do przestrzegania jej postanowień. Christian wymaga jednak od

¹³ Tego rodzaju antropologiczny optymizm jest jedną z podstawowych cech literatury popularnej. Ową optymistyczną wizję świata, w której możliwa jest transgresja postaci, romans popularny przejął ze schematów baśni ludowej (BETTELHEIM 2010: 86-96).

¹⁴ Jednym z symptomów tego związku jest fakt, że powstała już kompilacja powieści Wilde’a i James – *Fifty Shades of Dorian Gray* autorstwa Nicole Audrey Spector (2013).

Anastasioi zrzeczenia się własnej podmiotowości, co całkowicie niweczy możliwość realizacji tego fundamentalnego zobowiązania. Jak bowiem zauważyła Carole Pateman utrata podmiotowości – choćby w wyniku zawarcia dobrowolnego kontraktu – nieuchronnie pociąga za sobą likwidację strony mającej przestrzegać kontraktowych ustaleń. Podmiot, który zrzeka się podmiotowości, nie może być dłużej podmiotem umowy. Krytyka ta celnie godzi w argumenty kontraktualistów opowiadających się za możliwością całkowitego zrzeczenia się przez jednostkę wolności, decyzja ta podważa bowiem sensowność samej umowy konsensualnej (PATEMAN 2014: 264-267). Umowa w związku o charakterze sadomasochistycznym, choć pozornie zawarta za zgodą obu stron, w rzeczywistości nie może zatem dojść do skutku. W wymiarze symbolicznym stanowi ona jedynie „eksplikację patriarchalnej logiki” (PATEMAN 2014: 265-266).

Wikłająca się w związek z Greyem Anastasia nie podpisuje jednak przedstawionego kontraktu – boi się, jak widać słusznie, o samą siebie. Niemniej, choć formalnie nie dochodzi do finalizacji umowy, związek bohaterów przyjmuje *de facto* formę relacji opartej na dominacji. A że związek ten, dzięki komponentowi romantycznego uczucia, dąży w kierunku formy bardziej tradycyjnej (pożądaney przede wszystkim przez Anastasię), *Pięćdziesiąt twarzy Greya* wysyła czytelnikom sygnał, że porozumienie oparte na dialogu i równouprawnieniu niekoniecznie musi być dla kobiet bardziej satysfakcjonujące (zarówno emocjonalnie, jak i seksualnie) niż relacja oparta na supremacji jednej ze stron. Omnipotencja Christiana jest zarazem zhiperbolizowaną formą konserwatywnie pojętej męskości, na którą składają się między innymi władczość, zdecydowanie, a także upodobanie do przemocy i wreszcie – czynnik niewątpliwie podnoszący jego atrakcyjność w oczach Anastasioi – tajemnicze usposobienie. Zdecydowana postawa bohatera, którą można nazwać introwertyczną, zapewnia jednocześnie bohaterce i śledzącym jej perypetie czytelniczkom stan ciągłego napięcia – trik z repertuaru klasycznych romansowych chwytów kompozycyjnych. To właśnie oczekiwanie doprowadza bowiem w romansach do kulminacji seksualnego napięcia (SNITOW 2005: 165).

Obrawszy strategię osławiania czytelniczek z proponowaną w *Pięćdziesięciu twarzach Greya* wizją relacji, autorka decyduje się na osobliwy sposób przedstawienia kluczowego *locus amoenus* (będzie to kolejne już nawiązanie do tradycji sentymentalnej) – miejsca, w którym bohaterowie oddają się miłości. W *Pięćdziesięciu twarzach Greya* funkcję tę pełni słynny czerwony pokój. Percepcja Anastasioi ma ogromne znaczenie dla wymowy całej powieści: „W sumie dziwne, ale to całe drewno, ciemne ściany, nastrojowe oświetlenie i ciemnobraunatna skóra czynią to pomieszczenie delikatnym i romantycznym” (JAMES 2012: 139). Tym samym przełamany zostaje ponury stereotyp

miejsca służącego seksualnemu niewoleniu kobiet i sprawianiu im fizycznego bólu. Mając jednak w pamięci udzieloną przez filozofię podmiotowości lekcję o kontrydiktoryjności umowy przewidującej dominację jednej jednostki nad drugą, warto zasygnalizować niebezpieczeństwo wykorzystywania strategii narracyjnej uatrakcyjniającej miejsce, w którym kobieta traci możliwość panowania nad swą osobą. Złudzenie romantyczności okazuje się w tym przypadku rzeczywiście naiwne.

Wnioski

Kontrast między zachowaniem i sposobem myślenia Anastasii a charakterystyką praktyk, którym oddaje się Christian realizując swą erotyczną manię jest jedną z niewielu zaskakujących rzeczy, na które można natknąć się podczas lektury *Pięćdziesięciu twarzy Greya*. Tradycyjnie bowiem zarówno literatura moralistyczna, jak i popularne romanse zwykły skazywać postaci takie jak Christian na symboliczną lub fizyczną klęskę (MARTUSZEWSKA 2014: 94-95). Tymczasem seksualny prowokator z powieści E. L. James jest postacią w gruncie rzeczy pozytywną – dzięki wyrozumiałości bohaterki ta seksualna bestia okazuje się jedynie maską zrzuconą później za sprawą uczucia, przekształcając bohatera w klasycznego księcia. Przy czym kluczowe dla powodzenia całej sprawy staje się poświęcenie bohaterki, która za wszelką cenę chce „poprowadzić [Christiana — J. Cz.] ku światłu” (JAMES 2012: 472).

Postawa ta, niewątpliwie zaczerpnięta na potrzeby literackie z codziennego życia przeciętnej dziewczyny, stanowi w przeważającej mierze o atrakcyjności powieści i jej powodzeniu komercyjnym. Posłużenie się nią wykracza daleko poza odwołanie się do freudowskiej potrzeby identyfikacji z bohaterką, bazując na jednej z podstawowych wartości kultury współczesnej – imperatywie odróżnienia się od innych. Okazuje się oto, że jedną z największych przyjemności, jakie może zaoferować kultura współczesna, jest przekonanie o indywidualnej wyjątkowości. Wyjątkowości, która choć – jak w przypadku Anastasii – na pierwszy rzut oka może pozostawać niewidoczna, ostatecznie nawet najbardziej nieczułego, niedostępnego mężczyznę, wiodącego dotąd życie bezwzględne i okrutne kochanka, niechybnie przeobrazi w czułego romantyka. Wszelkie nieprzystające do współczesnego społeczeństwa zachowania zostaną przy tym usprawiedliwione – pozytywna wizja mężczyzny nie może zostać zakłócona. Toteż odpowiedzialny za przemoc wobec kobiet nie jest sam Grey, a jego trudne dzieciństwo. Owo zrzucanie odpowiedzialności na biografię, tak typowe dla współczesne-

go myślenia o „ja” (ILLOUZ 2010: 44), stanowi jednak niebezpieczny precedens. Refleksja, iż owa próba humanizacji męskiej brutalności, której Anastasia z takim powodzeniem dokonuje, mogłaby się w realnym świecie zakończyć mniej optymistycznie, jest samonarzucającym się, choć wartym wyartykułowania, truizmem. Romantyczna idylla pozostaje oczywiście możliwym, także w rzeczywistości, finałem, w którym bohaterowie oddają się hedonistycznym praktykom polegającym na odgrywaniu roli pana i niewolnicy. Bardziej prawdopodobne wydaje się jednak przeobrażenie większości kobiet realizujących podobny schemat w kliniczne masochistki, spełniające kryteria wprowadzone do psychiatrii w 1985 roku, a niemające zgoła nic wspólnego z przyjemnością odczuwaną w reakcji na ból fizyczny – masochizm w tym ujęciu to po prostu poświęcenie własnych pragnień w imię drugiej osoby¹⁵. W przeciwieństwie do literatury, doświadczenie życiowe uczy zaś, że strategia taka rzadko prowadzi do eudajmonii.

English summary

Kamila Żukowska's chapter *The Key to Christian Grey's Room: "The Fifty Shades of Grey" from an Anthropological Perspective* is an anthropological analysis of the novel *Fifty Shades of Grey* by E. L. James. The primary aim of the text is to expose anthropological schemes that have contributed to the popularity of the novel. Coinciding with the anthropological analysis, James's novel is further analyzed as a case of a "backlash" literature, a term popularized by Susan Faludi. Finally, the paper examines and discusses the social consequences attributed to the novel.

¹⁵ O stanowisku Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego wobec zjawiska masochizmu w kontekście przeobrażeń pola semantycznego tego terminu pisze Susan Faludi. Zwraca ona uwagę na diametralną zmianę w dwudziestowiecznym sposobie definiowania masochizmu w porównaniu z podejściem dziewiętnastowiecznym, wyrażonym choćby w *Psychopatia Sexualis* (1896). Współczesne definicje nie obejmują już reakcji na przyjemność w następstwie odczuwania bólu fizycznego, koncentrują się za to na wymiarze psychicznym masochizmu. Przed S. Faludi na „nienaturalny” wymiar masochizmu jako efektu dominacji nad kobietami zwracała uwagę Karen Horney (FALUDI 2013: 572-579).

Źródła cytowań

- QUORRA (2012), *Przedświąteczny wywiad z E. L. James*, online: <https://5otwarzy-greya.wordpress.com/2012/12/20/przedswiateczny-wywiad-z-e-l-james/> [dostęp: 30.06.2017].
- BETTELHEIM, BRUNO (2010), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przekł. Danuta Danek, Warszawa: WAB.
- CAROLL, NOËL (2011), *Filozofia sztuki masowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- FALUDI, SUSAN (2013), *Reakcja. Niewypowiedziana wojna przeciw kobietom*, przekł. Anna Dzierzgowska, Warszawa: Czarna Owca.
- FREUD, SIGMUND (1974), 'Pisarz a fantazjowanie', przekł. Maria Leśniewska, w: Stefania Skwarczyńska (red.), *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. II, cz. I, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- FRYE, NORTHROP (2012), *Anatomia krytyki*, przekł. Monika Bokiniec, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ILLOUZ, EVA (2005), 'Kiedy rynek spotkał miłość', przekł. Krzysztof Iszkowski, *Krytyka Polityczna*: 9/10, ss. 137-149.
- ILLOUZ, EVA (2010), *Uczucia w dobie kapitalizmu*, przekł. Zygmunt Simbierowicz, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- ILLOUZ, EVA (2015), *Hardkorowy romans. 'Pięćdziesiąt twarzy Greya' bestsellery i społeczeństwo*, przekł. Jacek Konieczny, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- JAMES, ERIKA LEONARD (2012), *Pięćdziesiąt twarzy Greya*, przekł. Monika Wiśniewska, Katowice: Sonia Draga, ebook.
- LÉVI-STRAUSS, CLAUDE (2000), *Antropologia strukturalna*, przekł. Krzysztof Pomian, Warszawa: Aletheia
- MARTUSZEWSKA, ANNA (2014), *Architektonika literackiego romansu*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- PATEMAN, CAROLE (2014), *Kontrakt płci*, przekł. Jarosław Mikos, Warszawa: Czarna Owca.

- ROUSSEAU, JEAN JACQUES (1955), *Emil czyli traktat o wychowaniu*, przekł. Wacław Husarski, Wrocław: Ossolineum
- SNITOW, ANN (2005), 'Romans masowy. Pornografia dla kobiet jest inna', przekł. Julian Kurtyka, *Krytyka Polityczna*: 9/10, ss. 160-175.
- SPECTOR, NICOLE AUDREY (2013), *Fifty Shades of Dorian Gray*, New York: Skyhorse Publishing.
- STOCKWELL, PAUL (2006), *Poetyka kognitywna*, przekł. Anna Skucińska, Kraków: Universitas.
- TsAROS, ANGELIKA (2015), 'BDSM and the boundaries of criticism: Feminism and neoliberalism in Fifty Shades of Grey', *Feminist Theory*: 2 (16), ss. 121-136.

Druga matka czy Wielka Matka? *Koralina* Neila Gaimana w świetle myśli Jungowskiej

EWELINA FELDMAN-KOŁODZIEJUK *

Koralina w kontekście popkultury i tradycji literackiej

Opublikowana w 2002 roku *Koralina*, dzieło wybitnego duetu artystycznego, pisarza Neila Gaimana i ilustratora Dave'a McKeana, nie tylko odniosła zawrotny sukces wydawniczy, sprzedając się w milionie egzemplarzy, ale pozostawiła trwały ślad w popkulturze. W 2008 roku amerykański ilustrator P. Craig Russell, przy współpracy z Toddem Kleinem, wydali komiks pod tym samym tytułem. Rok później miała premierę filmowa adaptacja *Koraliny* w reżyserii Amerykanina Henry'ego Selicka, która również okazała się sukcesem kasowym, przynosząc ponad sto dwadzieścia cztery miliony zysku i kilka nominacji do prestiżowych nagród filmowych, takich jak Złote Globy czy Oscary¹. Również w 2009 roku na jednej z niezależnych scen poza Broadwayem miała premierę musicalowa wersja *Koraliny* w wykonaniu kompanii teatralnej MCC Theatre. Ukoronowaniem popularności *Koraliny* Gaimana mogła stać się, wydana w tym samym roku co film, gra komputerowa na platformy PlayStation i Nintendo, która jednak nie dorównała popularnością ani książce, ani jej filmowej adaptacji.

* Uniwersytet w Białymstoku | kontakt: e.feldman@uwb.edu.pl

¹ Film Selicka, choć dość wiernie oddaje historię *Koraliny*, słusznie spotkał się z krytyką środowisk feministycznych ze względu na wprowadzenie postaci Wybiego (CURTIS 2016).

Koralina to dzieło niezwykle wśród propozycji dla młodego czytelnika, zaliczane do gatunku *dark fantasy* czy też horroru dla dzieci. Pomysł na nią zrodził się w głowie Gaimana, gdy jego starsza córka, Holly, była jeszcze dzieckiem. Caroline Horn pisze o Gaimanie, że „jako rodzic chciał napisać coś, co spodobałoby się jego dzieciom [*as a parent, he wanted to write something his children would enjoy*]” (HORN 2002: 35). Jako że prace nad *Koraliną* trwały około dekady, w tym czasie na świat przyszła najmłodsza córka pisarza, Madeleine, która w momencie ukazania się powieści miała osiem lat, stąd też dedykacja: „Zacząłem dla Holly, skończyłem dla Maddy”. Często porównywana do *Alicji w krainie czarów*, ze względu na podobny wiek bohaterki oraz wykorzystanie portalu w celu przemieszczenia się między światem realnym i fantastycznym, *Koralina* jest dużo mroczniejszą wyprawą ku samodzielności. Podczas gdy młody czytelnik potraktuje opowieść jako fantastyczną przygodę tytułowej bohaterki, jego rodzic odnajdzie w lekturze głębszy rys psychologiczny nastolatki u progu dojrzałości. Jak wyznaje sam Gaiman, „zawsze próbowałem pisać dla dzieci, mając na uwadze, że jakiś dorosły będzie prawdopodobnie musiał przeczytać to na głos, bądź sobie samemu lub samej, i powinien również znaleźć w tym coś dla siebie” (HORN 2002: 35)².

Popularności *Koraliny* można zatem upatrywać w jej wielopoziomowej narracji, której odbiór będzie zależał od dojrzałości, wieku oraz płci czytelnika. Co więcej, powrót po latach do lektury tej mrocznej narracji może odsłonić przed czytającym nowe wymiary interpretacyjne. Jak zauważa Philip Pullman, autor trylogii *Mroczne materie*, „część bogactwa tej historii bierze się stąd, iż oferując mnogość znaczeń, nie narzuca żadnego [*part of the richness of the story comes from the fact that it offers many meanings without imposing any*]” (PULLMAN 2002). Opracowania krytyczne *Koraliny* oscylują jednakże głównie wokół teorii feministycznych i psychoanalitycznych. Opublikowana w otwartym dostępie praca magisterska Emmy Agnell *When the cat is away, the (m)other will play: regression and identity formation in Neil Gaiman's Coraline* (AGNELL 2014) oferuje rzetelny przegląd krytyki literackiej z podziałem na wyżej wymienione teorie. Podczas gdy krytyka feministyczna problematyzuje kwestie związane z macierzyństwem, interpretacje psychoanalityczne dotyczą takich aspektów, jak Freudowski kompleks Edypa, kastracja, niesamowitość (*das Unheimliche*) czy też Lacanowskich koncepcji Symbolicznego i Realnego. Oprócz tekstów wspomnianych przez Emmę Agnell, na uwagę zasługuje esej izraelskiej badaczki Einat Natalie Palkovich *The*

² Przekład własny za: „I've always tried to write for children bearing in mind that some adult will probably have to read this out loud, or to him or herself, and should find stuff in it too”.

“*Mother*” of *All Schemas: Creating Cognitive Dissonance in Children’s Fantasy Literature Using the Mother Figure*, w którym analizuje ona rolę schematów poznawczych w odbiorze literatury dziecięcej (PALKOVICH 2015). Na podstawie analizy dwóch powieści, to jest *Koraliny* Neila Gaimana oraz *Kwiatów nad poddaszu* V.C. Andrews, Palkovich pokazuje, jak zaburzenie dychotomii dobra/zła matka prowadzi do dysonansu poznawczego u młodego czytelnika³.

Poniższy rozdział jest propozycją odczytania *Koraliny* jako artystycznego opisu procesu indywiduacji ze szczególnym uwzględnieniem kompleksu matki. Głównym narzędziem interpretacyjnym będzie psychologia głębi, silnie zakorzeniona w teoriach wypracowanych przez Carla Gustava Junga. Wyprawa dziewczynki do drugiego domu zostanie ujęta jako podróż w głąb siebie, skutkująca uwolnieniem treści nieświadomych, w tym archetypów matki i ojca. Zmagania Koraliny z postacią drugiej matki, będącej emanacją archetypowej Wielkiej Matki, w świetle psychologii głębi symbolizują pierwszy etap procesu indywiduacji, czyli konfrontację z kompleksem matki. Pokonanie drugiej matki stanowi zaś pozytywne rozwiązanie tego konfliktu i warunkuje narodziny „ja”, odrębnego od tożsamości rodzicielki. Oprócz teorii psychologii głębi autorka rozdziału wykorzystuje również teorie psychologii rozwojowej w ujęciu Donalda Winnicotta, a w szczególności takie zagadnienia, jak bezpieczne przywiązanie oraz matka wystarczająco dobra.

Koraliny podróż w głąb siebie i spotkanie z Wielką Matką

Tytułowa bohaterka powieści Neila Gaimana, Koralina Jones, choć sobie tego nie uświadamia, jest w kluczowym momencie swego życia. Wchodząc w okres pokwitania nie należy już ani do świata dzieciństwa, mimo pokoju pełnego zabawek, ani też nie przynależy jeszcze do świata dorosłych. Wędrując po nowym domu i jego okolicy, Koralina bada nowe miejsca, w wersji oryginalnej „*explore*”. Gdy znudzona Koralina odrzuca różnorodne propozycje swojej matki na zabicie czasu słowami: „Nie chcę robić nic z tych rzeczy. Chcę badać” (GAIMAN 2003: 12), oryginalne „*I want to explore*” (Gaiman 2009: 14) wydaje się o wiele pojemniejszym pojęciem, albowiem „eksplorować” znaczy ‘poszukiwać’ i ‘odkrywać’. Eksplorator to ktoś więcej niż badacz, to zazwyczaj człowiek

³ Osobną kwestią pozostaje rozważenie relacji *Koraliny* względem pola literatury grozy, podjęte w rozdziale Katarzyny Slany „*Koralina*” Neila Gaimana z perspektywy literatury grozy – próba interpretacji w pracy zbiorowej *O tym, co Alicja odkryła...: w kręgu badań nad toposem dzieciństwa i literaturą dla dzieci i młodzieży* (SLANY 2015).

odważny, który zapuszcza się w rejony mało znane. Najważniejszą wyprawą Koraliny Jones jest podróż w głąb siebie, by skonfrontować się z kompleksem matki. Jest to ekspedycja o tyle ryzykowna, co i konieczna dla przebiegu procesu indywiduacji.

Indywiduacja, będąca „procesem tworzenia dojrzałej, pełnej osobowości” (SKOGEMANN 2003: 160), w znacznym stopniu polega na uświadomieniu sobie obrazów archetypowych. W przypadku dziewczynki najpierw następuje konfrontacja z podstawami kobiecości, a dopiero później „świadome spotkanie z obrazem męskości” (SKOGEMANN 2003: 160). Koralina Jones, będąc w pierwszej fazie procesu indywiduacji, musi zmierzyć się z archetypem Wielkiej Matki, który w psychologii głębi uznawany jest za podstawę kobiecości. Erich Neumann, jeden z najważniejszych uczniów Carla Gustava Junga i badacz archetypów, tak pisał o „Wielkiej Matce”:

Pojawia się ona w trzech formach: jako matka dobra, przerażająca i zła zarazem. Pozytywne elementy kobiece (i męskie) konfigurują postać „Wielkiej Matki”, która – podobnie jak zawierająca elementy negatywne „Straszna Matka” – może samodzielnie wyłonić się z jedności Wielkiej Matki. Trzecia postać to postać „Wielkiej Matki”, postać zarazem dobra i zła, jednocząca elementy pozytywne i negatywne. Wielka Matka, Dobra Matka i Straszna Matka tworzą spójną „grupę archetypową” (NEUMANN 2008: 31-32).

Spotkanie Koraliny z drugą matką można zatem potraktować jako konfrontację z emanacją Wielkiej Matki. W tym miejscu znów warto zauważyć pewne zubożenie, jakie następuje na skutek przełożenia oryginału na język polski. Choć trafnie przetłumaczone jako „druga matka”, oryginalne sformułowanie „*the other mother*” niesie ze sobą dodatkowy wydźwięk: „inna matka”. „*The other*”, prócz wskazywania na ‘tę drugą z dwóch’, oznacza także ‘tę, która nie jest mną’ lub ‘tę, która jest inna’. Jeśli podążyc za powyższym przekładem „*the other mother*”, druga matka nie jest Koraliną, gdyż nie została jeszcze przez nią uwewnętrzniona. Zmienność jej zachowań, od kochającej i pełnej troski matki po próbę zawładnięcia Koraliną i przysycia jej guzikowych oczu, jest charakterystyczna dla pełnego sprzeczności archetypu, co potwierdzają słowa Neumanna:

Istotną cechą tego „archetypu pierwotnego” jest fakt, że łączy on w sobie właściwości pozytywne i negatywne, a także całe grupy właściwości. Owa *coincidentia oppositorum* archetypu pierwotnego, jego łącząca przeciwieństwa dwu- i wieloznaczność jest charakterystyczna dla pierwotnej sytuacji nieświadomości, która jeszcze nie została rozłożona przez świadomość na przeciwieństwa (NEUMANN 2008: 22).

Poczucie osamotnienia ogarniające Koralinę, która wraz z nabytą samodzielnością utraciła stuprocentową uwagę rodziców niezbędną do przetrwania w niemowlęctwie

i wczesnym dzieciństwie, podsuwa dziewczynce obrazy z głębi jej nieświadomości. Tę zaś zamieszkują różnorodne treści, takie jak obrazy archetypowe, popędy, fantazje, ale także wszystko to, co zostało wyparte czy też ocenzone przez ego, które „broni świadomość przed nadmiarem negatywnych emocji, przykrych wspomnień i lękowych wyobrażeń” (SKOGEMANN 2003: 160). I choć Koralina wydaje się mieć pewność, co do stałości uczuć rodzicielskich państwa Jones, czemu upust daje w scenie z rodzicami widzianymi w lustrze, którzy rzekomo cieszą się na zagraniczne wakacje bez Koraliny, to jednak w jej głowie rodzą się podejrzenia, których podstawą jest uniwersalny lęk przed porzuceniem. „Miała nadzieję, że to, co zobaczyła, nie jest prawdą. Nie była jednak tak pewna, jak można by sądzić. Gdzieś wewnątrz jej umysłu czał się cień wątpliwości, niczym robak w ogryzku jabłka” (GAIMAN 2003: 70). Jednakże konfrontacja z rozwścieczoną twarzą drugiej matki, której nie udało się oszukać Koraliny i wzbudzić w niej panicznego lęku, dodaje dziewczynce pewności co do iluzji lustrzanego obrazu jej rodziców – oto bowiem „w głębi serca poczuła pewność, że to, co ujrzała w lustrze, było jedynie złudzeniem” (GAIMAN 2003: 70). Scena ta w bardzo prosty sposób obrazuje mechanizm przewycięzania lęków, gdyż czasem wystarczy im się przyjrzeć (rodzice widziani w lustrze), rozpoznać lub nazwać (cień wątpliwości) i świadomie odrzucić (złudzenie). Do tego jednak potrzebna jest wewnętrzna siła i zdolność do autorefleksji. Poczucie bezpieczeństwa i bezwarunkowa miłość, których Koralina doświadczyła we wczesnym dzieciństwie ze strony swoich opiekunów, dały jej siłę do przewycięzenia irracjonalnego lęku przed opuszczeniem, który często towarzyszy dzieciom u progu dorosłości.

Druga matka jako Matka Pochłaniająca

Kompleks matki rozumiany jako „opanowanie świadomości przez archetypowy czynnik kobiecości (Wielka Matka)” (SKOGEMANN 2003: 161) występuje zarówno w negatywnym, jak i pozytywnym aspekcie. Jego pozytywna odmiana pomaga kobiecie w zrozumieniu, przyjęciu i odgrywaniu swojej roli jako córki, partnerki czy też matki i jako taka bliższa jest archetypicznej Dobrej Matce. Negatywny kompleks matki u córki może zaś przybierać różnorodne formy, w tym interesujący nas ze względu na fabułę powieści przerost elementu macierzyńskiego. Można przyjąć, iż (pozornie) ignorowana przez rodziców Koralina, wyobrażając sobie jak cudownie byłoby mieć rodziców całkowicie oddanych ich wspólnym zabawom i spełniających jej zachcianki, powołuje do życia Matkę Pochłaniającą, którą Pia Skogemann definiuje w następujący sposób:

Matka, która pozbawia autonomii, ogranicza poczucie indywidualności i niszczy przejawy samodzielności u swego dziecka, dając w zamian wrażenie pełnej ochrony i złudzenie bezpieczeństwa. Pochłaniający aspekt matki w relacji do dziecka zaznacza się w nadopiekuńczej, zaborczej miłości, uzależnianiu go od siebie, kontroli aktywności, a także w decydowaniu o subiektywnym i intymnym życiu córki lub syna. Pochłaniająca matka uniemożliwia samorealizację kobiety lub mężczyzny, które weźmie pod swe panowanie (SKOGEMANN 2003: 161-162).

Przywołany opis doskonale oddaje charakter drugiej matki, która próbuje zjednać sobie Koralinę poprzez karmienie jej ulubionymi potrawami lub spełnianie jej życzeń. Jedynym warunkiem, który Koralina musi wypełnić, jeśli zechce zamieszkać z drugą matką, jest przyjęcie guzikowych oczu. Te zaś przywodzą na myśl szmaciane lalki, które mogą być interpretowane jako próba zatrzymania bądź – zważywszy na wiek Koraliny – jako próba cofnięcia jej do dzieciństwa. Przesadna i długotrwała infantylizacja dziecka jest typowym zachowaniem dla matek, które zatraciły się w macierzyństwie i przyjęły je jako jedyną tożsamość. Moment dorastania własnych dzieci traktują jako zamach na własną osobę i usilnie utrudniają, jeśli nie uniemożliwiają, ich proces indywidualizacji. Jak zauważa Aleksandra Maciarz:

Fetyszyzacja roli jest uprawiana przez te kobiety, które „zatracają się” w macierzyństwie i podporządkowują temu całe swoje życie osobiste. Matki fetyszyzujące swą rolę są nadopiekuńcze, nadmiernie emocjonalnie skoncentrowane na dziecku i symbiotycznie wiążące je ze sobą (MACIARZ 2004: 17).

Pragnąc cofnąć Koralinę do etapu zabawy z lalkami, druga matka próbuje zatem utrzymać *status quo*, stan, w którym jej rola jako najważniejszej osoby w życiu dziecka jest niczym niezagrożona.

Guzikowe oczy w sposób bardziej oczywisty niż próba regresji Karoliny symbolizują próbę odebrania Koralinie własnego „ja”, co wzmacnia homofonia angielskiego „I”, czyli „ja”, oraz „eye”, czyli „oka”. Zamieniając „okna duszy” na plastikowe guziki, druga matka pragnie pozbawić Koralinę własnej tożsamości. Uwięzione duchy dzieci, które Koralina spotyka w szafie, ostrzegają ją przed drugą matką w następujących słowach: „Odbierze ci życie, wszystko, czym jesteś, na czym ci zależy, pozostawiając jedynie mgłę, dym. Odbierze ci radość. Pewnego dnia obudzisz się i odkryjesz, że nie masz już serca ani duszy” (GAIMAN 2003: 93-94). Obecność innych ofiar drugiej matki, zwłaszcza iż Koralina jest jedynaczką, wskazuje na szerszy kontekst zjawiska „pochłaniania” dzieci. Jako emanacja Wielkiej Matki druga matka jest postacią bardziej uniwersalną aniżeli tylko zaprzeczeniem rzeczywistej matki Koraliny – i mieści w sobie wszystkie

wyobrażenia o matkach, z jakimi dziewczynka się zetknęła bądź zostały jej wdrukowane. Ubranie więzionych dzieci z powieści w stroje typowe dla epoki wiktoriańskiej, która przecież zasłynęła z surowej dyscypliny moralnej i tłamszenia uczuć, a która zakończyła się ponad wiek temu, czyni kwestię pogwałcenia indywidualności dziecka zagadnieniem ponadczasowym i uniwersalnym⁴.

Matka Pochłaniająca, w psychologii określana mianem „matki zaborczej”, uznawana jest za jedną z „dewiacji w tworzeniu macierzyństwa” (MACIARZ 2004: 47), wynikającą z nadmiernej emocjonalnej koncentracji matki na dziecku:

Matki zaborcze dążą do nierozłączności z dzieckiem i do całkowitego uzależnienia dziecka od siebie, bez względu na jego wiek życia i zwiększającą się potrzebę samodzielności. Równocześnie starają się nadmiernie zaspokajać potrzeby dziecka, chronić je przed wszelkimi trudnościami, a nawet izolować od otoczenia. Starają się spełniać wszystkie jego oczekiwania, rezygnują na jego rzecz nawet z zaspokojenia własnych potrzeb i dążeń, aż po samopoświęcenie. Matka zaborcza egzystuje prawie wyłącznie w roli rodzica, dąży, by stale być obecna przy dziecku, chronić i nadzorować je, nie zostawiając mu niezbędnej w jego wieku swobody (MACIARZ 2004: 47).

Gdy druga matka mówi: „Jesteśmy tutaj, gotowi cię kochać, bawić się z tobą, karmić i uprzyjemniać ci życie” (GAIMAN 2003: 67), kreśli swój profil jako matki nadmiernej skoncentrowanej na dziecku. Życzenie Koraliny staje się jej rozkazem, o ile ta będzie uległa i podporządkuje się wizji matki. W takiej relacji dziecko decyduje, co chce jeść, nosić, w co się bawić, ale tak naprawdę nie decyduje o sobie samym, bo pozbawione jest samodzielności. Zaborcza matka nie zostawia dziecku przestrzeni do badania czy też eksplorowania, wszystko jest skrupulatnie przez nią nadzorowane, jeśli nie obsesyjnie kontrolowane. Nie ma zatem możliwości, by dziecko mogło rozpocząć proces indywidualizacji, gdyż jego „ja” jest ściśle związane i całkowicie zależne od „ja” matki. W tym świetle prawdziwa matka Koraliny jawi się jako właściwy model rodzica, który w odpowiednim momencie rozwoju dziecka wycofuje się z roli współuczestnika zabaw, zachęcając je do samodzielnego odkrywania otaczającej rzeczywistości, a także nawiązywania innych relacji społecznych poza rodziną. Wizyty u sąsiadujących panien Spink i Forcible oraz szalonego pana Bobo mają w bezpieczny sposób wprowadzić Koralinę w świat dorosłych i pomóc rozwinąć kompetencje społeczne. Podobnie zachęta rodziców do badania domu i jego okolicy jest krokiem ku samodzielności Koraliny, ale też może służyć rozbudzeniu, a może raczej podtrzymaniu, ciekawości świata. Zatem to,

⁴ Nie bez znaczenia jest też wejście Gaimana w dialog z dziecięcymi postaciami z powieści Charlesa Dickensa, który ostro krytykował wiktoriańską bezduszność i pruderię.

co Koralina początkowo odbiera jako brak zainteresowania rodziców jej osobą czy też ignorowanie jej, jest prawidłowym etapem w rozwoju relacji rodzic-dziecko. Fakt, iż Koralina określa się jako eksploratorka, świadczy o właściwej, czyli bezpiecznej naturze jej przywiązania do rodzica. Prawdziwa matka Koraliny wydaje się zatem być „matką wystarczająco dobrą”, by użyć określenia brytyjskiego pediatry i psychoanalityka Donalda Winnicotta.

Korytarz transformacji i ponowne narodziny Koraliny

Otwierając drzwi wiodące do drugiego domu, Koralina inicjuje własną indywiduację. Wchodzi do labiryntu, w którym zamiast się zmierzyć z Minotaurem, będzie musiała odbyć konfrontację z podstawą kobiecości, czyli kompleksem matki, oraz archetypem męskości, w powieści reprezentowanym przez postać drugiego ojca. Żeby odkryć swoje prawdziwe „ja”, Koralina musi zrewidować swój obraz rodziców, oddzielić prawdziwych państwa Jones od rodziców wyobrażeniowych, czyli tych, którzy wywodzą się z kulturowych przekazów oraz obserwacji innych rodziców. Druga matka, porwawszy prawdziwych rodziców Koraliny, umieszcza ich w śnieżnej kuli. Uwięzieni wśród płatków opadającego śniegu, państwo Jones są poniekąd zamrożeni, a ich tożsamość zastygła. Sprowadzeni są dosłownie do figury rodzica, którą naturalnie można utożsamiać z superego, czyli tym elementem osobowości, który wykształca się jako ostatni w efekcie kar i nagród, stosowanych przez opiekunów. W celu uratowania prawdziwych rodziców Koralina musi ich odnaleźć i uwolnić ze szklanej kuli. Rzuca więc wyzwanie drugiej matce, biorąc tym samym odpowiedzialność za własne decyzje: „Jeśli przegram, zostanę tu z tobą na zawsze i pozwolę ci się kochać. Będę najposłuszniejszą z córek, będę jadła twoje jedzenie, bawiła się, grała w szczęśliwe rodziny. I pozwolę ci przyszyć mi do oczu guziki” (GAIMAN 2003: 99). Przejmując kontrolę nad własnymi wyborami, Koralina uwalnia państwa Jones od roli „moralnych strażników” i tak oto dopełnia proces kształtowania własnego „ja”. Miejsce kontroli zewnętrznej zajmuje samokontrola.

Opisując relacje między nastolatkami i ich rodzicami, Donald Winnicott podkreślał, iż badanie i testowanie granic jest zachowaniem typowym dla dzieci, które miały wystarczająco dobre relacje w dzieciństwie. Powód testowania granic tłumaczył w następujący sposób:

[...] natrafiają na przerażająco nowe i silne uczucia w samych sobie i pragną wiedzieć, że zewnętrzna kontrola wciąż tam jest. Jednak jednocześnie muszą udowodnić, że potrafią przedostać

się przez tę kontrolę i ustanowić siebie jako siebie samych [podkr. — E.F.K.] (WINNICOTT 1965: 32-33)⁵.

Uczucie osamotnienia popycha Koralinę do przekroczenia progu drugiego domu i wejścia w nieznanne. Jest realizacją fantazji niejednego dziecka o ucieczce z domu tylko po to, by poddać próbie miłość rodziców i poznać odpowiedź na pytanie „Czy będą mnie szukać, tęsknić, płakać?”. Samotna wyprawa, choć nie przynosi żadnej odpowiedzi ze strony rodziców, którzy nawet nie pamiętają uwięzienia w śnieżnej kuli, dokładnie, jak przewiduje to Winnicott, pozwala Koralinie na „ustanowienie siebie jako siebie”. W procesie tym zaś odegrał bardzo ważną rolę czarny kot, który, podobnie jak Koralina, nie ma swojego „drugiego” odpowiednika i może przenikać pomiędzy światem prawdziwym oraz fantastycznym.

W eseju *Surfacing and the Rebirth Journey* poświęconym *Wynurzeniu* [*Surfacing*] Margaret Atwood, Annis Pratt proponuje model teoretyczny, który jej zdaniem jest typowy dla dzieł literackich tematyzujących kobiece poszukiwanie własnej tożsamości (PRATT 1981). Wymienia w nim siedem faz rozwoju kobiety, zastrzegając jednakże, że nie wszystkie muszą wystąpić w każdej powieści. Faza druga to spotkanie z przewodnikiem ze świata przyrody, które Skogemann objaśnia następująco: „Pomaga on bohaterce przekroczyć próg nieświadomości. Jest to niezwykle, zdawałoby się zjawisko, które nabiera nadzwyczajnego znaczenia. Należy ono do świata przyrody, może to być np. zwierzę” (SKOGEMANN 2003: 105). Kiedy zapytany o imię kot odpowiada Koralinie: „Wy, ludzie, macie imiona. To dlatego, że nie wiecie, kim jesteście. My wiemy, kim jesteśmy, więc nie potrzebujemy imion” (GAIMAN 2003: 44), sugeruje, że jest częścią szerszej transcendentalnej rzeczywistości, w której osobowość nie ulega rozszczepieniu na świadomość i nieświadomość. Można zatem wnioskować, iż kot jest emanacją Jaźni, która to jest „ostatnią stacją na drodze indywidualacji” (JACOBI 1993: 172). Objasniając Koralinie drugi świat i mechanizmy jego działania, kot uświadamia jej istnienie nieświadomości, która ma swoje korzenie właśnie w Jaźni. O narodzinach Jaźni Jolande Jacobi pisze:

Narodziny jaźni oznaczają dla świadomej osobowości nie tylko przesunięcie jej dotychczasowego centrum psychicznego, ale także zupełną zmianę postawy życiowej i pojmowania życia, czyli

⁵ Przekład własny za: „[...] they are meeting frighteningly new and strong feelings in themselves, and they wish to know that the external controls are still there. But at the same time they must prove that they can break through these controls and establish themselves as themselves”.

