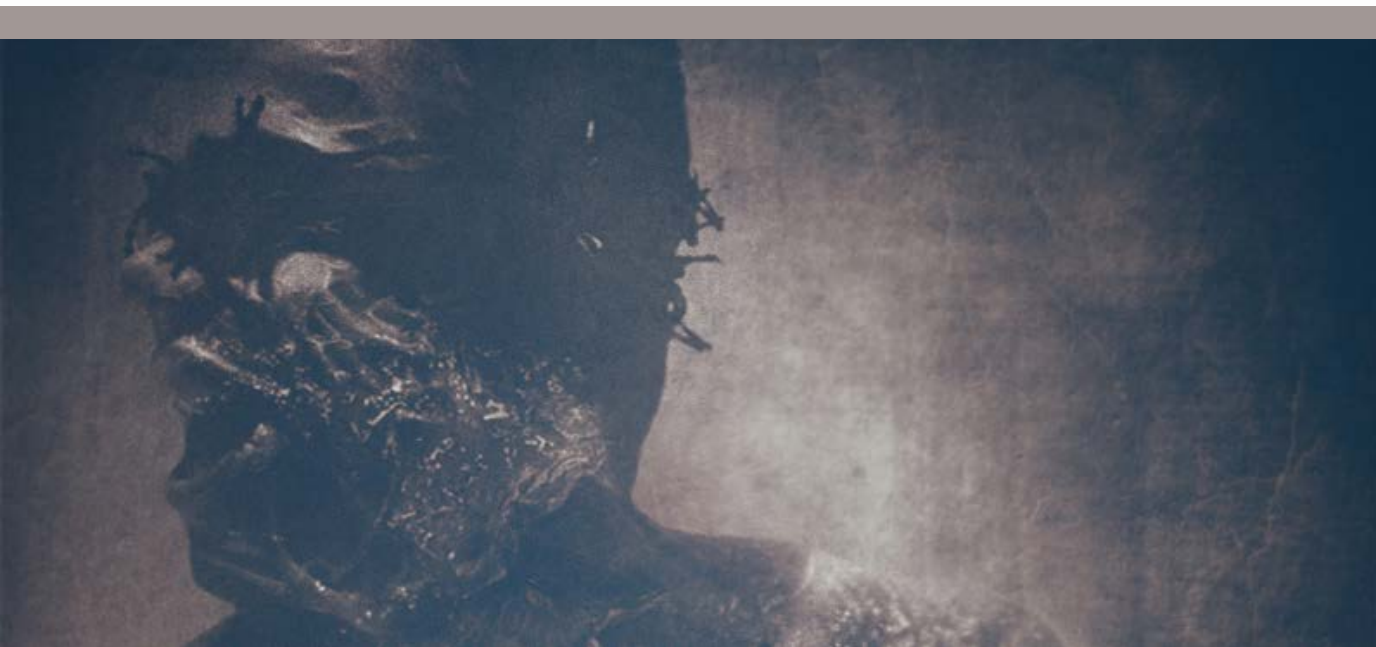


# *Zombie w kulturze*

redakcja

KSENIA OLKUSZ



## ***Keep Calm and Kill Zombies* – ewolucja żywych trupów, ich wpływ na popkulturę oraz banalizacja strachu**

PAWEŁ WIATER\*

### **Nazewnictwo oraz zmiana pierwotnego charakteru**

W tytule niniejszego rozdziału celowo użyłem części angielskiego zwrotu, który w oryginalnej, pełnej wersji brzmi „Keep Calm and Carry On”. Hasło to widniało na jednym z wielu brytyjskich plakatów propagandowych, które miały za zadanie podtrzymanie ducha w angielskim społeczeństwie w okresie II wojny światowej. Kultowe już dzisiaj „zachowaj spokój i rób swoje” wraz z białą koroną, która w tamtych czasach symbolizowała króla Jerzego VI, prawdopodobnie uległoby całkowitemu zapomnieniu, gdyby nie społeczność Internetu. W 2000 roku właściciel antykwariatu w Alnwick (północno-wschodniej Anglii) znalazł jeden z egzemplarzy i udostępnił go w sieci. Sentencja, którego cała siła przekazu tkwiła w prostocie, bardzo szybko spodobała się użytkownikom, dzięki czemu stała się automatycznie jednym z najpopularniejszych w dzisiejszych czasach memów internetowych (MUSCATELLI 2010: 12).

Różnego rodzaju przeróbki, brzmiące między innymi „Keep Calm and Build The Wall” (nawiązanie do kultowej płyty zespołu Pink Floyd) czy „Keep Calm and Valar Morghulis” (nawiązanie do *Gry o tron*), można dzisiaj znaleźć na kubkach, koszulkach, długopisach i innych wszelkiego rodzaju gadżetach. Doszło obecnie do sytuacji, kiedy

\* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: [pwiaater.uczelnia@gmail.com](mailto:pwiaater.uczelnia@gmail.com)

to konsumenci bezrefleksyjnie przyjmują dzisiejsze znaczenie niektórych na nowo wykorzystywanych haseł, całkowicie zapominając o ich oryginalnym pochodzeniu. Wydaje im się to w pełni naturalne, ponieważ nie posiadają określonej wiedzy, aby dokonać owego porównania.



