

*Fantastyka,
fantazmaty, imaginaria.
Zagadnienia i realizacje*

redakcja

JOANNA BRONKA, KONRAD ZIELONKA





*Fantastyka,
fantazmaty, imaginaria.
Zagadnienia i realizacje*



P E R S P E K T Y W Y P O N O W O C Z E S N O Ś C I

T O M X I I I

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

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

*Fantastyka,
fantazmaty, imaginaria.
Zagadnienia i realizacje*

redakcja

JOANNA BRÓŃKA, KONRAD ZIELONKA

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 13: *Fantastyka, fantazmaty, imaginaria. Zagadnienia i realizacje*

Recenzje naukowe:

prof. dr hab. Bogusław Skowronek

dr hab. Małgorzata Chrobak

Redakcja naukowa: Joanna Brońka, Konrad Zielonka

Redakcja językowa: Ksenia Olkusz, Konrad Zielonka

Korekta: Marianna Adamiec, Joanna Brońka

Redaktor naukowy serii: prof. dr hab. Wiesław Olkusz

Opracowanie graficzne: Krzysztof Biliński

Asystent redaktora naukowego serii: Joanna Brońka

Ilustracja na okładce: *Haiku* by Katarzyna Zawierucha

Katalogowanie: 1. Kultura 2. Literatura 3. Film 4. Media

I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 13) II. Fantastyka, fantazmaty, imaginaria. Zagadnienia i realizacje

III. Brońka Joanna IV. Zielonka Konrad

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-955581-8-4

Wrocław 2022



Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Wydawca:

Ośrodek Badawczy Facta Ficta

ul. Opoczyńska 39/9, 54-034 Wrocław

contact@factaficta.org



Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie w poszanowaniu dla ru-chu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy.

Spis treści

Nota o prawach autorskich	11
Fantastyka, fantazmaty, imaginaria. Zagadnienia i realizacje	13
1. Postaci mityczne w nazewnictwie botanicznym. Studium polikonfrontatywne <i>Agnieszka Urniaż</i>	15
2. W mroku kazamat. Wpływ gotycyzmu na grozę romantyków – próba syntezy <i>Kamil Barski</i>	29
3. Amerykańscy bohaterowie ludowi – już nie herosi, jeszcze nie superbohaterowie. Elementy fantastyki w amerykańskim micie pogranicza na przykładzie wybranych tall tales <i>Maciej Kapek</i>	77
4. Społeczne światy jako odpowiedź na problemy teoretyczne <i>fan-studies</i> <i>Łukasz Kaszkowiak</i>	93
5. Konflikt podczas larpu <i>Sebastian Tauer</i>	107
6. <i>Gra o tron</i> i kryzys wiary literackiej <i>Marta Szafrńska-Chmielarz</i>	119
7. Wędrownką życie jest wampira – konflikt jako jeden z czynników kreujących losy jednostki w literaturze <i>fantasy</i> <i>Joanna Nakonieczna</i>	137
8. Rōnin z Rivii – analiza japońskich motywów wykorzystanych w figurce CD Projekt Red <i>Małgorzata Samela</i>	153

9. Mityczne potwory *Yōkai* występujące w mitologii oraz tradycji japońskiej
Justyna Basta 173
10. Realizm magiczny jako nośnik kulturowej tożsamości. O powieści Ailo Gaupa *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna*
Jakub Ruźniak 189
11. Społeczno-kulturowe perspektywy w fikcji spekulatywnej na przykładzie twórczości Nalo Hopkinson
Joanna Szydetko 207
12. Demonstrualizacja zombie jako zabieg stylistyczny w powieści Jacka Dehnela *Ale z naszymi umarłymi*
Adrian Sadowski 223
13. Katabaza Ziemia i Bożenny w *Paraklecie* Antoniego Szandlerowskiego
Bartosz Ejzak 237
14. Groza cywilizacji a groza przyrody. Rzecz o *Wyspie doktora Moreau* Herberta George'a Wellsa
Adrian Ligeza 253
15. *Czyny i myśli doktora Faustrolla. 'Patafizyka: powieść neoscjentystyczna* Alfreda Jarry'ego jako przykład literatury wyzwolonej wyobraźni
Olga Żyminkowska 269
16. Straszny Kornel Makuszyński. O grozie w utworach fantastycznych pisarza dla dzieci i młodzieży
Anna Malewska 283
17. Dzieciństwo naznaczone potwornością – motyw dzieciństwa we współczesnej fantastyce grozy dla młodego odbiorcy (na przykładzie twórczości Marcina Szczygielskiego)
Lidia Urbańczyk-Tulik 297
18. Likantropia w horrorze Stephena Kinga: na przykładzie opowiadania *The Man Who Loved Flowers*
Maria Borzova 309

19. Tajemnicza kobieta w imaginariach Poeo i Cormana. O formach poddania się upiornej żeńskiej sile („przykład Morelli”) <i>Iwona Kolasińska-Pasterczyk</i>	335
20. Upiorny pejzaż Nowej Anglii w kinie Roberta Eggersa <i>Aleksandra Krajewska</i>	355
21. Między zagubieniem a psychozą. <i>Blair Witch Project</i> (1999) jako filmowy obraz doświadczenia głębokiej depresji psychotycznej <i>Monika Rawska, Angelika Szelańska-Mironiuk</i>	369
22. Wielowymiarowa figura „obcego” w filmie <i>Lament</i> Hong-jina Na <i>Anna Grochowiak</i>	399
23. Studium eskalacji konfliktu na podstawie gry <i>Detroit Become Human</i> . Analiza wybranych dylematów świata przedstawionego <i>Beata Hereśniak</i>	413
Autorzy rozdziałów	429
Informacja o wydawcy	434

Nota o prawach autorskich

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



**FANTASTYKA, FANTAZMATY, IMAGINARIA.
ZAGADNIENIA I REALIZACJE**

Postaci mityczne w nazewnictwie botanicznym. Studium polikonfrontatywne

AGNIESZKA URNIAŻ

Uniwersytet Wrocławski
agnieszka.urniaz@uwr.edu.pl

Wprowadzenie

W dziejach ludzkości rośliny i mity często przeplatają się ze sobą, niektóre z tych pierwszych wywodzą się z postrzegania świata przez ludzi, postaciom mitologicznym przypisywane są cechy czy właściwości roślin. Rośliny utożsamiane są między innymi z bóstwami opiekuńczymi. W późniejszych czasach botanicy zaczęli nazywać nowoodkryte gatunki imionami tych bóstw, chociażby w celu ich uhonorowania.

Nazewnictwo binominalne w nazewnictwie roślin

Nazewnictwo naukowe roślin opiera się na tak zwanym systemie binominalnym, którego początki sięgają wieku XVIII, kiedy to pojawiła się publikacja Karola Linneusza *Species Plantarum*. Rok publikacji (1753) uznaje się za punkt przełomowy w sposobach naukowego nazewnictwa roślin, określanego jako system nazewnictwa binominalnego. Opiera się on na dwuczłonowym nazywaniu roślin, przy czym nazwa gatunkowa składa się z dwóch elementów – nazwy rodzajowej oraz epitetu gatunkowego. Epitety gatunkowe mają swoje źródło

właśnie w publikacji Linneusza, gdzie deskrypcje poszczególnych gatunków opatrzone były na marginesach jednowyrazowymi określeniami, odnoszącymi się do cechy charakterystycznej opisywanej rośliny. *Species Plantarum* nie było w rzeczywistości pierwszą publikacją, w której pojawiło się nazewnictwo binominalne. Po raz pierwszy nazewnictwo binominalne pojawiło się w szczerkowym zakresie w dziele braci Bauhin *Pinax Theatri Botanici*, którzy ponad sto lat wcześniej w swoim rejestrze użyli określeń cech gatunkowych w przypadku niektórych gatunków.

Współcześnie botanicy przy tworzeniu nowych nazw gatunkowych odwołują się postanowieniom zawartym w *Międzynarodowym kodeksie nomenklatury botanicznej (International Code of Nomenclature for algae, fungi and plants)*, którego najnowsza wersja została opublikowana w 2018 roku i powszechnie znana jest jako *Kodeks z Shenzhen (The Shenzhen Code* – nazwa odnosi się do miejsca obrad kongresu Towarzystwa Taksonomicznego, który odbył się rok wcześniej właśnie w Shenzhen). Zgodnie z jego postanowieniami jeden gatunek nie może mieć więcej niż jedną nazwę. Postanowienia tego często nie sposób zrealizować ze względu na rozpowszechnienie nazw historycznych w literaturze botanicznej. Użycie pewnych z nich przyczynia się do pewnego rodzaju homonimii – często nazwy wykorzystywane szeroko w piśmiennictwie botanicznym, uznawane są za synonimiczne z ważnie opublikowaną. Przy czym jeśli roślina posiada dwie nazwy, ważna jest ta, która została jako pierwsza opublikowana po roku 1753, a więc po dacie ukazania się dzieła Linneusza, które uznawane jest jako punkt zwrotny w zakresie nomenklatury botanicznej. Natomiast zasadniczo dwie rośliny nie mogą dzielić tej samej nazwy. Z kolei autorstwo nazwy konkretnego gatunku jest oznaczane poprzez cytowanie nazwiska autora po nazwie rośliny, żeby określić znaczenie, w jakim jest używane oraz jego pierwszeństwo nad pozostałymi. Autorstwo terminologii naukowej rośliny jest oznaczane właściwie wyłącznie w łacińskiej nazwie gatunkowej (Stace 1993).

Nazwy gatunkowe roślin mogą podlegać korektom bądź zmianom wynikającym na przykład z przyporządkowania danego gatunku do innego rodzaju czy też rodziny. Powoduje to powstanie pewnych rozbieżności w funkcjonowaniu określeń roślin w różnorodnych tekstach.

Stan badań nad leksyką botaniczną

Nazwy roślin były już niejednokrotnie tematem badań językoznawców. Były to głównie badania historyczne przeprowadzone przez Annę Spólnik (1990). Historyczne podejście do tego zagadnienia można zauważyć też przykładowo w pracach Johna Earle'a (1880) oraz Václava Machka (1954). Zainteresowania językoznawców dość często skupiały się na badaniu nazw gwarowych roślin. Tu warta przytoczenia jest praca Stanisława Dubisza z końca lat siedemdziesiątych (*Nazwy roślin w gwarach ostródzko-warmińsko-mazurskich*, 1977), jak również prace Ewy Rogowskiej z przełomu XX i XXI wieku (*Kaszubskie nazwy roślin uprawnych*, 1998; *Gwarowy obraz roślin w świetle aktywności nominacyjnej ich nazw*, 2005), poświęcone głównie motywacji semantycznej gwarowych nazw roślin. W ostatnich latach na badaniach polskich nazw gwarowych skupiła się Jadwiga Waniakowa (2012), która rozpatrywała między innymi kwestie nieprzewidywalności nieregularności fonetycznych w przypadku zapożyczeń (głównie z języka łacińskiego) określeń fitonimów w odmianach dialektalnych. Porusza ona również problem nazw botanicznych w języku ogólnym w stosunku do tych naukowych (Waniakowa 2005). Często są one elementami nazw polskich i łacińskich. Zwraca również uwagę na to, że gwarowe nazwy roślin mają kilka źródeł i nie zawsze są to źródła o charakterze ludowym (Waniakowa 2015).

Z kolei prace konfrontatywne dotyczące zasobu leksykalnego z zakresu botaniki skupiają się głównie na porównaniu wybranej grupy (rodziny, rodzaju lub gatunku) roślin. Przykładowo, Kwirynd Handke (1992) porusza problem relacji między elementami słownictwa łacińskiego i polskiego, tworzącymi apelatywne nazewnictwo przyrodnicze w obrębie języka polskiego. Z kolei Joep Knuijsen, Jos Swanenberg i Tineke de Pauw (2002) opisują najważniejsze heteronimy dwóch popularnych gatunków roślin (*Primula verna* i *Bellis perennis*), występujące w południowych dialektach niderlandzkich w oparciu o materiał z trzech słowników dialektalnych flory, uwzględniając zarówno dystrybucję określonych wariantów, jak i etymologię poszczególnych leksemów.

Na roślinach, których nazwa rodzajowa jest tak zwanym eponimem, czyli zawiera uhonorowanie jakiejś postaci historycznych, mitologicznych itp., skupiła się Marzena Guz (2011). Nazwiska w nazewnictwie roślin były obszarem zainteresowań wspomnianej wcześniej Jadwigi Waniakowej (2017), która podjęła się próby scharakteryzowania nazw naukowych zawierających odniesienie do określonych postaci.

Eponimy są jednym z popularniejszych sposobów tworzenia nazw botanicznych, który nie jest związany z cechami morfologicznymi lub fizjologicznymi roślin. Nazwy tego typu są dość powszechne, choć ze względu na powszechność ich użycia, nie są w świadomości społecznej postrzegane jako nazwy utworzone od nazw postaci (na przykład frezja, forsycja). Znacząca część z nich została utworzona od postaci wywodzących się z różnorodnych mitologii, głównie rzymskiej i greckiej.

W dalszej części niniejszego rozdziału przedstawione zostaną wyniki badań porównawczych łacińskich naukowych nazw roślin utworzonych od postaci mitologicznych i ich odpowiedników w wybranych językach germańskich (niderlandzki i angielski) i słowiańskich (polski i czeski) w zakresie stopnia zachowania w nich eponimów¹. Rozpatrzone zostaną eponimy, które zawarte są zarówno w nazwie rodzajowej, jak i w epitecie gatunkowym.

Postaci mitologiczne w nazwie rodzajowej

Odniesienia do postaci mitycznej nie zawsze jest bezpośrednie, lecz może zostać upamiętnione w wytworach kultury. Takim przykładem są motywy liści akantu, będących ornamentami wieńczącymi kolumny w stylu korynckim. Roślina, która została uwieczniona w rzeźbieniach, to *Acanthus mollis*. Zgodnie z mitologią właśnie w nią została zamieniona nimfa, ukochana Apolla. Nazwa rodzajowa została zachowana zarówno w języku polskim, jak i niderlandzkim. Czeska nazwa (*panzehrník měkký*) odnosi się do wyglądu rośliny, natomiast w języku angielskim w tekstach naukowych używana jest wyłącznie nazwa łacińska, natomiast liczne określenia popularne odnoszą się do innych elementów rzeczywistości (*bear's breeches*, *bear's foot plant*, *sea holly* czy też *oyster plant*).

Powyższe nawiązanie do mitologii jest jednym z niewielu przykładów pośredniego odwołania w nazwie roślin do postaci mitycznej. Nazwy rodzajowe są dość często tworzone bezpośrednio od imienia postaci mitycznej bądź mitologicznej.

Jedną z powszechnych roślin, której nazwa łacińska utworzona jest bezpośrednio od bohatera wojen trojańskich, Achillesa, jest *Achillea millefolium*. Co

¹ Nazwy gatunkowe przykładów zostały zaczerpnięte ze słowników Podbielkowskiego (1974), Anioł-Kwiatkowskiej (2003), Machka (1954) oraz Van der Meijden (2005). Znaczenie łacińskich nazw oparto o pracę Spencera (2007), natomiast odniesienia do postaci mitologicznych zaczerpnięto z dzieła Parandowskiego (1979).

interesujące, roślina ta posiada bezpośrednie nawiązanie do Achillesa wyłącznie w formie łacińskiej. Zarówno nazwa w języku czeskim (*řebříček obecný*), jak i niderlandzkim (*gewoone duizendblad*) nie posiada żadnego nawiązania do imienia tej postaci. Warto zwrócić uwagę na fakt, że nazwa rodzajowa w języku niderlandzkim odpowiada znaczeniowo treści zawartej w łacińskim epitecie gatunkowym (*millefolium* = *duizendblad* = ‘tysiąc liści, o tysiącu liści’). Podobnie jest z dwoma nazwami popularnymi w języku angielskim (*milfol* – zapożyczenie z języka łacińskiego oraz *thousand-leaf* – kalka z łacińskiego epitetu gatunkowego). Z kolei nazwy w języku polskim (*krwawnik pospolity*) i niektóre popularne w języku angielskim (*rosebleed plant*, *sanguinary*) odnoszą się do funkcji tej rośliny, która powszechnie używana była do tamowania krwotoków. Podkreślić należy, iż według legendy właśnie Achilles, poinstruowany przez Chirona, zastosował ją do uratowania przyjaciela w trakcie wojen trojańskich.

Kolejną rośliną, której nazwa rodzajowa odwołuje się bezpośrednio do postaci mitologicznej, jest *Adonis flammea*, będąca upamiętnieniem Adonisa, pięknego młodzieńca, ulubieńca Afrodyty, według mitu zabitego przez nasłanego przez Aresa odyńca, który zadał mu kłębem śmiertelną ranę szarpaną. Z rany tej spadły na ziemię krople krwi, z których to wyrosły piękne kwiaty – *adonisy*. Nawiązanie do tej legendy widoczne jest pośrednio w polskiej nazwie rośliny – *miłek szkarłatny* – ‘miły’ = ‘ukochany’; ‘szkarłatny’, występujący w epitecie gatunkowym, nawiązuje do koloru krwi i jednocześnie jednego z kolorów płatków kwiatu. Roślina ta posiada dość duże, charakterystyczne czerwone lub pomarańczowe, zwykle ośmiopłatkowe okrągłe kwiaty. Również czeskie nazwy (*hlaváček plamenný*, *hlaváčkovec plamenný*, *ohníček plamenný*) oraz niderlandzka nazwa (*kooltje-vuur*) nawiązują do koloru płatków korony, której pomarańczowy kolor może przypominać płomień (zawarty w łacińskim epitecie gatunkowym – *flammea* = ‘ognisty’), ale nie ma żadnego związku z postacią Adonisa. Z kolei rzadziej używane nazwy rośliny w języku angielskim odnoszą się bezpośrednio do postaci uhonorowanej w łacińskiej nazwie rodzajowej (*Adonis* ‘flower, autumn Adonis’), jednakże najczęściej stosowaną nazwą popularną jest ta odnosząca się do morfologii kwiatu (*pheasant’s-eye*).

Postacią, która została upamiętniona w nazwie rodzajowej rośliny, to także Andromeda. *Andromeda polifolia* jest drobną, biało lub liliowo kwitnącą rośliną, która w żadnym z omawianych języków nie posiada nazwy gatunkowej uwzględniającej eponim. W języku polskim jest to *modrzewnica pospolita*, czeskim – *kyhanka sirolistá*, niderlandzkim – *lavendelhei* oraz *bog-rosemary* w języku angielskim. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku eponimu będącego

uhonorowaniem bogini łowów, Artemidy. Gatunek *Artemisia vulgaris* zawiera je wyłącznie w nazwie rodzajowej w języku łacińskim. Ta powszechnie rosnąca, niepozorna roślina, w języku polskim nosi nazwę *bylica pospolita*, w czeskim – *pelyněk černobýl*, niderlandzkim – *bijvoet*, w angielskim natomiast – *mugwort*.

Bardzo intrygującym przykładem uhonorowania postaci mitologicznej są nazwy rodzajowe odnoszące się do centaury Chirona. Powszechny na polach *chaber kolący*, w języku łacińskim *Centaurea calcitrapa* i angielskim (*centaury*), w nazwie rodzajowej zawiera nawiązanie do wspomnianej mitologicznej postaci. Co interesujące, zarówno czeska nazwa – *chrpa sikavice* i niderlandzka nazwa gatunku – *kalketrip* nie zachowuje formy eponimu, w przeciwieństwie do trzech innych gatunków, które obejmują nazwę rodzajową ‘-centaurie’. Są to *rijncentaurie* (*Centaurea strobilifera*), *bergcentaurie* (*Centaurea montana*) oraz *zomercentaurie* (*Centaurea solstitialis*). Drugą rośliną, która według niektórych źródeł jest upamiętnieniem imienia Chirona, jest *Centaureum erythraea*. Język angielski zachował odniesienie do tej postaci w formie nazwy rodzajowej ‘centaury’ (*Common centaury*, *European centaury*). Jednakże w języku polskim funkcjonuje ona pod terminem *centuria pospolita*, co sugeruje zapożyczenie, które uległo znacznej asymilacji fonetycznej w naszej mowie. Drugą funkcjonującą w Polsce nazwą jest *tysiącznik*, co odpowiada niderlandzkiemu *echt duizendguldenkruid* (dosłownie ‘zioło za tysiąc guldenów’). Etymologia tych nazw jest jednak niejasna. Czeska wersja – ‘*zeměžluč okolíkatá*’ – nie wpisuje się w żadną z powyższych teorii, bowiem odnosi się do charakterystyki fizjologicznej tego gatunku.

Wśród postaci uwiecznionych w nazwie rodzajowej rośliny znajduje się również Pandora. Pnącze o charakterystycznych dużych kwiatach z rozszerzającym się kielichem nosi nazwę botaniczną *Pandorea jasminoides*. Eponim ten został zachowany w omawianych językach słowiańskich na zasadzie zapożyczenia (czeski – *Pandora jasmínovitá*, polski – *Pandorea jaśminowa*). Warto zauważyć, że w języku niderlandzkim nazwa rośliny *trompetbloem* nawiązuje do kształtu korony kwiatu, natomiast angielskie powszechnie używane określenia (*bower plant*, *bower vine*) odnoszą się do najczęściej wykorzystywanego stanowiska do sadzenia tej rośliny (*bower* – ‘altanka’).

Dość znaczna część kwitnących roślin ogrodowych należy do grupy eponimów (na przykład *irys*, *narcyz*, *begonia*, *forsycja* etc.). Wśród nich jednym z bardziej interesujących przykładów roślin ogrodowych zawierających w nazwie rodzajowej upamiętnienie postaci mitycznej jest *Paeonia*. We wszystkich omawianych językach nazwa rodzajowa jest zapożyczeniem (polskie: *piwonnia*, czeskie: *pivoňka*, angielskie: *peony/paeony*, niderlandzkie: *pioen*), przy czym

nazwy w językach polskim i czeskim uległy znacznej asymilacji. Nazwa rośliny jest uhonorowaniem Peona, lekarza bogów, choć według niektórych źródeł w Mykeńskiej Grecji tak nazywano Apolla.

Wśród postaci mitycznych utrwalonych w rodzajowych nazwach botanicznych znajdują się nie tylko przedstawiciele mitologii greckiej czy rzymskiej (choć te przeważają), ale również bardziej egzotycznych – w sensie pochodzenia.

Przykładowo *Zenobia pulvurenta* jest uhonorowaniem żony króla Palmyry, która po jego śmierci sprawowała silne rządy w zastępstwie swojego małoletniego syna. Jej imię zachowane zostało w nazwie rodzajowej wymienionej rośliny, przy czym eponim ugruntowany został wyłącznie w językach polskim (*zenobia śniada*) oraz czeskim (*zenobie poprášená*). W angielskim nazwa ta to *honeycup*, odnosząca się do kształtu kwiatu, natomiast w niderlandzkim nie istnieje nazwa rodzima, w tekstach w tym języku roślina opisywana jest wyłącznie nazwą naukową.

Wśród postaci upamiętnionych w nazwie rodzajowej znajduje się bóstwo opiekuńcze Etrusków – Tagetes. Jego imię nosi bardzo powszechny na klombach gatunek *Tagetes erecta*. Bezpośrednie odniesienie do etruskiego boga widoczne jest wyłącznie w łacińskiej nazwie gatunkowej, w języku polskim natomiast nazwa *aksamitka wzniesiona* odwołuje się do tektury rośliny; podobnie jest z jedną z funkcjonujących w języku czeskim nazw tej rośliny – *aksamitník vypřimený*. Druga z obecnych w czeskim nazw, *afrikán*, oraz niderlandzka wersja – *afrikaantje* – kojarzona jest mylnie z regionem pochodzenia rośliny, która w rzeczywistości wywodzi się z Ameryki Środkowej i Południowej, a więc z regionów, gdzie czczono Tagetesa. Jedynie w języku angielskim widoczne jest prawidłowe odniesienie do regionu pochodzenia rośliny – *Mexican marigold*, *Aztec marigold*.

Postaci mitologiczne w epitecie gatunkowym

Utrwalenie postaci mitycznych pojawia się również w epitecie gatunkowym roślin, choć jego występowanie nie jest aż tak powszechne, jak w wypadku nazw rodzajowych.

Pośród popularnych roślin ogrodowych taką, która zawiera upamiętnienie bohatera wojny trojańskiej, opisywanej w *Iliadzie* Homera – Ajaxa – jest *Consolida ajacis*. Tutaj wyłącznie łacińska nazwa zawiera eponim, nazwy w języku polskim (*ostróżeczka ogrodowa*) i czeskim (*ostrožka zahradní*) w epitecie

gatunkowym natomiast informacje o standardowym siedlisku, natomiast nazwa rodzajowa odnosi się tu do kształtu korony kwiatu, przypominającej ostrogę. Popularne nazwy angielskie (*doubtful knight's spur*, *rocket larkspur*) oraz niderlandzkie (*ridderspoor*) dotyczą wyłącznie kształtu kwiatu, lecz nie odwołują się do siedliska. Pośród bóstw panteonu rzymskiego, uhonorowanych eponimem w formie epitetu gatunkowego, znalazła się bogini ogniska domowego, Westa. Nawiązująca do tej postaci roślina – *Calochortus vesta* – jest endemitem, występującym wyłącznie na terenie Kalifornii, wskutek czego w omawianych w niniejszym rozdziale językach, za wyjątkiem angielskiego, wykorzystywane są jedynie nazwy łacińskie. W angielskim roślina ta przyjęła dość długą nazwę gatunkową – *coast range mariposa lily* – odnoszącą się głównie do miejsca występowania tego endemitu.

Dość interesującą grupą eponimów znajdujących się w epitetach gatunkowych są epitety gatunkowe złożone. Zawierają one równocześnie jakiś element charakterystyczny dla posiadacza oraz nazwę tegoż. Przykładowo, najwyższe bóstwo panteonu rzymskiego, Jowisz, został uwieczniony w epitecie gatunkowym egzotycznej rośliny *Anthyllis barba-jovis*. Złożony epitet gatunkowy oznacza dosłownie ‘brodę Jowisza’ i może odnosić się do kształtu kwiatostanu rośliny, mogącego przypominać kędzierzawy zarost tego typu, choć etymologia ta nie znajduje potwierdzenia w dostępnych źródłach naukowych, jako że roślina ta nie została szeroko opisana ani rozpowszechniona. W języku polskim i czeskim nie posiada ona rodzimego odpowiednika. Natomiast w angielskim (*silverbush*) i niderlandzkim (*witte struidwordklaver*) odnoszą się one wyłącznie do koloru kwiatostanu i spodu blaszki liściowej.

W złożonym epitecie gatunkowym uwzględniane są również postacie mitologiczne często uznawane za potwory pokonane przez herosów. Takim przykładem jest zabita przez Perseusza Meduza, której imię zostało zachowane w nazwie gatunkowej *Tillandsia caput-medusae*. Epitet gatunkowy oznacza dosłownie ‘głowę Meduzy’. Odniesienie do niej widoczne jest zasadniczo w języku angielskim, gdzie funkcjonuje nazwa popularna *medusa's head* obok terminu *octopus plant*, nawiązującego do kształtu przypominającego ośmiornicę. W języku polskim, obok zapożyczonej nazwy rodzajowej *tilandsia*, funkcjonuje również określenie *oplątwa*, odnoszące się do sposobu wzrostu. Czasami opisywana jest ona jako *tilandsia martwa meduza*, nieobecna jest jednak w źródłach naukowych. W języku czeskim (rodzaj: *tillandsie*, *kyhatka*) i niderlandzkim (rodzaj: *luchtplant*) gatunek ten opisywany zostaje za pomocą łacińskiej nazwy gatunkowej lub przy użyciu wyłącznie nazwy rodzajowej.

Rzymska bogini *Wenus* (*Wenera*) jako jedna z niewielu została upamiętniona w kilku złożonych epitetach gatunkowych. *Adiantum capillus-veneris* to gatunek paproci, którego epitet gatunkowy oznacza dosłownie ‘włos Wener’, a więc odnosi się do charakterystycznego elementu w przedstawianiu tej postaci. Co warto podkreślić, roślina ta w omawianych językach posiada wiele wersji nazewniczych nawiązujących do włosów Wener. Odpowiednio w języku polskim jest to *adiantum włos Wener*, ale też *adiantum właściwe* oraz *niekropień właściwy*. W języku czeskim to *netík Venušín vlas*, lecz również *netík ženský vlas*. Także w języku angielskim roślina ta występuje pod kilkoma nazwami: *Venus hair fern*, (*black*) *maidenhair fern* oraz *southern maidenhair fern*. Natomiast język niderlandzki posiada tylko jedną nazwę rodzimą – *echt venushaar*, przy czym odniesienie do włosów Wener znajduje się w tym przypadku w nazwie rodzajowej (*venushaar*), a nie w epitecie gatunkowym (*echt*). Zarówno język czeski, jak i angielski posiadają wersję nazwy gatunkowej odnoszący się do włosów młodej kobiety, lecz już bez konkretnego wskazania na *Wenus*.

Kolejny złożony epitet gatunkowy nawiązujący do *Wenus*, to ‘*pecten-veneris*’, dosłownie ‘grzebień Wener’. Epitet ten jest częścią nazwy dwóch gatunków roślin: *Bulbophyllum pecten-veneris* oraz *Scandix pecten-veneris*. Pierwsza z nich należy do rodziny storczykowatych, a epitet gatunkowy odnosi się do charakterystycznego kształtu kwiatostanu. Roślina ta nie posiada w omawianych językach rodzimych odpowiedników. Jedynie w języku angielskim potocznie nazywa się ją *golden comb orchid*, czyli występuje tutaj wyłącznie odwołanie do kształtu kwiatostanu, aczkolwiek bez uwzględnienia postaci *Wenus*. Z kolei *Scandix pecten-veneris* jest niepozorną rośliną, powszechnie występującą na łąkach, która posiada rodzime nazwy we wszystkich omawianych językach. W czeskim funkcjonuje ona pod nazwą *vochlice hřebeníá*, w polskim – *czechrzyca grzebieniowa* oraz *trybulka grzebieniowa*. Istnieje więc odniesienie do kształtu rośliny mogącego przypominać grzebień, lecz nie ma tu nawiązania do samej *Wenus*. Z kolei w języku niderlandzkim gatunek ten funkcjonuje pod nazwą *naaldenkervel*, w angielskim zaś – *shepherd's needle* i *stork's needle*. Nazwy te również odzwierciedlają kształt rośliny bez odniesienia do *Wenus*, jednakże w tych przykładach mowa jest o igle bądź szydle (angielskie: *needle*, niderlandzkie: *naald*). Język angielski wytworzył jednakże również popularną nazwę *Venus' comb*, co oznacza, że jako jedyny z omawianych uwzględnia postać *Wenus*, aczkolwiek w przeciwieństwie do gatunkowej nazwy łacińskiej, nie jest on zawarty w epitecie gatunkowym.