„przemianę” w najprawdziwszym znaczeniu tego słowa. „Ażeby przemiana ta nastąpiła, konieczne jest wyłączenie ześrodkowanie się na centrum, to znaczy na miejscu, gdzie się ta twórcza przemiana odbywa. Człowiek jest przy tym «kąsany» przez zwierzęta, to znaczy musi się wystawić na zwierzęce impulsy nieświadomości, nie utożsamiając się z nimi i nie uciekając od nich”; utożsamianie się z tymi impulsami znaczyłoby, że człowiek nie powściąga swych przeżyć instynktownych, ucieczka zaś – że je wypiera; a tutaj właśnie potrzeba czegoś zupełnie innego, mianowicie doprowadzenia ich do świadomości i uznania ich rzeczywistości, dzięki czemu przestają one być same przez się niebezpieczne (JACOBI 1993: 172-173).

Szczury na usługach drugiej matki są niczym innym, jak wspomnianymi przez Jacobi „zwierzęcymi impulsami nieświadomości” (JACOBI 1993: 172), które wystarczy rozpoznać i uznać by straciły swoją przerażającą moc. Ich obecność manifestuje się jeszcze przed wejściem Koraliny do drugiego domu, we śnie, w którym „małe czarne stworzenia o maleńkich czerwonych oczkach i ostrych żółtych zębach” (GAIMAN 2003: 18) śpiewają o potędze nieświadomości jako rzeczywistości ponadczasowej:

Jesteśmy mali, lecz jest nas wiele,
Jest nas tu wiele, jesteśmy mali.
Byliśmy tu przed waszym wzlotem,
Będziemy, gdy świat się zawali (GAIMAN 2003: 18).

Kot z powieści, jak większość kotów w ogóle, również nie cierpi szczurów, które uważa za szpiegów drugiej matki. Podczas gdy gryzonie symbolizują impulsy nieświadomości, które należy rozpoznać i odrzucić, kota można odczytać jako dobrą intuicję czy też instynkt. Podobnie jak w *Kocie w butach* odgrywa on rolę przewodnika i źródła wiedzy pozarozumowej. W *Bajkach rozebranych*, które stanowią serię wywiadów poświęconych psychologicznej dekonstrukcji znanych bajek, Katarzyna Miller tak opisuje rolę kota w odniesieniu do postaci Młynarczyka:

Kot jest instynktem Młynarczyka. Jest tą jego częścią, która nie myśli za wiele, tylko działa. A instynkt mieszka w ciele, jest najbardziej ziemską rzeczą. Można więc powiedzieć, że w jakimś sensie to jest jego cielesność. ... Ciało prowadzi nas prostą drogą ku temu, co można nazwać bogactwem i pełnią życia. Bo bycie królem w baśni jest symbolem pełni życia. Oznacza panowanie nad swoim królestwem – życiem. Nikt nad królem nie ma władzy, król jest niezależny, dojrzały, jest panem siebie i swojego losu (MILLER 2010).

Młynarczyk, zawierając kotu, zostaje królem, Koralina dzięki kotu pokonuje drugą matkę. Gdy ciska zwierzęciem w drugą matkę, by uratować siebie i dzieci- duchy oraz zabrać śnieżną kulę z uwięzionymi wewnątrz rodzicami, Koralina działa instynktownie. Jest w stanie emocjonalnego wzburzenia, które doskonale oddaje opis wściekłego,

groźnego kota: „Ze zjeżonym futrem wydawał się dwa razy większy niż w rzeczywistości” (GAIMAN 2003: 139). Dając sobie prawo do wyrażenia wściekłości i gniewu, dziewczynka umacnia w sobie moc sprawczą i staje się panią własnego losu. Droga powrotna przez pogrążony w ciemnościach korytarz przywodzi na myśl przeciskanie się przez kanał rodny. „Ściana, której dotykała, stała się miękka i ciepła, zupełnie jakby porastało ją puszyste futro. Poruszała się, jak gdyby oddychała” (GAIMAN 2003: 143). Początkowo macica jawi się jako wilczyca-matka, naturalny symbol macierzyństwa i opieki⁶. Po chwili jednak naturalny symbol macierzyństwa przechodzi kulturową transformację w *vagina dentata*: „Tym razem dotknęła czegoś gorącego i mokrego, jakby wsunęła palce w czyjąś paszczę” (GAIMAN 2003: 143). Konstruując własną tożsamość, dziewczynka musi poddać refleksji zarówno przekaz matriarchalny, jak i patriarchalny; by stać się na nowo, musi zrewidować różnorodne wersje kobiecości. Pokonanie ciemnego tunelu można potraktować jako wynurzenie z odmętów nieświadomości, które nadaje rzeczom dotychczas znanym nowego wymiaru poprzez pobudzenie Jaźni. „Nigdy wcześniej niebo nie było tak bardzo niebem, a świat tak bardzo światem” (GAIMAN 2003: 145), zauważa Koralina po wyjściu z korytarza, demonstrując w ten sposób wzrost jej samoświadomości. Niestety nie jest to jeszcze zwycięstwo ostateczne, bo prawej dłoni matki również udaje się przedrzeć do rzeczywistego świata. Przedzieranie się treści nieświadomych czy też powracanie obrazów archetypowych jest rzeczą nieuniknioną w procesie indywiduacji, który kończy dopiero sama śmierć. Zatem nawet uwięzienie prawej dłoni matki na dnie głębokiej studni nie jest gwarantem rozwiązania kompleksu matki. Jak zauważa David Rudd:

Koralina przeniosła swoje nieświadome lęki i pragnienia do świadomości, gdzie ją prawie zniszczyły. Jednak gdy zwabia drugą matkę do studni przy użyciu klucza jako przynęty, nie powinniśmy zakładać, że to jej koniec; podobnie jak popęd śmierci, ona wróci: została tylko oddalona na bezpieczną odległość (RUDD 2008: 167)⁷.

⁶ Uruchamia to kontekst w postaci mitologicznej wilczycy kapitolńskiej, która miała wykarmić Romulusa i Remusa.

⁷ Przekład własny za: „Coraline has brought her unconscious fears and desires into consciousness, where they almost destroy her. But when she lures the other mother into the well, using the key as bait, we shouldn't presume that that is the end of her; like the death-drive, she will return: she has simply been put at a safe distance”.

Choć zatem Koralina niezaprzeczalnie wychodzi zwycięsko z konfrontacji z drugą matką, inicjując własne „ja”, jest dopiero u progu dorosłości pełnej innych archetypowych pułapek.

Pożegnanie (dzieciństwa)

Niniejszy rozdział jest próbą odczytania *Koraliny* Neila Gaimana przez pryzmat psychologii głębi, silnie osadzonej w myśli Jungowskiej. Będąca u progu dojrzałości tytułowa bohaterka powieści przekracza próg drugiego domu i schodzi do nieświadomości, którą zamieszkują archetypowe postaci. Jej najważniejszym i najgroźniejszym przeciwnikiem w drugim domu jest jej druga/inna matka, która porywa i więzi prawdziwych opiekunów dziewczynki. Konfrontacja z drugą matką pozwala Koralinie zmierzyć się z kompleksem matki i pokonać go, co jest elementem niezbędnym dla procesu indywidualizacji. Clarissa Pinkola Estes podkreśla ważkość tego etapu następująco: „Jest to jeden z głównych aspektów psychiki kobiecej i ważne jest, żeby rozpoznać jego stan, pewne aspekty umacniać, inne korygować, jeszcze innych się pozbyć i jeśli to konieczne, zacząć budować od początku” (ESTES 2001: 192). W zmaganiach z drugą matką pomaga dziewczynce kot, który jest jej intuicją czy też instynktem. Zwycięstwo Koraliny nad drugą matką nie mogłoby jednak tak prosto się wydarzyć, gdyby nie jej wystarczająco dobre dzieciństwo i wystarczająco dobrzy rodzice. Jest to jedynie jedno z wielu możliwych odczytań tej inspirującej powieści. Jak komentuje Pullman, „ta historia jest zbyt pomysłowa by dać się złapać w sieć pojedynczej interpretacji [*The story is much too clever to be caught in the net of a single interpretation*]” (PULLMAN 2002).

Sen Koraliny o pikniku z uwolnionymi ze szklanych kulek dziećmi można odczytać jako pożegnanie z dzieciństwem oraz postaciami z literatury dziecięcej. Zamknięte w szklanych kulkach służących do gry dzieci-duchy są niczym innym niż bohaterami książek na zawsze zatrzymanymi na określonym etapie życia na kartach powieści. Ich smutne, a nawet często dramatyczne losy od wieków pomagają młodym czytelnikom przepracować własne traumy i lęki, a także dorosnąć. W tym aspekcie scena pikniku staje się metatekstem dla *Koraliny* jako powieści, która bez wątpienia dołączyła już do kanonu książek o dojrzewaniu. Podobnie jak *Kopciuszek*, *Królowna Śnieżka* czy *Jaś i Małgosia*, również *Koralina* pozwala czytelnikowi zmierzyć się z negatywnym aspektem kompleksu matki i wspólnie pokonać jego emanacje w postaci macochy, Baby Jagi czy też drugiej matki. Nie bez znaczenia jest fakt, iż to sen o pikniku podsuwa Koralinie

pomysł na przechrzenie odciętej ręki drugiej matki i uwięzienie jej w bezdennej studni. Literatura w ogóle, a dziecięca w szczególności, od wieków wypełnia służbę etyczną i jako taka uznawana jest za bogate źródło moralnych drogowskazów. Choć sprowadzenie literatury do moralitetu budzi słuszny sprzeciw zarówno wielu twórców, jak i czytelników, niezaprzeczalnie jest ona skarbnicą wiedzy o ludziach, emocjach i świecie. Ambitna literatura dziecięca o wysokich walorach artystycznych, do której bez wątplenia można zaliczyć *Koralinę* Gaimana, pozwala – stroniąc od moralizatorstwa – skonfrontować się z tym, co straszne, trudne, wyparte, a co za tym idzie, daje młodemu czytelnikowi siłę i nadzieję na przewyciężenie trudności w realnym świecie.

English summary

Published in 2002, Neil Gaiman's *Coraline*, is an extraordinary literary work among those aimed at a young reader, categorized as dark fantasy or a children's horror story. Frequently compared to *Alice's Adventures in Wonderland*, due to the similar age of both heroines and the use of a portal to transfer between the real and the imaginary world, *Coraline* is a much darker tale of self-discovery. The main heroine of the book does not realize that she is at a pivotal moment of her life. Being at a threshold of adolescence, she is in a limbo. She neither belongs to her childhood world nor has she entered the adult world, yet. Having moved to a new house, Coraline explores it and its vicinity but the most important exploration she undertakes is the journey of self-discovery. The following chapter is an attempt at reading *Coraline* as an artistic vision of an individuation process, with the special focus placed on the mother complex. The main interpretative tools derive from depth psychology, which is deeply rooted in Jungian psychology. The girl's exploration of the other house is treated as a journey of self-discovery and her release of the unconscious, which is inhabited by the archetypal figures of a mother and father. Coraline's struggle with the other mother, which is the emanation of the archetypal Great Mother, simultaneously loving and devouring, symbolizes the first stage of her individuation process, namely, the confrontation with the mother complex. The defeat of the other mother constitutes the positive resolution of the conflict and facilitates Coraline's rebirth and the emergence of a new self, separate from her mother. Besides the theories deriving from depth psychology, the following chapter also refers to theories developed by Donald Winnicott in the field of developmental psychology, with special attention given to the notions of secure attachment and a good enough mother. Similarly to *Cinderella*, *Snow White*, or *Hansel and Gretel*, *Coraline* continues the long literary tradition of addressing the negative aspect of the mother complex. However, the other mother with her unaccountable nature indubitably surpasses the characters of stepmothers and witches created so far, breeding utter horror in the hearts and minds of many a young reader.

Źródła cytowań

- AGNELL, EMMA (2014), *When the cat is away, the (m)other will play: regression and identity formation in Neil Gaiman's „Coraline”*, online: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:695816/FULLTEXT01.pdf> [dostęp: 30.06.2017].
- CURTIS, JAMES M. (2016), 'Why Were You Born?: An Analysis of the Anti-Feminist Implications of the Film Adaptation of Coraline', *Gender Forum*: 57, ss. 4-22.
- ESTES, CLARISSA PINKOLA (2001), *Biegająca z wilkami. Archetyp Dzikiej Kobiety w mitach i legendach*, przekł. Agnieszka Cioch, Poznań: Wydawnictwo Zysk i Ska.
- GAIMAN, NEIL (2003), *Koralina*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- GAIMAN, NEIL (2009), *Coraline*, Londyn: Bloomsbury Publishing.
- HORN, CAROLINE (2002), 'Sinister Creation from Adult Author', *Bookseller*: 8, s. 35.
- MACIARZ, ALEKSANDRA (2004), *Macierzyństwo w kontekście zmian społecznych*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- MILLER, KATARZYNA, TATIANA CICHOCKA (2010), 'Masz kota?', *Zwierciadło.pl*, online: <http://zwierciadlo.pl/bez-kategorii/masz-kota> [dostęp: 30.06.2017].
- NEUMANN, ERICH (2008), *Wielka Matka*, przekł. Robert Reszke, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- PALKOVICH, EINAT NATALIE (2015), 'The “Mother” of All Schemas: Creating Cognitive Dissonance in Children's Fantasy Literature Using the Mother Figure', *Children's Literature in Education*: 46, ss. 175-189.
- PRATT, ANNIS (1981), 'Surfacing and the Rebirth Journey', w: Arnold E. Davidson, Cathy N. Davidson (red.), *The Art of Margaret Atwood*, Ontario: House of Anansi Press, ss. 139-157.
- PULLMAN, PHILIP (2002), 'The other mother', *TheGuardian.com*, online: <https://www.theguardian.com/books/2002/aug/31/booksforchildrenandteenagers.neilgaiman> [dostęp: 30.06.2017].
- RUDD, DAVID (2008), 'An Eye for an I: Neil Gaiman's Coraline and Questions of Identity', *Children's Literature in Education*: 39, ss. 159-68.

SKOGEMANN, PIA (2003), *Kobiecość w rozwoju*, przekł. Piotr Billig, Warszawa: Ene-teia.

SLANY, KATARZYNA (2015), 'Koralina Neila Gaimana z perspektywy literatury grozy – próba interpretacji', w: Alicja Ungeheuer-Gołąb, Małgorzata Chrobak, Michał Rogoż (red.), *O tym, co Alicja odkryła...: w kręgu badań nad toposem dzieciństwa i literaturą dla dzieci i młodzieży*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, ss. 302-314.

WINNICOTT, DONALD W. (1965), *The Family and Individual Development*, Londyn: Tavistock.

Czarownice, duchy i upiory. Nowoorleański dom przy ulicy Pierwszej

BARBARA SZYMCZAK-MACIEJCZYK*

Wstęp

Anne Rice to pisarka znana głównie dzięki serii książek pod tytułem *Kroniki wampirów*, której pierwszym tomem jest *Wywiad z wampirem*, należący obecnie do ścisłej klasyki współczesnej literatury grozy. Jednak poza wspomnianym cyklem powieściowym opowiadającym o nieumarłych, autorka stworzyła również własne uniwersum odwołujące się do innej interesującej gotyckiej figury, a mianowicie do czarownicy. Konkretniej zaś do całego ich rodu, którego historia sięga szesnastego wieku. Na cykl *Dziejów czarownic z rodu Mayfair* składają się: *Godzina czarownic* (tom 1 i 2)¹, *Lasher* (tom 1 i 2) oraz *Taltos*. Książki wydawano w Stanach Zjednoczonych w latach 1990-1994, zaś w Polsce – w latach 2009-2010.

Inspiracją do napisania historii o czarownicach były dla pisarki między innymi legendy związane z miastem, w którym spędziła ona większość życia. Nowy Orlean – jako miejsce, w którym przenikają się kultura europejska (za sprawą imigrantów z Fran-

* Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie | kontakt: bmmaciejczyk@gmail.com

¹ Niniejszy rozdział zostanie poświęcony wyłącznie *Godzinie czarownic*, gdyż właśnie w tej części *Dziejów czarownic z rodu Mayfair* najszerszej omawia się wygląd, funkcję oraz oddziaływanie rodzinnego domu Mayfairów.

cji, Hiszpanii, Szkocji, Irlandii czy Niemiec) i ta związana z niewolnikami sprowadzanymi do Luizjany – stanowi południowoamerykańską kolebkę wiary w przesady, czary i voodoo². Także współcześnie atmosfera tego miejsca jest przesycona wiarą w magię i niesłabnącym zainteresowaniem religiami neopogańskimi (ANDERSON 2014). Miejsce urodzenia miało ogromny wpływ na całą twórczość Rice, co pisarka niejednokrotnie potwierdzała w licznych wywiadach. Zapytana przez Alice Coopera o oddziaływanie Nowego Orleanu na jej książki, autorka odpowiedziała:

[Nowy Orlean — B. Sz.-M.] posiada mroczną przeszłość. Urodziłam się i dorastałam w Nowym Orleanie. Miasto, jego historia i legendy wpłynęły na każdą rzecz, jaką kiedykolwiek napisałam. Nie potrafię sobie wyobrazić moich powieści ani kariery bez inspirowania się Nowym Orleanem (COOPER 2016)³.

Warto dodać, że nawet domostwo opisane jako siedziba czarownic Mayfair jest w dużej mierze inspirowane posesją, w której swego czasu zamieszkiwała Anne Rice (ENIGMA ARTS 2015: 00:10-00:27).

Siedziba czarownic z rodu Mayfair

Czarownicami są przeważnie kobiety (rzadziej mężczyźni) posiadające niezwykle zdolności i władające nadnaturalnymi mocami. Według jednego z członków Talamaski⁴, świeckiego zakonu badającego niezwykle wydarzenia: „Czarownica to osoba, która potrafi przywoływać i kontrolować niewidzialne siły [...]. Oto nasza definicja” (RICE 2010: 350). Określenie to nie zmienia się wraz z płcią osoby posługującej się czarami.

² W tym kontekście można wspomnieć chociażby czarownicę Marie Delphine LaLaurie czy kapłankę voodoo Marie Laveau.

³ Przekład własny za: „It does have a dark past. I was born and grew up in New Orleans and the city and its history and legends have influenced every single thing I've ever written. I cannot imagine my novels or my career without the New Orleans influence”.

⁴ Talamaska to świecki zakon badający zjawiska nadprzyrodzone. Stanowi zgromadzenie naukowców mających swoje domy macierzyste i agentów na całym świecie. Doskonale orientują się w historii czarownic Mayfair, ponieważ śledzą ich losy od czasów pierwszej czarownicy, Suzanne, która przywołała Lasherę. Członek Talamaski, Petyr van Abel, jest ojcem Charlotte Fontenay oraz urodzonych przez nią bliźnięt, Jean-Louise oraz Petera.

Dokonuje się unifikacji, niejednokrotnie podkreślając, iż rozróżnianie pojęć „czarownica” i „czarownik” nie ma w wypadku rodu Mayfair żadnej wartości⁵. I tak czarownicami były nie tylko Suzanne, Debora, Charlotte, a później Mary Beth, Stella, Deirdre czy ostatecznie Rowan, lecz także Julien, Cortland czy Pierce. Warto jednak zauważyć, iż nie każdy Mayfair jest czarownicą. Wyjątkowe zdolności posiada wprawdzie wielu członków rodziny, ale największa moc przechodzi zwykle w prostej linii z matki na którąś z córek (rzadziej synów, bo mężczyźni ukazano tutaj jako bardziej uległych i posłusznych rodzicielkom, żonom czy siostram) i wiąże się z nią całe kilkusetletnie dziedzictwo Mayfairów.

W historii rodu ważną rolę odgrywa dom znajdujący się przy ulicy Pierwszej w Nowym Orleanie⁶. Ulokowany w eleganckiej dzielnicy Garden District, stanowi pamiątkę czasów świetności Mayfairów. Będący niegdyś najpiękniejszym budynkiem w okolicy, obecnie jest zaniedbany, rozkładający się, pełen tajemnic. Często wspomina się również o ogrodzie zarośniętym przez nieprzycinane rośliny. Jedną z postaci, lekarz imieniem Larry, zauważył, że „Ta posiadłość przypominała jego pacjentkę: była piękna, lecz zapomniana przez czas, przez ludzką niecierpliwość” (RICE 2010: 18)⁷. Rice podaje bardzo dokładny opis podupadłego domostwa. Wiąże się on jednak ściśle z odczuciami osoby patrzącej na siedzibę czarownic. Larry patrzył na budynek z sentymentem i podziwem:

Nigdy, aż do owej wiosny w Nowym Orleanie, doktorowi nie zdarzyło się być w rezydencji pochodzącej sprzed wojny secesyjnej. Ów stary dom miał od frontu charakterystyczne białe, żłobione kolumnienki, wyglądające wspaniale, chociaż farba już z nich odłaziła. Mówiono o tym: styl klasycystyczny – długi fiołkowszary budynek w mocno zacienionym zakątku Garden District, a przy frontowej bramie, niby strażnicy, dwa olbrzymie dęby. Ogrodzenie z ozdobnych prętów udekorowane było rozetami i girlandami pnączy – fioletowych wisterii, żółtego dzikiego wina i bugenwilli w jaskrawym, ciemnoróżowym kolorze. [...] Pszczoły brzęczały w gęstwinie jaskrawozielonych liści zwisających pod gzymssem, z którego odpadała farba. Cóż z tego, że było tam ponuro i wilgotno? [...] Założenie klimatyzacji wiele by zmieniło. Ale stary dom był na to zbyt duży – a przynajmniej tak wtedy mówiono. Sufity wznosiły się na wysokość ponad czterech metrów. Leniwe powiewy wiatru przynosiły ze sobą zapach pleśni (RICE 2010: 14-15).

5 Sądzą tak zarówno członkowie rodziny, jak i obcy ludzie, których przedmiotem zainteresowania są Mayfairowie.

6 Wzorowanym na dawnym domu Anne Rice.

7 Chodzi o Deirdre Mayfair, matkę Rowan, czarownicę, na którą Lasher sprowadził szaleństwo.

Larry, jako lekarz, ustawicznie racjonalizuje obserwowane zjawiska, prezentując punkt widzenia współczesnego odbiorcy, niewierzącego w nadprzyrodzone. Mimo to traktuje rezydencję z dużą dozą sentymentu. Dom przy ulicy Pierwszej jest bowiem dla niego znakiem nobilitacji, miejscem przebywania wyższych sfer (KACZOR 2002: 235). Nawet wiele lat po opuszczeniu rodziny Mayfair doktor wciąż nie może zapomnieć o lęku, jaki wzbudzał w nim duch związany z rezydencją. A jednak po rozmowie, w czasie której wyjawia swoje najskrytsze myśli i przypuszczenia związane z tą częścią Nowego Orleanu – w konsekwencji czego doznaje *katharsis* – wciąż marzy o ujrzeniu kropel deszczu stukających o szyby i ganki mrocznego domostwa (RICE 2010: 42-43).

Już chociażby przytoczony powyżej opis daje czytelnikowi informacje odnośnie do lokalizacji domu, jego wyglądu zewnętrznego, stylu architektonicznego oraz ogólnego wrażenia, a także – co ważne – swoistej instynktownej chęci naprawienia rezydencji, przywrócenia jej dawnej świetności. Będzie ona towarzyszyła większości postaci, ale uda się tego dokonać dopiero wybrankowi czarownicy Rowan Mayfair, Michaelowi Curry'emu⁸. Wielokrotnie powtarza się opis zaniedbanego domu:

Był tam pewien mroczny dom, który matka uwielbiała ponad wszystkie, a on nie potrafił go zapamiętać; długa, posępna budowla, której boczne ganki pokrywały sploty pnącej bugenwilli. Nierzadko, kiedy przechodzili obok, Michael dostrzegał niezwyklego mężczyznę stojącego samotnie wśród kudłatych krzewów, daleko na tyłach zaniedbanego ogrodu. Sylwetka dziwnego człowieka zdawała się ginąć wśród rozpasanej, ciemnej zieleni, tak całkowicie wtopiona w cieniste listowie, że inny przechodzień mógłby go nie zauważyć (RICE 2010: 62)⁹.

I dalej:

Po śmierci Anthy dom przy ulicy Pierwszej popadał w coraz większą ruinę. Basen zamienił się w cuchnący, bagnisty staw zarośnięty dzikimi irysami i pokryty rzęsą. Zardzewiała fontanna wypływała zieloną wodę w błoto. W oknach sypialni w północnym skrzydle ponownie zatrzaśnięto okiennice. Farba nadal łuszczyła się na fioletowoszarym tynku ścian (RICE 2009: 47).

⁸ Rice kreuje postać Michaela na odnowiciela niezwyklej rezydencji. Jest to możliwe dzięki jego pasji naprawiania starych domostw, odziedziczonej po irlandzkich przodkach sile i determinacji oraz fascynacji *Wielkimi nadziejami* Charlesa Dickensa i innymi powieściami czy filmami, w których domy odgrywają ważną rolę. Czytelnik może odnieść wrażenie, iż całe życie Michaela Curry'ego było podporządkowane wyższemu celowi, którym jest oczywiście renowacja siedziby czarownic Mayfair (RICE 2010: 71).

⁹ Matka chłopca nigdy nie zobaczyła dziwnego mężczyzny w pobliżu domostwa Mayfairów, co stanowi kolejny trop wskazujący na to, iż Michael od czasu dzieciństwa posiadał predyspozycję do stania się medium. Jak się później okazuje, jest on również w pewnym stopniu spokrewniony z Mayfairami, ponieważ jego dziadek poślubił dziecko zakonnicy Bridget Marie i Julię Mayfaira.

Opisywana siedziba czarownic zostaje zaprezentowana jako rozpadająca się ruina, pamiątka burzliwych dziejów Mayfairów i podobna optyka właściwa jest literaturze gotyckiej (KACZOR 2002: 234). Rice przygotowuje czytelnika na przerażające wydarzenia, które mają dopiero nastąpić, jednakże już od pierwszych kart powieści dom przy ulicy Pierwszej daje się poznać jako „złe miejsce” – niebezpieczne, pełne tajemnic i o przerażającej przeszłości. Obraz rezydencji od samego początku nakierowuje odbiorcę na odkrywanie prawdy o jej charakterze. Zamiast świetnie utrzymanego domostwa widać rozkład i brud. W miejsce eleganckich przyjęć dostępnych dla licznej rzeszy gości pojawia się zamknięcie. Z drugiej strony podkreśla się, że dom nie zawsze prezentował się w taki sposób. Podeszły wiekiem katolicki ojciec Mattingly wspomina przecież lepszy okres posiadłości:

A wtedy była to jeszcze piękna rezydencja. Pomalowana na głęboki fioletowy kolor, z zielonymi okiennicami, białymi obramieniami wokół drzwi i okien i balustradami na gankach pociągniętymi lśniąca czarną farbą, dzięki czemu tak wyraźnie odznaczały się żelazne rozety. Winorośl tworzyła jeszcze wtedy wdzięczny rysunek liści i barw, nie zaś groźnie wyglądający kłęb, w jaki zamieniła się od tego czasu (RICE 2010: 117).

Historia domostwa rozpoczyna się w drugiej połowie dziewiętnastego wieku, gdy rodzeństwo Mayfair, zafascynowane miejskim życiem toczącym się w Nowym Orleanie, postanowiło wybudować tam drugi dom¹⁰:

W 1857 roku, gdy Katherine miała siedemnaście lat, kupiła do spółki ze swymi braćmi posiadłość w Nowym Orleanie, przy ulicy Pierwszej w Garden District. Darcy’emu Monahanowi, irlandzkiemu architektowi, zlecono wybudowanie domu, który jest obecną siedzibą Mayfairów. Wydaje się prawdopodobne, że pomysł wyszedł od Julienu, który chciał mieć w mieście stałą siedzibę (RICE 2010: 577).

Miejsce pamięci¹¹

Jednak pomimo niewątpliwie interesującego wyglądu to nie zewnętrzny wizerunek siedziby Mayfairów budzi w bohaterach lęk czy odrazę, ponieważ przechodnie, goście rodziny Mayfair oraz służba obawiają się tego, co przebywa w środku¹². Obawy te mogą

¹⁰ Pierwsza rezydencja mieściła się w Riverbend nieopodal Nowego Orleanu i była siedzibą potężnej czarownicy Margueritte, matki między innymi Julienu i Katherine.

¹¹ Termin użyty w znaczeniu opisanym przez Andrzeja Szpocińskiego (2008: 11-20).

¹² Ów „środek” obejmuje również ogród oraz okolice domu, a w szerszym znaczeniu także całe miasto.

być pojmowane ogólnie jako nieprzyjemna aura miejsca, albo przeszłość, o której pamięć ciąży nad tym terytorium. Z tym bowiem wiąże się zarówno postać Lashera (ducha spełniającego rozkazy czarownic), jak i niesamowite wydarzenia, do jakich dochodziło w domu przy ulicy Pierwszej, gdy w czasie ponad stu lat rezydencja była świadkiem morderstw, samobójstw, kazirodztwa oraz wszelkiego rodzaju działań nadprzyrodzonych mocy.

Mimo tragicznej historii dom przy ulicy Pierwszej nadal przyciąga i kusi, by doń wejść. Rice stworzyła bowiem rezydencję będącą pamiątką po przeszłości, reliktem dawnych czasów i, co najważniejsze, miejscem pamięci związanym z historią rodu Mayfairów. Bohaterowie wpuszczeni do środka wyrażają zachwyt nad licznymi obrazami zmarłych antenatów, suwenirami z podróży po Europie czy eleganckimi sprzętami z końca ubiegłego wieku. Wszystkie te przedmioty „mają nam coś do powiedzenia” (SZPOCIŃSKI 2008: 14). Co więcej, udaje im się zdradzić swoje tajemnice, gdy dotknie ich posiadający niezwykłą moc Michael.

Historia i domostwo Mayraifów są ze sobą ściśle związane. Tylko znajomość faktów z przeszłości rodu czarownic może pomóc ujrzeć dom przy ulicy Pierwszej w całej jego okazałości – zarówno fizycznej, jak i historycznej. Maria Delaperrière zauważyła:

Nie ma bowiem tożsamości bez powiązania z przeszłością i nie ma powiązania z przeszłością bez powiązania z miejscem, co znajduje potwierdzenie w wyobraźni językowej: struktury myślowe informujące, że coś „miało miejsce”, *cela a eu lieu, das hat statt-gefunden, it took place* wskazują na ontologiczną potrzebę przyszpilania tego, co wydarzyło się w przeszłości w określonym momencie i miejscu (DELAPERRIÈRE 2013: 54).

W całkowitym przeciwieństwie do tej posiadłości pozostają nowoczesne mieszkania pozbawione pamięci, bezosobowe, przerażające swoją pustką. Nawet domy poddawane gruntownej renowacji przez Michaela Curry’ego nie posiadają ducha właściwego rezydencjom, które gościły kilka pokoleń:

Czasami miał wrażenie, że nawet piękne domy, które odnawiał, nie są niczym więcej jak tylko teatralnymi dekoracjami pozbawionymi prawdziwej tradycji; eleganckimi pułapkami do chwytania nieistniejącej przeszłości, dającymi poczucie trwałości ludziom, którzy żyli z dnia na dzień, w niemal historycznym strachu przed śmiercią (RICE 2010: 104).

W związku zresztą z tą kwestią Katarzyna Kaczor dokonała interesującego spostrzeżenia, że:

[Rezydencja — B. Sz.-M.] naznaczona piętnem śmierci jest domem zjaw, przyciągającym ukrytymi tajemnicami lokalnej arystokracji. Jednakże to nie macecznik czarownic budzi przerażenie, lecz

bezduszne mieszkania współczesnych bohaterów tej opowieści, marzących o tym, by zamieszkać w odkurzonej domu pełnym duchów, starych przedmiotów i... wspomnień (KACZOR 2002: 233).

Obecność duchów przenika cały Nowy Orlean, ale najściślej wiąże się ze starymi domostwami, pełniącymi funkcję zamków, cmentarzysk czy uroczysk obecnych w literaturze gotyckiej. Domy te osaczają swoich mieszkańców, czyniąc z nich więźniów (IZDEBSKA 2002: 36). Z kolei bezpieczna przestrzeń oznacza samotność, wyalienowanie, odłączenie od historii¹³. Nawiedzone miejsca łączą się z pamięcią, z wielkim rodem o wspaniałej historii. Mimo tego, że opisywana rezydencja jest nawiedzana przez duchy zmarłych oraz Lashera, reprezentuje ona coś, czego nie posiadają nowoczesne budowle, a więc duszę, historię i pamięć. To właśnie one sprawiają, że protagoniści decydują się na konfrontację ze Złym, byle tylko móc chociaż przez chwilę przebywać w budynkach pełnych tradycji i pamiątek z przeszłości.

Nie wszyscy też bohaterowie wierzą w to, że dom sam w sobie może być zły. Rice wykreowała bowiem swoje postaci na osoby racjonalne, przedkładające naukę nad wiarę i ufające w to, że każde zjawisko można logicznie wyjaśnić. Mimo tego, warto przytoczyć pytanie zadane przez Kubicką:

Skoro bowiem nie istnieje nic takiego jak »zły dom« – są tylko stare budynki, pełne skrzypiących podłóg, nadwerżonych instalacji, zmurszałych okiennic czy zalegających kąty cieni – w jaki sposób można wytłumaczyć dramatyczne wydarzenia, do których dochodzi? Przecież w opisanych domach ewidentnie dzieje się coś złego – pozostaje zadać pytanie: jeśli nie powoduje tego dom, to kto...? (KUBICKA 2008: 320).

W wypadku domu przy ulicy Pierwszej odpowiedź może być dwojakiej natury. Przede wszystkim, jak przekonuje Rice, zło tkwi w każdym człowieku, a nieprzemysłane uczynki, krzywdzące słowa czy niewłaściwe pragnienia¹⁴ mogą doprowadzić do tragedii nie mniejszej niż działanie złego ducha. Cała zresztą rodzina Mayfair charakteryzuje

¹³ Rowan Mayfair, córka czarownicy Deirdre, dziedziczki Mayfair, cierpi z powodu odłączenia od rodziny. Mimo tragicznej historii swej matki oraz obecności niebezpiecznego demona, decyduje się zostać w Nowym Orleanie i odkryć swą prawdziwą naturę zamiast wrócić do Kalifornii – do wielkiego domu ze szkła albo jachtu, który służył jej za mieszkanie.

¹⁴ Chodzi głównie o kazirodcze związki, do jakich doszło choćby pomiędzy Petyrem van Ablem oraz jego córką, Charlotte Fontenay, rodzeństwem Katherine i Julienem Mayfair, a także Julienem i jego córką ze związku z siostrą, Mary Beth, z którą również prawdopodobnie miał romans. Istnieją także inne potencjalne relacje kazirodcze.

się skłonnością do przekraczania granic powszechnie akceptowanej moralności¹⁵ (HAAS & HAAS 1996). Także Lasher miał istotny udział w tragicznych dziejach Mayfairów, bo wysyłany był przez czarownice, by ukarać niewiernych kochanków bądź kontrahentów¹⁶, a pochwywszy myśli władającej nim czarownicy mógł również samowolnie dokonać zemsty, na przykład na ojcu jej nieślubnego dziecka¹⁷.

Ze związku rezydencji ze złem¹⁸ zdają sobie sprawę nie tylko osoby z zewnątrz, lecz również członkowie rodu Mayfair – zwłaszcza ci niebędący beneficjentami dziedzictwa¹⁹. Panna Nancy, jedna z ostatnich mieszkanek rezydencji przed renowacją dokonaną przez Rowan i Michaela, ostrzega opiekującego się Deirdre doktora Larry’ego:

— Jest wiele rzeczy, których pan nie wie o tym domu [podkr. — B. Sz.-M.] i o tej chorej. Jak pan myśli, doktorze, dlaczego okiennice są całe popękane? Prawie wypadają z zawiasów? Albo dlaczego tynk obłazi z cegieł? — Zaciskając blade usta, panna Nancy potrząsnęła głową. Jej obwisłe policzki zadygotały. — Niech no tylko ktoś spróbuje wejść na drabinę i odmalować dom! [...] (RICE 2010: 25).

I dalej:

— Niech pan nawet nie dotyka tych klejnotów, doktorze, oto, co chciałam powiedzieć. Proszę nie ruszać tu niczego, jeśli pan nie musi. Ten basen w ogrodzie, na przykład. Cały zapchany liśćmi i śmieciem, ale fontanny wciąż leją do niego wodę, czy pan się kiedyś nad tym zastanawiał? Niech no pan tylko spróbuje zakręcić te kurki, doktorze! (RICE 2010: 25).

Również odwiedzający panny Mayfair ojciec Mattingly wyczuwał złą aurę domostwa: „Tak, zło kwitło w tym domu. Znów miał w uszach szept małej Deirdre. Wyczuwał zło, kiedy opierał się o żelazne ogrodzenie, kiedy spoglądał ku twardym, spękanym gałęziom dębu, które rozchyłały się nad jego głową” (RICE 2010: 115). W związku ze swoimi przeczuciami, obiecywał, iż „[...] To już ostatnia wizyta [...]. Niech ojciec Lafferty się tym zajmie. Albo niech wszyscy zostawią ten dom w spokoju” (RICE 2010:

¹⁵ Jest to tendencja właściwa dla większości stworzonych przez Rice postaci.

¹⁶ Ród Mayfair słynął z rozbudowanej sieci finansowej i ogromnego bogactwa zebranego w ciągu kilku stuleci.

¹⁷ Lasher prawdopodobnie doprowadził do śmierci takich osób, jak Petyr van Abel czy Tyrone Clifford McNamara. Był także odpowiedzialny za śmierć ojca Rowan.

¹⁸ W osobie Lashera oraz w postaci związków rodziny z magią.

¹⁹ Dziedzictwo rodu stanowi naszyjnik z wielkim szmaragdem, symbolem bycia czarownicą wybraną w każdym pokoleniu przez Lashera, a także decydujący głos w sprawach związanych z finansami Mayfairów oraz domem znajdującym się przy ulicy Pierwszej.

134). Aspektem interesującym jest użycie specyficznego języka w obu przytoczonych fragmentach. Zarówno w pierwszym, jak i w drugim wypadku bohater zwraca uwagę na to, iż to budynek ściśle wiąże się ze złem: „zło tkwi w tym domu”, „niech wszyscy zostawią ten dom w spokoju”, lecz nie wspomina się z kolei o jego mieszkańcach.