Rysunek 3. Oryginalna wersja plakatu *Keep Calm and Carry On*<sup>1</sup>



Rysunek 4. Jeden z wielu popularnych memów<sup>2</sup>

Zwracam na to szczególną uwagę, ponieważ podobne zjawisko można zaobserwować na przykładzie obrzydliwych potworów, jakimi są zombie<sup>3</sup>, które początkowo były symbolem niewolnictwa, okupacji czy stanowiły swoistą krytykę całej kultury konsumpcjonizmu, szczególnie popularnej w Stanach Zjednoczonych. Niezależnie od tego, jak przedstawiane były te potwory, obowiązywały powszechnie znane standardy mówiące między innymi o tym, że utwory takie powinny przede wszystkim odbiorcę

<sup>1</sup> Źródło ilustracji: <http://www.keepcalmandcarryon.com/> [dostęp: 30.11.2015].

<sup>2</sup> Źródło ilustracji: <http://www.whokilledbambi.co.uk/2011/01/keep-calm-and-kill-zombies/> [dostęp: 30.11.2015].

<sup>3</sup> Słowo „zombie” pochodzi od afrykańskiego *zumbi* – ‘fetysz’ w języku kikong, lub od *nzambi* – oznaczającego ‘Bóg’ w języku kimbundu. Innym prawdopodobnym źródłem może być francuskie *ombres* (‘cienie’), *jumbie* (‘duch’) z języka Indii Zachodnich lub *zemis*, czyli termin używany przez mieszkańców Haiti do określenia duszy zmarłej osoby. W Polsce słowo to zostało zaczerpnięte z języka angielskiego. Dzięki temu występuje w dwóch wersjach – zarówno „zombie”, jak i „zombi”.

przerazić czy wzbudzić w nim lęk. Niestety coraz większa ich popularność w szeroko rozumianej popkulturze sprawiła, że z czasem nieumarli zaczęli biegać, skakać, wykorzystywać broń, mówić, a nawet uprawiać seks. Cała sfera budowania grozy coraz bardziej odsuwana była na dalszy plan tylko po to, aby dostarczyć widzowi przyjemnej i bezrefleksyjnej rozrywki. Dlatego też na podstawie poszczególnych przykładów postaram się pokazać, jak figura, która jeszcze kilka lat temu wywoływała obrzydzenie, przeobraziła się w coś całkowicie powszechnego, zatracając swoje oryginalne znaczenie.

## Ewolucja na przestrzeni lat

Zombie w przeciwieństwie do innych znanych monstrów, jak wampiry czy potwór ożywiony przez doktora Wiktora Frankensteina, nigdy nie miały swojego pierwowzoru. Są one wytworem haitańskich wierzeń, a w szczególności kultu *voodoo*. Związane było to przede wszystkim z tym, że Haiti było wówczas francuską kolonią, przez co można w tym momencie stwierdzić, iż nieumarli stanowili symbol walki z niewolnictwem (MARCELA 2012: 104). Świat dowiedział się o żywych trupach za sprawą Williama Seabrooka, który po odbytej w 1928 roku podróży na Haiti wydał powieść zatytułowaną *Magiczna wyspa*. Pojawienie się zombie w kulturze masowej było możliwe również z tego powodu, że ogólnie w latach trzydziestych XX wieku m.in. za sprawą *Draculi* z Belą Lugosim filmy grozy zyskały popularność. W tym czasie swoje premiery miały takie kultowe tytuły, jak *White Zombie* z 1932 roku czy *I Walked with a Zombie*. Każdy z nich wносił nowe elementy, bez których w dzisiejszych czasach widzowie nie mogliby sobie wyobrazić tego typu produkcji (PASZYŁK 2006: 16). Jednakże prawdziwą rewolucją było pojawienie się najpierw *Nocy żywych trupów*, a potem *Świtu żywych trupów* George'a Romera. Pozwoliły one na utrwalenie stałych cech charakterystycznych dla zombie w dzisiejszych czasach. To właśnie dzięki nim żywe trupy zatrafiły swój niewolniczy charakter, stając się niebezpieczną hordą żywiącą się ludzkim mięsem. Wyeksponowano w nich między innymi takie elementy, jak ugryzienia, które potrafiły zmienić żyjącą osobę, czy mózg jako główny przysmak zombie oraz jednocześnie ich słaby punkt. Filmy Romero, oprócz wprowadzenia innowacji do filmów ogólnie określanych jako horror stanowiły również otwartą krytykę całej amerykańskiej kultury, a szczególnie konsumpcjonizmu, widocznego zwłaszcza w latach sześćdziesiątych XX wieku w USA (DOTSON 2004: 39).

