

Ksenia Olkusz

**Wesołe życie trupa.
Gra z motywem zombie w opowiadaniu
Przebudzenie Mariusza Kaszyńskiego**

Było [to] istną kombinacją wszystkiego, co nieczyste [...].
Miało trupa barwę gnijących zwłok, odcień rozkładu, starości i zepsucia,
toczony przez robaki, [...]ohydne [...] uzewnętrznienie tego, co litościwa
ziemia powinna na zawsze ukryć [...]. Ujrzałem w jego wyżartym, ziejącym
nagimi kośćmi kształcie przeraźliwie ironiczną, zdeformowaną w niemożliwy
do wyrażenia sposób trawestację ludzkiej sylwetki.

H. P.Lovecraft, *Przybysz*. Tłum. R.P. Lipski

Literatura grozy niezwykle często odwołuje się do figur zbiorowej wyobraźni, zwłaszcza zaś takich, z których istnieniem związany jest szereg rozmaitych konotacji. Konstrukcje te determinowane są czynnikami decydującymi o przynależności gatunkowej utworu, pełniąc funkcje dominant kompozycyjnych. Rejestr archetypów lękotwórczych obejmuje przede wszystkim motywy w mniejszym lub większym stopniu nawiązujące do aspektu mortyfikacyjnego, ponieważ „zwrotność życia i śmierci, podlegających wymianie w społecznym cyklu, a nie odciętych od siebie w oparciu o zasadę biologicznej linearności bądź powtarzalności fantazmatów, to wchłonięcie zakazu, oddzielającego żywych od zmarłych i obracającego się z taką gwałtownością przeciwko żywym”¹. Poczucie zagrożenia, jakie budzi śmierć, daje w rezultacie szereg wyobrażeń odnoszących się do płaszczyzny zawieszenia pomiędzy istnieniem a destrukcją oraz przewyciężenia śmierci. Do najbardziej przerażających, a zarazem najmniej poznanych wyobrażeń/motywów należy obraz „żywego trupa” – zombie.

¹ J. Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*. Przeł. S. Królak, Warszawa 2007, s. 170.

Najogólniej mówiąc jest to prefiguracja obawy przed zmarłym, szczególnie chętnie eksploatowana zwłaszcza przez sztukę filmową i w związku ze sposobem prezentacji utrwalona w konkretny sposób w masowej wyobraźni.

Jednak w odniesieniu do utworu Mariusza Kaszewskiego² uwzględnić należy kwestie związane nie tylko z tradycyjnym wzorcem zombie, lecz wziąć pod uwagę moment przesunięcia, transformacji tego modelu. Gra z czytelnikiem polega tutaj na swoistej „dekonspiracji” motywu zombie, nadania temu archetypowi znaczeń żartobliwych, dokonywanie oglądu z perspektywy nieco zaburzonej i niezbyt poważnej. Jak zauważa Yvonne Leffler, „znajomość reguł gatunku przynosi odbiorcy przewagę nad bohaterem; odbiorca jest przygotowany na nadejście okropności i fakt, że zagrożą one dobrej postaci. A zatem: widz czy czytelnik zajmuje zewnętrzzną pozycję, z której zerka na fikcyjną rzeczywistość, całkowicie świadomy, że to nierealny, wyobrażony świat, estetyczny konstrukt wymagający interpretacji”³. Jednak perspektywa oglądu rzeczywistości jest nieco zachwiana, ponieważ z jednej strony świat widzimy oczami potwora, a z drugiej – człowieka upadłego, budzącego antypatię (handlarz narkotyków). Podobny zabieg wynika na pewno z dążności najnowszej literatury grozy do transformowania czy optymalizacji tradycyjnych wzorców, związanej z potrzebą aktualizowania, dostosowania do potrzeb oraz wymagań współczesnego odbiorcy. Artystyczna wizja przestrzeni przedstawionej sytuuje czytelnika w określonej perspektywie, aczkolwiek zależność pomiędzy odbiorcą a dziełem opiera się również o obszar niedopowiedzenia, czynnik mimo wszystko związany zarówno z jednostkowym sposobem postrzegania rzeczywistości, jak i ze swoiście narzuconymi przez kulturę i środowisko asocjacjami. Takie twórcze zamierzenie jest czynnikiem umożliwiającym już nie tylko zaangażowanie w rzeczywistość komunikatu literackiego (np. poprzez powiązanie ideologii bohatera lub jego zawodu z określonymi rolami społecznymi), lecz pozwala tym samym na presumpcję odnoszącą się do kwestii w tekście nie podejmowanych.