Wśród gatunków roślin można również odnaleźć takie, których nazwy odnoszą się do mitycznych zwierząt (stworzeń), takich jak trójgłowy pies strzegący dostępu do Hadesu – Cerber. Jego imię zostało upamiętnione między innymi w jednym z nowych gatunków z rodziny berberysowatych – *Cerberus thunbergii* – oraz w nazwie odmiany *mucholówki* – *Dionaea muscipula* „Cerberus”. Pierwsza z nich jest tak zwanym kultywarem² i stosowana jest wyłącznie w postaci nazwy łacińskiej, natomiast co do zasady, nazwy odmian roślin używane są wyłącznie w oryginalnym języku.

Podsumowanie

Jak widać w powyższych przykładach, postaci mityczne są podstawą nazewnictwa dla tworzenia nazw botanicznych licznej grupy roślin. Należą one do wielu rodzin rosnących zarówno na terenach Europy, jak i w miejscach bardziej odległych geograficznie. Warto zauważyć, że największą grupę roślin, których nazwy zostały utworzone od imion postaci mitologicznych, są rośliny powszechne, charakterystyczne dla terytoriów europejskich. Można wysnuć w związku z tym teorię, że spowodowane jest to faktem, że roślinom nazwy łacińskie nadawane były głównie po opublikowaniu *Species Plantarum* przez Linneusza, głównie przez botaników europejskich. Najczęściej honorowanym postaciami są przy tym te należące do mitologii greckiej.

Naczelne miejsce realizacji odniesienia do postaci mitologicznej to nazwa rodzajowa. Jest to uzasadnione tym, że powszechnie w codziennej sytuacji interlokutorzy posługują się nazwami rodzajowymi (na przykład *róža*, *iryś* etc.), a nie pełnymi gatunkowymi nazwami binominalnymi.

Stopień zgodności łacińskich nazw gatunkowych w zakresie podobieństwa nazwy rodzajowej z nazwami w językach rodzimych jest zróżnicowany. Od pełnej ekwiwalencji, przez częściową, aż do jej braku. Pełna ekwiwalencja w wypadku nazw rodzajowych jest dość rzadka i występuje głównie wśród nazw roślin egzotycznych, sprowadzanych w wieku osiemnastym i czasach późniejszych. W związku z tym nazwy tych roślin były wprowadzane do zasobu leksykalnego po utworzeniu nazwy naukowej. Najbardziej powszechna jest ekwiwalencja częściowa, w której w treści części nazw rodzajowych w językach rodzimych

² Inaczej: roślina uprawna

widoczne jest odwołanie do postaci mitycznej. W przypadku braku ekwiwalencji żaden z elementów omawianego leksykonu nie zawiera odniesienia zawartego w rodzajowej nazwie łacińskiej. Częściowa ekwiwalencja i jej brak są zazwyczaj skutkami utworzenia nazwy naukowej w okresie, gdy nazwy funkcjonujące w leksykonie powszechnym były już ugruntowane w świadomości językowej społeczeństwa i w związku z tym nazwa łacińska nie zastąpiła nazwy rodzimej.

W zakresie tworzenia epitetu gatunkowego w oparciu o imiona postaci mitologicznych, przeważająca jest ekwiwalencja częściowa, przy czym znacznie częściej w nazwach roślin w omawianych językach znajdują się elementy wskazujące na związek z postacią uwiecznioną w łacińskim epitecie gatunkowym. Bardzo interesującym sposobem przedstawienia treści w epitecie gatunkowym jest jego realizacja poprzez epitet złożony. W wypadku utrwalenia figury mitycznej w epitecie złożonym, postać jest wymieniana pośrednio jako posiadacz jakiegoś przedmiotu lub cechy. W większości przypadków tego typu epitet gatunkowy jest nawiązaniem do morfologii rośliny, zazwyczaj nawiązując do kształtu kwiatu (kwiatostanu) bądź pokroju całej rośliny czy też sposobu wzrostu danego gatunku, przy czym kształt wspomnianego elementu kojarzony jest z tradycyjnym postrzeganiem danej postaci. Ponadto w przypadku niektórych gatunków dochodzi do zmiany miejsca realizacji eponimu z nazwy rodzajowej na epitet gatunkowy oraz znacznie częściej z łacińskiego epitetu gatunkowego na rodzajową nazwę rodzimą.

Źródła cytowań

- ANIOŁ-KWIATKOWSKA, JADWIGA (2003), *Wielojęzyczny słownik florystyczny*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- DUBISZ, STANISŁAW (1977), *Nazwy roślin w gwarach ostródzko-warminsko-mazurskich*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- EARLE, JOHN (1880), *English plant names from the tenth to the fifteenth century*. Oxford.
- GUZ, MARZENA (2011), 'Eponimy w nazewnictwie roślin (próba klasyfikacji semantycznej)', *Linguistica Bidgostiana*: 8, ss. 60-70.
- HANDKE, KWIRYNA (1992), 'Łacińska terminologia a polskie słownictwo botaniczne', w: Janusz Siatkowski; Ignacy Doliński (red.), *Polono-Slavica Varsoviensia: Słowiańsko-niestowiańskie kontakty językowe*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 131-139.
- HEUKELS, HENDRIK (1907), *Woordenboek der Nederlandsche volksnamen van planten*, Amsterdam: W. Versluys, Nederlandsche Natuurhistorische Vereniging.
- KRUIJSEN, JOEP, SWANENBERG, JOS, DE PAUW, TINEKE (2002), 'Volksgeneeskunde in bloemennamen. Het madeliefje en de sleutelbloem in de zuidelijk Nederlandse dialecten', *Taal & Tongval*: 54, 121-141.
- LINNAEUS, CARL (1753), *Species Plantarum*, Stockholm: Laurent Salvius.
- MACHEK, VÁCLAV (1954), *Ceská a slovenská jména rostlin*.
- MEIJDEN, RUUD VAN DER (2005), *Heukels' Flora van Nederland*, Groningen: Vierentwintigste druk.
- Międzynarodowy Kodeks Nomenklatury Botanicznej*, online: <http://ibot.sav.sk/icbn/main.htm>, [dostęp: 10.01.2021].
- PARANDOWSKI, JAN (1979), *Mitologia*, Warszawa: Książka i Wiedza.
- PODBIELKOWSKI, ZBIGNIEW (1974), *Słownik roślin użytkowych*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Rolnicze i Leśne.
- ROGOWSKA, EWA (1998), *Kaszubskie nazwy roślin uprawnych*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- ROGOWSKA, EWA (2005), *Gwarowy obraz roślin w świetle aktywności nominacyjnej ich nazw*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- SPENCER, ROGER, ROBERT CROSS, PETER LUMLEY (2007), *Plant names: a guide to botanical nomenclature*, Clayton South, Victoria: CSIRO Publishing.
- SPÓLNIK, ANNA (1990), 'Zapożyczenia w polskim nazewnictwie botanicznym w źródłach do XVIII wieku', w: Marcin Preyzner (red.),

- Język-Teoria-Dydaktyka*, Kielce: Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Jana Kochanowskiego, ss. 191-206.
- SPÓLNIK, ANNA (1990), *Nazwy polskich roślin do XVIII wieku*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- STACE, CLIVE A., (1993), *Taksonomia roślin i biosystematyka*, Warszawa: PWN.
- WANIAKOWA, JADWIGA (2005), 'Regionalizmy a gwary na przykładzie nazw roślin', *Bulletin de la societe polonaise de linguistique*: LXI, ss. 119-128.
- WANIAKOWA, JADWIGA (2012), 'Osobliwe procesy fonetyczne w gwarowych wyrazach zapożyczonych na przykładzie nazw roślin', *Jazykovední studie*: XXXII, ss. 203-210.
- WANIAKOWA, JADWIGA (2012), *Polskie gwarowe nazwy dziko rosnących roślin zielnych na tle słowiańskim. Zagadnienia ogólne*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- WANIAKOWA, JADWIGA (2015), 'Rola słowników łaciny średniowiecznej w badaniach nad słowiańskimi nazwami roślin', *Polonica*: XXXV, ss. 71-80.
- WANIAKOWA, JADWIGA (2017), 'Nazwiska w nazwach roślin', *Onomastica*: 2, ss. 401-412.

W mroku kazamat. Wpływ gotycyzmu na grozę romantyków – próba syntezy

KAMIL BARSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
kamil.barski@amu.edu.pl

Gotycyzm(y) a romantyzm

Choć powszechnie wiadomo, że gotycyzm silnie inspirował romantyzm, to jednak nie wszystkie tego niuanse są doskonale znane czy eksplicytne. Stwierdza bowiem Robert D. Hume: „to, że gotycyzm jest blisko związany z romantyzmem, jest rzeczą całkowicie jasną, jednak łatwiej jest stwierdzić fakt, niż precyzyjnie i przekonująco to wykazać” (Hume 1964: 282). Także w polskiej literaturze romantycznej występowanie motywów gotyckich uznaje się za coś oczywistego i charakterystycznego dla epoki i w efekcie poświęca się tym związkom niewiele uwagi (Dobrzyńska 2016: 89). Trudno wobec tego przyjąć, że w jednym rozdziale można uczynić tę sytuację w pełni klarowną, tym bardziej, że gotycyzm i romantyzm łączy nie prosta relacja kontynuacji, ale bardziej złożona sieć rzeczy przyswajanych i polemik (Fitzgerald 2006: 48)¹. Kwestii tej nie ułatwiają opinie krytyków z epoki – na przykład Kazimierza Brodzińskiego, który estetykę związaną z gotycyzmem postrzegał jako element „romantyczności”, tyle że

¹ Badaczka przywołuje tam zdanie Michaela Gamera wyrażone w jego pracy zatytułowanej *Romanticism and the Gothic: Genre, Reception and Canon Formation*.

„romantyczności” innego niż polska typu, charakterystycznej dla Anglików czy Niemców (Krysowski 2020: 279).

Sprawę dodatkowo utrudnia kwestia przypisania danych tekstów do konkretnych nurtów, co z kolei zmusza do próby zdefiniowania romantyzmu i gotycyzmu. Skomplikowane jest to zwłaszcza w wypadku tych utworów, których nie sposób łatwo skategoryzować, ponieważ tak silnie splątane są w nich te dwa, nazwijmy to, „-yzmy” – trudno na przykład ocenić, czy opowiadania Edgara Allana Poeego należą raczej do literatury gotyckiej, czy romantycznej². Podobnych egzemplifikacji jest wszelako więcej. Piotr Sobolczyk zauważył, że epoka Mickiewicza wykorzystywała tendencje gotyckie w stopniu, który uniemożliwiał odróżnienie powieści gotyckiej od powieści romantycznej. Idąc tym tropem, nazywa *Frankensteina* Mary Shelley „hybrydyczną romantyczną powieścią gotycką”, łączącą „romantyczny temat” z „cieniem gotyckim” (Sobolczyk 2016: 199). Owo gotyckie podłoże we *Frankensteinie* zauważa też, jak się wydaje, Anna Gemra, pozytywnie oceniając romantyczne wychylenie się z niego – mimo iż powieść tę w dziewiętnastym wieku klasyfikowano jako gotycką, Shelley „wyprowadziła swój utwór z »getta« przestarzałej już literatury gotyckiej i zdobyła dla niego miejsce w nowej epoce” (Gemra 2008: 251).

Sytuacja staje się jeszcze bardziej kłopotliwa, gdy wyjdzie się poza XVIII i XIX wiek – jak bowiem wskazuje Agnieszka Izdebska, gotycyzm możemy też wiązać z nurtami New American Gothic oraz Southern Ontario Gothic, opisującymi „mroczną stronę amerykańskiej i kanadyjskiej prowincji” (Izdebska 2017: 326), do których zaliczyć można chociażby twórczość Cormaca McCarthy’ego czy Alice Munro. Badaczka przywołuje ponadto kolejne wcielenia Frankensteina, za które można uznać cybernetyków w utworach *science fiction* (tu wymienia na przykład takie filmy jak *Łowca androidów* Ridleya Schotta, *A.I. Sztuczna inteligencja* Stevena Spielberga czy *Ex machina* Alexa Garlanda), ale wspomina także o subkulturze gotów, zwracając uwagę przede wszystkim na wciąż działającą transgresyjną moc gotycyzmów. Ostatecznie wszystkie z proponowanych definicji łączą jednak pewne cechy, które dostrzegamy w gotycyzmie osiemnastowiecznym, a także, w podobnej lub zmienionej formie, w romantyzmie:

² Tego rodzaju rozważania rozwija Fitzgerald w dalszej części artykułu.

Za fundament gotycyzmu uznaje się zatem na przykład traktowanie przeszłości powracającej jako destrukcyjna siła kładąca się cieniem na teraźniejszość, fascynacja splotem transgresji i rozpadu, eksplorowanie estetyki grozy, swoista kontaminacja realizmizmu i fantastyczności, pokazywanie ludzkiej tożsamości/osobowości/„ja” jako konstruktów przygodnych, płynnych i wewnętrznie pękniętych. Wśród centralnych elementów konwencji wymienia się również tabu: przywoływanie tego, co tłumione, przemilczane w imię utrzymania pewnego społecznego *status quo*, pokazywanie tych sfer życia, które uznawane są za gorszące. Przy czym tabu, po Freudowsku, traktowane jest tu zarówno jako to, co uświęcone, jak i to, co nieczyste (Izdebska 2017: 326-327)³.

Gotycyzm w szerszym sensie można też uznać za płynną kategorię kognitywną, której centrum byłoby pojęcie „inności”, zaś ruch między owym centrum a peryferiami odpowiadałby za przemiany w gotyckim obrazowaniu i tematyce na przestrzeni wieków (Kolbuszewska 2020: 117). Szczególnie uprawnione byłoby to w odczytaniu gotycyzmu jako „amalgamatu conceptualnego” proponowanym przez Eve Kosofsky Sedgwick, a przyjmowanym przez Piotra Sobolczyka. Gotycyzm jest w tym ujęciu kategorią występującą w całym modernizmie i umożliwiającą *queerowym* odbiorcom i czytelnikom wykorzystać w zrozumiały tylko dla nich sposób „prześwity wolności” w silnie skonwencjonalizowanej estetyce. Jednocześnie dla niezaangażowanego czytelnika owo wytropienie śladów gotyckich jest wręcz niemożliwe (Sobolczyk 2017: 9-10).

W tym szerokim, antropologicznym czy *queerowym* rozumieniu gotycyzmu konieczne wręcz wydaje się zastosowanie kategoryzacji prototypowej. Wykorzystanie tego rodzaju definicji w bardziej klasycznej, historyczno-literackiej lekturze stanowiłoby w pewnym sensie drogę na skróty, pojęciową sztuczkę, dzięki której gotycyzm osiemnastowieczny moglibyśmy uznać za prototypowy, a romantyczne do niego odwołania za mniej lub bardziej oddalone od centrum⁴. Tym sposobem odeszłoby się od problemu badania zależności

³ Osobną, interesującą kwestią jest także konfrontacja rocka gotyckiego z dziewiętnastowiecznym gotycyzmem. W tym zakresie polecam zapoznanie się z artykułem Adama Mazurkiewicza, *Co pozostało z XIX-wiecznego gotycyzmu? Tekstowa warstwa utworów z nurtu rocka gotyckiego wobec tradycji literackiej i kulturowej* (Mazurkiewicz 2010: 91-111).

⁴ Opierając się na rozważaniach Anny Wierzbickiej, Aleksander Gemel mówi: „Obecnie klasyfikacja prototypowa staje się rodzajem »wytrycha«, po który sięga się, aby rozwiązać wszelkie problemy semantyki kognitywnej” (Gemel 2013: 82). Jak się wydaje, tego rodzaju „wytrychem” byłaby prototypowa definicja gotycyzmu w ujęciu *stricte* historycznoliterackim.

i wpływów. Tymczasem o to właśnie chodzi: o skonkretyzowanie tego, co wiemy – czy raczej wydaje się nam, że wiemy. Jak napisano wcześniej, związki romantyzmu i gotycyzmu są bardziej skomplikowane, niż powszechnie się o tym informuje. Akceptując zatem w pełni propozycje ahisterycznej deskrypcji gotycyzmu, powrócić jednak należy także do osiemnastego i dziewiętnastego wieku, by i tam poszukiwać źródeł pewnych zjawisk.

Groza przedgotycka wśród romantyków

Warto zatem rozpocząć rozważania od inspirującego sądu Michała Kruszelnickiego, piszącego o „wieczności horroru” (Kruszelnicki 2010: 19) i upatrującego jego genezy już dużo wcześniej, niż w literaturze gotyckiej, gdzie z reguły je dotąd umiejscawiano (przykład Michała Głowińskiego), a co badacz uważa za uproszczenie. Zauważa, że korzeni grozy powinniśmy dopatrywać się już w mitologii antycznej oraz piśmiennictwie biblijnym, co pociąga za sobą według naukowca wniosek, iż horror jako swego rodzaju protogatunek towarzyszy człowiekowi od początku tworzenia przez niego kultury (Kruszelnicki 2010: 19-26). Szczegółowa analiza problemu stanowiłaby oczywiście temat na osobną rozprawę. Przy okazji przedstawiania historycznoliterackiego źródła grozy romantycznej, jaką był gotycyzm, warto jednak także wspomnieć o innych nitkach do niej prowadzących.

Wspomniana wcześniej Gemra przywołuje między innymi *casus* Goethego, twierdząc, że pisarz, tworząc *Narzeczoną z Koryntu*, korzystać mógł z niesamowitych historii spisanych przez Flegona z Tralles (*O cudach i ludziach długo żyjących*, II wiek n.e.). Polidori zaś, zauważa dalej badaczka, który odebrał klasyczne wykształcenie, postać swojego wampira zawdzięczał prawdopodobnie przekazom o Lamii, Empuzach czy brukolakach. Najbardziej oczywistym przykładem byłby zaś *Frankenstein* Mary Shelley, inspirowany, rzecz jasna, mitem o Prometeuszu (choć być może także opowieściami o żydowskim golemie; Gemra 2008: 104-106; 126; 249).

Nie bez znaczenia byłby też William Shakespeare, który ukazywał człowieka w perspektywie zbrodni, pożądania, szaleństwa i pragnienia władzy. Epatował on nieraz okrucieństwem przedstawianych scen (Kruszelnicki 2010: 26-27), a cenili go, co do tego nie ma żadnych wątpliwości, także romantycy⁵. Co interesujące,

⁵ Część romantyków, jak na przykład Mickiewicz, uważała nawet Shakespeare’a za jednego z nich (Kowalczykowa 2000: XXI).

osiemnastowieczni odbiorcy twierdząc, że gotycyzm konotuje wolność wyobraźni i naturalny geniusz, uznali go, a także Milтона i Edmunda Spensera⁶, za „gotyckich geniuszy”, którzy oswobodzili literaturę angielską z antycznych rygorów. Bracia Wartonowie i Thomas Percy dopatrywali się gotyckości także u Ariosta i Tassa (Sinko 1972: 33). Opinię tę podzielał np. Richard Hurd w *Letters on Chivalry and Romance* z 1762 roku (Brooks 1999: 109). Zofia Sinko dostrzegła z kolei w twórczości wyżej wymienionych pisarzy pierwowzory gotyckich scenerii (Sinko 1972: 31). Fascynatów gotyckości interesowali też inni, poza Shakespeare’em, przedstawiciele teatru elżbietańskiego, tacy jak Christopher Marlowe, Thomas Kyd, John Webster czy John Ford. Przedstawiając mroczną stronę człowieczeństwa, dzielili oni upodobanie Shakespeare’a do scen przemocy, gwałtu, okrucieństwa i rozlewu krwi. Zdaniem Sinko przejęli od wielkiego dramaturga przede wszystkim atrybuty grozy, „nie zagłębiając się w przyczyny, które ową ciemną wizję świata zrodziły” (Sinko 1964: VII)⁷.

Niedługo później, bo od lat dwudziestych osiemnastego wieku, inni angielscy poeci zaczęli się fascynować tym, co tajemnicze i przerażające. Chris Brooks za „najbardziej gotyckich” twórców tego okresu uznaje reprezentantów tzw. *The Graveyard School*, wśród których wymienić można Thomasa Parnella, Edwarda Younga, Roberta Blaira (ze znanym w literaturze angielskiej *The Grave* z 1743 r.), Williama Collinsa, Thomasa Graya (autora *Elegii napisanej na wiejskim cmentarzu*⁸ z bardzo słynnym, „gotyckim” początkiem) czy Thomasa Wartona (jako twórcy *Pleasures of Melancholy*, w których inspirował się Miltonem). W twórczości ich dominowała melancholia, refleksja o marności ludzkich aspiracji oraz koszarne fantazje o śmierci i rozkładzie (Brooks 1999: 110-112). Wiele z tych wątków znalazło swoje odzwierciedlenie w powieści gotyckiej; zdaniem Kennetha Clarka jej autorzy odziedziczyli po wyżej wymienionych poetach wszystkie rekwizyty poezji nocy i śmierci (Grzęda 2020: 314). Rzecz jest ciekawa także z perspektywy kultury popularnej – autorzy ci odkryli bowiem społeczny apetyt klasy średniej na dzieła uruchamiające maszynę śmierci i makabry, która była odtąd stałą częścią literatury (Brooks 1999: 110-112). Stąd niedaleko już do

⁶ Co istotne, to cytatami właśnie z tych autorów podparł swe rozważania Edmund Burke jako autor pism ważnych dla poetyki powieści gotyckiej (Sinko 1972: 32).

⁷ Głos badaczki nie musi być tu jednak obowiązujący, bo na przykład według Anny Staniewskiej Webster był drugim po Shakespeare’u dramaturgiem tego okresu (Staniewska 1989: 16).

⁸ Na język polski tłumaczyli ją Stanisław Barańczak i Jerzy Pietrkiewicz.

utrzymującego się z pisania opowieści grozy Poe'go. Nietrudno zatem dostrzec nić wiążącą te teksty z romantyzmem.

W przypadku romantyzmu polskiego można dostrzec jeszcze jedno istotne źródło – literaturę staropolską, a przede wszystkim barokową. Przywoływany już tutaj Kruszelnicki zauważa, że i do niej odwoływali się rodzimi twórcy. Za przykład niech posłuży chociażby młody Słowacki, który zaczytywał się w poezji ks. Józefa Baki, skąd mógł zaczerpnąć wiele akcesoriów pozwalających na wywołanie szoku, grozy i wrażenia okrucieństwa (Kowalczykowska 2020: 259). Antoni Czyż stawiał mocniejszą nawet tezę, że „Słowacki wyrasta, wysnuwa się z baroku wprost, organicznie i niepostrzeżenie” i to z tego dziedzictwa wzięły się na przykład w *Lilli Wenedzie* – tak pogardzane przez Borowego – „diaboliczna patriarchini, wieszczby z kłamstwami pomieszane, nekrofilia, piorun, co szczeka, owa cała atmosfera trupia i krwawa” (Czyż 1995: 66; Borowy 1983: 263). Kruszelnicki twierdzi jednak, że dopiero romantycy⁹ docenili piękno skażone, piękno okrucieństwa, zła i strachu; dopiero oni mieli uczynić z tak pojmowanej grozy jakość autoteliczną (Kruszelnicki 2010: 26-27; 29-30; 57).

Już wcześniej były jednak obecne w literaturze polskiej tego rodzaju inspiracje. Pomińmy ustępy *Wojny chocimskiej* Potockiego, w których polscy wojowie dokonują na wrogach aktów kanibalizmu (co dziś wywołuje obrzydzenie, ale w czasach autora miało ewokować wzniosłość i potwierdzać ich potęgę; Biernacka 1969: 48-51) czy preturpistyczne wiersze wspomnianego Baki¹⁰ – rzeczywiście trudno mówić tam o pięknie lub autoteliczności. Można jednak w literaturze tego okresu odnaleźć dzieła, w których przedstawienia skażonego piękna mogą niepokoić nawet dziś. Barbara Biernacka zauważa na przykład perwersyjne przemieszanie piękna z brzydotą we fragmencie *Nadobnej Paskwaliny*, w którym narrator z omalże sadystycznym zamiłowaniem opisuje urokliwość powieszzonego Kupidyńka, to jest kolejne etapy umierania dziecka. Zwraca też uwagę na takie szczegóły, jak choćby wyciekająca z ust ślina, podrygujące nogi itp. (Biernacka 1969: 72). Innego przykładu – mniej drastycznego, a dzięki temu bardziej mieszczącego się w ramach zmaconego, ale wciąż jednak piękna – dostarcza włoski poeta Claudio Achillini opisujący urodę epileptyczki w utworze *Bellissima spiritata*. Pomijając odniesienia do walorów zewnętrznych, a zostając przy samej

⁹ Zdaniem Kruszelnickiego wyjątek w tej kwestii stanowił tylko de Sade, chcący z przemocy i zbrodni uczynić wartość estetyczną, co jego libertynom ostatecznie i tak nigdy się nie udawało, jako iż leżało poza zasięgiem ludzkich możliwości.

¹⁰ Więcej na ten temat: Barski 2017-2018.

grozie, wspomnijmy o tak zwanej poezji otwartego grobu, którą opisała Alina Nowicka-Jeżowa (1992: 71). Mieli więc romantycy swoich poprzedników. Janusz Goliński wzmiankował, że już w siedemnastym wieku artyści zaczęli sławić piękno trupa, lubowali się w opisywaniu męki, rozkładu i kontemplowaniu wszechobecności śmierci oraz perwersyjnie zblizali do siebie pierwiastki Erosa i Thanatosa (Goliński 1997: 174-175).

Byłaby to zresztą także cecha utworów Boskiego Markiza, którego wpływ na powieść gotycką oraz formację romantyczną jeszcze zostanie omówiony, a który jednak – mimo iż dość zgodnie jest przez badaczy uznawany za prekursora literatury szaleństwa i grozy (Brzostek 2009: 12; Kruszelnicki 2010: 28-29) – nie żył w próżni i miał poprzedników. Byli nimi autorzy szesnasto- i siedemnastowiecznych „historii tragicznych” (*histoires tragiques*), tacy jak Pierre Boaistuau, François de Rosset czy Antoine de Nervèze, inspirujący się koszmarem wojennej rzeczywistości owego „wieku żelaza, który, jak się zdaje, skonfederował się ze śmiercią i pakt zawarł z piekłem” (Mazur 2007: 9)¹¹. W ich tekstach odbijały się echa takich wydarzeń jak Noc św. Bartłomieja czy działalność Frondy, co zbliża ich – jeśli chodzi o oddziaływanie wstrząsów historycznych na twórczość literacką – do autorów powieści gotyckiej. Bardziej od specyfiki gatunkowej i kontekstu politycznego, omówionych dokładnie już przez Barbarę Mazur, interesuje nas tu tematyka tych utworów, które epatują okrucieństwem, w których nie unika się obrazów rozlewu krwi ani motywów kazirodztwa lub dzieciobójstwa, ukazywania bestialstwa zbrodni „niskiej”, dyktowanej instynktami, jak i tragiczności „wysokiej”, bardziej świadomej (Mazur 2007: 19-20).

Równolegle rozwija się podówczas forma *canard*, ewoluująca potem w *fait-divers* – krótkie, mroczne, sensacyjne historie chętnie opowiadane na jarmarkach czy odpustach. Podobnie jak *histoires tragiques* przedstawiały akty świętokradztwa, narodziny potworów, gwałty czy cały szereg innych zbrodni. Zbliżone treści zawierały też tak zwane „powieści pobożne” (jednym z ich autorów był cytowany uprzednio biskup Jean-Pierre Camus), które „pod moralizatorską powierzchnią kryją nierzadko mroczne historie pełne przemocy i okrucieństwa” (Wysłobłocki 2020: 86-88).

Ten swoisty gatunek, który stanowią „historie tragiczne”, jest tutaj ważny z dwóch powodów – po pierwsze, on także ujawnił zapotrzebowanie społeczne na ten rodzaj prozy, który zrobił ogromną karierę, wygasła dopiero, gdy poetyki

¹¹ Mazur cytuje następujący tekst: J.-P. Camus, *L'acheminement à la dévotion civile*.

siedemnastowieczne pozbawiły go racji bytu. Po drugie – bowiem powrócił on na kartach literatury pisanej przez Sade’a, a następnie inspirował romantyków *sensu largo*. Jako przykład Mazur wymienia tu *Contes cruels* Villiers’a de l’Isle-Adama, *Les diaboliques* Barbey’a d’Aureville’ego czy *Contes fantastiques* Maupassanta (Mazur 2007: 9-24). Także Janion zauważa, że „czynnikiem inspirującym rewoltę romantyczną była – dziedziczona zresztą nieraz po baroku – dezestetyzacja śmierci” (Janion 1984: 111). Również barok, co nie pozostaje bez znaczenia w kontekście niniejszych rozważań, chętnie korzystał z motywów gotyckich takich jak rozkład czy *danse macabre* (Prejs 1980: 44). Wszystkie te wątki łączą się i splatają w niezwykle sposób – tworzą podziemny strumień („długie trwanie”) fascynacji przemocą i makabrą, który zasila kolejne prądy i dziedziny życia literackiego tak, że nieraz trudno dociec, gdzie dana tradycja ma swoje źródło¹².

Sade. Szara eminencja romantycznej grozy

Donatien Alphonse François de Sade – oto kolejne ogniwo ewolucji prowadzącej do romantycznej grozy, choć nie był on, rzecz jasna, jedynym autorem powieści libertyńskiej. Swoje apogeum osiągnęła ona bowiem także w twórczości Pierre’a Choderlosa de Laclos (Wysłobłocki 2020: 88). Sam Boski Markiz wpływał na epokę zarówno pośrednio, to jest poprzez powieść gotycką (a w szczególności tę jej odmianę, którą Montague Summers określił jako *terror gothic*; Sinko 1972: 35; Summers 1969), jak i bezpośrednio, ponieważ zdaniem

¹² Cofać się zaś można jeszcze dalej, do średniowiecza, gdzie swój istotny wpływ na artystyczne obrazy makabry miało chrześcijaństwo – przykładem chociażby naturalistyczne opisy pasywnych tortur w *Rozmyślaniach dominikańskich*, w których przeczytamy o kołcach z korony cierniowej przebijających się aż do mózgu Chrystusa, krwi buchającej nosem i uszami, gwoździach rozcinających ciało itp. Inny przykład: motyw dziewicy-trupa, który obserwujemy chociażby w *Nie-Boskiej komedii* Krasieńskiego, mógł być inspirowany nowelą *Historia Tybalda de la Jacquièr*e wchodzącą w skład *Rękopisu znalezionej w Saragossie*. Potocki odnalazł wątek jej poświęcony w *Relationes curiosae* Eberharda Wenera Happela. Wykorzystał ją wcześniej wspomniany tu już François de Rosset. Jedną z najstarszych wersji tej historii jest zaś powiastka z początku czternastego wieku, której źródłem jest chrześcijańska asceza. Na rzecz życia wiecznego potępiła ona całkowicie szczęście doczesne, co w końcu doprowadziło wyobraźnię pisarzy do „opętania przez wizję rozkładających się zwłok, wizję opracowywaną literacko z makabryczno-sadystycznym upodobaniem” (Krzyżanowski 1961: 525). Obraz, który zatem zainspirował Krasieńskiego, choć pochodził z gotycyzujących fragmentów dzieła Potockiego, ma swoje źródło w motywie wyzyskiwanym już wiele wieków wcześniej (Krzyżanowski 1961: 525-550).

