Postmodernistyczne doświadczenie czasu i przestrzeni w twórczości Stevena Millhausera

Bartłomiej Musajew
Badacz niezależny

Abstract

The Postmodern Experience of Time and Space in the Works of Steven Millhauser

Alluding to Fredric Jameson's definition of ideology as an inherent aspect of human subjectivity affecting it on every level of experience, including visual perception and the way of navigating space, this chapter analyzes places created in Steven Millhauser's short stories as evoking schizophrenic fragmentation of time and space, and perception based on depthlessness. The first space is a department store presented in The Dream of the Consortium, which is transformed in the course of the story from a modern space based on straight vistas to a postmodern space based on sudden juxtapositions and meandering paths. The second short story, A Game of Clue, depicts the impact of the eponymous table game both on the poetics of the story, based on the juxtaposition of one-paragraph sections, and on the representation of space. This chapter will discuss such techniques as the reduction of reality to fleeting aspects of perception, such as light, shadow, and color; the fragmentation of places and objects into single details enumerated one by one;

Bartłomiej Musajew, mgr, badacz niezależny. Publikował na łamach czasopism naukowych i popularyzujących naukę, np. Przekładaniec, Ha!art, Kill Screen, Haywire Magazine, Jawne Sny. Zajmuje się ideologicznym aspektem przestrzeni w twórczości Stevena Millhausera.

b.musajew@gmail.com

Facta Ficta.
Journal of Theory, Narrative & Media

OPEN ACCESS

the representation of space as a sequence of images that do not constitute a single whole; and the replacement of the temporal logic based on a sequence of events by a spatial logic based on the evocation of atmosphere and an aura of meanings by the juxtaposition of incongruous elements. The poetics of Millhauser's works simulates the influence of late capitalism processes, such as the domination of the media, the aestheticization of commodities, and the flow of financial capital, on the subjective experience of time and space by the narrator and the characters. This poetics thus shows the impact of ideology as a mechanism mediating between wider economic, political, and social processes and individual experience.

Keywords: Steven Millhauser, ideology, space, capitalism, postmodernism

Published by Facta Ficta Research Centre in Wrocław under the licence Creative Commons 4.0: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). To view the Journal's policy and contact the editors, please go to factafictajournal.com

DOI: 10.5281/zenodo.7494561

Fredric Jameson i ideologia

Fredric Jameson w książce zatytułowanej *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* opisuje hotel Westin Bonaventure w Los Angeles, zaprojektowany przez Johna Portmana, jako przykład postmodernistycznej przestrzeni, która przekracza możliwości percepcyjne i poznawcze podmiotu kształtowanego przez architekturę modernizmu , z jej utopijnymi dążeniami do transformowania tkanki miejskiej (1991: 38-45). Do hotelu można wejść przez jedno z trzech dyskretnie umieszczonych wejść: jedno prowadzi z ulicy Figueroa na balkon na pierwszym piętrze; dwa pozostałe z ogrodów po drugiej stronie – wbudowanej w zbocze, które pozostało ze wzgórza Bunker Hill – na piąte piętro wież okalających centralną bryłę budynku. Żadne wejście nie daje bezpośredniego dostępu do głównej przestrzeni atrium. Hotel pokryty jest refleksyjnym szkłem, które nie oferuje oku nic poza zniekształconymi odbiciami otoczenia. Już wewnątrz, autor zwraca uwagę na wizualny chaos spowodowany przez nagromadzenie elementów architektonicznych i ciągły ruch (*constant busyness*) w lobby, które uniemożliwiają konceptualizację tej przestrzeni jako zestawu brył pozostających ze sobą w jasnych relacjach. To powoduje poczucie obezwładniającej imersji (*bewildering immersion*), bez możliwości ustalenia dystansu między obserwującym podmiotem a percypowaną przestrzenią, który ułatwiłyby jej postrzeganie pod kątem perspektywy i objętości (*perspective or volume*). Jameson zestawia też dwa rodzaje ruchu: szybki wertykalny ruch gondoli w atrium, która wystrzeliwuje przez dach i oferuje widok miasta, i powolny obrót baru koktajlowego na górze wokół własnej osi. Gwałtowny zjazd windą w dół przez kontrast z widzianą wcześniej otwartą panoramą miasta tylko powiększa dezorientację autora na dole, wywołaną przez labiryntowy charakter hotelu, gdzie ponowne odnalezienie jakiegokolwiek miejsca graniczy z niemożliwością.

Analiza ta jest przykładem tego, co stanowi jądro Jamesonowskiego projektu, czyli ujawnienia ideologicznego charakteru różnych aspektów kultury.

Odrzucając tradycyjne marksistowskie rozumienie ideologii jako fałszywej świadomości maskującej faktyczne procesy gospodarcze, Jameson, zainspirowany myślą Louisa Althussera, definiuje ideologię jako „mechanizm, dzięki któremu świadomy (i nieświadomy) jednostkowy biologiczny podmiot sytuuje się w obrębie kolektywnej struktury społecznej [*a mechanism whereby the conscious (and unconscious) individual biological subject situates himself or herself within the collective social structure*]" (Jameson 2020: X). Ideologia zapośredniczа więc szersze procesy gospodarcze, polityczne i społeczne z jednostkowym doświadczaniem rzeczywistości, wpływając nawet na najbardziej podstawowe, cielesne, aspekty tego doświadczenia, takie jak analizowana w przytoczonym fragmencie wizualna percepcja i sposób nawigowania i odczuwania przestrzeni.

Czasoprzestrzenne doświadczenie poruszania się po hotelu cechuje się dwoma wyznacznikami ogólniejszego postmodernistycznego doświadczenia podmiotu wymienionymi w eseju „The Cultural Logic of Late Capitalism" otwierającym książkę (1991: 1-54): schizofreniczną fragmentacją poczucia czasu i przestrzeni i percepcją opartą na braku głębi. Te wyznaczniki są wyrazem procesów rządzących współczesną formą kapitalizmu bazującą na konsumpcji i przepływie kapitału finansowego, takich jak: dezorientacja wywołana przez globalny przepływ tego kapitału, przekraczający ludzkie możliwości kognitywne; redukcja historii w mediach do siatki obrazów niełączących się w liniowy przebieg zdarzeń, które mają raczej ewokować mgliste poczucie nostalgii niż spełniać funkcję poznawczą i zawierać w sobie zalążek potencjalnej zmiany; estetyzacja towarów w celach ich sprzedaży; czy też rosnąca rola mediów, redukujących rzeczywistość do płaskich obrazów. Hotel – ściśle oddzielony od pozostałej części miasta odbijającą je refleksyjną powierzchnią i umożliwiający wejście tylko w dyskretnie ulokowanych miejscach – stanowi oddzielną przestrzeń, odciętą od reszty świata i organizującą doświadczenie podmiotu na własnych zasadach, tak, jakby wkroczenie w nią wiązało się z przekroczeniem progu do innej płaszczyzny rzeczywistości. Nie jest to jednak rzeczywistość trójwymiarowa, pozwalająca na ustalenie percepcyjnego i poznawczego dystansu między podmiotem a postrzeganą i przemierzaną przestrzenią. Refleksyjna powierzchnia, która redukuje otaczającą przestrzeń do zniekształconych odbić (i czyni z samego hotelu nierzeczywisty obraz, ponieważ nie oferuje żadnej fasady z solidnymi elementami architektonicznymi, która pozwalałaby na konceptualizację budynku jako bryły z jasno określonymi ścianami); redukcja miasta do szybko następujących po sobie wzrokowych wrażeń widzianych z gondoli i obracającego się baru; w końcu wizualny chaos spowodowany przez napierające na oko elementy architektoniczne w atrium – wszystko to sprawia, że nawigowanie hotelu oparte jest na ciągłym przepływie płaskich, niełączących się ze sobą w jedną całość obrazów. W końcu wspomniany wyżej brak dystansu między podmiotem a przestrzenią prowadzi do poczucia całkowitej imersji, jakby