² Autor o niewielkim dorobku pisarskim. Zadebiutował w roku 2006 opowiadaniem *Kopia bezpieczeństwa*; natomiast na 2008 planowane jest wydanie jego powieści, zatytułowanej *Skarb w glinianym naczyniu*.

³ Y. Leffler, *Współczesny horror jako gra satysfakcji*. Przeł. L. Karczewski. W: *Wokół gotyckich zmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*. Red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 44.

Leffler podkreślając wagę niedomówienia zaznacza jednocześnie, że „poszczególne powieści czy filmy grozy posiada margines niedopowiedzenia, wyposażając nas we wskazówki wystarczające do zbudowania li tylko podstawowej struktury wyobrazonego świata; także fakty prezentuje ona w sposób, który pozostawia miejsce na wypełnienie i ozdobienie tego podstawowego szkieletu naszymi własnymi pomysłami. Opierając się na cechach przypisanych bohaterowi lub jego czynom [...] obdarzamy postać – mniej lub bardziej świadomie – cechami i wzorcami relacji w zgodzie z naszymi własnymi pomysłami [...], dla których jednak niemal w ogóle nie istnieje potwierdzenie w tekście”⁴. W pewnym stopniu jest to zespół oczekiwań czytelnika w stosunku do bohatera, determinowany często przez kulturę, społeczeństwo oraz wyobrażenia budowane zgodnie z tymi uwarunkowaniami. Nieuchronne będą tutaj asocjacje, kojarzenie danego znaku, cechy lub przedmiotu z powszechnym albo popularnym obrazem sytuacji życiowej, walorów umysłowych, prezentowanych (domniemych) wartości. W tym kontekście bohater *Przebudzenia* postrzegany jest nie tylko w odniesieniu do konkretnej rzeczywistości przedstawionej, ale – z racji profesji oraz predyspozycji intelektualnych – poddany zostaje procesowi, który odbywa się już niejako poza obrębem utworu. Dotyczy on skonfrontowania tradycyjnego (i ograniczonego) schematu funkcjonowania opowieści niesamowitej oraz motywów dlań typowych z odmiennym sposobem ukazywania postaci, jej dylematów, wreszcie samej matrycy „ożywionego trupa”. Wprawdzie bowiem sytuacja wyjściowa odpowiada klasycznemu ujęciu, jednak rozwiązanie i finał opowieści już do wzorca nie pasują, stając się po prostu negatywnym szablonem. Konstatacją taką poświadczają elementy składające się na opowiadanie, które stanowią niekiedy powielenie wzorca, kiedy indziej zaś będąc całkowitą jego odwrotnością.

Niezwykle istotnym elementem opowieści niesamowitej jest zabieg stopniowania grozy, dawki napięcia i wytworzenie w ten sposób atmosfery narastającego strachu. Suspens jest w *Przebudzeniu* zabiegiem dotyczącym nie tyle odbiorcy, ile bohatera, ponieważ to on stopniowo odkrywa własną tożsamość, rozpoczynając od przebudzenia na cmentarzu i nieświadomości przyczyn pobytu w tym miejscu, poprzez mozolną wędrówkę do mieszkania dziewczyny, Mańki, aż do momentu dokonania

⁴ Ibid., s. 47-48.

makabrycznego zabójstwa i pożarcia kumpla o przydomku Zupa. Peregrinacja bohatera dopełniana jest stopniowo szczegółami, na które postać nie zwraca uwagi lub mylnie je interpretuje, a które dość ekspresywnie określają jego obecną sytuację. Czytelnik, „świadomy współdziałania z fikcją, a nie z sytuacją prawdziwego życia”⁵, zyskuje sposobność identyfikacji mężczyzny jako zombie już choćby na podstawie ujawnianych przez narratora wskazówek, takich jak miejsce przebudzenia, amnezja, niepasujące do image’u handlarza narkotyków ubranie, niemożność artykulacji dźwięków, odczuwanie głodu na widok człowieka czy znamienne spowolnienie ruchów. Wszystkie te informacje oddziałują na czytelnika tym sugestywniej, że ma on świadomość uczestnictwa w pewnej określonej grze literackiej, posługującej się konkretnymi zasadami oraz osadzonej w charakterystycznej przestrzeni. „Czytelnik czy widz, dysponujący dobrą znajomością gatunku postrzega poszczególną opowieść lub film grozy jako li tylko pojedynczy wariant dobrze znanej mu formy”⁶.