Bogdana Banasiaka oddziaływał on na całe grono romantyków, wśród których wymienić można Hoffmanna, Byrona, Maturina, Hugo, Musseta, Alphonse'a de Lamartine'a, Charles'a Nodiera, Étienne'a Piverta de Senancoura, Alfreda de Vigny'ego, Stendhala, Frédérica Soulié czy Pétrusa Borela (Banasiak 2006: 33)¹³.

Obszernie o związkach angielskiego lorda z de Sade'em pisze Joshua D. Gonsalves, przypominając zresztą o przerażeniu Lady Byron, która w sekretnej skrytce męża odnalazła najprawdopodobniej *La nouvelle Justine*. Redukowanie tych związków do zbliżonych preferencji seksualnych byłoby nadmiernym uproszczeniem – badacz sugeruje bowiem wspólne, antybiblijne lub gnostyckie podłoże myśli filozoficznej i antropologicznej obu autorów, która objawia się w niechęci do naturalnej reprodukcji jako mnożenia skażonej materii. Według Gonsalvesa wyraża się to na przykład w następujących wersach *Kaina* (Gonsalves 2010: par. 10, 24-27):

Wszelako gdyby to dumne myślenie
 Z materią było niewolniczą zwite,
 Gdyby poznanie tych rzeczy i popęd
 Do nich, i jeszcze wyższa nad to mądrość,
 Przykuta była do najnikczemniejszej,
 Najpowszedniejszej, najlichszej potrzeby,
 Brudu i błota – gdyby z uciech twoich
 Najpowabniejsza: słodkie poniżenie,
 Była czym tylko, niszczącym mamidłem
 Do zwabienia cię, byś na nowo płodził
 Dusze i ciała, z góry potępione,
 A tak niezmiernie rzadko szczęsne... (Byron 1986: 551).

Takie odczytanie potwierdzałyby interpretacje Banasiaka, który – przywołując też Pierre'a Klossowskiego i Marcela Hénaffa – uważa, że u de Sade'a stosunek homoseksualny jest największą formą sprzeciwu wobec Natury (i chrześcijańskiego Boga), ponieważ nie pozwala na przedłużenie gatunku (a zatem jest

¹³ Związki te są w rodzimym literaturoznawstwie niemal całkowicie pominięte, o dwóch ostatnich pisarzach trudno zaś nawet usłyszeć. Warto więc przywołać tu anglojęzyczne studium Victora Bromberta, który pisze o Borelu w perspektywie gotycyzmu, wspominając wszakże również o de Sadzie (Brombert 1969). Istotne mogłyby być w tym kontekście tekst Francesca Manziniego (2007) i artykuł Kathy Comfort (2008).

w pełni autoteliczny) i uchyla różnice płci (Banasiak 2006: 219-220). Wszystko to służy do walki o suwerenność względem Natury i całkowitą wolność – warto tu może przypomnieć o przekonaniach Schillera, który rozważał samobójstwo w kategoriach niezależności podmiotu¹⁴.

Myśl sade'owska towarzyszy więc Byronowi w kontekście strachu nie tylko w najbardziej dosłownym sensie (wszak były to jeszcze czasy, gdy tzw. sodomia była penalizowana), ale i wtedy, gdy chodzi o wyrażenie wręcz antropozoficznych treści związanych z poczuciem niepotrzebności istnienia i nieproszenia się o przyjsię na świat, w czym jako żywo pobrzmiewają tony *Raju utraconego* Milтона i tragedia stworzonej przez doktora Frankensteina istoty. Wiemy zresztą, że dla romantyków, ogarniętych często monizmem spirytualistycznym, materia wymagała swojego dopełnienia w sferze sakralnej (Bittner 1998: 72-73). Należy zatem wziąć pod uwagę, również to, że homoseksualizm wśród romantyków może mieć także – poza ściśle erotycznym – filozoficzny wymiar, to jest dać się interpretować jako gnostyczny lęk przed materią. Nie idzie tu oczywiście o zabawne raczej założenie, że oto ten czy inny romantyk przez cały czas jest heteroseksualistą, by potem, w wyniku refleksji filozoficznej, postanowił zostać gejem; chodzi raczej o to, czy do swoich preferencji dopisywał też, jak de Sade, jakąś ideową nadbudowę¹⁵. Podążając tą drogą, można postawić kolejne hipotezy. Być może w takiej interpretacji orientacji seksualnej, niepozwalającej na reprodukcję, może być zakodowany strach przed powołaniem do życia istoty skazanej na cierpienie, charakterystyczny dla współczesnego antynatalizmu. Niewykluczone też, że można go było wyrazić przy pomocy motywiki grozy. Rozważania, które zostaną później osnute na refleksji Piotra Sobolczyka pokażą, że gotycyzm mógł artykułować odmienną orientację seksualną – zdaje się więc, że i ten sade'owsko-romantyczny trop jest godny podjęcia.

Akt kazirodztwa symbolizuje z kolei u Boskiego Markiza samotność, a wręcz pewną autarkiczność, która staje się „absolutnym i doskonałym wyrazem

¹⁴ Więcej na ten temat: Trogan 2019.

¹⁵ Warto powiedzieć tu o stosunku, jaki Byron miał do kobiet – w liście z 28 stycznia 1817 roku pisał na przykład do Thomasa Moore'a, że kobiety, co do zasady, są sukami – z wyłączeniem siostry poety, żony adresata oraz Fortuny (Stępień 2016: 72). Wprawdzie w cytowanym przez autorkę tłumaczeniu widnieje słowo „kurwa”, jednak „suka” wydaje się trafniejszym wyborem. W definicji z *Classical Dictionary of the Vulgar Tongue* czytamy, że jest to najbardziej obraźliwe (bardziej nawet niż „dziwka”) słowo, jakim można nazwać angielską kobietę (Grose 1788: C).

tęgo świata zamknięcia, zamknięcia w więzieniu, które staje się szybko dla Sade'a czymś więcej niż tylko pętami jego egzystencji – zasadniczą figurą świata” (Banasiak 2006: 221). Nietrudno tu już przeciągnąć linię między tymi słowami a gotycyzmem z jednej strony (wykorzystującym często motyw kazirodztwa i izolacji), zaś romantyzmem z drugiej, jako iż motyw więzienia wykorzystywano wtedy w celu wyrażenia pragnienia wolności (Piwińska 1986: 56-58), a także do opisanego egzystencji ziemskiej jako pułapki.

W bardzo zbliżonym do de Sade'a sensie myśli o kazirodztwie także Chateaubriand w *Reném* – Źmigrodzka i Janion podkreślają, że jednym z tematów powieści jest niemożność nawiązania trwałych więzi międzyludzkich. Bohater widzi na to szansę tylko w związku z siostrą, która z jednej strony stanowiłaby inną osobę, ale z drugiej – na tyle bliźniaczo podobną, że porozumienie byłoby możliwe – choć byłby to po części „perwersyjny związek z samym sobą” (Janion & Źmigrodzka 1983: 17). To jedyna szansa na przełamanie samotności – przy czym to, co dla Źmigrodzkiej i Janion stanowi „sugestię”, wedle francuskiego badacza, Alaina Goldschlägera, jest przez autora nazwane precyzyjnie i nie budzi żadnych wątpliwości (Goldschläger 1973-1974: 3). Z kolei monografista de Sade'a zwraca uwagę, iż „absolutna samotność” jest jednym z centralnych wątków myśli markiza. Uważał on, że rodzimy się i umieramy osamotnieni, i nie ma żadnej metody, by to zmienić – nie ma powrotu do „raju utraconego”, którego szukał choćby Rousseau. Więcej nawet, wyprzedzał on formułę Sartre'a „piekło to inni” – jak mówił Maurice Lever, „jedyną uchwytą rzeczywistością w jego oczach może być tylko rzeczywistość podmiotu zamkniętego w sobie i wrogiego każdemu innemu podmiotowi spierającemu się z nim o suwerenność” (Banasiak 2006: 379). I Chateaubriand zatem, i de Sade myśla o kazirodztwie w kontekście alienacji człowieka. Ten sam wątek, który w powieści gotyckiej służy konstruowaniu nagłego zwrotu akcji, u romantyków – być może za pośrednictwem Boskiego Markiza właśnie – zyskuje znaczenie antropologiczne¹⁶.

¹⁶ Istnieją jeszcze inne związki Chateaubrianda z Sade'em. O wielu mówi cytowany tu już Goldschläger, warto wspomnieć jednak o jednym dodatkowym. René mianowicie podsumowuje swoje życie, stwierdzając: „Chciałbym się nie rodzić lub zostać zapomnianym na zawsze” (za: Janion & Źmigrodzka 1983: 18). Jakże podobne to do słów de Sade'a z jego *Testamentu*: „Po zasypaniu dołu należy zasiać na nim żołądź, aby w wyniku tego miejsce wspomnianego dołu zostało pokryte, zagajnik stał się tak gęsty jak przedtem, a ślady mego grobu znikły z powierzchni Ziemi, tak jak pochlebiam sobie, że pamięć o mnie zniknie z pamięci ludzi” (Banasiak 2006: 9).

Pozostańmy na gruncie związków autora *Justyny* z innymi tradycjami. Janion wymienia znamioną zbieżność dat publikacji utworów Markiza i Ann Radcliffe, a także prawdopodobny wpływ *Justyny albo nieszczęście cnoty* na *Mnicha* Lewisa – co nie dziwne, biorąc pod uwagę właściwy temat tego ostatniego, którym jest – zdaniem polskiej badaczki – demonizm libido, które niszczy tak posiadacza, jak i jego ofiarę (Janion 2000: 232-233, 240)¹⁷. I choć pewnie można by polemizować z przypisującym tak dużą rolę de Sade'owi Prazem, należy zgodzić się z nim, gdy nazywa go „szarą eminencją romantyzmu, domowym duszkiem szepczącym do ucha *mauvais maîtres* i *poètes maudits*” (Praz 2010: 12). Duszkiem, który szeptał im o wszystkim tym, co objęte było tabu. Wpływ Sade'a na generację romantyków można opisać użytą wcześniej metaforą podziemnego strumienia zasilającego twórczość wszystkich tych epok, które zgłębiają problemy zła, okrucieństwa i ciemnej seksualności, a także – czerpiącą chętnie z ich wszystkich na raz – romantyczną grozę. Pisze choćby Janion, iż „młodego Krasińskiego cechuje jakaś dziwna zaciekłość w posuwaniu do końca ohydy wydarzeń – chciałoby się powiedzieć, że podobnie jak u Sade'a” (Janion 2001b: 84)¹⁸. Tak też widział Boskiego Markiza Sainte-Beuve, uznając, że jest jednym z ojców jego epoki – tyle tylko, że nie – jak Byron – w sposób oczywisty i jawny (Praz 2010: 97).

Gotycyzm polityczny, gotycka polityka

De Sade jest dla nas interesujący także z innych powodów – nie tylko bowiem był czytelnikiem powieści gotyckich (pozytywnie odbierał zawarte w nich „czary i fantasmagorie” [Janion 2000: 235], ceniąc sobie zwłaszcza *Mnicha*), ale i trafnie zdiagnozował źródło literatury gotyckiej, jakim były między

¹⁷ *Mnicha* z twórczością de Sade'a wyraźnie łączy ponadto stosowana poetyka oparta na obszernej zakrojonej inwersji tradycyjnych wątków romansowych, a także dążeniu do całkowitego zniszczenia cnoty (Janion 2000: 245-246). Warto przy tym zauważyć, że i de Sade „gotycyzuje” się, ulega „modzie na gotyk” – o ile na przykład *Niedole cnoty* napisane są w formie powiastki filozoficznej, tak już następne wersje tej powieści, to jest kolejne *Justyny*, są coraz silniej przepętnione okrucieństwem i przemocą (Wysłobłocki 2020: 88).

¹⁸ Trudno się z tą uwagą Janion nie zgodzić, szczególnie wzięwszy pod uwagę układ wydarzeń w takich powieściach de Sade'a jak *Niedole cnoty*, w których autor zastosował swoistą gradację zbrodni, jakich dopuszczają się kolejno spotykani przez Justynę ludzie.

innymi wstrząs historyczne w rodzaju Wielkiej Rewolucji Francuskiej. Także Zygmunt Krasiński odnajdywał korzenie frenetyzmu (od którego jako młody pisarz sam nie stronił) w przyzwyczajeniu ludności do widoku rozlewu krwi i, skutkiem tego, potrzebie nowych, coraz silniejszych bodźców w sztuce. Sprowadza się to wszystko do, jak celnie konstatuje Janion, próby znalezienia języka do opisu okrucieństwa rzeczywistości (Janion 2000: 235-237). Podobną opinię wyraża Brzostek, stwierdzając, że brukowa powieść grozy była sposobem na oswojenie traumy związanej z Rewolucją. Tylko zwielenokrotniona makabra, przechodząca nawet w kicz, była w stanie oddać koszmar tych lat (Brzostek 2009: 108). O katarktycznej, oczyszczającej funkcji owych utworów w czasach, gdy „dotychczasowy świat legł w gruzach, a instytucje polityczne, społeczne i religijne przestały stanowić jakiegokolwiek oparcie”, wspomina także Wysłobłocki (2020: 97). Chodziło też, rzecz jasna, o potrzebę stworzenia nowego języka dla nowego obywatela – republikanina, posługującego się mową prostą, szczerą, nie zaś wygłaskanym, metaforycznym językiem wyższych warstw, któremu nie da się zaufać (Wysłobłocki 2020: 90). Najbardziej aforystycznie ujął to może Hugo w przedmowie do *Hernaniego*: „Dla nowego ludu – nowa sztuka” (Hugo 1953: 5).

Istotna jest jednak jeszcze jedna kwestia, a mianowicie: kto i z jakiej perspektywy dokonuje tych literackich transpozycji. Można by się spodziewać, że skoro bunt stanowi podstawę paradygmatu romantycznego, a rewolucja pociągała wielu przedstawicieli tego nurtu, to i wśród autorów powieści gotyckiej, silnie przecież inspirującej romantyzm, odnajdziemy autorów o podobnych przekonaniach. Tymczasem u początków tego gatunku było wręcz zupełnie na odwrót – jednym ze źródeł lęku w utworach Walpole’a, Clary Reeve, Radcliffe czy (na nieco innym gruncie) Burke’a był histeryczny lęk przed gwałtownymi przemianami społecznymi, mogącymi godzić w święte prawo własności, które jawi się u nich niemal jako wartość moralna (Bruyn 1987: 421). Zwłaszcza interesujący okazuje się tu przypadek Burke’a, będącego, zdaniem Byrne’a, „romantykiem” (Byrne 2006: 14-15, 34), ale również jednym z twórców konserwatyzmu, który potępiał rewolucję jako uderzającą w wypróbowane i wytrzymałe próbę czasu prawa. Krytykował zwłaszcza atak na monarchię francuską i Kościół, którym państwo miały zawdzięczać ład i porządek (Musiewicz 2011: 125-126). Z tego powodu nad zdobywane w czasie rewolucji francuskiej prawa człowieka przedkładał tradycyjne „prawa Anglika” (Agamben 2018: 174). Podobnie Reeve była zwolenniczką *ancien régime’u*, uważała, że nowe doktryny polityczne wiążą się z czystą anarchią,

dlatego w swoich utworach chciała przeciwstawić im wizję tradycyjnie rządzonego, opartego na porządku i dyscyplinie państwa (Sinko 1964: XVII). Takie zapatrywania autorów powieści gotyckiej potwierdziłaby opinia niektórych historyków, według których była ona „produktem okresu całkowitego rozkładu feudalizmu angielskiego, schyłku arystokracji jako klasy” (Janion 1962: 46).

Rzecz to paradoksalna, biorąc pod uwagę, że autorów powieści gotyckiej inspirował de Sade, stojący niejako po drugiej stronie barykady – ten sam, który w powieści *Julietta. Powodzenie występku* stwierdzał, że własność to *de facto* kradzież, który został nagle przeniesiony z Bastylii do innego więzienia, ponieważ podburzał z okna lud, i który fascynował się rewolucją, a nawet sam miał w niej niewielki udział (Banasiak 2006: 24-26)¹⁹. Zdaniem Brooksa popularność powieści gotyckiej w Anglii podczas jej wojny z Francją wzięła się bowiem z próby rozładowania potencjalnych impulsów rewolucyjnych w sferze fikcji, tak, aby porządek społeczny pozostał nienaruszony (Brooks 1999: 115-116)²⁰. W tym sensie, biorąc pod uwagę konserwatywne przekonania pisarzy, o których tu mowa, wykorzystywanie rekwizytów gotyckich w „rewolucyjnych” dziełach romantyków mogłoby zostać uznane (o ile oczywiście byłoby działaniem świadomym) za praktykę subwersywną.

Z taką sytuacją spotkamy się w literaturze irlandzkiej. W odmianie gotycyzmu nazywanej *irish jacobin gothic* dokonały się znamienne przekształcenia. Tam, gdzie w twórczości Anglików podmiot kobiecy był słaby (często nawet masochistyczny), a jego aktywność zredukowana do sfery domowej, u Irlandczyków włączany był w sferę rewolucyjnej polityki; ponadto irlandzka konwencja gotycka miała deimperializujący (względem Anglii) wymiar oraz, co najważniejsze, koncentrowała się nie na fikcyjnych opowieściach, ale na przedstawianiu okrucieństwa rzeczywistości i dążeniu do walki o jej zmianę. Nie sposób opisać tu tematu obszerniej, a i powyższa konstatacja stanowi konieczne uogólnienie, warto przytoczyć jednak choćby przykład

¹⁹ Warto tu zauważyć, że decyzja o wzięciu udziału w rewolucji była też po części decyzją „taktyczną” – wpływ na nią miała świadomość, że za szlacheckie pochodzenie może zostać w każdej chwili zgilotnowany. By je ukryć, przestał również w tym okresie używać przyimka „de” przed nazwiskiem.

²⁰ Jeśli idzie o Burke’a, to jego potępienie dla przewrotów objawia się szczególnie wyraźnie w *Rozważaniach o rewolucji we Francji*. Interesującym przykładem podobnego zjawiska mogą być także grafiki Jamesa Gillraya. Na jednej z nich (*Un petit Souper a la Parisienne – or – A Family of Sans Culotts refreshing after the fatigues of the day, 1792*) przedstawia sankiulotów w przerysowany i drastyczny sposób jako grupę kanibali.

irlandzkiej romantyczki, Henrietty Battier, nawołującej do politycznej zemsty. Jej poezja wykorzystywała śmiało obrazy przemocy oraz operowała konwencją gotycyzmu i makabry nie dla celów ludycznych czy estetycznych, ale z bardzo konkretnego powodu – aby zmusić swojego odbiorcę do stawienia oporu, mentalnego lub fizycznego (Gillespie 2014: 54-62)²¹. W tym kręgu językowym konieczne wydaje się też przywołanie Blake'a, który typowe dla „gotyckiego dyskursu” motywy wykorzystuje w celu wyrażenia sprzeciwu wobec despotycznej władzy i represji z jej strony (za przykład niech posłuży chociażby *The French Revolution*), a także Shelleya, opisującego w ten sposób „ziemską tyranię i niesprawiedliwość” (*The Triumph of Life*; Punter & Byron 2009: 16-17). Trafna jest uwaga Jarosława Płuciennika, zdaniem którego transgresja u twórców (a w powyższych przypadkach widzimy przekroczenie zarówno etyczne, jak i estetyczne) ma przekładać się na transgresję u czytelnika. Przykładem może być społeczno-polityczny radykalizm odbiorców twórców z kręgu surrealistów (Płuciennik 2002: 50). Także tego rodzaju pisarstwo romantyków można interpretować jako nakłaniające do przekraczające różnych granic w określonych, np. politycznych, celach.

Nim przejdziemy do właściwego gotycyzmu – którego „macierzą” jest Anglia – warto wspomnieć jeszcze tylko o dwóch analogicznych do niego tendencjach, występujących jednak w innych państwach. Pierwszą z nich jest oczywiście niemiecki okres *Sturm und Drang*, który wydał mogące zasilać gotycyzm (zwłaszcza Lewisa) oraz romantyczną grozę dzieła, takie jak np. *Zbójcy* Schillera (Janion 2000: 248). Zdaniem Brooksa utwory z lat „burzy i naporu” charakteryzują się zresztą gotyckim nachyleniem (Brooks 1999: 118-119).

Angielskim gotycyzmem był z kolei inspirowany trubaduryzm francuski, szczególnie w odmianie „straszliwej” (*terrible*). Francuzi mieli też swój odpowiednik powieści gotyckiej, jaką była *roman noir*, mająca jednak również „swojskie” korzenie sięgające nawet szesnastego wieku – przywołaliśmy je wcześniej, w kontekście rozważań o *histoires tragiques*. Elementy grozy zawierały także inne mogące wspierać romantyzm prądy, takie jak osjanizm czy youngizm (Sinko 1972: 30), tu jednak interesować będzie nas przede wszystkim gotycyzm. To właśnie on jest najważniejszym źródłem przedstawień strachu dla romantyków – choć powyższy wywód miał pokazać, że takich źródeł, różnie rozlokowanych w czasie i przestrzeni i o różnej sile, było więcej. Wszystkie

²¹ Więcej o działalności Battier: Behrendt 2005: 158-159.

jednak, zasilając się wzajemnie, tworzyły czarny nurt niosący i odwieczne, i aktualne lęki, który dopłynął aż do końca dziewiętnastego wieku i pochłonął bez reszty współczesnych²².

Imaginacja i (nie)rozum a romantyzm i gotycyzm

Trudności z przypisaniem danego utworu do jednej lub drugiej tradycji albo z ustaleniem cezury je dzielącej mają swoje źródło w licznych podobieństwach między nimi. Łatwiej jest o takie zaklasyfikowanie dzieła w przypadkach, w których dane teksty dzieli dłuższy okres – wtedy ustalenie kierunku wpływu jest rzeczą oczywistą. I tak na przykład według cytowanego już Roberta D. Hume'a wczesne powieści gotyckie można uznać za prekursorskie wobec romantyzmu pod względem wrażliwości, wzniosłości, „pomieszania dobra i zła” oraz zaangażowania odbiorcy w inny niż racjonalny sposób oglądu świata (Hume 1964: 289). Szczególnie ta ostatnia informacja wydaje się interesująca, gdy pod uwagę weźmiemy okoliczności narodzin powieści gotyckiej. Znana jest hipoteza, że wyrosła ona niejako ze zmęczenia ograniczeniami oświecenia, wypierającego wszystko, co nienaukowe, i postrzegającego jednostkę wyłącznie w kategoriach rozumu (Kruszelnicki 2010: 28). I tak ten sam Kant, który wsparł swoją estetyką, a także poprzez autonomizację sztuki i subiektywizację jej odbioru (Namowicz 2000: XLIII) grozę romantyczną, twierdził, że to, co poza rozumem, jest chorobą lub zbrodnią przeciwko człowieczeństwu (Brzostek 2009: 33). Jednak mimo totalitarnych zapędów oświecenia i jego prób wyparcia mitów (Horkheimer & Adorno 1994: 19-22) wątpliwe jest, by *ratio* osiągnęło pełny sukces. Zdaniem Brzostka irracjonalność nie tyle została usunięta z dyskursu publicznego (była zresztą silnie obecna w społecznościach wiejskich i ich opowieściach o potworach itp.), ile w zakamuflowanej formie przedostała się do nieświadomości kulturowej. Powieść grozy, także gotycką, wolno więc interpretować jako powrót wypartej niesamowitości, co uruchamia kontekst psychoanalityczny. Była zarazem efektem ubocznym oświeceniowego **wątpiącego** rozumu, którego ontologiczna

²² Zdaniem Rafała Nawrockiego groza była „wielką fascynacją epoki”, dzięki której „debiutowali i tworzyli najwybitniejsi, w tej liczbie E.T.A. Hoffmann, Washington Irving, Nathaniel Hawthorne, Charles Dickens, Mary Wollstonecraft-Shelley, Sheridan Le Fanu, Edgar Allan Poe, Ambrose Bierce, Prosper Mérimée, Gérard de Nerval, Mikołaj Gogol, Aleksander Puszkina i inni” (Nawrocki 2014: 13).

niepewność – ale i negowanie własnych przesłanek²³ – doprowadzić mogła do potraktowania takiej twórczości poważnie, a nawet jako zagrożenia (Brzostek 2009: 26-27; 65; 95; 127).

Jest jednak jeszcze jedna interesująca perspektywa. Otóż powieść gotycka (a także „kostium gotycki”) mogły, zdaniem Brzostka, stanowić sposób na „przemycenie” do oficjalnego, homogenicznego dyskursu elementów związanych z nierozumem, na przykład poznania obłąkanego. Robiły zatem to, co dopiero w okresie „gorączki romantycznej” odważono się robić wprost. Z drugiej zaś strony obecność niskiego gatunku, za jaki uznawano w klasycystycznych poetykach romans, pozwalała dyskredytować oponenta, którym był nierozum, i utrzymywać dominację rozumu przy zachowaniu pozorów polifonii (Brzostek 2009: 101-102; 111).

Problemy te są istotne, ponieważ odsłaniają „wspólnego wroga”, którym dla gotycyzmu i romantyzmu była estetyka klasycystyczna i epistemologia racjonalistyczna (Brzostek 2009: 23). Szczególnie istotny jest aspekt poznania, pokazuje bowiem najbliższą historię, w której osadzona jest groza gnoseologiczna. Powieść gotycka, jak zauważono, rodzi się przecież w klinczu dwóch lęków. Jednego – przed poznaniem pozaracjonalnym i zabobonem (które należało unieszkodliwić przy użyciu totalitaryzującego *ratio*), drugiego – przed owym *ratio* właśnie, któremu przeciwstawiono zrazu dyskurs szaleństwa, później zaś także inne metody poznania²⁴.

Okazuje się jednak, że i „gorączka romantyczna” miała swoje powikłania. I tak już według Schleiermachera punktem wyjścia w procesie odbierania tekstu (ale i świata) jest „osobiste doświadczenie niezrozumienia, poczucia wyobcowania, uczucia nieswojości wobec tego, co ciemne, Heideggerowskiego *nicht-zuhause-sein*” (Januszkiewicz 2015: 13; na ten temat także: Gadamer 2004: 256). Doświadczenie grozy poznania i związanego z nim ludzkiego błąkania się w świecie i historii, a także alternatywne sposoby na poznanie prawdy o uniwersum stają się ważnym romantycznym tematem, który fascynował wielu autorów.

Są jednak także inne, nie mniej ważne podobieństwa łączące gotycyzm i romantyzm. Hume wymienia tu między innymi bliskość chronologiczną, wyrastanie z podobnych uwarunkowań, bohatera będącego obarczonym

²³ Za istotną cechę oświeceniowej nowoczesności uznaje ową gotowość do negacji własnych przesłanek Maciej Parkitny (2010: 10).

²⁴ Wśród tych metod można wymienić także poezję, miłość, sen, olśnienie, język czy mit (Cieśła-Korytowska 1997).

poczuciem winy wędrowcem, psychologiczną refleksję nad wnętrzem postaci, które próbują odnaleźć odpowiedzi na pytania ostateczne, a także pogrążone są w niezadowoleniu z zastanego świata i zwątpieniu w możliwość zrozumiałego rozwikłania paradoksów ludzkiej kondycji (Hume 1964: 288-289). Brooks dodaje, że łączy je także pewien irracjonalizm (Brooks 1999: 121)²⁵.

Do poradzenia sobie z rzeczonymi paradoksami przedstawiciele obu nurtów używają wyobraźni. Z dwojakiego jej rodzaju wynika jednak fundamentalna różnica. Zdaniem Hume'a gotycyzm nie wierzy w możliwość przekroczenia ludzkich ograniczeń i zmiany rzeczywistości, a swe poszukiwania ogranicza raczej do świata fizycznego. Autorzy tego nurtu operują *fancy*, która potrafi wprowadzić odnaleźć te paradoksy, ale nie potrafi ich rozwiązać. Inaczej z romantykami, którzy mieli za pomocą coleridge'owskiej *imagination* próbować rozwiązać najgłębsze sprzeczności świata i wyzwolić się z ograniczeń pętających człowieka, czego gotycyzm nie był w stanie zrobić. Takie postawienie sprawy rzuca inne światło chociażby na Byrona, którego przynależność do formacji romantycznej wydaje się niepodważalna. W istocie trudno jednak jego poezję przyrównać do tej Wordswortha, Keatsa czy Shelleya. Widoczne w niej: „kosmiczna rozpacz” (Hume 1964: 289), brak wiary w transcendentalną moc wyobraźni oraz moralne rozterki bohaterów takich, jak Manfred czy Kain zblizają go zdecydowanie bardziej do gotycyzmu (Hume 1964: 288-289)²⁶. Nie bez przyczyny łotra gotyckiego uznaje się więc za protoplastę bohaterów byronicznych (Janion 2008: 105).

I chociaż dystynkcja ta z pewnością jest narzędziem idealnym i skłaniającym do ostatecznych wniosków (nie postawimy bowiem teraz Byrona w jednym rzędzie z Walpole'em), to funkcjonalne jej potraktowanie pozwoli uwydatnić pewne obszary wpływów gotycyzmu w literaturze romantycznej. Dopatrywać się ich można w tych dziełach, w których ukazana jest niemożność opuszczenia pułapki fizycznej egzystencji nawet dzięki mocy sztuki czy wyobraźni lub w których materia stawia duchowi tak silny opór, że jedynym wyjściem pozostaje śmierć lub potępienie. Być może więc spór o „romantyczność” albo „gotyckość” danego dzieła mogłaby pomóc rozstrzygnąć refleksja nad tym, która strona tej

²⁵ Nie dotyczy on oczywiście tych powieści gotyckich, które pozornie nadnaturalne zagrożenia wyjaśniają ostatecznie w racjonalny sposób.

²⁶ Warto przy tym jednak podkreślić, że on sam miał niejednoznaczny stosunek do konwencji gotyckiej. Bez wątpienia nawiązywał do niej, niekiedy, jak Shelley, w celu opisanego politycznego i religijnego ucisku. Bywało też jednak, że wyśmiewał, na przykład w *Wędrownkach Childa Harolda* czy *Don Juanie* (Punter & Byron 2009: 18).

gnostycznej opozycji materii i duchowości wygrywa walkę o człowieka. Istotniejsze jest jednak to, że także polscy romantycy stosowali rozróżnienie między imaginiacją (wyobraźnią stwarzającą „kosmiczną siłą duchową” a „dużo niżej ocenianą »fantazją« niezakorzenioną w kosmosie”) (Janion 1991: 7)²⁷. Tą drogą możemy dojść do uznania, że romantyczna groza przejmując z literatury gotyckiej nie tylko rekwizyty, ale i – wraz z nimi – te same napięcia i paradoksy, interesujące nas tu dalece bardziej od szkieletów, zamczysk i trumien, które stanowią dla nich tylko opakowanie. Także Sinko podkreśla, że romantyczna poezja stanowi artystyczną transpozycję irracjonalizmu i grozy powieści gotyckiej, ten ostatni gatunek uznając wyłącznie za powielający te same rozwiązania romans (Sinko 1961: 149)²⁸. Od koncepcji autora zależy wtedy, czy utrzyma gotycki stan etycznej i poznawczej klęski, a zatem ograniczy się do *fancy*, czy uposaży bohaterów w *imaginaton*, która pozwoli przełamać „kłątwę” gotyckości. Pokazuje to niejako dwie protofabuly romantycznej literatury grozy i pozwala odnaleźć te obszary tak zwanego czarnego romantyzmu, które mają silnie gotyckie zabarwienie.