hotel anektował nawet cielesne doświadczenie jednostki, wywołując w niej na przykład poczucie beznadziejnej dezorientacji albo euforii wywołanej szybkim ruchem gondoli. Jest to przykład tego, jak architektura, uwarunkowana szerszymi procesami gospodarczymi i społecznymi, wpływa na podmiotowy sposób postrzegania i nawigowania przestrzeni.

Steven Millhauser i opowiadanie *The Dream of the Consortium*

Steven Millhauser – stosunkowo mało znany amerykański pisarz, który rozpoczął karierę w latach 70. zeszłego wieku, równocześnie z gwałtownym wzrostem znaczenia globalnych rynków finansowych – próbuje oddać opisane wyżej postmodernistyczne doświadczenie jednostki w swojej twórczości. Jest to twórczość w głównej mierze przestrzenna: uwzględniając motywy architektury, rynku nieruchomości i tematyzacji (*theming*), czyli organizowania prawdziwych przestrzeni wokół fikcyjnych motywów (Gottdiener 1997), Millhauser tworzy światy na granicy realizmu i fantastyki, gdzie różne przedmioty i miejsca z nieprzystających do siebie okresów i płaszczyzn rzeczywistości zostają ze sobą zestawione, co znacząco wpływa na doświadczanie tych przestrzeni przez narratora i postacie. Niniejszy rozdział będzie próbą ukazania tego procesu na podstawie dwóch opowiadań: *The Dream of the Consortium* (1998) i *A Game of Clue* (1990). Pierwsze z nich otwarcie tematyzuje procesy związane z konsumpcjonizmem, dlatego też jego analiza będzie dobrym wprowadzeniem do problematyki postmodernistycznego doświadczenia czasu i przestrzeni. W przypadku drugiego opowiadania ta problematyka funkcjonuje tylko podskórnie – na poziomie poetyki, a nie tematyki – tym samym stanowiąc przykład wszechogarniającego działania ideologii.

Początek opowiadania *The Dream of the Consortium*, dotyczącego przebudowy domu handlowego w nieokreślonym mieście przez tytułowe konsorcjum, stanowi dobrą ilustrację funkcjonowania ideologii w opisanym wyżej sensie:

> Zakup domu handlowego przez konsorcjum napełnił nas niepokojem i skrywaną nadzieją. Był on ostatnim ze starych domów handlowych w wielkim stylu w naszym mieście. Od najwcześniejszego dzieciństwa jeździliśmy jego przestarzałymi schodami ruchomymi i wędrowaliśmy po zgasłych [*faded*] działach z towarem. Nasze pojęcie zbytku i zachwytu było kształtowane przez półki rozpościerające się w brązową dal i wznoszące przez wszystkie dwanaście pięter. W blasku nowej szklanej galerii handlowej stare sklepy zniknęły jeden po drugim, a nasze wyprawy do blaknącego [*fading*] domu handlowego nabrały odcienia rezygnacji i melancholii. Dlatego też zakup domu przez konsorcjum stanowił ostry cios, zdruzgotał nas, ale przy tym też dał pocieszenie. Czy nie wiedzieliśmy

> w końcu przez cały czas, że nasz sklep był tylko niezgrabnym przeżytkiem, niemalże powodem do wstydu, a nawet, w pewnym sensie, iluzją? (1998: 145)[1].

Mamy tu do czynienia z typowo nowoczesnym sposobem doświadczania przestrzeni, opartym na liniowych perspektywach (półki rozpościerające się w dal) i wrażeniu wertykalnego narastania (12 pięter), sięgającym jeszcze do paryskich bulwarów budowanych pod nadzorem Georges-Eugène'a Haussmanna w XIX wieku i znajdującym swoje apogeum w blokowiskach i wieżowcach. Proces działania ideologii, która kształtuje intymne podmiotowe doznania, jest oddany przez rozmiar budynku i przez metaforykę związaną z barwami i światłem. Zestawienie wizualnego wrażenia sprawianego przez rozpościerające się w dal półki ze wznoszeniem się (*rising*) ich przez 12 pięter – co, z racjonalnego punktu widzenia, może być tylko metaforą oznaczającą, że na wszystkich 12 piętrach znajdują się półki – wywołuje obraz niesamowitego rozmiaru rodem z marzeń sennych czy fantazji. Horyzontalne zanikanie półek w brązowej dali połączone z ich wertykalnym ruchem w górę (tak, jakby rosły one przez całe 12 pięter bez żadnej przerwy w postaci podłóg i sufitów, a ich szczyty ginęły w górze) sprawia wrażenie nieskończenie rozpościerającej się przestrzeni.