Owo znamienne opanowanie schematu gatunkowego (i to zarówno w odniesieniu do utworu jako całości, jak i w nawiązaniu do sposobu istnienia bohatera) jest tym właśnie czynnikiem, który umożliwia pełniejszą percepcję treści opowiadania, usytuowanie go w kręgu tekstów w pewnej mierze polemizujących ze spopularyzowanym przez horror⁷ motywem zombie. Przede wszystkim dotyczy to narracji, która – choć trzecioosobowa – prowadzona jest z perspektywy bohatera. Zabieg taki realizuje tutaj zamierzenie ambiwalentne, ponieważ ułatwia identyfikację z postacią (oraz jej akceptację), lecz jednocześnie owo charakterystyczne unikanie wyeksponowania atrybutów bohatera przyczynia się wykreowania atmosfery napięcia czy nawet tajemniczości. Oczywiście suspens nie jest tutaj czynnikiem nadrzędnym; pojawia się raczej jako naturalna konsekwencja niewiedzy „żywego trupa”, stopniowania jego informacji o sobie i otaczającym go świecie, którego początkowo zupełnie nie pojmuje. Nie potrafi określić, dlaczego znalazł się na cmentarzu, kto ubrał go w garnitur,

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

⁷ Głównie filmowy. Charakterystyczne jest na przykład, że *Zombie survival*. Podręcznik obrony przed atakiem żywych trupów autorstwa Maxa Brooksa opiera się przede wszystkim na filmowych realizacjach tego motywu. Inaczej rzecz ujmując, kinowy wizerunek żywego trupa jest wyrazistszy od realizacji literackich, ponieważ zdecydowanie sugestywniej oddziałuje na percepcję odbiorcy, niż wszelkie – nawet najlepsze – deskrypcje zgalwanizowanych zwłok.

wreszcie „dlaczego nie potrafił przypomnieć sobie, gdzie mieszka Mańka? Dlaczego czuł się tak źle? Co się z nim stało?”⁸. Zdolności percepcyjne Norberta są dość ograniczone, sprowadzają się bowiem do poziomu instynktu (imperatyw głodu), natomiast umiejętność logicznego myślenia pojawia się w zasadzie już po zaspokojeniu apetytu na mięso i zanika w chwili, gdy łaknienie powraca.

Zespół cech charakteryzujących bohatera jest zgodny z prezentowanym w literaturze i filmie katalogiem parametrów dla zombie dystynktywnych. Walory intelektualne „żywych trupów” są tradycyjnie niezwykle niskie. Jak konstatuje Max Brooks, „inteligencja przeciętnego zombie znajduje się na poziomie owada, a może nawet nieco niżej. W żadnym wypadku nie udowodniono ich zdolności do rozumowania lub używania logiki”⁹. Wtórkuje mu Maya Deren, pisząc, że „zombi [...] jest niczym więcej jak ciałem pozbawionym świadomych władz intelektu”¹⁰. Postępowanie bohatera zdeterminowane jest wprawdzie nadrzędnym dążeniem do zaspokojenia głodu, różnica polega jednak na konsekwencji działania, zaktywizowaniu obszarów odpowiadających za wnioskowanie. Dzieje się tak w przypadku zmiany lokalizacji, kiedy celowość podjętej aktywności wykląda się jako założenie, iż miejsce docelowe (mieszkanie Mańki, która „na pewno coś miała”¹¹) jest tym, gdzie można „zabić ten ból. I pragnienie”¹². Bohater wykazuje się również inwencją, gdy usiłuje dostać się do budynku, w którym mieszka jego ukochana. Ponieważ nie pamięta numeru lokum, postanawia nacisnąć wszystkie klawisze domofonu. Okazuje się jednak, że nie jest w stanie wydobyć z siebie głosu, w związku z czym podejmuje kolejne działania i rozbija kamieniem szklane drzwi. Taka operatywność wskazuje, że polska wersja „ożywionego trupa” diametralnie różni się od tradycyjnego zombie. Zdolności analityczne mieszczą się w granicach założeń realizacyjnych, ponieważ podejmowanie przez bohatera aktywności stanowi przedmiot relacji narratora, tym bardziej interesujący, im bardziej odbiega od archetypu. Zwiększenie parametrów intelektualnych bohatera-

⁸ M. Kaszyński, *Przebudzenie*. W: *Księga strachu 2*, Warszawa 2007, s. 219.

⁹ M. Brooks, *Zombie survival. Podręcznik obrony przed atakiem żywych trupów*. Przekład L. Erenfeicht, [bm] 2007, s. 33.

¹⁰ M. Deren, *Taniec nieba i ziemi. Bogowie haitańskiego wudu*. Przekład M. Wiśniewska, Z. Zagajewski, Kraków 2000, s. 61.