Freud w zamczysku. Władza, zbrodnia, seksualność

Nieodłączną częścią gotycyzmu, którą wyraził on z niespotykaną dotąd siłą, a która w znacznej części wpłynęła na romantyczną grozę, jest oczywiście także problem zła i psychopatologii (Janion 2008: 105). Obecny jest on przede wszystkim w powieściach zaliczanych do *terror gothic* takich jak *Mnich* Lewisa czy poprzedzająca go *Historia kalifa Vatheka* Williama Beckforda, w których, inaczej niż w *sentimental gothic*, sentymentalizm zostaje zastąpiony przez erotyzm, a tęsknoty duchowe – przez pożądanie, skutkiem czego makabra i brutalne opisy przeplatają się w nich ze scenami gwałtu czy kazirodztwa (Sinko 1961: 145-147)²⁹. Najwyraźniej naturę gotycyzmu wypowiedziała chyba Maria Janion,

²⁷ Jednym z takich romantyków był Zygmunt Krasiński.

²⁸ Przyznając rację Sinko w tej kwestii, warto jednak dodać, że jej sąd o powieści gotyckiej w pewnym stopniu się zdezaktualizował – jak bowiem zauważa Sobolczyk, także na przykład *Pogankę* Żmichowskiej można uznać za powieść gotycką, a walorów artystycznych tego utworu niepodobna kwestionować (Sobolczyk 2016: 200).

²⁹ O *Historii kalifa Vatheka* – Sinko 1964: LII. Utwór Beckforda, bliski *Mnichowi* pod względem makabry i niesamowitości, wyróżnia się ponadto wykorzystaniem elementów orientalnych.

uznawszy, że całe lata przed Freudem zauważył on uwikłanie seksualności w zło, splątanie miłości i nienawiści czy immanentny sadyzm impulsu erotycznego (Janion 2000: 252). Jest to zresztą proces, który zaczął się już w szesnastym wieku (o czym wspomniano w niniejszym rozdziale już wcześniej), a w którym, słowami Arièsa, „śmierć i gwałt spotkały się z pożądaniem”. Fantazmatycznym centrum tego pożądania był zaś trup czy upiór (Janion 2008: 109-112). Dopiero psychoanalityczna wykładnia pozwala lepiej pojąć zakamarki nieświadomości, które – za pomocą gotyckich rekwizytów – próbowali zgłębić romantycy oraz ich poprzednicy.

Co charakterystyczne, powieść gotycka przed Foucaultem unaoczniała systemowe związki władzy z seksualnością (choć jeszcze wyraźniej ich biopolityczne zaplecze uchwycił już de Sade³⁰). I tak jednym ze źródeł grozy są w niej obrazy znane z historii – Walpole’owski Manfred jest na przykład „koszmarnym wcieleniem absolutnego monarchy” (Brooks 1999: 114), którego żądza władzy nie respektuje „prawnych i moralnych ograniczeń”, szczególnie w zakresie polityki płci, która musi być dostosowana do nadrzędnego celu dynastii, jakim jest przedłużenie władzy poprzez wydawanie na świat potomków. Gdy jednak sukcesja nie może się powieść z powodu bezpłodności małżonki, Hipolity, „patriarchalny autorytet Manfreda przechodzi w seksualną przemoc, w groźbę gwałtu” (Brooks 1999: 114). W owym czasie kobiety stanowiły bowiem „własność” męża, a co za tym idzie – traciły swoją tożsamość; nie miały także prawa do dzieci czy majątku. Jak jednak zauważa Agnieszka Łowczanin, już kontynuatorki Walpole’a, takie jak Clara Reeve, wykorzystywały konwencję gotycką w sposób subwersywny, nadając swoim dziełom protofeministyczny wymiar. Gotycyzm pozwalał im w mniej lub bardziej dosłowny sposób przedstawić grozę, z jaką zmagają się w codziennym życiu. Tak odczytane *Tajemnice zamku Udolpho* są na przykład powieścią o przemocy w małżeństwie (Łowczanin 2020: 39-40, 43)³¹. Podobnie o psychofizycznym znęcaniu się obsesyjnie zazdrosnego męża na

³⁰ Według Agambena pamflet *Francuzi, jeszcze jeden wysiłek, jeśli chcecie być republikanami* stanowi pierwszy w nowoczesności manifest biopolityki, choć splątanie fizjologii i władzy objawia się w większości dzieł de Sade’a (Agamben 2008: 184-185).

³¹ Także polskie autorki, takie jak na przykład Łucja Rautenstrauchowa czy Klementyna Hoffmanowa, cechował „śmiały ton” feministyczny (Abramczyk 2020: 358). Łowczanin zwraca także uwagę na inny, bo polityczny – a ściślej rzecz biorąc: antykatolicki – wymiar *Zamczyska w Otranto*. W Manfredzie można bowiem widzieć Henryka VIII, zaś w zakończeniu powieści – „fantazję na temat powrotu niechcianej religii” (Łowczanin 2020: 44).

małżonce (chcącego za domniemaną zdradę pochować ją żywcem) opowiada *Historia księżnej C**** Madame de Genlis (Szkopiński 2020: 77)³². Interesuje nas tu oczywiście nie tyle inwentarz środków grozy (takich jak postać gotyckiego łotra), które z gotycyzmu przejmuje romantyzm (tego rodzaju motywologia nie przysparzałaby raczej większych trudności), co głębokie znaczenie tych środków. Na gruncie literatury polskiej o protofeminizmie można mówić w wypadku *Strachu w zamczku* Anny Mostowskiej. Bohaterki, przy użyciu przebrań oraz systemu zapadni, spletały figła męskiemu towarzystwu, przekonanemu, że po zamku naprawdę przechadza się zjawa. W ten sposób arystokratki udowodniły, że zarzucanie kobietom zabobonności, braku racjonalności i tym podobnych jest niesłuszne, a przywary te mogą nosić także mężczyźni³³.

Z zupełnie innej perspektywy spogląda na problem splątania seksualności z przemocą angielska autorka powieści gotyckich, Charlotte Dacre. W *Zofloya; or, The Moor: A Romance of the Fifteenth Century* kreuje na przykład postać łotrzyni gotyckiej, która w celu zrealizowania pożądania dokonuje serii przestępstw i ostatecznie morduje swoją rywalkę (Price 2004: 249-250). W istocie Dacre swoiście przepisuje specyfikę takich bohaterów, jak Lewisowy Ambrozjo, na zbrodnicze postaci kobiece. Tym samym dokonuje, mówiąc słowami Jamesa A. Dunna, „feminizacji przemocy” (Dunn 1998), co stanowi oryginalną strategię protofeministyczną. Pozwala mianowicie podważyć tradycyjny podział na silne postaci męskie (cóż z tego, że będące przestępcami; w obrębie dyskursu tworzego przez literaturę liczy się to, że stanowią „mocny” podmiot – mniej istotne, w jaki sposób zostało to wyrażone) i „gotyckie dziewice”, zależny od tegoż męskiego podmiotu obiekt. Angielską prozaiczkę wyprzedził jednak Sade, opisujący nikkzemną Juliettę w powieści *Niedole cnoty*.

Trzeba przy tym pamiętać, że odziedziczone problemy, takie jak splątanie zła i seksualności, nie muszą być przedstawiane ani wyjaśniane w ten sam sposób. Jak stwierdza bowiem Piotr Sobolczyk, sadomasochizm jest podstawową formą erotyczności w gotycyzmie, która ujawnia też – poprzez wskazanie momentów transgresji – seksualny komponent relacji społecznych, o czym przekonywałby

³² Co interesujące, twórczość de Genlis inspirowała pisarstwo Radcliffe, nie można zatem powiedzieć, że w dobie gotycyzmu wpływ literatury angielskiej na francuską był nieodwzajemniony (Szkopiński 2020: 82).

³³ Ten krótki komentarz nie wyczerpuje oczywiście problemów, które odślania uważa lektura powieści Mostowskiej. Takiej dokonała Weronika Pawlik-Kwaśniewska (2019).

nas także omawiany wyżej przykład Manfreda (Sobolczyk 2016: 195)³⁴. Nie oznacza to jednak, że w każdym utworze odnajdziemy tego typu treści – wszak nawet bardzo potoczna znajomość literatury tej epoki każe myśleć o miłości romantycznej jako o miłości tragicznej, niespełnionej albo przeciwnie – spełnionej, ale mimo to toksycznej, łączącej największe szczęście z najgorszym upadkiem – a liczne teksty, wśród których *Spowiedź dziecięcia wieku* Musseta jest może najlepszym przykładem, zdają się ten sąd potwierdzać.

Podłożem takiej specyfiki miłości romantycznej jest jednak, zdaniem Sobolczyka, charakterystyczny dla literatury gotyckiej model sadomasochizmu. Ten raz odkryty impuls, rzecz jasna, nie zniknął, ale z wielu powodów romantycy próbowali go tuszować. I tak powieść gotycką uznano za gatunek niski (także dlatego, że była ona tworzona przez kobiety³⁵), a sam nurt – za libidynalny i dziecinny³⁶ oraz obfitujący w seksualno-agresywne impulsy, które należało stłumić, by nadać utworom filozoficznej głębi. Tego rodzaju taktykę obserwujemy u największych twórców: Byrona, Shelleya, Keatsa, Coleridge’a, Wordswortha, Emersona czy Poe’go; można nawet odkryć miejsca, w których pisarze starali się tuszować ślady swoich gotyckich lektur i ich wpływów na własną twórczość³⁷. W ten sposób wyparty masochizm fizyczny, widoczny jeszcze w utworach wielkich poprzedników, zamienia się – mówiąc terminem Freuda – w masochizm moralny, który objawia się między innymi w intelektualnym i duchowym samoudręczeniu odrzuconych kochanków. Tak odczytana powieść grozy, jaką jest *Poganka*,

³⁴ Przywoływany przez Sobolczyka Edmundson uważa nawet, że każda z fabuł gotyckich jest scenariuszem S&M (Edmundson 1999: 133).

³⁵ Dotyczy to szczególnie najbardziej popularnej prozy gotyckiej, którą wytrwale przez pół wieku wydawał na przykład pilnie czytany przez mieszcanki „The Lady’s Magazine”. Podobną sytuację dostrzegamy także na gruncie polskim – młodzieżowe prozy Krasińskiego publikowane były w „Pamiętniku dla Płci Pięknej”. Na domniemaną niskość gatunku wpłynął oczywiście także zalew gotyckich opowiadań, które czytali również mężczyźni, a także obecność tak zwanych *shilling shockers*, tanich strasznych historii (Sinko 1964: LIII). Z czasem zatem gotycka literatura skomercjalizowała się i nabrała charakteru *pulp fiction* (Brooks 1999: 120-121). Bez wątplenia powieść gotycka stanowiła bowiem „produkt społeczeństwa coraz bardziej konsumpcyjnego” (Łowczanin 2020: 37-38).

³⁶ Znamienne, że Krasiński walczył o wyzwolenie się spod władzy „lęku dziecinnego”, który – jego zdaniem – obecny był we frenetycznych wyobrażeniach śmierci. Jak jednak wiemy, bodaj do końca życia nie udało mu się ta sztuka (Janion 2001b: 92).

³⁷ Interesujący przykład stanowią tu *Rymy o sędziwym marynarzu* Coleridge’a, które powtarzają – choć w wierszowany sposób – wydarzenia z fabuły *Mnicha* Lewisa (Sobolczyk 2017: 29).

okazuje się powieścią o torturze, ale nie seksualnej, lecz przesublimowanej. W kluczu nieświadomego masochizmu interpretuje także Sobolczyk większe obszary polskiej kultury, uznawszy, że charakterystyczne dla niej fetyszizowanie nieszczęścia narodu a nawet prowokowanie go, tak by pokonywać je i dzięki temu rzekomo doskonalić się duchowo, jest w rzeczywistości zamaskowanym, ale aktywnym poszukiwaniem klęski (Sobolczyk 2016: 200-203). I nie jest to głos jednostkowy – w tym samym kontekście można by ulokować refleksje Marii Janion z *Niesamowitej słowiańszczyzny* poświęcone fantazmatowi Polski udręczonej (Janion 2007: 263-274).

Wątki te są tu o tyle ważne, że pomagają odnaleźć właściwą interpretację wielu obecnych w dziełach romantyków motywów grozy, odkryć to, co kryje się pod nimi. Uprawnione jest to szczególnie wtedy, gdy weźmie się pod uwagę Freudowską perspektywę, według której przyjemność czytania polega między innymi na wyzwoleniu psychiki z napięć związanych z utajonymi fantazjami, które, wypowiedziane wprost, jawiłyby się jako wstrętne, budzące wstyd czy lęk (Freud 1974: 517). Zarazem pisanie pozwala autorowi wyjawić owe fantazje, a ponieważ może on schować się za zasłoną frazy „to nie na serio”, prawdopodobnie nie spotka się z odrzuceniem (Kruszelnicki 2010: 74-75). Nic więc dziwnego, że w poszukiwaniu głęboko ukrytych znaczeń tekstów, a także prawd o pisarzach i czytelnikach, badacze chętnie posługują się metodą psychoanalityczną – znane są na przykład studia Marii Bonaparte, która w takich opowiadaniach Poego jak *Berenice*, *Morella* czy *Ligeja* odnajduje „sublimację nekrofilskiego pociągu erotycznego” (w tym pierwszym nawet znamiona nekrosadyzmu) wywołanego szokiem autora związanym ze śmiercią matki we wczesnym dzieciństwie (Janion 2008: 84-87). Jean Le Guennec analizował z kolei psychopatologie bohaterów wykreowanych przez romantyków – wspomnianą Berenikę uznał za maniaczkę, a Wakefielda Hawthorne’a i Bartleby’ego Melville’a za osobowości perwersyjne (Brzostek 2009: 135-136).

Trup w szafie albo gotycki *coming out*

Szukanie związków romantyzmu z gotycyzmem na tym polu jest o tyle uzasadnione, że ten ostatni bardzo często za temat obierał, najogólniej rzecz ujmując, transgresyjne pożądanie. Konwencja gotycka obecna jest bowiem, zdaniem Sobolczyka, wszędzie tam, gdzie do czynienia mamy z jakimś sekretem – czy to rodzinnym, czy osobistym. Nie bez przyczyny pozwala ona kodować homoseksualność, i nie bez

przyczyny jednym z możliwych źródeł wyrażenia „trzymać trupa w szafie” – często wiązane go dziś z *coming outem* – jest właśnie gotycyzm, stanowiący powszechny, bo zapewniający intersubiektywne zrozumienie, zestaw skonwencjonalizowanych chwytów, których drugie dno poznają tylko wtajemniczeni (Sobolczyk 2017: 10-12, 15). Julia Kristeva pyta: „Jak uwidocznic coś, co nie jest widoczne, gdyż żaden kod, żadna konwencja, umowa czy tożsamościowa relacja tego nie uznaje?” (Swoboda 2007: 548). Dla dziewiętnastowiecznych odpowiedź brzmiała: poprzez konwencję gotycką. Jak najsluszniejsza jest więc „homotekstualna”³⁸ (czy jakkolwiek inna, ale związana z pożądanym uważanym w dziewiętnastym wieku za transgresyjne) lektura dzieł romantyków i takąż próba zinterpretowania stosowanych przez nich gotyckich figur z gabinetu grozy.

Tadeusz Boy-Żeleński, dla przykładu, już dawno dostrzegł w relacji postaci *Poganki* Narcyzy Źmichowskiej homoseksualną miłość, sugerując zarazem orientację autorki (Owczarz 2010: 269). To, czy była ona lesbijką, czy nie, do dzisiaj pozostaje kwestią sporną. Mogą nas o tym przekonywać takie fragmenty jej listów, w których pisała:

Czy ja ją kochałam? Pamiętasz zapewne; ale tak się kochać nie godziło, więc po złem kara. Co ona biedna winna temu, że jej w chwili uniesienia wszystko podobnym się zdaje, że ja w chwili jej uniesienia zawierzyłam, że wzięwszy życie moje jak ćwiartkę papieru zaczęłam z niego arabeski podług jej fantazji wycinać i że gdy powycinałam (Bóg widzi, czasem nawet z krwawymi serca kawałkami), stałam się wzajemnie wymagającą, kiedy już do niczego prawa nie miała, bo Paulinie się zdawało, że moją duszę od kartki do kartki przeczytała. [...] Paulina jest genialną kobietą [...]. Z geniuszem pierwszy raz w życiu do czynienia miałam, zmierzyłam go moją poziomą miarą, uwielbiłam, ukochałam, ale na koniec chciałam być także najlepiej, najwyłącznie kochaną; kiedy mi Paulina ze swoją biegłą dialektyką zaczęła dowodzić, że to jest wielkie głupstwo, mnie się w mózgu przewróciło i doprawdy poczuła, że w sercu także coś się przewracać i psuć zaczyna (Stępień 1968: 155-156).

Rzeczywiście – bardziej niż zerwanie zwykłej, nawet zażyłej znajomości, przypomina to żal po odrzuceniu, smutek związany z nieodwzajemnieniem lub – mówiąc Mickiewiczem – pomyleniem „przyjaźni” z „kochaniem”. Jak jednak naprawdę było – tego nie dociekniemy.

³⁸ Odwołuję się tu do tytułu książki Barbary Czarneckiej (2013).

Grażyna Borkowska twierdzi, że w relacji Żmichowskiej z Pauliną Zbyszewską „namiętność łączyła się [...] z fascynacją intelektualną”, a ponad wszelką wątpliwość wiemy, iż:

zakochała się w Paulinie Zbyszewskiej gwałtowną miłością i że jej relacje z innymi kobietami zawierały przymieszkę erotyzmu. W tym sensie nie były „czyste”. Była w nich zazdrość, tkliwość, tęsknota, może także pożądanie. Ale czy pisarka dążyła do zaspokojenia swego pragnienia, tego już nie wiemy. Nie wiemy więc, czy była lesbijką (Borkowska 2013: LXXV).

Trudno się nie zgodzić – rzeczywiście, pewności nie mamy, i chyba nie jest nam ona nawet potrzebna. Tu zatem można przyznać badaczce rację – ale już użyty argument, to jest brak wiedzy co do tego, czy Żmichowska dążyła do zaspokojenia takich bądź innych pragnień, wydaje się raczej nietrafiony. Zdaje się, że ma to niewielkie znaczenie. Gdyby rzeczywiście była lesbijką i – dla przykładu – zrezygnowała z wcielania swoich pragnień w życie ze względu na, powiedzmy, kulturowe tabu – albo jakikolwiek inny powód – to nie oznaczałoby to przecież od razu, że przestała być homoseksualna. Pozostaje jeszcze kwestia tego, że poruszamy się tu w dość zero-jedynkowym pojmowaniu sprawy, a wszak istnieje jeszcze choćby biseksualizm czy zyskujący dziś na znaczeniu podział na seksualność i romantyczność, które nie muszą mieć identycznego obiektu. Tym, co jest tu bardziej interesujące, niż próby ostatecznego orzeknięcia o orientacji Żmichowskiej, jest pewien homoerotyczny impuls, którym zabarwione były jej relacje z innymi kobietami, nawet jeśli ten impuls stanowiła tylko romantyczna egzaltacja. Jeśli więc uznamy taką ewentualność, to w świetle lektury *Poganki* okazuje się oczywiste, że rekwizytorium powieści grozy rzeczywiście mogło służyć przemyceniu do dyskursu tego, co poza niego wyrzucone, a czego wyrażenie wprost mogłoby skutkować kulturowym ostracyzmem, w tym nawet konsekwencjami prawnymi.

W dziewiętnastym wieku przekroczeniem jesteśmy zmuszeni nazwać i to, co z dzisiejszej perspektywy nim wcale nie jest, i to, co napawać będzie grozą chyba zawsze, jak uczuciowość nekrofiliska. Nie oznacza to jednak, że wszyscy interesujący się problemem zła autorzy literatury gotyckiej czy romantycznej byli podobnymi swoim bohaterom zbrodniarzami³⁹. W istocie można by

³⁹ Interesującego przykładu dostarcza tu Lewis, prywatnie będący człowiekiem o wrażliwym sercu i wielkiej (wykorzystywanej przez znajomych) hojności. Byron uważał go za „uroczego towarzysza, który duchem i sposobem bycia zawsze przypominał małego

nawet wskazać kierunek przeciwny – jak bowiem twierdzi Georges Bataille (jak również jego komentatorzy, w tym Maria Janion i Zbigniew Bieńkowski), zajmujący się w rozprawie *Literatura a zło* także romantykami, na przykład Poem czy Blakiem, pokazanie okrucieństwa wcale nie musi być równoznaczne z afirmowaniem go. Jest ono taką transgresją, która, paradoksalnie, utrzymuje przekrozoną granicę. Innymi słowy – stanowi dla moralności „terapię szokową”, która ma tym silniej oddzielać dobro od zła. Odsłaniając mroczne tajemnice człowieczeństwa, pozwala zarazem zgłębić nam wiedzę o nas samych – także tę wiedzę, której może pragnęlibyśmy nigdy nie posiadać. Wymaga to jednak od autora szczególnie silnego kręgosłupa moralnego, który umożliwi wycofanie się w porę z rozpoznanych obszarów (Kruszelnicki 2010: 108-111)⁴⁰. Trafny byłby tu może słynny aforyzm Nietzschego: „Kto walczy z potworami, ten niechaj baczy, by sam przytem nie stał się potworem. Zaś gdy długo spoglądasz w bezdeń, spogląda bezdeń także w ciebie” (Nietzsche 1912: 108).

Związki, które łatwo pochwycić

Przedstawivszy już ukryte głębokie związki gotycyzmu i romantyzmu pod względem grozy, warto również wskazać na te widoczne, łatwo uchwytnie, genetyczne zależności, które dobrze charakteryzuje Zofia Sinko we *Wstępie do Mnicha* Lewisa. Stwierdza ona, że pokolenie angielskich romantyków wychowało się na romansach grozy, co nie oznacza wszakże, że gotycyzm miał na nich przemożny wpływ. Oprócz niego były też inne źródła inspiracji: angielskie i niemieckie ballady, a także romanse rycerskie i zbójckie. Pewne związki można jednak zaobserwować. Za przykład niech posłuży młody Shelley, zapalony czytelnik powieści gotyckich, który w wieku osiemnastu lat napisał dwie, wzorujące się

chłopca” (Sinko 1964: XXXII), Walter Scott zaś twierdził, że był „w towarzystwie nudny do najwyższego stopnia i zawsze miał wygląd i minę uczniaka”. Pewną rysą na tym wizerunku może być fakt, iż miał na Jamajce niewolników, choć – z drugiej strony – miał dbać o ich potrzeby, znieść kary fizyczne itp. (Sinko 1964: XXXII-XXXIII). Brzmi to wprawdzie nieco szokująco, ale wrażenie to słabnie, gdy tylko uświadomimy sobie chociażby, że – jak twierdzi Jan Sowa – poddaństwo na terenach Rzeczypospolitej było w zasadzie równoznaczne z niewolnictwem (Sowa 2011: 129).

⁴⁰ Podobnie za moralistę à rebours uważał Sade’a Bogdan Banasiak (2006: 16), choć należy tu zachować dozę ostrożności – wskazywano już bowiem na nadmiernie apologetyczny stosunek Banasiaka do bohatera swojej książki (Nowaczyk 2006).

na *Mnichu*, ale o wiele niższych lotów (Sinko 1964: LIV; LVII-LVIII). Wpływ na jego teksty miała też twórczość Charlotte Dacre (Sobolczyk 2017: 29). Co interesujące, odzęgnywał się niekiedy od tego rodzaju inspiracji (Punter & Byron 2009: 16), a to potwierdzałoby przywoływaną już wcześniej tezę Sobolczyka. Wcale nie tak długo, bo ledwie sześć lat później, miało miejsce słynne spotkanie Shelleya, Mary Godwin, George'a Byrona i Johna Polidoriego⁴¹. Efektem spędzonego wieczoru był pomysł na fundamentalnie ważne dzieło łączące gotycyzm i romantyzm, jakim był *Frankenstein* przyszłej żony Shelleya, jak i *Wampir* autorstwa lekarza brytyjskiego lorda. Wydarzenia te są dla nas szczególnie ważne, ponieważ ich uczestnicy raczyli się wtedy właśnie lekturą powieści gotyckich (Sinko 1964: LIV-LV). O Percym Bysshe'em wiemy zaś, że lubował się zwłaszcza w gotyckim demonizmie i czarnoksięstwie, o czym dał znać w *Alastorze* czy *Witch of Atlas*. Typowy dla tego nurtu motyw kazirodztwa wyzyskał zaś w krwawej tragedii *Cenci*. Łagodniejszą odmianę prądu preferował John Keats, inspirując się szczególnie panią Radcliffe i przejmując od niej motywy wzniosłej grozy i cudowności, co dostrzegamy w *Wigilii świętej Agnieszki*, *Lamii* czy *Isabella or the Pot of Basil* (Sinko 1964: LIX).

Podobnych związków jest, rzecz jasna, więcej. Wspomnieliśmy już o postaciach, które tradycyjnie nazywamy byronicznymi. Angielski romantyk nakreślił ich przynajmniej kilka, wśród których wymienić można bohaterów takich jak Giaur, Lara, Kain czy Manfred. Ich powstanie jest spowodowane ewolucją łotra gotyckiego, tyrana i przestępcy, w skłóconego ze światem indywidualistę, ofiarę przeznaczenia lub własnej zbrodni. Jakimś etapem na tej drodze był także Faulkland z *Caleba Williama* Goodwina i Melmoth z powieści *Melmoth the Wanderer*⁴² Charlesa Maturina (Sinko 1964: LVIII). Była ona zresztą ostatnią wielką powieścią gotycką, która silnie wpłynęła na Victora Hugo, a której bohatera cenił także Baudelaire czy, odchodząc już od romantyzmu, Honoré de Balzac (Sinko 1964: LVI).

Z romansu gotyckiego wywodzi się też twórczość Edgara Allana Poe'go, na co wskazuje choćby kreowanie atmosfery grozy poprzez specyfikę starych, odludnych miejsc (tak jak na przykład w *Zagładzie domu Usherów*). Stosował

⁴¹ Spędzony przez nich czas zostaje ukazany choćby w filmie Kena Russella *Gothic* z 1987 roku, stanowiącym nieprzebrane pole interpretacji dla psychoanalityka gotycyzmu. Więcej na temat filmu: Kolasińska 2003.

⁴² Decyduję się na przytaczanie oryginalnego tytułu ze względu na brak konsensusu co do jego polskiego tłumaczenia. Spotykamy się bowiem w literaturze przedmiotu z *Melmothem Tułaczem*, *Melmothem Wędrowcem*, a nawet *Melmothem-wędrowcem*.

on wprawdzie technikę suspense, którą posługiwała się pani Radcliffe, różnił się jednak od niej wykorzystywaniem środków makabrycznej grozy i pewną obsesją rozkładu (Sinko 1964: LX-LXI)⁴³. Zbliżał się tym do szkoły *terror gothic*, ale czynił to w znacznie bardziej kunsztowny sposób. Unowocześnił zresztą także akcesoria: sztylet zmienia się u niego w brzytwę, narzędzia tortur inkwizycji zaś w oparte na skomplikowanym mechanizmie wahadło (Sinko 1964: LVIII). Pozostając przy amerykańskich romantykach, warto też powiedzieć o znacznym pogłębieniu psychologicznym bohaterów skonstruowanych w oparciu o gotyckie wzorce, czego przykładem jest *Szkariatna litera* Nathaniela Hawthorne'a (Crow 2009: 53).

Powieść gotycka miała też znaczny wpływ na literaturę romantyczną we Francji, aż do lat sześćdziesiątych dziewiętnastego wieku. Pasjonowali się nią Stendhal, Théophile Gautier, Alexandre Dumas, Alfred de Vigny, Victor Hugo czy Prosper Mérimée. Romantyzm niemiecki także chętnie odwołuje się do tradycji gotycyzmu, czego przykładem są choćby *Diabły eliksiry* Hoffmanna (Sinko 1964: LXIV, LXVII). Również w Polsce tradycje te nie przeszły bez echa – widzimy to przede wszystkim w młodzieńczych powieściach Krasińskiego stanowiących swoisty melanz silnych podówczas nurtów, w tym frenetyzmu francuskiego i właśnie gotycyzmu angielskiego. I tak na przykład bohater zaprzędający duszę szatanowi w *Grobie rodziny Reichstalów* to wyraźne nawiązanie do *Mnicha* lub *Melmotha*, Mestwin z utworu *Władysław Herman i dwór jego* przypomina Schedoniego z *Italczyka* Radcliffe, jego zaś śmierć – finał powieści Lewisa (który budził też zachwyt wielu innych romantyków; Janion 2000: 248). Typowo gotycki jest też motyw rękopisu przekazanego przez tajemniczą istotę w *Panu trzech pagórków*. To oczywiście tylko przykłady z twórczości Krasińskiego (Sinko 1964: LXXIV-LXXVI)⁴⁴. Niemało gotycyzmu pojawia się też w powieściach poetyckich Słowackiego. Niemal cały arsenał jego środków, w tym „porwanie z klasztoru, ponury gotycki zamek, mroczne podziemia, tajne przejścia, świątynia pogańskiego bóstwa, nieznanemu rycerz, sędzia i kat w jednej osobie, wyrok sądu kapturowego, mroczna sala oświetlona »bladą tlejącą pochodnią«, która jest widownią zbrodni” (Ursel 1986: LXIII) dostrzeżemy w *Hugonie*. W *Żmii* Ksenia „pokazuje Hetmanowi żywe dziecko w mrocznych lochach, w trumnie jak w kołysce, obok rozsypujących się trumien z dawno zmarłymi atamanami” (Ursel 1986: LXIII). Ten makabryczny motyw nie wiąże się

⁴³ Zdaniem Charlesa L. Crowa Poe był nią ogarnięty bardziej niż jakikolwiek inny amerykański romantyk (Crow 2009: 42).

⁴⁴ „Patronami” młodego Krasińskiego byli też Walpole czy Clara Reeve (Sinko 1972: 35).

tylko z próbą wywołania szoku i ma swoje znaczenie. Jak przekonuje Magdalena Bizior, scena ta symbolizuje brak przynależności dziecka do świata żywych. Jako nieślubny potomek Żmii i obłąkanej Kseni, jest ono ukrywane przed światem, jakby niechciane przez ojca, odrzucone i skazane na zapomnienie (Bizior 2006: 43). Z kolei w finale *Jana Bieleckiego* Anna kopie mężowi grób w cmentarnej scenerii, na którą składają się brzozy i światło księżyca (Ursel 1986: LXIV). Tego rodzaju powiązań znajdziemy w literaturze polskiego romantyzmu więcej.

Oprócz powyższych chwytów można wymienić także inne, które twórczość romantyków przejmuje z romansu grozy. Ich katalog wymienia Sinko, zaliczając do nich między innymi zamek i gotyckie lochy jako miejsce akcji, bohaterkę – dziewicę w opresji, prześladowanie przez tyrana, tajemnicze manuskrypty, cudowne odnalezienia dawno zmarłych członków rodziny czy zjawiska nadprzyrodzone takie jak upiory, działalność czarnoksiężników czy konszachty z szatanem (te ostatnie najchętniej opisywali Niemcy, którymi z kolei inspirowali się Anglicy; Sinko 1972: 43; Sinko 1961: 133-135).