W powyższym fragmencie jedno słowo jest przetłumaczone celowo w sposób nieidiomatyczny: *faded*, *fading*. W racjonalnej interpretacji może ono się odnosić do przestarzałości czy zużycia; tutaj jednak ważne jest jego dosłowne znaczenie wizualnego znikania czy blaknięcia. Dom handlowy blaknie w zestawieniu z silnym blaskiem (*glare*) nowoczesnych obiektów handlowych, tak jak słabsze światło traci na intensywności pod wpływem światła bardziej intensywnego. W tym samym zdaniu w celu określenia swoich uczuć narrator używa metafory zabarwiania (*tinged with resignation and melancholy*), co sprawia, że wizualne zanikanie domu handlowego zostaje zrównanie z subiektywnym stanem narratora. Brązowa dal nadaje dodatkowego sensu słowu *faded* z poprzedniego zdania: działy przemierzane przez narratora są jakby poddane technice sepii, jak stara fotografia. Ten efekt jest wzmocniony w kolejnym akapicie, gdzie narrator zastanawia się, czy decyzja o odbudowie domu handlowego jest trafna, czy jednak wolałby, żeby trwał on w stanie

[1] Przekład własny za: „The purchase of the department store by the consortium filled us with uneasiness and secret hope. The department store was the last of the grand old emporiums in our city; from earliest childhood we had ridden its aging escalators and wandered its faded departments. Our very idea of excess, of wonder, had been formed by its shelves of merchandise stretching into brown distances and rising through all twelve floors. In the glare of the new glass mall the old stores had vanished one by one, already our visits to the fading department store had become tinged with resignation and melancholy. Therefore the purchase of the department store by the consortium was a sharp blow, even a devastation, but at the same time a solace, for hadn't we always known that our store was nothing but an awkward survivor, almost an embarrassment, in a certain sense an illusion?"

schyłkowym, wiecznym brązowym zmierzchu [*or longed only for its continuance in a perpetual brown twilight of decline*] (146).

Fakt silnego oddziaływania przestrzeni domu handlowego na sposób doświadczania rzeczywistości przez narratora przejawia się więc w zatarciu granicy między obiektywną przestrzenią a subiektywnymi doznaniami. Liniowe przechadzki wzdłuż półek w dzieciństwie tak głęboko ukształtowały wyobraźnię narratora, że mówiąc o nich przywołuje on obraz ogromnej przestrzeni rodem z marzenia sennego, niemalże ograniczonej do geometrycznych relacji tworzonych przez przecinające się wertykalne i horyzontalne linie i płaszczyzny półek. Dodatkowo dom handlowy jest zaprojektowany w taki sposób, żeby teraźniejsza przechadzka po nim miała już charakter wspomnienia z dzieciństwa (według relacji narratora dom nosił ślady przestarzałości już w jego dzieciństwie), tak, aby z założenia zespolić się z pamięcią kupującego. Dlatego też wspomnienie domu handlowego zawsze związane jest z określoną atmosferą, znajdującą wyraz w kodzie kolorystycznym opartym na brązach i metaforyce wizualnego zanikania, która nieuchronnie wpływa na własny nastrój narratora (barwy rezygnacji i melancholii).

Dom handlowy po przebudowie wykazuje już wszystkie cechy przestrzeni ponowoczesnej[2]:

> Wychowani przez stare domy handlowe, wiemy, że jeden z ich sekretnych uroków stanowią nagłe, gwałtowne przejścia między działami; zaskakujące zestawienia, jak w tych muzeach, gdzie pokój pełny starych wozów strażackich prowadzi do sali otoczonej gablotami z sowami, czaplami i brodźcami. W odnowionym domu handlowy sztuka odważnych zestawień osiągnęła nieoczekiwany poziom. Z wyjątkiem atrium, które zachowało proste linie sprzed remontu, działy na każdym piętrze zostały zaprojektowane tak, aby wyłaniać się nagle i dramatycznie jeden po drugim. Projektanci włożyli tak ogromny wysiłek, żeby uniknąć prostych perspektyw, że przejścia przyjęły formę wymyślnych meandrów (149)[3].

[2] Terminów "ponowoczesny" i "postmodernistyczny" używam zamiennie, ponieważ różnica między nimi nie ma znaczenia dla mojego wywodu, a użycie słowa "postmodernizm" przez Jamesona usprawiedliwia w pewnym sensie traktowanie go jako synonimu "ponowoczesności", jako że rozciąga on je na cały porządek współczesnej kultury.

[3] Przekład własny za: „We who have grown up with the old department stores know that one of their secret pleasures is the sudden, violent transitions between departments, the startling juxtapositions, as in the kind of museum where a room full of old fire engines opens into a hall lined with glass cases containing owls, herons, and sandpipers. In the new department store we saw the art of juxtaposition raised to bold and unexpected heights. With the exception of the Grand Court, which maintained the straight lines of the classical store, the departments of every floor had been designed to emerge suddenly and dramatically one from the other. So great an effort had been made by the interior designers to avoid clear vistas that many of the aisles were elaborately curved".

Aspekt przestrzeni wcześniej marginalny teraz zaczyna dominować. Mamy tu do czynienia ze wspomnianą przez Jamesona schizofreniczną fragmentacją poczucia czasu i przestrzeni: dom handlowy traci modernistyczny charakter czytelnego układu linii i płaszczyzn, a zmienia się w ciąg obrazów następujących jeden po drugim bez żadnego porządku. Znajduje to wyraz w języku narratora: od momentu pierwszej wizyty w nowym domu handlowym dominującą techniką staje się wyliczenie nie przystających do siebie elementów.

A jednak zestawienie poszczególnych przedmiotów i pomieszczeń, pozornie chaotyczne, zdaje się czasem nabierać pewnego sensu, niezauważanego jednak przez narratora. Jeszcze w tym samym akapicie, z którego pochodzi poprzedni fragment, czytamy:

> Na ciemnej, krętej ścieżce otoczonej wysokimi komodami, przeszklonymi regałami i żaluzjowymi sekretarzykami z przegródkami przed nasz wzrok wdarło się [*burst into view*] jasne, niepokojące pomieszczenie pełne manekinów z różowymi i zielonymi włosami i długimi nogami, noszących błyszczące skrawki [*flashes*] czarnej satyny i białej koronki. Gdzieniegdzie na szklanych ladach, jak okaleczone zwłoki w piwnicy szalonego mordercy, wyrastały dolne połowy kobiecych ciał z nogami w powietrzu – i, kiedy zbliżaliśmy się do par odwróconych nóg w lśniących czarnych pończochach poprzetykanych małymi zielonymi klejnotami, nagle znaleźliśmy się pośród lodówek bezszronowych, zmywarek z trzema szufladami i mikrofalówek z cyfrowymi wyświetlaczami. Znudzony manekin z krótkimi czarnymi włosami, który wyglądał na zabłąkanego ze swojego działu, stał wsparty o lodówkę i nosił najnowszy biustonosz z Włoch, składający się ze złotego sznurka opasającego piersi w linii prostej i zapinanego na plecach klamrą w kształcie serca (149)[4].