¹¹ M. Kaszyński, *op. cit.*, s. 218.

¹² *Ibid.*

zombie ma zresztą na celu nie tylko zaciekawienie czytelnika, lecz również podjęcie z nim gry. Znajomość konwencji jest bowiem warunkiem zaobserwowania ich dekonstrukcji, ponieważ tylko wówczas możliwe staje się pełne odczytanie literackiego przekazu. Opowiadanie *Przebudzenie* może być kwalifikowane do fantastyki grozy, lecz postrzegać można ten utwór także jako próbę żartobliwej reinterpretacji motywu „ożywionego trupa”. Obydwie ewentualności znajdują potwierdzenie w tekście, aczkolwiek odnotować należy zdecydowaną przewagę elementów o charakterze groteskowym lub ironicznym, zwłaszcza w odniesieniu do „przemysleń” Norberta oraz jego stosunku do sytuacji, w jakiej się znalazł. Śmierć staje się dlań oczywista w finale utworu i unaocznia się dopiero w momencie konfrontacji z własnym lustrzanym odbiciem i dopełniającym je stwierdzeniem dziewczyny: „przecież ty nie żyjesz [...]. Przedawkowałeś... trzy miesiące temu”¹³.

Obraz rzeczywistości oglądany jest oczami bohatera i jest adekwatny do stanu jego wiedzy czy logiki. Norbert do końca nie wie, kim jest – odczuwa głód, gdy widzi ludzi, budzi się na cmentarzu, usiłuje zaatakować sąsiadów dawnej dziewczyny, wreszcie zabija i zjada kolegę. Potem kładzie się obok zemdlonej Mańki i zaczyna rozmyślać o przyszłości. Przemyslenia bohatera ogniskują się wokół uczuć wyższych, oscylując w górnych rejestrach optymizmu. Norbert stwierdza bowiem, iż „ludziom przytrafiają się gorsze nieszczęścia”¹⁴, a „gdy Mańka oprzytomnieje, zrozumie, że jakoś to będzie, ułożą sobie życie. On wciąż mógł pracować, nadal będzie sprzedawał prochy – miał wielu wiernych klientów; nie opuszczą go dlatego, że się nieco zmienił – a ona nadal będzie wydawała jego pieniądze. Na tym polega miłość”¹⁵ i nie jest ważne, „że zniknął na trzy miesiące”¹⁶, że „był kiedyś nieco przystojniejszy”¹⁷. Bohater wyjaśnia rzeczywistość w sposób sobie właściwy czy bliski, w kategoriach według niego dostosowanych do sytuacji, nie przyjmując do wiadomości niczego, co mogłoby zachwiać tym światopoglądem. Wcześniej podobnie konstruuje hipotezę dotyczącą pobytu na cmentarzu oraz nietypowego ubioru. Konstatuje, że „urwał mu się film, został okradziony, a w dodatku ktoś potraktował go

¹³ Ibid., s. 223.

¹⁴ Ibid., s. 224.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

jak pełnogabarytową wersję przyjaciela tej kurewki Barbie – nie pamiętał imienia tego małego alfonsa – zdjął mu jedne ciuchy i włożył drugie. Żenujące”¹⁸. Nie kojarzy ani obecności na cmentarzu, ani przywdzianego stroju z pogrzebem, ponieważ nie mieści się to w obrębie jego przekonań czy wiedzy o świecie. Jest przeświadczony, że istnieje logiczne wytłumaczenie, i że nie powinien się poddawać, a własny wygląd komentuje z dużą autoironią: „miał na sobie ciemny garnitur, białą koszulę – aktualnie porządnie zabrudzoną – krawat, a na nogach ciemne lakierki! Kto by pomyślał! Wyglądał jak jakaś menda, z gatunku tych, co to pokazują je w telewizji”¹⁹. Nawet wówczas, gdy obserwuje reakcję Mańki i słyszy słowa o własnej śmierci, usiłuje jeszcze tłumaczyć sobie, że to, co oczywiste dla innych, nie dzieje się naprawdę. „Jak to nie żył? Brednie. Przecież truposzczaki leżą nieruchomo, a on był całkiem zwawy, czyż nie? Ruszał się, chodził, a zakrwawione szczątki Zupy dowodziły, że nawet był w stanie walczyć”²⁰. Reakcje bohatera zupełnie nie przystają do opisywanej sytuacji, nie mieszcząc się w kategorii grozy. Grawitują one w stronę groteski, czarnego humoru nawet, ponieważ ani światopogląd Norberta, ani tym bardziej jego sposób interpretacji rzeczywistości nie przynależą do koturnowej niekiedy i ponurej (a już na pewno pesymistycznie ukształtowanej) konwencji literatury grozy. Potwór, który bawi, przestaje być przerażający i ten fakt w opowiadaniu Kaszewskiego dokumentuje dążność do polemiki z archetypem zombie. Ostatnia scena Przebudzenia dowodzi najpełniej tego związku grozy i śmieszności, gdyż leżący obok ukochanej zombie usiłuje „pocałować ją w czołko. I wtedy [czuje] zbliżającą się kolejną falę głodu”²¹.