Romantyczne przetworzenia imaginariów gotyckiego

Podążmy tropem Sobolczyka i sprawdźmy na podstawie przywołanych interpretacji przykładowych dzieł z kilku literatur, w jaki sposób i w jakich kontekstach – poza tym związanym z miłością i erotyzmem, o którym już mówiliśmy – funkcjonują te skonwencjonalizowane motywy w kulturze romantyzmu. Niezwykle istotnego wniosku dostarcza nam Wysłobłocki; jego zdaniem historia końca osiemnastego wieku w kreowaniu mrocznych fabuł niejako wyręczyła autorów. Istotne jest też, w **jaki sposób** te rewolucyjne wstrząsy odbijały się na literaturze. Badacz pisze, że inspirowały one twórczość gotycką, w której przedstawiano „krwawe losy jednostki słabej, terroryzowanej przez brutalnego kata” (Wysłobłocki 2020: 94), ale i romantyczną, w której stały się pożywką dla jednego z najistotniejszych romantycznych tematów, jaki stanowił człowiek na tle wydarzeń dziejowych (Wysłobłocki 2020: 94-96)⁴⁵. Widoczny jest tu zatem

⁴⁵ Badacz przywołuje także niezwykle ciekawą, bo odwrotną interpretację, mianowicie – dziejów rewolucji francuskiej z perspektywy powieści gotyckiej. I tak jej wydarzenia można uznać za gotyckie z kilku powodów, wśród których wymienia zbrodnię skrywającą się pod fasadą nowej normalności, a także torturowanie (często niewinnych) ofiar i wzbudzanie tą drogą skrajnych emocji, na przykład przerażenia i niezrozumienia, u ob-

pewien wzór: twórcom powieści gotyckich rewolucja dostarczała gotowych fabuł i motywów, które, owszem, wyrażały (i pozwalały oswoić) pewne lęki, ale wątki te stanowiły przede wszystkim atrakcyjne źródło tematyczne, które nie było przez nich celowo w znaczny sposób przetwarzane artystycznie czy uzupełniane o sensy naddane⁴⁶.

Inaczej z romantykami: człowiek na tle wydarzeń historycznych to bowiem tematyka, której niedaleko już do historiozofii, próbującej różnymi metodami odnaleźć jakiś porządek w dziejach świata. Można to robić oczywiście w sposób dyskursywny, jak Hegel czy Cieszkowski, można jednak ten cel osiągnąć na drodze literatury pięknej. To przecież po to Krasińskiemu potrzebne są w *Nie-Boskiej komedii* obrazy ruin, czarnych mszy i tańcu na grobach, i to po to uzyskują one swe optymistyczne odbicie w *Przedświcie*. I wreszcie to dlatego Norwid uznaje, że „Zygmunt może powiedzieć: »Ja znam Historię«” (Norwid 1971: 351). A jeśli znał, pokazywał to między innymi właśnie dzięki motywom gotyckim⁴⁷. Tezę Sobolczyka o sublimacji wątków charakterystycznych dla gotycyzmu można by więc rozciągnąć także na tematykę historyczną. Gdzie autorzy powieści gotyckich wykorzystują czerpaną z wydarzeń historycznych inspirację głównie w celach ludycznych, tam z tych samych inspiracji romantycy próbują wysnuć historiozoficzne wnioski. Jak się wydaje, związane jest to z już wspomnianym przejściem od *fancy* do *imagination*, które Charles Taylor opisuje tak: „W XVIII wieku pojawiło się rozróżnienie wyobraźni odtwórczej, która jedynie przywołuje na powrót nasze dawniejsze doświadczenia, co najwyżej łącząc je w nowych kombinacjach, i wyobraźni twórczej, która może zrodzić coś nowego i dotąd niespotykanego” (Taylor 2012: 699).

serwatorów czy zakładników tego krwawego spektaklu. Inna znamienita zbieżność, to że wnętrza zakonu czy więzień, zgłiszcza szlacheckich siedzib czy zrabowane świątynie to znane wtedy symbole upadku reżimu – ale przecież także typowe miejsca akcji powieści gotyckiej. I wreszcie zbieżność, jeśli wolno tak to ująć, estetyczna. W okresie terroru organizowano krwawe, publiczne egzekucje, a gilotyna stała się stałym elementem rewolucyjnego spektaklu. Wzbudzany w ten sposób lęk prowadził też do uczucia wzniosłości, bo i wzniosłe miały być cele rewolucji. Autorzy powieści gotyckiej także używali grozy w celu wywołania *sublime* – rewolucja francuska przeniosła zaś te makabryczne rozwiązania do rzeczywistości.

⁴⁶ Inną sprawą jest oczywiście to, co ujawniają powieści gotyckie, choć ich autorzy – lub ich odbiorcy – wcale tego nie mieli na myśli lub nie dostrzegali, a co współczesne metodologie badań konsekwentnie wydobywają na światło dzienne.

⁴⁷ Rzecz jasna nie były one jedyną inspiracją Krasińskiego – warto też wspomnieć o motywach dantejskich (Halkiewicz-Sojak 2004: 29-30).

Kolejnego istotnego przetworzenia imaginariu gotyckiego dokonała dotąd nie w pełni doceniona autorka, Łucja Rautenstrauchowa. Najnowsze badania każą jednak zweryfikować ten osąd – owszem, *Ragana* wykorzystuje chętnie rekwizytorium powieści gotyckiej, specyficzne dla niej paradygmaty w konstrukcji bohaterów (tak na przykład Waleria stanowi *femme fatale* bez wyrzutów sumienia uwodzącą mężczyzn⁴⁸) czy wreszcie gotycką antropologię zakładającą dualizm ludzkiej natury. W powieściach autorów poprzednich pokoleń dualizm ów był wyznaczany przez zewnętrzne wobec jednostki zagrożenia, zaś zdaniem Abramczyk „romantyczna antropologia gotycka” odwraca to przekonanie na drugą stronę, uwewnętrzniając je. Od tego momentu zło odnajdywane jest nie w zewnętrznych bytach, ale w samym człowieku. Była to zarazem przemiana epistemiczna, kierująca poznanie bardziej ku wnętrzu podmiotu. Przekonanie o wewnętrznym źródle zła podzielali też romantycy amerykańscy (na przykład Hawthorne, Melville czy Poe), dla których rozpoznanie go wiązało się z ryzykiem szaleństwa (Crow 2009: 37-38)⁴⁹.

Owe przeobrażenia uwyrażniać się będą w śnie-letargu Erinny funkcjonującej w tym czasie między światem realnym (dla którego jest w zasadzie martwa) a nadprzyrodzonym, a to, jak wiemy, stanie się ważnym motywem grozy dla twórców romantyzmu⁵⁰. Zdaniem badaczki to na krawędzi tych dwóch przestrzeni rodzą się charakterystyczne dla gotycyzmu wahanie i poczucie zagrożenia (Abramczyk 2020: 357-370). Najważniejszy wniosek, jaki płynie dla nas z tej

⁴⁸ Przykład ten podała autorka artykułu, Magdalena Abramczyk. Być może dałoby się tu klócić o zasadność użycia sformułowania *femme fatale* w powieści z przełomu oświecenia i romantyzmu; niezależnie od tego sądzę jednak, że można dopatrywać się w tej bohaterce cech gotyckich – na myśl przychodzi tu na przykład Matylda z *Mnichy*, którą Ambrozjo oskarżał o uwiedzenie go.

⁴⁹ Pomijam tu kwestię rozstrzygnięcia tego, czy wymienieni autorzy byli twórcami gotycyzmu, czy romantyzmu, jako że kwestia ta zależy od tego, jak zdefiniujemy *gothic* – jako prąd, gatunek, konwencję, estetykę czy jako zespół tendencji. Warto jednak nadmienić, że Crow stawia na przykład Poego w jednym rzędzie z innymi romantykami, na przykład gdy chodzi o odczucie podzielenia świata na realny i idealny (Crow 2009: 39).

⁵⁰ Jest to bowiem zarazem przebywanie między życiem a śmiercią. Ten stan zawieszenia między krainą żywych i umarłych wyrażany był poprzez motyw życia „życiem trupa”. Wrażenia tego doświadczał na przykład Mickiewicz, Krasiński czy, przez jakiś czas, Chopin. Motyw ten obecny był oczywiście w literaturze, czego przykładem jest choćby *Trupia głowa na biesiadzie* Józefa Bogdana Dziekońskiego. Przyczyn takiego stanu rzeczy można by tu podać co najmniej kilka, w zależności, rzecz jasna, od tego, o którym z artystów byłaby mowa, gdyby jednak szukać powodów bardziej ogólnych, należałoby wskazać między innymi na jeszcze niejasną w dziewiętnastym wieku granicę między życiem a śmiercią, co powodowało lęk przed pochowaniem żywcem itp. (Grzęda 2002: 280).

analizy, to że Rautenstrauchowa z wykorzystaniem pozornie zużytych rekwizytów zaproponowała **nowy model antropologiczny** oparty na uwewnętrznieniu znanego już rozwiązania (to jest dualizmu). Do romantycznych sposobów przetwarzania gotycyzmu należy więc zaliczyć już sublimację oraz internalizację.

Na podobnym wzorze, a więc na uwzniośleniu poprzez nadanie tematyki filozoficznej, oparta jest również przemiana w podejściu do gotycyzmu czeskiego romantyka, Karla Hynka Máchy. We wczesnych utworach estetyka ta służyła bardziej do budowania nastroju, organizowaniu akcji utworu czy, po prostu, funkcjom ludycznym. I tak gotycką charakterystykę nadaje się na przykład jego powieściom *Křivoklad* czy *Cyganie*. Jak jednak stwierdził Jacek Kolbuszewski, największą głębię gotycyzm osiąga w *Podróży karkonoskiej*, gdzie służy wyrażeniu „najważniejszych treści egzystencjalnych” (Kolbuszewski 2020: 299-300, 310-311). Spoglądając w poszukiwaniu grozy w kierunku południowych granic Polski, wspomnieć warto jeszcze Viliama Pauliniego-Tótha, autora dramatu pod tytułem *Ludská komédia*. Ten czarnoromantyczny palimpsestowy utwór obfituje w elementy estetyki gotyckiej, pojawia się w nim ponadto pakt z diabłem, transgresyjna makabra (morderstwo przez upieczenie na ruszcie przywódcy chłopskiej rebelii, a następnie zmuszanie jego ludzi do aktów kanibalizmu), satanistyczna wizja dziejów czy odwołania do okultyzmu. Zbyt szeroki to jednak temat, dlatego warto tu zapoznać się z przekrojowym artykułem Anny Kobylińskiej (2011).

Po części podobny do Máchy efekt – choć na innej płaszczyźnie, bo w poezji – osiągnął w swoich sonetach także pierwszy krakowski romantyk, Józef Łapsiński. W jego utworach obecny jest cały skarbczyk chwytów gotyckich, w tym na przykład „szkielet gmachu, puszczyk śpiewający pieśń pogrzebu, bluszcz oplatający opustoszałe wnętrza, fantom zbroi dawnych rycerzy” (Grzęda 2020: 319), swoją rolę odgrywają też zarosłe groby, grzmoty czy nocna pora. Z pozoru nie pojawia się więc w tych tekstach nic, czego nie byłoby już w balladzie gotyckiej czy „poezji ruin” – Ewa Grzęda zwraca jednak uwagę na kontekst wywoływanego przez te rekwizyty poczucia lęku, wyobcowania, niepokoju, a nawet stanów depresyjnych czy lękowych. Odczuwane są one bowiem w przestrzeni, która powinna być swojska, zapoznana, bezpieczna (Grzęda 2020: 319-326). Wykorzystanie akcesoriów gotycyzmu pozwala więc na wyrażenie swoistego wytrącenia z rzeczywistości, bezdomności wyrosłej z romantycznej antropozofii w ogóle, ale również ze specyficznego uwarunkowania, w jakim znalazła się Polska i Polacy. Nasuwałyby się tu dwie kategorie interpretacyjne: wspomniane już heideggerowskie *nicht-zuhause-sein*, a także metoda, którą posłużyła się w *Niesamowitej słowiańszczyźnie* Janion, wybuchy

frenzji w utworach Krasińskiego i Kraszewskiego odczytując jako powrót wypartej tożsamości – znanej, ale jednak w jakiś sposób obcej.

Owa obcość wiąże się u Łapsińskiego także z tradycją elegijną i historyzmem o sentymentalnym pochodzeniu. Gdy bowiem przedstawia krypty polskich królów (*Groby królów polskich na Wawelu*), wyraża nie tylko melancholię i refleksję o przemijaniu, ale, zdaniem Grzędy, także specyficzną grozę związaną z obcowaniem *sacrum*, to jest *mysterium tremendum*. W teologii Rudolfa Otta oznacza ono:

doświadczenie przez człowieka *Numinosum* jako tajemnicy pełnej grozy, wywołującej w nim tremor, „strach Boży”, „religijną bojaźń”. Intensywność tego numinotycznego lęku może być różna – od ledwie zauważalnego uczucia, aż po głęboko wewnętrzne drżenie i osłupienie. Owo „mistyczne załęknięcie” wywołuje w człowieku uczucie zależności stworzenia, będące doświadczeniem własnej nicości, pograżenia wobec przeżytych w lęku grozy i wielkości. *Mysterium tremendum*, zawierając w sobie uczucie podobne do naturalnego strachu, jest jednak różne od obawiania się czegoś i nie może być wzbudzone przez nic stworzonego. Jest **elementem odpychającym** [podkreślenie oryginalne] w przeżyciu Boga (Zagórska 2011: 156).

Tym, co interesuje nas w obecności tej kategorii u Łapsińskiego najbardziej, jest oczywiście to, że emanuje ona z kompozycji o typowo gotyckim rodowodzie, i że znaczenie tej kompozycji zostało poddane znaczącemu uwzniośleniu.

Grzęda konstatuje ostatecznie, że te skonwencjonalizowane motywy wyrażają u poety lęki egzystencjalne i epistemologiczne zarówno jednostki, jak i zbiorowości; wywołują ponadto wrażenie niemożności przeniknięcia tajemnicy bytu, a to już problem, którym zadręczali się romantycy. Tym sposobem obrazy pióra Łapsińskiego stają się swoistymi odrealnionymi pejzażami mentalnymi (Grzęda 2020: 327-342). Przepętniony lękiem świat wewnętrzny przedstawiała, korzystając z gotyckiego rekwizytorium, także amerykańska poetka, Emily Dickinson. W jej twórczości występuje jednak uwewnętrznienie źródła zła, jako iż kolejne konwencjonalne wydarzenia okazują się niczym w obliczu skonfrontowania się z samym sobą (Crow 2009: 62-63). Typowe dla gotycyzmu ruiny czy widma przedstawiał także Coleridge, by wyartykułować swoją melancholię, poczucie winy i inne niepokoje natury psychologicznej, co dostrzegamy na przykład w utworze *The Pains of Sleep* (Punter & Byron 2009: 15).

Najdalej na drodze uwewnętrzniania gotyckich przestrzeni, a zarazem przewrotnej reinterpretacji owej konwencji, zaszedł jednak Krasiński w swoich

francuskojęzycznych prozach poetyckich. W tekstach tych – choćby *Adamie Szaleńcu, Jest taka równina...*, *Cmentarzach i grobach* – pojawiają się wyraźne odwołania do gotyckiej tematyki czy takiegoż obrazowania, takie jak między innymi fascynacja rozkładem, butwieniem⁵¹. Zostają jednak wykorzystane w skrajnie niepowieściowy sposób, będący już znakiem dziwiętnastowiecznego, charakterystycznego dla nowoczesności przyspieszenia, tj. w formie skróconych opisów przestrzeni, swoistych szkiców do obrazu. Co jednak najistotniejsze, to że te potworne, napawające odrazą scenerie (zdaniem Joanny Pietrzak-Thébault należy tu mówić właśnie o odrazie i potworności, gdyż zbudowanie atmosfery grozy wymaga dłuższego czasu) odpowiadają stanom psychicznym bohatera, jego doznaniu pustki, melancholii, smutku. Możemy się domyślać, czym jest ono spowodowane (na przykład rozstaniem z ukochaną), ale w gruncie rzeczy nie o to w tych obrazkach chodzi. Wszystkie te konterfekty upadku mają zwielokrotnić tę klęskę, osobistą lub historyczną, która już się wydarzyła (Pietrzak-Thébault 2020: 349-350).

Następuje zatem znamienne, wieloaspektowe uwewnętrznienie i ustalenie konwencji gotyckiej. Bohater wędruje po zagarniętych przez rozkład przestrzeniach wcale nie dlatego, że został tam zamknięty jak Agnes przez okrutną przeoryszkę w *Mnichu* Lewisa. Nie spotyka się z żadną zewnętrzną agresją ze strony zła, taką jak izolowanie czy zemsta. Uprawia tę „hermeneutykę śmierci”⁵² niejako z wyboru. Ponieważ „najgorsze już miało [...] miejsce”, „sam wystawia się na cios, szukając strasznych miejsc” (Pietrzak-Thébault 2020: 352). Jedynym okrucieństwem z zewnątrz jest może brak reakcji ze strony Boga, nieczułego na cierpienie. Mówiąc jeszcze inaczej – bohater Krasieńskiego depcze po kościach i czaszkach i ogląda, jak życie rozpada się w pył, bo czuje, że należy do tego miejsca; masochistycznie wręcz znęca się nad samym sobą (Pietrzak-Thébault 2020: 352), co potwierdzałoby postawioną przez Sobolczyka tezę o sublimacji gotyckiego masochizmu seksualnego w romantyczny masochizm emocjonalny.

W każdym razie tworzy tu Krasieński, słowami Joanny Pietrzak-Thébault, „gotycyzm *à rebours*”, którego tematem nie są wydarzenia tworzące skomplikowaną, romansową intrygę, ale uczucia towarzyszące tym momentom z życia podmiotu, których przedstawiać wprost nawet nie trzeba. Jego nieszczęście,

⁵¹ O tej problematyce w utworach z tak zwanego okresu geneńskiego wnikliwie pisze Maria Janion (Janion 1961).

⁵² Odwołuję się tu do Marka Bieńczyka, który nazwał Krasieńskiego „hermeneutą śmierci” (Bieńczyk 1990: 125-126).

poczucie zbrukania egzystencji czy rozpacz oddają za to doskonale pozornie zużyte już rekwizyty gotyckie (Pietrzak-Thébault 2020: 354-355). Tym samym tworzy poeta pejzaże mentalne, które zapowiadają podobnie świetne i mroczne dokonania Tadeusza Micińskiego:

O ruiny serca mego, ogromne i bezkształtne w mroku – poryte wąwozami cieniów,
które nie wiem dokąd zawiodą – pełne więzień i klatek na potwory, łańcuchów –
pordzewiałych od krwi i od łez – (Miciński 1999: 83).

Znamienne, że i Krasiński w jednym z listów do Adama Sołtana mówi, że ruiny to „włość duszy mojej, wyobraźni mojej” (Królikiewicz 1993: 107), a gdy skarży się Konstantemu Gaszyńskiemu na zdrowie stwierdza, że „imię moje **Ruina!** [podkreślenie oryginalne]” (Królikiewicz 1993: 108).

Jak wskazuje Zbigniew Wałaszewski, podobnej funkcji można doszukiwać się w opisach zamku we *Władysławie Hermanie* – odzwierciedla on bowiem stany psychiczne bohatera. Badacz wskazuje, że puste przestrzenie budowli korespondują z chorobą duszy Zbigniewa, dręczonego przez wyrzuty sumienia wywołane popełnionymi zbrodniami, które to kryją się pod stojącą na placu szubienicą. Z kolei odosobnione miejsce, w którym wybudowano zamek, a także chaotyczne wyliczanie elementów przy jego opisie są figurą niedostępności – to samo można powiedzieć o skomplikowanej, pogmatwanej psychice bohatera, hardo zresztą rzucającego naturze wyzwanie, tak jak dumnie stała jego warownia (Wałaszewski 2001: 160-163).

Wszystkie przytoczone wyżej analizy pozwalają nam wysnuć pewne wnioski co do wykorzystania konwencji gotyckiej przez romantyków. Odbywa się ono na drodze **sublimacji**, **ufilozoficznienia** (na sposób historiozoficzny lub antropologiczny, nierzadko związanego zarazem z uwzniośleniem), **uwewnętrznienia** (epistemologicznego i kompozycyjnego), a także **ustatecznienia** (konsekwencji internalizacji) i **upodmiotowienia** (nadania treści egzystencjalnych, emocjonalnych, intymnych). Teza Sobolczyka daje się zatem rozszerzyć na wszystkie niemal aspekty romantycznego wykorzystania konwencji gotyckiej, choć należy podkreślić, że zależy to także od talentu autora – im większy, tym większe przetworzenie i lepszy artystyczny efekt; im mniejszy, tym większe skonwencjonalizowanie i powtarzalność.

Fascynacja średniowieczem

Należy ponadto odnotować, że groza końca osiemnastego i pierwszej połowy dziewiętnastego wieku swoje źródła miała w typowym dla romantyzmu i gotycyzmu zafascynowaniem średniowieczem, jego obyczajowością oraz literaturą: zarówno pochodzącą z epoki, jak i nią inspirowaną. Mowa tu przede wszystkim o różnych balladach, powieściach łotrzykowskich (*Räuberroman*) czy rycerskich (*Ritterroman*); Sinko 1961: 133-135). I mimo iż utwory z tego okresu miały podtrzymywać dumę narodową i budować współczesną tożsamość poprzez nawiązywanie do przeszłości, często przedstawiały średniowiecze jako erę krwawą, brutalną, pełną aktów przemocy i tyranii – a przynajmniej tak wyglądało to w tych państwach, które zostały mniej dotknięte przez historię niż Polska, na przykład w Anglii. Także francuscy romantycy, nie bez inspiracji angielskim gotycyzmem, preferowali taką wizję wieków średnich, co przełożyło się na narodziny frenetyzmu francuskiego (Sinko 1972: 38-39; 42-43)⁵³. Nie tylko więc najbliższa historia, jak rewolucja francuska, ale i dalsza, stanowiła zbiorowisko gotowych tematów na opowieści grozy.

Również rosyjski romantyzm wyraźnie inspiruje się tymi obrazami średniowiecza, w których lubował się gotycyzm. W cyklu opowieści liwońskich Bestużewa feudalne zamki są przestrzeniami tyranii, zbrodni i przemocy, ich rezydenci zaś jako żywo przypominają gotyckich łotrów pod względem negatywnych namiętności: żądy władzy, destrukcyjnego pożądania czy pragnienia zemsty. W *Zamku Eisen* baron dla przykładu morduje Estończyków za niewykonywanie rozkazów, choć ci po prostu nie znali jego języka; znęcał się także nad „własnymi” chłopami, strzelając do nich dla rozrywki z łuku czy każąc kobietom karmić piersią szczenięta. Warto więc zauważyć, że pisarz dostrzega tyrańskie strony średniowiecza i ma wyraźnie antyfeudalne nastawienie (Nowakowska-Ozdoba 2020: 270-272; 276).

⁵³ Należy tu jednak podkreślić, że bynajmniej nie jest to jedyny (choć niewątpliwie najbliższy szerokiej publiczności) obraz tych czasów. Średniowiecze rehabilituje wspomniany w pracy Hurd, jego zalety już w połowie osiemnastego wieku udowodniał też Sainte-Palaye. Zwrot ku przeszłości, w połączeniu ze specyficzną refleksją na temat Natury, stanowił dla romantyków obietnicę dopełnienia teraźniejszości dzięki odnalezieniu zagubionego w historii dzieciństwa człowieka i odczuciu „harmonii z całością świata” (Jauss 1999: 28; 32-33).

Braki polskiej odmiany gotycyzmu

Jak zauważono, ludyczne nastawienie do poszukiwań grozy w historii miało miejsce przede wszystkim w tych krajach, w których warunki społeczno-polityczne umożliwiały tego rodzaju „grę ze strachem”. Gotycyzm w Polsce był zjawiskiem o przede wszystkim zagranicznej proveniencji. Z jednej strony bowiem niewiele mieliśmy zabytków, które warto by dla tego rodzaju powieści wskrzesić, z drugiej zaś – polski powrót do przeszłości był od razu „na serio”, bo po chwilowym rozplynięciu w sentymentalizmie został, podobnie jak youngizm i osjanizm, uposażony w wątki narodowe. I tak na przykład zamki były raczej symbolami wielkiej przeszłości niż obszarem penetracji mrocznych sfer podświadomości. Nie żeby oznaczało to, iż Polacy słabo znali powieści gotyckie – przeciwnie, tyle tylko, że ich własne propozycje były z reguły mało oryginalnymi adaptacjami lub tłumaczeniami dzieł zachodnich twórców. W ten sposób *Mnichem* inspirowała się Łucja Rautenstrauchowa (choć wcześniejsze rozważania dowodzą, że taka opinia Sinko o autorce *Ragany* jest dziś już nie do utrzymania), Anna Mostowska wzorowała się na Ann Radcliffe, Stéphanie Félicité de Genlis czy Augustie Lafontaine, Niemcewicz zaś – ceniący zbiór ballad *Tales of Wonder* Lewisa – napisał *Dumą o kniaziu Michale Glińskim czy Zamek jazłowiecki*. Być może ta ostatnia tradycja jest tu dla nas najistotniejsza – inspirując się zachodnim gotycyzmem, Niemcewicz tworzył tzw. dumy grozy, które płynnie ewoluowały jako gatunek w pisaną już przez Mickiewicza balladę (Sinko 1972: 52, 59-61, 64-73; 1961: 158-161)⁵⁴. Swoją odmianą gotycyzmu romantycy polscy nie mogli się jednak, koniec końców, zanadto inspirować, a nawet jeśli – to stanowiła ona przede wszystkim medium do zapoznania się z literackimi osiągnięciami Zachodu.

Powody takiego stanu rzeczy mogły być różne, a za jeden z nich uznaje się wskazywany przez Miłosa i Gombrowicza patriotyczny manicheizm Polaków (wiążący się z satanizacją Rosji), który nie pozwolił na dostateczne zgłębienie problemu zła, tak przecież ważnego dla literatury gotyckiej (Janion 1984: 125). Kolejną kwestią jest to, iż bez satanizmu „trudno wyobrazić sobie autentyczny gotycyzm” (Janion 2001a: 535). Podczas gdy kolebką romantycznego satanizmu jest Anglia, gdzie motywy lucyferyczne znajdziemy choćby u Byrona

⁵⁴ Do „dum grozy” zalicza się też niektóre utwory Franciszka Karpińskiego, te same, które Paweł Pluta nazywa „balladami gotyckimi” (Chachulski 2020: 149).

czy Blake'a⁵⁵, a „literatura francuska z tego samego doświadczenia gotyckiego, które tak sobie oryginalnie przyswoiła, wysnuwa dzieła Sade'a, Baudelaire'a, Lautréamonta, surrealistów i Geneta” (Janion 2001a: 539),

kultura polska nie mogła dopuścić do siebie tej różnorodności, tych odmian „czarnej literatury”, a przede wszystkim – decydującej dla gotycyzmu kontaminacji Piękną i Złą. Nie mogła przyjąć do wiadomości, że zło może być piękne, a piękno może być złe. Nie chciała tolerować pewnego typu złowrogiej, ponurej piękności buntowników zrewoltowanych przeciw wszelkim prawom boskim i ludzkim (Janion 2001a: 539)⁵⁶.

Problem jest, rzecz jasna, znacznie szerszy i ma związki także z polską historiozofią (o czym wnikliwie pisze Janion), lecz nawet przytoczenie krótkiego fragmentu jej argumentacji wyjaśnia niedomagania polskiej literatury gotyckiej. Powyższe rozważania dowiodły jednak, że znajomość tych konwencji, choćby przejętych zza granicy, pozwoliła polskim romantykom na stworzenie dzieł o niekiedy nawet najwyższej klasie artystycznej. Przykładem wspomniana już *Poganka* Żmichowskiej, która wyrasta wprawdzie z gotycyzmu, ale w której „gotycki temat walki dobra ze złem zostaje [...] pogłębiony filozoficznie, psychologicznie, powiązany z moralnymi dylematami epoki, dla której symbolem-wyrzutem stał się »zegar bijący smutną niedołęstwa godzinę«, uzmysławiający bezsilne życie w strasznych czasach” (Owczarz 2010: 270).

Krótko o frenetyzmie

Słowo należy także poświęcić prądowi bliskiemu gotycyzmowi (bo narodzonemu po wygaśnięciu analogicznego doń trubaduryzmu), jakim był francuski frenetyzm lubujący się w naturalistycznych opisach przemocy, okrucieństwa i masakr oraz „wyrażający częstokroć mizantropię i katastroficzny pesymizm reakcyjnego nurtu romantyzmu, częstokroć zaś buntownicze rozjątrzenie przeciw tradycyjnym normom współżycia społecznego” (Janion 1962: 49). Jako metoda

⁵⁵ Ten ostatni twierdził nawet, że prawdziwy poeta powinien należeć do „partii diabła” (Kruszelnicki 2010: 76).

⁵⁶ German Ritz podaje inny jeszcze, *stricte* historycznoliteracki powód – jego zdaniem tradycja powieści gotyckiej miesza się z tradycją poematu byronicznego i w konsekwencji staje się przede wszystkim rekwizytem (Ritz 2009: 6)

obrazowania frenezja ma z kolei o tyle silny związek z motywami grozy, że, zdaniem Germana Ritz, łączy się z podstawowym stanowiskiem romantyzmu, jakim była fantastyka, a także groteska i wzniosłość. Z gotycyzmem dzieli także swoisty stosunek do ciała, jakby zawieszzonego między seksualnością i śmiercią. I choć styl ten w pełni nie przyjął się w romantycznej Polsce (zdaniem Ritz z powodu w ogóle słabego podówczas rozwoju literatury grozy) to da się odnaleźć teksty, w których jest on widoczny (przy czym stanowi raczej sposób spojrzenia na historię narodową; Ritz 2009: 2-6). Nieomal wzorcowy jest tu, zdaniem Janion, *Krwawy chrzest* Dominika Magnuszewskiego, w którym autor pokazuje, jak człowiek staje się bestią (Janion 1984: 33-35). Ritz poszerza znacznie ten katalog, wspominając także o *Lilli Wenedzie*, *Śnie srebrnym Salomei*, *Beatryks Cenci*, *Zamku kaniowskim* czy *Agaj-Hanie* (Ritz 2009).