Narrator zdaje się poruszać w stanie dziecięcej bierności, a jego przechadzka po sklepie nabiera charakteru marzenia sennego, gdzie jedna scena prowadzi nagle do drugiej. Ten efekt jest spotęgowany przez to, że przestrzeń jest tworzona przez najbardziej ulotny aspekt percepcji: światło. To sprawia wrażenie, jakby

[4] Przekład własny za: „From a shadowy, meandering path-way of highboys, glass-fronted bookcases, and rolltop desks with pigeonholes, there burst into view a bright unsettling place of long-legged mannequins with pink and green hair, wearing flashes of black satin and white lace. Here and there on glass counters, like mutilated corpses in a mad killer's basement, rose the lower halves of female bodies, upside down with legs in the air – and as we made our way toward pairs of inverted legs in shiny black stockings studded with tiny green jewels, suddenly we found ourselves wandering among frostless refrigerators, three-tier dishwashers, microwave ovens with digital displays. A bored-looking mannequin with short black hair, who seemed to have strayed from her department, leaned against a refrigerator and revealed the latest brassiere from Italy, consisting of a single gold thread that crossed her breasts in a straight line and fastened with a heart-shaped clasp in back".

przestrzeń była czystym obrazem, uzależnionym od subiektywnego postrzegania narratora. Ścieżka w dziale z meblami jest przyciemniona (*shadowy*), podczas gdy dział z bielizną eksploduje nagle swoim jasnym światłem (*burst into view*); manekiny noszą dosłownie przebłyski (*flashes*) materiału. Klejnoty na lśniących pończochach, jak możemy przypuszczać, migoczą w jasnym świetle pomieszczenia; to migotanie nagle, jak we śnie, przemienia przestrzeń w dział ze sprzętem AGD. Mamy tu do czynienia ze schizofreniczną dezorientacją podobną do tej, jakiej Jameson doznał w hotelu Westin Bonaventure.

Czytelnik jednak może zauważyć fakt, którego narrator jest nieświadomy, a mianowicie: że jest on manipulowany na poziomie afektywnym i libidynalnym przez zestawienie dwóch stereotypowych wizji kobiecości. Dział z bielizną wywołuje połączenie niepokoju z erotyczną fascynacją. Następnie narrator trafia do działu ze sprzętem AGD, kojarzącego się z matczyną przestrzenią kuchenną, która ma oferować pocieszenie, a obecność manekina opierającego się o lodówkę zachowuje element erotyzmu z poprzedniego działu, seksualizując towar. Przestrzenna logika domu handlowego znajduje swoje odzwierciedlenie na poziomie poetyki w postaci przestrzennej jukstapozycji, gdzie zestawione fragmenty promieniują na siebie nawzajem, tworząc raczej mgliste poczucie niewidocznych w dosłownej warstwie sensów, niż logiczną fabułę złożoną z liniowego ciągu zdarzeń.

Mechanizmem organizującym opowiadanie jest wywoływanie atmosfery. Przy braku zarówno jasnej logiki czasowej, tj. fabuły opartej na zdarzeniach, jak i przestrzennej, tj. dającej się zmapować trójwymiarowej przestrzeni, opowiadanie sprowadza się do ciągu następujących po sobie obrazów, które, zestawione jeden z drugim, wywołują określony nastrój, czasem uświadomiony przez narratora, a czasem potencjalnie możliwy do uświadomienia tylko przez czytelnika.

> Otwarcie miało odbyć się wczesną wiosną. Przez całą jesień i zimę wyczekiwaliśmy z niepokojem, podczas gdy zza dużych okien wystawowych, zakrytych białymi płachtami, słyszeliśmy dźwięki wydobywające się z radia, odgłosy stukania i piłowania i ciężkich ładunków przesuwanych po podłodze. Wysoko w górze, na tle białego zimowego nieba, ciemne rusztowanie przypominało skomplikowane dzieło zniszczenia dziurawiące niebo jak sito.
>
> Przypominało nam się, chociaż nie mówiliśmy o tym na głos, uczucie ciągnącego się w nieskończoność dziecięcego oczekiwania, które w końcu zostaje zatrute niepokojem i zmartwieniem, kiedy dzień, o którym marzymy, zbliża się nieuchronnie, nabierając ciężaru niemożliwych do zrealizowania pragnień [*grows heavy with the burden of impossible desires*] (146)[5].

[5] Przekład własny za: „The opening was to take place in early spring. All that fall and winter we waited anxiously, while behind the large display windows, covered by white sheets, we

Powyższy fragment obrazuje, w jaki sposób konsorcjum wykorzystuje nawet najbardziej ulotne aspekty rzeczywistości, takie jak efekty atmosferyczne i dźwięki, żeby manipulować klientami na poziomie afektywnym. W pierwszym akapicie narrator wymienia powtarzalne dźwięki, które, jak możemy przypuszczać, muszą działać drażniąco na jego nerwy, tj. stukanie, piłowanie, odgłos przesuwanych przedmiotów. W końcu te drażniące odgłosy osiągają apogeum w obrazie pękniętego nieba porysowanego siatką rusztowania. Te efekty wywołują w narratorze określony nastrój, postępujący równolegle do drażniących dźwięków: dziecięcego zniecierpliwienia, które stopniowo coraz bardziej zaczyna przemieniać się w niepokój i zmartwienie, że dzień otwarcia złamie się pod ciężarem pragnień narratora, jak pęknięte niebo.

> W końcu nadszedł ten dzień, dzień jak każdy inny, chłodny, jasny poranek w środku kwietnia. Czekała nas porażająca niespodzianka: przed naszymi oczami, jakby w tajemnicy, wystrzelił [*sprung up*] ogromny dom handlowy, który zdawał się być tam cały czas, zakryty przez cień naszych wyblakłych [*faded*] oczekiwań. Nowy sklep wznosił się przez dziewiętnaście pięter w przejrzyste błękitne niebo. W szerokich szybach na parterze i lśniących [*brilliant*] łukowych oknach osadzonych w odnowionej granitowej fasadzie zniekształcone odbicia czerwonych i brązowych budynków biurowych zdawały się drżeć i migotać (146-147)[6].

Mamy tu do czynienia po raz kolejny ze schizofreniczną fragmentacją poczucia czasu i przestrzeni, która antycypuje przestrzenną logikę wewnątrz budynku opartą na nagłych przejściach. Ten akapit posługuje się wizualną techniką cięcia, ponieważ neguje on poprzednie dwa poświęcone wyczekiwaniu; budynek pojawia się jakby znikąd, podczas gdy wcześniej mowa była o procesie przebudowy. Poprzecinane wcześniej siatką rusztowania niebo eksploduje między akapitami, przyjmując barwę jasnego błękitu – cechującego się, jak możemy przypuszczać, głębią kontrastującą z białym, płaskim zimowym

heard the sounds of workmen's radios, of banging and sawing, of heavy loads scraping across floors; and high above, in the white skies of winter, the dark scaffolding seemed a complex, riddling work of destruction.

We thought, without speaking of it, of long-drawn-out childhood waiting, of the waiting that gradually becomes infected with anxiety, with unhappiness, as the dreamed-of day, drawing closer and closer, grows heavy with the burden of impossible desires".