Także panna Carlotta, córka Mary Beth, czarownicy i potomka irlandzkich emigrantów, sędziego Davida McIntyre’a, wyczuwała zarówno zło czające się w domu przy ulicy Pierwszej, ale też i to prześladowające ród Mayfairów. Rezydencja i wiążąca się z nią historia stanowi dla niej obciążenie:

— Nasza rodzina jest stara, ojciec — mówiła Carl, kiedy wchodzili z powrotem do podwójnego salonu. — Nie wiemy nawet, jak bardzo. Nie ma już nikogo, kto potrafiłby rozpoznać niektóre z tych portretów, które widzi ksiądz wokół siebie. — W jej głosie brzmiało rozbawienie zabarwione znużeniem. — Pochodzimy z wysp, tyle wiadomo na pewno – z pewnej plantacji na San Domingo – a jeszcze starsze nasze korzenie sięgają Europy, ale po tym już ślad zaginał. Pełno tu tajemniczych pamiątek. Czasami wyobrażam sobie ten dom jako wielką, twardą skorupę, którą niby ślimak muszę nosić na plecach [podkr. — B. Sz.-M.] (RICE 2010: 118).

To właśnie Carlotta jest jednym z antagonistów, choć bowiem nie jest czarownicą, lecz osobą niezwykle racjonalną, postępującą w sposób dyktowany przez logikę, to ona właśnie unieszczęśliwia wielu spośród swoich krewnych. Doskonale podsumowała to Kaczor, stwierdzając:

Zgodnie ze stereotypem, że to prześladowca, a nie jego ofiara, jest obłąkany, XX-wieczne czarownice, bez względu na swoje parapsychiczne możliwości i posiadanie na usługach demona, kreowane są na niewinne ofiary demonicznej seniorki rodu, a wywołane w ten sposób poczucie osaczenia potęguje każda próba przeciwstawienia się Mayfairom (KACZOR 2002: 236).

Carlotta, wybitna prawniczka, postanowiła zniszczyć związek rodu z magią²⁰. Z tego powodu nakłoniła swojego brata Lionela do zabicia ich siostry, Stelli, czarownicy. Później zabiła córkę Stelli, czyli Anthę – również czarownicę, której dzieckiem była Deirdre, także władająca mocą. Z jej polecenia córkę Deirdre oddano do adopcji, by dorastała z dala od domu przy ulicy Pierwszej:

²⁰ Mimo usilnych starań nie udaje się jej to. Po śmierci Deirdre Lasher zjawia się w nowoczesnym domu Rowan w Kalifornii. To właśnie młoda kobieta, neurochirurg wykorzystujący swoją nieświadomą moc do leczenia pacjentów, jest dziedziczką Mayfairów. Warto podkreślić, iż Rice czyni z Rowan doktora Frankensteinia dwudziestego wieku (ten wątek jest szerzej rozwinięty w dalszych częściach *Dziejów czarownic z rodu Mayfair*).

— [...] Wie pan, ile Carl zapłaciła Ellie za zabranie dziecka? I za to, żeby dziewczyna nigdy nie wróciła do domu [podkr. — B. Sz.-M.]? Ach, tylko ją stąd zabierzcie, mówiła. Tak to było. [...] Wysłali ją do Kalifornii z Ellie i Grahamem, żeby sobie tam mieszkała w pięknym domu nad Zatoką San Francisco, oto, co się stało z córką Deirdre (RICE 2010: 23).

O niezwykłym domu mówiło się w całym mieście. Rozmawiali o nim pracownicy, służący, przedstawiciele burżuazji czy kleru. Z budynkiem tym nierozzerwalnie wiązała się magia. Michael Curry jako kilkunastoletni uczeń katolickiej szkoły wspominał lekcje prowadzone przez siostrę Bridget Marie²¹: „Siostra nie nauczyła ich niczego. Opowiadała im tylko historie o irlandzkim duchu z Petticoat Loose i o czarownicach – czy uwierzycie? – z District Garden” (RICE 2010: 91).

W kręgach irlandzkich emigrantów wiele razy wspomniano o czarownicach Mayfair:

— I powiem wam coś jeszcze [...]. Ten dom, klejnoty, sakiewka, to się wszystko łączy. Nawet i nazwisko Mayfair. Zauważcie, że zawsze je noszą, niezależnie od tego, za kogo się wydadzą. „Mayfair” i już. A chcecie wiedzieć dlaczego? To czarownice, te baby! Wszystkie, co do jednej! (RICE 2010: 138).

Inni bohaterowie, zwłaszcza katolicy księża, na ogół nie wierzyli w opowiadane przez irlandzkich pracowników historie, zarzucając im celtycką skłonność do naginania faktów i wyolbrzymiania pewnych kwestii (RICE 2010: 650).

Jak słusznie zauważyła Kubicka, kobiety w nawiedzonych domach często są ofiarami, ponieważ mężczyźni nie wierzą w ich złe przecucia, bywają atakowane przez zło czające się w domostwie, a na dodatek te właśnie kobiety cierpią często na zaburzenia emocjonalne prowadzące do depresji, samobójstwa czy problemów w relacjach międzyludzkich (KUBICKA 2008: 320). Znamienne jest, że większość dwudziestowiecznych czarownic Mayfair ginie gwałtowną śmiercią: Stella zostaje zastrzelona przez brata, Antha wypada z okna strychu, a Deirdre – mimo że dożywa słusznego wieku – poddaje się terapii wstrząsowej, która czyni z niej katatoniczkę.

Enklawa czarownic jako „złe miejsce”

Dom czarownic to nie tylko iście gotycka posiadłość, lecz także, jak już wspomniano, „złe miejsce”. Jest to motyw o tyle istotny, że charakterystyczny dla konwencji, w której utrzymane są powieści Rice. Jak wyjaśnia Ksenia Olkusz:

²¹ Tę samą, która jeszcze nie będąc zakonnicą została uwiedziona przez Juliana, w wyniku czego powiła dziewczynkę poślubioną później przez dziadka Michaela.

Nośność tego archetypu wynika z faktu, że u jego podstaw leży przekonanie o „zapisaniu się” w danym miejscu dawnych zdarzeń, uczynków, myśli, cierpień, emocji, także zbrodni, co pozwala na skonstruowanie atmosfery niesamowitości czy grozy „unoszącej się” nad opisywanym terenem. Ponadto — niezależnie od wielkości obszaru — wyzwała się odczucie klaustrofobiczne, wrzenie zaniknięcia, niemożności wyjścia poza nawiedzone terytorium. (OLKUSZ 2009: 109).

Rezydencja posiada nieograniczoną – wydawałoby się – liczbę pomieszczeń, które mnożą się wraz z rozwojem fabuły. Taka terytorialna asymetria jest bardzo charakterystyczna dla gotyckiej wizji przestrzennej, na co zwraca uwagę Manuel Aguirre, nazywając ją anizotropową, „czyli posiada[jącą] różne własności w zależności od kierunku, w którym się ją bada” (AGUIRRE 2002: 23). Co więcej bywa ona „większa od wewnątrz niż z zewnątrz”, co oznacza, że „Inne zawłaszcza swoje własne pogranicza” (AGUIRRE 2002: 23). W utworze Rice mroczne i wąskie korytarze łączą się ze stromymi schodami, ze strychem wyposażonym w okno z witrażem, przez które wypada jedna z postaci. Na schodach również, co jest niezwykle symboliczne, wysłannik Talamaski widzi swego poprzednika, który umarł właśnie w macezniku Mayfairów. Duch stoi wysoko, góruje nad żywym człowiekiem. Na kolejnych piętrach rozmieszczone są sypialnie domowników, pokoje pełne artefaktów z przeszłości. Gotyckość rozkładającego się, chylącego się ku upadkowi domostwa potęguje właśnie ta wewnętrzna labiryntowość i mnożenie symbolicznych znaczeń. „Zatem postgotyckie labirynty rozrastają się, nie są ograniczone zamkniętą przestrzenią” (IZDEBSKA 2002: 34), na co wskazuje chociażby wyjście Lashera poza mury nawiedzonego domu albo szaleństwo dosięgające bohaterów będących również daleko od rezydencji. Dochodzi do „klaustrofobicznego otwarcia” (IZDEBSKA 2002: 34). Co więcej:

Cechą charakterystyczną gotyckich domostw jest, iż ich labiryntowa konstrukcja jest wynikiem nieujętej w spójny architektoniczny zamysł ingerencji kilku pokoleń projektantów, nałożenia się wielu stylów i mód różnych epok. W rezultacie tego powstają wnętrza, w których można się zagubić jak w nieznanym mieście, trafić niespodziewanie za załomem korytarza na schody, zamknięte na głucho drzwi czy zakurzone zasłony (IZDEBSKA 2002: 34-35).

Poza tym miejsce to jest nawiedzone, ponieważ wypełnia je nie tylko pamięć o burzliwej przeszłości rodu, a co za tym idzie – dusze licznych nieszczęśników, którzy postradali życie w domu przy ulicy Pierwszej – ale także istota skrywająca wiele tajemnic, czyli Lasher. Pisząc o „złym miejscu”, Ksenia Olkusz skonstruowała, że jest to:

[...] przestrzeń podlegająca znamienemu przewartościowaniu, odwróceniu pierwotnych znaczeń, nadaniu im ujemnej konotacji. Egzemplifikacją takiego mechanizmu stanowić może dom,

symbolizujący „bezpieczeństwo, trwałość, schronienie, twierdzą” [...], który w pewnych określonych przypadkach (np. w wyniku rzuconej klątwy lub nawiedzenia) zamienia się w pułapkę czy labirynt bez wyjścia. Z drugiej strony można tu mówić o pewnym tabu lub sferze *sacrum*, a więc pojęciach funkcjonujących na zasadzie pewnych stałych znaczeniowych. Jeśli mówimy o nienaruszalności tabu, to przeważnie mamy na myśli niemożność naruszenie jego integralności i konsekwencje związane z przekroczeniem zakazu. Ten sam mechanizm dotyczy sfery *sacrum*. W dużym stopniu charakterystyka taka odpowiada specyfice „złego miejsca”, które poprzez swoją pozorną nienaruszalność (a w tym i grozę), stanowi przedmiot bezustannej ciekawości, wzbudza pragnienie eksploracji (OLKUSZ 2010: 30).

Widać zatem wyraźnie, iż dom rodu powinien jawić się właśnie jako enklawa bezpieczeństwa, skoro miejsce to pełne jest pamiątek, opowieści o czasach świetności, świadectw dobrobytu. Gdy umiera czarownica, beneficjentka dziedzictwa, cała rodzina zjeżdża się właśnie do tego domu, aby być przy śmierci albo uczestniczyć w pogrzebie²². Domostwo stanowi po prostu siedzibę rodu. Jednak kiedy dom „staje się labiryntem lub tylko się do niego upodabnia, domem być przestaje” (GŁOWNIŃSKI 1994: 140). Dzieje się tak, ponieważ budynek jest jednocześnie związany z klątwą ciężącą nad Mayfairami. Beneficjentki przejmują więc nie tylko ogromną fortunę i sam budynek, ale także tkwiące w nim zło, czyli Lashera. Oznacza to zatem, że groza odnosząca się do przestrzeni pojmovanej zwykle jako oswojona, jako *orbis interior*, jest tym bardziej straszna, ponieważ znajduje się w centrum codziennego życia (OLKUSZ 2010: 33). Jest tak, gdyż „nawiedzony dom to ikona »złego miejsca«, najbardziej plastyczne ukazanie z pozoru bezpiecznego, a w rzeczywistości niezwykle groźnego terytorium” (OLKUSZ 2010: 32).

Dom przy ulicy Pierwszej to „złe miejsce” również dlatego, że oddziałuje nie tylko na samych domowników, lecz na wszystkich, którzy przekroczą jego próg, a nawet przechadzają się w pobliżu niesamowitego budynku. Literatura grozy nierzadko wykorzystuje ten zabieg, a Rice jest obecnie jedną z czołowych pisarek powieści grozy. Nie dziwi więc fakt, iż wydarzenia mające miejsce w siedzibie czarownic mają wpływ właściwie na wielu mieszkańców Nowego Orleanu. Ból, cierpienie, zawiść sączące się latami z serc Mayfairów stopiły się w jedno z konstrukcją budynku, nadając mu nowe właściwości. Wchodzący w tę przestrzeń bohater odczuwa nie tylko radość z przekroczenia progu, ale również strach, obrzydzenie, poczucie bycia obserwowanym oraz klaustrofobiczne zamknięcie (IZBEBSKA 2002: 34; OLKUSZ 2007: 217).

²² Co interesujące, w czasie śmierci i pogrzebu każdej z czarownic zawsze pada deszcz, a nierzadko również jest burza. W związku z tym członkowie rodziny Mayfair zawsze są wyposażeni w parasole. Licznych świadków pięknej pogody zmieniającej się dokładnie w chwili zgonu nestorki rodu zawsze zadziwia ten fakt.

Mimo wysiłków panny Carlotty nie udaje się przegonić demonów – a właściwie demona – minionych wieków. Przeszłość nie odeszła, lecz żyje w pamięci członków rodu Mayfair. Nawet jeśli nie są oni świadomi swojego mrocznego dziedzictwa (jak było to w wypadku adoptowanej Rowan), ostatecznie wciąż nie są w stanie oszukać przeznaczenia. Wydarzenia dotyczące obdarzonej magicznymi mocami gałęzi rodziny zawsze mają formę zapętlenia, polegającego na powtarzalności takich zjawisk jak nawiedzenia przez duchy, nieuniknioności zaburzeń nerwowych, przypadków samobójczej śmierci czy kazirodczych inklinacji. W domu przy ulicy Pierwszej bardzo rzadko wspomina się o przeszłości, jednak o dziejach Mayfairów mówią ludzie w całym Nowym Orleanie, wpisując czarownice w przestrzeń widmowości, zamykając je w ich historii. Duże znaczenie ma ustawicznie powracający motyw rozpadającej się, niepoddającej się renowacjom rezydencji, której mieszkanki, jak zauważa Kaczor, jako „zanurzone w przeszłości są żywymi widmami” (KACZOR 2002: 235). O tak specyficznych konstrukcjach fabularnych Andrzej Marzec pisał, że:

[...] jawią się w tym kontekście po prostu jako opowieści o duchach. Stają się w tym przypadku próbą wskrzeszenia i przywołania tego, co przeszłe, nieobecne oraz zakończone, jednak nadal w dziwny sposób żywe, istniejące chociażby w naszych wspomnieniach (MARZEC 2012: 255).

W odniesieniu do *Godziny czarownic* sytuacja jest jednak bardziej złożona, ponieważ w rodzinie Mayfair nie mówi się o przeszłości, choć równocześnie wszystko ciągle o niej przypomina. Wspaniałe, choć niejednokrotnie obfitujące w tragiczne wydarzenia minione czasy restytuuje bohaterom wszystko, co ich otacza: stara i skrzypiąca winda z roku 1927, wożąca Deirdre do sypialni (RICE 2009: 18, 707), zaniedbany salon, w którym Stella urządzała niegdyś ekstrawaganckie przyjęcia w czasach prohibicji (RICE 2009: 22, 226, 706), wielki szmaragd znajdujący się na piersi katatoniczki (RICE 2009: 16) czy w końcu – najważniejszy dla fabuły powieści – duch nieopuszczający czarownic.

Duch chrześcijaństwa a demonologia

Dom rodu Mayfair mimo toczącego go rozkładu jest piękny, stary, o wieloletniej tradycji, usytuowany w ekskluzywnej dzielnicy Nowego Orleanu. Wielu bohaterów marzy o jego całkowitej renowacji będącej w zasadzie symbolem egzorcyzmów. Odnowienie domu miało bowiem na celu oczyszczenie go ze zła. W czasie wyrzucania pamiętek z przeszłości w każdym pokoju Michaelowi objawiały się duchy dawnych mieszkańców. Niektórzy próbują przeszkodzić mu w penetracji magicznej przestrzeni, a inni cieszą się

z jego obecności: „Pokój Belle. Spokojny, cichy. Przepraszam za brud. Proszę, pozwól mi poleżeć na czystym łóżku. Pomagała mu, dzięki Bogu, nie próbowała go zatrzymać” (RICE 2009: 305).

Co więcej, w trakcie przeszukiwania domu przez Rowan i jej partnera, dokonują oni strasznego odkrycia. W jednym z pomieszczeń znajdują się lalki voodoo symbolizujące wszystkie czarownice z rodu Mayfair. Michael jest wstrząśnięty tym, czego się dowiaduje dzięki owym artefaktom:

A oto lalki. Spójrz, lalki! Nie niszc ich, są takie stare i kruche. Patrzą na ciebie bezmyślnie, namalowane twarze. Spójrz, ta ma oczy z guzików, siwe włosy, ubrana w doskonale uszyte z tweedu męskie ubranie. Boże, w środku są kości! [...] Rowan go wołała. Potrzęsała nim. O mało jej nie uderzył.

— Przezań! — krzyczał. — Wszyscy tu są, w tym domu! Nie widzisz? Czekają, oni są... oni są... jest na to jakieś określenie, nie mogą odejść, są skazani na pobyt na ziemi... (RICE 2009: 299-300).

Jednak nawet ignorancja Michaela i Rowan nie sprawia, że „złe miejsce” zostaje pozbawione duchów czy przestaje być nawiedzane. Zniszczenie słoików z częściami ludzkiego ciała zostawia po sobie ślad w psychice bohaterów (RICE 2009: 319), podobnie jak śmierć panny Carlotty. Sceptycznie nastawiony do spraw nadnaturalnych oraz nowo nabytych zdolności medium, Michael nie może przestać myśleć, iż poddaje się go obserwacji:

Nie chciał zwierzać się Rowan ze swojego wrażenia, ba, chwilami nawet pewności, że jest obserwowany. W samym domu było coś żywego, może jakieś tęskne wspomnienie zabłąkane wśród starych sukien na strychu, coś, co żyło w tych ścianach od fundamentów po dach. Tak naprawdę Michael nie wierzył w duchy. Jednak to miejsce wchłonęło jakąś cząstkę osobowości Mayfairów, których kilka pokoleń wiodło egzystencję w tych murach. Zawsze czuje się coś takiego w starych domach. I teraz, ilekroć Michael się odwracał, wydawało mu się, że zobaczy kogoś lub coś, czego tak naprawdę nie ma (RICE 2009: 350).

Pisząc o przestrzeni nawiedzanej, Olkusz zauważyła, że:

Kolejnym elementem składającym się na kreację przestrzeni jest deskrypcja „złego miejsca” jako strefy morderczej, czyli takiej, która naznaczona jest śmiercią bądź rozkładem. Terytorium takie identyfikowane jest właśnie za pomocą określeń kojarzących się z procesami dekompozycji czy umierania (OLKUSZ 2011).

Nowoorleańska rezydencja spełnia to kryterium w dwójnasób. Nie tylko zostaje charakteryzowana poprzez sformułowania kojarzące się z nieporządkiem, przemijaniem czy brzydotą²³, lecz dosłownie przepełniają ją duchy zmarłych członków rodziny, duch wysłannika zakonu Talamaska, a także wspomnienia licznych śmierci – rzadko mających naturalne przyczyny.

Wejście do gotyckiej przestrzeni domu przy ulicy Pierwszej jest stosunkowo proste. W prozie Rice przekroczenie progu rezydencji Mayfairów stanowi marzenie wielu bohaterów i to takie, które z biegiem czasu udaje się spełnić. Jednak o ile samo wejście do domostwa było stosunkowo proste, o tyle (fizyczne lub psychiczne) opuszczenie go graniczy z niemożliwością (AGUIRRE 2002)²⁴. Dzieje się tak, ponieważ, jak już wspomniano, przestrzeń ta jest anizotropowa – więc jej wielkość ulega zmianom (RUDAŚ-GRODZKA 2004: 104) – i amorficzna (KUBICKA 2008: 316). Przykłady postaci, którym udało się wejść w tę przestrzeń, lecz nie wyjść z niej, można mnożyć. Będą to choćby: doktor Larry, ojciec Mattingly czy Rita Mae²⁵ albo członek Talamaski, którego ciało kilka dekad po śmierci odkryto zawinięte w dywan, czy Stuart Townsend.

Pierwsza z wymienionych postaci, Larry, latami pragnął wejść do domu rodu Mayfair. Kiedy wreszcie mu się to udało, to gdy poznał drobną część wszystkich jego mrocznych tajemnic, okazało się, że doświadczenie to wpływa na niego w tak dużym stopniu, iż nie pomaga ani porzucenie pacjentki, ani wyjazd do innego miasta, ani upływający czas. Postać Lashera – widziana początkowo wyłącznie w starym domostwie – może pojawić się wszędzie, ewokując nieustanne poczucie zagrożenia: „W miarę jak dni mijały, jego lęk przeszedł w przerażenie. Nie mógł jeść ani spać. Nie potrafił się skupić. Ponury nastrój nie opuszczał go ani na chwilę [...]” (RICE 2010: 36). Duch powoli doprowadził go do szaleństwa: „Być może one wszystkie są wariatkami. Być może on sam dostanie obłądu, jeśli nie wydostanie się z tego domu” (RICE 2010: 26).

Wydarzeniem, dzięki któremu Larry może odzyskać spokój, okazuje się spotkanie z członkiem Talamaski, Aaronem Lightnerem. Rozmowa z nim, możliwość opowiedzenia swojej historii osobie, która w nią wierzy, zostaje kilkakrotnie przyrównana do

²³ Czego dowodzą choćby przywołane w tekście opisy domostwa.

²⁴ Przykładem może być wspomniany już doktor leczący Deirdre Mayfair. Po zobaczeniu Lashera postanawia już nigdy nie wracać do nawiedzzonego domu, lecz wrażenie, które wywołało w nim spotkanie z Nieznanym, pozostaje. Nawet wiele lat później Larry wciąż nie może zapomnieć o domu przy ulicy Pierwszej i o jego niesamowitych mieszkańcach (RICE 2009: 11, 85, 87).

²⁵ Przyjaciółka Deirdre z czasów szkolnych. Ona również widziała Lashera.

spowiedzi. Ma działanie oczyszczające i uwalniające, staje się pewnego rodzaju egzorcyzmem uwalniającym udręczonego doktora:

Potem przez długi czas doktor siedział sam, zatopiony w myślach. Rzeczywiście było mu lepiej, nieopisanie lepiej. Trudno temu zaprzeczyć. Nie żałował, że opowiedział swoją historię. W istocie całe to spotkanie zdało mu się darem, który los mu zesłał, aby pozbawić go największego ciężaru, jaki kiedykolwiek dźwigał na swoich barkach. Lightner znał i rozumiał całą sprawę. Znał też córkę z Kalifornii. [...] A więc uwolnił się od tego wszystkiego, czyż nie tak? Znowu stwierdził, że traktuje zapewnienia Lightnera jak słowa wypowiedziane w konfesjonale, słowa poparte jakimś religijnym autorytetem. Tak, trzeba wyzbyć się tych przykrych wspomnień (RICE 2010: 42-43).

Motywy konfesji pojawia się zresztą wielokrotnie i zwykle wiąże się właśnie z osobą Aarona Lightnera. O swoich traumatycznych doświadczeniach związanych z rodem Mayfair opowiadają mu między innymi ojciec Mattingly, Richard Llewellyn, Rita Mae i Michael Curry.

W *Dziejach czarownic z rodu Mayfair* świętość i demonologia są ze sobą ściśle połączone. W wypadku każdej postaci pojawiają się odniesienia do katolickich obrzędów, takich jak spowiedź lub wykonanie znaku krzyża. Rodzina Mayfair uczęszcza do kościoła, a czarownice często się modlą. W sypialni Deirdre, a wcześniej i innych czarownic, znajduje się ołtarzyk pełen dewocjonaliów. Dochodzi też do pewnego rodzaju „egzorcyzmowania” domu. Także sama postać czarownicy może przywołać na myśl świętą:

A jednak co za ładna kobieta siedziała tam, na ganku. Od terapii wstrząsowej nie posiwała jej włosy. Oczy zaś, choć całkowicie puste, miały wciąż głęboki, błękitny kolor. Przypominała świętą figurę z kościoła. *Niech mi ojciec pomoże*. Promień światła padł na szmaragd, który rozjarzył się jak małe gwiazda (RICE 2010: 142).

Również jej antenatka, Mary Beth, posiadała swój ołtarz. Jednakże poza figurami świętych stały na nim również artefakty związane z czarami voodoo:

Istnieje co najmniej piętnaście różnych relacji o ołtarzu wudu, na którym Mary Beth od czasu do czasu paliła kadzidło i różnokolorowe świece i stawiała gipsowe figurki świętych. Ale ani jedna z opowieści nie określa precyzyjnie tego miejsca. (Jest rzeczą interesującą, że żaden czarny służący, którego o to pytano, nigdy nie wspominał o tym choćby jednym słowem) (RICE 2010: 652).

Powyższy opis budzi jednoznaczne skojarzenia z religią *candomblé*, którą do Ameryki przywieźli afrykańscy niewolnicy. W obecnej chwili największy ośrodek tej religii znajduje się w Brazylii. W związku z próbą zwalczania jej pośród niewolników, wprowadzili oni do swojego panteonu postaci wielu świętych katolickich. Religia ta pojawia

się kilkakrotnie w książkach opisujących dzieje rodu Mayfair (COULARDEAU 2004)²⁶. Warto podkreślić, że często najwyższymi kapłanami w *candomblé* są kobiety (RODEMONGA 2013) i tu tkwi podobieństwo do opisanego w *Godzinie czarownic* matriarchatu.

W trakcie odkrywania tajemnic rezydencji, Rowan i Michael odnajdują wiele dewocjonałów. Na uwagę zasługuje fragment, w którym kobieta niszczy figurę Matki Boskiej. Należy dodać, iż Rowan wychowała się w duchu racjonalizmu i ateizmu, nie zna się zatem na symbolice chrześcijańskiej. Z kolei Curry dorastał w katolickiej, irlandzkiej rodzinie, dzięki czemu jest dla czarownicy pewnego rodzaju przewodnikiem, na przykład wyjaśnia jej, czym jest i do czego służy gromnica. Różnice w wychowaniu objawiają się choćby w sytuacji, w której Rowan niszczy jedną ze świętych figur:

Nagle podeszła do stolika, pochwyciła gipsową figurę Maryi z odsłoniętym czerwonym sercem i rzuciła w poprzek pokoju. Figura wylądowała na marmurowej posadzce otwartej łazienki, pękła na trzy nierówne kawałki. Rowan patrzyła wstrząśnięta własnym postępkim.

Michael stał zdumiony. Przeraziło go coś zupełnie irracjonalnego. Figura leżała na zimnej posadzce. Chciał coś powiedzieć, jakieś zaklęcie lub modlitwę [podkr. — B. Sz.-M.], by odwrócić nieszczęście; zrobić coś, jak splunąć trzy razy w niemalowane drewno czy odpukać w niemalowane drewno (RICE 2009: 239).

Z demonologią związana jest sama postać Lashera – demona, ducha czy po prostu nadnaturalnego bytu, wykorzystywanie czarów (złej lub dobrej woli, voodoo i tak dalej), eskalacja zła obecna w relacjach międzyludzkich, obłąd, wszechobecna śmierć i rozkład, a także konieczność uwalniania osób i miejsc od wpływu Złego. W wypadku *Godziny czarownic* mówienie o duchach ewokuje konieczność podejmowania rozważań religijnych, gotycyzm jest bowiem nierozdzielnie związany z chrześcijaństwem (RUDAŚ-GRODZKA 2004).

Związek magii i religii jest doskonale widoczny w przeważającej części *Godziny czarownic*. Wiele członkiń rodu co niedzielę bierze udział we mszy świętej, inne poświęcają się Bogu poprzez wstąpienie do zakonu, zaś kolejni Mayfairowie ofiarowują wysokie datki na kościoły. Separacja chrześcijaństwa i demonologii jest tu właściwie niemożliwa.

²⁶ Opisy *candomblé* pojawiają się między innymi w *Merrick* – powieści o wampirzycy będącej czarownicą Mayfair oraz w *Posiadłości Blackwood*, w której pojawia się Mona Mayfair.

Kto nawiedza rodzinę Mayfair

„Ten mężczyzna” – to jedno z najczęstszych określeń niesamowitej istoty towarzyszącej Mayfairom na przestrzeni kilku wieków. Lasher, ponieważ tak brzmi jego imię nadane mu przez Suzanne, stanowi prawdziwą zagadkę. Nie można stwierdzić, by ktokolwiek z rodziny wiedział, kim właściwie jest ów byt.

Status ontologiczny Lashera jest zatem niedookreślony, choć znana jest postać, jaką przyjmuje. Na przestrzeni dziejów zmienia się jego strój, ale ogólny wygląd pozostaje ten sam. Suzanne, czarownica, która go przywołała, widziała przystojnego, ciemnonookiego i ciemnowłosego mężczyznę w stroju pasterza. Członek Talamaski w latach dwudziestych ubiegłego wieku zobaczył go w stroju sprzed co najmniej kilku dekad, jeśli nie całego stulecia. Współczesne czarownice oglądają go już eleganckiego i w garniturze. Jest to jeden z dowodów na jego rozwój²⁷. Jakby w nawiązaniu do irlandzkich odniesień, Lasher ukazuje się czasem jako rudowłosy mężczyzna o zielonych oczach.

Patrick McGrath zauważył ponadto, iż:

Prawdopodobnie [Lasher — B. Sz.-M.] to Szatan; być może stary celtycki bóg przemieniony w demona po upadku swojej cywilizacji. Z pewnością silny irlandzki akcent w powieści wzmacnia to wrażenie. Bez wątplenia na przestrzeni dziejów w Szkocji, na Haiti, w końcu w Nowym Orleanie ukazuje się członkom rodu Mayfair, głównie kobietom, jako szczupła, blada, elegancka postać o ciemnych oczach i ciemnych włosach oraz o hipnotyzująco uwodzicielskiej mocy roztaczanej nad każdym, kto jest na tyle lekkomyślny, by go zabawić (McGRATH 1990)²⁸.

Nastrój grozy wywołany przez rozkład rezydencji Mayfairów wzmacnia ten niepewny status Lashera, jego niewyjaśniona proveniencja. Lashera można zidentyfikować czy określić jako byt pośredni pomiędzy duchem a demonem²⁹. Nie posiada on materialnego ciała, ale może poruszać przedmioty czy doprowadzać czarownice do

²⁷ Członkowie Talamaski są zdumieni zdolnością uczenia się tego ducha-demonia, ponieważ zwykle spotykane przez nich zjawy są zdezorientowanymi bytami niemogącymi przekroczyć granicy między światami.

²⁸ Przekład własny za: „Possibly he’s Satan; possibly he’s an old Celtic god turned demon after the collapse of that civilization. Certainly the strongly Irish flavor of the novel would reinforce this notion. What is sure is that down the centuries, in Scotland, in Haiti, finally in New Orleans, he appears to members of the Mayfair family, mainly the women, as a slim, pale, elegant figure with dark eyes and dark hair and a hypnotically seductive power over any of them reckless enough to entertain him”.

²⁹ Jego status jest niepewny tylko w *Godzinie czarownic*, ponieważ w późniejszych częściach *Dziejów czarownic z rodu Mayfair* Rice czyni z niego ostatniego przedstawiciela starożytnej rasy. Nie jest to jednak istotne dla rozważań podjętych w niniejszym rozdziale.

seksualnej ekstazy, w czym przypomina inkuba (RICE 2010: 753-755). Nie starzeje się, ale się uczy, wzmacnia swoje kompetencje. Chce dbać o dobro swoich czarownic, lecz niejednokrotnie je przez to unieszczęśliwia – myśl o tym, czego pragną ma swoje źródła nie tylko w bezpośrednio wyrażanych przez nie życzeniach, ale również w luźnym przekazie mentalnym: nieostrożnej myśli czy porywie gniewu czarownicy.

W przeciwieństwie do wielu powieści w *Godzinie czarownic* nawiedzenie nie łączy się z konkretnym miejscem (albo łączy się w nim w niewielkim tylko stopniu), lecz raczej z osobami: czarownicami Mayfair, które zobaczą „tego mężczyznę”³⁰, Lashera, niezwykłą istotę, decydującą o tym, której Mayfairównie przypadnie w spadku całe dziedzictwo rodu. Na ów spadek składają się wspaniała rezydencja³¹, kosztowna biżuteria oraz ogromne zasoby finansowe rodziny, a także wielki szmaragdowy naszyjnik, będący symbolem władzy nad Lasherem gotowym spełniać polecenia swojej pani.

Rzeczony szmaragd jest artefaktem będącym widzialnym znakiem wybrania przez demona. Każdą czarownicę zobowiązuje się do noszenia go. Główna bohaterka, Rowan Mayfair, zostaje zmuszona – obwarowaniami prawnymi – do założenia znielowidzonego naszyjnika w dniu ślubu z Michaeliem. Mimo niechęci, jaką początkowo obdarza klejnot, z upływem czasu jej analityczny umysł jest coraz bardziej przyciągany przez zagadkę i związane z nią możliwości:

Kiedy [Rowan — B. Sz.-M.] zobaczyła klejnot po raz pierwszy, wydawał jej się nierzeczywisty i budził niejasną odrazę. Teraz był niemal czymś żywym, mającym własne dzieje do opowiedzenia. Wahala się, czy wyjąć go z przybrudzonego etui. Oczywiście, nie należał do niej. Należał do tych, które wierzyły w jego moc, chciały nosić go z dumą, chciały, by *on* przybył. [...] Rowan poczuła się nagle zażenowana. Wstydziła się przed Aaronem i Michaeliem swoich myśli. Tego, że nieomal pożądała demona jak prawdziwa czarownica. Roześmiała się cicho (RICE 2009: 361).

Można przypuszczać, że Lasher nie zna ograniczeń związanych z przestrzenią, ponieważ pojawia się zarówno w domu przy ulicy Pierwszej (wewnątrz budynku, w ogrodzie, nawet za ogrodzeniem), jak i w różnych częściach Nowego Orleanu: w kościele świętego Alfonsa, w internacie świętej Róży, na przystanku czy nawet w pubie. Członka Talamaski, Aarona, zdumiewa ten brak barier dotyczących poruszania się przez

³⁰ Określenie używane przez członków rodziny Mayfair. Stosują je zarówno ci znający prawdę o istnieniu demona, jak i ci nieświadomi jej.

³¹ Początkowo jest to plantacja położona niedaleko Port-au-Prince na Haiti (niegdyś San Domingo), następnie posiadłość Riverbend, a ostatecznie dom przy ulicy Pierwszej w Nowym Orleanie.

Lashera: „— Widział go pan w kościele? — Znów to badawcze wejrzenie; wzrok słuchającego niemal ranił jego twarz” (RICE 2010: 335). Większość znanych Lightnerowi zjaw nie przekraczała progu kościoła – uznając nienaruszalność poświęconej ziemi – tymczasem Lasher niejednokrotnie pojawiał się na mszy u boku swoich czarownic. Michael i jego matka również zobaczyli go w świątyni.

Co więcej, demon po śmierci Deirdre przenosi się do domu Rowan w Tiburonie, kolejny raz udowadniając, że odległości nie stanowią dla niego przeszkody. Lasher zmaterializował się w siedemnastowiecznej Szkocji, potem we Francji, w posiadłości Riverbend na Haiti, by finalnie osiąść w domu przy ulicy Pierwszej – a konkretniej w całej stolicy Luizjany oraz właściwie wszędzie, gdzie znajdowała się albo nakazała mu być wybrana czarownica.

Lasher ukazywał się nie tylko swoim czarownicom. Mogli go zobaczyć również inni ludzie, jeśli taka była wola jego pań (albo jego samego). Przykładowo, widywał go wspomniany już lekarz, a także Michael Curry, ksiądz Mattingly, spacerowicze przechadzający się po Garden District, Richard Llewellyn i wielu innych. Demon miał zwykle cel w ukazywaniu swojej postaci. Czasem chciał kogoś nastraszyć, innym razem wzbudzić zazdrość (jak w kochanku Julienu, Richardzie) albo pokazać swoje przywiązanie do czarownicy (jak w wypadku pojawiania się przy katatoniczce Deirdre).

Rowan, neurochirurg o racjonalnym spojrzeniu na świat, pragnie poznać naturę Lashera. W czasie rozmowy z nim zadaje mu nurtujące ją pytania:

- Ale wiesz o sobie coś, co mógłbyś powiedzieć mi teraz, używając precyzyjnego języka.
- To, że jestem bezgraniczny. Własną siłą czuję dopiero wtedy, gdy się skoncentruję. Mogę używać swej mocy. Potrafię doświadczać bólu myśląc częścią siebie.
- Co jest tą częścią? Skąd pochodzi siła, którą się posługujesz? Te pytania się ze sobą wiążą.
- Nie wiem. Kiedy Suzanne wezwała mnie, zjawiłem się skupiony, jakbym przebywał tunel. Czulem mój kształt, rozciągłość podobną do pięcioramiennej gwiazdy, którą narysowała, a każde z ramion pentagramu wydłużało się. Sprawiałem, że drzewa szeleściły, liście opadały, i dlatego Suzanne nazwała mnie swoim Lasherem (RICE 2009: 501).

Musi istnieć jakieś połączenie pomiędzy Lasherem a naturą, dowodem na to są nie tylko okoliczności jego pojawienia się, lecz powtarzające się poruszanie drzewami, zrzućanie z nich liści oraz powodowanie burzy podczas śmierci każdej z czarownic. W *Godzinie czarownic* poszczególni bohaterowie niezwiązani z rodem Mayfair pokrewieństwem wielokrotnie zastanawiali się, skąd przybywający na czuwanie przy zmarłym krewni nieomylnie wiedzieli, iż powinni zabrać ze sobą parasol, mimo że w żadnej innej części Nowego Orleanu wtedy nie padało.

Również jedno z pierwszych nawiedzeń domu przy ulicy Pierwszej w czasie, gdy wprowadziła się do niego ostatnia beneficjentka dziedzictwa, odbywa się w podobny sposób: „Lasher w drzewach, Lasher, który być może w taki właśnie sposób pojawiał się, wzywany przez Deirdre. Rita Mae tak naprawdę nigdy nie wiedziała, co w rzeczywistości opisuje Aaronowi Lightnerowi” (RICE 2009: 363). Rowan obserwuje bowiem drzewo, którego gałęzie wyginają się w nienaturalny sposób, dotykając okien.

Lasher przez kilkaset lat posłusznie spełnia polecenia czarownic. Jego celem jest jednak stać się wreszcie ciałem, przybrać materialną postać. Aby móc to osiągnąć, potrzebuje trzynastej czarownicy, najsilniejszej spośród wszystkich i jednocześnie znającej się na nowoczesnej sztuce medycznej:

— Znasz moje odwieczne marzenie. Nigdy więcej żadnych martwych powłok, prymitywnych iluzji. Żywe ciało w twoim wnętrzu. Jakie inne na świecie czeka na mnie, równie giętkie i podatne, złożone z milionów maleńkich komórek, których doskonałości nie jest w stanie wykorzystać [...] (RICE 2009: 585).