Mimo że *Noc żywych trupów*, jak i *Świt żywych trupów* w znacznym stopniu przyczyniły się do popularyzacji zombie, to prawdziwa moda na tego typu stwory nadeszła

dopiero w 1996 roku wraz z premierą gry *Resident Evil* (w Japonii znanej pod tytułem *Biohazard*). Akcja tytułu zaczynała się 24 lipca 1998 roku, kiedy to Sekcja Bravo S.T.A.R.S. (*Special Tactics And Rescue Service*, z ang. Specjalne Służby Taktyczne i Ratownicze) została wysłana w góry Arklay, gdzie miała zbadać serię niewyjaśnionych morderstw. Jednak krótko po przybyciu na miejsce, kontakt z oddziałem urywał się i skierowano tam specjalną grupę poszukiwawczą, w skład której wchodził między innymi Chris Redfield i Jill Valentine (postacie, którymi można było sterować). Podczas eksploracji terenu bohaterowie zostali zaatakowani przez Cerberusy i musieli szukać schronienia w mistycznej posiadłości, gdzie miała miejsce główna rozgrywka tytułu (GMACH 2012).

Gracze obdarzyli dużą sympatią nową markę ze względu na kilka czynników. Odpowiednie zbalansowanie poziomu trudności sprawiało, że nawet pojedynczy zombie mógł zabić bohatera za pomocą zaledwie kilku ciosów. Dzięki temu żywe trupy były śmiertelnie niebezpieczne i każda konfrontacja z nimi wzbudzała u użytkowników poczucie grozy. Tym bardziej, że ilość amunicji, apteczek czy możliwości zapisania stanu gry była mocno ograniczona. Przez to podczas starć należało uważać, aby przykładowo nie wystrzelić zbyt wielu naboju, ponieważ nie wiadomo było, co czai się w następnym pomieszczeniu. Dużą zasługę w budowaniu napięcia miało również samo miejsce akcji. Dziwna, niemal wiktoriańska, posiadłość potrafiła wywołać niepokój i jednocześnie zaintrygować. Poszczególne poziomy zostały tak zaprojektowane, aby wzbudzić u użytkownika poczucie klaustrofobii. Pierwsza część serii wprowadziła również wątek pochodzenia samych zombie. Nie były one związane z haitańskimi wierzeniami, ale także różniły się one od tych, które można było zobaczyć na przykład w filmach Romero. Potwory, które gracz mógł spotkać na swojej drodze, powstały w wyniku tajnych eksperymentów korporacji Umbrella. Dało to możliwość zaprojektowania szerszego wątku fabularnego, rozbudowanego w następnych częściach. Warto zaznaczyć również fakt, że w przypadku pierwszej części *Resident Evil* po raz pierwszy oficjalnie użyto nazwy *survival horror* w odniesieniu do gier wideo, mimo iż za pierwszy tytuł tego typu uważany jest *Haunted House* z 1982 roku.

*Resident Evil 2* pojawiło się na rynku wydawniczym dwa lata później, czyli w 1998 roku. Jego akcja rozgrywała się kilka miesięcy po wydarzeniach znanych z poprzedniej części. Tym razem fabuła skupiała się na wydarzeniach związanych z miastem *Raccoon City*, którego mieszkańcy w nieznanymi okolicznościach zamienili się w zombie. Tytuł ten nie różnił się zbyt wiele od pierwszej części, bo choć poprawiono niektóre elementy

oprawy graficznej czy warstwy dźwiękowej, to główne założenia nadal pozostawały takie same. Kwintesencją rozgrywki wciąż były pojedyncze starcia z nieumarłymi oraz rozwiązywanie poszczególnych zagadek.

Mimo że pierwsze części serii *Resident Evil* osiągnęły spektakularny sukces, między innymi poprzez budowanie klasycznego klimatu strachu blisko związanego z pierwotnymi wizjami zombie, to firma Capcom postanowiła zmienić niektóre z założeń marki. Było to już szczególnie widoczne w przypadku trzeciej części. Jej główną bohaterką była Jill Valentine, którą można było zagrać w poprzednich tytułach. Teraz próbowała ona uciec ze zniszczonego *Raccoon City*, którego mieszkańcy stanowili hordeę żywych trupów (METATRON 2007).

Najważniejszą zmianą, która w pewien sposób zrewolucjonizowała myślenie o zombie, było pojawienie się ich lidera. Dotychczas potwory te stanowiły istotne zagrożenie dla człowieka, przeważnie występując w grupie. Tytułowy Nemesis wyróżniał się jednak w grze Capcomu w ten sposób, że był o wiele silniejszy od pozostałych przeciwników między innymi poprzez używanie wyrzutni rakiet. Jego ostateczne pokonanie przez długi czas nie było możliwe. Rozwiązanie to można uznać za dość interesujące, tym bardziej że występował on w wielu lokacjach, co miało dać poczucie, że jako bohater gracz jest w pewien sposób „ścigany”.