[6] Przekład własny za: „And the day came, a day like all others, a cool bright mid-April morning. And we were struck by surprise: before our eyes, but as if secretly, a grand department store had sprung up, a new emporium that seemed always to have been there, obscured by the shadow of our faded hopes. The new store rose nineteen stories into the bright blue day. In the broad plate-glass windows of the ground floor and the brilliant, arched windows of the renovated granite facade, distorted reflections of red and brown office buildings seemed to tremble and shimmer".

niebem pokrytym rysami rusztowania. Nowy budynek wystrzeliwuje znikąd gwałtownie w to niebo, przy okazji wzrastając niespodziewanie o siedem pięter w porównaniu z poprzednimi dwunastoma. Okres postępującego wyczekiwania zostaje wyparty ze świadomości narratora, zredukowany do mgliście wspominanego cienia „wyblakłych" oczekiwań – oczekiwania znikają więc dwustopniowo, blaknąc, a następnie będąc zredukowanymi do cienia. To gwałtowne wystrzelenie budynku w błękitne niebo redukuje całą przestrzeń wokół niego do gry migoczących świateł i zniekształconych barwnych plam.

Opowiadanie kończy się następującym opisem:

> Jednak w końcu musimy wyjść przez rozsuwające się szklane drzwi, oszołomieni przez światło słoneczne. Budynki naprzeciw nas, ciemnoróżowej barwy, znajdują się w późnopopołudniowym cieniu. W czarnych szybach naprzeciw widzimy jasne zielono-białe odbicie przejeżdżającego autobusu, przez które widać szereg do połowy zasuniętych żaluzji. Nad nami pas nieba szerokości alei jest koloru jasnego [*brilliant*] błękitu. Idąc wzdłuż chodnika, mamy niedorzeczne uczucie, jakbyśmy weszli do jeszcze jednego działu, składającego się z przemyślnie zrobionych, realistycznych ulic z kunsztownymi cieniami i odbiciami, a nasz cel leży w dalekim zakątku tego działu i skazani jesteśmy na ciągłą wędrówkę po tych sztucznych salach, oświetlonych jasnym światłem późnego popołudnia, w poszukiwaniu wyjścia (163)[7].

Gra świateł, cieni, barw i efektów atmosferycznych z początku opowiadania, wtedy niebudząca podejrzeń czytelnika, na końcu osiąga ostatecznie swój cel: światło, kolory i pogoda zostają utowarowione, a rzeczywistość przyjmuje formę kolejnego działu (proces przebiegający równolegle do upływu dnia od poranka do późnego popołudnia). Ten efekt osiągnięty jest przez przesadzony światłocień podkreślający sztuczność postrzegania prawdziwego światła: ciemne budynki, dodatkowo pokryte cieniem, kontrastują z oślepiającym pasem błękitnego nieba – zgeometryzowanym do formy alei, a więc przestrzennego elementu warunkowanego dyktatami rynku nieruchomości – a czarne szyby kontrastują z jasnymi odbiciami autobusów. Jasno widać tu ideologiczny

[7] Przekład własny za: „But at last we must step through the parting glass doors, bewildered to find ourselves in sunlight; across from us the buildings, dark rose in hue, lie in late afternoon shadow. In the black plate-glass windows opposite we see the bright green-and-white reflection of a passing bus, through which a row of half-closed blinds is visible. Overhead, the avenue-wide strip of sky is brilliant blue. As we hurry along the sidewalk, we have the absurd sensation that we have entered still another department, composed of ingeniously lifelike streets with artful shadows and reflections – that our destinations lie in a far corner of the same department – that we are condemned to hurry forever through these artificial halls, bright with late afternoon light, in search of a way out".

charakter przestrzeni domu handlowego, która sprawia, że narrator postrzega nawet najbardziej ulotne elementy rzeczywistości jako towar przeznaczony do konsumpcji.

Manipulacja ta przebiega poza zasięgiem świadomości narratora, przez jukstapozycję pomieszczeń i przedmiotów. W pewnym momencie konsorcjum zatrudnia artystę z szarego europejskiego miasta skutego lodem, gdzie blade słońce świeci tylko przez dwie godziny dziennie [*from a gray, ice-bound city in eastern or northern Europe, where the pale sun shone for only two hours a day*] (157-159), żeby projektował wystawy, które stopniowo tracą na materialności, skupiając się w końcu na przelotnych efektach atmosferycznych. W następnym akapicie narrator wymienia kolejne działy, między innymi dział sprzedający reprodukcje impresjonistycznych obrazów przedstawiających na przykład sceny rekreacji na zasłonach prysznicowych (159). W przedostatnim akapicie (162) narrator wchodzi do niemal czarnego pomieszczenia oświetlonego czerwoną poświatą z niematerialnymi, holograficznymi, projekcjami ludzi, co daje narratorowi wrażenie przebywania w mrocznym i melancholijnym śnie [*some dark and melancholy dream*]. Dosłowna komodyfikacja efektów atmosferycznych na wystawach; sprzedaż obrazów związanych z oddawaniem ulotnych efektów światła i pogody, ale też z konsumpcją i rekreacją, na materiale, który z założenia ma być pokryty kroplami wody i parą; ścisłe kodowanie efektów kolorystycznych, tutaj czerń zestawiona z czerwienią, które współgrają z barwami budynków na zewnątrz (np. drżące czerwone odbicia na początku i ciemnoróżowa barwa na końcu) – wszystkie te efekty sprawiają, że wyobraźnia, wizualna percepcja i sposób nawigowania przestrzeni przez narratora zostają ściśle przetworzone przez dom handlowy tak, że w końcu cały świat, włączając w to efekty świetlne i atmosferyczne, nabiera dla niego charakteru towaru.

Opowiadanie *A Game of Clue*

Ten sam mechanizm jukstapozycji organizuje kolejne opowiadanie, *A Game of Clue*. Składa się ono z pojedynczych, jednoakapitowych sekcji, które, zamiast łączyć się w liniowy ciąg zdarzeń, oddziałują na zasadzie promieniowania różnych znaczeń z jednej sekcji na drugą, co prowadzi do wytworzenia aury sensów i wzajemnych powiązań. To wyparcie czasowej logiki przestrzenną logiką zestawienia oddzielnych fragmentów jest ściśle związane z poetyką gry planszowej, która podporządkowuje ruch przestrzennej logice planszy i ściśle określonych zasad.