Lasher zabija dziecko znajdujące się w łonie Rowan i wchodzi w ciało, które – wedle swoich słów – sam stworzył, starannie wyselekcjonował spośród niezliczonych połączeń genetycznych. Swoje ucieleśnienie porównuje do przyjścia na świat Chrystusa: „Godzina czarownic jest tuż, tuż. Chrystus przyszedł na świat i w końcu Słowo stało się ciałem. Ja także się narodzę, moja piękna czarownico, jestem już tylko oczekiwaniem” (RICE 2009: 585). Zresztą dokonuje się ono w momencie niezwykle symbolicznym, bo w czasie wigilii Bożego Narodzenia. Pragnienie cielesnego odrodzenia się może potwierdzać teorię McGratha odnośnie satanicznej proveniencji Lashera.

Zakończenie

Rice w serii *Czarownice z rodu Mayfair* stworzyła miejsce, które stało się centralnym ośrodkiem nawiedzania przez złego ducha. Niesamowita, budząca nabożny lęk budowla przy ulicy Pierwszej w Nowym Orleanie jest miejscem zamieszkiwanym nie tylko przez pokolenia czarownic, lecz również nadnaturalną istotę o nieokreślonym rodowodzie. Mimo wyjaśnień dotyczących natury Lashera, nadal stanowi on zagadkę i utożsamia strach przed nieznanym. Poczucie zagrożenia ewokuje nie tylko jego obecność, ale także wydarzenia, których jest prowodyrem.

Pomimo pojawienia się kilku siedzib Mayfairów, to właśnie ostateczna lokalizacja najściślej wiąże się z nawiedzaniem. Zamieszkuje w niej nie tylko Lasher, ale i dusze

zmarłych czarownic, które nie mogą przekroczyć granicy pomiędzy światami. W domu przy ulicy Pierwszej urodziło się i umarło wielu członków rodziny. To tam organizowano przyjęcia, uroczystości rodzinne i czuwanie przy zmarłych. Tamże w końcu najczęściej widywano Lashera – czy to jako ciemnowłosego mężczyznę, czy też postaci charakteryzującej się bardziej celtyckim typem urody, czy wreszcie w bardziej metafizycznych znakach, jak choćby poruszające się gałęzie albo ulewa towarzysząca śmierci czarownic.

Podsumowując, mimo że nawiedzenie w *Godzinie czarownic* wiąże się bardziej z osobą aktualnej beneficjentki dziedzictwa Mayfairów, to jednak domostwo mieszczące się w Garden District z całą pewnością można określić jako pełne duchów. Ma na to wpływ historia rodu, liczne pamiątki pozostawione po kilku pokoleniach, a także niezatarty ślad, jakim naznaczyły rezydencję poszczególne czarownice.

English summary

Barbara Szymczak-Maciejczyk's chapter *The Witches, ghosts, and specters: The New Orleans House at the First Street* delves into the haunted house described in *The Witching Hour* by Anne Rice. The house is haunted by Lasher, a half-demon, half-ghost, and the souls of the dead members of the Mayfair family. The author contends that it is the family's history that has considerable influence on the perception of the house (both its exterior and interior). Every witch has left an indelible mark of her own personality and power, affecting the entire Mayfair family in each generation. Personal family belongings accumulated in the house draw flashbacks of the past, family legends and extended historical narratives of the Mayfair family by strangers, enabling a post-memory discourse. Most of the novel characters dream of renovating the residence. The house on First Street is renovated—symbolizing an exorcism. Many references to Christianity and demonology occur in *The Witching Hour* exemplified by the appearance of figures of saints, visits to church, setting of altars in the rooms of the witches, devotional articles and the theme of confessions breaking the power of the Mayfair house. The novel delves deeper into the occult by providing descriptions of the Candomblé religion and voodoo rituals. Attention was also drawn to Lasher, whose origin and nature are not thoroughly explained. However, he has a tremendous impact on many aspects of the family's life. Lasher's powers allow the reader to infer that haunting is not related to a specific location (as evidenced by even the lack of obstacles to the emergence of Lasher in different places of the world), but rather, with certain persons. Interesting is Lasher's connection with an emerald necklace, inherited by successive generations of witches. For the Mayfair family, it is a sigil signifying that of the women were chosen as a beneficiary of the "great heritage". In spite of the many failed attempts to expel spirits, Lasher makes the New Orleans House on First Street the focal point of their visitations.

Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przeł. Agnieszka Izdebska, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, s. 15-32.
- ANDERSON, STACEY (2014), 'Voodoo is rebounding in New Orleans after Hurricane Katrina', *Newsweek.com*, online: <http://www.newsweek.com/2014/09/05/voodoo-rebounding-new-orleans-after-hurricane-katrina-266340.html> [dostęp: 30.06.2017].
- COOPER, ALICE (2016), *Alice Cooper Interviews Anne Rice on Religion, Vampires, Tom Cruise & Pot*, online: *Billboard.com*, <http://www.billboard.com/articles/news/7074806/alice-cooper-interviews-anne-rice> [dostęp: 30.06.2017].
- COULARDEAU, JACQUES (2004), *Anne Rice and New Orleans Vodun, canbomble and christianity. Merick Mayfair, a Witch Turned Vampire*, https://www.academia.edu/1338968/ANNE_RICE_AND_NEW_ORLEANS_VO-DUN_CANDOMBLE_AND_CHRISTIANITY_MERRICK_MAYFAIR_A_WITCH_TURNED_VAMPIRE [dostęp: 30.06.2017].
- DELAPERRIÈRE, MARIA (2013), 'Miejsca pamięci czy pamięć miejsc? Kilka refleksji na temat uobecniania przeszłości w literaturze współczesnej', *Ruch Literacki*: 1 (316), ss. 49-61.
- ENIGMA ARTS (2015), 'Anne Rice discussing the future of the Mayfair Witches', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=Pi8XYZsQxjo> [dostęp: 30.06.2017].
- HAAS LYDIA, ROBERT HAAS (1996), 'Living with(out) Boundaries. The Novels of Anne Rice', w: Tony Magistrale, Michael A. Morrison, *A Dark Night's Dreaming: Contemporary American Horror Fiction*, Columbia: University of South Carolina Press, ss. 55-67.
- IZDEBSKA, AGNIESZKA (2002), 'Gotyckie labirynty', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, ss. 33-41.
- KACZOR, KATARZYNA (2002), *Dom przy ulicy Pierwszej. Nowoorleański gotycyzm Anne Rice*, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.),

Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo, Kraków: Universitas, ss. 233-242.

- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1994), *Mity przebrane*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- KUBICKA, HALINA (2008), *Nawiedzony dom – groza metafizyczna czy rzeczywista? Figura przeklętego domu jako metafora społecznych patologii*, w: Daria Adamowicz, Yulia Anisimovets, Olga Taranek (red.), „Gorsza” kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństwa, Wrocław: Wydawnictwo Sutoris, ss. 316-324.
- MARZEC, ANDRZEJ (2012), ‘Widma, zjawy i nawiedzone teksty – hauntologia Jacques’a Derridy, czyli o pośmiertnym życiu literatury’, w: Magdalena Garbacik, Piotr Kawulok, Adam Nowakowski, Natalia Palich, Tomasz Surdykowski (red.), *Wymiary powrotu w literaturze*, Kraków: Wydawnictwo Libron, ss. 255 - 262.
- MCGRATH, PATRICK (1990), ‘Ghastly and Unnatural Ambitions’, *NYTimes.com*, online: <http://www.nytimes.com/1990/11/04/books/ghastly-and-unnatural-ambitions.html> [dostęp: 30.06.2017].
- OLKUSZ, KSENIA (2007), ‘Archetyp „złego miejsca”. Opowiadania grozy Algernona Blackwooda’, *Studia Filologiczne*: 1, s. 217-229.
- OLKUSZ, KSENIA (2009), ‘Konglomerat niesamowitości: „Domofon” Zygmunta Miłoszewskiego jako gra z klasycznym modelem literatury weird fiction’, *Literatura i Kultura Popularna*: 15, s. 105-130.
- OLKUSZ, KSENIA (2011), ‘Szalona wyobraźnia. Motyw „złego miejsca” w twórczości Stefana Grabińskiego’, *Katedra.nast.pl*, online: <http://katedra.nast.pl/artykul/5399/Szalona-wyobraznia-Motyw-8222zlego-miejsca8221-w-tworczosci-Stefana-Grabinskiego/> [dostęp: 30.06.2017].
- OLKUSZ, KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu.
- RICE, ANNE (2010), *Godzina czarownic*, tom 1, przekł. Anna Czajkowska i Hanna Pustuła, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- RICE, ANNE (2009), *Godzina czarownic*, tom 2, przekł. Małgorzata Samborska i Agnieszka Izdebska, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

RODEMONGA (2013), *Candomblé*, online: <https://religiez.wordpress.com/2013/06/17/candomble/> [dostęp: 30.06.2017].

RUDAŚ-GRODZKA, MONIKA (2004), 'Czasem dobrze być martwym. Na marginesie książki *Wokół gotycyzmów*', *Teksty Drugie*: 5, ss. 101-107.

SZPOCIŃSKI, ANDRZEJ (2008), 'Miejsca pamięci (*lieux de mémoire*)', *Teksty Drugie*: 4, ss. 11-20.

Lwów jako konstrukt nostalgiczny polskiego i ukraińskiego kryminału retro

MACIEJ JASKOT, IURII GANOSHENKO*

Wprowadzenie

Przestrzenna (geoantropologiczna) problematyka kultury popularnej obecnie jest jednym z najbardziej produktywnych, humanistycznych podejść do interpretacji jej potencjału ideowego i ujawnienia właściwości strukturalnych w co najmniej jednym z wielu jej segmentów. Należy oczywiście uwzględnić szczególną złożoność takiego obiektu interpretacji jak kultura popularna, ponieważ, po pierwsze, sam koncept jest mało wyrazisty i oprócz tego bardzo zależny od naukowo-metodologicznego punktu widzenia (co jeszcze bardziej komplikuje także wachlarz cech emocjonalnych, które tradycyjnie zjawiska popularne wyprowadzały poza nawias analizy intelektualnej jako niegodne, nieważne, prymitywne, wulgarne). I po drugie, niewątpliwie samo badane zjawisko istnieje i rozwija się według dosyć złożonych praw wewnętrznych, aktywnie apelując do wszystkich gałęzi wspólnego „drzewa kultury” – tożsamości, mentalności, form społeczności i dystrybucji zasobów gospodarczych, bytu i codzienności, systemów wychowawczych i moralnych, norm i sposobów strukturalizacji życia ludzkiego i tak

* SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny | kontakt: [Kontakt: mjaskot@swps.edu.pl](mailto:mjaskot@swps.edu.pl)
Zaporoski Państwowy Uniwersytet Medyczny | kontakt: ganoshenko@ukr.net

dalej w całym ich zróżnicowaniu synchronicznym i nieliniowych formach stałej (i do-
 syc wysokiej) dynamiki. Mając u podstaw wypracowane w ciągu stuleci i ewoluujące
 pod wpływem gigantycznego rozwoju kanałów informacji w XX i XXI wieku tech-
 nologie szerokiego (czasami globalnego) samopowielania, kultura popularna nabrała
 cech niezwykle żywotności i stosunkowo łatwo adaptuje się do zmian zarówno w sfe-
 rze sensów (kryzys wzorców zachowania, upadek archetypów społecznych i aktywiza-
 cja innych, odnowienie skali wartości), jak i w systemie narracji (strategii i sposobów
 narracji). Kultura popularna, zwracając się do nosiciela zrozumiałego dla niego sys-
 temu znaków, w ciągu XX wieku znacznie poszerzyła sferę swego bytowania i wyszła
 z egalitarnych marginesów estetycznych i ideologicznych, przyswajając faktycznie nor-
 matywną funkcję kultury, stając się nową normą kulturalną współczesnego świata glo-
 balnego.

Ponieważ popkultura, zdaniem Natalii Sokołowej, jest „zjawiskiem nie tyle kontra-
 stowym wobec »wysokiej«, lecz bardziej bliskim pospolitemu doświadczeniu i włą-
 czonym do codzienności”¹ (SOKOŁOWA 2010: 64), to współczesny człowiek już od dzie-
 ciństwa przebywa i kształtuje się w ścisłym kontakcie z jej wytworami i konsumpcją.
 Kultura popularna wciąż reprezentuje i na nowo aktualizuje swe wartości, wzorce kul-
 turalne i kody w codziennym otoczeniu człowieka, w modzie (a tym samym i w struk-
 turalizowaniu swojego wyglądu), kulinariach, sporcie, turystyce, wzornictwie, środkach
 masowego przekazu, w weekendowych formach wszelkich rodzajów sztuki, ale jedno-
 cześnie tworzy także system ich bytu w czasie i przestrzeni. Aby odczuć na sobie wpływ
 takiego schematu kulturalnego nawet niekoniecznie trzeba konsumować jej wytwory
 w bezpośrednim rozumieniu, to znaczy opanować określone artefakty lub teksty – wy-
 starczy przebywać w zasięgu jej oddziaływania symbolicznego, rozumieć jej kody, znać
 jej stereotypy i wartości i chociażby częściowo identyfikować się z jej paradygmatami.

Nadzwyczajna przenikalność popkultury i uniwersalność jej języka globalnego
 pokazuje, iż jest ona pełnowartościowym środowiskiem istnienia kulturowego czło-
 wieka i głównym translatozem jego ontologii, dawno podporządkowawszy sobie wła-
 ściwości strukturalizowania rzeczywistości społecznej, umiejętnie wykorzystawszy fe-
 nomen socjopsychologiczny konsumpcji, subtelnie reagując na zmiany niestabilnych

¹ Przekład własny za: „явление, не столько контрастное по отношению к »высокому«, сколько более близкое к обыденному опыту и включенному в повседневность”.

form życia ideologicznego społeczeństw, ukierunkowując swoje technologie na tworzenie szczególnego obrazu rzeczywistości, który determinuje wybory człowieka (propaganda, reklama, aktywacja stereotypów społecznych).

Właśnie od połowy XX wieku kultura popularna coraz ściślej integrowała się z kulturą masową (dlatego też w literaturze naukowej bardzo często wzajemnie się one nawarstwiają), umiejętnie wykorzystując jej formy i metody autoprezentacji oraz translacji. Jednakże oprócz wymienionych właściwości, które zapewniają jej funkcjonowanie i „przetrwanie”, kultura popularna ma jeszcze jedną uniwersalną właściwość dla wszystkich podstawowych jej komponentów (szczególnie dla semiotycznych systemów znaków) – jej szczególną zdolność do absorpcji. Popkultura obecnie łatwo wchłania w siebie wartości kulturowe i artefakty kultury elitarnej, a także kontrkultury, przyciąga na swą orbitę te sfery i systemy, które nie mogły znaleźć się tam wcześniej – religię, naukę, uogólniając i stereotypizując ich osiągnięcia (na przykład teoria względności, psychoanaliza, teoria strun i przestrzenno-czasowych wypaczeń w *Simpsonach* lub w serialu *Teoria wielkiego podrywu* czy też w semiotycznej teorii sztuki w cyklu książek Dana Browna). Zatem w świadomości konsumenta stopniowo niweluje się konfrontacja dwóch gałęzi kultury, coraz większa ich „otwartość” (*sensu* Umberto Eco) prowadzi do postwspółczesnego zjawiska swobodnego przemieszczania się zasobu motywacyjnego i systemów obrazowych w sztuce, zdejmując napięcie drugorzędności.

Dlatego coraz bardziej zrozumiała jest stopniowa ewolucja zainteresowania naukowego problemami kultury popularnej – od ostrzegawczego „buntu mas” José Ortegi y Gassetta po inwektywne rozumienie jej konsumenckiej istoty „kultury industrialnej”, pozatwórczej, pustej, masowej, wtórnej w pracach Waltera Benjamina, Theodora Adorno, Herberta Marcuse. Jednakże sytuacja postwspółczesności (postmodernizmu) nie potwierdziła ich największych obaw z powodu powszechności jednych wzorców kultury. Przecież bez względu na globalizację kodów (a tym samym i przestrzeni rozpowszechnienia się) kultura popularna coraz bardziej komplikuje się, różnicuje i orientuje na jak najróżniejszych konsumentów-nosicieli, którzy z powodu rozwoju interaktywnych praktyk sztuki współczesnej stają się coraz aktywniejsi w swoich zainteresowaniach kulturalnych, coraz mocniej bronią swojego prawa do artefaktów (pojawienie się *fanfiction*, głosowanie w reality show, żądanie wniesienia zmian do scenariusza serialu na *fansite*). Takie praktyki kulturowe są dosyć dynamiczne, dlatego taka „fragmentowana” (CHANEY 2004) popkultura nie ma konkretnego adresata, współczesny model kulturowy jest wyraźnie niesynchroniczny i nieliniowy, co daje znacznie większą swobodę subkulturom i samoidentyfikacji „ja”, ale coraz wyraźniejsza staje się ogólna

zasada takiej produkcji kulturowej – „konstrukt zastępuje rzeczywistość [конструкт заменяет реальность]” (SZAPINSKAJA 2011: 44), to znaczy zaufanie do symultanicznych wobec rzeczywistości artefaktów i ideologii jest wyższe niż do rzeczywistości, współczesna kultura staje się schronieniem przed rzeczywistością.

Dlatego semiotyczny potencjał kultury popularnej jest bardzo wysoki, co też w latach siedemdziesiątych XX wieku warunkowało metodologiczny powrót do analizy dyskursów filozoficznych i narracji już jako systemów modelujących świadomość i byt ludzki (HANDLIN 1960; HUTCHEON 1991).

Dynamika rozwoju współczesnego metagatunku kryminału

Naturalnie ogólne zmiany paradygmatów sztuki nie mogły nie zahaczyć literatury pięknej, która tradycyjnie zajmowała ważną niszę, zarówno w kulturze elitarniej, jak i popularnej, dlatego jako jedna z pierwszych w XIX wieku zareagowała na zmiany w schemacie konsumpcyjnym, to znaczy na przejście do industrialnych form organizacji społeczeństwa, które przyniosło ze sobą demokratyzację edukacji, szybką urbanizację i pojawienie się czasu wolnego wśród proletariatu, co oznaczało dostępność czytania dla różnych warstw społeczeństwa, co stało się przyczyną burzliwego rozwoju właśnie paraliteratury (literatury rodzajowej, formułowej, masowej, bulwarowej).

Dzisiaj literatura popularna, co oczywiste, znacznie ewoluowała, z jednej strony nieco wypierana media-kulturą i kinem, które przy pomocy innowacji technicznych czynią konsumpcję artefaktów coraz bardziej komfortową. Z drugiej strony literatura zyskała nowy impuls rozwoju również dzięki nośnikom elektronicznym (*e-book*), a także przywróciła sobie archaiczną formę ustną (audio książka) i stworzyła syntetyczne formy ze sztuką wizualną (komiks, powieść graficzna). Dlatego literatura rozwijała się synchronicznie z innymi formami sztuki popularnej, tworząc wraz z nimi grupy metagatunkowe (kryminał, *thriller*, *fantasy* i tak dalej) w literaturze i w filmie, TV, grach komputerowych, a także w pozaartystycznych formach popkultury – parkach rekreacyjnych, trasach turystycznych czy wzornictwie odzieży.

Powszechna predylekcja ku fragmentacji w kulturze popularnej nie mogła nie odbić się na literaturze – jak wskazuje Sofija Fiłonenko:

[...] znamiennej tendencją gatunkowego systemu literatury masowej jest dążenie do maksymalnej dyferencjacji, rozproszenia gatunków, wiąże się to z potrzebą maksymalnego zaspokojenia potrzeb

segmentowanego audytorium czytelniczego. [...] Drugą tendencją rozwoju systemu gatunkowego jest mieszanie, wzajemne przenikanie się gatunków (*genre blending*), lub dyfuzja gatunkowa (FILONENKO 2011: 159)².

Oznacza to, że wszystkie te dosyć rygorystyczne wymogi (formuły), które stawiano określonym gatunkom, szczególnie kryminałom, dziś ustępują miejsca ogólnym prawom reprezentacji, która staje się „z jednej strony pluralna i w nieskończoność polisemantyczna (co przejawia się w tekstach postmodernistycznych), a z drugiej strony utrzymuje pewną jednolitość obrazu i jego sensu, odradzając narrację i przejrzystość struktury, charakterystyczne dla gatunków popularnych” (SZAPINSKAJA 2011: 46)³. Dlatego gatunek kryminału, mimo że zachował swoje pierwotne cechy (wątek jest budowany na zagadce intelektualnej przestępstwa, główny bohater powinien znaleźć rozwiązanie, czytelnik obserwuje pojawianie się nowych faktów i może wyciągać własne wnioski, przestępstwo obowiązkowo musi być wykryte), to potencjały ciągu zdarzeń, motywów i obrazów aktywnie transformują się zgodnie z wymogami czasu. Zdaniem Tetiany Hrebenuk wielowątkowość we współczesnym kryminale jest o wiele większa niż w klasycznym (HREBENIUK 2010), co wiąże się z rozpowszechnioną dyfuzją gatunkową i narracją awanturniczo-przygodową która, naszym zdaniem, zachodzi pod wpływem wariantów ekranowych metagatunku – na kryminał literacki zaczynają oddziaływać współczesne wymogi konstrukcji wątku i montażu teleprodukcji (seriali) i kinematografii, co zakłada znacznie większą aktywność i mobilność bohatera niż w „pokojowym” kryminale, gdzie podstawę schematu wydarzeń stanowiła praca mózgu bohatera.

Właśnie w popkulturze audiowizualnej dopatrujemy się także przyczyny zmiany wątku detektywistycznego, związanej z dyfuzją międzygatunkową, która bez względu na pewien konserwatyzm metagatunku, mimo wszystko, odzwierciedla się – są naruszane klasyczne reguły pisania kryminałów (FILONENKO 2011), na przykład zasada braku wątku miłosnego, który odwraca uwagę od wątku głównego. Dzisiaj trudno znaleźć utwór kryminalnego metagatunku, w którym nie byłoby chociażby odpowied-

2 Przekład własny za: „Показною тенденцією розвитку жанрової системи масової літератури є рух до максимальної диференціації, дроблення жанрів. Це пов'язано з потребою максимального задоволення потреб сегментованої читачької аудиторії [...] Друга тенденція розвитку жанрової системи – змішування, взаємопроникнення жанрів (*genre blending*), або жанрова дифузія”.

3 Przekład własny za: „с одной стороны, плюральной и до бесконечности полисемантической (что про является в постмодернистских текстах), а с другой, удерживает некое единство образа и его смысла, возрождая нарратив и четкость структуры, характерные для популярных жанров”.

nich motywów, dosyć częste występowanie relacji miłosno-rodzinnych staje się impulsem rozwoju wątku kryminalnego (*Erynie* Marka Krajewskiego, *Pierwszy śnieg* Jo Nesbø, *Azazel* Borysa Akunina, serial *Most nad Sundem* i inne). Tendencja ta wiąże się przede wszystkim ze stopniową zmianą genderowego nacechowania kryminału jako gatunku „męskiego” i potrzeby poszerzenia audytorium. Z tego też powodu obserwuje się charakterystyczne dla współczesnej kultury ciążenie ku parytetowości genderowej w konstruowaniu narracji; coraz częściej śledztwo prowadzi kobieta-detektyw (seriale *Partnerki*, *Rosemary & Thyme*, *Los misterios de Laura*) lub też kobieta pojawia się w roli asystenta (lwowski cykl Pawła Jaszczuka, seria książek Elizabeth George *Sprawy inspektora Lynleya* i filmów nakręconych na ich podstawie o inspektorze, serial *Elementary*) lub też mężczyzna zamienia się w asystenta (serial *Castle*, prawie wszystkie serie książkowe Darii Doncowej), lub też głównym antagonistą staje się kobieta (*Samochód z Piekarskiej* Andrija Kokotuchy, serial *Elementary*).

Jeszcze jedną dosyć wyraźną tendencją rozwoju detektywistycznego metagatunku jest charakterystyczne dla kultury współczesnej fragmentowanie moralności, swoisty „zachwył złem”. Powoduje to umiejscowienie na pierwszym planie zarówno jako bohaterów narracji tradycyjnych antagonistów, co jest charakterystyczne tak dla popkultury (wampiry, wilkołaki, zombie jako bohaterzy pozytywni), jak i dla metagatunku detektywistycznego, w którym przestępca staje się jednym z pełnowartościowych ośrodków narracyjnych wątku (*Dekorator* Borysa Akunina, *Erynie* Marka Krajewskiego, seriale *Krach*, *Dochodzenie*, *Motyw*) lub też protagonistą (serial *Dexter*). W znacznym stopniu wpłynęło to także na zmianę głównego bohatera i w bardziej tradycyjnych formach kryminału zyskuje on wstrętne, odpychające albo amoralne cechy charakteru czy też nawyki, co jeszcze bardziej przykuwa do niego uwagę odbiorcy. Bohater jest ukazany jako socjopata (seria książek Stiega Larssona, seriale *Sherlock*, *Most nad Sundem*) z niewyraźnymi cechami moralnymi i/lub trwałymi uzależnieniami (książki Jo Nesbø, Roberta Galbraitha [właściwie: Joanne K. Rowling], Marka Krajewskiego, seriale *Suits* i *Luther*). To także w znacznym stopniu transformuje pierwotne cechy gatunkowe pod wpływem tendencji ogólnokulturowej poprawności politycznej do przekraczania granic wszelkiej „inności”, wyrzeczenia się imperatywów moralnych. Szczególną rolę w tej transformacji odegrał także kryminał estetyki *neo-noir*, co pociągnęło za sobą znacznie wyższy poziom naturalizacji przemocy. Także dosyć wyraźną pierwotną tendencją literackiego, a później i rynku medialnego jest ciążenie ku serialowości narracji kryminału:

[...] strukturalnie narracja serialowa jest zawsze otwarta, w dowolnej chwili obiecując permanentną odnowę. W szerszym znaczeniu popularna serialowość jest gotowa do realizacji w najpełniejszej postaci paradoksu, który z sukcesem może pretendować do roli utopii strukturalnej całej kultury kapitalistycznej: obiecuje ona potencjalnie nieskończone nowatorstwo rekonstrukcji (NEUMANN & RUPP 2015: 23)⁴.

Przestrzeń i czas kryminału retro

Szczególną uwagę przyciąga specyficzna różnorodność gatunkowa kryminału, która coraz wyraźniej zdobywa sobie miejsce w odbiorze czytelnicznym kryminału retro, którego konstrukcja wątku jest realizowana nie we współczesnym świecie, lecz w dalekiej przeszłości. Kryminał retro determinują także wszystkie wymienione tendencje rozwoju metagatunku, a szczególnie jeszcze jedna cecha specyficzna – „nastrojowość”, która jest przede wszystkim technologią doboru takich stylistycznych środków narracji, aby wywołać u odbiorcy trwałą reakcję stereotypową asocjacji z pozafabularną rzeczywistością kulturalną, czego rezultatem będzie określony, sztuczny obraz tej rzeczywistości. Taka właśnie strategia pisarska była u Agathy Christie, kiedy tworzyła ona nieco sztuczny wizerunek Brytanii, który okazał się bardzo trwały w kulturze popularnej (na przykład tradycja picia herbaty o piątej po południu (*five o’clock*) już nie istniała w zwyczajach Brytyjczyków w okresie międzywojennym). Jest to charakterystyczne także dla innych gałęzi popkultury, gdzie obraz przeszłości (syndrom paryski wśród turystów, nowojorskie marzenia serialu *Przyjaciele*, „brytyjskość” projektów telewizyjnych BBC), i w kulturze współczesnej, gdzie dominuje zasada *non selection*: skrupulatnie wyselekcjonowany i skondensowany w szereg symbolicznie oznaczalny obraz staje się rzeczywistością w percepcji odbiorcy. Brak możliwości odróżnienia obrazu i rzeczywistości wraz z zasadą konsumpcji-zapominania (kultura krótkookresowa) tworzy efekt niekrytycznego i niegłębokiego odbioru, zaufania do nieprawdziwego.

Właśnie w takiej plastycznej formie funkcjonuje też współczesny kryminał retro – zmiana parametru czasowego, w którym intensyfikuje się nastrojowość. Główna różnica kryminału retro od historycznego podgatunku polega na niekoncentrowaniu

⁴ Przekład własny za: „структурно сериальный нарратив всегда открыт, в любой момент обещая постоянное обновление. В более общем смысле популярная сериальность готова в самом полном виде реализовать парадокс, который может отлично претендовать на роль структурной утопии всей капиталистической культуры: она обещает потенциально бесконечную новизну воспроизведения”.

się autorów tego pierwszego na konkretnych wydarzeniach historycznych i postaciach, historia stanowi tylko tło, a nie zasadę budującą wątek. Historia w kryminale retro, jak i w ogóle w postmodernistycznym schemacie kulturalnym, funkcjonuje tak, że już nie może reprezentować przeszłości historycznej, może on „reprezentować” tylko nasze myśli i stereotypy o tej przeszłości (która natychmiast przekształca się w „pop-historię”) (JAMESON 1991: 25). Zatem w kryminale retro mamy do czynienia nie z historią, a z kliszowanym obrazem tej historii, w który wchodzi tylko te elementy, które dadzą czytelnikowi właśnie odczucie klimatu, a nie prawdy historycznej. Koncentracja autorów na odtworzeniu obrazowej rzeczywistości, co, naturalnie prowadzi do odwracania się od intrygi kryminalnej (na przykład w akcji powieści Andrija Kokotuchy *Adwokat z Łyczakowskiej* zaledwie jej jedna trzecia rozwija intrygę kryminalną), czasami wywołuje krytykę: „Zbyteczna dla gatunku kryminalnego jest orientacja na szczegółowy zarys obyczajów i przekazanie ducha czasu [*Избыточна для детективного жанра и установка на детальную обрисовку нравов и передачу духа времени*]” (RANCZIN 2004: 239). Jednakże warto zauważyć, że często właśnie ów „duch czasu” jest jednym z sekretów popularności takich książek, chociaż kryminał retro w zasadzie można zaliczyć do „książek kostiumowych” (termin Charlesa Dantziga), to znaczy z prawdy historycznej pozostał tylko surogat, ale właśnie on przez swą prostotę obrazową determinuje popularność gatunku, i pewne inne cechy jego genealogicznej specyfiki, między innymi, stałą predylekcję gatunku do określonej toponimiki.

Od samego początku kształtowania się metagatunku (Edgar Allan Poe, Artur Conan Doyle), to miasto było ograniczającym (i jednocześnie otwartym) schematem poszukiwania wykrycia przestępstwa. Samo miasto w kulturze stopniowo staje się tą przestrzenną charakterystyką, którą zdaniem Władimira Toporowa „można rozumieć jak komunikat [*можно понимать как сообщение*]” (ТОПОРОВ 1983: 227).

Tekstualność semiotyczna miasta jest realizowana przede wszystkim poprzez swą kulturowo samowystarczalną sztuczność, absolutną nienaturalność, która tak imponuje kulturze popularnej z jej ideologią dynamiki konsumpcji artefaktów kulturowych. Miasto jest środowiskiem, w którym przecinają się liczne, różnowektorowe kierunki egzystencji ludzkiej, dlatego że miasto, według teorii Jurija Łotmana:

[...] jako złożony mechanizm semiotyczny, generator kultury, może spełnić tę funkcję tylko dlatego, że jest kotłem tekstów i kodów, różnie urządzonych i heterogennych [...]. Miasto – mechanizm, który wciąż od nowa rodzi swą przeszłość, które dostaje możliwość zestawienia z teraźniejszością jakby synchronicznie (ŁОТМАН 1999: 328)⁵.

Takie pomieszanie warstw czasowych spotykamy w miastach z „pamięcią historyczną”, która wciąż jest transmitowana do współczesności nie tylko poprzez architekturę i zasady urbanistyczne różnych lat, ale i przez struktury symboliczne, uosobione w artefaktach kulturowych. Miasto jako tekst stwarza możliwość przeczytania siebie w dużej ilości podejść do swej semantyki (MADUROWICZ 2007: 86-87). Poszczególne miasta są tak samo polisemantyczne i stwarzają możliwość ich wielokrotnej interpretacji, w tym i symbolicznej, przeciw „przestrzeń – to jedna z fundamentalnych kategorii percepcji i przedstawienia rzeczywistości. Przestrzeń tekstów literackich i kulturowych należy pojmować nie jako zamieszkałe miejsce, nie jak statyczną wielkość – jest ona aktywnym nośnikiem znaczeń kulturowych” (ROZENHOLM, SAWKINA 2015: 7)⁶. Dzięki powtórnej semiotyzacji poprzez włączenie miasta do rzeczywistości powieściowej kryminału retro staje się ono przedmiotem „gry miejskiej”, której istotą jest:

[...] zwrócenie uwagi na miasto jako takie. Przestrzeń miejska staje się diagramem, a scenariusz który jest podpowiadany w tym przypadku przez zasady ruchu po diagramie, stanowi dystans niezbędny do tego, by spojrzeć na miasto w nowej perspektywie i zauważyć to, obok czego przechodzimy zwykle bez refleksji, co zlewa się w jednolite tło” (ГУСЗЫЊСКА 2014: 47)⁷.

To znaczy miasto, jako środowisko istnienia człowieka i rzeczywistość kulturowa, która sama przez się już określa tożsamość człowieka, staje się ważnym czynnikiem samoidentyfikacji z przestrzenią poprzez symboliczne szeregi literackie, które nadają stereo-

⁵ Przekład własny za: „как сложный семиотический механизм, генератор культуры, может исполнять эту функцию только потому, что является котлом текстов и кодов, разноустроенных и гетерогенных [...] Город – механизм, который постоянно заново рождает свое прошлое, которое получает возможность соположения с настоящим как бы синхронно”.

⁶ Przekład własny za: „пространство – это одна из основополагающих категорий восприятия и изображения реальности. Пространство литературных и культурных текстов нужно понимать не как пассивное место, не как некую статичную емкость, – оно является активным носителем культурных значений”.

⁷ Przekład własny za: „обращение внимания на город как таковой. Городское пространство становится диаграммой, а сценарий, который подсказывают в этом случае правила движения по диаграмме, является дистанцией, необходимой для того, чтобы взглянуть на город в новой перспективе и заметить то, мимо чего мы обычно проходим без рефлексии, что сливается в единый фон”.

typizowanemu otoczeniu cechy przestrzenne. Kryminał retro bardzo skrupulatnie traktuje toponimikę, szczegółowo wytycza trasy przemieszczania się bohaterów ze wskazaniem dzielnic i ulic z odpowiednimi nazwami, wszakże „kultura popularna kształtuje wyobraźnię zbiorową o przestrzeni [популярная культура формирует коллективные представления о пространстве]” (ROZENHOLM & SAWKINA 2015: 6).

Konstruowanie semiotyki Lwowa w tekście polskiego i ukraińskiego kryminału retro

Zatem i Lwów na mapie literackiej kryminału retro pojawia całkiem nieprzypadkowo, skoro ma wszystkie niezbędne wymienione cechy – i oryginalną historię, i wysoki poziom stereotypowości w jego odbiorze, i bogatą zewnętrzną (środowiskową) stronę (duże zasoby zachowanej architektury, jej konkretna przynależność stylistyczna), specyfikę schematów komunikacyjnych i tras turystycznych. Wszystko to stwarza wspańnię możliwości antropogeograficzne do plastycznego urzeczywistnienia miasta w tekstach kultury.

Właśnie dlatego Lwów (Lemberg, Leopoldis) jest popularnym środowiskiem narracyjnym współczesnej literatury zarówno ukraińskiej, jak i polskiej, szczególnie w gatunkach wykorzystujących stylizację retro. Do podstawowej analizy autorzy rozdziału proponują cztery literackie cykle: Marka Krajewskiego o komisarzy policji Edwardzie Popielskim (*Głowa Minotaura, Erynie, Liczby Charona*), Pawła Jaszczuka o lwowskim dziennikarzu kroniki kryminalnej Jakubie Sternie (*Foresta Umbra, Plan Sary, Marionetki, Akuszer śmierci*), Andrzeja Kokotuchy o adwokacie Klimie Koszowym (*Adwokat z Łyczakowskiej, Widmo z Wałowej, Samochód z Piekarskiej*), a także dwie książki Bohdana Kołomyjczuka o Adamie Wistowiczu, komisarzy policji (*Ciemnica dusz, Niebo nad Wiedniem*). Akcja wszystkich kryminałów rozgrywa się w okresie od końca XIX wieku do początku II wojny światowej.

Jeżeli do tego wykazu dodać jeszcze utwory w stylistyce retro, napisane w gatunku powieści awanturniczko-przygodowej, na przykład *Lemberg pod sztandarami słońca* (Лемберг. Під знаменами сонця) Anny Chomy, *Kroniki przygód Henia Murkockiego* (Хроніка пригод Геня Муркоцького) Oksany Dumańskiej w dwóch książkach, a także powieści napisane z wykorzystaniem stylistyki retro – *Tango śmierci* (Танго смерті) Jurija Winniczuka i *Saga lwowska* (Львівська сага) Piotra Jacenki, powieści biograficzne tego samego okresu, których akcja rozgrywa się we Lwowie i uwzględnić jeszcze i ten fakt, że Władysław Iwczenko, pisarz gatunku kryminału retro, również posyła

swojego stałego bohatera Iwana Pidopryhorę do Lwowa, chociaż ośrodkiem etnograficznym jego cyklu *Najlepszy śledczy imperium* (*Найкращий слідчий імперії*) zawsze była Ukraina Środkowa (Połtawszczyzna, rejon Winnicy), staje się oczywiste, że lwowski tekst retro wcale nie jest zjawiskiem przypadkowym w kolejnej zmianie mody literackiej, a ukazuje nieco głębszą problematykę, związaną z architektoniką modelu popkulturowego i daje nam możliwość zobaczenia dogłębnych właściwości symbolicznego kształtowania rzeczywistości.