Gra z archetypem manifestuje się również – aczkolwiek dość subtelnie i w ograniczonym zakresie – na poziomie nawiązania do nekro-motywu. Zostaje on odwrócony czy zreinterpretowany, konstytuując się przede wszystkim w postaci rozrywania (rozcłódkowania) zwłok i będąc wyabstrahowanym od erotyzmu²². Trup jako przedmiot pożądania pojawia się

¹⁸ Ibid., s. 217.

¹⁹ Ibid., s. 218.

²⁰ Ibid., s. 223.

²¹ Ibid., s. 224.

²² Choć nie do końca, ponieważ bohater-trup w pewnym sensie pożąda dawnej dziewczyny. Jednak od początku erotyka łączy się z głodem. Najpierw Norbert marzy o narkotykach (bo tak interpretuje odczuwany głód): „koka wciągana z jej [Mańki] brzucha nie mogła się z niczym równać – no chyba, że z tą wciąganą z jej cyczków (Ibid., s. 218). Potem, gdy zombie

wprawdzie w opowieściach grozy, jednak motyw zombie rzadko – o ile w ogóle – się w tym kontekście pojawia już choćby z racji makabrycznego wyglądu i domniemanych ograniczeń intelektualno-emocjonalnych. Opowiadanie Kaszewskiego przywołuje też drugi motyw o zabarwieniu nekrofilskim, dotyczący powracającego po ukochaną osobę zmarłego. Sposób realizacji przypomina nieco Lenorę Gottfrieda Augusta Bürgera, zwłaszcza jeśli porównać „martwego rycerza unoszącego żywą ukochaną”²³ z fragmentem, w którym bohater-zombie przenosi zemdloną dziewczynę do łóżka. W przypadku Przebudzenia genezą postępowania bohatera nie jest jednak miłość ani nawet pożądanie lub pamięć, ale odczucie głodu i przekonanie o możliwości jego zaspokojenia (Mańka „mieszkała znacznie bliżej, no i z pewnością mogła go czymś poratować. [...] Tak, Mańka na pewno coś miała, nieważne co”²⁴). Wątek erotyczny pojawia się pobocznie, a o miłości zombie myśli dopiero po skonsumowaniu ofiary („zamierzał zająć się ukochaną, ale wpierrw musiał się posilić”²⁵).

Warto zaznaczyć, że fizjonomia Norberta i jego zdolności motoryczne oraz artykulacyjne mieszczą się już jednak w obrębie typowych przedstawień takich postaci. Wygląd bohatera koresponduje z typowym wyobrażeniem zombie, czyli obrazem rozkładających się zwłok. Odbicie w lustrze nie pozostawia wątpliwości, że dokonało się przeistoczenie, a istota widziana przez bohatera to on sam. „Miał przed sobą potwora. Monstrum, które według wszelkich prawideł powinno być martwe. Ba, było martwe. Zasuszone, z wyraźnymi śladami rozkładu. Spod skóry gdzieniegdzie wystawały kości czaszki, a skurczone wargi odsłaniały sprawiające wrażenie nieproporcjonalnie dużych, umazane krwią zęby”²⁶. Ręce Norberta są „raczej sine, z pomarszczoną, jakby przegniłą skórą. Wśród odstających

zabija ofiarę i zaspokaja dręczący go głód, znów powraca motyw miłosny: „wciąż ją kochał i pragnął, by ona wciąż kochała jego” (Ibid., s. 223). Jednak nawet wtedy, gdy potwór układa się w łóżku obok ukochanej, nic nie jest w stanie powstrzymać „kolejnej fali głodu” (Ibid., s. 224). Głód mięsa pokazany zostaje jako równoprawny głodowi seksualnemu. Kiedy Norbert szuka Mańki, widzi jej dość leciwą i nieatrakcyjną sąsiadkę. Wówczas bohater czuje, że „mimo wszystko coś pchało go do tej baby. Wydała mu się wybawieniem. Poczul, że jego mały stwardniał. Nie, nie chciał się z nią kochać, raczej [...] wgrzyźć się w nią” (Ibid., s. 220).