Trzecia część serii bardziej ukierunkowana była na akcję aniżeli wywołanie poczucia strachu u użytkownika. Większa liczba przeciwników oraz dostępnego arsenału sprawiła, że do krwawych starć dochodziło nader często. Mimo że gra spotkała się z bardzo pozytywnym przyjęciem ze strony tak graczy, jak i recenzentów, to w pewien sposób zakończyła proces klasycznego postrzegania żywych trupów przez masowego odbiorcę. Jej premierę można uznać za okres, w którym „zombie” już na zawsze uległy całkowitemu przeformatowaniu. W każdym następnym tytule, w którym występowali nieumarli, zaczęto dodawać kolejne elementy, sprawiające, że groza stała się nieistotna, a zjawisko banalizacji strachu w popkulturze zostało zainicjowane.

## Nieumarły kochanek oraz punkty za odcięte głowy

W tym samym czasie, kiedy seria *Resident Evil* bazowała na klasycznych założeniach dotyczących kształtowania atmosfery strachu związanej z zombie, na rynku wydawniczym pojawiła się produkcja, która w bezpardonowy sposób rezygnowała z grozy na rzecz konsumpcyjnej rozrywki. *The House of the Dead* było tytułem, który ukazał się na automatach do gier, konsoli Sega Saturn oraz komputerach osobistych i należał do

gatunku tzw. „celowniczków”<sup>4</sup>. Wątek fabularny skupiony był na Agencji Roganie, który ruszał do tajnego laboratorium doktora Curiena, gdzie zniknął cały zespół, a w samej placówce najprawdopodobniej prowadzono nielegalne badania. Główne założenia były bardzo proste, ponieważ w grze należało strzelać do kolejnych mutantów czy zombie, które pojawiały się nagle w różnych częściach ekranu. Nie były one nawet odrobinę straszne, tym bardziej że tło stanowiła szybka rockowa muzyka, mająca na celu zmotywowanie użytkownika do oddawania większej ilości strzałów. Ich odgłosy były celowo przerysowane tak, aby po zastrzeleniu przeciwników podnieść satysfakcję użytkownika z dobrze wykonanego zadania (PITA 2007).

Zabijanie, dekapitowanie, wysadzanie czy palenie zombie w kolejnych produkcjach spowodowało, że tego typu rozrywka na stałe weszła do mainstreamu. Twórcy filmów i gier, nie chcąc tworzyć kolejnych bliźniaczo do siebie podobnych produkcji, często wybierali pastisz jako formę narracji o żywych trupach. Najlepszym tego typu przykładem było *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*, które ukazało się w 2005 roku. Produkcja ta nie pozwalała użytkownikom na walkę z zombie, tylko na wcielenie się w jednego z nich. Głównym bohaterem został Edward „Stubbs” Stubblefield, który w latach trzydziestych XX wieku był komiwojażerem. Podczas wyprawy do Pensylwanii został jednak napadnięty i zabity. Dwadzieścia sześć lat później, czyli w 1959 roku, miliarder Andrew Monday zdecydował się na zbudowanie idealnego amerykańskiego osiedla, które miało być uosobieniem marzeń wielu obywateli. Problem polegał jednak na tym, że futurystyczna osada została założona na miejscu, gdzie został pochowany Stubbs. Kierujący nim gracze mogli posługiwać się arsenałem składającym się między innymi z granatów (zrobionych z jelit), opluwania przechodniów lub puszczania gazów, aby sami stali się zombie, czy oderwaną ręką i głową, które na chwilę pozwalały przejąć kontrolę nad przeciwnikiem. Zamieniając kolejnych cywili w nieumarłych, można było automatycznie posłużyć się nimi, aby zaatakować następne cele hordą (SIEKIERA 2006: 88).

<sup>4</sup> W ten sposób w slangu graczy nazywane są produkcje określone terminem *rail shooter*. Łączą one elementy tytułów zręcznościowych oraz pierwszoosobowych strzelanek (FPS, *first person shooter*). Rozgrywka polega na tym, że użytkownik jedynie obserwuje akcję z perspektywy pierwszej osoby i w konkretnym momencie może strzelać do wyskakujących z różnych stron przeciwników. Nie może fizycznie sterować głównym bohaterem. Gatunek ten zapoczątkowany został produkcją *Virtua Cop* firmy Sega.

Oczywiście tytuł ten był groteską, krytyką i parodią amerykańskiego stylu życia widocznego w latach pięćdziesiątych czy sześćdziesiątych XX wieku w Stanach Zjednoczonych. Dzięki temu cywile zaatakowani przez głównego bohatera wyglądali jak blondwłose modelki czy klasyczni młodzieńcy w futbolowych kurtkach, którzy nawet po tym, jak został zjedzony ich mózg, potrafili wygłosić zdanie o tym, że teraz już nie dostaną się do szkolnej drużyny, lub komunikowali: „przestań mnie żreć”. Podobnie w trakcie dokonywania masakry zewsząd można było usłyszeć różnego rodzaju hasła promocyjne w galeriach handlowych czy natknąć się na billboardy reklamowe namawiające do ciągłej konsumpcji.