Za jedną z najważniejszych właściwości Lwowa należy uznać jego immanentną internacjonalność, ponieważ miasto od razu powstało na przecięciu wielu szlaków handlowych, było atrakcyjne ekonomicznie do zamieszkania przez przedstawicieli różnych nacji. Oprócz tego historia Lwowa kształtowała się w granicach różnych krajów i ustrojów, co aktywizowało procesy migracyjne i odbijało się na składzie etnicznym społeczeństwa lwowskiego, które w czasach opisywanych w kryminałach retro, stanowili głównie Polacy, Ukraińcy, Żydzi i Niemcy. Oczywiście, granice kulturowe wewnątrz miasta częściowo się zacierały, co też determinowało szczególną „integralną” sytuację kulturalną Lwowa. Jednakże nie należy przeceniać naturalności i łatwości przewyższania międzynarodowościowej komunikacji kulturowej, właśnie dlatego Anatolij Dnistrowyj określił utwory ze stylistyką retro jako „suwerenny multikulturalizm” (DNISTROWYJ 2015: 6). Naturalnie współczesna kultura popularna nie dąży do badania międzynarodowości Lwowa jako konfliktowego środowiska napięć, szczególnie w kontekście współczesnego rozumienia tolerancji i wyrozumiałości wobec inności tożsamości, myślenia i form samoprezentacji kulturowej, dlatego autorzy opuszczają konfliktogenną informację historyczną, praktycznie nie akcentują jej na kanwie tekstowej, chyba że aluzjami i wzmiankami mimochodem. Marek Krajewski mówi o możliwości pogromów żydowskich po podobnym do rytualnego zabójstwie chłopca w *Głowie Minotaura*, aktywizując stereotypy o rytualnych zabójstwach gojów dokonywanych przez Żydów (podobny wątek spotyka się dość często w polskim gatunku detektywistycznym). Najbardziej szczerzy w przedstawianiu konfrontacji kultur narodowych jest Paweł Jaszczuk, u którego dość wyraźnie odczuwalna jest aktywizacja stereotypów, immanentnych dla klasycznej świadomości narodowej – Ukraińcy są słabo wykształceni i agresywni, Żydzi – biedni, chciwi i z permanentnym zapachem cebuli. Także dość stereotypowo przedstawia Żydów Andrij Kokotucha, chociaż i on w serii detektywistycznej retro czyni Żyda Józefa Szackiego bohaterem-zastępcą, który swoim humorem i sprytem równoważy główną postać. Podobnie w utajony sposób i wstrzemięźliwie brzmi motyw nierówności narodowych u Bohdana Kołomyjczuka,

gdzie główny bohater, Ukrainiec, piastuje stanowisko inspektora policji, co jest raczej wyjątkiem, a nie regułą, o czym od czasu do czasu mu przypominają jego przełożeni. Generalnie jednak wszystkie wymienione serie kryminałów retro przekazują mile relaksujący obraz rzeczywistości, mają na celu rozrywkę, a także potencjalnie (lub realnie, jak w przypadku Marka Krajewskiego) mogą zostać przetłumaczone, co wyklucza „trudną” problematykę, przez co Lwów staje się przestrzenią powszechnej zgody narodów.

Taki stan rzeczy ma jeszcze jedną przyczynę pragmatyczną – nowe technologie włączania produktu literackiego do ogólnej produkcji popkulturowej. Nie jest tajemnicą, że ważną pozycję w dochodach budżetu Lwowa w dużej mierze stanowi turystyka, dlatego większość analizowanych tekstów (oprócz serii Pawła Jaszczuka) powstała także przy wsparciu lwowskich władz miasta. Na przykład Marek Krajewski po raz pierwszy przyjechał do Lwowa, jako miejsca potencjalnej lokacji dla przyszłych kryminałów retro, właśnie na zaproszenie mera Lwowa (BUKVOID.COM.UA 2009), a seria książek Andrija Kokotuchy jest wydawana przy jego wsparciu.

Wyraźny jest jeszcze jeden sposób wykorzystania popularności powieści, która już była aprobowana we wrocławskim cyklu Marka Krajewskiego – na podstawie wydażeń przedstawionych w powieściach przygotowuje się specyficzne trasy retro. Jedna ze lwowskich firm turystycznych organizuje takie wycieczki na podstawie serii Andrija Kokotuchy, a do wydania z twardą okładką powieści została dołączona także mapa Lwowa z tego okresu. Uwzględniając i ten fakt, że firma posiada całą sieć restauracji i kawiarni w centrum miasta (wszystkie z nich spieniężają stylistykę retro czasów Monarchii Austro-Węgierskiej), tekst literacki kryminału retro od razu wpisuje się w określoną strategię ekonomiczną, której głównym zadaniem jest zapewnienie rozrywki w czasie wolnym w nieco nostalgicznym środowisku, które eksploatuje stereotypy i obrazy przeszłości, wciąż sprzedając je na rynku kultury. Dlatego kryminały retro stają się także środkiem „nawigacji” w przestrzeni miasta poza granicami utworu literackiego, to znaczy „pojawia się przyjemność w poszukiwaniu rzeczywistości w literaturze i literatury w rzeczywistości [*появляется удовольствие от поиска реальности в литературе и литературы в реальности*]” (TUSZYŃSKA 2014: 48). Wprowadza to poetykę przestrzenną do jednego szeregu z innymi fenomenami komercyjnymi, co w świadomości odbiorcy stopniowo prowadzi do przekształcania realnego miasta z jego prawdziwą historią do wyimaginowanej przestrzeni, a później i do funkcjonalnej, gdyż, według Marca Augé:

[...] łańcuch powiązań komercyjnych oplata Ziemię, jeden asortyment towarów wytwarza inny, reklama rodzi inną reklamę, kopia rodzi kopię. W ten sposób fikcja coraz bardziej wzmacnia się: ona nie tylko rozstawia cudzysłowy, a po prostu pochłania rzeczywistość, zamierzając przekształcić ją (AUGÉ 1999)⁸.

Właśnie „nierzeczywistość” zawsze była jedną z głównych cech kultury popularnej, a miasta po przejściu powtórnej semiotyzacji i symbolizacji w kryminale retro przejawiają się dodatkową, nierealną semantyką, „tekstualne, dyskursywnie stworzone miasta są bez wątpienia nie tyle wyraźną mimetyczną, imitacją miast realnych, ile twórczymi, wyimaginowanymi konstruktami” (NEUMANN & RUPP 2015: 19)⁹. Na tę myśl naprowadzają słowa Andrija Kokotuchy z jednego z wywiadów: „Pracujemy z historykami, konsultantami, którzy indywidualnie podchodzą do każdego wątku. Ja potrzebuję, a historycy zrozumieli moje potrzeby, aby nie była to prawda, ale coś podobnego do prawdy” (VGOLOS.COM.UA 2014)¹⁰.

Nostalgia jako strategia pisarska i rzeczywistość tekstowa

Głównym środkiem przyciągnięcia i utrzymania uwagi czytelników jest konstruowanie szczególnej nostalgicznej tonacji narracji, kiedy w związku z tym, co przedstawione w utworze, u odbiorcy pojawia się szczególnie odczuwana tęsknota za opisywanymi czasami.

Taki związek nostalgiczny można osiągnąć przy pomocy kilku technik organizacji tekstualnej. Ważnym środkiem tworzenia tonacji emocjonalnej jest między innymi efekt egzotyki. Lwów z początku XX wieku jest tak samo egzotyczny dla tożsamości współczesnego Ukraińca, jak i dla samoidentyfikacji kulturowej współczesnego Polaka. Dla czytelnika ukraińskiego jest to przede wszystkim „tekst zagraniczny”, na który nawar-

⁸ Przekład własny za: „цепь коммерческих связей покрывает Землю, один ассортимент товаров порождает другой, реклама порождает другую рекламу, копия порождает копию. Так фикция все более набирает силу: она уже не только задает кавычки, а просто поглощает реальность, намереваясь преобразить ее”.

⁹ Przekład własny za: „текстуальные, дискурсивно созданные города являются, без всякого сомнения, не столько явной миметической имитацией реальных городов, сколько творческими и вымышленными конструктами”.

¹⁰ Przekład własny za: „Ми працюємо з істориками, консультантами, які індивідуально підходять до кожного сюжету. Мені потрібно, й історики зрозуміли мої вимоги, щоб це була не правда, а щось схоже на правду”.

stwia się translacja radzieckich mitów o tym, że Lwów to ośrodek nienawiści do Ukrainy Wschodniej, a niewielka mobilność turystyczna społeczeństwa wewnątrz kraju do ostatnich czasów powodowała, że nie było ono w stanie odkryć dla siebie tekstu lwowskiego. Dlatego stylistyka retro, mimo że bliska czytelnikowi ukraińskiemu poprzez wspólnotę antropogeografii, jednak pozostaje nieco egzotyczną. W związku z tym bardzo udaną zasadę prezentacji wybrał dla swoich powieści Andrij Kokotucha: główny bohater – emigrant z Imperium Rosyjskiego, dla którego Lwów też jest egzotyką – stopniowo odkrywa (odczytuje) dla siebie kod miasta. Zaś dla polskiego czytelnika, obeznanego z „kresami”, Lwów najczęściej transmituje się poprzez osobiste doświadczenia, lub przez artefakty kulturowe rodzinnych wspomnień. Międzywojenny Lwów ożywa w narracji kryminału retro, ale pewna ahistoryczność popularnego gatunku i wyraźne oderwanie od rzeczywistości w dążeniu do stworzenia całościowego obrazu miasta wywołują odczucia symultaniczne. Jednym ze stylistycznych środków egzotyzacji przestrzeni kulturalnej Lwowa staje się szczególny żywioł językowy miasta, jednakowo odległy od języka ukraińskiego, jak i od polskiego i z różnym sukcesem odtworzony przez pisarzy kryminału retro.

Nostalgiczne brzmienie jest możliwe także wtedy, gdy bazuje na ideologii społecznej, aktualizuje stereotypy nieświadomości zbiorowej. Na przykład, szczyt popularności utworów Borysa Akunina w Rosji przypada na okres końca lat dziewięćdziesiątych XX wieku i pierwsze lata pierwszej dekady XX wieku, gdy tęsknota Rosjan za silnym krajem, imperium o znaczeniu geopolitycznym była na najwyższym poziomie, ale kiedy to (przynajmniej w dyskursie symbolicznym) już się odrodziło – zostały zaktywizowane schematy ubóstwiania i uświęcenia władzy, samoizolacja narodu od zarządzania procesami społecznymi i politycznymi, „jednoczenie ziem” – popularność gatunku znacznie spadła. Rozwój gospodarczy Polski, jej sukcesy na międzynarodowej arenie politycznej aktywizują wiktymologiczne stereotypy myślenia zbiorowego, w centrum których znajdują się ideologemy utraconej wielkości, utraconych, mitologizowanych ziem przodków – stąd tak wielka popularność i sukces komercyjny Marka Krajewskiego. Dla Ukraińców zaś aktywizują się ideologemy afiliacji kraju z jednolitą przestrzenią kulturową świata, otwartością granic, synchronicznym rozwojem globalnym i narodowym, czego tak długo brakowało kulturze ukraińskiej.

Inną ważną metodą tworzenia nostalgicznego wachlarza emocjonalnego w kryminale retro jest podwójna semiotyzacja rzeczy codziennych, to znaczy zogniskowanie uwagi na mikroobrazowości. Powszechna bliskość kultury popularnej i powszedniości

codziennego otoczenia współczesnego człowieka, o której już wspomiano, szczególnie wyraziście przejawia się w strukturze kryminału retro. Interesujące badania Ewy Kaltenberg-Kwiatkowskiej pokazały (oprócz celów własnych) także ważną dla autorów rozdziału rzecz – głębokie więzi emocjonalne współczesnego pokolenia trzydziestolatków (i starszego) z życiem międzywojennym jego babć, które przekazuje się poprzez rzeczy i związane z nimi historie (KALTENBERG-KWIATKOWSKA 2007: 139). Oznacza to, że tonacja emocjonalna nostalgii, właściwa dla takich wspomnień, ma jeszcze wyraźną korelację materialną – za pomocą poszczególnych rzeczy, przedmiotów codziennego użytku, które pozostały w pamięci kulturowej (właśnie według zasady eklektycznego zestawu różnorodnych, przypadkowych rzeczy) jest tworzony wystrój większości restauracji i kawiarni. Dlatego też na stronicach kryminałów retro wszystkich czterech cykli pojawiają się marki odzieży, poszczególne przedmioty i związane z nimi procesy życia codziennego, co powinno odtworzyć szczególny „powolny” ład, gdy ludzie żyli w świecie „długotrwałych” rzeczy, gdy przedmioty codziennego użytku były przekazywane w spadku i powinny być służyć jak najdłużej. Właśnie dlatego, że rzeczy często przeżywały swoich właścicieli i przetrwały do tej pory, w kryminale retro semiotyzują się i stają „hiperodnośnikami” nie tyle do epoki, ile do emocjonalnej pamięci czytelnika.

Jedną ze stron takiego „urzeczowionego” przedstawienia bytu ludzkiego w kryminale retro jest zaakcentowana percepcyjność obrazu, gdy szczegółom, niemającym żadnego znaczenia dla rozwoju wątku głównego, poświęca się bardzo dużo uwagi. Autor stara się uruchomić u czytelnika wiele mechanizmów emocjonalnej percepcji rzeczywistości, apelując nie tylko do jego receptorów słuchu, ale i dotyku, smaku, węchu. Stąd też w narracji kryminału retro pojawia się dużo scen jedzenia, picia, wiele uwagi poświęca się odzieży, co wyraźnie transformuje gatunek, dlatego że bohater takiego utworu przynajmniej trzy razy częściej je i pije w przestrzeni tekstowej niż w klasycznym kryminale, co jest niezbędne pisarzowi do stworzenia obrazu rzeczywistości czy jej specyficznego klimatu.

Ale im bardziej mikroobrazy konstruują percepcyjną, hedonistyczną w swej istocie rzeczywistość tekstu kryminału retro, tym bardziej oddalony od rzeczywistości i bardziej funkcjonalny staje się zbiorowy wizerunek Lwowa. W istocie kultura popularna modeluje w świadomości odbiorcy kryminału retro sytuację samokreacji we współczesnej jej postaci – wirtualny Lwów jawi się jako ośrodek postępu, niezwykle dynamiczne miasto, gdzie już powstały i funkcjonują wszystkie formy kultury popularnej: środki masowego przekazu, kino, marki w modzie, wzornictwie, jedzeniu i napojach, restauracjach

i hotelach, utrwalając w kontekście retro dla współczesnego człowieka jego światopogląd jako normatywny i uzasadniony historycznie. A tworzy się to przy pomocy nostalgicznej plastywności opierającej się na iluzji percepcyjności codziennych mikroobrazów i symultanicznej historii, włączonej do symbolicznej, teatralizowanej przestrzeni miasta, gdzie przecinają się technologie pisarskie serialowego tworzenia kryminałów retro i rzeczywistość psychologiczna czytelnika stwarzana przez kulturę popularną.

English summary

The chapter *Lviv as a Nostalgic Construct for Polish and Ukrainian Retro Crime Fiction* by Maciej Jaskot and Jurii Ganoshenko raises the question of assessment of the factors that help to create the text of an increasingly popular meta-genre, i.e. the retro-style crime fiction. By focusing on the semiotic code of the city of Lviv—which, because of its history, becomes a convenient scenario used by the authors as the environment for their literary heroes—the study shows how symbols are used in writing techniques of retro-style crime fiction. Of particular interest are the Lviv retro-style criminal stories by Paweł Jaszczuk, Bohdan Kolomyjchuk, Andriy Kokotukha, Marek Krajewski, and the books of Jurii Vynnychuk and Petro Yacenko, that are not crime stories in the strict sense of the term, but nonetheless show some trends and a wider context of for understanding of the given metagenre. The poetics of space manifests itself through the detective layer of the work by creating an attractive, nostalgic image of reality carefully constructed by the author; the real city turns into a fictional, whereas historical details are only an exotic background for the events described. Particular attention has been paid to the functionality of the artistic microimages in the structure of the text. These microimages, by simultaneously appealing to the sensual and symbolic perception of the reader, play a very important role in creating a retro style and explain the popularity of retro-style crime fiction.

Źródła cytowań

- AUGÉ, MARC (1999), 'От города woobrażаемого k gorodu-funkcyi', *Chudożest-wiennyj żurnal*: 24. [Оже, Марк (1999) 'От города woображаемого k городу-фукции', *Художественный журнал*: 24], online: <http://www.guel-man.ru/xz/362/xx24/x2402.htm> [dostęp: 30.06.2017].
- BUKVOID.COM.UA (2009), 'Кnyhu pro Lwiw pysaw chodjacy pidworitniamy, – Marek Krajewsk'kyj', [Bukvoid.com.ua (2009) 'Книгу про Львів писав, ходячи підворітнями, – Марек Краєвський] online: <http://bukvoid.com.ua/digest/2009/09/28/143337.html> [dostęp: 30.06.2017].
- CHANEY, DAVID (2004), *The Cultural Turn. Scene-setting Essays on Contemporary Cultural History*, London: Routledge.
- DNISTROWYJ, ANATOLIJ (2015), 'Terytorija Petra Jacenka' w: Petro Jacenko, *Korotkuj putiwnyk z halyc'koho seksu*, Lwiw: Piramida, ss. 5-15. [Дністровий Анатолій (2015) 'Територія Петра Яценка: Передмова' w: Петро Яценко *Короткий путівник з галицького сексу*, Львів: Піраміда, с. 5-15].
- FIŁONENKO, SOFIJA (2011), *Masowa literatura w Ukraini: dyskurs / bender / žanr: monohrafija*, Donec'k: LANDON-XXI [Філоненко Софія (2011) *Масова література в Україні: дискурс / гендер / жанр: монографія*, Донецьк: ЛАНДОН-XXI.]
- HANDLIN, OSCAR (1960), 'Comments on Mass and Popular Culture', *Daedalus*: 2 (89), ss. 325-332.
- ГРЕБЕНІУК, ТЕТІАНА (2010), *Podija w chudożnij systemi sučasnoji ukrajinskoji prozy: morfolohija, semiotyka, recenzija: monohrafija*, Zaporizża: Proswita [Гребенюк, Тетяна (2010) *Подія в художній системі сучасної української прози: морфологія, семіотика, реценція: монографія*, Запоріжжя: Просвіта.]
- HUTCHEON, LINDA (1987), 'The Politics of Postmodernism: Parody and History', *Cultural Critique*: 5, ss. 179-207.
- JAMESON, FREDRIC (1991), *Postmodernism or Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press.

- KALTENBERG-KWIATKOWSKA EWA (2007), 'Biografie mieszkaniowe: domy dzieciństwa babek wnukom opowiedziane', w: Grażyna Woroniecka (red.), *Co znaczy mieszkać. Szkice antropologiczne*, Warszawa: Trio, ss. 136-170.
- ЛОТМАН, JURIJ (1999), *Siemiosfera*, Sankt Pietierburg: Progress [Лотман Юрий (1999) *Семиосфера*, Санкт Петербург: Прогресс].
- MADUROWICZ, MIKOŁAJ (2007), *Miejska przestrzeń tożsamości Warszawy*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- NEUMANN, BIRGIT, JAN RUPP (2015), *Formirowaniye kulturnych monografij i dinamika sierialnosti: delo Szertoka Choltmsa*, Moskwa: Topografii popularnoj kultury [Нойманн Биргит, Ян Рупп (2015) *Формирование культурных монографий и динамика сериальности: дело Шерлока Холмса*, Москва: Топографии популярной культуры].
- RANCZIN, ANDRIEJ (2004), 'Romany B. Akunina i klassiczeskaja tradicija: powiestwowaniye w czetyrioch glawach s prieduwiedomlenijem, liriczeskim otstuplenijem i epilogom', *Nowoje litieraturnoje obozrienije*: 3 (67). ss. 235-266. [Ранчин Андрей (2004) 'Романы Б. Акунина и классическая традиция: повествование в четырех главах с предуведомлением, лирическим отступлением и эпилогом', *Новое литературное обозрение*: 03 (67), сс. 235-266].
- ROZENHOLM ARJA, IRINA SAWKINA (2015), 'Katrografiruja popularnoje', w: *Topografii popularnoj kultury*, Moskwa: Nowoje litieraturnoje obozrienije, ss. 5-29 [Розенхольм Арья, Ирина Савкина (2015) 'Картографируя популярное', w: *Топографии популярной культуры*, Москва: Новое литературное обозрение, с. 5-29].
- SOKOŁOWA, NATALJA (2010), 'Popularnaja kultura w paradigmatie Cultural Studies i filozofskoj estietike', *Izwestija wysszych uczebnych zawiedienij. Gumanitarnyje nauki*: 3, ss. 62-69. [Соколова Наталья (2010) 'Популярная культура в парадигме Cultural Studies и философской эстетике', *Известия высших учебных заведений. Гуманитарные науки*: 3, сс. 62-69].
- SZAPINSKAJA, JEKATERINA (2011), 'Obrazy rialnosti w prostranstwie ieprieziencacyi: analiz litieraturnych i ekrannyh tiekstow', *Kultura i isskustwo*: 1 (1), ss.42-53. [Шапинская, Екатерина (2011) 'Образы реальности в пространстве

репрезентации: анализ литературных и экранных текстов’, *Культура и искусство*: 1(1), сс. 42-53].

ТОПОРОВ, WŁADIMIR (1983), ‘Prostranstwo i tekst’ w: *Tekst: Semantika i struktura*, Moskwa: Nauka, s. 227-281. [Топоров Владимир (1983) ‘Пространство и текст’ w: *Текст: Семантика и структура*, Москва: Наука, с. 227-281.]

TUSZYŃSKA, JUSTYNA (2014), ‘„Goroda-ubijcy”, ili sowriemiennyj polskij gorodskoj dietiektiw’, *Nowyj filologiczeskij wiestnik*: 3 (30), s. 40-49. [Тушиньска Юстина (2014) ‘«Города-убийцы», или современный польский городской детектив’, *Новый филологический вестник*: 3 (30), с. 40-49].

VGOLOS.COM.UA (2014), *Andrij Kokotiucha: ukrajins’kyj czytacz nieadekwatno spryjmaje chudożniu literaturu* [vgołos.com.ua (2014) ‘Андрій Кокотюха: український читач неадекватно сприймає художню літературу’], online: http://vgołos.com.ua/articles/andriy_kokotyuha_ukrainskyy_chytach_neadekvatno_spryuymaie_hudozhnyu_literaturu_167571.html [dostęp: 30.06.2017].

Siedem małych słów. Obraz wojny wietnamskiej w komiksie *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve'a Dillona

WOJCIECH LEWANDOWSKI*

Wprowadzenie

Wojna w Wietnamie, jedno z najbardziej traumatycznych doświadczeń we współczesnej historii Stanów Zjednoczonych, jest stale obecna w kulturze popularnej. Marek Haltof pisał, że została ona:

[...] wchłonięta przez kulturę masową. Wizja tej wojny staje się coraz bardziej obrazem produkowanym na ekranie. Istnieje niebezpieczeństwo, iż prawda o tej wojnie, jeśli taka istnieje, nie przebiję się przez obrazy setek patroli wyruszających do akcji w fotogenicznej, wietnamskiej dżungli (HALTOF 1992: 108)¹.

Ten zimnowojenny konflikt stał się tematem wielu powieści, filmów fabularnych i dokumentalnych, gier komputerowych, a także licznych komiksów wydawanych zarówno podczas jej trwania, jak i wiele lat od jej zakończenia (CONROY 2009: 140-149).

* Uniwersytet Warszawski (Wydział Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych) | kontakt: wojciech@gi-tararysowane.pl

¹ W rozdziale będę posługiwał się terminem „kultura popularna”. We współczesnym kapitalistycznym społeczeństwie zachodnim terminy „kultura masowa” i „kultura popularna” są prawie jednoznaczne. Jak ujął to Dominic Strinati: „kultura masowa jest kulturą popularną tworzoną przez masową technikę, technikę przemysłową i sprzedawaną dla zysku masowej publiczności konsumentów” (STRINATI 1998: 22).

Druga wojna indochińska, która trwała od 1962 do 1975 roku², była obecna w tekstach kultury popularnej praktycznie od początku jej trwania, jednak typowy sposób prezentacji wydarzeń wietnamskich ukształtował się później, w latach siedemdziesiątych oraz osiemdziesiątych, kiedy społeczeństwo Stanów Zjednoczonych mogło spojrzeć na minioną dekadę z pewnego dystansu. Szczególnym obrazem poświęconym temu konfliktowi, o czym będzie mowa dalej, jest prowojenna produkcja *Zielone bereety* z Johnem Wayne, która weszła na ekrany w 1968 roku (HALTOF 1992: 99-100). To filmy „wietnamskie” w znacznym stopniu przyczyniły się do ukształtowania głównych wątków występujących w komiksowych opowieściach o tej wojnie.

Wśród najczęściej pojawiających się w opowieściach o wojnie w Wietnamie tematów wyróżnić można następujące: wiedza o miejscu prowadzenia działań zbrojnych, relacje pomiędzy żołnierzami oraz ich morale, wpływ wojny na psychikę żołnierzy, wizerunek wroga, wątek patrolu oraz kwestię powrotu do ojczyzny. Na podobne elementy zwraca uwagę Tobey C. Herzog, analizując konteksty literackich narracji o wojnie wietnamskiej, zwłaszcza tych sporządzanych przez byłych żołnierzy (HERZOG 1992: 10-59). Wokół tych tematów konstruowane są opowieści o konflikcie w Indochinach obecne w kulturze popularnej. Twórcy kładą nacisk na różne aspekty udziału w konflikcie zbrojnym w Wietnamie, często wykorzystując je jedynie do ukazania motywacji głównych bohaterów³.

Celem rozdziału jest przedstawienie wizji wojny wietnamskiej we współczesnej kulturze popularnej na przykładzie komiksu *Kaznodzieja* scenarzysty Gartha Ennisa i rysownika Steve’a Dillona. Analiza treści wybranych zeszytów serii pokaże, jak autorzy *Kaznodziei* twórczo wykorzystali wspomniane wyżej wątki wietnamskich opowieści, tworząc niezwykle interesujący portret żołnierskiego życia w Wietnamie oraz po powrocie do ojczyzny. Ich opowieść, która obficie czerpie z wcześniejszych filmów i komiksów wietnamskich oraz w ogóle opowieści wojennych, stanowić może interesujące studium losów jednostek naznaczonych przez udział w budzących kontrowersje działaniach zbrojnych.

² Nieocenionym źródłem historycznej wiedzy na temat wietnamskiego konfliktu jest książką Artura Dmochowskiego *Wietnam 1962-1975* (DMOCHOWSKI 2003).

³ Przykładowo w filmie *Powrót do domu* skupiono się na psychologicznych konsekwencjach udziału w okrutnej wojnie. Z kolei tak zwana „skaza wietnamska” stanowi formułę wyjaśnienia motywacji bohaterów filmów, książek czy komiksów. Bodaj najbardziej znany przykład zastosowania „skazy wietnamskiej” w kinie to film w reżyserii Ted Kotcheffa *Rambo. Pierwsza krew* (1982), otwierający cykl opowieści o losach weterana z Wietnamu Johna Rambo. O sile tego motywu pisze Haltof (1992: 104-106).

Kaznodzieja

Komiks Gartha Ennisa i Steve’a Dillona był wydawany w latach 1995-2000. W sumie opublikowano 75 zeszytów związanych z opowieścią o losach Jesse’ego Custer⁴. Komiksy ukazywały się w ramach linii wydawniczej Vertigo stanowiącej jeden z imprintów wydawnictwa DC. W ramach Vertigo publikowane są komiksy skierowane do dojrzałego czytelnika. Sześćdziesiąt sześć zeszytów *Kaznodziei* opublikowano w typowym dla amerykańskiego rynku komiksowego miesięcznym cyklu. Ponadto wydano pięć zeszytów specjalnych oraz jedną, czterozeszytową miniserię poświęconą postaci Świętego od Morderców. Jak wspomina Mateusz Wiśniewski, Ennis przygotował jeszcze jeden zeszyt specjalny, jednak nie ukazał się on ze względu na „zbyt obłe treści” (WIŚNIEWSKI 2008: 103).

Scenarzysta serii *Kaznodzieja* – Garth Ennis – rozpoczął karierę w magazynie „Crisis”, powiązany z najsłynniejszym brytyjskim czasopismem komiksowym „2000AD”, w którym debiutowało wielu znanych twórców opowieści obrazkowych. Od początku tworzył komiksy, w których pojawiała się poważna tematyka społeczna. Jego debiutanckie dzieło, *Troubles*, opowiadało o konflikcie w Irlandii Północnej, ojczyźnie autora. Od 1991 roku Ennis pisał komiksy dla amerykańskiego Vertigo. Serią, od której rozpoczął współpracę z tym wydawnictwem, był *Hellblazer*, opowieść o losach angielskiego egzorcysty Johna Constantina. Sukces tworzonych w ramach tej serii opowieści był jedną z przyczyn, dla których Vertigo zaproponowało autorowi stworzenie w pełni autorskiej serii. Jedynym warunkiem, jaki postawiło przed nim DC, był udział w projekcie Steve’a Dillona, który zresztą ilustrował scenariusze do pisanego przez Ennisa *Hellblazera* (WIŚNIEWSKI 2008: 104).

Pierwszy zeszyt *Kaznodziei* ukazał się w kwietniu 1995 roku. Komiks opowiada o losach wielbego Jesse’ego Custer, kaznodziei z przymusu. Po tym, jak wcieli się w niego zbiegły z niebios byt, stanowiący owoc związku z anioła z demonem, Jesse, wstrząśnięty ujawnioną przy okazji informacją, że Bóg uciekł ze swojego stanowiska, wyrusza na jego poszukiwanie, próbując tym samym zrozumieć swój los. Jego starania wspiera dwoje towarzyszy: Tulip – dziewczyna Custer a oraz irlandzki wampir, Cassidy.

⁴ Zeszyty zostały wydane w dziewięciotomowym wydaniu zbiorczym. Polskie wydanie komiksu Ennisa i Dillona ukazało się trzynastu tomach, gdyż wydawca podzielił niektóre tomy amerykańskiej edycji (ENNIS & DILLON 2002-2007).

Bohaterowie spotykają wiele oryginalnych postaci oraz niejednokrotnie muszą mierzyć się z niebezpieczeństwami natury ziemskiej oraz ponadnaturalnej. Ennis nasycił *Kaznodzieję* dużą dawką humoru, często bardzo czarnego, przemocy w stylu Quentina Tarantino, czy wulgarnością. Jednak wszystkie te zabiegi dobrze służą opowiadanej historii, a przyjęta konwencja pozwala Ennisowi zaprezentować wiele poważnych problemów przy zachowaniu rozrywkowego charakteru opowieści. Popularność komiksu przyczyniła się do realizacji jego telewizyjnej adaptacji, której pierwszy sezon wyemitowano w 2016 roku.

Kaznodzieja jest odbiciem Ameryki w krzywym zwierciadle. Ennis, Irlandczyk, stworzył komiks o Stanach Zjednoczonych prawdopodobnie bardziej „amerykański” niż jakikolwiek twórca z Nowego Świata. Osobliwością *Kaznodziei* jest też charakterystyczny koktajl gatunków: western jest tu połączony z horrorem i opowieścią drogi (WIŚNIEWSKI 2008: 104), zaś sama narracja uderzająco przypomina narrację filmową nie tylko w warstwie tekstowej, ale i w graficznej.

Wojna wietnamska pojawia się w *Kaznodziei* w trzech zeszytach: *Tak zaczęła się moja historia* w tomie *Aż do końca świata*, *Teksas i Spaceman* w tomie *Dumni Amerykanie* oraz *Kraina złych rzeczy* w tomie *Salvation*. Jest w nich pokazana w kilku aspektach. Czytelnik zostaje skonfrontowany nie tylko z bardzo dramatycznymi emocjonalnie kwestiami, takimi jak wpływ wojny na psychikę żołnierzy, relacje pomiędzy nimi czy powrót do ojczyzny, zapoznaje się także z wątkami kulturowymi, jak wizerunek wroga oraz faktograficznymi, związanymi z Wietnamem. Powtarza się też często niemal archetypowy motyw patrolu.

Dojrzałe, wielostronne spojrzenie na wojnę wietnamską zaprezentowane przez G. Ennisa w *Kaznodziei* nie dziwi, jeśli pamiętać, że autor jest pasjonatem książek, dokumentów i filmów wojennych, a także twórcą innych komiksów o tej tematyce, takich jak *Adventures in the Rifle Brigade*, *Enemy Ace: War in Heaven*, *Battler Britton*, *Opowieści wojenne* oraz wydawana współcześnie seria *Garth Ennis' Battlefields*.

Dzieciobójca – Nazistowski Bękart – Morderczy śmieć

Wątek wietnamski pojawia się po raz pierwszy w *Kaznodziei* w zeszycie *Tak zaczęła się moja historia*, w której Jesse Custer opowiada Tulip historię swojej rodziny. Ojciec kaznodziei, John Custer, służył w Wietnamie jako szeregowy *marine* (żołnierz piechoty morskiej). Gdy na przystanku autobusowym „chciał spytać naprawdę ładną dziewczynę, skąd odchodzi jego autobus...” (ENNIS & DILLON 2003: 33), odpowiedź, jaką

uzyskał nie była tą, jakiej oczekiwał. Przyszła matka Jesse'ego Custer a splunęła młodemu żołnierzowi prosto w twarz. Christina L'Angelle, która sama szukała swojej drogi w życiu, uciekając przed toksyczną rodziną, zachowała się tak pod wpływem grupy zrzeszającej członków ruchu antywojennego, z którymi od kilku dni podróżowała. Żołnierz Custer został także obrzucony przez towarzyszy przyszłej żony następującymi epitetami: „maszynka do mordowania”, „pieprzony dupek”, „nazistowski bękart” i „morderczy śmieć”. Zdaniem pacyfistów, miał także udać się do koszar, aby nauczyć się lepiej zabijać (ENNIS & DILLON 2003: 34).

Napisana przez Ennisa, a narysowana przez Dillona, scena pokazuje problem, z jakim musieli radzić sobie powracający z Wietnamu żołnierze. Antywojenne nastroje panujące w Stanach Zjednoczonych od końca lat sześćdziesiątych powodowały odrzucanie żołnierzy, którzy brali udział w działaniach zbrojnych. Ideologia oporu wobec wojny w Indochinach zrodziła się najpierw w ruchu studenckim, po czym, dzięki swojej niewątpliwiej medialności, stała się dominującym przekonaniem w środkach masowego przekazu. Środowiska inteligenckie oraz artystyczne także uczestniczyły w ruchu antywojennym, głosząc antyrządowe i pacyfistyczne hasła (DMOCHOWSKI 2003: 193-225).

Powracający żołnierze, w przeciwieństwie do własnych ojców uczestniczących w II wojnie światowej, nie spotkali się z uznaniem dla swojego poświęcenia. Nie witały ich rozradowane twarze ludzi zadowolonych z ich powrotu do domu. Udział w wojnie wietnamskiej był stygmatem, który należało ukrywać. Artur Dmochowski pisze, że żołnierze w lotniskowych toaletach przebierali się w cywilne ubrania, aby nikt nie domyślił się, skąd wrócili (DMOCHOWSKI 2003: 232; HERZOG 1992: 57)⁵.

Takie przyjęcie nie było zgodne z oczekiwaniami żołnierzy marzących o powrocie w rodzinne strony. Pragnęli normalności i spokojnego życia, a spotykali się z opinią, że jedyne, co potrafią robić, to zabijać⁶. John Custer, zapytany przez przyjaciela z wojska, co zamierza robić po powrocie, odpowiedział: „Do diabła, wrócę do domu z tej krainy złych rzeczy i znajdę sobie słodką dziewczynę o wielkich brązowych oczach. Będziemy

⁵ O trudnych powrotach z wojen, także w kontekście wojny w Wietnamie, oraz znaczeniu świętowania triumfu pisała Urszula Jarecka (2009: 46-48).

⁶ Odrzucenie powracającego żołnierza pokazuje także Don Lomax w historii zatytułowanej *5.56 Blues*. Jeden z bohaterów komiksu opisuje jak po powrocie z pierwszej tury pobytu w Wietnamie, na spotkaniu klasowym był ignorowany przez swoich przyjaciół. A kiedy podeszła do niego mała dziewczynka, jej matka gwałtownie zabrała ją od byłego żołnierza, obawiając się jego zachowania (LOMAX 2007: 221)

się pierdolić jak króliki przez resztę naszego życia. Wychowamy całą gromadę dzieci, poczawszy chyba od chłopca...”. A po chwili dodał: „I kiedy będę musiał, **za nich**⁷ [podkr. oryg.] będę walczył jak diabeł” (ENNIS & DILLON 2006: 232). Dla Custer a rodzina jest ważniejsza od państwa, wszak to rząd wysłał go na wojnę, co do słuszności której, wypowiadając te słowa, miał coraz więcej wątpliwości. Ucieczka w przyszłość była jedną z metod radzenia sobie z wojenną rzeczywistością (HERZOG 1992: 44-45).

Spaceman (jego imię i nazwisko nie pada w komiksie), przyjaciel Johna Custer a opowiadający Jesse’emu o jego ojcu, sam jest rozgoryczony wojenną sytuacją. W jego rozumowaniu pojawia się z jednej strony obowiązek wobec ojczyzny i poczucie konieczności walki z wrogiem, ale dla niego motywy działania rządu też nie są jasne. Spaceman stwierdza: „A po tym wszystkim wracasz tu i dowiadujesz się, że walczyłeś za polityków i skurwysynów z przemysłu zbrojeniowego. Już wiesz, że ludzie nie będą mówić, że jesteś bohaterem. Jesteś nikim” (ENNIS & DILLON 2004: 26). Podzielane ogólnie przekonanie, że żołnierze brali udział w brudnej wojnie, przenika także ich samych. Na ukształtowanie się takiego obrazu konfliktu wpływ miały także amerykańskie media, które wraz z upływem czasu przedstawiały wojnę w Wietnamie w coraz bardziej negatywny sposób (OCIEPKA 2002: 136, 140-141). Dla powracających żołnierzy rok pobytu w Wietnamie stanowił okres wielu wyrzeczeń i rozłąki z najbliższymi. Już to samo w sobie było znacznym psychicznym obciążeniem. Niechętne im reakcje mogły jedynie pogorszyć ich stan i utrudnić powrót do normalnego życia⁸.

Dżungla i bagna

Wietnam był dla większości amerykańskich żołnierzy terenem nieznanym. Wysłani do Azji żołnierze nie znali kultury, obyczajów ani języka ludności, której mieli bronić, oraz z którą mieli walczyć. Do problemów związanych z przygotowaniem mentalnym i teoretycznym, dochodził także, przynajmniej w początkowej fazie interwencji w Wietna-

⁷ Tu i w kolejnych cytatach powielane będą uwydatnienia pogrubionym a nie rozstrzelonym drukiem w zgodzie z zapisem przyjętym w komiksie.