²³ M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002, s. 92.

²⁴ M. Kaszewski, *op.cit.*, s. 218.

²⁵ Ibid., s. 223.

²⁶ Ibid., s. 223.

płatów widział czerwonawobrazowe mięso i błyskające białą kości”²⁷. Ten makabryczny opis wizualizuje proces, jakiemu został poddany mężczyzna, odpowiadając równocześnie najbardziej rozpowszechnionej metodzie deskrypcji postaci zombie w literaturze czy ukazywania ich w filmie²⁸. Warto zauważyć, że artystyczna wizja zombie nawiązuje na pewno do tradycji haitańskiego wudu, gdzie „niektórzy hungan [...] mają zdolność przywracania trupowi mrocznej formy życia i przekształcania umarłego w istotę na poły żyjącą, pod względem wydolności umysłowej oraz wrażliwości podobną do idioty”²⁹. Jednak samo makabryczne wyobrażenie zombie determinowane jest nie tylko regułami literackiego czy filmowego horroru³⁰. U podstaw takiego sposobu ukazywania tych monstrów leży bowiem prawdopodobne przekonanie o personifikowaniu przez nie „lęku ludzi przed tym, co niewytłumaczalne, przed tajemnicą śmierci i życia”³¹. Upostaciowana w formie zombie fobia staje się wykładnikiem konkretnego sposobu przedstawiania postaci, przyczyną, dla której „żywe trupy” ukazywane są jako rozkładające się, rozpadające zwłoki. Alfonso di Nola, pisząc o zmarłych, zauważa na przykład, iż obawa, którą oni budzą wynika z faktu, że „życie nie toleruje śmierci, reaguje na nią przerażeniem, a człowiek cofa się w popłochu nie tylko wobec destrukcji istnienia, lecz także w obliczu procesu gnicia, poprzez który martwe ciało powraca do ogólnego fermentu życia. Owa podlegająca fermentacji, wydzielająca fektor [...] materia, która wygląda tak przerażająco [...] powoduje reakcje wstrętu, nudności, niesmaku. W gruncie rzeczy nieczystość, której doznajemy w obecności zwłok, [...] wynika z radykalnego wstrętu do znisz-

²⁷ Ibid., s. 222.

²⁸ Por.: K. Walc, *Zombie*. W: *Słownik literatury popularnej*. Pod. red. T. Żabskiego, Wrocław 1997, s. 458-459.

²⁹ A. di Nola, *Diabeł. O formach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej złowrogię obecności wśród wszystkich ludów, do czasów starożytnych aż po teraźniejszość*. Przeł. I. Kania, Kraków 2001, s.286. Dodać także trzeba, że tym, co powoduje zgon bohatera jest „towar [...] pierwsza klasa. Ponoć z Ameryki Środkowej. Jamajki, Sramajki, czy skądś tam jeszcze” (M. Kaszewski, op. cit., s. 214), co daje pewne wyobrażenie o przyczynach przestoczenia bohatera w zombie.

³⁰ Mam tutaj na myśli m. in. archetyp „Obcego”, „Innego”, a także swoistą potrzebę produkowania monstrialności, postaci budzących lęk wyglądem. Nie należy też zapominać, że – pomijając kwestię martwoty cielesnej – zombie podporządkowane są li tylko imperatywowi zaspokojenia głodu (poprzez pożeranie żywych), natomiast nie przejawiają żadnych jednostkowych, indywidualnych własności. Są anonimowe i zunifikowane, a pozbawienie ich zdolności myślenia i odczuwania jedynie potęguje grozę, jaką wzbudzają.

³¹ I. Kolasińska, *Widz w tekście horroru: studium o gatunku*. Cyt. za: K. Walc, op. cit., s. 459.

czonego, rozkładającego się ciała”³². Strach ten zostaje zwizualizowany, ukształtowany właśnie jako postać potwornego antagonisty w horrorze. U Kaszewskiego motyw taki ulega pewnemu przesunięciu, pomimo zachowania immanentnych cech fizycznych ożywionego.