W sekcji odnoszącej się do uroków tajemnych przejść (1990: 11-12), profesor Plum, pionek w tytułowej grze, chce przebyć drogę między salonem

[*LOUNGE*] a oranżerią [*CONSERVATORY*] po skosie, a nie wzdłuż boków planszy, tak, jak wymagają tego zasady. W tym celu musi skorzystać z podziemnego przejścia, które według niego odpowiada czemuś sekretnemu, mrocznemu, nieobliczalnemu w jego temperamencie [*something secretive, dark, and wayward in his temperament*]. Z drugiej strony znajduje on pocieszenie w fakcie, że na krańcach przejścia znajdują się dobrze znane pomieszczenia, związane z życiem towarzyskim i naturą w stanie kultywacji. Ubita ziemia tworząca krętą ścieżkę, wilgotne ściany z kamienia i przyćmione światło lamp naftowych nieregularnie przerywające niemal nieprzeniknioną ciemność [*The erratic earthen path, the dank stone walls, the dim yellow glow of irregularly placed kersoene lanterns, the spaces of near-dark*] przypominają Plumowi o spacerach, które jako chłopiec odbywał wzdłuż brzegu strumienia w lesie za domem jego ojca. To skojarzenie prowadzi do wyliczenia między innymi tunelu Aleksandra Pope'a w Twickenham, asymetrycznej architektury, kultu geniuszu i 18-wiecznego angielskiego ogrodnictwa, które porzuciło geometryczną surowość francuskich i włoskich ogrodów [*Pope's tunnel at Twickenham, of the emergence of eighteenth-century English gardens from the rigidity of French and Italian forms* [...] *of asymmetrical architecture and the cult of genius*]. Połączenie tajemnicy i jasnej logiki gry, chaosu natury ze ścisłą kultywacją, intymnych wspomnień i intertekstualnych odniesień jest warunkiem przyjemności czerpanej z przejścia: jaszczurka przecinająca ścieżkę, dźwięk spadającego znikąd kamyka, cienie mogące skrywać mordercę i nagle gasnąca lampa [*a lizard in the path, the fall of a mysterious pebble, the ambiguous shadows that might conceal the murderer, the sudden extinction of a lantern on the wall*] wywołują przyjemny dreszcz [*a pleasurable shiver*] u profesora tylko w zestawieniu ze świadomością, że ścieżka prowadzi ze znanego punktu A do znanego punktu B.

Następna sekcja (12-13), według tytułu, dotyczy tajemniczej kobiety [*A woman of mystery*], Scarlet. Ponure światło wczesnego wieczora wpadające przez wysoko umieszczone okna do sali balowej pogrąża pomieszczenie w mroku i przynosi Scarlet moment ulgi, tak, jakby mogła rozpłynąć się w jasnofioletowych (*mauve*) cieniach. Potem jednak patrzy na siebie oczami pułkownika, wyliczając na przykład swoją czerwoną sukienkę z jedwabiu, ściśle opinającą biodra, rozkloszowaną poniżej kolan, sięgającą połowy łydki [*her evening dress of close-fitting red slik (tight across the hips, flared below the knees, dropping to midcalf)*], jędrną, ale łagodną linię swojej szyi [*the firm delicate neck*], zgrabny, długi krok [*the long svelte stride*] i ruch bioder zestawiony ze smukłą talią [*the motion of hips under the small, elegant waist*]. W ostatnim zdaniu sekcji wymienione zostaje rozczarowanie ciała, śmierć róż i pustka orgazmów w skąpanych w słońcu pokojach [*the disillusionment of the body,* [...] *the death of roses, the emptiness of orgasms in sun-flooded loveless rooms*], kontrastujących z fioletowymi cieniami, w których Miss Scarlet, po polsku panna Szkarłat, chciała się rozpłynąć.

Ostatnia sekcja (13-14) dotyczy ciepłej sierpniowej nocy w stanie Connecticut i toczy się na ganku, w którym znajdują się gracze. Z ganku czuć na przykład zapach świeżo skoszonej trawy oraz wilgotny, słony i błotnisty zapach znad nabrzeża znajdującego się o trzy przecznice od domu z gankiem [*the dank, salt-mud, low tide smell from the Sound three blocks away*]. Ponadto w tej sekcji mieszają się doznania ciepłego powietrza i dźwięki – na przykład świerszczy, zraszaczy, szafy grającej z przybrzeżnego baru czy ciężarówek na drodze szybkiego ruchu. Dochodzi do zmiany perspektywy: przechodzień dostrzega przez gałęzie sosny i siatkę oświetlonego ganku białe ramię kobiety, na które opadają czarne włosy [*A solitary passerby* [...] *distinguishes a woman's bending shoulder, a white upper arm, a tumble of dark thick hair*].

Pierwsza sekcja wprowadza motyw kodowania tajemnicy, przypadku i intymności przez logikę gry. Tak jak 18-wieczne angielskie ogrodnictwo kodowało działanie pierwotnych sił natury, mimo że sam ogród był kultywowany według ścisłego planu, a asymetryczna architektura ma odgórnie kodować nieporządek, gra planszowa koduje tajemniczość, przypadkowe zdarzenia i wrażenia zmysłowe wywołujące intymne wspomnienia. Warto dodać, że metody planowania ogrodów przez Alexandra Pope'a, którego wymienia narrator, stanowią prototyp architektury postmodernistycznej w rozumieniu Jamesona, na której zasadach zorganizowany jest dom handlowy po przebudowie w poprzednim opowiadaniu, łącząc ścisłe zarządzanie światłem i cieniem z krętymi ścieżkami i nieoczekiwanymi zestawieniami:

> Jak udało się Pope'owi zrealizować, na tak małym terenie jak jego posiadłość, swoje zasady: „Kontrasty, rozplanowanie zaskakujących momentów i ukrycie granic" [*Contrasts, the management of Surprises, and the concealment of Bounds*]? Zdaje się, że osiągnął kontrasty przez sadzenie roślin i drzew w nieregularne wzory i w krętych liniach; zaskakujące momenty – przez tunel prowadzący do groty pod drogą do Hampton [...] i rozmieszczenie świątyń i innych elementów architektonicznych tak, żeby wyłaniały się nagle zza rogu; i ukrycie granic – rozpościerając przed oczami nieprzerwany widok w nieskończoność przez pomysłowo zasadzone drzewa prowadzące oko aż do Tamizy. Grę świateł i cieni osiągnął przez „rozplanowanie gęstości zadrzewienia i wizualnych otwarć w odpowiedni sposób" [*disposing the thick grove work, the thin, and the opening in a proper manner*]. Z malarskim wyczuciem pisze, że „można zwiększyć wrażenie dystansu przedmiotów przez ich zaciemnienie i przez stopniowe zawężanie perspektywy między drzewami i roślinnością" [*you may distance things by darkening them, and by narrowing the plantations more and more towards the end*] (Malins 1966: 37)[8].