⁸ O rozłące żołnierzy z bliskimi opowiada poruszająca piosenka zespołu Queensrÿche zatytułowana *Home Again* (2009). Album *American Soldier* poświęcony jest przeżyciom amerykańskich żołnierzy walczących na różnych wojnach. Peter C. Rollins, pisząc o filmach prezentujących wojnę wietnamską, cytuje wyniki badań przeprowadzonych przez zespół Louisa Harrisa, które przeczą stereotypowej wizji weterana z Wietnamu jako osoby mającej problemy z powrotem do spokojnego życia (ROLLINS 2008: 376-377 i 386-387).

nie, brak gotowości pod względem technicznym. Dowództwo amerykańskie wystawiło bowiem armię przystosowaną do prowadzenia konwencjonalnych działań zbrojnych, a nie do walki partyzanckiej. Stąd żołnierze musieli poruszać się po niesprzyjającym terenie w ekwipunku do tego nieodpowiednim. Broń, w którą byli wyposażeni, często odmawiała posłuszeństwa w gorącym i wilgotnym klimacie⁹.

Rozpoczynając swoją opowieść o służbie w Wietnamie, Spaceman wskazuje na warunki klimatyczne oraz geograficzne, w jakich armia amerykańska musiała prowadzić operacje zbrojne:

Jeśli wydaje ci się, że tu w Nowym Jorku, jest gorąco i wilgotno, to się grubo mylisz. Mamy tu naprawdę łagodny klimat. A tam... Kurde, wyobraź sobie, że idziesz po szyć w gorącym bagnie, a na dodatek zawinięty jesteś w parę koców. Masz swój hełm, kamizelkę, karabin, torbę i kieszenie wypełnione rozmaitymi duperelami... Do tego jeszcze kilka zapasów z amunicją do drużynowej sześćdziesiątki (ENNIS & DILLON 2004: 8).

Niesprzyjające warunki geograficzne utrudniały działanie żołnierzom wyposażonym w ciężkie uzbrojenie. Wietnam w trzech czwartych pokryty jest bowiem górami i wyżynami, a tereny nizinne są w dużej części bagnami. Wysokie temperatury i wilgotność nie sprzyjały utrzymaniu broni w dobrym stanie. Jednak najgroźniejsza dla przyszłych z Nowego Świata okazała się dżungla, która stanowiła znakomitą kryjówkę dla sił partyzanckich. Chroniła ona żołnierzy Viet Congu przed nalotami amerykańskich sił powietrznych. Partyzanci potrafili zamaskować swoją obecność i wciągnąć amerykańskich żołnierzy w zasadzkę. Dżungla stanowiła więc skądinąd fantastyczną scenę dla wojennych i sensacyjnych opowieści¹⁰.

Zagrożenia czyhające na amerykańskich żołnierzach w dżungli nie wynikały jedynie z braku rozeznania w terenie oraz możliwości skutecznego maskowania się przez wroga. Jak pisał Artur Dmochowski: „W dżungli żyją liczne gatunki jadowitych węży i pajęków, pijawki drzewne, spadające na przechodzących ludzi, i owady, roznoszące malarię i żółtą febrę. Woda zawiera ameby wywołujące u Europejczyków groźną chorobę, na którą Wietnamczycy są uodpornieni” (DMOCHOWSKI 2003: 28). Kwestia ta pojawia

⁹ O warunkach geograficznych i klimatycznych Wietnamu pisał Artur Dmochowski (2003: 26-28). Problem wyposażenia armii amerykańskiej pojawia się także we wspomnianym wcześniej komiksie Dona Lomaxa (2008: 222-224).

¹⁰ Przykładów wojennych opowieści rozgrywających się w wietnamskiej dżungli jest wiele. Dotyczy to zwłaszcza sztuk wizualnych, w których dżungla mogła odegrać rolę budzącej podziw i grozę scenografii, jak w *Czasie apokalipsy* Coppoli czy w *Rambo 2*.

się także w *Kaznodziei* Ennisa i Dillona. John Custer próbuje uratować postrzelonego w nogę przyjaciela. Spaceman jest pewny, że jego rana jest czysta, a kula nie utkwiała w nodze. Odpowiadając przyjacielowi, Custer stwierdza, że „była [czysta – W.L.], dopóki nie przeszliśmy przez to bagno pełne martwych świń, małp i wszelkich paskudnych robali. Pewnie masz tam teraz cholerną fabrykę zarazy” (ENNIS & DILLON 2006: 228). Brak przystosowania do lokalnego klimatu powodował, że wielu żołnierzy przebywało w szpitalach z powodu chorób, a nie ran odniesionych w walce. Przyroda, która była sprzymierzeńcem mobilnych oddziałów Viet Congu, stanowiła spore zagrożenie dla amerykańskich żołnierzy.

Zielone berety

Kwestią, która często pojawia się w opowieściach o wojnie w Wietnamie, jest zagadnienie morale amerykańskich żołnierzy uczestniczących w działaniach zbrojnych. Wojna nie jest neutralna dla psychiki żołnierzy, dlatego ważnym zadaniem jest zapewnienie walczącym odpowiedniego wsparcia. Powinno ono pochodzić zarówno od przełożonych, jak i od tych, którzy pozostali w kraju. Świadomość antywojennych nastrojów w Stanach Zjednoczonych musiała oddziaływać na psychikę walczących w Wietnamie żołnierzy, przyczyniając się do spadku ich morale.

Jak wspomniano wcześniej, przybywający do Wietnamu żołnierze niewiele wiedzieli o kraju, w którym mieli walczyć. Ponadto zderzenie wyobrażeń z rzeczywistością pola walki okazywało się często ponad ich siły. Wielu z nich marzyło tylko o tym, by przetrwać roczny okres służby i powrócić do ojczyzny. Mogło to prowadzić do obniżenia morale uczestników walk oraz prowokować zachowania niegodne żołnierza. Ze strategicznego punktu widzenia rotacyjność i krótki czas pobytu wojsk w Wietnamie ograniczały efektywność działań zbrojnych, gdyż doświadczeni żołnierze nie pozostawali długo na froncie (DMOCHOWSKI 2003: 163-166 i 230-233; HERZOG 1992: 50-56)¹¹.

Życie żołnierzy w Wietnamie Garth Ennis i Steve Dillon sportretowali w zeszycie zatytułowanym *Teksas i Spaceman*. Codziennosc uczestników operacji wietnamskiej relacjonuje Jesse'emu Custerowi Spaceman. Żołnierze wykonują swoje zadania, jednak można wyczuć atmosferę oczekiwania na powrót do domu. Temat ten często pojawia

¹¹ Upadek żołnierskiego morale podczas wojny w Wietnamie pokazał Ennis w komiksie *Born* będącym prequelem przygód jednego z najbardziej znanych bohaterów uniwersum Marvela – Punishera (ENNIS & ROBERTSON 2004).

się w rozmowach pomiędzy bohaterami. Ponadto żołnierze żyją w ciągłej gotowości, oczekując ataku: wszelkie nietypowe dźwięki budzą ich czujność.

Wśród połączonych wspólnym losem żołnierzy przetrwały podziały klasowe typowe dla amerykańskiego społeczeństwa lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Spaceman w następujący sposób opisuje jednego z poruczników, z którymi służył:

Van Patten sam się prosił o śmierć. Był głupkiem po szkole z Ivy League. Pochodził z bankierskiej rodziny, ale podczas gdy wszystkim innym bogatym synalkom ojcowie kupowali odroczenia, ten dureń poprosił tatusia o protekcję, by wysłali go do Wietnamu [...]. Potem bał się jak cholera, zdał sobie sprawę, że popełnił błąd życia, ale czuł, że musi coś udowodnić (ENNIS & DILLON 2004: 16).

Większość młodzieży z klasy średniej próbowała uniknąć służby w Wietnamie. Jak pisał Dmochowski:

Najłatwieszą drogą uzyskania odroczenia było wstąpienie do *college'u*. Wielu młodych Amerykanów po prostu wyjeżdżało, najczęściej do Kanady, Meksyku i Szwecji [...]. Niektórzy, aby uniknąć poboru, młodo się żenili. Inni zaciągali się do Gwardii Narodowej lub do marynarki (Viet Cong nie dysponował okrętami wojennymi) (DMOCHOWSKI 2003: 202-203; HERZOG 1992: 54).

Postawa Van Pattena jest zatem nietypowa dla jego klasy społecznej, przez co wzbudza nieufność pozostałych żołnierzy.

Podziały klasowe oraz problemy na tle rasowym przekładały się na spadek morale amerykańskich żołnierzy. Przejawiało się to w cynizmie, poszukiwaniu zapomnienia w narkotykach, korzystaniu z usług prostytutek oraz aktach niesubordynacji. Dowództwo starało się podnieść morale żołnierzy, próbując wzbudzić w nich przekonanie o słuszności tego, co robią. Służyło temu organizowanie występów artystycznych oraz wizyt znanych postaci. W komiksie Ennisa i Dillona pojawia się postać aktora Johna Wayne'a, który stanowi wsparcie zarówno dla Johna Custerza w Wietnamie, jak i później dla jego syna Jesse'ego.

Spaceman opowiada młodemu Custerowi o wrażeniu, jakie wywołała na nich wizyta Duke'a (Johna Wayne'a) w ich bazie, zwłaszcza że nie mieli często okazji do świętowania. Podczas krótkiej wizyty Duke'a żołnierze usłyszeli od niego zapewnienie, że to, co robią, to „dobra robota”. Ponadto każdy z nich otrzymał zapalniczkę z napisem „Fuck Communism”. A z ojcem Custerza Wayne zamienił kilka słów, co dla młodego żołnierza, zakochanego w filmach aktora, miało wielkie znaczenie (ENNIS & DILLON 2004: 8-10).

Postać Johna Wayne'a pojawia się w komiksie Ennisa i Dillona nieprzypadkowo. Wayne był bowiem zwolennikiem udziału wojsk amerykańskich w wojnie wietnamskiej i wystąpił w filmie *Zielone berety*, który oskarżany jest o propagowanie udziału żołnierzy w azjatyckim konflikcie. Marek Haltof pisał, że „W *Zielonych beretach* John Wayne, symbol patrioty walczącego z bronią w rękę za swój kraj i człowiek uosabiający stare, dobre wartości, wrócił do postaci kreowanych wcześniej w westernach” (HALTOF 1992: 99). Poparcie Wayne'a dla konfliktu w Wietnamie oraz uosabiany przez niego idealny wizerunek żołnierza stanowi, zdaniem Herzoga, jeden z ważniejszych kontekstów literackich obrazów tej wojny (HERZOG 1992: 16-24). Ennis celowo wykorzystał ikonę westernu jako swoistego dobrego ducha Jesse'ego Custer, bowiem Wayne znakomicie uosabiał wartości bliskie obu Custerom.

Jednak nawet wzbogacony zastrzykiem entuzjazmu od podziwianego aktora, John Custer traci w końcu wiarę w sens wojny wietnamskiej. Zaczyna podejrzewać, że żołnierze zostali oszukani. Swoimi wątpliwościami dzieli się ze Spacemanem:

„Nie jesteśmy tu by wygrać jebaną wojnę. Nie jesteśmy tu by kogoś **pokonać**... [podkr. oryg. — W.L.]. Co my robimy? Zbudowaliśmy kilka cholernych baz ogniowych w buszu. Śmigłowce transportują nas w tę i z powrotem. A kiedy zabijemy paru żółtków, wracamy i siedzimy na tyłkach, aż przyjdzie czas, by to powtórzyć. Tak się nie wygrywa, trzeba zająć i utrzymać teren, a potem zająć go więcej... (ENNIS & DILLON 2006: 230).

Ennis wkłada w usta Jona Custer wątpliwości, które dręczyły także dowództwo amerykańskiej armii, dostrzegające nieadekwatność zastosowanych środków, do efektów, jakie one przyniosły. „I **to gówn**o [podkr. oryg. — W.L.], nie akcja policyjna. Nikt mi nie wmówi, że chronimy tu kogokolwiek. Puszczamy z dymem połowę wiossek, do których wkraczamy” (ENNIS & DILLON 2006: 230). Wojna jawi się Custerowi jednoznacznie jako destrukcja, a nie budowanie pokoju, który mieli wszak zaoferować południowemu Wietnamowi.

John Custer przyznaje, że jego początkowe myślenie o konflikcie w Wietnamie miało charakter życzeniowy. Pozbawiony złudzeń młody żołnierz stwierdza: „Chyba starałem się o tym myśleć jak o złym śnie” (ENNIS & DILLON 2006: 231). I dodaje:

„Cóż powinno być tak, że jeśli pracujesz, zostajesz nagrodzony dobrym życiem i wolnością, by się nimi cieszyć. Taka jest Ameryka, nie? Tak zawsze to rozumiałem. Mój tata, który był marine w czasie drugiej wojny światowej i walczył na Guadalcanal, Okinawie i w innych strasznych miejscach, powiedział mi, że czasem twój kraj żąda ceny za te rzeczy. Czasem trzeba go opuścić i walczyć. Ale nie miałem z tym problemu, bo dla mnie mój kraj był tego wart (ENNIS & DILLON 2006: 231).

Wojna w Wietnamie nie miała jego zdaniem wiele wspólnego z amerykańskimi wartościami, których bronił jego ojciec.

Jednak sytuacja, w której znaleźli się w Wietnamie, pozbawiła Custerą złudzeń. Jest przekonany, że ten konflikt nie przyniesie nic dobrego Ameryce. Ma on także żal do podejmujących decyzję, że wysyłają tylu amerykańskich chłopców na śmierć:

Ale **to**... [podkr. oryg.] wrzucają cię w maszynkę do mięsa. Każdy głupiec to widzi, że nie przyniesie to Ameryce niczego dobrego. I nie wiem, kto u diabła, mógłby chcieć, byśmy byli tutaj? Kto byłby zadowolony z tego, że tylu chłopców przysyła się tutaj na śmierć? Ale wiem, że to nie jest nikt dobry... (ENNIS & DILLON 2006: 231).

Podsumowując zaś swoje pełne goryczy rozważania, ojciec tytułowego kaznodziei stwierdza:

Więc staram się wierzyć, że tak jest tutaj, w Wietnamie, ale potem wrócimy do domu, obudzimy się i wszystko powróci do **dawnego** [podkr. oryg.] stanu rzeczy. Takiego, w którym twój kraj gra z tobą fair, jeśli ty grasz z nim. Mówię sobie, że koszmar się skończył. Tyle że dopiero się zaczyna i nie można się z niego obudzić. Bo to nasz kraj przysłał nas tutaj (ENNIS & DILLON 2006: 231).

Pobyt w Wietnamie to zły sen, który należy przetrwać, jednak nie ma perspektyw na przebudzenie się w lepszej rzeczywistości.

Przyjaźń

Siła, która pozwala przetrwać piekło wojny w Wietnamie, to przyjaźń, choć jednak nawet ona nie jest w stanie uratować wszystkich. Przyjaźń stanowi zresztą wątek, wokół którego zbudowany jest komiks *Kaznodzieja*, gdzie Garth Ennis i Steve Dillon poświęcili wiele miejsca rozważaniom o naturze prawdziwej męskiej przyjaźni i jej znaczeniu.

John Custer (Teksas) i Spaceman to przyjaciele, którzy poznali się w Wietnamie i próbowali razem przetrwać swoją rotację. To od Spacemana Jesse Custer usłyszy opowieść o wojennych dokonaniach ojca. Przypadkowe spotkanie Jesse'ego i Spacemana na nowojorskim lotnisku JFK, którzy zwracają na siebie uwagę dzięki wspomnianym wcześniej zapalniczkom od Johna Wayne'a (Jesse odziedziczył taką po ojcu, nie znając jednak jej historii), pozwoli pastorowi znaleźć potwierdzenie jego przekonań dotyczących wagi męskiej przyjaźni. Zwłaszcza, jeśli ma być ona sprawdzona w ekstremalnych warunkach.

Teksas i Spaceman to dwóch silnych żołnierzy, dobrze radzących sobie w wojennych warunkach. Jeden gotów był oddać życie za drugiego, o czym świadczy fakt, że John Custer nie porzucił rannego przyjaciela w dżungli, tylko pomógł mu dostać się

do najbliższej bazy, przez część drogi niosąc go na własnych plecach. Jednocześnie udało im się zdekonspirować ukryty pod bazą oddział armii północnowietnamskiej.

Swoistym spoiwem ich przyjaźni była ochrona, jaką otoczyli słabszego kolegę z oddziału, Goony'ego Goringa. Spaceman opisuje go w następujący sposób:

Goony Goring był szalonym sukinsynem. Nie sposób inaczej go opisać. Głupi, niezdatny. Mięczak. Nie wytrzymałby tam jednego pierdolonego dnia, gdyby nie pewna rzecz: rozśmieszyłby cię na pogrzebie twojej własnej matki. Więc ja i twój tata lubiliśmy go i staraliśmy się pilnować jego tyłka (ENNIS & DILLON 2004: 12).

Jednak Goony padł ofiarą porachunków pomiędzy Johnem Custerem a Murphym, kolegą z oddziału. Podczas wspólnego patrolu Teksas, Spaceman i Goony zostali wysłani przez Van Pattena, za sugestią Murphy'ego, na rekonesans opuszczonej wioski. Goony zginął w samobójczym ataku dokonanym przez starą Wietnamkę. Teksas i Spaceman obarczyli Murphy'ego winą za tę niepotrzebną śmierć (ENNIS & DILLON 2004: 19-21). Ta zresztą została szybko pomszczona przez przyjaciół. Zaledwie dwa tygodnie po feralnym patrolu Spaceman i Teksas uwięzili Murphy'ego w beczce z odchodami z wojskowej latryny i poturlali w kierunku wietnamskich partyzantów ukrywających się w dżungli pod obozem. Wietnamczycy najpierw ostrzelali uwięzionego żołnierza, a potem użyli rakiet. „Chyba żółtki wolą nie ryzykować z żadną jankeską tajną bronią” – skomentował Spaceman, patrząc na efekt działań wietnamskich partyzantów (ENNIS & DILLON 2004: 22-24).

Jednak zabójstwo Murphy'ego przez lata nie dawało Spacemanowi spokoju. Jesse Custer, wysłuchawszy jego opowieści, upewnił przyjaciela ojca, że postąpili oni słusznie. „Chyba tak — odpowiedział na jego zapewnienia Spaceman. — Ale tak właśnie tam było, wiesz? Jeśli ktoś się do ciebie przypierdalał, ktokolwiek, musiałeś być gotowy porządnie mu dopierdolić. W przeciwnym razie byłbyś trupem” (ENNIS & DILLON 2004: 21). Dbanie o przeżycie nabierało szczególnego znaczenia w wojennych warunkach.

Właściwy dobór przyjaciół oraz pewność drugiego człowieka mogły pozwolić żołnierzom przetrwać. Ponadto wspólnota tych najgorszych przeżyć zdecydowanie zbliżała ludzi.

I dlatego twój tata i ja byliśmy dobrymi przyjaciółmi, wiesz? Bo kiedy żyjesz na krawędzi, kiedy jesteś tak blisko drugiego faceta, że **codziennie** [podkr. oryg.] powierzasz mu swoje życie i on wie o tobie rzeczy, za które mogliby cię rozstrzelać... **Możesz mu w tym wszystkim zaufać**... [podkr. oryg.] Mówię ci, Jesse. Nigdy nie miałem takiego przyjaciela jak John Custer (ENNIS & DILLON 2004: 25).

– podsumowuje swoje przemyślenia Spaceman.

Obraz wroga

Ważna dla wojennych opowieści jest także wizja wroga. W zależności od charakteru tekstu jego obraz może przybierać wiele postaci. W przekazach propagandowych wróg będzie demoniczną postacią, z kolei w tekstach antywojennych stanie się ofiarą¹².

Garth Ennis i Steve Dillon praktycznie pominęli ten aspekt w swojej wietnamskiej opowieści. Żołnierze północnowietnamscy czy partyzanci z Viet Congu pojawiają się zaledwie na kilku stronach. Ennis prezentuje wrogów w sposób odpowiadający historycznym realiom. Partyzanci i żołnierze armii północnowietnamskiej nie są bezbronnymi ofiarami doskonale uzbrojonej armii amerykańskiej, jak chcieliby tego działacze ruchów antywojennych lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Zdaniem Artura Dmochowskiego „między legendy można [...] włożyć wyobrażenie o niemal bezbronych partyzantach, których jedynym puklerzem miało być przekonanie o słuszności sprawy i wysokie morale” (DMOCHOWSKI 2003: 117). U Ennisa dysponują oni w miarę nowoczesną bronią, a także zdolni są do odnoszenia sukcesów militarnych w ramach prowadzonej wojny partyzanckiej¹³.

Bezpośredni kontakt z wrogiem pokazuje Ennis w dwóch sytuacjach. Pierwsza z nich to wspomniany wcześniej patrol, podczas którego żołnierze napotykają pozornie opuszczoną wioskę. Przeszukując ją, natrafiają na starą Wietnamkę, z którą próba kontaktu kończy się tragicznie, gdy kobieta odbezpiecza granat, popełniając samobójstwo i zabijając Goony'ego. W wizerunku tym nie ma jednak śladu demoniczności czy złośliwości. Wietnamka narysowana jest realistyczną kreską w ramach przyjętej przez Dillona konwencji. „Nie dowiedzieliśmy się, czemu ta staruszka to zrobiła. Może jej syna zabili Amerykanie albo straciła swą rodzinę w bombardowaniu...” – stwierdza Spaceman (ENNIS & DILLON 2004: 25).

Powyższy epizod przypomina komiks narysowany do scenariusza Archie'ego Goodwina zatytułowany *Landscape*, opowiadający o losach wietnamskiej rodziny, której wioska przechodziła z rąk do rąk. Historia koncentruje się wokół przemyśleń starego Wietnamczyka, dla którego nie ma znaczenia, kto rządzi, byle tylko mógł dalej uprawiać swoje pole ryżowe. Jednak w kolejnych potyczkach, toczących się w jego wiosce, ginie

¹² O propagandowym wykorzystaniu komiksów w czasie wojny w Wietnamie oraz o tym, że nie unikały one trudnych tematów z nią związanych pisał Bradford W. Wright (2003: 187-199).

¹³ Ennis i Dillon unikają także stereotypów ukształtowanych podczas drugiej wojny światowej, które służyły twórcom do opisu azjatyckich wrogów Stanów Zjednoczonych (głównie Japończyków). Więcej pisał o tym Cord Scott (2007: 326-335).

jego syn i żona, a w końcu on sam traci życie. Wojna nie pozostawia nikogo samemu sobie, każdego w jakiś sposób dotyka (GOODWIN & ORLANDO 2007: 207-215).

Starcia partyzantów i wojsk północnego Wietnamu z amerykańskimi żołnierzami to druga sytuacja, w której Ennis pokazuje obraz przeciwnika. Wyniki walk nie są od początku jasne, ponieważ dobrze wyposażeni partyzanci stawiają Amerykanom zacięty opór, powodując straty u wroga. Co interesujące, Ennis nie wspomina o żołnierzach armii południowowietnamskiej, którzy także uczestniczyli w walkach podczas drugiej wojny indochińskiej. Pojawiający się w komiksie termin „żółtek” odnosi się jedynie do żołnierzy komunistycznego Wietnamu.

Patrol

Jednym z najczęściej spotykanych w kulturze popularnej motywów związanych z wojną w Wietnamie jest wyjście grupy żołnierzy na patrol. To jeden z najniebezpieczniejszych momentów służby w Wietnamie, oznaczający możliwość konfrontacji z dobrze przygotowanym przeciwnikiem na jego terenie. Żołnierze musieli zatem opracować strategię umożliwiającą przetrwanie tej konfrontacji.

Poważnym zagrożeniem dla amerykańskich żołnierzy byli znakomicie zamaskowani snajperzy. Van Patten, jak wspomina Spaceman, „nosił w dżungli swoje dystynkcje. Nie wiedział, że robi to z niego cel dla snajperów” (ENNIS & DILLON 2004: 16). Dla pochodzącego z klasy wyższej oficera dystynkcje były symbolem jego statusu, ale jednocześnie stały się przyczyną przedwczesnej śmierci.

Żołnierze obawiali się także przeszukiwania wiosek, gdyż często stanowiły one schronienie dla partyzantów. Amerykanie, którzy przybywali do Wietnamu, nie byli w stanie odróżnić wrogów od przyjaciół. Nieznajomość języka i obyczajów powodowała często niewłaściwe reakcje. Związane były one z nadmiernym stresem oraz przemęczeniem. Jeśli dołączyć do tego pogardę dla wroga (element psychicznej samoobrony), to ryzyko agresywnych zachowań w stosunku do ludności wietnamskiej, nie tylko partyzantów, było znaczne. Efektem podobnego stanu psychicznego żołnierzy mogły być zdarzenia takie jak masakra w wiosce My Lai (DMOCHOWSKI 2003: 233-234; HERZOG 1992: 51-52; JARECKA 2009: 39-46).

John Custer tak uzasadniał swoje wątpliwości dotyczące przeszukiwania pozornie opustoszałej wioski:

Po pierwsze, ta okolica nie jest znana z przyjaznych pierdolonych cywili. Po drugie, jest nas zbyt mało, by sprawdzić wioskę. Potrzebna by była cała drużyna. Po trzecie, to miejsce wygląda mi na

całkiem cholernie opuszczone, co oznacza, że pewnie roi się w nim od min-pułapek. Albo wśród drzew kryje się jakiś wredny skurwysyn i tylko czeka, żeby nas rozwalić... (ENNIS & DILLON 2004: 18).

Jednak dowódca nie dał się przekonać do zmiany rozkazu, co stało się przyczyną śmierci jednego z żołnierzy¹⁴. Każdy patrol mógł być dla nieprzygotowanych żołnierzy ostatnim.

Siedem małych słów

Obraz wojny w Wietnamie przedstawiony w komiksie Gartha Ennisa i Steve'a Dillona *Kaznodzieja* to zgrabne połączenie wątków, które pojawiają się w wojennych opowieściach. Jednak Ennisowi udaje się nadać tej opowieści bardzo ludzki charakter, zwłaszcza poprzez uznanie niezwykle ważnej roli przyjaźni pomiędzy żołnierzami. Tylko ona potrafiła pomóc przeżyć wojnę, w której słuszość przestawali wierzyć sami żołnierze. Spaceman, spacerując wzdłuż pomnika upamiętniającego żołnierzy, którzy zginęli w Wietnamie, opisuje wrażenie, jakie zrobiła na nim, cytowana wcześniej, przemowa rozgoryczonego Johna Custer:

Spojrzałem na tego dzieciaka z zachodniego Teksasu, który poczuł się zraniony i zdradzony. Bo nagle zdał sobie sprawę, że kraj wolności ruchał go w dupę przez całe życie... I powiedziałem do siebie: szlag, więc to tak jest być białym chłopcem. Każdy spytany czarnuch powie ci, że właśnie tak działa Ameryka (ENNIS & DILLON 2006: 232).

Kiedy wypowiada te słowa w tle widać Kapitol i pomnik Waszyngtona – symboliczną reprezentację amerykańskich wartości.

Jednak wraz z upływem czasu zmienia się ocena własnego udziału w wojnie. Kiedy Spaceman po raz ostatni widział Custer ten powiedział do niego: „To nie jest nasz czas na śmierć [...]. W tych siedmiu małych słowach zawarł całą szczerą prawdę, która powinna mieć dla mnie większe znaczenie, niż cokolwiek innego” (ENNIS & DILLON 2006: 244). Przyjaciele mieli się już nigdy nie zobaczyć. Po latach Spaceman wyznaje Jesse'emu: „Cały ten czas byłem wściekły na całe to gówno, w którym tkwiliśmy w Wietnamie. Zastanawiałem się, czemu wszyscy ci goście zginęli, a mnie się udało. Przeklinałem rząd za to, że nas tak przeruchał... I dopiero teraz widzę to tak, jak on” (ENNIS & DILLON 2006:

¹⁴ O kulturowych obrazach niekompetentnych dowódców oraz portretach wojskowej niekompetencji pisała Urszula Jarecka (2009: 69-83).

244). Sens całemu temu szaleństwu nadawały jedynie dwie rzeczy, zdają się mówić Ennis i Dillon: pragnienie przeżycia oraz przyjaźń, która pozwala tego dokonać.

English summary

Vietnam War is one of the most traumatic experiences in contemporary history of the United States. This cold war conflict is constantly present in American popular culture. It became the theme of numerous pieces of literature, music, film (documentary as well as fiction), of computer games and comics. The aim of Wojciech Lewandowski's chapter *Seven Little Words. The Image of Vietnam War in a comic book "Preacher" by Garth Ennis and Steve Dillon* is to present the Vietnam War in contemporary popular culture as exemplified in the comic book *Preacher* by writer Garth Ennis and artist Steve Dillon, issued between 1995 and 2000. The writer of the series, renowned for his love of war stories, spins the tale of this conflict with extraordinary attempts at avoiding the old clichés, while incorporating the typical elements of the Vietnam War narration. These include the knowledge of the battlefields, relations between soldiers and the morale, impact of the war on the psyche of soldiers, the image of the enemy, the motif of patrolling the jungle and the issue of the difficult return to the home country. The authors, referring to the above mentioned themes of the typical tale of the war in Indochina, created a touching image of a soldier's life in Vietnam and after the return home. Their story is abundantly inspired by earlier film and comics portraits of the Vietnam conflict as well as by classical war tales. *Preacher* by Ennis and Dillon, in its issues dealing with Vietnam War is an intriguing study of the individual fate of people impacted by participating in a publicly perceived controversial and immoral war. It vividly exposes how individual lives change when influenced by traumatic experiences and indicates the values that enable one to survive the hell of the war.

Źródła cytowań

- CONROY, MIKE (2009), *War Comics. A Graphic History*, Lewes: ILEX.
- DMOCHOWSKI, ARTUR (2003), *Wietnam 1962-1975*, Warszawa: Dom Wydawniczy Bellona.
- ENNIS, GARTH, SCEN., STEVE DILLON, RYS., (2002-2007), *Kaznodzieja*, t. 1-13, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska.
- ENNIS, GARTH, SCEN., STEVE DILLON, RYS. (2006), 'Kraina złych rzeczy', w: *Kaznodzieja*, t. II: *Salvation*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 218-249.
- ENNIS, GARTH, SCEN., DILLON, STEVE, RYS. (2003), 'Tak zaczęła się moja historia', w: *Kaznodzieja*, t. 3: *Aż do końca świata*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 33-46.
- ENNIS, GARTH, SCEN., DILLON, STEVE, RYS. (2004.), 'Teksas i Spaceman', w: *Kaznodzieja*, t. 5: *Dumni Amerykanie*, przekł. Maciek Drewnowski, Warszawa: Egmont Polska, ss. 3-27.
- ENNIS, GARTH, SCEN., DARICK ROBERTSON, RYS. (2004), *Born*, z. 1-4, przekł. Orkanaugorze, Wrocław: Wydawnictwo Mandragora.
- GOODWIN, ARCHIE, SCEN., JOE ORLANDO, RYS. (2007), 'Landscape', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics, The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 207-215.
- HALTOF, MAREK (1992), 'Gatunek „Wietnam”. Amerykańskie filmy o Wietnamie lat 80-tych', w: Marek Haltof, *Kino lęków*, Kielce: Szumacher, ss. 98-108.
- HERZOG, TOBEY C. (1992), *Vietnam War Stories: Innocence Lost*, London: Routledge.
- JARECKA, URSZULA (2009), *Nikczemny wojownik na słusznej wojnie. Wybrane aspekty obrazu wojny w mediach wizualnych*, Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- LOMAX, DON, SCEN., RYS. (2007), '5.56 Blues', w: David Kendall (red.), *The Mammoth Book of Best War Comics*, New York: Carroll & Graff Publishers, ss. 217-226.

OCIEPKA, BEATA (2002), *Komunikowanie międzynarodowe*, Wrocław: Wydawnictwo Astrum.

QUEENSRYCHE (2009), *Home Again*, w: *American Soldier*, Rhino Entertainment Company.

ROLLINS, PETER C. (2008), 'Using Popular Culture to Study the Vietnam War', w: Peter C. Collins, John E. O'Connor (red.), *Why We Fought. America's Wars in Film and History*, Lexington: The University Press of Kentucky, ss. 367-389.

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.

STRINATI, DOMINIC (1998), *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przekł. Wojciech J. Burszta, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

WIŚNIEWSKI, MATEUSZ (2008), 'Ultra-przemoc w rytmie Gospel', *Ziniol*: 6, ss. 102-108.

WRIGHT, BRADFORD W. (2003), *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Komiks *Maailmanlopun maisemissa* Amandy Vähämäki – próba analizy ekokrytycznej

JOANNA ELANTKOWSKA-BIAŁEK*

Wprowadzenie

W lipcu 2012 roku na łamach „The Journal of Ecocriticism. A New Journal of Nature, Society and Literature” ukazał się artykuł Nicole Seymour pod znamienym tytułem *Toward an Irreverent Ecocriticism*, w którym autorka postuluje odnowę krytyki ekologicznej. Nowy nurt, nazwany przez Seymour „ekokrytyką zuchwałą/lekceważącą/ /prześmiewczą”¹, miałby lepiej od wcześniejszych korespondować z cechującą się niepewnością oraz absurdem rzeczywistością dnia dzisiejszego (OSTOLSKI 2009: 7-8). Seymour pisze, że obecna sytuacja jest szczególnie dotkliwa dla ekokrytyków – nawołujących do poszanowania środowiska w momencie, kiedy (być może) dla naszej planety nie ma już nadziei. Badaczka proponuje, by zaakceptować fakt, że odpowiedzialność ekologiczna jest postawą tak pożądaną, jak absurdalną. Konsekwencją takiego nastawienia nie miałyby być bynajmniej porzucenie marzenia o powszechnym, a więc ponadludzkim, dobrostanie, a jedynie otwarcie się na nowe źródła wiedzy oraz poszerzenie kręgu osób zainteresowanych losem środowiska (SEYMOUR 2012: 58).

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: j.elantkowska@gmail.com

¹ W dalszej części rozdziału korzystać będę z określenia „ekokrytyka zuchwałą”, jako że lepiej od pozostałych oddaje ono „śmiałość” projektu; jest też najmniej negatywnie ze wszystkich nacechowane.

„Zuchwała ekokrytyka”, wyrastająca z ekokrytyki poststrukturalnej oraz ekologii *queer*, uznaje środowisko za konstrukt i kwestionuje dualistyczny podział na naturę i kulturę oraz ludzkie i nie-ludzkie. W ślad za teorią *queer* nowy kierunek pragnie również zmusić do namysłu nad kategoriami naturalności i sztuczności oraz zakłada, że śmiech i ironia stanowią efektywne narzędzie krytyki (w przeciwieństwie do „śmiertelnej powagi [*rigid seriousness*]”; SEYMOUR 2012: 57), która często okazuje się „przeciwskuteczna” (BECK 2009: 95)². *Queer* daje jednocześnie doskonałą lekcję „egzystencji pomimo [*existing nonetheless*]”, związanej z brakiem nadziei na przyszłość (SEYMOUR 2012: 59, 63). Nowa ekokrytyka rezygnuje zatem z tonu pewności na rzecz sceptycyzmu, a także czyni użytek z humoru. To w założeniu ma pozwolić jej nie tylko pokonać obecny kryzys, wynikający ze zwątpienia we własną użyteczność, ale – co istotniejsze – skuteczniej kształtować postawy społeczne. Seymour proponuje podjęcie bardzo konkretnych kroków: należy zwrócić się ku afektom oraz zmienić nastawienie na „komediowe” (SEYMOUR 2012: 63). Przytaczane przez siebie definicje afektów badaczka uznaje za „bardzo ekologiczne” (SEYMOUR 2012: 60), a samo życie na ziemi – a więc przedmiot badań ekokrytyki – za ich niezaprzeczalne źródło. Powołując się na tekst Josepha Meekera pisze następnie o związkach pomiędzy komedią i ekologią, akcentując, że obydwa „systemy” zasadzają się na woli przetrwania. „Nastawienie komediowe”, polegające na dopasowaniu się do konieczności (MEEKER 1996: 163) oraz promujące zdrowe wartości (GLOTFELTY & FROMM 1996: XXIX), uznaje za najlepszą strategię, jaką można obecnie obrać. Opinię tę uzasadnia faktem, że żyjemy w czasach wyjątkowej niepewności:

[...] wiedza na temat globalnego ryzyka (zarówno potoczna jak i ekspercka) jest w wielu miejscach niejednoznaczna. Odnosi się do wydarzeń z przyszłości, a zatem posługuje się twierdzeniami, których nie można dziś ani dowieść, ani sfalsyfikować. Dlatego krytycy wciąż wskazują na rozbieżność pomiędzy faktycznym stanem wiedzy a publiczną dramaturgią kryzysów i zagrożeń (BECK 2009: 88).

Seymour chce ponadto, by abstrakcyjny i elitarny projekt, jakim stała się ekokrytyka, otworzył się na świat zewnętrzny, zyskując w efekcie większy wpływ na społeczeństwo. Główną przeszkodą na tej drodze upatruje w obecnym nastawieniu naukowców, którzy unikają uczciwej konfrontacji z własnymi, ludzkimi – a więc ograniczonymi – możliwościami kształtowania rzeczywistości. Nowe spojrzenie na człowieka

² Beck używa terminu „przeciwskuteczny” dla podkreślenia szkodliwości (w przeciwieństwie do nieskuteczności) obowiązujących modeli społeczno-politycznych i ekonomicznych.

(i środowisko) ma w konsekwencji poszerzyć obszar badań ekokrytyków o teksty do tej pory marginalizowane. Seymour przyznaje jednocześnie, że nie ona pierwsza nawołuje do poszerzenia ekokrytycznych horyzontów. Podaje przy tym przykład publikacji Michaela Shellenbergera oraz Teda Nordhaus'a (SEYMOUR 2012: 61, 68), którzy za jeden z grzechów ekokrytyki uznają jej brak zainteresowania kwestiami społecznymi i ekonomicznymi. Nikła społeczna skuteczność ekokrytyki bierze się ich zdaniem z „arogancji” akademików, niedostrzegających faktu, że środowisko to dla większości ludzi miejsce pracy i codziennego zmagania, nie zaś błędnego wypoczynku na łonie przyrody. Analogicznym zaniedbaniem jest według Seymour pomijanie tekstów, które nie traktują zagadnień ekologicznych z należytą estymą, ponieważ to one właśnie mogą stanowić źródło nowej wiedzy oraz wskazać alternatywne sposoby docierania do odbiorców.