W podobny sposób została zaprojektowana filmowa komedia romantyczna w konwencji horroru zatytułowana *Wiecznie żywy* (*Warm Bodies*). Powstała ona na podstawie książki Isaaca Mariona o tym samym tytule, a premierę miała w 2013 roku. Opowiadała ona o tym, jak tajemnicza choroba spustoszyła ziemię, zamieniając większość ludzi w zombie. Ci, którym udało się przeżyć, zamieszkiwali pilnie strzeżoną twierdzę. Zainfekowani natomiast podzieleni zostali na dwie grupy – „klasyczne” żywe trupy oraz tzw. truposze. Pierwsi żywili się ludzkim mięsem, a drudzy składali się z zombie, którzy pozbyli się swoich skór i byli niezwykle agresywni wobec wszelkich form życia, w tym nawet swoich pobratymców. Film skupiał się na losach bohatera o imieniu R., który jako jeden z nielicznych nieumarłych przejawiał jakąkolwiek zdolność do odczuwania emocji. W trakcie jednego z ataków zjadł on jednak mózg pewnego mężczyzny, przez co uzyskał jego wspomnienia dotyczące dziewczyny Julie. Następnie uratował ją przed resztą towarzyszy, po czym stopniowo zaczął się w niej zakochiwać (ALBIN 2013: 12).

*Wiecznie żywy* stanowił swoiste ironiczne podsumowanie popularności, jaka narosła wokół filmów grozy oraz melodramatów w stylu *Zmierzchu* (*Twilight*). Umieszczono w nim dużą ilość nawiązań do popkultury lat dziewięćdziesiątych, jak piosenki Guns N'Roses czy same produkcje o zombie. Szczególnie widoczne było to w scenie, w której Julie przykładała do twarzy R. okładkę z horrorem, aby porównać wizerunek nieumarłych. Jednocześnie film posiadał dość uniwersalne przesłanie, które można by było odczytać w ten sposób, że nawet zombie (czyli osoby zamknięte w sobie) można zmienić za pomocą siły miłości, a cywilizację, która upadła, odbudować wspólnymi siłami. Mimo iż produkcja ta od początku miała swoje konkretne założenia dotyczące tego, jak wykorzystywać tutaj sylwetki żywych trupów, to była jednocześnie kolejnym tytułem, w którym nieumarli zostali zaprezentowani w sposób całkowicie odmienny od zarysowywanego przez kilka dekad.



Jeszcze innym przykładem tego, jak zombie wyzyskane zostały w sposób karykaturalny, jest film o wiele w tym wypadku mówiącym tytule *Striptizerki zombie* (*Zombie Strippers!*), który ukazał się w 2008 roku. Osią fabularną stał się w tym wypadku zakaz publicznego afiszowania się z nagością wydany przez ówczesnego prezydenta Stanów Zjednoczonych, George'a W. Busha. Wskutek tego powstała duża liczba nielegalnych barów ze striptizem. W tym samym czasie w tajnym ośrodku badawczym prowadzone były badania nad stworzeniem nieśmiertelnego żołnierza. Niestety eksperyment się nie udał, przez co zombie wydostały się na zewnątrz. Jeden z nich trafił właśnie do miejsca akcji, gdzie ugryzł jedną ze striptizerek. Z czasem następne kobiety przemieniały się w nieumarłe, co jednak nie przeszkadzało właścicielowi, ponieważ infekcja sprawiła, że jeszcze lepiej prezentowały swoje wdzięki podczas tańca na rurze (ULYSSEIR 2008). Produkcja ta, mimo iż również miała stanowić swoisty pastisz filmów grozy czy satyrę na amerykański rząd, okazała się jednak bardzo nieudana. Nie pomogło nawet obsadzenie w roli głównej bohaterki amerykańskiej gwiazdy kina porno – Jenny Jameson.

## Zombie w świadomości masowego odbiorcy

Bardzo duża popularność już nie tylko sylwetek potworów, jakimi są zombie, ale również samego słowa przyczyniła się między innymi do tego, że wykorzystywane jest ono często w całkowicie odmiennych sytuacjach, na przykład w mediach publicznych i komercyjnych. Za przykład może posłużyć jeden z felietonów publicysty „Rzeczpospolitej” – Rafała Ziemkiewicza. Artykuł opisujący zmagania się dwóch największych partii prawicowych w Polsce, czyli Prawa i Sprawiedliwości i Platformy Obywatelskiej, oraz sposoby dyskredytowania przeciwników politycznych, pisarz zatytułował *Zombi IV RP wciąż straszy* (ZIEMKIEWICZ 2010).