[8] Przekład własny za: „How did Pope manage to put into practice, in so small an area as his estate, his Rules – 'Contrasts, the management of Surprises and the concealment of

Wracając do opowiadania, sekcja poświęcona przejściu promieniuje swoje znaczenie na sekcję następną: tajemniczość kobiety zestawiona z kodem kolorystycznym opartym na płynnych przejściach (między odcieniami czerwieni i fioletu) i z melancholijną atmosferą ciemnego pokoju zostaje podporządkowana reifikującej logice spojrzenia pułkownika, które prowadzi do rozbicia ciała Scarlet na pojedyncze cechy. W końcu ta sama logika kodowania, reifikacji i fragmentacji promieniuje na trzecią sekcję. Gdyby była wzięta sama w sobie, wrażenia zmysłowe w niej opisane mogłyby oznaczać intymność, a wzrok przechodnia nie wywołałby żadnych podejrzeń u czytelnika. W zestawieniu z poprzednimi sekcjami, nawet intymne doznania zmysłowe nabierają komercyjnego charakteru – jakby doświadczenie rodzimych mieszkańców było podporządkowane logice turyzmu i rynku nieruchomości w miasteczku podzielonym przez przecznice – a wzrok przechodnia staje się uprzedmiotawiający i rozbija ciało na fragmenty.

Ta logika jukstapozycji, rozbijającej opowiadanie na fragmenty otoczone aurą sensów, znajduje swoje odbicie w sposobie wizualnej percepcji obecnym w opowiadaniu. Jako przykład można użyć opis stołu, na którym znajduje się plansza, i otaczającego ganku:

> **Stół.** Plansza leży nie całkiem po środku zielonego składanego stołu, który lśni przytłumioną poświatą w blasku dwóch świateł: lampy na suficie ganku, otoczonej czterema kwadratami matowego szkła, i niewielkiej lampy w czerwonym kloszu umocowanej na jednej ze ścian. Dodatkowe światło pochodzi zza czterech szybek drzwi kuchennych, częściowo zasłoniętych przejrzystą żółtą firaną. Jeśli spojrzymy na stół z góry, tak jak postrzegałaby go ćma uderzająca skrzydłami o szkło lampy na suficie, widzimy, że zielone obrzeże stołu wypełniają różne przedmioty: pokryty plamami kawy spodek, na którym leży dymiący papieros; cztery bloki Notatek Detektywa; zielona, na ćwierć pełna, butelka wina, z etykietą, na której znajduje się fioletowy rysunek winnicy z trzema unoszącymi się nad nią fioletowymi ptakami; dwa żółte sześcienne ołówki, jeden czarny ołówek o okrągłym kształcie (trzymany w dłoni) i jeden okrągły ołówek koloru lśniącej zieleni; nieprzejrzysta szklana miska, biała w środku, pomarańczowa na zewnątrz, w której znajdują się połamane precle z trzema okręgami pośród

Bounds'? It seems that he achieved contrasts through varied planting in irregular patterns and serpentine lines; surprise by the tunnelled entry into the grotto under the Hampton turnpike road […] and by placing temples and other architectural features to confront one suddenly on turning a corner; and the concealment of bounds by giving the eye an uninterrupted view to infinity by ingenious planting leading through vistas down to the Thames. The lights and shades he managed by 'disposing the thick grove work, the thin, and the opening in a proper manner'. As a painter, he writes, 'you may distance things by darkening them, and by narrowing the plantations more and more towards the end".

> okruchów i grudek soli; prawie pusty kieliszek czerwonego wina z cienką nóżką z napisem z białych liter: BROTHERHOOD: NAJSTARSZA WINIARNIA AMERYKI; dwa kieliszki w kształcie tulipana z czerwonym winem; cienki kieliszek do wina w jednej trzeciej wypełniony napojem 7-Up; na wpół pusta filiżanka kawy; przezroczysta zielona miska chipsów ziemniaczanych; i mały porcelanowy talerz, który pod garstką brązowych okruchów pokazuje niebieski most kamienny nad niebieskim strumieniem z trzema niebieskimi kaczkami, z których jedna unosi głowę w kierunku wyciągniętego niebieskiego ramienia dziewczyny w niebieskim czepku (1-2)[9].

Główną cechą tej percepcji jest wspomniany wyżej brak głębi. Jest on oddany, po pierwsze, przez redukowanie przedmiotów do kolorów tworzących chromatyczną aurę oderwaną od ich źródła oraz, obecną w pozostałej części opowiadania, grę światła i cienia, odbić i różnych stopni przezroczystości. Zielony stół, który świeci przytłumionym blaskiem, oświetlony lampą na suficie ganku złożoną z matowych szyb i lampą w czerwonym kloszu na ścianie, a na dodatek światłem zza szyby drzwi kuchennych, częściowo pokrytej przejrzystą żółtą zasłoną; zielona butelka z fioletowym rysunkiem; lśniący zielony ołówek i biało-pomarańczowa miska; talerz z niebieskim rysunkiem (opisanym przez wielokrotnie powtórzone słowo niebieski, co wzmacnia intensywność barwy w wyobraźni czytelnika) – świat opisany przez nagromadzenie barw powiązanych z określonym oświetleniem zostaje zredukowany do barwnych plam, kolorowego światła wydobywającego się zza albo odbitego od różnych powierzchni. Warto jednak dodać, że nawet to pozornie podstawowe

[9] Przekład własny za: „**The table.** The board lies not quite in the center of a green folding table, which shines with a dull gleam in the glow of two lights: the overhead porch light, encased in four squares of frosted glass, and the small red-shaded lamp attached to one of the porch walls. Additional light comes through the four small panes of the kitchen door window, part of which is covered by translucent yellow curtains. If we view the table from directly above, as if our vantage point were that of the moth beating its wings against the glass of the overhead light, we see that the green border of the table is crowded with objects: a coffee-stained saucer on which lies a smoking cigarette; four pads of Detective Notes; a green quarter-full bottle of wine, bearing on its label a purple sketch of a grape arbor with three purple birds flying overhead; two yellow hexagonal pencils, one round black pencil (supported by a hand), and one round shiny-green pencil; an opaque glass bowl, white on the inside and orange on the outside, containing a few broken three-ring pretzels lying among crumbs and pretzel salt; a nearly empty stem-glass of red wine, which bears on its cup, in white letters, the legend BROTHERHOOD: AMERICA'S OLDEST WINERY; two tulip-shaped glasses of red wine; a slender wineglass one-third full of 7-Up; a half-empty cup of coffee; a transparent green glass bowl of potato chips; and a small china plate showing, beneath a scattering of brown crumbs, a blue stone bridge overlooking a blue stream with three blue ducks, one of which is raising its head toward the outstretched blue arm of a girl in a blue bonnet".

doświadczenie barw znajdujące się poza granicami świadomego poznania jest ściśle kodowane przez reguły gry: wszystkie te barwy, zielony, żółty, czerwony, niebieski, fioletowy są zawarte na planszy oraz w żetonach przedstawiających postacie, których nazwiska zresztą oznaczają kolory.