„Zuchwała ekokrytyka” na tle historycznym

Ekokrytyka od początku swojego istnienia badała wzajemne relacje literatury i środowiska, wprowadzając do badań humanistycznych nową, nieantropocentryczną perspektywę oraz podkreślając związek wytwarzanej przez człowieka kultury ze światem fizycznym (GLOTFELTY & FROMM 1996: XVIII, XIX). Nadzieje pokładane w ekokrytyce wzrastały z biegiem lat – wraz z pogłębianiem się problemu zanieczyszczenia środowiska. O konieczności podjęcia największego wyzwania współczesności, jakim stał się globalny kryzys ekologiczny, pisała już w 1996 roku Cheryl Glotfelty we wstępie do redagowanej we współpracy z Haroldem Frommem antologii tekstów ekokrytycznych (GLOTFELTY & FROMM 1996). We wstępie do wspomnianej publikacji wyraża ona nadzieję, że praca ekokrytyków przyczyni się w realny sposób do ochrony naszej planety. Kryzys ekologiczny stanowi według Glotfelty produkt uboczny naszego zawężonego myślenia o świecie. Humanisci powinni zatem dążyć do przekroczenia ciasnych ram specjalizacji, by uczynić swoje podejście jak najbardziej interdyscyplinarnym (GLOTFELTY & FROMM 1996: XX-XXII). Ekokrytyka miała ponadto stać się przedsięwzięciem egalitarnym, w które włączeni zostaną przedstawiciele różnych kultur i narodów, ponieważ tylko wówczas możliwe będzie osiągnięcie nadrzędnego celu, jakim jest zachowanie życia na Ziemi. Podobne nadzieje wyraził w książce *The Future of Environmental Criticism: Environmental Criticism and Literary Imagination* Lawrence Buell:

Wierzę, że ekokrytyka na przełomie XXI w. zacznie być postrzegana jako ruch, który wytworzył zespół wymagających idei, konstelację poglądów, a nie jedno kanoniczne dzieło czy pojęcie. Ruch,

który ustanowił środowisko przedmiotem ciągłego zainteresowania nauk humanistycznych i studiów literackich, a przez tak pobudzoną uwagę skuteczniej niż działania edukacyjne czy zaangażowane, zapoczątkował i następnie wzmocnił społeczne zainteresowanie losem ziemi, obudził poczucie obowiązku działania, wskazał na nierówności ekologiczne, podkreślił rolę wyobraźni i wizjonerstwa dla zmiany postaw, opinii, polityki, ale także ruch wykorzystujący wagę słowa, poezji, literatury. Tak, tak widzę przyszłość ekokrytyki (BUELL 2005: 133)³.

To, co odróżnia od siebie teksty Glotfelty i Buella, to zdecydowanie bardziej krytyczny ton pojawiający się u tego drugiego. Buell zauważa, że ekokrytyka nie zyskała do tej pory ani spodziewanego wpływu na nauki humanistyczne, ani należytego rozgłosu w społeczeństwie:

Ekokrytyka w badaniach literackich nie przemieniła jak dotąd studiów literackich czy humanistycznych lecz została przez nie właściwie wchłonięta... rynek dla publikacji z dziedziny ekokrytyki okazał się w dużej mierze rynkiem akademickim, skierowanym do grona profesorów i studentów literatury, co przyniosło raczej średni efekt twórczego przenikania (BUELL 2005: 130, 132)⁴.

Timothy Morton w 2007 roku wskazał przyczyny takiego stanu rzeczy: ekokrytycy niechętnie konfrontują się z rzeczywistością, a ich myślenie o środowisku skażone jest mitem:

Nasza reakcja na bezlitosne niszczenie przyrody i stosunku do samej idei natury ma uzasadnienie w rzeczywistym stanie rzeczy. Nie mamy jednak zamiaru się temu poddać. Dlaczego ekokrytyka zamiast pobudzać do poczucia winy czy skłaniać do zadośćuczynienia nie może przez wykorzystanie metaforyki przedstawić kapitalistycznych, zaangażować potencjału ideologicznego ekologii i przeciwstawić się kapitalizmowi? (MORTON 2007:140-141)⁵.

³ Przekład własny za: „I myself believe that environmental criticism at the turn of the twenty-first century will also come to be looked back upon as a moment that did produce a cluster of challenging intellectual work, a constellation rather than a single titanic book or figure, that established environmentality as a permanent concern for literary and other humanities, and through that even more than through acts of pedagogical or activist outreach helped instill and reinforce public concern about the fate of the earth, about humankind's responsibility to act on that awareness, about the shame of environmental injustice, and about the importance of vision and imagination in changing minds, lives, and policy as well as composing words, poems, and books. There! That is my prophecy”.

⁴ Przekład własny za: „Environmental criticism in literary studies has, thus far, not changed literary studies or environmental humanities so much as it has been increasingly absorbed therein” i „... the market for ecocritical publication so far has been chiefly academic, and within academia chiefly largely confined to professors and students of literature, with relatively modest lateral percolation effect”.

⁵ Przekład własny za: „Our answer to the ruthless ransacking of nature, and of the idea of nature, must be yes, we admit to the reality of the situation. And no, we refuse to submit to it. Instead of serving up lashings of

Aby pokonać impas nie wystarczy jednak sam sceptycyzm względem dotychczasowych wyobrażeń/postaw: ekokrytyce potrzebne są nowe, konstruktywne propozycje:

Można odnaleźć sceptyczne postawy wobec ekokrytyki... Jednak sceptycyzm nie zakłada przedstawienia postaw alternatywnych. Co więcej, ekokrytyka nie była przedmiotem ani nie przyjęła „teorii” dekonstrukcji (Morton 2007: 161)⁶.

Takim pozytywnym i praktycznym wymiarem wydaje się charakteryzować koncepcja „ekokrytyki zuchwałej” Seymour.

Komiks Vähämäki a eko-narracje i literatura dystopijna

Jak podaje *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, eko-narracje (*eco-narratives*) apokaliptyczne odegrały w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych istotną rolę w uświadamianiu społeczeństwu potencjalnych konsekwencji jego ówczesnych praktyk (HEISE 2005: 129). O zaletach i wadach tego nurtu Greg Garrard pisał następująco:

Apokaliptyczna retoryka wydaje się niezbędnym elementem dyskursu ekologicznego. Pobudza aktywistów, przekonuje niezdecydowanych i w końcu może wpływać na politykę rządu i handlu. [...] Apokaliptyczna retoryka stanowi pożywkę dla zwodniczego z natury poszukiwania winnych i przyczyn. Takie działanie wynika ze spłaszczania zróżnicowanych problemów ekologicznych w ramach idei jednego, nieuniknionego kryzysu ekologicznego (GARRARD 2004: 104, 106-107)⁷.

Dalej podkreślał on, że podobnych pułapek udaje się uniknąć eko-narracjom komediowym (*comic apocalyptic narratives*), ponieważ uwzględniają one prowizoryczność/tymczasowość wiedzy, wolną wolę człowieka oraz różnorodność interesów społecznych. Takie podejście pozwala uzmysłowić sobie jak złożoną kwestią jest „problem środowiska”, przez co czyni go łatwiejszym do rozwiązania.

guilt and redemption, might ecological criticism not engage the ideological forms of the environment, from capitalist imagery to the very ecocriticism that opposes capitalism?”.

⁶ Przekład własny za: „There are some skeptical comments on ecocriticism [...] But skepticism does not imagine alternatives. Moreover, ecocriticism has either not engaged with, or has positively shunned, “theory” – notably deconstruction”.

⁷ Przekład własny za: „Apocalyptic rhetoric seems a necessary component of environmental discourse. It is capable of galvanising activists, converting the undecided and ultimately, perhaps, of influencing government and commercial policy. [...] Apocalyptic rhetoric [...] fosters a delusive search for culprits and causes that may be reductively conceived by conflating very varied environmental problems within the concept of a singular, imminent environmental crisis”.

Kompleksową krytykę apokaliptycznych eko-narracji przedstawił w swoim tekście *The Comedy of Survival* Joseph Meeker. Zakwestionował on przede wszystkim leżące u podstaw narracji apokaliptycznych założenie dotyczące relacji człowieka oraz przyrody. Tragedia stanowi według Meekera przejaw skrajnie antropocentrycznego myślenia, ponieważ ujmuje los człowieka w kategoriach transcendentnych. Komedia natomiast, dzięki temu, że podkreśla cykliczność życia oraz następowanie po sobie pokoleń, wyraża odmienny, „ekologiczny” punkt widzenia (MEEKER 1996: 163).

„Podejście komediowe” wiąże się ponadto z rezygnacją ze stylu realistycznego, nieuchronnie sprzężonego z ludzkim spojrzeniem/doświadczeniem, a współczesne narracje ekologiczne obficie czerpią z takich gatunków jak *science fiction*, *fantasy* czy realizm magiczny, ujmując przy tym kwestię środowiska w kategoriach globalnych (HEISE 2005: 130). Komiks *Vähämäki* z jego – momentami kpiarskim – humorem, absurdem oraz swoistą „niezwykłością” można śmiało uznać za graficzną eko-narrację komediową.

U podstaw utopii leży marzenie o idealnym społeczeństwie, dystopia natomiast ukazuje – często w krzywym zwierciadle satyry – prawdopodobne negatywne konsekwencje tej fantazji. Literackie dystopie sięgają jednak po satyrę również w celu skrytykowania aktualnych tendencji panujących w świecie realnym. Przedmiotem zainteresowania zarówno utopii, jak i dystopii jest zatem społeczność ludzka – z jej społecznymi, politycznymi i ekonomicznymi problemami (BOOKER 2005: 127-128). To samo zainteresowanie leży jednocześnie u podstaw eko-narracji oraz ekokrytyki. Powiązanie kwestii społecznych z problemem środowiska sprawia, że zaczyna on być postrzegany jako „wewnętrzny problem” – zamieszkującej daną przestrzeń – społeczności (BECK 2009: 76).

Jak przypomina Krzysztof M. Maj, konstytutywną cechą narracji utopijnych jest oddzielenie (świata) utopii od świata realnego. Na tej podstawie uznać można utopię za gatunek fantastyczny, który łączy z postklasyczną fantastyką charakterystyczny motyw przejścia/wędrówki ze świata empirycznego do kontrempirycznego (MAJ 2014: 39-40). W dalszej części tekstu badacz precyzuje, że uwagi te odnoszą się wyłącznie do utopii pozytywnych (eutopii), co pozwala równocześnie odróżnić je od dystopii (utopii negatywnych). Nadrzędnym celem dystopii jest nadto wywołanie efektu realności: czytelnik ma uznać świat przedstawiony za prawdziwy (MAJ 2014: 44). Wymienione przez Maję cechy dystopii odnajdujemy w fińskim komiksie, w tym choćby nieobecność motywu przejścia i ukazanie świata protagonistów jako peryferia w stosunku do

niezmiernie oddalonego centrum (świata władzy). To dzięki nim miejsce akcji (w *Maailmanlopun maisemissa* jest to wyspa) upodabnia się do rzeczywistości, a dzieło nabiera wymiaru krytycznego – tak istotnego w twórczości dystopijnej.

Otóż w dystopiach między światem fantastycznym a rzeczywistym nigdy nie otwiera się żadna brama, wskutek czego dystopijny świat równie trudno opuścić, jak i doń trafić [...]. Fundamentalną cechą takiego świata staje się to samo, co przesądza o nierozpoznawaniu rzeczywistości realistycznej jako fantastycznej – a zatem zanik toposu nieprawdopodobnej podróży, pozwalającego na koniunkcję sfery realnej i fantastycznej przez akt transgresji protagonisty z jednego świata do drugiego (MAJ 2014: 45).

Maj wspomina na koniec o typowym dla narracji dystopijnych złośliwym tonie, który pobrzmiwa również u Vähämäki (MAJ 2014: 47). Mianem „złośliwego” można by z powodzeniem określić także podejście Seymour, warto jednak podkreślić, że nie jest to jedyna cecha, którą dzieli ono z dyskursem dystopijnym. Równie ważna jest bowiem wyrażana przez badaczkę – całkiem wprost – wiara w ludzkość. Nie wynika ona z naiwnego przekonania, że człowiek jest w stanie wyzbyć się swoich wad i uczynić świat idealnym, zasada się natomiast na założeniu, że społeczny rozwój jest możliwy. Myśl ta współbrzmi z charakterystyką literackich dystopii podaną przez Fatimę Vieira (2010: 17), która zwraca uwagę na ich wymiar moralizatorski. Prezentowanej w dystopiach pesymistycznej wizji świata towarzyszy zwykle nadzieja osiągnięcia konkretnego celu: wpłynięcia na odbiorców w ten sposób, by zechcieli oni wspólnie pracować na lepsze jutro: „ich prawdziwą misją [*true vocation*] jest uświadomić człowiekowi, że wobec niemożności zbudowania społeczeństwa idealnego [*ideal society*] zobligowany jest on do tworzenia społeczeństwa lepszego” (VIEIRA 2010: 17).

***Maailmanlopun maisemissa* a „ekokrytyka zuchwała”: niepewność**

Maailmanlopun maisemissa to dla „ekokrytyki zuchwałej” idealny wręcz obiekt badań: dzieło jest niepoważne (już samo medium – komiks – uchodzi za takowe) i absurdalne, eksponuje afekty, a jeden z ważniejszych jego motywów stanowi porażka. Dominującym odczuciem towarzyszącym lekturze jest niepewność; akcja rozgrywa się w tytułowych „krajobrazach końca świata” i już to zestawienie słów powoduje pewien dyskomfort – nie sposób bowiem zaakceptować faktu istnienia jakichkolwiek krajobrazów, skoro mowa jest o końcu świata. Jak pisze Beck, jest to sprzeczność charakterystyczna dla „konstruowania apokalipsy”, gdyż:

[...] katastrofa klimatyczna nie jest przecież (jeszcze) realna. Stanowi ryzyko, zagrożenie, u terażniejszono [podkr. oryg.] przyszłość, przeoczoną antycypację wraz ze wszystkimi znamionami niepewności, która ma na celu zmianę obecnego działania – rządów, menedżerów, wreszcie ludzi na całym świecie. Co oznacza zatem pojęcie rzeczywistość, gdy mowa jest o rzeczywistości grożącej katastrofy? (BECK 2009: 84-85).

Przyczyny tego nieoczywistego końca komiksowego świata również pozostają niewyjaśnione. Podobnie niepewność budzi wygląd wyspy, będącej sceną wydarzeń: trudno stwierdzić, czy jej jałowość (po horyzont wypełniają ją piasek i kamienie) jest konsekwencją zmiany klimatu oraz jaka była tej zmiany ewentualna przyczyna; zdominowaną przez szarości kolorystykę pozostałych żywiołów (woda i powietrze) też trudno przypisać jednoznacznie skutkom katastrofy ekologicznej. Informacje na temat warunków atmosferycznych panujących na wyspie są zdawkowe: mamy ciepłe lato (bohaterowie pluskają się w morzu, marzą o zjedzeniu lodów, a przy większym wysiłku oblewają się potem), z dialogów natomiast wynika, że zimy bywają mroźne – nic nie zdradza jednak, czy było tak zawsze. Za tym, że nastąpiły tu jakieś zmiany klimatyczne przemawia (wizualnie) płonąca elektrownia węglowa, ale ostatecznie odbiorca sam musi zdecydować, jakiej symboliki dopatry się w tym obrazie. Beck pisze wszakże, iż: „trzeba być naprawdę ignorantem albo niesłychanie selektywnie postrzegać świat, żeby – mimo całej niepewności – nie dostrzegać związku między niebezpiecznym wzrostem krzywej temperatur i wzrostem emisji gazów cieplarnianych” (BECK 2009: 97).

W tym samym tekście dowodzi jednak, że informacje dotyczące zagrożenia katastrofą ekologiczną są najczęściej manipulowane – na ogół w dobrej wierze (BECK 2009: 84). Greg Garrard natomiast wymienia przyczyny takiego postępowania: sposób, w jaki media przedstawiają problemy środowiska, wynika nie tylko z założenia, że sensacja lepiej się sprzedaje (choć i na tę tendencję zwraca on uwagę), ale również z faktu, że wydarzenia łatwiej zobrazować niż procesy (GARRARD 2004: 105-106).

Stosunek czytelnika do bohaterów opowiadania również musi pozostać ambiwalentny: z jednej strony dzieci (zachowujące się przez większość czasu adekwatnie do swojego wieku, wygłaszające jednak od czasu do czasu dość nieoczekiwane opinie) oraz zabawnie wyglądającego starca (w kapeluszu z szerokim rondem, długim wąsem i nagim torsem) nie sposób traktować dosłownie; z drugiej natomiast tym nierealistycznie przedstawionym postaciom trudno odmówić pewnej autentyczności – zwłaszcza w wymiarze emocjonalnym. Vähämäki stworzyła bohaterów dla komiksu nietypowych – to nie „konwencjonalne znaki”, które da się odczytać według semiotycznego klucza; jej metafora człowieka jest „żywa” i wielowymiarowa (dzieci nie są wyłącznie „figurą”

– choćby naiwności, ale mają w sobie dziecięcą witalność; starzec – nawet jeśli utożsamimy go z wiedzą – nie jest pozbawiony cech indywidualnych: czytelnik z pewnością uzna go za złośliwego lub nierozgarniętego). Efektem takiego przedstawienia jest oczywiście pewien dyskomfort, wynikający z braku poczucia pewności. O pożytkach z niepewności pisał w artykule o takim właśnie tytule Adam Ostolski: niepewność zmusza do porzucenia utartych ścieżek i otwarcia się na innych, stając się dzięki temu – tak pożądanym przez Seymour – źródłem nowej wiedzy o człowieku i świecie (OSTOLSKI 2009: 14-15).

Trzeba jeszcze dodać, że odbiorca opowiadania został pozbawiony podstawowych informacji na temat konstrukcji oraz zasad funkcjonowania świata przedstawionego: nie wiemy, dlaczego społeczność wyspy tworzą dzieci (plus starzec), ani jak udaje im się przetrwać w tak niesprzyjających warunkach (jedynie kilka wędek oraz usytuowana na pustyni wieża ciśnień sugerują możliwość zdobycia pokarmu oraz wody). Inwentarz wyspy jest bardzo skromny, składają się na niego: biały budynek (bar?), wspomniana już wieża ciśnień oraz płonąca elektrownia (na wiodących do niej torach stoi jeszcze dreźyna). Ścianę baru zdobi zdjęcie (?) gali bokserskiej, do którego pod koniec opowiadania dołączy otoczony girlandą lampek choinkowych plakat z lodami. Budynek wyposażony został w kilka otoczonych krzesłami stołów, kontuar, ekspres do kawy, telefon i zamrażarkę. Domniemany bar jest miejscem spotkań i zabaw, nie spełnia już jednak swojej funkcji usługowo-handlowej. Cała ta „arbitralność” zmusza czytelnika do skrupulatnej analizy najmniejszych, ukrytych w rysunkach detali; to od tego w dużej mierze zależy, czy w tym dziwnym świecie dostrzeżemy odbicie naszej niepewnej rzeczywistości:

Badania klimatologów pomagają nam lepiej zrozumieć niepewność, w której żyjemy, ale nie są w stanie nas od niej uwolnić. Nie dają też żadnych oczywistych recept. Te musimy dopiero wypracować, mozolnie, w globalnej debacie publicznej (OSTOLSKI 2009: 8).

Afekty

Seymour przyznaje, że pojęcie „afektu” jest problematyczne, ponieważ bywa rozmaicie rozumiane. Zauważa jednocześnie, że tym, co powraca w różnych definicjach jest „ekologiczny” charakter afektu: u Deleuze’a afekt zostaje określony mianem „żywotnego pola stawania się/przemian w świecie ludzkim oraz nie-ludzkim”; koncepcja „transmisji afektów [*the transmission of affect*]” Teresy Brennan mówi o przepływie energii między obiektami: afekt, rozumiany jako nastrój, jest tym, od czego jednostka nie jest

w stanie skutecznie się odgrodzić; podobne podejście prezentuje również Kathleen Stewart, dla której afekt to „coś wyzwolonego wokół przedmiotów, co przepaja atmosferę” (SEYMOUR 2012: 60-61). Równie istotnym jest według Seymour fakt, że afekty wywołują w nas nie tylko reakcje emocjonalne, ale i intelektualne – skłaniają do refleksji. Badaczka konkluduje, że zwrot ku afektom w ekokrytyce jest uzasadniony i potrzebny, ponieważ może dostarczyć nowej wiedzy na temat wzajemnych relacji człowieka z otoczeniem czy środowiskiem.

Afektywność cechuje cały świat ożywiony i nieożywiony; analiza afektów pozwala poddać w wątpliwość słuszność podziału na ludzkie i nie-ludzkie, rozbudowuje też słownictwo służące nam do opisu stosunku człowieka do przyrody. Seymour wyraża ponadto nadzieję, że badając afekty zdołamy lepiej zrozumieć, jaki wpływ na ludzkie zachowanie wywierają świadomość oraz nasze skłonności.

Afekty i skłonności w komiksie Vähämäki

Centralny wątek komiksu związany jest z lodami: bohaterowie na różne sposoby starają się je zdobyć, a na drodze ku realizacji marzenia stają im afekty: zrodzone w interakcji z ludźmi oraz nie-ludźmi. Po raz pierwszy od tematu odciąga postać troska o dostawę prądu w zimie (z drugiej strony refleksja ta wyrasta bezpośrednio z chęci zjedzenia mrożonego deseru): pochylone nad „menu” dzieci z niepokojem wybiegają myślą ku przyszłości. Obawa zostaje zwerbalizowana, co z kolei prowadzi do krótkiej wymiany zdań z siedzącym przy sąsiednim stole starcem. Zachęczone przez dorosłego podejmują podróż przez pustynny krajobraz wyspy (ciepłe kolory otoczenia i czerwone twarze postaci sugestywnie oddają uciążliwość przedsięwzięcia – realizowanego przy pomocy drezyny); zanim docierają na miejsce mijają jeszcze stertę węgla oraz wydzielającą duszące opary hałdę odpadów, a ich reakcje na unoszące się w powietrzu wzywy oddaje ekspresyjny rysunek (ostre kolory, wykrzywione rysy twarzy). Powyższy, niezbyt długi, epizod okazuje się z wielu względów „zuchwały”: po pierwsze stosunek bohaterów do środowiska nie obrazuje żadnej „ideologii”, a stanowi jedynie zapis reakcji na kolejnych wrażenia/bodźce. Po drugie, środowisko nie zostało tutaj zredukowane do roli tła bądź obiektu, aktywnie uczestniczy ono w wydarzeniach (wydaje się nawet brać odwet za spowodowane przez ludzi szkody: wymownie świadczą o tym wydawane przez bohaterów jęki). Konsekwencje tego spotkania człowieka ze środowiskiem są ponadto dalekosiężne, przekraczają doraźne reakcje zmysłowe i wpływają na dalsze

postępowanie bohaterów (po powrocie do szkoły jedno z dzieci ze złością rzuca w starca mokrą ścierką). Środowisko staje się – obok dorosłego – winnym nieprzyjemnych doświadczeń. „Zuchwałość” propozycji Vähämäki polega również na tym, że nie skupia się na dociekaniu przyczyn awarii elektrowni, lecz pozwala postaciom podążyć za ich od-/u-czuciami oraz dać im wyraz. Unika tym samym popadania w moralizatorstwo i w zabawny sposób obnaża mechanizmy ludzkiego działania – niepodporządkowane bynajmniej wyłącznie zasadom logiki i rozsądku, za to w dużym stopniu wpływające z naszej afektywności.

Śmiech, lekceważenie i życie „pomimo”

Wypada się teraz przyjrzeć postępowaniu głównych bohaterów opisanego powyżej incydentu; starzec ze śmiechem ściąga szmatę z twarzy, dziewczynka natomiast – bliska przez moment furii – w kolejnym kadrze spokojnie odwraca się do telefonu, obwieszając: „Cóż, życie toczy się dalej, złożę zamówienie” (HÄNNINEN & RÖMPÖTTI 2011). Pewne aspekty tego wydarzenia wydają się być warte szczególnej uwagi; należą do nich: brak poszanowania dla autorytetów, śmiech oraz coś, co Seymour nazywa zdolnością do życia „mimo wszystko” (SEYMOUR 2012: 59, 63). Badaczka zwróciła się ku powyższym postawom zainspirowana teorią *queer*, która dostrzegła w nich potencjał krytyczny oraz uczyniła elementem swojej strategii. Widziany z tej perspektywy brak poszanowania – choćby, jak u Vähämäki, zasad dobrego wychowania – staje się narzędziem kontestacji, wyrazem sceptycyzmu wobec powszechnie obowiązujących norm czy wzorców. W takim świetle reakcja dziewczynki podważa prawdziwość równania: wiek + doświadczenie = wiedza; starzec nie musi być już tylko i wyłącznie mędrce, może być bardziej sobą: naiwnym, złośliwym lub po prostu głupim. Powyższa scena poddaje ponadto w wątpliwość postawę zaufania do autorytetów, ponieważ rodzi w czytelniku podejrzenie, że starzec celowo wprowadził dzieci w błąd. W obydwu przypadkach lekceważący stosunek dziecka do starca sprzyja realizacji podstawowych założeń ekokrytyki: zapytywaniu i poszukiwaniu (SEYMOUR 2012: 68).

Po inne „narzędzie transgresji” – pozwalające przekroczyć trudną sytuację sięga starzec: na doznaną zniewagę odpowiada śmiechem. Znamienne jest, że jego reakcja zamyka całą sekwencję, „oddaje pole” kolejnym wydarzeniom. Dla Seymour ta właściwość śmiechu, polegająca na jego wyzwalającym charakterze, ma wyjątkowe znaczenie, bowiem umożliwia kontynuację życia w warunkach najbardziej niesprzyjających (za

takie uznaje obecnie panujące – SEYMOUR 2012: 56, 63). W tym kontekście warto jeszcze raz podkreślić, że nieracjonalność zachowań bohaterów nie przekreśla – paradoksalnie – ich sensowności, ani „użyteczności”. Zdaniem badaczki wartość ich polega na tym, że pozwalają życiu trwać. Z pewnością można sobie wyobrazić reakcje „właściwsze” na widok trawionej przez ogień elektrowni niż frustracja i przemoc, jednak Vähämäki, podobnie jak Seymour, zdaje się obstawać przy tym, by pokazywać, jak jest, a nie, jak być powinno. Dzięki temu czytelnik ma szansę zrewidować swój stosunek do powszechnie obowiązujących moralnych wymagań. Porzucenie wygodnej pozycji sędziego może pomóc zrehabilitować pewne zachowania – stając się tym samym źródłem nowej wiedzy. Warto wrócić zatem do komiksu i wyobrazić sobie skutki przyjęcia postaw „poprawniejszych”: niech będzie to dla przykładu poczucie winy – wraz z jego konsekwencją w postaci przygnębienia. Z punktu widzenia przetrwania (a więc ekologii), „słuszne” okazuje się niekorzystne, ponieważ implikuje znieruchomienie oraz śmierć. Seymour wielokrotnie podkreśla w swoim tekście, że wszelkie działanie, nawet najbardziej czcze czy bezsensowne, jest dużo lepsze od braku działania, dlatego optuje za wyzwajającym, „komediowym” podejściem do życia (na miejsce „tragicznego”, wywołującego zdając się obecnie przeważać zmęczenie i obojętność; SEYMOUR 2012: 63, 67).

Afektywność świata przedstawionego

Cytowana przez badaczkę Kathleen Stewart określa afekt jako „siłę, którą ktoś lub coś na nas wywiera”; Lauren Berlant natomiast widzi w nim „coś wyzwolonego wokół osoby lub przedmiotu”, „coś, co przepaja atmosferę” (SEYMOUR 2012: 61). Podobnie jest u Vähämäki: źródłem afektów *W krajobrazach...* bywają człowiek (jego słowa lub czyny), sytuacje, widoki oraz rzeczy. I tak na przykład rozmowa ze starcem staje się impulsem do wyprawy do elektrowni; opuszczenie wyspy przez – bliżej nieokreślonych – gości powoduje wybuch radości (która z kolei popycha bohaterów do biegu); hałda odpadów drażni oczy, nos i skórę (bohaterowie reagują jękiem: *YÄÄÄÄÄ-ÄRRGH!* i kaszlem: *BYÖH, KÖH, KÖH*); dźwięki dobiegające z słuchawki irytują i wyganają na plażę. Afektywność środowiska i przedmiotów objawia się również poprzez wydawane przez nie dźwięki: pojawiające się w drugim kadrze komiksu morze szumi (*SHHH*) i radośnie pluska (uderzając o stopy siedzących na brzegu dzieci: *PLITS, PLÄTS*); mokra szmata, lądując na twarzy starca, wydaje głośne plaśnięcie (*PLÄTS!*); wieko otwieranej łomem (?) skrzyni „skarbów” przeraźliwie skrzypi (*KIRRRSK*), „udźwiękowiając” stawiany przez nią opór (HÄNNINEN & RÖMPÖTTI 2011).

Wyraźna granica między ożywionym i nieożywionym zostaje tym samym zatarta: na scenie obok człowieka pojawia się nowy aktor – środowisko⁸.

Absurd

Aktualną sytuację ekokrytyki Seymour uznaje za absurdalną: sensowność wysiłków podejmowanych przez ekokrytyków jest wątpliwa, a skuteczność ich działań – niewielka (BUELL 2005: 130, 132). Dla uzasadnienia swojej tezy wymienia kilka – mniej lub bardziej spektakularnych – ekokrytycznych niepowodzeń; są wśród nich pomysły chybione, są i „genialne”, profetyczne, które nie zyskały jednak należytego oddźwięku – czy to we własnym kręgu, czy też w społeczeństwie. Podobną opinię wyraża zresztą na temat wszelkiej działalności ekologicznej: jej społeczna użyteczność okazuje się na ogół nadzwyczaj niska (SEYMOUR 2012: 60-61). Odpowiedzialnością za ten stan rzeczy obciąża dominujący w tych dziedzinach ton „niezachwianej pewności” oraz „śmiertelnej powagi”, epatowanie tragedią oraz marginalizację „niewierzących” (w zmiany klimatyczne)⁹. Poważnym zaniedbaniem ekokrytyki jest również pomijanie kwestii społecznych i ekonomicznych, co ogranicza jej zasięg do wąskiego kręgu specjalistów i aktywistów (SEYMOUR 2012: 62, 67). Postawiwszy powyższą diagnozę Seymour postuluje, by ekokrytycy zwrócili się ku tekstom „niepoważanym”: „politycznie niepoprawnym”, absurdalnym i/lub perwersyjnym, ponieważ ich analiza może pomóc w znalezieniu nowych „strategii” (SEYMOUR 2012: 56). Nastawienie odmienne od dotychczasowego jest zatem warunkiem zdobycia nowej wiedzy (umożliwi „zebranie eklektycznych klastrów wiedzy [*assemble eclectic clusters of knowledge*]”, ale i szansą (powiększy zestaw dostępnych narzędzi krytycznych, pomocnych w dekonstruowaniu „zwapniałych [*calcified*]” wyobrażeń/poglądów na temat środowiska).

⁸ Glotfelty wspomina tekst Christophera Manesa, w którym pisze on o tym, jak zachodni dyskurs „uciszył naturę [*have rendered nature silent*]”; przyrodę zepchnięto do sfery symbolicznej, co sprawiło, że z „wygadanego podmiotu” (*voluble subject*) stała się „niemy przedmiotem [*mute object*]” (GLOTFELTY & FROMM 1996: XXVII). Toeplitz w interesujący sposób pisze natomiast o roli onomatopei w komiksie: „Granica pomiędzy tym, co żywe, a tym, co nieożywione, jest więc niejasna, płynna [...]. Dowodem na to, że coś jest ożywione, jest zdolność ruchowa, a także zdolność do wydawania dźwięku, do kontaktowania się poprzez dźwięk ze światem zewnętrznym” (TOEPLITZ 1985: 106).

⁹ Garrard oskarża „narrację eschatologiczną [*eschatological narrative*]”, zwłaszcza w jej radykalnej, tragicznej formie o polaryzację reakcji i wzrost sceptycyzmu w społeczeństwie oraz „podżeganie” do wzajemnej niechęci między grupami o odmiennych wizjach przyszłości planety (GARRARD 2004: 105).

Opowiadanie graficzne Vähämäki pozbawione jest zarówno powagi, jak i logiki. Świat przedstawiony jest „niedopowiedziany”, co automatycznie czyni go obcym i absurdalnym. Charakteryzują go równoczesny brak i nadmiar: pełno tu dziwacznych rekwizytów, które zdają się być tylko tym właśnie – zabawkami służącymi „symulacji” „normalnego” życia (można wśród nich wymienić „falszywy” katalog z lodami, wiecznie zajęty telefon czy skrzynię skarbów skrywającą plastikowe atrapy owoców). Zasady funkcjonowania tego świata też pozostają niejasne: nie wiadomo, w jaki sposób bohaterowie utrzymują się przy życiu, dlaczego społeczność tworzą wyłącznie dzieci (plus starzec), ani skąd czerpią prąd, skoro elektrownia stoi w płomieniach. Poczynania postaci trudno jednoznacznie sklasyfikować – fantazje „rozwijają się” tutaj w „rzeczywiste” działania (za wszystkimi stoi marzenie o lodach). Absurd nie jest jednak domeną wyłącznie treści komiksu, ale wynika również z przewrotnego wykorzystania formy; atmosfera *W krajobrazach...* jest – za sprawą zastosowanej przez artystkę kolorystyki – jednocześnie ponura i lekka (połączenie szarości z jasnymi barwami), a bohaterowie – zarówno „komiksowo” „przerysowani”, jak i „realistyczni”: emocjonalnie autentyczni – dzięki ekspresji zawartej w rysunkach. Całość wprowadza odbiorcę w konfuzję: wszystko wydaje się równocześnie możliwe i niemożliwe, prawdziwe i nieprawdziwe.

W celu zbadania, jak przepełnione absurdem *Krajobrazy...* mają się do naszej rzeczywistości, w pierwszej kolejności przyjrę się zasadom funkcjonowania świata przedstawionego. Miejscem akcji komiksu jest, jak pamiętamy, wyspa: najwyraźniej samotna, choć nie całkiem odizolowana (w pierwszych kadrach bohaterowie wspominają czyjeś odwiedziny), zamieszkała przez grupę dzieci i jednego starca (innych dorosłych brak), ani dzika, ani cywilizowana (pozbawiona roślinności, ze szczątkową infrastrukturą: do elektrowni prowadzi linia kolejowa). Budynek sprawia wrażenie baru „po sezonie” – najwyraźniej nie oferuje żadnych usług (można tam jedynie samemu coś zorganizować). Kołem zamachowym akcji jest, napotykać na kolejne trudności w realizacji, pragnienie zdobycia lodów. Już na etapie wstępnej analizy jesteśmy skłonni przyznać, że w krzywym zwierciadle komiksu odbija się rzeczywistość dnia dzisiejszego. Współczesny świat oznacza jednocześnie egzystencję globalną i lokalną, współlistnienie wiedzy i niewiedzy, ekspansję człowieka, ale i jej reperkusje w postaci kataklizmów; skrajnej indywidualizacji towarzyszy „standardyzacja” postaw, a świadomość zachodzących (bądź już zaistniałych) zmian klimatycznych nie powoduje zasadniczych zmian w ludzkim postępowaniu (BECK 2009: 88). Wróćmy jednak do opowiadania: widok stojącej w płomieniach elektrowni nie zmniejsza u dzieci ochoty na lody; nie skłania nawet do refleksji nad związkiem mrożonego deseru z prądem – tuż po powrocie z wyprawy próbują złożyć

zamówienie telefoniczne (bezszykownie: linia jest ciągle zajęta; czytelnika najmocniej w tym momencie zastanawia fakt, że telefon w ogóle działa). Jak w świetle tych – jakże absurdalnych – wydarzeń przedstawia się rzeczywistość współczesnego konsumenta? Czy naprawdę zaprzęta on sobie głowę kurczącymi się zasobami paliw oraz ekologicznymi konsekwencjami cywilizacji opartej na imperatywie nieustającej produkcji (towarów zbędnych i niezbędnych)? Fińska artystka zwraca uwagę przede wszystkim na jedno: człowiek jest częścią natury, tę zaś cechuje afektywność, nie – racjonalność; w pierwszej kolejności dąży zatem do zaspokojenia swych potrzeb czy pragnień. Można wyciągnąć z tego następujący wniosek: jeśli chcemy skutecznie chronić planetę, nie możemy dłużej odwoływać się do rozsądku i dobrej woli obywateli. Jak pisze Ostolski:

[...] polityka nastawiona na ograniczanie popytu na energię z paliw kopalnych jest skazana na niepowodzenie tak długo, jak długo te paliwa są wydobywane. O każdej baryłce ropy czy tonie węgla można wszak powiedzieć, że z pewnością zostanie zużyta – przez tego czy innego klienta, za taką czy inną cenę. Być może więc zamiast wygaszać popyt, należałoby przede wszystkim wygasić podaż [podkr. oryg.] na przykład wprowadzając limity na wydobycie paliw kopalnych (OSTOLSKI 2009: 13).

Warto jeszcze wspomnieć o zastosowanym przez artystkę zabiegu, polegającym na przedstawieniu w narysowanym kredką komiksie rysunku także stworzonego kredką; w efekcie czytelnik ulega iluzji: bierze za folder reklamowy coś, co jest rysunkiem w zeszycie. Zabieg ten w interesujący sposób podkreśla siłę tej fantazji, która wprawia w ruch akcję opowiadania. Nie sposób nie pomyśleć w tym momencie o „wielkim sprzedawcy marzeń” – branży reklamowej oraz o tym, jak łatwo ulegamy kreowanym przez nią obrazom pomimo całej naszej świadomości i posiadanej wiedzy. W świetle tej refleksji determinacja, z jaką bohaterowie oddają się zdobywaniu wymyślonych łódź, wydaje się nieco mniej absurdalna.

Na krótki komentarz zasługuje również wątek składania – niedoszedłego do skutku – zamówienia telefonicznego: nie doczekawszy się połączenia, dzieci rzucają słuchawkę i wybiegają z budynku. Z aparatu nadal dobiegają jednak dźwięki, a ich odbiorcą staje się kot – dla niego są one źródłem niewątpliwej rozkoszy (rozkłada się na białce, wyciąga szyję i mruży oczy). Takie ujęcie pozwala przyjrzeć się sytuacji z innej/nowej perspektywy, co z kolei może zaowocować przemyśleniami zarówno na temat stosunku człowieka do zwierząt, jak i sposobu organizacji ludzkiego życia. Do tej kwestii wrócę w dalszej kolejności.