W podobnym tonie przeciwko konkurentom politycznym Andrzeja Dudy wypowiedział się jeden z redaktorów „Gazety Polskiej Codziennie”. W swoim felietonie zatytułowanym *Andrzej Duda kontra zombie* porównał ich między innymi do tych krwiożerczych potworów (WOŁODŹKO 2015).

W jeszcze innym aspekcie politycznym słowo „zombie” użyte zostało przez blogera korzystającego z pseudonimu Humpty Dumpty. Na portalu Pressmania.pl w dość nieprzyzwoity sposób opisał on powstanie nowej formacji politycznej – Nowoczesna.pl. Tekst krytykujący jej założycieli, w tym między innymi Ryszarda Petru, Władysława Frasyniuka czy Leszka Balcerowicza, zatytułował on *Zombie Wolności.pl. Reaktywacja 3.0* (DUMPTY 2015).

Słowo „zombie” pojawiało się również w tytułach artykułów opublikowanych w portalu Wprost.pl: *Polityczne zombie atakują. Witamy w średniowieczu* (WASIŁEWSKA 2014), w „Polityce”: *PSL jak zombie, czyli kłopot. Ludowcy znów wstali z grobu* (SKWIECIŃSKI 2014) czy *Kopacz i jej rządu już nie ma. To tylko gabinet i partia politycznych zombie, a najbardziej spróchniały jest Sikorski* (JANECKI 2015).

Również w „Gazecie Wyborczej” w opisach niektórych dzielnic Warszawy pojawiły się odniesienia do nomenklatury kojarzonej z żywymi trupami. Na przykład w artykule zatytułowanym *Szpetne budy straszą w całym mieście: są jak zombi!* autor analizując sytuację części pewnych lokalizacji w stolicy, posługuje się między innymi takimi opisami: „Są jak zombi. Dawno nie żyją, są puste w środku, a mimo to wciąż straszą. Po całym mieście rozsiane są opuszczone, szpetne budy”. Dalej można również przeczytać: „Burmistrz dzielnicy już dwa lata temu obiecywał mi usunięcie bud. Nic z tego. Zombi nie żyje, więc nie sposób go zabić!”. Nawet na końcu tekstu widnieje ogłoszenie: „W Twojej okolicy stoi budka zombi? Przyślij nam jej zdjęcie i adres” (MAJEWSKI 2011).

Intrygująco motyw zombizmu wyzyskuje autor tekstu zamieszczonego w portalu Interia.pl, noszącego tytuł *Fakt: Gołębie zombie opanowały Moskwę*. W opisie przeczytać można:

„Wyglądają jakby uszło z nich życie, zachowują się jak żywe trupy” – alarmują mieszkańcy.

Według nich, gołębie „patrzą przed siebie i nie zwracają na nic uwagi”. W dodatku ptaki „kręcą się wokół własnej osi”.

Przyczyna zachowania gołębi nie jest znana. Pojawiły się już jednak pierwsze hipotezy.

Jedni twierdzą, że padające ptaki to „znak nadciągającego końca świata”, drudzy, czyli władze miasta, że gołębie zaatakował pasożyt lub salmonella, a weterynarze ostrzegają, że ptaki zapadły na chorobę Newcastle, którą – uwaga – mogą zarazić się także ludzie!

Nam nie pozostaje nic innego, jak tylko bacznie obserwować gołębie na krakowskim rynku... Jeśli zauważycie, iż dziwnie się zachowują – dajcie znać! (INTERIA.PL 2013).

Jeszcze innym przykładem tego, jak codzienność, media czy polityka łączą się z zombie, jest prosta, darmowa gra *Korwin pogromca zombie*. Jest to druga aplikacja po *KORWiN Air One*, które stanowiło wariację na temat Flappy Bird. W tej drugiej produkcji Janusz Korwin-Mikke wykorzystuje cały arsenał, a także pomoc „Super Wiplera”, aby pokonać nieumarłych. Jak można przeczytać w opisie gry:

Kiedy w Europie pojawiły się pierwsze ogniska tajemniczej „jajecznej grypy” skorumpowane rządy zakupiły setki tysięcy szczepionek dla swoich obywateli.

Niestety masowe szczepienia nieprzebadanym lekiem dały skutek znacznie gorszy niż groźna „jajeczna grypa”. Szczepieni ludzie zaczęli zmieniać się w krwiożercze zombie.

Dzielny Janusz Korwin Mikke nie zastanawiał się ani sekundy. Chwył swój rewolwer i ruszył powstrzymać plagę zombie (FACEBOOK 2015).

Mimo iż tego typu aplikacja niektórym może wydawać się w pewien sposób nie-stosowna, pokazuje ona jednocześnie, że polityk w pełni rozumie sposób działania social mediów. Tym bardziej, że nie jest to nowatorski pomysł, bo niemalże identyczna produkcja pojawiła się kilka lat wcześniej, kiedy w 2010 roku firma Flash Games 247 wypuściła do sieci prostą grę o nazwie *Obama vs Zombies*<sup>5</sup>.