Tak dzieje się również w przypadku możliwości ruchowych Norberta. W *Zombie survival...* Brooks dynamika poruszania się zombie zostaje scharakteryzowana następująco: „umarłak porusza się wolno, z wysiłkiem, kulejącym, kaczym chodem. Nawet świeżo reanimowany zombie ma problemy z koordynacją ruchów i zatacza się w trakcie chodu. [...] Zombie są całkowicie niezdolne do biegu”³³. Także w ujęciu Kaszewskiego motoryka bohatera-zombie ogranicza się wyłącznie do mozolnego, niezbyt szybkiego marszu („nie mógł biec, nie był w stanie. Po prostu szedł z wyciągniętymi przed siebie rękoma, a nogi niosły go same”³⁴; „chwiejenie, powłócząc nogami, powłókł się przed siebie”³⁵), ewentualnie wykonania kilku niezbyt skomplikowanych gestów, takich jak naciśnięcie wszystkich guzików na panelu domofonu, uderzenie w drzwi, naciśnięcie klamki, wejście po schodach. Zresztą podjęcie tej ostatniej formy aktywności jest dla Norberta niezwykle trudne, ponieważ nie udaje mu się zachować balansu. „Wszedł na pierwszy stopień i o mało nie przewrócił się do tyłu. Jego zdolność utrzymania równowagi była mocno nadwerężona”³⁶. Owa znamienna ociężałość i brak elastyczności ruchów stanowią kolejne cechy składające się na archetyp zombie. Cytowany już Brooks zauważa, że operatywność monstrów jest bardzo ograniczona, a „utrzymanie równowagi na wąskiej powierzchni leży poza ich możliwościami”³⁷.

Bohater Przebudzenia traci także zdolność porozumiewania się, nie potrafi poza „niewyraźnym gulgotem” wyartykułować żadnego dźwięku. „Zombie nie posługują się żadnym językiem. Ich struny głosowe są w stanie wydawać dźwięki, ale ich mózg nie jest zdolny do procesów myślowych niezbędnych do artykulacji mowy”³⁸ – stwierdza żartobliwie Brooks w kompendium wiedzy o filmowych i literackich zombie.

³² A. di Nola, *Tabuizacje i unikania*. Tłum. J. Kornecka. W: A. di Nola, *Tryumf śmierci*. Antropologia żałoby. Red. naukowa M. Woźniak., Kraków 2006, s. 160.

³³ M. Brooks, op. cit., s. 31.

³⁴ M. Kaszewski, op. cit., s. 216.

³⁵ Ibid., s. 218.

³⁶ Ibid., s. 219.

³⁷ M. Brooks, op. cit., s. 32.

³⁸ Ibid., s. 36.

Tym, co determinuje desperackie działania Norberta jest niewątpliwie głód. Początkowo jednak „ożywieniec” nie jest w stanie określić przedmiotu swego apetytu, konstatując jedynie, iż odczucie to potęguje się w obecności żyjących. Podejrzewa nawet, iż wrażenie łaknienia powodowane jest potrzebą zażycia narkotyku. Dopiero kiedy atakuje dawnego kolegę, orientuje się, że chce „rozrywać zębami jego ciało. Zacząć od mózgu, a potem zająć się resztą. Szarpać mięśnie i ścięgna, żuć wątrobę, smakować wnętrzności”³⁹. Imperatyw taki skutkuje zabójstwem i aktem kanibalizmu: „zbliżył twarz do jego głowy i odgryzł mu ucho. Poczuł na języku słodki smak krwi. [...] Ucho było doskonałe, ale czekały go lepsze kąski”⁴⁰. Działanie bohatera jest adekwatne do przywoływanych w horrorze zachowań zombie, których jedynym celem jest zaspokajanie głodu, a ulubionym pożywieniem – ludzkie mięso (ze szczególnym upodobaniem do mózgu).

Jednak gra z archetypem „ożywionego trupa” nie kończy się na zaprezentowaniu gamy zachowań potwora, lecz przenosi się na płaszczyznę stylu, w którym prowadzona jest narracja. Kaszewski posługuje się w *Przebudzeniu* konwencją czarnego humoru, sprawiając, że horror zostaje złagodzony o tę właśnie kategorię estetyczną. Podobna kombinacja jest możliwa wyłącznie w odniesieniu do reguł istnienia i charakterystyki postaci⁴¹. „Różne przypadki stosowane we współczesnym horrorze zmieniają stan fikcyjnych przeżyć odbiorcy. Obecne opowieści grozy charakteryzuje zaawansowana technika zmian i zwielokrotniania perspektyw obserwacji, która ośmiela czytelnika czy widza do zmiany punktu widzenia i postrzegania zdarzeń pod rozmaitym kątem”⁴². Technika opisu i sposób prezentowania wydarzeń kreują atmosferę oscylującą z jednej strony wokół horroru, z drugiej zaś wokół pastiszu. Ta pierwsza właściwość związana jest z przyjęciem konkretnego modelu konstruowania gro-

³⁹ M. Kaszewski, op. cit., s. 222.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Andrzej Pilipiuk, pisząc o archetypach i burzeniu stereotypów w literaturze, skonstatował, że „powstał nowy archetyp – jeśli w utworze są zombie, to autor będzie opisywał, jak walczą z ludźmi, a dla czytelnika oczywistym staje się, że zombie to zły potwór wyżerający mózgi” (Piszemy Bestsellera, cz. VII, <http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f30/19>, s. 3). Ciąg skojarzeń, jaki inicjuje określenie „zombie” związany jest z hollywoodzką interpretacją tego archetypu i powielaniem obrazu potwora w licznych – mniej lub bardziej znanych – horrorach filmowych.