Powrót do labiryntu

Jak przystało w tekście o gotycyzmie, którego tak charakterystycznym elementem jest labiryntowość przestrzeni – przychodzi nam powrócić do punktu wyjścia i powtórzyć tezę o niezwykle silnej obecności gotycyzmu w literaturze romantycznej, a zatem – o splątaniu tych nurtów. Zadaniem niniejszego rozdziału nie było rozplątanie tej liny, ostateczne oddzielenie od siebie omawianych zjawisk. Tego rodzaju działanie miałyby charakter zbyt zawłaszczający, zabijający inność przedmiotu badań, utrudniający możliwość lekturowego zdarzenia (w sensie, w jakim używał tego słowa Derrida; Markowski 1997: 354-367). Celem artykułu było raczej pokazanie sposobu, w jaki gotycyzm obecny jest w romantyzmie, w jaki sposób autorzy korzystali z jego konwencji do wyrażenia rozmaitych problemów. Problemów, które nieodmiennie związane były z najróżniejszymi lękami. Właśnie ta różnorodność jest powodem, dla którego gotycyzm jest otwarty na tak wiele strategii interpretacyjnych.

Osobnym wyzwaniem są oczywiście studia nad obecnością gotycyzmu w konkretnych tekstach literackich romantyzmu, ale także we współczesnej literaturze i kulturze, w której nurt zapoczątkowany przez Walpole'a obecny jest nieraz w bardziej subtelny, trudniejszy do zauważenia sposób; stało się to zresztą obiektem zainteresowań badawczych niżej podpisanego. Nawet nieprofesjonalna lektura najnowszych tekstów (pop)kultury udowadnia, że pośmiertne życie gotycyzmu trwa w najlepsze.

Źródła cytowań

- ABRAMCZYK, MAGDALENA (2020), 'Gotycyzm w powieści Łucji Rautenstrauchowej *Ragana, czyli płochość: między oświeceniem a romantyzmem*', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 357-371.
- AGAMBEN, GIORGIO (2008), *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przekł. Mateusz Salwa, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- BANASIAK, BOGDAN (2006), *Integralna potworność. Markiz de Sade. Filozofia libertynizmu, czyli konsekwencje „śmierci Boga”*, Łódź: Thesaurus.
- BARSKI, KAMIL (2017-2018), 'Piękniej nie zbrzydnieisz. Turpizm w antropologii poetyckiej Józefa Baki (*Uwagi śmierci niechybnej*)', *Tekstura. Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy*: 8, ss. 21-46.
- BEHRENDT, STEPHEN C. (2005), 'Irish Women Poets of the Romantic Period: a Different Sort of Other', *Women's Writing*: 2 (12), ss. 153-176.
- BIEŃCZYK, MAREK (1990), *Czarny człowiek. Krasieński wobec śmierci*, Warszawa: IBL PAN.
- BIERNACKA, BARBARA (1969), 'Et in Sarmatia... Turpizm. O motywie brzydoty w poezji staropolskiej', w: Barbara Biernacka, *Style i postawy*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 7-81.
- BITTNER, IRENEUSZ (1998), *U podstaw antropologii filozoficznej polskiego romantyzmu*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- BIZIOR, MAGDALENA (2006), *Od egzotyki do mistycznej całości. Przemiany wizji zła w twórczości Juliusza Słowackiego*, Toruń: Towarzystwo Naukowe w Toruniu.
- BOHUSZEWICZ, PAWEŁ (2011), 'Barokowa poezja otwartego grobu', w: *Sensualność w kulturze polskiej*, <https://sensualnosc.bn.org.pl/pl/articles/barokowa-poezja-otwartego-grobu-152/>, par. 1-11 [dostęp: 09.10.2021].
- BORKOWSKA, GRAŻYNA (2013), 'Wstęp', w: Narcyza Żmichowska, *Poganka*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. V-CII.
- BOROWY, WACŁAW (1983), 'Uwagi o *Lilli Wenedzie*', w: Wacław Borowy, *Studia i szkice literackie*. T. 1, Warszawa: PIW, ss. 239-263.
- BROMBERT, VICTOR (1969), 'Pétrus Borel, Prison Horrors, and the Gothic Tradition', *Novel. A Forum on Fiction*: 2 (2), ss. 143-152.
- BROOKS, CHRIS (1999), *The Gothic Revival*, London: Phaidon.

- BRUYN, FRANS DE (1987), 'Edmund Burke's Gothic Romance: The Portrayal of Warren Hastings in Burke's Writings and Speeches on India', *Criticism*: 4 (29), ss. 415-438.
- BRZOSTEK, DARIUSZ (2009), *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- BYRNE, WILLIAM F. (2006), 'Burke's Higher Romanticism: Politics and the Sublime', *Humanitas*: 1-2 (19), ss. 14-34.
- BYRON, GEORGE GORDON (1986), 'Kain', przekł. Feliks Jezierski, w: George Gordon Byron, *Dramaty*, Warszawa: PIW, ss. 515-617.
- CHACHULSKI, TOMASZ (2020), 'Gotycyzm Franciszka Karpińskiego', w: Marcin Cieński & Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 145-157.
- CIEŚLA-KORYTOWSKA, MARIA (1997), *O romantycznym poznaniu*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- COMFORT, KATHY (2008), 'Lycanthropic frenetism in Pétrus Borel's *Don Andréa Vésalius: L'Anatomiste*', *European Romantic Review*: 1 (19), ss. 51-61.
- CROW, CHARLES L. (2009), *American Gothic. History of the Gothic*, Cardiff: University of Wales Press.
- CZARNECKA, BARBARA (2017), *Ruchomy na szali wagi. Lechoń homotekstualny*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- CZYŻ, ANTONI (1983), 'Dobra przemoc marzeń. Słowacki – barok – egzystencja', w: Dorota Siwicka & Marek Bieńczyk (red.), *Nasze pojedynki o romantyzm*, Warszawa: IBL.
- DOBRYŃSKA, DOROTA (2016), 'Zaklęty dwór Walerego Łozińskiego a angielski romans gotycki. O problemie recepcji europejskiego gotycyzmu w literaturze polskiej', w: Małgorzata Łoboz (red.), *Romantyzm krajowy – profil krajowy i osvajanie Europy*, Wrocław: Franciszkańskie Wydawnictwo św. Antoniego, ss. 89-99.
- DUNN, JAMES A. (1998), 'Charlotte Dacre and the Feminization of Violence', *Nineteenth-Century Literature*: 3 (53), ss. 307-327.
- EDMUNDSON, MARK (1999), *Nightmare on Main Street. Angels, Sadoomasochism, and the Culture of Gothic*, Cambridge: Harvard University Press.
- FITZGERALD, LAUREN (2006), 'Romantic Gothic', w: Anna Powell, Andrew Smith (red.), *Teaching the Gothic*, London: Palgrave Macmillan, ss. 48-61.
- FREUD, SIGMUND (1974), 'Pisarz a fantazjowanie', przekł. Maria Leśniewska, w: Stefania Skwarczyńska (red.), *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. II, *Od przelomu antypozytywistycznego do roku 1945*, cz. 1,

- Orientacje poetocentryczne i kulturocentryczne*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 506-517.
- GADAMER, HANS-GEORG (2004), *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa: PWN.
- GEMEL, ALEKSANDER (2013), 'Kognitywna teoria prototypu – próba filozoficznej analizy', *Humanistyka i Przyrodoznawstwo*: 19, ss. 75-88.
- GEMRA, ANNA (2008), *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- GILLESPIE, NIALL (2014), 'Irish Jacobin Gothic, c. 1796–1825', w: Christina Morin & Niall Gillespie (red.), *Irish Gothics. Genres, Forms, Modes, and Traditions, 1760–1890*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, ss. 58-73.
- GOLDSCHLÄGER, ALAIN (1973-1974), 'Sade et Chateaubriand', *Nineteenth-Century French Studies*: 1-2 (2), ss. 1-12.
- GOLIŃSKI, JANUSZ K. (1997), *Okolice trwogi. Lęk w literaturze i kulturze dawnej Polski*, Bydgoszcz: Wydawnictwo Uczelniane Wyższej Szkoły Pedagogicznej.
- GONSALES, JOSHUA D. (2006), 'Byron – In-Between Sade, Lautréamont, and Foucault: Situating the Canon of "Evil" in the Nineteenth Century', *Romanticism on the Net*: 43, online: <https://www.erudit.org/en/journals/ron/2006-n43-ron1383/013591ar/abstract/>, par. 1-34, [dostęp: 09.10.2021].
- GROSE, FRANCIS (1788), *Classical Dictionary of the Vulgar Tongue*, London: S. Hooper.
- GRZĘDA, EWA (2002), '„Łoże śmierci”. Przekazy o śmierci i umieraniu w literaturze i kulturze polskiej pierwszej połowy XIX w.', w: Jacek Kolbuszewski (red.), *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, t. VI, Wrocław: Sudety, ss. 280-285.
- GRZĘDA, EWA (2020), 'Gotyckie impresje w twórczości sonetowej Józefa Łapińskiego na tle życia literackiego w Krakowie w pierwszej połowie XIX wieku', w: Marcin Cieński & Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 313-328.
- HALKIEWICZ-SOJAK, GRAŻYNA (2004), 'Wstęp', w: Zygmunt Krasiński, *Przedświt*, Toruń: Centrum Edukacji Europejskiej, ss. 5-51.
- HORKHEIMER, MAX, THEODOR W. ADORNO (1994), *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przekł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN.

- HUGO, VICTOR (1953), *Hernani. Dramat w pięciu aktach*, przekł. Karolina Wągrowska, red. Lidia Łopatyńska, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- HUME, ROBERT D. (1964), 'Gothic versus Romantic. A Revaluation of the Gothic Novel', *PMLA*: 2 (84), ss. 282-290.
- IZDEBSKA, AGNIESZKA (2017), 'Gotycyzm/gotycyzmy – rekwizyty i metamorfozy', *Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka*: 30, ss. 325-338.
- JANION, MARIA (1961), 'Genewska proza Krasińskiego', *Pamiętnik Literacki*: 4 (52), ss. 393-423.
- JANION, MARIA (1962), *Zygmunt Krasiński. Debiut i dojrzałość*, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- JANION, MARIA (1984), *Czas formy otwartej. Tematy i media romantyczne*, Warszawa: PIW.
- JANION, MARIA (1991), *Projekt krytyki fantazmatycznej. Szkice o egzystencjach ludzi i duchów*, Warszawa: Wydawnictwo PEN.
- JANION, MARIA (2000), *Gorączka romantyczna*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- JANION, MARIA (2001a), *Romantyzm i jego media*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- JANION, MARIA (2001b), *Zło i fantazmaty*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- JANION, MARIA (2007), *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- JANION, MARIA (2008), *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- JANION, MARIA, ŻMIGRODZKA (1983), 'Romantyczne tematy egzystencji', w: Dorota Siwicka & Marek Bieńczyk (red.), *Nasze pojedynki o romantyzm*, Warszawa: IBL, ss. 9-25.
- JANUSZKIEWICZ, MICHAŁ (2015), 'Literaturoznawstwo osobiste', *Przestrzenie Teorii*: 23, ss. 11-26.
- JAUSS, HANS ROBERT (1999), 'Tradycja literacka a dzisiejsza świadomość nowoczesności', w: Hans Robert Jauss, *Historia literatury jako prowokacja*, przekł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: IBL, ss. 9-49.
- KOBYLIŃSKA, ANNA (2011), 'Czarny romantyzm Viliama Pauliniego-Tótha', w: Joanna Goszczyńska & Anna Kobylińska (red.), *Czarny romantyzm. Przypadek słowacki*, Warszawa: Dom Wydawniczy ELIPSA, ss. 113-131.

- KOLASIŃSKA, IWONA (2003), 'Gotycka noc, która stworzyła Frankensteina, czyli Kena Russella szkic do portretu Mary Shelley (na przykładzie filmu *Gotyk*, 1986)', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska & Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 149-158.
- KOLBUSZEWSKA, ZOFIA (2020), 'Między snem a politycznym kryzysem: gotycyzm polityki tropienia monstrualności w opowiadaniu *Somnambulism. A Fragment* Charlesa Brockdena Browna', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 115-127.
- KOLBUSZEWSKI, JACEK (2020), 'Gotycyzm po czesku – Karel Hynek Mácha', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 291-311.
- KOWALCZYKOWA, ALINA (2000), 'Wstęp', w: Alina Kowalczykowa (red.), *Idee programowe romantyków polskich. Antologia*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. V-LXX.
- KOWALCZYKOWA, ALINA (2002), 'Wspaniała makabra', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 259-265.
- KRÓLIKIEWICZ, GRAŻYNA (1993), *Terytorium ruin. Ruina jako obraz i temat romantyczny*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- KRUSZELNICKI, MICHAŁ (2010), *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- KRYSOWSKI, OLAF (2020), 'Gotyk i gotycyzm w refleksji estetycznej Kazimierza Brodzińskiego', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 277-290.
- KRZYŻANOWSKI, JULIAN (1961), 'Dziewica-trup. Z motywów makabrycznych w literaturze polskiej', w: Julian Krzyżanowski, *Paralele. Studia porównawcze z pogranicza literatury i folkloru*, Warszawa: PIW, ss. 524-538.
- ŁOWCZANIN, AGNIESZKA (2020), 'Horace Walpole i początki powieści gotyckiej', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 33-46.
- MANZINI, FRANCESCO (2007), 'Fever, Blood and Frenetic Romanticism. Pétrus Borel's *Don Andréa Vésalius* and Jules Barbey d'Aureville's *Un prêtre marié*', *Dix-Neuf. Journal of the Society of Dix-Neuviémistes*: 1 (8), ss. 38-54.

- MARKOWSKI, MICHAŁ PAWEŁ (2003), *Efekt inskrypcji. Jacques Derrida i literatura*, Kraków: Homini.
- MAZUR, BARBARA (2007), 'Wstęp', w: Barbara Mazur (red.), *Krwawy amfiteatr. Antologia francuskich historii tragicznych epoki renesansu i baroku*, przekł. Barbara Mazur, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- MICIŃSKI, TADEUSZ (1999), 'Kolloseum', w: Tadeusz Miciński, *Wybór poezji*, red. Wojciech Gutowski, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- MUSIEWICZ, PIOTR (2011), 'Wartość zwyczaju i tradycji w koncepcjach brytyjskich prekonserwatywnych i konserwatywnych myślicieli politycznych', *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio K – Politologia*: 1, ss. 115-159.
- NAMOWICZ, TADEUSZ (2000), 'Wstęp', w: Tadeusz Namowicz (red.), *Pisma teoretyczne romantyków niemieckich*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. V-XCVIII.
- NAWROCKI, RAFAŁ (2014), *Próg – intruzje i przekroczenia. O transgresji w prozie niesamowitej polskiego romantyzmu*, Toruń: Europejskie Centrum Edukacyjne.
- NIETZSCHE, FRYDERYK (1912), *Poza dobrem i złem*, przekł. Stanisław Wyrzykowski, Warszawa: Nakład Jakóba Mortkowicza.
- NORWID, CYPRIAN KAMIL (1971), [list do Ludwika Nabelaka z 7 września 1858 r.], w: Cyprian Kamil Norwid, *Pisma wszystkie*, red. Juliusz Wiktor Gomulicki, t. 8, Warszawa: PIW, ss. 350-351.
- NOWACZYK, ADAM (2006), 'Sade – nasz współczesny', *Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria*: 2 (58), ss. 203-210.
- NOWAKOWSKA-OZDOBA JOANNA (2020), 'Średniowieczna Liwonia w opowieściach Aleksandra Bestużewa-Marlińskiego z lat dwudziestych XIX wieku', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 265-276.
- NOWICKA-JEŻOWA, ALINA (1992), *Sarmaci i śmierć. O staropolskiej poezji żałobnej*, Warszawa: PWN.
- OWCZARZ, EWA (2010), 'Spotkanie ze złem. Gotyckie elementy *Poganki Narcyzy Żmichowskiej*', *Prace Filologiczne. Seria Literaturoznawcza*: 59, ss. 269-287.
- PARKITNY, MACIEJ (2018), *Nowoczesność oświecenia. Studia o literaturze i kulturze polskiej drugiej połowy XVIII wieku*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

- PAWLIK-KWAŚNIEWSKA, WERONIKA (2019), 'Strach w zamczku Anny Mostowskiej jako narracja destabilizująca', w: Tomasz Kaczmarek, Joanna Rażny (red.), *Być w mniejszości. Być mniejszością*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, ss. 35-44.
- PIETRZAK-THÉBAULT, JOANNA (2020), 'Groźne przestrzenie, mroczne dusze – gotycyzujące i frenetyczne elementy we francuskojęzycznej prozie Zygmunta Krasieńskiego', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 343-356.
- PIWIŃSKA, MARTA (1986), 'Więzień. Sztuka i życie praktyczne', w: Maria Janion & Marta Zielińska (red.), *Style zachowań romantycznych. Propozycje i dyskusje sympozjum, Warszawa 6–7 grudnia 1982 r.*, Warszawa: PIW, ss. 56-85.
- PŁUCIENNIK, JAROSŁAW (2002), *Figury niewyobrażalnego. Notatki z poetyki wzniosłości w literaturze polskiej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- PRAZ, MARIO (2010), *Zmysły, śmierć i diabeł w literaturze romantycznej*, przekł. Krzysztof Żaboklicki, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- PREJS, MAREK (1980), 'Tradycje gotyckie w poezji późnego Baroku', w: Zbigniew Jerzy Nowak (red.), *Wśród zagadnień polskiej literatury barokowej. Część II. Motywy, inspiracje, recepcja*, Katowice: Uniwersytet Śląski, ss. 133-155.
- PRICE, FIONA (2004), 'Dacre, Charlotte', w: Christopher John Murray (red.), *Encyclopedia of the Romantic Era 1760–1850*, London: Taylor & Francis, ss. 249-251.
- PUNTER, DAVID, GLENNIS BYRON (2009), *The Gothic*, Malden: Blackwell Publishing.
- RITZ, GERMAN (2009), 'Romantyczna frenezja jako koncepcja obrazowania', w: Jarosław Ławski, Mikołaj Sokołowski (red.), *Nihilizm i historia. Studia z literatury XIX i XX wieku*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersyteckie Trans Humana, ss. 141-170, online: https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/18715/2/Frenezja_romantyczna_V.pdf, [dostęp: 10.10.2021].
- SINKO, ZOFIA (1961), *Powieść angielska osiemnastego wieku a powieść polska lat 1764–1830*, Warszawa: PIW.
- SINKO, ZOFIA (1964), 'Wstęp', w: Matthew Gregory Lewis, *Mnich. Powieść*, przekł. Zofia Sinko, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. I-LXXXII.
- SINKO, ZOFIA (1972), 'Z zagadnień gotycyzmu europejskiego i jego recepcji polskiej', *Pamiętnik Literacki*: 3 (63), ss. 29-73.

- SOBOLCZYK, PIOTR (2016), 'Gotycyzm, romantyzm, S/M', w: Łukasz Wróblewski, Aleksandra Giza (red.), *Rozkosz w kulturze*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 195-207.
- SOBOLCZYK, PIOTR (2017), 'Queer gothic – queer modernism', w: Piotr Sobolczyk, *Gotycyzm – modernistyczny sobowtór odmieńca*, Gdańsk: Fundacja Terytoria Książki, ss. 9-34.
- SOWA, JAN (2011), *Fantomowe ciało króla. Peryferyjne zmagania z nowoczesną formą*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- STANIEWSKA, ANNA (1989), 'Przedmowa', w: Irena Lasoniowa (red.), *Dramat elżbietański*. T. 1, przekł. Krystyna Berwińska i in., Warszawa: PIW, ss. 5-19.
- STĘPIEŃ, MARIAN (1968), *Narcyza Żmichowska*, Warszawa: PIW.
- STĘPIEŃ, SYLWIA (2016), *Kształtowanie tożsamości romantycznej w epistolografii Adama Mickiewicza i George'a Gordona Byrona. Studium komparatystyczne* [niepublikowana praca doktorska], Warszawa: Uniwersytet Warszawski.
- SUMMERS, MONTAGUE (1968), *The Gothic Quest. A History of the Gothic Novel*, London: The Fortune Press.
- SWOBODA, TOMASZ (2007), 'Milcząca obsceniczność, obsceniczne milczenie: Bataille i Manet', w: Zbigniew Majchrowski & Stanisław Rosiek (red.), *Księga Janion*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria, ss. 546-553.
- SZKOPIŃSKI, ŁUKASZ (2020), 'Gotycyzm w powieści francuskiej końca XVIII wieku na przykładzie *Historii Księżnej C*** Madame de Genlis*', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 71-83.
- TAYLOR, CHARLES (2012), *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, przekł. Marek Gruszczyński i in., Warszawa: PWN.
- TROGAN, CHRISTOPHER (2019), 'Suicide and Moral Freedom: Kant and Schiller', *The International Journal of Literary Humanities*: 1 (17), ss. 31-46.
- URSEL, MARIAN (1986), 'Wstęp', w: Juliusz Słowacki, *Powieści poetyckie*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. V-CVII.
- WAŁASZEWSKI, ZBIGNIEW (2001), 'Gotycki zamek Zbigniewa. Próba jungowskiego odczytania młodzieńczej powieści Zygmunta Krasieńskiego *Władysław Herman i dwór jego*', w: Grażyna Halkiewicz-Sojak, Bogdan Burdziej (red.), *Zygmunt Krasieński – nowe spojrzenia*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, ss. 155-165.

WYSŁOBŁOCKI, TOMASZ (2020), 'Powieść (gotycka) w cieniu rewolucji francuskiej – między fikcją a rzeczywistością', w: Marcin Cieński, Paweł Pluta (red.), *Gotycyzm w literaturze i kulturze lat 1760–1830*, Warszawa: IBL PAN, ss. 85-97.

ZAGÓRSKA, WANDA (2011), 'Doświadczenie *tremendum* i *fascinans* w ujęciu psychologii poznawczej', *Wrocławski Przegląd Teologiczny*: 2 (19), ss. 149-163.

Amerykańscy bohaterowie ludowi – już nie herosi, jeszcze nie superbohaterowie. Elementy fantastyki w amerykańskim micie pogranicza na przykładzie wybranych *tall tales*

MACIEJ KAPEK

Uniwersytet Jagielloński
maciejjankapek@gmail.com

Wprowadzenie

Według najpowszechniej typologii o superbohaterach można mówić najwcześniej w kontekście lat trzydziestych dwudziestego wieku, gdyż to właśnie wtedy – w 1938 roku – został opublikowany pierwszy zeszyt „Action Comics”, w którym zadebiutowała postać Supermana. W 1942 używano już tego określenia, aby opisać bohatera komiksów noszącego kolorowy kostium i obdarzonego nadnaturalnymi zdolnościami. Nie można jednak zapominać, że superherosi mieli swoje źródła we wcześniejszych tekstach. Wśród inspiracji do powstania gatunku wymienia się powieści gotyckie, pionierskie dzieła *science fiction*, a także liczne utwory przygodowe. Na kształtowanie się komiksowych superbohaterów miała też wpływ koncepcja nadczłowieka (*Übermensch*), przedstawiona przez Fryderyka Nietzschego (Coogan 2010: 605-606). Dość jasne są również inspiracje mitologią, w szczególności historiami o herosach. Wśród bohaterów największych wydawnictw, takich jak Marvel czy DC Comics, możemy wskazać postaci oparte na mitach greckich, rzymskich czy nordyckich, a także na folklorze różnych regionów świata. Mityczni herosi niekiedy stają się bohaterami własnych

serii komiksowych, co jeszcze bardziej podkreśla związki między dawnymi opowieściami a późniejszymi tekstami (Carter 2010: 101).

W niniejszym rozdziale zostaną przeanalizowane elementy fantastyczne w wybranych amerykańskich opowieściach ludowych z kategorii *tall tales*. Badawcza introspekcja ma na celu wskazanie podobieństw omawianych wytworów folkloru do starożytnych mitów oraz późniejszych komiksów o superbohaterach. Zestawienie ze sobą tych trzech rodzajów wytworów kultury pozwoli ukazać potencjalne wpływy gatunku *tall tales* na komiksy. Same podania ludowe zostaną potraktowane jako pewnego rodzaju stadium przejściowe między antycznymi historiami a opowieściami o superherosach.

Amerykański folklor jako źródło opowieści

Dziewiętnastowieczni Amerykanie odczuwali potrzebę oparcia swojej nowo utworzonej świadomości narodowej na przykładach wielkich bohaterów. Przebiegało to na różne sposoby. Mitologizowano postaci historyczne z Waszyngtonem na czele (Weems 1918), nadawano dodatkowe znaczenie symboliczne bohaterom zbiorowym reprezentującym jakąś część społeczeństwa, czy też tworzone fikcyjne opowieści o wielkich bohaterach będących uosobieniem amerykańskości. Wykreowanie własnych opowieści było kluczowe w procesie tworzenia tożsamości. Niektóre z nich do dziś są symbolem Stanów Zjednoczonych.

[Amerykanie – M.K.] nie uważali za swoje ani eposów Homera, ani wczesnoangielskich opowieści o Beowulfie i rozpaczliwie poszukiwali postaci, z którą mogliby się w naturalny sposób identyfikować. Stał się nią w swojej zmitologizowanej wersji kowboj, a dla jego popularności wielkie znaczenie miały pamiątki bardzo popularnego prezydenta Theodore'a Roosevelta, który sam wykonywał niegdyś ten zawód (Lewicki 2012: 107-108).

Sama idea folkloru w rozumieniu europejskim nie może być w pełni przeniesiona na grunt amerykański ze względu na zasadnicze różnice historyczne i kulturowe. Wbrew popularności stereotypu białego anglosaskiego protestanta (w skrócie: WASP) nie można uznać amerykańskiej kultury za wytwór jedynie tej grupy – ta już na samym początku przejawiała obce wpływy (Bronner 2002: 11). Folklor amerykański odzwierciedla różnicowanie społeczeństwa Stanów Zjednoczonych. Czymś zupełnie innym będzie jego gałąź związana z Południem,

a odmienna ta związana z mitem Zachodu. Tak wielka różnorodność nie stanowi jednak bariery uniemożliwiającej tworzenie wspólnych mitów i świadomości narodowej. Przedstawione w tym rozdziale opowieści będą wprawdzie odnosić się jedynie do bardzo konkretnego obszaru amerykańskiego folkloru, lecz wciąż można uznać je za niezwykle ważne dla świadomości kulturowej ogółu Amerykanów.

Niektórzy badacze zaprzeczają istnieniu amerykańskiego folkloru, uznając go jedynie za przejawy tradycji europejskich, afrykańskich lub azjatyckich na kontynencie amerykańskim (Bronner 2002: 26). Nie sposób się z nimi zgodzić, zważywszy na oryginalny charakter i niespotykaną na innym gruncie tematykę wytworów ludowych. Oczywiście w formowaniu się nawyków amerykańskich znaczną rolę odegrały obrzędy i folklor ludów tworzących nowy naród, jednak specyficzna synteza tych zwyczajów, a później tworzenie dalszego – zupełnie niezależnego od europejskiego czy też innego – zestawu idei, obyczajów, opowieści oraz świadomości kulturowej, pozwala stwierdzić, że otrzymano nową, nieznaną wcześniej wartość. Warto zauważyć, że jest to spójne z amerykańską dewizą *E Pluribus Unum*, założeniami Alexisa de Tocqueville’a na temat społeczeństwa Stanów Zjednoczonych oraz konceptem *melting pot* Israela Zangwilla (Heike 2014: 257-262).

Omawiani w ramach tego tekstu bohaterowie zyskali sławę za sprawą opowieści określanych mianem *tall tales*. Ze względu na brak w języku polskim dostatecznie precyzyjnego słowa, opisującego to nie tylko amerykańskie zjawisko, zostanie zachowana terminologia anglojęzyczna. Wspomniane pojęcie jest definiowane następująco:

Zabawne, zazwyczaj krótkie, opowiadanie oparte na wyolbrzymieniu. [...] Tematyka *tall tales* jest jasno związana z zawodami historycznie zdominowanymi przez mężczyzn, z których najczęściej pojawiają się myślistwo i rybołówstwo. [...] Wiele opowieści odnosi się do niezwykłych zdolności bohaterów – wybitnych strzelców, wyjątkowo silnych ludzi [...]. [*Tall tales* – M.K.] zdecydowanie wzbogaciły tradycję oralną literatury amerykańskiej (Thomas 1996: 1452-1455)¹.

¹ Przekład własny za: „Humorous narrative, usually short, based on exaggeration. [...] The subject matter of tall tales is certainly related to historically male-dominated occupations, with hunting and fishing narratives often dominating the tale teller's repertoire. [...] Many tales are told relating the remarkable qualities of certain individuals – about [...] the remarkable marksman, the extraordinary strong man [...]. They [tall tales – M.K.] have indubitably enriched the oral literature and verbal arts of America”.

Specyfika tych opowieści, która w pierwotnej formie zakładała kontakt opowiadającego ze słuchaczem oraz oparcie się na tradycjach oralnych, jasno wskazują, że *tall tales* są elementem folkloru. Ich znaczenie kulturotwórcze pozwala uznać je jako szczególnie ważny element amerykańskiej ludowości. Należy na samym początku wskazać różnice między terminem „tall tales” a szerszym pojęciem – „opowieści ludowe”. Jak zostało już wskazane, w tym wypadku mowa o bardzo konkretnej odmianie ludowych opowiadań. Jednocześnie istnieją historie ludowe niespełniające podstawowych założeń gatunkowych *tall tales*, lecz nie będą one tutaj omawiane. Z tego powodu hiperonim „opowieści ludowe” będzie odnosić się tu wyłącznie do *tall tales*.

Szczególnym źródłem historii o niezwykłych bohaterach stał się mit Pogranicza (ang. *Frontier*) i jego kluczowa rola w budowaniu amerykańskiej tożsamości. Wielką narodotwórczą rolę Zachodu podkreślał Frederick Jackson Turner w swoim esej *The Significance of the Frontier in American History*. Praca prędko zyskała uznanie i z biegiem czasu autor poszerzył ją, a pierwotny esej stał się pierwszym rozdziałem książki dotyczącej roli zachodniej ekspansji (Turner 1921). Społeczeństwo amerykańskie i jego wartości zostały ukształtowane przez podbój Zachodu. Ekspansja miała upowszechnić indywidualizm, wartości demokratyczne oraz patriotyzm. Pogranicze sprzyjało mieszanemu się różnych, przywiezionych jeszcze z Europy tradycji i tworzeniu nowej świadomości narodowej (Heike 2014: 324). Wschodnie wybrzeże było przesiąknięte europejskimi wartościami i stylem życia ze względu na historię osadnictwa na tych terenach, a zasiedlany już w niepodległym państwie Zachód mógł stać się czysto amerykański i wytworzyć własną specyfikę kulturową (Lewicki 2012: 66). Pogranicze miało zrodzić nie tylko nowy naród, uwolniony od europejskiego dziedzictwa, lecz także jego nowych bohaterów (Dorson 1971: 32). Dotyczyło to zarówno konkretnych postaci historycznych, zbiorowych jak i fikcyjnych czy też prawdziwych osób, których losy stały się bazą dla zmyślonych opowieści ludowych.

Postaci z opowieści ludowych należy podzielić na kilka kategorii. W pierwszej z nich mieszczą się autentycznie istniejące osoby, których dokonania były wyolbrzymiane na potrzeby opowiadanych historii. W tej kategorii umieścimy między innymi omawianych w tym rozdziale Davy’ego Crocketta oraz Daniela Boone’a. Istniały również postaci całkowicie fikcyjne bądź też oparte luźno na biografii prawdziwych osób lub grup ludzi. Należy je zaklasyfikować jako zmyślone bądź też legendarne. W tej sferze można wskazać Paula Bunyana czy Pecos Billa.