## Podsumowanie

Zombie, podobnie jak wampiry czy inne popularne potwory, przez szereg lat miały za zadanie wzbudzać odczucia lękowe, a także zaintrygować widza czy gracza. Niestety popularność różnego rodzaju monstrów przełożyła się w tym wypadku na widoczny spadek jakości kolejnych produkcji. Nosferatu przestały być arystokratycznymi sady-stami, stając się zakochanymi nastolatkami, jak w serii *Zmierzch*. Nie lepszy los spotkał same żywe trupy, które z czasem stały się bohaterami takich „arcydzieł”, jak *Zom-beavers* (czyli zombie-bobry) czy *Goat Simulator: Goat Z* (czyli zombie-koza). Na rozmaitych stronach można odnaleźć artykuły, w których zamieszczane są rankingi 10 najpiękniejszych kobiet zombie czy gotowe modele do drukarek 3D.

„Zombie” jako słowo przestało się nawet odpowiednio kojarzyć. Określenie to używane jest teraz w przypadku ludzi, którzy źle się czują po spożyciu zbyt dużej dawki alkoholu lub jako definicja czegoś starego i niepotrzebnego, jak pokazują wcześniej opisane nagłówki ze znanych portali internetowych.

Prawdą jednak jest też to, że cały czas powstaje szereg znakomitych produkcji, w których żywe trupy odgrywają swoje klasyczne role. Warto tutaj wspomnieć o komiksie i serialu *The Walking Dead* czy grze *Dying Light*.

Jednak nawet najpopularniejsze produkcje (szczególnie właśnie *The Walking Dead*) skupiają się na tym, aby jak najbardziej szczegółowo pokazać zachowania i zmiany, jakie zachodzą w samych bohaterach, którzy zmuszeni okolicznościami, przekraczają kolejne bariery człowieczeństwa. Dlatego też można śmiało stwierdzić, że nawet najbardziej popularne i najbliższe oryginalnym kryteriom produkcje, w których występują nieumarli, nie są wcale o zombie, tylko o ludziach.

<sup>5</sup> Gra dostępna jest na stronie Flash Games: <http://www.flashgames247.com/play/13969.html> [dostęp: 30.11.2015].

Zombie w pewien sposób przestały być potrzebne jako pierwszoplanowe monstra. Nie straszą, nie wzbudzają obrzydzenia, ani nie stanowią jakiegokolwiek metafory różnych zjawisk społecznych. Stały się jedynie dość zabawnym tłem do opowiadania przeróżnych historii o nas samych.

## English summary

In the chapter *Keep Calm and Kill Zombies—The Evolution of Walking Deads, Their Influence on Popular Culture and the Trivialization of Fear*, Paweł Wiater analyses the phenomenon of the trivialization of fear present in today's pop culture. The author focuses on zombies and their portrayal in mass media. The Undead, the walking dead—these are only two of the terms referring to these monsters. They have Haitian roots that are related to voodoo culture. Thanks to the books of William Seabrook and the popularity of horror films in the 30s, these monsters appeared in pop culture. The premiere of *Night of the Living Dead* and *Dawn of the Dead* changed their image—they became bloodthirsty and any contact with them led to death. The same situation occurred with series like *Resident Evil*, which induced horror and created intrigue at the same time. Similar to the poster “Keep Calm and Carry On”, whose meaning has been completely changed and whose Internet memes send completely different messages than the original phrase from World War II, zombies have lost their primitive character. The amazing popularity of zombies has resulted in grotesque elements that can be noticed in each further example of films or games. As a result, the undead have started jumping, using firearms, dancing, falling in love, and even having sex. The trivialization of their appearance has caused the word “zombie” or “zombie” to lose its character and become associated with an elderly or weak person instead of a bloodthirsty beast that wants to eat our brain. As a result, many journalists and politicians overuse this reference. The chapter arrives at an unsatisfying conclusion for fans of horror that might be interpreted to mean that the zombie has ceased to be scary and necessary.