⁴² Y. Leffler, op. cit., s. 45.

zy. Stephen King zauważa, że „cały gatunek [horroru] istnieje na trzech mniej lub bardziej oddzielonych od siebie poziomach, przy czym każdy z nich jest odrobinę mniej wyrafinowany niż poprzedni”⁴³. Jest to w zasadzie przejście od tego, co typowe dla klasycznej opowieści grozy do tego, co King określa jako „obrzydliwość”. „A zatem mamy grozę na wierzchu, strach pośrodku, a najniżej wymiotny odruch obrzydzenia”⁴⁴. W utworze Kaszewskiego istnieją wszystkie trzy „odcienie” horroru – od niesamowitości przebudzenia bohatera na cmentarzu aż do sceny finałowej, w której dominuje element demaskujący i następuje eskalacja poprzez zaspokojenie fizjologicznych potrzeb „żywego trupa” (pożarcie dawnego kolegi).

Drugim natomiast czynnikiem, tym decydującym o interpretacji Przebudzenia w perspektywie pastiszu czy literackiego żartu, są przede wszystkim refleksje bohatera, jego intelektualna słabość, wyrażona za pomocą odpowiednio dobranego języka (np. uwagi o ubiorze), a także sytuacja, w której bohater uświadamia sobie, że jest potworem. Egzemplifikację stanowić też może przewisko mężczyzny, który zostaje zjedzony – „Zupa”.

Temat zombie potraktowany został w zasadzie z przymrużeniem oka, realizując postulowane przez Andrzeja Pilipiuka odejście od jednowymiarowości, powtarzalności motywów w utworach literackich. „Używajmy archetypów, ale niszczy je, gdy zaczną przekształcać się z stereotypy. Jeśli zbitka kilku tworzy utartą kalkę fabularną, nie wahajmy się jej zniszczyć, ośmieszyć lub sparodiować”⁴⁵. Warto zwrócić uwagę na fakt, że u Kaszewskiego połączenie w całość horroru i parodii gatunku opiera się na wyważeniu pomiędzy ingredientem lękotwórczym (i stereotypowym) a pierwiastkiem humorystycznym (przełamanie stereotypu) i podporządkowaniu się regułom obydwu modeli. Bez wątpienia kluczową kwestią jest tutaj wpisanie w schemat fantastyki grozy składnika persyflażowego, lecz osiągnięcie takiego efektu jest możliwe jedynie ze względu na wskazanie nekro-motywu jako źródła komizmu. Według Karoliny Kałużnej, „odczucie śmierci w XXI wieku zostało radykalnie przeformułowane przez wojenne doświadczenia ubiegłego stulecia, a obecnie przez mass media, gry komputerowe”⁴⁶. Z podobnym ujęciem współgra reinterpretacja więk-

⁴³ S. King, *Danse macabre*. Przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, [bmr], s. 46.

⁴⁴ *Ibid.*, s. 51.

⁴⁵ A. Pilipiuk *op. cit.*, s. 3.

⁴⁶ K. Kałużna, *Co się stało z naszą śmiercią? Antropologiczne źródła kreacji postaci śmierci w twórczości Terry’ego Pratchetta*. W: *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeu-*

szości archetypów związanych z grozą umierania czy zmarłymi w ogóle. Jak pisze Kałużna, „brytyjski socjolog Geoffrey Gorer skonstruował określenie pornografia śmierci, przez które rozumiał czynienie śmierci przedmiotem żartów i fascynacji. Uważał, że współczesna kultura popularna umożliwia [...] zarówno przybliżenie, jak i zdystansowanie się do tego obszaru doświadczeń”⁴⁷. Z identycznym procesem wiąże się transformacja niektórych nekro-motywów lub ich parodiowanie, co wykłada się właśnie jako próba przeistoczenia dawnych, nieatrakcyjnych schematów fabularnych, nadania im nowych, niekiedy diametralnie odmiennych znaczeń.

tyczne aspekty literatury i filmu fantasy. Red. J. Deresz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007, s. 177.

⁴⁷ Ibid.