Powyżsi bohaterowie zostali wybrani z obszernego panteonu postaci znanych z *tall tales* z kilku powodów. Otóż nie ulega wątpliwości, że są to jedni z najbardziej znanych amerykańskich bohaterów ludowych, ich rozpoznawalność oraz znaczenie dla amerykańskiej kultury są zdecydowanie zauważalne, zostali bohaterami książek i filmów, zaś ich pomniki zdobią miasta różnych części kraju, a jednocześnie w opowieściach o losach każdego z nich pojawiają się elementy fantastyczne, mające szczególne znaczenie w tej analizie.

Zgodnie z zaproponowanym wcześniej podziałem w pierwszej części tekstu zostaną przedstawieni bohaterowie oparci na realnych postaciach i wydarzeniach, w drugiej natomiast postaci całkowicie fikcyjne.

Historie inspirowane faktami – Daniel Boone i Davy Crockett

Prawdziwi bohaterowie, których życie stało się inspiracją dla ludowych opowieści, są często postaciami o dobrze udokumentowanych życiorysach. Daniel Boone był osadnikiem i traperem, który wytyczył przejście do Kentucky przez Appalachee oraz brał udział w wojnie o niepodległość USA. Już za życia stał się legendą, na co patrzył niechętnie, przypominając, że był zwykłym człowiekiem i stwierdzając, że opowieści o jego dokonaniach są przesadzone i absurdalne (Faragher 1992: 302).

W 1813 roku rzekome dokonania Boone'a opisał Daniel Bryan. Według jego dzieła, zatytułowanego *The Mountain Muse*, traper zabijał całe oddziały Indian (Boone twierdził, że w całym swoim życiu zabił jedynie trzech) i czynił wiele innych niezwykłych rzeczy. Opublikowana w 1833 biografia Boone'a dodała całej historii nowych, jeszcze mniej realistycznych wątków. Niedługo później osadnika zaczęto kojarzyć jako bohatera, który walczył gołymi rękami z niedźwiedziem i uciekał przed Indianami bujając się na pnączach drzew niczym (*nota bene* stworzony znacznie później) Tarzan (Faragher 1992: 320-323). Tak fantastyczne opisy, mocno osadzone w świadomości zbiorowej, utworzyły drogę do powstania coraz to nowych historii o przygodach Boone'a.

W serialu animowanym z lat sześćdziesiątych przedstawiającym dzieciom opowieści ludowe, baśnie, historie biblijne oraz mity, zatytułowanym *Mel-O-Toons*, określono Boone'a jako największego myśliwego i odkrywcę w historii Stanów Zjednoczonych. Jednocześnie został ukazany jako człowiek uczciwy, który nie używał przemocy, jeśli sytuacja tego nie wymagała. Animacja wskazała także, że ruszył na zachód, aby pomóc budować swój kraj. Został przedstawiony jako symbol ekspansji i amerykańskich wartości (Mel-O-Toons Inc. 1960: 1:01-3:59).

Historia Daniela Boone'a posiada zdecydowanie najmniej elementów fantastycznych spośród wszystkich omawianych tu tekstów. Przedstawione w niej zjawiska nadnaturalne są zazwyczaj wyolbrzymieniem dokonań trapera, ewentualnie przypisaniem mu nadludzkiej siły i zręczności.

Żyjący w podobnych czasach Davy Crockett doczekał się znacznie bardziej niesamowitych opowieści na swój temat. On również był traperem, lecz w przeciwieństwie do Boone'a, postanowił w pełni wykorzystać swoją szansę stania się symbolem narodowym.

W ciągu całego życia pełnił Boone wiele zadań związanych ze służbą ojczyźnie: był dowódcą milicji, sędzią pokoju, politykiem oraz osadnikiem. Zginął walcząc pod Alamo w 1836 roku, co również ugruntowało mu wizerunek bohatera. W tworzeniu jego mitu ogromną rolę odegrały autobiografia, w której sam zainteresowany przedstawił własne życie w formie niesamowitej opowieści (Crockett 1834). W podobnym czasie powstawały też inne teksty na jego temat. Przedstawiano go jako nadczołwieka, który wszystko potrafił wykonać sprawniej niż zwykła osoba:

Potrafił biegać szybciej, skakać wyżej, kucać niżej, nurkować głębiej, wstrzymywać oddech dłużej, a z wody wychodził bardziej suchy niż jakikolwiek inny człowiek w kraju; [potrafił – M. K.] ocalić świat, gdy Słońce zamarzło [...] i pływać na swoim aligatorze w górę wodospadu Niagara (Lofaro 1996: 380)².

Mit Crocketta odżył w latach pięćdziesiątych, gdy studio Disneya stworzyło miniserial o jego przygodach, w którym traper został przedstawiony jako wzorowy amerykański bohater. Produkcji towarzyszyła *Ballada o Davym Crockecie*, która ukazywała go jako postać niezwykłą. Według niej Crockett zabił niedźwiedzia mając jedynie trzy lata (ABC: 1954-1955). Sam serial cieszył się niezwykłą popularnością, spore dochody przyniosła też sprzedaż gadżetów związanych z traperem (McNeil 1996: 892). Tak wielki sukces produkcji wskazuje, jak ważną postacią dla amerykańskiej świadomości był Crockett. Symboliczne znaczenie jego barwnych dokonań i fantastycznych przygód dowodzi znacznego wpływu na kulturę, jaki mogą mieć opowieści ludowe – w tym wypadku inspirowane koloryzowanymi biografiami, a dopiero później przetworzone na typowe *tall tales*.

² Przekład własny za: „He could »run faster, jump higher, squat lower, dive deeper, stay under longer, and come out drier, than any man in the whole country«, save the world by unfreezing the sun and the Earth [...], and ride his pet alligator up Niagara Falls”.

Bohaterowie fikcyjni – Paul Bunyan i Pecos Bill

Znacznie więcej elementów fantastycznych pojawia się w *tall tales* dotyczących postaci całkowicie zmyślonych. W tym wypadku trudno niekiedy wskazać realistyczne fragmenty ich przygód. Obydwie postacie, których losy zostaną poddane analizie, są związane z zawodami kojarzonymi z podbojem Zachodu – Paul Bunyan był drwalem, Pecos Bill natomiast – kowbojem. Obydwie opowieści są kontrowersyjne, gdyż zarzuca się, że są wytworem tak zwanego *fakelore'u*, czyli folkloru zmyślonego, spreparowanego – przynajmniej częściowo. Aby przyjrzeć się tym oskarżeniom, należy najpierw spojrzeć na specyfikę przedstawień tych bohaterów.

Olbrzymi drwal Paul Bunyan jest prawdopodobnie najbardziej znaną postacią amerykańskiego folkloru. Stał się bohaterem książek oraz animacji dla dzieci, w wielu amerykańskich miastach stoją jego pomniki (sam jest symbolem Bemidji w Minnesocie), stał się też patronem licznych wydarzeń społeczno-kulturalnych (Walls 1996: 216). Bunyan miał pierwotnie pojawić się w ustnych przekazach amerykańskich drwali. Charles E. Brown, który osobiście rozmawiał z przedstawicielami tego zawodu z regionu Wielkich Jezior, przedstawił jego legendę następująco:

Wszyscy drwale wierzą lub udają wiarę, że [Bunyan – M. K.] rzeczywiście istniał i było pionierem w regionie. Niektórzy starsi twierdzą nawet, że spotkali jego lub członków jego zespołu. [...] Bunyan był potężnym olbrzymem wysokim na siedem stóp [...]. Był znany na tym obszarze ze znacznej siły fizycznej. [...] Czasami, gdy mówił, gałęzie spadały z drzew (Brown 1922: 3)³.

Z Bunyanem jest nieodłącznie związany jego niebieski wół, mający siłę dziewięciu koni i pomagający mu w pracy (Brown 1922: 5). Wiele przedstawień ukazuje drwala razem ze wzmiankowanym zwierzęciem.

Warto zauważyć, że podane przez Browna siedem stóp, to niewiele ponad dwa metry, co jest wzrostem całkowicie prawdopodobnym. Istnieje jednak wiele wersji

³ Przekład własny za: „All lumberjacks believe, or pretend to believe, that he really lived and was the pioneer in the lumber country. Some of the older men even claim to have known him or been members of his crew. [...] Bunyan was a powerful giant [...]. He was famous throughout the lumbering districts for his great physical strength. [...] When he spoke, limbs sometimes fell from trees”.

historii, w których Bunyan jest prawdziwym gigantem, zdecydowanie znacznie większym od ludzi. Przykładowo wspomniany już wcześniej serial animowany *Mel-O-Toons* przedstawiał Bunyana w sposób dużo bardziej fantastyczny. Olbrzym już jako małe dziecko był w stanie wyrwać drzewa, a w wieku osiemnastu lat osiągnął dwadzieścia pięć stóp wzrostu, czyli ponad siedem i pół metra. Postanowił wyciąć położone na zachodzie lasy, aby zrobić tam miejsce dla osadników. Podczas tej pracy pomagał ludziom również na inne sposoby. Według animacji Bunyan walczył w wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych, podczas której odbijał kule armatnie wyrwanym pniem drzewa. Wybudował również Góry Skaliste oraz wykopał Wielkie Jeziora (Mel-O-Toons Inc. 1959: 0:45-4:27).

Na początku XX wieku Bunyan był promowany jako przykład pochodzącego z folkloru bohatera stworzonego przez sam lud. Nie zgadzał się z tym Richard Dorson, który nie tylko krytykował komercjalizację, jakiej uległ bohater, lecz podważał także jego autentyczność jako postaci ludowej. Według Dorsona drwale nie opowiadali przy pracy opowieści o olbrzymach, lecz sprośne żarty. Prawdziwymi ludowymi podaniami miały być historie o bohaterach pokroju Davy'ego Crocketta. Bunyan natomiast miał być jedynie wytworem *fakelore'u*, stworzonym w celach komercyjnych (Bronner 2002: 25-27). Tezy Dorsona są sprzeczne z przedstawionymi wyżej obserwacjami Browna. Istnieje również trzecie spojrzenie na sprawę, w którym można przyjąć, że wśród drwali rzeczywiście mogła istnieć postać w typie Bunyana, która z biegiem czasu została znacznie przekształcona w celach komercyjnych. Nawet gdyby taka wersja okazała się prawdziwa, można zakładać, że wielu badaczy folkloru i tak sprzeciwiłaby się dodanym fikcyjnym elementom historii. Sam Dorson zdecydowanie potępiał przekształcanie ludowych motywów i zatracanie autentyczności tego rodzaju kultury (Keene 2010). Istnieją również interpretacje wskazujące, że Bunyan oraz Joe Magarac, inna postać identyfikowana z ciężką pracą dla dobra kraju, powstały w celach propagandowych, by dawać przykład pracowitości, stanowić uosobienie bohaterskich cech Amerykanów (Walls 1996: 218).

Niezależnie od tego, czy Paul Bunyan całkowicie lub częściowo należy do *fakelore'u*, można uznać go za postać niezwykle ważną w kontekście badania fantastycznych elementów w *tall tales*. Drwal miał dokonać szeregu niezwykle czynów i posiadać nadludzką siłę. Jego przygody nie są jednak tak bardzo przesadzone, jak losy Pecos Billa – postaci, która niepodważalnie jest składnikiem fałszywego folkloru.

Przygody Pecosy Billa napisane na początku dwudziestego stulecia, nie wywodzą się z opowieści ludowych, lecz sprawnie takie naśladowały, przez co

do dziś wspomina się o nich w pracach dotyczących badań nad amerykańskim folklorem (Brunvand 1996: 1146). Stworzona przez Edwarda O'Reilly'ego postać wpisana została w niemal we wszystkie konteksty, jakie można było ująć w opowieści o bohaterze z Dzikiego Zachodu, a jej przygody są absurdalne nawet w ramach gatunku tak przepełnionego fantastycznymi elementami, jak *tall tales*.

Według oryginalnej wersji Bill urodził się w Teksasie. Gdy rodzina przenosiła się do Nowego Meksyku, wypadł z wozu i został odnaleziony przez kojoty, które go wychowały. Podrósłszy, spotkał kowboja, który wyjaśnił chłopcu, kim tak naprawdę jest. Później sam Bill postanowił zostać kowbojem. Dosiadł więc lwa górskiego, zrobił sobie bicz z grzechotnika i wyruszył na poszukiwanie pracy. Później jeździł także na koniu, którego karmił nitrogliceryną i dynamitem. Sam charakter opowieści pasuje do konwencji *tall tales*, jednak prędko wyszło na jaw, że postać Pecos Billa jest nieznaną w miejscu, z którego te historie miały pochodzić (Brunvand 1996: 1146-1147)

Nie można jednak całkowicie odrzucać wartości tych narracji. Badacz folkloru, Brent Ashabanner (1952: 20-24), przyznał wprawdzie, że sama postać Pecos Billa jest zmyślona, jednak O'Reilly połączył w jej losach szereg różnych *tall tales*. Z tego powodu zasadne było przedstawienie w tym opracowaniu także tego bohatera – bez względu na to, że nie należał do oryginalnego amerykańskiego folkloru.

Fikcyjne postaci związane z amerykańskim folklorem – czy też *fakelore'em* – są obdarzone wieloma nadnaturalnymi umiejętnościami. Ich przygody są znacznie bardziej nieprawdopodobne niż losy bohaterów mających swoje historyczne odpowiedniki. Wszystkie omówione wcześniej postaci przejawiają także szereg podobieństw do antycznych herosów i późniejszych superbohaterów. Z tego powodu można wysnuć tezę, że amerykańskie *tall tales* jednocześnie wyrażały typowe koncepty znane z dawnych opowieści o bohaterach oraz stanowiły w pewnym stopniu preludium do komiksowych opowieści o superbohaterach.

Herosi i superbohaterowie.

Czy bohaterowie tall tales mogą być etapem przejściowym?

Jak zostało już wskazane, *tall tales* cieszyły się wielką popularnością w okresie zdobywania Zachodu i na początku dwudziestym wieku. Z wyjątkiem renesansu, jaki przeżyły za sprawą produkcji Disneya w latach pięćdziesiątych, trudno mówić o ich szczególnie dużej roli w ostatnich dziesięcioleciach. Oczywiście,

wciąż powstają filmy związane z bohaterami tych niezwykłych historii, lecz nie odnoszą już tak wielkiego sukcesu. Miejsce postaci z ludowych opowieści zajęli w pewnym stopniu superbohaterowie.

Należy zwrócić uwagę na podobieństwa między starożytnymi herosami, postaciami *tall tales* oraz późniejszymi superbohaterami. Nie muszą one dowodzić, że poszczególne kategorie wywodzą się od siebie, jednak uzasadnione będzie założenie, że niektóre dawne motywy mogły zostać przeniesione do późniejszych tekstów.

Jak już zostało stwierdzone, bohaterowie ludowi dokonywali wielkich czynów, co zdecydowanie stanowi wspólny mianownik między nimi, herosami oraz superbohaterami. Akcje podejmowane przez postaci znane z *tall tales* wpływały na otoczenie, czego najlepszym przykładem są dzieła Paula Bunyana – stworzenie Gór Skalistych czy też Wielkich Jezior. Motyw legendarnej postaci pozostawiającej po sobie widoczne znaki działalności nie jest niczym nowym: podczas wykonywania jednej ze swych prac, Herakles miał otworzyć przejście między Morzem Śródziemnym a Atlantykiem. W efekcie wyniesione zostały skały nazywane do dziś Słupami Heraklesa (Francillon 2010: 150-151). Fenicjanie również dostrzegali w tym miejscu rezultat działania nadludzkiej mocy określając to miejsce słupami Melkarta, boga-opiekuna Tyru. W późniejszym czasie sam fenicki Melkart został utożsamiony z Heraklesem (Burkert 1985: 210). Podobne motywy można zaobserwować także w innych miejscach, czego dowodem może być słynna irlandzka Grobla Olbrzyma, która miała powstać w wyniku działania giganta Fionn mac Cumhailla (Jones 2006: 131).

Kolejnym znanym motywem mitologicznym są wielkie czyny dokonywane przez bohaterów już w dzieciństwie. Przykładowo, jako niemowlę Herakles miał zabić węże, które go zaatakowały (Francillon 2010: 132-133). Budzi to skojarzenia z trzyletnim Davym Crockettem zabijającym niedźwiedzia czy też młodym Paulem Bunyanem wyrrywającym drzewa. Nie ulega wątpliwości, że opisanie takich wydarzeń sprzyja przedstawieniu postaci jako wyjątkowych. Samo dzieciństwo również może być niezwykle. Wychowanie bohatera przez zwierzęta jest tutaj nader częstym motywem. W wypadku przegarniętego przez kojoty Pecos Billa, O'Reilly mógł czerpać inspirację z historii Remusa i Romulusa z mitów rzymskich czy znanych powszechnie pozycji literackich, takich jak *Księga dżungli* Rudyarda Kiplinga lub *Tarzan wśród małp* Edgara Rice Burroughsa.

Najbardziej oczywistym wspólnym mianownikiem herosów, figury z *tall tales* oraz superbohaterów są zdecydowanie nadludzkie umiejętności. Jak już zostało wykazane, każda omówiona postać miała uczynić coś niezwykłego lub posiadać specjalne zdolności. Niekiedy były one jedynie przerysowaniem

faktycznych umiejętności bohatera, jak ma to miejsce w wypadku Daniela Boone'a, lecz często kreowały powstać osobliwą. Davy Crockett miał niemal we wszystkim przewyższać zwykłych ludzi, a potęga Paula Bunyana czy zdolności Pecos Billa były jeszcze bardziej niesamowite.

Niespotykane zdolności nie są jednak jedyną rzeczą łączącą postaci z opowieści ludowych z superbohaterami. Aby lepiej zrozumieć powiązania, należy wskazać, co charakteryzuje superbohaterów:

Trzy elementy – misja, moc i tożsamość – stanowią rdzeń gatunku. Mogą jednak istnieć superbohaterowie, którzy nie przejawiają ich w pełni lub też postaci, które przejawiają je do pewnego stopnia, lecz nie powinny być uznane za superbohaterów. Podobieństwa między konkretnymi przypadkami gatunków są semantyczne, abstrakcyjne i tematyczne i pochodzą ze zbioru konwencji obecnych w ofercie danego gatunku. Jeśli bohater spełnia podstawowe założenia „misji, mocy i tożsamości” [...] i nie może być łatwo umieszczony w innym gatunku ze względu na przewagę cech konwencji superbohaterskiej, należy go uznać za superbohatera (Coogan 2010: 607)⁴.

Bohaterowie *tall tales* nie mogą być zaklasyfikowani do tej grupy, ponieważ pasują do osobnego gatunku. Mimo to podobieństwa w niektórych założeniach są uderzające:

W procesie przechodzenia od komicznych półbogów czy opryszków pokroju Paula Bunyana, Davy'ego Crocketta czy Mike'a Finka do bohaterów pełnych wytrwałości i poczucia obowiązku [...] można zauważyć wzrost znaczenie odpowiedzialności społecznej i misji (Botkin 2002: 143-144)⁵.

⁴ Przekład własny za: „These three elements—mission, powers, and identity—establish the core of the genre. Yet specific superheroes can exist who do not fully demonstrate these three elements, and heroes from other genres may exist who display all three elements to some degree but should not be regarded as superheroes. The similarities between specific instances of a genre are semantic, abstract, and thematic, and come from the constellation of conventions that are typically present in a genre offering. If a character basically fits the mission-powers-identity definition [...] and cannot be easily placed into another genre because of the preponderance of superhero-genre conventions, the character is a superhero”.

⁵ Przekład własny za: „In the progression from the comic demigods and roughnecks of the Paul Bunyan-Davy Crockett-Mike Fink breed to the heroes of endurance and duty—Johnny Appleseed, John Henry, Casey Jones, and Joe Magarac – one notes a heightened sense of social responsibility and mission”.

Mimo że według Botkina wielu bohaterów, w tym ci analizowani w niniejszym rozdziale, nie posiadało, przynajmniej pierwotnie, godnych podziwu cech, takich jak oddanie sprawie czy dbałość, nie sposób zaprzeczyć, że ostatecznie nawet postaci, których wymienił w kontekście kontrprzykładów jako bohaterów przed ewolucją pojęć, w obecnym rozumieniu zdecydowanie mogą się kojarzyć z odpowiedzialnością społeczną i misją. Chociaż sam Botkin widział w drugiej grupie jedynie bohaterów bardziej statecznych i mniej awanturnicznych, takich jak Johnny Appleseed (Botkin 2002: 143-144), nie można odmówić przynależności do tej kategorii omawianym tutaj postaciom.

Daniel Boone i Davy Crockett zdecydowanie wyróżniali się oddaniem ojczyźnie i działali dla jej dobra. Podobnie zresztą Paul Bunyan, który w wielu opowieściach jest ukazywany jako dobroczyńca ludzkości. Także Pecos Bill w ramach swoich niewiarygodnych czynów pomagał innym. Z tego powodu można dostrzec w nich opisane przez Botkina poczucie misji, będące jedną z kluczowych cech wyróżniających superbohaterów. Ponadto opisani w rozdziale bohaterowie *tall tales* zdecydowanie posiadali wielką moc, stanowiąc ponadto ważny punkt odniesienia w procesie budowania tożsamości – o czym świadczy zarówno mitologizacja dokonań bohaterów historycznych, jak i upamiętnienie fikcyjnych (choć w ujęciu Dorsona należałoby je nazwać raczej komercjalizacją niż oddaniem hołdu tradycji).

Podsumowanie

Postaci z amerykańskich opowieści ludowych przejawiają podobieństwa zarówno do starożytnych herosów, jak i późniejszych superbohaterów. Wyrażają się one nie tylko w ich nadludzkich umiejętnościach i fantastycznych przygodach, lecz także w misji społecznej, jaką mieli spełniać. Nie musi to oczywiście oznaczać, że bohaterowie *tall tales* pochodzą wprost od herosów, lecz w pewnym sensie ich istnienie zdecydowanie jest próbą utworzenia przez Amerykanów własnej mitologii, jako że nie uważali za swoje dziedzictwa europejskiego (Lewicki 2012: 107-108).

Jednocześnie niektóre motywy znane z tych historii powracały w superbohaterskich komiksach. Wartości wyrażane przez superbohaterów są wprawdzie na tyle ogólne i powszechne, że nie można z całą pewnością uznać, że wywodzą się wprost z *tall tales*, jednak podobieństwo tematyczno-symboliczne, bliskość czasu i miejsca powstania omawianych opowieści oraz synkretyczne źródła samego

gatunku superbohaterskiego, pozwalają zakładać, że amerykańskie opowieści ludowe wywarły pewien wpływ na genezę tego rodzaju sztuki.

Elementy fantastyczne w *tall tales* wyrażały się głównie wyolbrzymianiu unikalnych cech bohaterów oraz ich przygód. Nie ulega wątpliwości, że stanowiły bardzo ważny element opowieści ludowych. Same zaś opowieści były niezwykle ważne dla folkloru Stanów Zjednoczonych. Pozwoliły Amerykanom utworzyć wyjątkowy zbiór osadzonych we wspólnej społecznej świadomości opowieści i zapełnić lukę związaną z bohaterami, z którymi mogli się identyfikować. Postaci z narracji ludowych wyrażały wartości amerykańskie – podobnie jak prawdziwi pionierzy, zdobywały dziewiczy kraj, walczyły z nieprzyjazną przyrodą, pomagały budować nowe społeczeństwo. Mit Zachodu jest niezwykle ważny dla amerykańskiej tożsamości, a pełne fantastycznych elementów ludowe opowiadania związane z Pograniczem pokazują, jak różne mogły być jego aspekty i formy wyrazu. Mit nie wpływał tylko na wielkie idee i koncepcje polityczne, lecz rozbrzmiewał także w ramach folkloru – w dużej mierze go tworząc i kształtując.

Źródła cytowań

- ABC (1954-1955), *Davy Crockett*, sezon 01.
- ASHABRANNER, BRENT (1952), 'Pecos Bill: An Appraisal', *Western Folklore*: 11 (1), ss. 20-24.
- BOTKIN B. A. (2002), 'American Folklore (1949)', w: Simon J. Bronner (red.), *Folk Nation. Folklore in the Creation of American Tradition*, Wilmington: SR Books, ss. 131-144.
- BRONNER, SIMON J. (2002), 'In Search of American Tradition', w: Simon J. Bronner (red.), *Folk Nation. Folklore in the Creation of American Tradition*, Wilmington: SR Books, ss. 3-70.
- BROWN, CHARLES E. (1921-1945), 'American Folk Lore. Paul Bunyan Tales. Prepared for the Use of Students of the University of Wisconsin. Summer Session', w: *Folklore and folktales collected by Charles E. Brown*, online: <https://www.wisconsinhistory.org/turningpoints/search.asp?id=1622>, [dostęp: 11.12.2020], ss. 94-97.
- BRUNVAND, JAN HAROLD (1996), 'Pecos Bill', w: Jan Harold Brunvand (red.), *American Folklore. An Encyclopedia*, New York & London: Garland Publishing, Inc., ss. 1146-1147.
- BURKERT, WALTER (1985), *Greek Religion*, przekł. John Raffan, Cambridge: Harvard University Press.
- CARTER, JAMES BUCKY (2010), 'Classic illustrated', w: M. Keith Booker (red.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Santa Barbara: Greenwood, ss. 100-102.
- COOGAN, PETER (2010), 'Superheroes', w: M. Keith Booker (red.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Santa Barbara: Greenwood, ss. 605-613.
- CROCKETT, DAVID (1834), *Narrative of the Life of David Crockett, of the State of Tennessee*, Philadelphia: E. L. Carey and A. Hart.
- DORSON, RICHARD M. (1971), *American Folklore and the Historian*, Chicago: University Of Chicago Press.
- FARAGHER, JOHN MACK (1992) *Daniel Boone: The Life and Legend of an American Pioneer*, New York: Holt.
- FRANCILLON, R. E. (2010), *Gods and Heroes*, Chapel Hill: Yesterday's Classics LLC.
- HEIKE, PAUL (2014), *The Myths That Made America. An Introduction to American Studies*, Biefeld: Transcript.

- JONES, RICHARD (2006), *Myths and Legends of Britain and Ireland*, New Holland Publishers: London.
- KEENE, ANN. T. (2010), 'Dorson, Richard Mercer', w: *American National Bibliography*, online: <https://www.anb.org/view/10.1093/anb/9780198606697.001.0001/anb-9780198606697-e-1401172>, [dostęp: 11.12.2020].
- LEWICKI, ZBIGNIEW (2012), *Historia cywilizacji amerykańskiej. Era konsolidacji*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- LOFARO, MICHAEL. A (1996), 'Crockett, Davy' (1786–1836), w: Jan Harold Brunvand (red.), *American Folklore. An Encyclopedia*, New York & London: Garland Publishing, Inc., ss. 380-382.
- MCNEIL, ALEX (1996), *Total Television*, New York: Penguin Books.
- MEL-O-TOONS INC. (1960), *Daniel Boone*, United Artists, online: <https://www.youtube.com/watch?v=2yZbgdP-vak>, 4:43, [dostęp: 11.12.2020].
- MEL-O-TOONS INC. (1959), *Paul Bunyan*, United Artists, online: <https://www.youtube.com/watch?v=RMoIgojWbg>, 6:09, [dostęp: 11.12.2020].
- THOMAS, GERALD (1996), 'Tall Tale', w: Jan Harold Brunvand (red.), *American Folklore. An Encyclopedia*, New York & London: Garland Publishing, Inc., ss. 1452-1456.
- TURNER, FREDERICK JACKSON (1921), *The Frontier in American History*, New York: Henry Holt and Company.
- WALLS, ROBERT E. (1996), 'Bunyan, Paul', w: Jan Harold Brunvand (red.), *American Folklore. An Encyclopedia*, New York & London: Garland Publishing, Inc., ss. 216-219.
- WEEMS, MASON LOCKE (1918), *A History of the Life and Death, Virtues and Exploits of General George Washington*, Philadelphia: J.B. Lippincott Co.

Społeczne światy jako odpowiedź na problemy teoretyczne fan-studies

ŁUKASZ KASZKOWIAK

Wprowadzenie

Fan-studies, czyli studia na fanami, dotyczą tego, co tę grupę charakteryzuje, istoty fanostwa, ich zajęć, a także tworzonych przez nich społeczności. To przedsięwzięcie, skomplikowane samo w sobie, wymaga odniesienia do całości rzeczywistości społecznej, w której fani są, poza czasem fanostwa, zaangażowani; w przeciwnym razie grożą nam różnego rodzaju redukcjonizmy do jednego z aspektów zjawiska (na przykład fanowskiej prosumpcji lub neoplemienności). Próbując uniknąć tego błędu, autor rozdziału wybrał na potrzeby swojej pracy teorię społecznych światów, której podstawowa jednostka analityczna, społeczny świat, zwany też światem życia, umożliwia stworzenie pomostu pomiędzy jednostką (fanem), jego społecznością (fandomem) a szerszym społeczeństwem.

Takie ujęcie ma na celu, poza najbardziej oczywistym, czyli poznaniem fanów, również przetestowanie tej perspektywy na planie teoretycznym, czym dotychczas zajmowało się niewielu socjologów, nie tylko postinterakcjonistów. Fandom we współczesnej formie to zjawisko nowe, wciąż rosnące i zmieniające się; doświadczenia badawcze uzyskane w toku jego analizy umożliwią kolejnym badaczom na stosowanie ich do innych, jeszcze nam nieznanych, zjawisk. Zapewne wiele z nich będzie mieć mniej lub bardziej ludyczny charakter, co dla niektórych może być powodem do ich lekceważenia, aczkolwiek niesłusznie,

gdyż we współczesnych społeczeństwach rozrywka zaczyna odkrywać znacznie większą rolę niż było to chociażby pięćdziesiąt czy sto lat temu. Bez wspomnienia o niej nie można mówić o dzisiejszym świecie.

Teoria społecznych światów, jak się zdaje, dotyka mozaikowej, pozornie rozbitej wizji społeczeństwa, która, przy spojrzeniu z nieco dalszej perspektywy, okazuje się zintegrowaną, chociaż pozostającą w ruchu, całością. Wydaje się to cenne w świecie, który chociaż zmienny (co może nadmiernie uwodzić niektórych uczonych), posiada określony kierunek i specyfikę ruchu któremu się poddaje.

Konsekwencje braku odpowiednich podstaw teoretycznych oraz definicyjnych

Konceptualizacja i operacjonalizacja to dwie warstwy fundamentu wszelkich form naukowego dociekania. Określenie granic pojęć, zidentyfikowanie wskaźników, ustalenie jednostek analizy i badawczych oraz wszelkie towarzyszące im czynności wyznaczają badaczowi intelektualne środowisko, w którym będzie się poruszał. *Fan studies* mogą z początku wydawać się pozornie łatwe, wręcz banalne – znaleźć fanów i spojrzeć na przedmiot ich fanostwa. Jednak im dłużej przyglądamy się temu zjawisku, tym więcej pojawia się niejasności. Wystarczy wymienić kilka podstawowych problemów: po pierwsze, istnieje wiele sposobów przeżywania przedmiotów fanostwa; po drugie, fani są zaangażowani w różnym stopniu; po trzecie, społeczności fanów są niejednolite, a przebiegające w nich podziały niejasne i nie do końca logiczne. Budzi to wiele wątpliwości odnośnie tego czy możemy mówić o jednym fanostwie, jeżeli zasada się na tak wielu przedmiotach fascynacji, ale także jak odróżnić zwykłych odbiorców o tych, którzy nazywają siebie fanami.