## Cytowane teksty

- ALBIN MATEUSZ (2013), 'Kochajcie potwora, dziewczęta!', *Nowa Fantastyka*: 3 (388), ss. 12-13.
- DOTSON JENNIFER WHITNEY (2004), *Considering Blackness In George A. Romero's Night Of The Living Dead: An Historical Exploration*, USA: Middle Tennessee State University.
- DUMPTY HUMPTY (2015), 'Zombie Wolności pl. Reaktywacja 3.0', online: *Pressmania*, <http://pressmania.pl/?p=14917> [dostęp: 30.II.2015].
- FACEBOOK (2015), <https://www.facebook.com/partiakorwin/photos/a.760499060693456.1073741828.757876837622345/794329677310394/> [dostęp: 30.II.2015].
- GMACH ALEKSANDRA (2012), 'Resident Evil – historia serii', online: *HcGamer.pl*, <http://hcgamer.pl/resident-evil-ndash-historia-serii-19562/> [dostęp: 30.II.2015].
- INTERIA.PL (2013), *Fakt: Gołębie zombie opanowały Moskwę*, online: [http://fakty.interia.pl/ciekawostki/news-fakt-golebie-zombie-opanowaly-moskwe,nId,1014836#utm\\_source=paste&utm\\_medium=paste&utm\\_campaign=chrome](http://fakty.interia.pl/ciekawostki/news-fakt-golebie-zombie-opanowaly-moskwe,nId,1014836#utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=chrome) [dostęp: 30.II.2015].
- JANECKI STANISŁAW (2015), 'Kopacz i jej rządu już nie ma. To tylko gabinet i partia politycznych zombie, a naj-bardziej spróchniały jest Sikorski', online: *WPolityce.pl*, <http://wpolityce.pl/polityka/255629-kopacz-i-jej-rzadu-juz-nie-ma-to-tylko-gabinet-i-partia-politycznych-zombie-a-najbardziej-sprochnialy-jest-sikor-ski> [dostęp: 30.II.2015].
- MAJEWSKI JERZY S. (2011), 'Szpetne budy straszą w całym mieście: są jak zombi!', online: *Gazeta.pl*, [http://warszawa.gazeta.pl/warszawa/1,34889,10032209,Szpetne\\_budy\\_strasza\\_w\\_calym\\_miescie\\_\\_sa\\_jak\\_zombi\\_.html#ixzz3e6frMgbo](http://warszawa.gazeta.pl/warszawa/1,34889,10032209,Szpetne_budy_strasza_w_calym_miescie__sa_jak_zombi_.html#ixzz3e6frMgbo) [dostęp: 30.II.2015].
- MARCELA MIKOŁAJ (2012), 'Potwór nie-my. Rzecz (o) zombie', *Świat i Słowo*: 1(18), ss. 102-112.
- METATRON (2007), 'Historia serii Resident Evil – część III', online: *GryOnline.pl*, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=33863> [dostęp: 30.II.2015].

- MUSCATELLI ANTON (2010), 'Keep Calm and Carry On', *Avenue: University of Glasgow Magazine*: 48, online: [http://www.gla.ac.uk/media/media\\_149315\\_en.pdf](http://www.gla.ac.uk/media/media_149315_en.pdf) [dostęp: 30.11.2015].
- PASZYLIK BARTŁOMIEJ (2006), *Leksykon filmowego horroru*, Grabina: Instytut Wydawniczy Latarnik.
- PITA (2011), 'Najlepsze celowniczk, czyli o zombiakiach, gnatach i terrorystach', online: *Gameplay.pl*, <http://gameplay.pl/news.asp?ID=64084> [dostęp: 30.11.2015].
- SIEKIERA EUGENIUSZ (2006), 'Stubbs the Zombie', *CD-Action*: 2 (122).
- SKWIECIŃSKI PIOTR (2014), 'PSL jak zombie, czyli kłopot. Ludowcy znów wstali z grobu', *WPolityce.pl*, online: <http://wpolityce.pl/polityka/222302-psl-jak-zombie-czyli-klopot-ludowcy-znow-wstali-z-grobu> [dostęp: 30.11.2015].
- ŚLUSARCZYK DAWID (2008), 'Zombie Strippers – recenzja', online: *Trzynasty Schron*, [http://trzynasty-schron.net/ie\\_film\\_y\\_zombie\\_strippers.htm](http://trzynasty-schron.net/ie_film_y_zombie_strippers.htm) [dostęp: 21.06.2015].
- WASILEWSKA OLGA (2014), 'Polityczne zombie atakują. Witamy w średniowieczu', online: *Wprost.pl*, [http://www.wprost.pl/blogi/olga\\_wasilewska/?B=3308](http://www.wprost.pl/blogi/olga_wasilewska/?B=3308) [dostęp: 30.11.2015].
- WOŁODŹKO KRZYSZTOF (2015), 'Andrzej Duda kontra zombie', online: *GPCo-dziennik.pl*, [http://gpcodziennik.pl/40609-andrzej-duda-kontra-zombie.html#.VZfCi\\_ntn3B](http://gpcodziennik.pl/40609-andrzej-duda-kontra-zombie.html#.VZfCi_ntn3B) [dostęp: 30.11.2015].
- ZIEMKIEWICZ RAFAŁ (2015), 'Zombi IV RP wciąż straszy', online: *RP.pl*, [http://www.rp.pl/artukul/9157,501862\\_Ziemkiewicz\\_Zombi\\_IV\\_RP\\_wciaz\\_straszy.html](http://www.rp.pl/artukul/9157,501862_Ziemkiewicz_Zombi_IV_RP_wciaz_straszy.html) [dostęp: 30.11.2015].