Całą historię zamyka wątek ze „skarbem piratów”: dzieci biegną na plażę i obserwują dryfujące ku brzegowi drewniane skrzynie; te lądują na piasku, a bohaterowie dobierają się do ich wnętrza (nie obywa się przy tym bez wysiłku). Troskliwie otuloną styropianem „zdobyczą” okazują się plastikowe owoce, sztuczne kwiaty i świece choinkowe, które posłużą wkrótce do przyozdobienia powstającego w barze „ołtarza” (na ścianie, ponad „zamrażarką skrzyniową”, zawiesznie plakat z lodami, który zostanie następnie otoczony girlandą lampek; samo urządzenie przyozdobią owoce i kwiaty; w efekcie powstanie coś na podobieństwo ołtarzy znanych z procesji Bożego Ciała). Ta nieoczekiwana aktywność bohaterów budzi w czytelniku wątpliwości co do ich „statusu” w opowiadaniu: za sprawą tej parareligijnej działalności dzieci przestają na moment być dziećmi (z podobną sytuacją mamy do czynienia na początku komiksu, kiedy to wyrażają one radość z powodu wyjazdu gości oraz później, gdy ujawniają swoje zatroskanie kwestią energii). Tę dysonansu nie sposób dłużej ignorować: odbiorca zmuszony jest uwzględnić metaforyczny charakter postaci. Założenie, że jest to metafora „społeczeństwa światowego ryzyka” (BECK 2009: 76, 95, 97), bardzo pomaga w interpretacji dzieła fińskiej artystki. W swoim tekście Beck pisze, że przewidywanych zagrożeń „nie da się ograniczyć przestrzennie, czasowo ani społecznie”. Następnie podkreśla on, że w takiej sytuacji zawodzą dotychczasowe modele działania, oparte na instytucjach państw narodowych – w warunkach globalnego zagrożenia państwa nie są już w stanie zapewnić swym obywatelom bezpieczeństwa. Doskonale widać to u Vähämäki: odizolowana społeczność zmagająca się z problemami bez trudu przekraczającymi wszelkie geograficzne granice. Konkluzja mogłaby być następująca: póki nie nastąpi „zielona transformacja” (OSTOLSKI 2009: 7), a więc radykalna zmiana w postrzeganiu naszej społecznej organizacji, póty zagrożenia będą wzrastać (BECK 2009: 90, 94-97; OSTOLSKI 2009: 14-15). Fiński komiks ilustruje w tym kontekście potencjalne konsekwencje braku takiej przemiany.

Ostatnia sekwencja *Maailmanlopun maisemmissa* ukazuje nieudaną próbę włączenia lampek choinkowych, w wyniku której dochodzi do zwarcia (w efekcie sala pogrąża się w ciemności). Tę sytuację warto jednak rozpatrzyć we wspomnianych przez Seymour kategoriach porażki i sukcesu.

Porażka

W opinii Seymour jedną z podstawowych trosk ekokrytyki jest obawa, że w dłuższej perspektywie okaże się ona bezużyteczna: że jej apele nie dotrą do społeczeństwa i nie zdołają go przekształcić. „Zuchwała ekokrytyka” miałaby pomóc uporać się z tą troską

dzięki zmianie nastawienia; Seymour proponuje, by do „widma porażki [*specter of failure*]” (SEYMOUR 2012: 59) podejść – dla odmiany – z humorem. Takiego podejścia można jej zdaniem uczyć się od ruchów *queer*. Przekonuje następnie, że niepowodzenie może okazać się cennym narzędziem krytycznym, ponieważ skłania do namysłu nad obowiązującymi w świecie globalnego kapitalizmu kategoriami sukcesu i klęski, kwestionuje naszą „polityczną terażniejszość [*political present*]”:

Podkreślenie i wypunktowanie retorycznych, pedagogicznych i politycznych porażek paradoksalnie mogłoby stanowić przeciwwagę dla tego, co w kręgach kapitalistycznych, antyekologicznych i antropocentrycznych uznaje się za sukces i przyczynić się tym samym do rozwinięcia alternatywnych definicji sukcesu (SEYMOUR 2012: 60)¹⁰.

Jeśli przyjrzymy się teraz wydarzeniom zaprezentowanym w komiksie, okaże się, że wszystkie przedsięwzięcia podejmowane przez bohaterów (wyprawa do elektrowni, próba zamówienia lodów oraz „aktywacji ołtarza”) kończą się klęską. Prześledźmy zatem kolejne wydarzenia; pierwsze to „wyprawa po wiedzę”. Jak pamiętamy, jej przyczyną jest wyrażona przez jedno z dzieci obawa o dostawę prądu w zimie, bezpośrednim bodźcem do jej podjęcia natomiast zachęta padająca z ust starca. Pomysł okazuje się porażką: dzieci docierają do elektrowni, która uległa awarii i została opuszczona (kiedy? przez kogo?); nie na takiej wiedzy (dotkliwej i spóźnionej, a – jak się wkrótce okaże – również nic nieznaczącej) zależało bohaterom. U czytelnika pojawia się refleksja: po pierwsze, nad wątpliwą „użytecznością” naszej świadomości ekologicznej (BECK 2009: 90)¹¹; po drugie zaś nad kwestią „dystrybucji wiedzy” – dziś, w dobie powszechnego, jak się zdaje, dostępu do informacji – bywa ukrywana i/lub manipulowana przez rozmaite grupy interesu¹².

¹⁰ Przekład własny za: „Parading around our rhetorical, pedagogical, and political failures, then, might be a means of challenging what has counted as success in capitalist, non-ecocentric, and anthropocentric circles, and developing alternative definitions of success”.

¹¹ Beck interesująco pisze o ograniczonych możliwościach realizacji indywidualnych celów w rzeczywistości globalnego ryzyka oraz braku przełożenia wiedzy na temat zniszczeń środowiska na nasze działania.

¹² Greg Garrard przytacza w swojej książce (*Ecocriticism*) analizowane przez Richarda Northa doniesienia medialne na temat katastrofalnych skutków zatonięcia tankowca „Braer”; zdaniem Northa media preferowały wówczas punkt widzenia organizatorów akcji protestacyjnej, mimo iż doniesienia te skrajnie różniły się od informacji podawanych przez rząd i naukowców (GARRARD 2004: 105). Beck donosi z kolei, że „ochrona przyrody” przekształca się w „rodzaj globalnego zarządzania światem”, tworząc „nowe monopole wiedzy” (BECK 2009: 89).

Kolejny epizod – związany z niedoszłym do skutku zamówieniem telefonicznym – zaprezentowany zostało w długiej i dość monotonnej sekwencji; w efekcie również czytelnik odczuwa uciążliwość podjętego przedsięwzięcia: dziewczynka wybiera numer, czeka na połączenie (ze zniecierpliwieniem postukując końcem długopisu w kontuar), w końcu przystawia słuchawkę do ucha stojącego obok chłopca (trzymającego w objęciach zadowolonego kota). Następnie następuje zbliżenie na sam aparat, z którego dobiega melodia, przerywana co jakiś czas komunikatem o niemożności uzyskania połączenia. Sytuacja okazuje się dla bohaterów na tyle deprymująca, że rzucają słuchawkę i wybiegają z budynku (w dolnym rogu kolejnego obrazka, przedstawiającego widniejący w oddali bar, zmieścił się jedynie fragment uniesionej nogi). W tym momencie artystka wraca do przerwanej sceny i proponuje dość zaskakujące zakończenie: nowym odbiorcą wciąż jeszcze dobiegających ze słuchawki dźwięków staje się wspomniany wyżej kot (wyraźnie zrelaksowany – leży z łapkami uniesionymi do góry i mruży z rozkoszy oczy). Przedstawienie tej samej sytuacji z różnych perspektyw: człowieka oraz zwierzęcia, pozwala przekroczyć antropomorficzny punkt widzenia oraz zakwestionować prymat człowieka w świecie. W konsekwencji takiego zabiegu w bardzo zabawny sposób poddane w wątpliwość zostaje przekonanie o ludzkiej racjonalności oraz wyższości ludzi nad zwierzętami. Odbiór powtarzających się dźwięków na poziomie niewerbalnym okazuje się korzystniejszy: wywołuje zadowolenie, nie frustrację. Można ponadto zadać sobie pytanie, co doznane przez dzieci niepowodzenie mówi nam na temat współczesnej organizacji życia społeczno-politycznego. Beck twierdzi, że dalsze funkcjonowanie w ramach aktualnego „narodowo-państwowego i ekonomicznego modelu pierwszej nowoczesności” skazuje nas na klęskę. W takim kontekście każda przemawiająca do wyobraźni wizualizacja problemu okazuje się niezwykle cenna, ponieważ ma szansę przyczynić się do zmiany (BECK 2009: 82, 95-97).

Ostatnim z przedstawionych w komiksie niepowodzeń jest próba włączenia lampek choinkowych, w wyniku której dochodzi do zwarcia, a sala pogrąża się w ciemności (w ostatnim kadrze widać jedynie kontury postaci, zastygłych w zwartej grupie w oczekiwaniu na efekt). Nie sposób przeoczyć, jak bardzo bezpodstawne było oczekiwanie bohaterów, że sprawy potoczą się inaczej – wszak byli dopiero co świadkami pożaru elektrowni. Zanim jednak uznamy to zachowanie za całkiem niezrozumiałe, zastanówmy się przez moment, jak duży wpływ na nasze pragnienia i wybory mają naukowe diagnozy technologicznych i ekologicznych zagrożeń oraz oglądane na co dzień w telewizji czy internecie obrazy katastrof i kataklizmów.

Podsumowanie

Celem niniejszego rozdziału było zaprezentowanie nowego kierunku w ekokrytyce oraz przeprowadzenie zgodnej z jego założeniami analizy komiksu Amandy Vähämäki. Starano się tu udowodnić, że „zuchwałość” propozycji Seymour sprowadza się przede wszystkim do odwagi kwestionowania powszechnie obowiązujących postaw i przekonań oraz, że u podstaw projektu nie leży chęć prowokowania, lecz prawdziwe i głębokie zatroskanie losem naszej planety. Seymour przypomina jednak, że sama nazwa „ekokrytyka” wymaga od badaczy przyjęcia postawy krytycznej: implikuje kontekstację i poszukiwanie. Zdaniem badaczki, ekokrytyka stała się „elitarnym klubem” – konserwatywnym w swych poglądach i oderwanym od rzeczywistości (społeczno-ekonomicznej), gdy tymczasem nadrzędnym jej celem winno być kształtowanie w społeczeństwie postaw etycznych względem środowiska. W celu przywrócenia ekokrytyce jej „funkcji” i znaczenia Seymour proponuje zwrócić się ku jakościom i tekstom do tej pory marginalizowanym. Analiza afektów, absurdu i/lub głupstw zawartych w dziełach niekoniecznie nobliwych czy politycznie poprawnych ma stać się nowym źródłem jej siły. Kolorowy, „niegrzeczny” i ironiczny komiks Vähämäki jest „idealnym” przykładem takiego tekstu. Przeanalizowany tekst pozostaje przy tym krytyczny względem utrwalonych wzorców myślenia, przyjętych norm zachowań czy obowiązujących modeli organizacji życia (nie rezygnując przy tym z humoru) – co rokuje dobrze dla powodzenia projektu afirmacji „ekokrytyki zuchwałej” oraz utrzymanych w jej poetyce dzieł „prześmiewczych”.

English summary

The chapter *Amanda Vähämäki's "Maailmanlopun maisemissa"—an Approach of Ecocritical Analysis* by Joanna Elantkowska-Białek presents an analysis of the graphic novel *Maailmanlopun maisemissa* by Finnish artist Amanda Vähämäki. The critical approach is based on Nicole Seymour's project of „Irreverent Ecocriticism”. The chapter examines comics' heroes and events in light of affects, absurd and failures, which are found in the oeuvre. The aim of the analysis is to bring “new knowledge” about humans and their attitude towards the environment in Vähämäki's “unserious” text. I expect that this analysis will deliver some insights on humans' way to think and act. „Irreverent Ecocriticism” has been presented as a part of ecocriticism's development and the comics has been compared to other eco-narratives and dystopias.

Źródła cytowań

- BECK, ULRICH (2009), ‘Na ile realna jest katastrofa klimatu?’, przekł. Michał Sutowski, w: Michał Sutowski, Joanna Tokarz (red.), *Ekologia. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 76-117.
- BOOKER, M. KEITH (2005), ‘Dystopian fiction’, w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, red. (2005), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, New York: Routledge, ss. 129-130.
- BUELL, LAWRENCE (2001), *Writing for an Endangered World. Literature, Culture and Environment in the U.S. and beyond*, Cambridge, Massachusetts/London, England: The Belknap Press of Harvard University Press.
- BUELL, LAWRENCE (2005), *The Future of Environmental Criticism: Environmental Criticism and Literary Imagination*, Malden, Oxford: Blackwell Publishing.
- GLOTFELTY, CHERYLL, HAROLD FROMM, RED. (1996), *The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology*, Athens: The University of Georgia Press.
- GARRARD, GREG (2004), *Ecocriticism*, London and New York: Routledge.
- HEISE, URSULA K. (2005), ‘Eco-narratives’, w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, red. (2005), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, New York: Routledge, ss. 129-130.

- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014), 'Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych eu- i dystopijnych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 37-49.
- MEEKER, JOSEPH W. (1996), 'The Comic Mode', w: Glotfelty, Cheryl, Harold Fromm, red. (1996), *The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology*, Athens: The University of Georgia Press.
- MORTON, TIMOTHY (2007), *Ecology without Nature. Rethinking Environmental Aesthetics*, Cambridge: Harvard University Press.
- OSTOLSKI, ADAM (2009), 'O pożytkach z niepewności. Jak polityka klimatyczna zmienia społeczeństwo', w: Michał Sutowski, Joanna Tokarz (red.), *Ekologia. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 6-15.
- SEYMOUR, NICOLE (2012), 'Toward an Irreverent Ecocriticism', *The Journal of Ecocriticism. A New Journal of Nature, Society and Literature*: 4(2), ss. 56-71.
- TOEPLITZ, KRZYSZTOF T. (1985), *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa: Czytelnik.
- VIEIRA, FATIMA (2010), 'The Concept of Utopia', w: Gregory Claeys (red.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, New York: Cambridge University Press, ss. 3-27.
- VÄHÄMÄKI, AMANDA (2011), 'Maailmanlopun maisemissa', w: *Päin näköä! 16 suomalaisia sarjakuvataiteilijaa*, Like.

Autorzy rozdziałów

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” i redaktor merytoryczna czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; jej zainteresowania badawcze obejmują studia nad literaturą i kulturą popularną, w tym szczególnie fantastyką grozy, horrorem, kryminałem oraz transfikcjonalnością i transmedialnością; naukowo zajmuje się także utopiami i dystopiami w literaturze, serialach, filmach i grach wideo; autorka książek: *Materializm kontra ezoteryka. Drugie pokolenie pozytywistów wobec „spraw nie z tego świata”* (2007) oraz *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy* (2010), obydwu przygotowywanych obecnie do wznowienia; członek Utopian Studies Society oraz Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego.

JOANNA HAŃDEREK — dr hab.; adiunkt w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego; prezes stowarzyszenia „Rewersy kultury”; wykładowca akademicki, prowadzący również zajęcia dla licealistów, dla studentów trzeciego wieku oraz cykl warsztatów dla młodzieży i dzieci CBBG na Uniwersytecie Jagiellońskim; zajmuje się filozofią kultury i filozofią współczesności, ze szczególnym uwzględnieniem postkolonializmu, globalizacji i multikulturalizmu; autorka książek *Czas*

i spotkanie. Wokół koncepcji czasu Emmanuela Lévinasa (2006) oraz *Metamorfozy i muzea* (2010); od 2013 roku organizuje cykl wykładów i spotkań poświęconych wykluczeniu w ramach projektu „Kultura wykluczenia?” oraz cykl konferencji „Filozofia technologii”; współpracuje z Racionalista.tv, dla której nagrywa rozmowy i komentarze dotyczące rzeczywistości współczesnej; członkini Polskiego Stowarzyszenia Racionalistów; z kotką na kolanach pisze filozoficznego bloga handerekjoanna.wordpress.com.

KATARZYNA MACHNIK — mgr; doktorantka Kulturoznawstwa w Zakładzie Filmoznawstwa Uniwersytetu Śląskiego; absolwentka Filozofii na Wydziale Nauk Społecznych, a także Organizacji Produkcji Filmowej i Telewizyjnej na Wydziale Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego; stypendystka na Uniwersytecie Wiedeńskim oraz Uniwersytecie w Trewirze; jej zainteresowania koncentrują się na antropologii filozoficznej, filozofii współczesnej oraz oświeceniowej, fenomenologii ciała oraz filozofii feministycznej; zawodowo zajmuje się pracą w przemyśle filmowym.

ALEKSANDER KMAK — mgr; doktorant w Zakładzie Filmu i Kultury Wizualnej Instytutu Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego; członek redakcji czasopisma internetowego „Mała Kultura Współczesna”; zajmuje się teorią i historią filmu w perspektywie studiów nad kulturą wizualną i praktyk związanych z obrazami; publikował w „Widoku”, magazynie „Szum” oraz na portalu Obieg.pl.

PAWEŁ SZYPOWSKI — mgr; doktorant w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Warszawskiego; zajmuje się filozofią współczesną, szczególnie filozofią francuską; wieloletni uczestnik, a potem asystent na seminarium fenomenologicznym prof. Jacka Migińskiego; pisał o toposie Innego w filozofii dialogu, zwierzęcości, ontologicznej problematyce śladu, stanowisku empiryzmu transcendentnego i filozofii genetycznej i koncepcji współczesnego uniwersytetu; współautor tomu *Widma Derridy* pod redakcją prof. Agaty Bielik-Robson; współpracuje z portalem filozoficznym „Machina Myśli”; rozprawę doktorską planuje poświęcić problemowi afirmacji w dekonstrukcji.

KRZYSZTOF M. MAJ — mgr; absolwent Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, pracujący obecnie nad rozprawą doktorską z zakresu transmedialnej teorii światotwórstwa; laureat I nagrody im. Andrzeja Zgorzelskiego za najlepszą pracę magisterską z zakresu literaturoznawstwa (2014) i trzykrotny stypendysta

Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego; fundator 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”, „Utopian Studies”, „Avantu” czy „IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science”; członek The Society for Utopian Studies.

MICHAŁ KŁOSIŃSKI — dr; adiunkt w Zakładzie Literatury Współczesnej Instytutu Nauk o Literaturze Polskiej na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego; autor książek: *Świat pęknięty. O poematach naiwnych Czesława Miłosza* (2013) oraz *Ratunkiem jest tylko poezja Baudrillard – Teoria – Literatura* (2015); współredaktor książki *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016); publikował na łamach: „International Journal of Baudrillard Studies”, „Pamiętnika Literackiego” czy „Wielogłosu”; członek Association des Amis de Jean Baudrillard, Utopian Studies Society i The Society for Utopian Studies; wieloletni uczestnik „Paris Program in Critical Theory”; aktualnie zajmuje się problematyką krytyki gier komputerowych w perspektywie badań nad utopiami i dystopiami.

JAKUB ALEJSKI — mgr; doktorant związanym z Instytutem Teatru i Sztuki Mediów na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu; członek Centrum Badawczego HAT; medioznawca; redaktor działu gier czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; jego zainteresowania badawcze dotyczą ludonarracyjnych strategii konstruowania doświadczenia w grach wideo; szczególną uwagę poświęca relacjom między sztuką, kulturą a technologią; związany z *games studies* zarówno poprzez media cyfrowe, larpy, jak i gry fabularne (*role playing games*).

SVEN DWULECKI — mgr; doktorant na Uniwersytecie Eberharda Karola w Tübingen; sudiował na University of North Carolina w Chapel Hill i Pontifical Gregorian University w Rzymie; pracował jako analityk rynkowy w firmie Crytek; członek redakcji „Facta Ficta Journal”; redaktor przygotowywanej do publikacji książki *The Worlds of BioShock*; jego badania koncentrują się na analizie retoryki gier wideo i ich wpływie na użytkowników; w obrębie swojej specjalności łączy retorykę biznesową i cyfrową, kładąc nacisk na strategię marketingowe oraz innowacyjne i uwzględniając przy tym rolę przemysłu rozrywkowego.

ARRAS DARIUS KHALEDI — mgr; doktorant z zakresu „Counselor Education and Supervision” oraz asystent zatrudniony na Ohio University; tytuł magistra w zakresie „Clinical Rehabilitation and Mental Health Counseling” zdobył na University of North Carolina w Chapel Hill; w maju 2019 roku planuje ukończyć doktorat i rozpocząć praktykę lekarską.

MAGDA CIERESZKO — mgr; absolwentka Wydziału Polonistyki i Wydziału Dziennikarstwa i Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego; doktorantka w Zakładzie Retoryki i Mediów Instytutu Polonistyki Stosowanej tejże uczelni; prowadzi zajęcia na temat reklamy i mediów społecznościowych na specjalizacji „Filologia dla mediów”; rozprawę doktorską poświęca zagadnieniu obsceniczności we współczesnej reklamie; w kręgu jej zainteresowań badawczych znajdują się media społecznościowe, komunikacja marketingowa oraz związki pornografii i głównego nurtu kultury; od 2012 roku zawodowo związana z branżą reklamową; w 2016 roku wygrała polską edycję konkursu „Young Creatives Eurobest”.

AGNIESZKA ROMANEZKO — mgr; doktorantka w Zakładzie Leksykologii i Pragmatyki Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; interesuje się semantyką i pragmatyką językową; obecnie zajmuje się badaniem relacji semantycznych zachodzących między komunikatami ukształtowanymi w kodzie językowym i ikonycznym w nawiązaniu do koncepcji konotacji kulturowych Rolanda Barthesa.

MARCELINA MROWIEC — mgr; absolwentka dziennikarstwa i japonistyki, a obecnie doktorantka z dziedziny nauk społecznych na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Zakładzie Semiotyki Mediów i Komunikacji Wizualnej; współprowadziła zajęcia z „Obrazu w mediach” dla studentów specjalizacji analityczno-medioznawczej kierunku „Dziennikarstwo i komunikacja społeczna”; jej zainteresowania naukowe obejmują analizę obrazu, semiologię, socjologię mody i orientalistykę; praca doktorska dotyczyć będzie *auto-poesis* systemu mody oraz reprezentacji mody w mediach masowych i kulturze popularnej.

MIŁOSZ MARKOCKI — mgr; doktorant w zakresie literaturoznawstwa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; współautor książki *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: Studia przypadków* (2016); w kręgu jego zainteresowań leżą gry cyfrowe, w szczególności gry typu

MMORPG oraz zjawiska społeczne kształtujące się wokół tychże gier w Internecie, relacje między grami a ich odbiorcami oraz inspirowana grami twórczość fanowska.

SABINA MISIARZ-FILIPEK — mgr, doktorantka na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, autorka rozdziału *Kobieta wobec porządku symbolicznego* w monografii *A fe! Społeczno-kulturowe konteksty ustrzętu i obrzydliwości*; członkini zespołu badawczego w ramach projektu „Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre’a Bourdieu”, którego efektem jest między innymi publikacja raportu pod tym samym tytułem; prowadziła warsztaty dla pisarzy, uczestników międzynarodowego projektu „Children of the Transition”; publikowała recenzje i wywiady w prasie kulturalnej, między innymi w „Twórczości”, „Fragile”, „Toposie”, „Znaku”, „Chimerze”, „Nowych Książkach”, „Tyglu Kultury”, „Nowej Dekadzie Krakowskiej” czy czasopiśmie internetowym „Popmoderna”.

GRZEGORZ MAŁECKI — mgr; doktorant Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Wrocławskiego; przygotowuje rozprawę doktorską dotyczącą twórczości filmowej Ethana i Joela Coenów; publikował w „Studiach Filmoznawczych” i „Literaturze i Kulturze Popularnej”; jest również redaktorem językowym internetowego czasopisma naukowego „Ogrody Nauk i Sztuk”; w pracy badawczej zajmuje się przede wszystkim współczesnym kinem amerykańskim oraz europejskim i ich relacjami z antropologią i socjologią; szczególną uwagę poświęca szeroko rozumianemu kinu autorskiemu; jego zainteresowania zmiierają także w kierunku badania filmu jako formy podawczej filozofii.

BOGUSŁAW OLSZEWSKI — mgr; doktorant Instytutu Studiów Międzynarodowych Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Wrocławskiego; autor artykułów i rozdziałów w opracowaniach zbiorowych dotyczących militaryzacji cyberprzestrzeni oraz psychedelików lokowanych w kontekście tanatologii i literaturoznawstwa; jego zainteresowania naukowe dotyczą politologicznych oraz społecznych aspektów wdrażania nowych technologii, wybranych elementów transhumanizmu oraz zagadnienia odmiennych stanów świadomości.

ANNA MICHALIK — mgr; doktorantka w Katedrze Antropologii i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; publikowała między innymi na łamach portalu „Fragile”, stale współpracuje z O.pl Polskim Portalem

Kultury; w monografii *Literatura – Kultura – Lektura 2. Niska, popularna, masowa: czy warto mówić o rejestrach?* opublikowany został jej szkic „*Fantastyczna czwórka*” polskiej literatury, czyli o szufladkowaniu pisarzy, poświęcony Szczepanowi Twardochowi, Witowi Szostakowi, Łukaszowi Orbitowskiemu i Jakubowi Żulczykowi; przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą nowej polskiej fantastyce.

KRYSTYNA WALC — dr; pracownik Biblioteki Uniwersytetu Rzeszowskiego; autorka artykułów dotyczących między innymi współczesnego horroru literackiego; jej zainteresowania naukowe obejmują literaturę i sztukę okresu Młodej Polski, świat przedstawiony współczesnego horroru, ostatnio zaś – w zmiennych proporcjach – literacką legendę księcia Drakuli (Włada Palownika) oraz powieść kryminalną okresu PRL-u; członek Stowarzyszenia Literacko-Artystycznego „Fraza”.

IZABELA PONIATOWSKA — dr; pracownik w Instytucie Literatury Polskiej Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego; autorka książki *Modernizm bez granic. Wielkie tematy nowoczesności w polskich powieściach popularnych drugiej połowy XIX wieku* (2014); publikowała między innymi w „Napisie”, „LiteRacjach”, „Wiek XIX”, „Sztuce Edycji” oraz książkach zbiorowych; w kręgu jej zainteresowań badawczych znajduje się przede wszystkim literatura i kultura popularna drugiej połowy XIX wieku.

KRYSTYNA STRZEBOŃSKA-CICHORZ — mgr; doktorantka w Instytucie Filologii Angielskiej Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Jagiellońskiego; autorka artykułów w opracowaniach zbiorowych, między innymi: *Pan i zdrajca – heroiczna adaptacja postaci Chrystusa i Szatana w poezji staroangielskiej* (2014) oraz *Wewnątrz i na zewnątrz meduseld – punkt widzenia a definiowanie kategorii człowieczeństwa i potworności* (2015); wieloletnia członkini i prowadząca Old English Student Society; interesuje się kulturą i literaturą staroangielską oraz adaptacjami motywów staroangielskich na przestrzeni dziejów; aktualnie w swoich badaniach koncentruje się głównie na starciach Wikingów i Anglosasów na przełomie X i XI wieku, szczególnie zaś na okresie panowania króla Ethelreda i Knuta Wielkiego.

ALICJA URBANIK-KOPEĆ — mgr; doktorantka w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego; członkini Zespołu Kultury XIX Wieku; autorka tekstów o tematyce związanej z nowoczesnością dziewiętnastowieczną, między innymi w „Przeglądzie Humanistycznym”; autorka rozdziału w monografii *Praktyka-metafora-utopia. Wynalazek w XIX wieku*; naukowo zajmuje się badaniem

alternatywnych modeli emancypacji wśród robotnic fabrycznych, a także wszelkimi przejawami nowoczesności epoki, w tym przede wszystkim spirytyzmem, wynalazczością i rewolucją przemysłową w kontekście feministycznym.

ANNA KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA — dr; adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie; publikowała teksty naukowe w czasopismach i pracach zbiorowych na temat twórczości pisarzy amerykańskich (między innymi Ambrose’a Bierce’a, Edgara Allana Poeego i Williama Gibsona), historii i wyzwań studiów amerykańskich oraz zagadnień związanych z kulturą wizualną (zwłaszcza ilustracją książkową); jej zainteresowania badawcze obejmują ponadto teorię i praktykę adaptacji, recepcję seriali telewizyjnych oraz literackie i kulturowe wizerunki miasta; jest współorganizatorką cyklu konferencji naukowych poświęconych serialom telewizyjnym oraz współredaktorką serii wydawniczej „Seriale w kontekście kulturowym”.

PATRYCJA WŁODEK — dr; adiunkt w Katedrze Mediów i Badań Kulturowych Instytutu Filologii Polskiej na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie; absolwentka socjologii i filmoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim; autorka książki *„Świat był przemoczoną pustką”. Czarny kryminał Raymonda Chandlera w literaturze i filmie* (2015) i współredaktorka (wraz z profesorem Alicją Helman) tomu zbiorowego *Od de Laclosa do Collarda. Adaptacje literatury francuskiej* (2016); w kręgu zainteresowań autorki znajdują się zagadnienia z zakresu historii kina, ze szczególnym uwzględnieniem kinematografii amerykańskiej i neoseriali.

ANNA DWOJNYCH — mgr; absolwentka socjologii i filozofii; obecnie doktorantka w Zakładzie Badań Kultury Instytutu Socjologii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; współredaktorka magazynu „Inter-.Literatura-Krytyka-Kultura”; jej artykuły naukowe publikował między innymi „Przegląd Filozoficzny” i magazyn „Fragile”, a teksty literackie – „Odra”, „Lampa”, „Wyspa” i „Bliz”; jej zainteresowania naukowe koncentrują się wokół socjologii ciała (szczególnie estetyzacji ciała przy wykorzystaniu medycyny estetycznej), polskich seriali obyczajowych i twórczości Larsa von Triera.

BENIAMIN KŁANIECKI — lic.; magistrant na Wydziale Anglistyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; ukończył studia licencjackie z filologii angielskiej; stypendysta Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego na rok 2016/2017;

publikował w czasopismach i zbiorach redagowanych artykuły poświęcone tematyce LGBT+ w brytyjskiej literaturze modernistycznej i współczesnej; do jego zainteresowań należą także literatura postkolonialna, *gender studies* oraz *queer studies*.

MICHAŁ SZUKAŁA — mgr; doktorant w Zakładzie Innowacji Organizacyjnych i Przedsiębiorczości Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego; ukończył studia magisterskie w Instytucie Historycznym oraz licencjackie w Instytucie Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego; jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół archetypu *self-made mana* w kulturach amerykańskiego i polskiego kapitalizmu; badania prowadzi poprzez analizę biografii przedsiębiorców i menedżerów, powieści, filmów oraz artykułów prasowych; zajmuje się oceną wpływu mitów biograficznych na wizerunek przedsiębiorstwa i zróżnicowaniem kultur kapitalizmu; publikował między innymi w „Studiach i Materiałach WZ UW” i „Przeglądzie Historycznym”; autor i współautor rozdziałów podręcznika akademickiego *Zarządzanie, organizacje i organizowanie. Przegląd perspektyw teoretycznych* (2016); dziennikarz Polskiej Agencji Prasowej.

WIKTORIA WOJTYRA — mgr; doktorantka w Zakładzie Historii i Teorii Teatru Instytutu Sztuki Polskiej Akademii Nauk; w ramach Międzywydziałowych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu ukończyła studia magisterskie z filologii polskiej i germańskiej; nauczwała literatury i języka polskiego na Wydziale Literatur Anglo-Germańskich i Słowiańskich Uniwersytetu Padeńskiego; jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół teorii fikcji oraz teatralnej i literackiej biografistyki; zajmuje się także tłumaczeniem prac naukowych z kilku języków oraz krytyką i eseistyką teatralną.

JUSTYNA CZUPIŁKA — mgr; absolwentka filologii polskiej i filozofii; doktorantka w Katedrze Logiki i Metodologii Nauk Instytutu Filozofii Uniwersytetu Łódzkiego; autorka artykułów opublikowanych na łamach „Fragile”, a także rozdziału w pracy zbiorowej *Literatura na progu XXI wieku*; członkini redakcji czasopisma „Folia Philosophica. Ethica – Aesthetica – Practica”; w kręgu jej zainteresowań znajdują się zagadnienia z dziedziny estetyki, w tym: procesy estetyzacyjne, kategoria kiczu, dziewiętnastowieczne improwizacje jako zjawisko performatywne czy działania artystyczne obecne w przestrzeni miejskiej.

KAMIŁA ŻUKOWSKA — mgr; ukończyła filologię polską i etnologię na Uniwersytecie Łódzkim, a także podyplomowe Gender Studies w Polskiej Akademii Nauk, obecnie doktorantka w Katedrze Literatury Dawnej i Nauk Pomocniczych Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Łódzkiego; autorka książki *Krasicki: Reinterpretacja* (2015); wyróżniona w konkursie Studencki Nobel 2015; stypendystka Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego; publikowała między innymi na łamach „Hybrisu”, „Świata Tekstów” czy „Kultury i Edukacji”; interesuje się teorią literatury i kultury, poezją polskiego oświecenia i krytyką tekstu w paradygmacie *gender studies*.

EWELINA FELDMAN-KOŁODZIEJUK — mgr; doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu w Białymstoku w zakresie literaturoznawstwa; pracuje w Zakładzie Kultur i Literatur Anglojęzycznych Instytutu Neofilologii Uniwersytetu w Białymstoku; członkini Polskiego Towarzystwa Badań Kanadyjskich, miłośniczka i badaczka twórczości Margaret Atwood; jej zainteresowania oscylują wokół literatury północnoamerykańskiej, feminizmu, macierzyństwa, przekazu międzypokoleniowego oraz *science fiction* i literatury dziecięcej; w 2015 roku otrzymała stypendium Corbridge Trust na prowadzenie badań literackich na Uniwersytecie Cambridge.

BARBARA SZYMCZAK-MACIEJCZYK — mgr; doktorantka z zakresu literaturoznawstwa na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie; zastępca redaktora naczelnego czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica”; w 2013 roku obroniła tytuł magistra filologii polskiej na Uniwersytecie Pedagogicznym oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie; swą pracę doktorską poświęca twórczości Marii Kuncewiczowej; jej zainteresowania badawcze obejmują także: literaturę współczesną oraz *fantasy*, zagadnienia związane z baśnią i jej nowoczesnym wykorzystaniem oraz figurę kulturową wampira; jest redaktorką książki *Reprezentacje sacrum w kulturze współczesnej*.

MACIEJ JASKOT — dr; od 2006 r. związany z SWPS Uniwersytetem Humanistyczno-społecznym, gdzie pracuje w Katedrze Iberystyki; autor artykułów z zakresu lingwokulturologii publikowanych między innymi na łamach „Cognitive Studies”; zajmuje się konfrontacją językową języków romańskich i słowiańskich, ich frazeologią oraz kulturowymi.

IURIJ GANOSHENKO — dr; docent na Wydziale Kulturoznawstwa i Ukrainoznawstwa Zaporoskiego Państwowego Uniwersytetu Medycznego; tłumacz, krytyk literacki, znawca literatury i kultury ukraińskiej, pisarz; wśród jego zainteresowań badawczych znajduje się literatura i sztuki wizualne, problem tożsamości, przestrzeni i czasu w kulturze; zagadnienia związane z kulturą i jej odbiciem w języku, lingwistyka kulturowa w aspekcie konfrontatywnym.

JOANNA ELANTKOWSKA-BIAŁEK — mgr; doktorantka w Katedrze Hungarystyki Wydziału Neofilologii Uniwersytetu Warszawskiego; w 2016 roku opublikowała artykuł *Materialność a uczucia. Analiza wizualna wybranych fragmentów fińskiej powieści graficznej Isä / Father*; w kręgu jej zainteresowań pozostają komiksy artystyczne, zagadnienia wizualności oraz materialności, teorie afektywne, badania nad traumą i pamięcią.

Wykaz tabel

Tabela 1. Kulturowe ujmowanie cielesności	56
Tabela 2. Zestawienie systemów politycznych Luzanii i Kurdlandii	146

Informacja o wydawcy

Wydawcą serii „Perspektywy Ponowoczesności” oraz tomu *50 twarzy popkultury* jest Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie, powołany w styczniu 2015 roku w celu 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.

Tomy planowane w serii „Perspektywy Ponowoczesności”:

Tom 5: *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-2-4.

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.



Książka *50 twarzy popkultury* pod redakcją Kseni Olkusz jest czwartym tomem serii „Perspektywy Ponowoczesności” – i zarazem pierwszą tak obszerną polską pracą zbiorową proponującą namysł nad kulturą popularną rozumianą nie jako zjawisko osobne, rozpatrywane z zaangażowanej perspektywy fana, lecz jako „wszechkulturę”, dekonstruującą paradygmatyczny podział na wysoki i niski rejestr artystyczny.

Idzie nowe! „50 twarzy popkultury” to tom znaczący – dosłownie i w przenośni. Dosłownie, bo chociaż 50 rozdziałów w nim nie ma (a szkoda!), to niemal 700 stron imponuje i oszałamia rozpiętością tematyki. Od Markiza de Sade, Larsa von Triera i Sylwii Plath przez kryminał retro, japońskie legendy i parateksty, aż do sieciowych zinów, Snapchata i gier wideo, „50 twarzy” jawi się jako silva rerum współczesnej kultury. Nie ma tu krajobrazu, bo popkultura to bardziej światy równoległe niż jedna zmapowana kraina, ale anarchistyczny pluralizm głosów, perspektyw i tematów jest tu po prostu oszałamiający. W przenośni, bo widzę to przynajmniej sporą garść tekstów, które będą cytowane przez lata, i drugą, nie mniejszą, takich, które może nie będą cytowane, ale jedynie ze względu na hermetyzm ich tematów [...]. Kategoria pokoleń akademickich nie jest tu specjalnie wartościowa, ale z całą pewnością „50 twarzy popkultury” dobitnie demonstrowuje, że mamy w Polsce cały szereg obiecujących naukowców o oryginalnych zainteresowaniach i świetnym warsztacie teoretycznym. Prym wiedzie wśród nich redaktorka wydawnictwa, Ksenia Olkusz, której długi wstęp do tomu może służyć jako lektura obowiązkowa na zajęcia z wprowadzenia do kultury, kiedyś nazywanej popularną. I to wszystko mistrzowsko złożone i w otwartym dostępie! Idzie nowe!

– z recenzji prof. nadzw. dr hab. Pawła Frelika
(Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie)



Ośrodek badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Cena: 0,00 zł 
Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-942923-6-2



9 788394 292362 >