Drugą techniką jest wpisywanie dwóch sprzecznych perspektyw wizualnych w samą przestrzeń albo w przedmiot, który tym samym oscyluje między dwu – i trójwymiarowością. Pokoje przedstawione na polach planszy zawierają przedmioty ukazane zarówno z góry, co redukuje je do figur geometrycznych, jak i w skrócie perspektywicznym, co nadaje im pozory trójwymiarowości, tak, jakby dwa punkty widzenia były zawarte w samej planszy (5). Ta sprzeczność rzutuje na opis rzeczywistej przestrzeni. Z jednej strony, przy opisie ganku, narrator wprowadza wymiar wysokości przez wymienienie różnych poziomów (stołu, lampy na ścianie, lampy na suficie), zmieniając go w trójwymiarową przestrzeń (efekt wzmocniony przez dym unoszący się z papierosa na spodku, stojące kieliszki i trzymany w ręku ołówek), ale z drugiej – opisuje go przy pomocy figur geometrycznych, głównie prostokątów (tworzonych przez ścianki lampy, szyby, stół, ściany) i sześciokątów (ołówek), co prowadzi do geometryzacji przestrzeni, rozbicia jej na płaskie figury, tak jak plansza rozbija trójwymiarową posiadłość na płaskie pola (co jest tylko podkreślone przez płaski widok stołu z góry, z perspektywy ćmy). Można porównać ten efekt do architektury współczesnych wieżowców, ucieleśniających przepływ kapitału finansowego, które oscylują między trójwymiarową bryłą a dwuwymiarową refleksyjną powierzchnią.

Trzecią techniką jest rozbijanie przestrzeni, ludzi, przedmiotów, czynności na pojedyncze cechy wyliczane jedna po drugiej. To prowadzi do niemożliwości wyobrażenia całości; czytelnik, zmuszony do wyobrażenia sobie każdej pojedynczej cechy albo przedmiotu po przecinku, redukuje przedmiot albo przestrzeń do siatki pojedynczych cech nieukładających się w trójwymiarowy obiekt. Zamiast spójnego doświadczenia czasoprzestrzennego, opartego na ruchu w trójwymiarowej przestrzeni, w której znajdują się solidne przedmioty, w opowiadaniu mamy do czynienia ze schizofreniczną fragmentacją, gdzie przedmioty rozpadają się na barwy, figury i pojedyncze detale. A jednak ta fragmentacja jest ściśle związana z regułami gry, tak jak postmodernistyczna percepcja jest warunkowana refleksyjnymi powierzchniami wieżowców i karoserii samochodów oraz konsumpcyjną estetyzacją, gdzie styl towaru zastępuje jego wartość użytkową, zmieniając go w znak bez desygnatu.

Po wrażeniach wizualnych pora skupić się na doświadczającym je podmiocie. Spojrzenie w tym opowiadaniu zawsze implikuje agresję i uprzedmiotowienie. Dynamika spojrzeń, szczegółowo opisana przez narratora, podporządkowana jest konfliktowej logice gry. Scarlet, widziana przez pułkownika jako studium w różu i marmurze (20-21), opisuje jego wzrok

jako unicestwiający (32-33), ale też pułkownik czuje się zredukowany do przedmiotu przez jej spojrzenie i postawę (34-35). Nawet pan Green, który przez przypadek znajduje się w ciemnym kącie sali balowej (16-19), kiedy wchodzi do niej Scarlet, mimo braku jakichkolwiek intencji wobec niej musi szczegółowo rozważyć implikacje swoich spojrzeń i gestów w tym momencie, uwikłany w konfliktową logikę gry. Mamy tu do czynienia z przestrzennością spojrzeń; spojrzenie nie jest sposobem nawiązania kontaktu, który prowadziłby do rozwoju akcji, ale, wprost przeciwnie, w opowiadaniu istnieje siatka punktów widzenia, w której każde spojrzenie oznacza agresję i uprzedmiotowienie, redukcję do nierzeczywistego obrazu.

Faktyczny kontakt między postaciami, który stanowi warunek zawiązania akcji, w tym opowiadaniu nie istnieje. Postacie dużo spekulują o stanach psychicznych i potencjalnych zachowaniach innych postaci, ale nigdy nie prowadzi to do rzeczywistego działania. Co więcej, te spekulacje są często wymieniane jednym ciągiem z przedmiotami, wspomnieniami, fantazjami, bez żadnych logicznych przejść. Jest to przejaw enumeracyjnej logiki na poziomie akapitu, którą wcześniej opisywałem na poziomie zdania w przypadku wyliczania cech przedmiotów. Przedmioty, stany, zdarzenia, ale też różne płaszczyzny rzeczywistości (na przykład treść rysunku na etykiecie butelki wina i odbicia w oknie ganku) są wymieniane bez żadnego rozróżnienia, tym samym ulegając przestrzennej logice całego opowiadania. Cały świat przedstawiony rozbity jest w pojedyncze detale, które wpływają na siebie tylko na zasadzie zestawienia, promieniowania sensu, a nie na zasadzie płynnego rozwoju akcji.

Podsumowanie

W interpretowanych wyżej opowiadaniach mamy do czynienia z zastąpieniem czasowej logiki opartej na rozwoju akcji przestrzenną logiką jukstapozycji działającą na każdym poziomie: przez organizację tekstu na mikro – i makro-poziomie; po percepcję rozbijającą rzeczywistość na barwy, pojedyncze cechy i przedmioty; aż do organizacji przestrzeni, która ogranicza doświadczenie podmiotu do ciągu wizualnych wrażeń bez żadnych logicznych połączeń. To sprawia, że w opowiadaniach mamy do czynienia nie z logicznym ciągiem zdarzeń wynikających z siebie, ale z atmosferą i aurą sensów powstającą pomiędzy zestawionymi sekcjami, pomieszczeniami czy przedmiotami. Jest to, w zgodzie z Jamesonowskim pojęciem ideologii, przejaw szerszych procesów, takich jak konsumpcjonizm, globalny przepływ kapitału finansowego czy redukcja historii do nierzeczywistych obrazów wywołujących mgliste poczucie nostalgii i porzucenie wizji historii jako teleologicznego ciągu zdarzeń nakierowanego na przyszłość.

Źródła cytowań

Gottdiener, Mark (1997), *The Theming of America. Dreams, Visions, and Commercial Spaces*, Boulder: Westview Press.

Jameson, Fredric (2020), *Allegory and Ideology*, London: Verso.

Jameson, Fredric (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press.

Malins, Edward (1966), *English Landscaping and Literature, 1660-1840*, Oxford: Oxford University Press.

Millhauser, Steven (1990), 'A Game of Clue', w: *The Barnum Museum*, London: Corsair 2015, ss. 1-64.

Millhauser, Steven (1998), 'The Dream of the Consortium', w: *Knife Thrower and Other Stories*, New York: Crown Publishers 1998, ss. 143-164.