Te oraz wiele innych pytań mogą prowadzić do dwóch rodzajów błędnej analizy. Nim jednak uporządkuję je ze względu na charakter, a potem przedstawię własne rozwiązanie, jak mi się wydaje, najlepsze, gdyż budzące najmniej wątpliwości, wpierw przedstawię typologię kłopotów nasuwających się każdemu badaczowi podejmującemu temat fanów.

Najpopularniejsze kłopoty i niejasności można podzielić cztery kategorie:

- (1). Utożsamienie kultury masowej z popularną.
- (2). Niemożność określenia natury i skali wpływu kultury popularnej na zafascynowane nią społeczności.
- (3). Trudność z podstawowym zdefiniowaniem badanego zjawiska („Kim jest fan?”, „Co czyni fandom?”).
- (4). Trudność z określeniem granic fandomu.

Niemożność skonceptualizowania pojęć fanów, fanowstwa i fandomu może skłaniać do szukania odpowiedzi o naturę badanej społeczności poza nią samą. Istnieją co najmniej dwie strategie próbujące znaleźć drogę wyjścia z tego impasu, niekiedy występujące w formie łączonej.

Największą pokusą dla badacza fanów zawsze były i będą ich wytwory, gdyż to one są najbardziej specyficzne dla badanej grupy. Twórczość fanowska przejawiająca się jako literackie *fanfiction*, ręcznie robione kostiumy czy biżuteria z części do zegarków jest wyjątkowa dla fandomu. Może się wydawać, że tam kryje się istota tej społeczności, poszukiwany pierwiastek unikalności i całe pole dla analizy, być może jest to najbardziej kuszące dla literaturoznawców, kulturoznawców czy historyków sztuki, gdyż ich tradycyjne pola badawcze są, z uwagi na swą specyfikę, zawężone do obiektów takich, jak książki lub na przykład obrazy. Pamiętajmy jednak, że bez szerszego kontekstu nasze dociekania na temat przedmiotów mogą okazać się zupełnie niezgodne z intencjami ich twórców, lecz przede wszystkim nawet dobra i poprawna analiza wytworów nie powie nic o zjawiskach pozatwórczych. Patrząc na historię sprzedawanych na konwentach gadżetów, można dostrzec popularyzacją motywów związanych z pisarstwem Howarda Phillipa Lovecrafta, lecz stopy koszulek z nadrukami nie odpowiedzą na pytanie, dlaczego producenci zaczęli sięgać po takie, a nie inne tematy – jest przecież wielu pisarzy. Redukcja do analizy wytworów przysłania różnego rodzaju więzi międzyludzkie, które doprowadziły do ich powstania.

Wielu badaczy jest świadomych, jak bardzo niepewnym tematem są wytwory, aczkolwiek stosowana jako dodatek, ta metoda jest wielce pomocna badaniom nad fanami. Niemniej zwrócenie uwagi na więzi społeczne przy jednoczesnej niemożności uchwycenia istoty badanego zjawiska, prowadzi do rozwiązań mylących skutek z przyczyną. Za przykład może tu służyć teoria prosumpcji, opierająca się na przekonaniu, że istota bycia fanem zawiera się w jednoczesnym konsumowaniu treści dostarczanych przez rynek i przetwarzaniu ich. „Jestem fanem, to znaczy dokonują prosumpcji przedmiotu fanostwa”, tak brzmi jej dewiza. Autor rozdziału nie będzie tu streszczał jej w całości, wymagałoby to zresztą wyjaśnienia wszystkich tego niuansów i odgałęzień, ograniczy się więc tylko do stwierdzenia, że w jego opinii wciąż nie rozwiązuje ona wielu problemów, w tym jednego z podstawowych, wiążących się ze skalą zaangażowania. Osoba poświęcająca całe dnie na oglądaniu powtórek jednego serialu, a jednocześnie nie zajmująca się jego przetwarzaniem w jakikolwiek sposób, nie kwalifikowałaby się w ujęciu prosumpcyjnym na fana (teoria prosumpcji jest bardzo skupiona na fandomie). Nie wydaje się to właściwe, gdyż tracimy

w ten sposób całe spektrum zjawisk, które nie są wyłącznie przypadkowym doznawaniem popkultury. Należy jednak docenić teorię prosumpcji nie tylko jako istotnego ogniwa w rozwoju *fan studies*, ale także jako wciąż żywotne źródło inspiracji dla bardziej szczegółowych analiz.

Na koniec tego zestawienia należy wspomnieć o jeszcze jednym zjawisku, bardzo niekorzystnym dla badań nad fanami, tak zwanych *aca-fans*, fanów-akademików (Fanlore.org 2017). Pojęcie to wywodzi się z ze społeczności amerykańskich badaczy fandomu; oni sami są podzieleni w kwestii tego zjawiska. Jedni podkreślają, że uczestnictwo w fandomie zapewnia dostęp do wiedzy, jakiej może nie posiadać badacz analizujący zjawisko od zewnątrz, jak również istnienie *aca-fanów* spełnia postulat socjologii zaangażowanej i prospołecznej (Fanlore.org 2017) Drudzy wyrażają wątpliwość na temat wartości intelektualnej prac *aca-fanów*, nawet podkreślając, że spostrzeżenia fanów-nieakademików na temat własnej grupy są znacznie głębsze (Fanlore.org 2017) Autor niniejszego rozdziału skłania się do tego drugiego podejścia, wątpiąc, by emocjonalne zaangażowanie w badane zjawisko pomagało w jego zrozumieniu, co więcej, *aca-fan* może zajmować się tematem fanów dlatego, że bawi go ten temat, nie zaś z tego powodu, że ma pomysł na to, jak wnieść wartość intelektualną do dorobku socjologii. Poza tym *aca-fan* może mieć tendencję do „skażenia” analizy kategoriami wprost wyjętymi z fandomu, nie zawsze adekwatnymi i użytecznymi w pracy badawczej.

Społeczeństwo mozaikowe, światy życia i fantastyka

Istnieje wiele podejść do tematu popkultury, co samo w sobie jest osobnym zjawiskiem, a jego doskonałą charakterystykę podaje Marek Krajewski w pracy poświęconej próbie jego zrozumienia: „Jeżeli żaden z [...] sposobów definiowania zjawiska nie jest do końca satysfakcjonujący, ale jednocześnie każdy z nich zawiera ziarno prawdy o niej, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby zaproponować jeszcze jeden, o podobnym statusie” (Krajewski 2006: 35). Nim jednak zajmiemy się tym tematem, należy umieścić go w szerszym kontekście, przedstawić najpierw wizję tego, co autor rozdziału nazywa „społeczeństwem mozaikowym”.

Według Roberta Prusa pod pojęcie „subkulturowej mozaiki” położył fundamenty Herbert Blumer wprowadzając pojęcie osobnych światów (*seperate worlds*), później rozbudowane (zdaniem Prusa) przez Anslema Straussa do „społecznych światów” (Konecki 2010: 18-37). Nim wyjaśnione zostanie to pierwsze

pojęcie (przy uniknięciu tu jednak członu „subkulturowa” ze względu na jego liczne konotacje, co dokładnie opisane zostało w innym tekście napisanym przez autora niniejszego rozdziału¹), skupić się trzeba na jego podstawowej składowej – świecie życia.

Badacz kierujący się takim założeniem, poszukuje ram ukierunkowujących zjawiska interakcyjne. Paul Cressey już w latach trzydziestych wyznacza granice bliskiej, to znaczy doznawanej i budowanej w relacji *face-to-face* struktury: „Dla tych którzy uczęszczają do szkół tańca, jest to odrębny społeczny świat, ze swoimi własnymi sposobami działania, mówienia i myślenia. [...] Ten kulturowy świat przenika wiele ścieżek stałych bywalców szkół tańca, a niektóre aspekty tego świata są łatwo postrzegalne nawet dla przypadkowego gościa” (Cressey 1932: 31). Jest to też prawdopodobnie pierwszy przypadek użycia sformułowania „świat społeczny”, jednak to dopiero Anselm Strauss kilka dekad później ponownie spopularyzuje ten termin. Do tego czasu interakcyoniści używali odmiennych siatek pojęciowych.

Jeden z nich, Robert Pruss, kanadyjski socjolog, którego pracami również interesował się Strauss (Konecki 2010: 18-37), używa terminu „subkultura” w bardzo podobnym znaczeniu do „społecznego świata”, jednocześnie wpisując ją w szerszy kontekst, albowiem subkulturowa mozaika – „[] dotyczy wielości subkultur, światów życia lub grupowych afiliacji, które stanowią o zaangażowaniu ludzi w społeczeństwach lub społecznościach w każdym momencie czasu. [...] Każde społeczeństwo [...] składa się z ludzi działających w mozaice (lub w zbiorze konfiguracji, amalgamacie, matrycy lub kolażu) różnorodnych subkultur lub światów życia, które istnieją w temporalnych, dialektycznych (połączonych niebezpośrednio) relacjach” (Konecki 2010: 9-10).

W świecie społecznym kultura jest permanentnie wytwarzana, to wielowymiarowy zbiór ludzkich procesów, praktyk i produktów (Konecki 2010: 9-10); „językowo zapośredniczony proces”, ale sam z siebie jest też czymś więcej niż wyłącznie zjawiskiem językowym (Konecki 2010: 9-10). O ile język jest środkiem interakcji, to jego treść stanowi subkulturowy zasób wiedzy, na którym członkowie społecznego świata bazują podejmując działania i tworząc związki z innymi osobami. Wiele aspektów tego zasobu nie jest w pełni uświadamianych i uważanych za coś oczywistego (Konecki 2010: 9-10).

¹ *Badanie subkultur w Internecie na przykładzie społecznego świata fantastyki* (Kaszkowiak 2017:176-178).

Termin „społeczny świat” i jego dalsze implikacje nie posiadają charakteru rozstrzygającego czy wskazującego konkretny obiekt, lecz mają za zadanie uwrażliwić i ukierunkować badacza w odniesieniu do faktów empirycznych (Kacperczyk 2010: I-VI). Jego granice wyznaczają areny skupione wokół punktów granicznych (kontrowersyjnych dla społeczności problemów); inaczej mówiąc są to dyskusje, dzięki którym członkowie grupy zajmują się działaniem podstawowym, a sam akt uczestnictwa w nich jest informacją dla wszystkich zainteresowanych ich wzajemnej przynależności (Słowińska 2010: 1-135).

Społeczny świat konstytuuje działanie podstawowe (Kacperczyk 2012: 32-63), to znaczy takie będące powodem i sensem jego istnienia. W wypadku fanów jest to przedmiot ich fascynacji – zespół muzyczny, gatunek filmowy, fantastyka, moda *et cetera*, a także towarzyszący im zespół praktyk.

Wewnątrz świata społecznego przebiegają trzy procesy – segmentacja, legitymizacja, przecinanie (Słowińska 2010: 1-135). Pierwszy z nich oznacza rozpad na mniejsze światy życia. Może mieć to wiele przyczyn, ale najważniejszą jest dyferencjacja działania podstawowego, autentyczna lub polegająca na zmianie perspektywy uczestników. Nowo powstały świat społeczny musi się zdefiniować, znaleźć dla siebie legitymizację. To zjawisko ciągle, tym gwałtowniejsze im bardziej zmienne jest otoczenie świata życia. Relacje z innymi, sam wymuszający reakcję fakt spotkania, Strauss określił mianem przecinania.

W przypadku fandomu można wyróżnić jeszcze jeden proces, nie ujęty w oryginalnej teorii, to znaczy segmentacja odwrotna, czyli łączenie się społecznych światów, co ma przyczynę zarówno w postrzeganiu działania podstawowego, jak i kwestii organizacyjnych.

Teorii społecznych światów można postawić zarzut nieostrości i zbyt dużego przywiązania do intuicji badacza, jednak należy mieć świadomość, że taka jest też natura rzeczywistości społecznej, a percepcja uczonego nie jest doskonalsza niż laika. Oczywiście, poprzestawanie wyłącznie na poziomie światów życia jest ograniczające, ponieważ taka analiza nie odpowiada na problemy badawcze natury socjoekonomicznej lub warstwowo-klasowej, niemniej, teoria społecznych światów to dobre narzędzie w poznawaniu różnego rodzaju społeczności oraz ich „ekologii społecznej”.

Podstawowa idea przyświecająca koncepcji społecznych światów dotyczy płynności samej rzeczywistości społecznej. Cechuje ją specyficzna dynamika permanentnej, częściowo odtworzonej, a więc ustrukturyzowanej, interakcji, „możemy określić tego rodzaju płynne spotkanie mianem »poliustrukturalnego«. Bez względu na to, jakich terminów użyjemy, ważne jest, by dostrzec,

że interakcja – w rozumieniu socjologicznym – »jest ustrukturowana« (Strasuss 2013: 70). Społeczeństwo składa się więc z wielu poszczególnych światów, swobodnych kamyczków tworzących mozaikę. Jest to jednak, w przeciwieństwie do swojego odpowiednika w świecie sztuki, strukturą żywą, nieustannie zmieniającą się i odtwarzającą.

Świadomość istnienia mozaiki jest niewystarczająca do pełnego opisu tworzących ją światów, »wprawiają ją w ruch» różnorakie procesy. W ramach tego rozdziału autor skupi się na jednym, czyli relacji między stworzonymi przez kulturę instytucjami a światami życia; wyjaśnione to zostanie na przykładzie społecznego świata fanów i tego, co stoi u przyczyny powstania ich społeczności – popkultury.

Wspomniany Marek Krajewski swoją szczegółową analizę zjawiska wyprawdza od pojęcia przyjemności:

Przyjemne jest to wszystko, co społecznie traktowane jest, przede wszystkim deklaratywnie nie zaś praktycznie, jako strata czasu [...]. Kultura popularna może zostać więc potraktowana z jednej strony jako przestrzeń, w której to, co społeczne, może manifestować się w sposób kontrolowany przez to co społeczne, z drugiej zaś strony jako podstawowe medium, poprzez które w społeczeństwach nowoczesnych i ponowoczesnych jednostkowa unikatowość jest doznawana i wyrażana. Paradoksalność popularnych przyjemności polega więc na tym, że są one przez jednostki traktowane jako ich własne [...] ale jednocześnie ich funkcją jest również, po pierwsze, zaznaczanie tego rodzaju odrębności i unikatowości w sposób zrozumiały dla innych – muszą być więc również przyjemnościami wspólnymi [...], po drugie – w konsekwencji utrzymywanie i podtrzymywanie społecznego porządku (Krajewski 2006: 41-42).

Zamiarem autora rozdziału jest rozwinięcie podjętego tu wątku. Kultura w sensie społecznym jest systemem wiedzy, można mówić o wytworach kultury, gdyż powstają one ze względu na ten system wiedzy, nie są z nim zaś tożsame. Mówiąc jaśniej – wiem, czym jest szklanka, gdyż mam w głowie takie pojęcie, zapewne podobne do tego, którym dysponowali twórcy tego przedmiotu, lecz bez tej wiedzy szklanka jest jedynie bliżej nieokreślonym przezroczystym obiektem, bo takich informacji dostarczają moje zmysły. Świadomość istnienia (a przynajmniej przekonanie o tym) wytwórców szklanek, terminu »pojęcie» i pochodnych, ma również źródło w wiedzy. Kultura istnieje o tyle, o ile jesteśmy w stanie pomyśleć, że ma miejsce.

Systemy wiedzy są odtwarzane w interakcjach, uczymy się o nich i jesteśmy ich nauczani. Wiedza to jednak nie wszystko, dlatego więc wypracowujemy

z innymi ludźmi instytucje, czyli wzorce postępowania społecznego. W praktyce instytucje są wykorzystywane w światach życia, jest to kultura stosowana w praktyce, chociaż sama nie przestaje być zjawiskiem wyobrażonym.

W tradycyjnych ujęciach kultury niewysokiej, innej niż wysoka, dominuje pojęcie kultury masowej. Powstała ona na przełomie XVIII i XIX, dając o sobie znać sto lat później, kiedy upowszechnia się zjawisko czasu wolnego przy jednoczesnym uprzemysłowieniu (Kłoskowska 1981: 94; 547-549). Do tego czasu w Europie funkcjonowały dwie kultury – arystokratyczna, wytwarzana w zamkniętym, społecznym świecie artystów (z czasem stała się tak zwaną kulturą wysoką, jeszcze bardziej hermetyczną pod względem tworzonych znaczeń i przysposabiania odbiorców oraz wytwórców) oraz szeroka kategoria kultur ludowych. Od XIX wieku kulturę można było reprodukować wielokrotnie, masowo. Ponieważ zjawiska z lat 1900-1950 różniły się znacznie od późniejszych, niektórzy badacze zaczęli traktować kulturę masową jako poprzedzającą popularną. Autor niniejszego rozdziału jednak nie podąży tym tropem, uważając kulturę masową za skłonność gospodarki do wytwarzania kultury w sposób masowy, czyli przemysłowy, chodzi więc tu o system wytwarzania, nie zaś treść kultury.

Umasowienie, a także postępująca hermetyzacja kultury wysokiej, zamkniętej w granicach społecznego świata sztuki, zmieniło zasady wytwarzania treści. Ponieważ jest ich wiele, a z czasem ta liczba rośnie, pojawia się również wiele kultur popularnych, a za nimi – instytucje społeczne. W tym tekście interesująca jest dla autora jedna z nich, ta, wokół której gromadzi się fandom fantastyczny – fantastyka. Termin ten może być mylący, gdyż fani równie często mówią o sobie „fani fantastyki”, co „fani popkultury”, zdecydowano tu się jednak na pierwszą wersję, gdyż traktowanie popkultury jako jednej z kultur popularnych może być konfudujące.

Fani i fandom

Słowo „fan” zostało po raz pierwszy użyte w dziennikarstwie sportowym jako termin określający szczególnie zagorzałych kibiców (Siuda 2007: 143-157). Chociaż w języku polskim istnieją odpowiadające mu wyrazy bliskoznaczne, takie jak „miłośnik” czy „entuzjasta”, pojęcie „fan” zawsze określa mocny związek między osobą a przedmiotem jej fascynacji. To nieprzypadkowy widz (wszyscy doznajemy wszak codziennie wielu kultur popularnych), lecz dążący

po wielokroć do przeżywania przedmiotu swojego fanostwa. Fanem jest się w stosunku do jednej z dziedzin popkultury. W ramach tego konkretnego rozdziału pisząc „fan”, autor ma na myśli „fana fantastyki”.

Fanostwa (działania-jak-fan) nie można rozpatrywać w kategorii osobnej klasy ludzi (jakkolwiek rozumianej), lecz jako osobne przypadki stosunków człowieka i popkultury. Można być fanem jednej rzeczy lub kilku, ale zawsze są to różne relacje, nie istnieją „fani w ogóle”; miłośnik piłki nożnej i hip hopu przeżywa inaczej swoje ustosunkowanie do dyscypliny sportowej, a odmiennie do gatunku muzycznego, co zresztą może owocować w dwóch różnych, choć nie znaczy to, że nieprzenikających się, światach społecznych. Nie można traktować fanostwa jako tożsamości, mimo że zapewne byłoby to związane z fanami działającymi w ramach fandomu, niemniej wymaga to uprzedniego zrozumienia, czym społeczny świat fanów jest i w jaki sposób funkcjonuje, zaś dopiero z tego punktu można wyprowadzać dalsze, bardziej szczegółowe rozważania.

„Fandom” to społeczność fanów, określenie stosowane przez nich samych na określenie własnej działalności. Jest to pojęcie nieostre, jak wszystkie występujące poza językiem nauki. W przeciwieństwie do subkultury, fandom nie jest terminem rozbudowanym i dla swoich zwyczajowych użytkowników nie oznacza więcej niż bliżej niesprecyzowaną grupę fanów, rozumianych na wszelkie możliwe sposoby, zajmujących się bliżej niesprecyzowaną działalnością fanowską. Precyzyjnej analizie tego pojęcia oraz samej społeczności fanów poświęcony zostanie osobny podrozdział.

„Fantastyka” to pierwotne określenie fandomu na przedmiot jego działalności, obejmujące literaturę, kino, komiks, różne rodzaje gier stołowych oraz elektronicznych. Trudno określić naturę samej fantastyki lepiej, niż robią to definicje wyliczające, tak jak powyższa. Nie chodzi tutaj o gatunek literacko-filmowy określony pewnymi zwyczajowymi granicami, lecz dość niespójną estetykę mającą swoje źródło w fantazjowaniu, tej części wyobraźni związanej jednocześnie z kreacją rzeczywistości poza rzeczywistością przeżywaną, a także sublimacją. Nie jest o jedyną kulturę popularną tego rodzaju, ale z pewnością na tyle silną, że może stopniowo inkorporować nowe rodzaje fantazjowania. Ma to odzwierciedlenie w programach konwentów, gdzie obok siebie mogą sąsiadować panele literackie, udawane obozy ocalańców z apokalipsy, pokazy szermierki czy prelekcje poświęcone rekonstrukcjom współczesnych konfliktów (Pyrkon.pl 2016).

Jak zostało powiedziane, fandom to społeczność fanów, zdefiniowana przez nich samych. Teraz, na potrzeby rozdziału, należy doprecyzować, że jest

to społeczny świat fanów i tylko w takim rozumieniu to słowo będzie się teraz pojawiać, a przez to pod pewnymi względami rozmija się ze sposobem, w jaki widzą je fani. Pamiętajmy jednak, że o ile badani dostarczają informacji na temat nich samych, zadaniem badacza jest ociosanie tych intuicji z wzajemnych sprzeczności, pozostawienie tego, co ma wartość badawczą i zastosowaniem tego dla budulca pojęć analitycznych.

Podstawowe elementy teorii społecznych światów, teoretyczne konstrukty mające nie tyle opisać, co uwrażliwić badacza, dobrze pasują do synkretycznej, intuicyjnej i skupionej na emocjach społeczności fanów. Jej działanie podstawowe polega na organizowaniu zachowań związanych z wyobraźnią, najczęściej opartej popkulturze (w rozumieniu przedstawionym uprzednio). Można tu mówić o wyobraźni popkulturowej, to znaczy fantazji wyrosłej (sformatowanej) na doświadczaniu popkultury. Niemniej nadrzędnym celem społeczności fanów, nawet ponad fantastyką, jest grupowe doświadczanie bycia fanem. Fandom jest światem życia typu wspólnotowego, jego członkowie skupiają się na zakładaniu i utrzymywaniu większych całości angażujących się w realizowanie wspólnych założonych celów (Słowińska 2010: 1-135). O ile więc fanostwo to dążenie do przeżywania obiektu kultu, o tyle fandom powstał ze względu na potrzeby społeczne jego członków, z tego więc względu badanie fanów nie jest tożsame z badaniem fandomu.

Fandom tworzy przestrzeń do, na przykład, dyskusji lub przetwarzania fanowskich obiektów kultu. W swojej pracy społeczność używa popkultury, lecz w formie subkulturowego zasobu wiedzy oznacza to, że osoba zaczynająca funkcjonowanie w fandomie inaczej będzie przeżywać swoje codzienne doświadczanie kultury popularnej niż dotychczas. Inne społeczne światy mogą wypracowywać zupełnie inną wrażliwość na popkulturę niż fandom, na przykład różnego rodzaju ortodoksi mogą traktować ją jako celowe działanie na rzecz krzewienia złej moralności, mogą ją również zupełnie ignorować lub afirmować w równym stopniu, co fandom fantastyczny.

Fandom fantastyczny posiada trzy typy aren. Pierwszy dotyczy działania podstawowego. To właśnie wspomniana wcześniej tradycja zainteresowań. Pewne dzieła, na przykład określona książka, cieszy się przez lata zainteresowaniem fandomu i toczone są wokół niej spory dotyczące jej oceny. Na przykład seria książek o wiedźminie Geralcie od czasu pierwszego wydania cieszy się niesłabnącą popularnością wśród środowiska fandomu. Drugi typ aren związany jest z samymi fanami. Należą do nich dyskusje o statusie kobiety w fandomie, niestosownych zachowaniach fanów na konwentach czy

ocena zachowań pisarzy, którzy nie dostali nagrody Zajdla. Trzeci rodzaj aren odnosi się do problematyki legitymizacji. W wypadku fandomu przebiega ona dwóch kierunkach. Po pierwsze, co zostało już wspomniane, fandom zachodni, zwłaszcza amerykański, stanowi dla polskich fanów ważny punkt odniesienia. Fantastyka oraz wzorzec organizacji fanów narodziły się w USA, co dotyczy również rynku fantastyki, zdominowanego w większości przez Anglosasów. To również mówiący po angielsku fani jako pierwsi organizowali własne miejsca w sieci i to oni nadają kierunek ich ewolucji. Nie jest to proste przenoszenie wzorców, jednak polscy fani są „zagrożeni modą” ze względu na przebywanie w tych samych miejscach sieciowych z fanami anglojęzycznymi. Drugi rodzaj legitymizacji to walka o uznanie poza własną społecznością. Zainteresowania fanów fantastyki często spotykają się z brakiem zrozumienia wśród osób spoza fandomu, a czasem nawet z wrogością (Kaszkowiak 2016: 191-195). Nie robią tego jednak jako grupa, lecz indywidualnie. Fani uczestniczący w innych światach społecznych, walczą o uznanie, jeżeli są przekonani, że fantastyka jest w nich postrzegana negatywnie. Uczestnicy fandomu dzielą się swoimi doświadczeniami i wzmacniają postawy emancypacyjne.

Segmentacja w fandomie postępuje ze względu na poszczególne zainteresowania. Można tu wymienić: gry RPG, literaturę, komiks amerykański, komiks europejski, *cosplay*, *mangę* i *anime*, gdy bitewne, gry karciane, gry planszowe i inne. Segmentacja nie ma charakteru hierarchicznego – fandom *Gry o tron*, powstały pod wpływem serialu o tej samej nazwie, zajmuje się wszystkim związanym z tym tematem, a więc książkami, gadżetami, kostiumami i tak dalej, jednakże fakt, że interesują się jeszcze dodatkowo komiksami z *Gry o tron* nie czyni ich automatycznie członkami fandomu komiksowego. Może tak się stać z fanami realizującymi swoje indywidualne potrzeby fanowskie, ale nie dotyczy to omawianego tu fandomu jako takiego. Inaczej mówiąc, ludzie o różnorodnych, lecz pokrewnych, zainteresowaniach, spotykają się na wspólnej platformie, jaką jest fandom fantastyczny, czego efektem jest powstawanie nowych społeczności, na ogół podporządkowanych, choćby częściowo, większej całości, z której wyrosła. Niektóre subfandomy są na tyle silne, że posiadają częściową organizację poza fandomem fantastycznych, jak miłośnicy *Gwiezdných wojen* oraz zwłaszcza *mangi* i *anime*, jednak ze względów logistycznych, a także finansowych, występuje tendencja do zrzeszania się pod auspicjami fandomu fantastycznego.

Zaletą podejścia mozaikowego jest odróżnienie popkulturowego systemu wiedzy od związanych z nim instytucji, a także, co szczególnie istotne w przypadku fanów, wydzieleniu popkultury spośród innych kultur popularnych.

Pozwala to na łatwiejsze operowanie w meandrach i sprzecznościach między kulturami popularnymi, jak również rozumieniu relacji fan-popkultura-mozaika społeczna; w takim fandom fantastyczny jest jednym ze sposobów radzi sobie, oswaja, wiodącą rolę kultury popularnej. Nie jest więc tak, co czasem wybrzmiewa w niektórych pracach z zakresu *fan-studies*, że fani, jakkolwiek definiowani, byłiby zjawiskiem całkowicie osobnym od „normalnych” członków społeczeństwa, wręcz przeciwnie.

To istotne spostrzeżenie, jeżeli mamy świadomość, jak wiele odcieni ma kultura popularna, co musi skutkować wielością instytucji społecznych. Wszyscy jesteśmy, chcąc czy nie chcąc, odbiorcami kultur popularnych i wszyscy radzimy sobie z tym w jakiś sposób. Osoby niedoznające w żaden sposób kultur popularnych, prawdziwe od nich niezależni, musiałyby być eremitami żyjącymi poza ludzkimi siedzibami. Jest to ważne spostrzeżenie, gdyż jego konsekwencją jest potrzeba rozpoznania tych instytucji tam, gdzie dotychczas uczeni ich nie dostrzegali, bowiem otwiera to przed nami całe spektrum nowych pól badawczych. Wtedy zaś przydadzą się doświadczenia wyniesione z badania społeczności skupionych prawie wyłącznie na jednej z kultur popularnych, czyli fanach.

Podsumowanie

Fandom jest integralną częścią społecznej mozaiki, taką, to znaczny nie mniej istotną, jak inne. Nie jest to więc zjawisko na obrzeżach, gdyż takowych społeczeństwo nie posiada. Twierdzić, że fandom czy inna nietypowa społeczność się nie liczy, to jak powiedzieć, że wątroba jest mniej istotna od serca. W ostatecznym rachunku oba te organy są potrzebne człowiekowi do życia. Co prawda społeczeństwo nie może umrzeć, zawsze istnieje bez znaczenia w aspekcie swojej budowę, ale w konkretnym kształcie jego charakter określają poszczególne części, w tym i fandom.

Teoria społecznych światów pozwala zdefiniować istotę fandomu, a co za tym idzie, wyprowadzać wnioski możliwie zbieżne z rzeczywistością, za jej pomocą poznajemy kamienie tworzące naszą mozaikę. W poszczególnych wzorach pozwala nam dostrzec wzrastającą szczegółowość, niewidzialne granice subświatów, ułatwiając bardziej szczegółowe badania, nie tylko socjologiczne. Dzięki temu porządkuje myślenie niesocjologiczne, ułatwiając dokładne wyabstrahowanie swojego przedmiotu badań. Na przykład polonista analizujący treść książkę prezentującą nowy gatunek literacki, może lepiej określić jej grupę

docelową (odpowiedź na pytanie, czy jest to konkretny świat społeczny, czy też przeciwnie), kontekst (w jakim świecie życia powstawała książka), powiązania autora (jego relacje z innymi społecznymi światami), wpływ na odbiorców (konkretne światy życia) i tak dalej.

Być może jednak największą zaletą tego podejścia jest bardzo łatwe dostosowanie się do zmian zachodzących na oczach badacza. Wzorce wypracowane w konkretnym momencie istnienia fandomu lub innego świata życia pozwalają lepiej zrozumieć wzorce nowe, dopiero się pojawiające.

Autor chciałby, aby rozdział ten przysłużył się nie tylko badaczom fanów oraz popkultury, chociaż to do nich głównie jest kierowany, ale również tym uczonym, którzy stanęli przed, wydawało się, nierozwiązywalnym problemem intelektualnego ujęcia zjawiska dotychczas nieopisanego w literaturze. Wyłożone tutaj poglądy – co stanowi nadzieję autora tekstu – będą stanowić, jeżeli nie punkt wyjścia, to chociaż interesujący kontrapunkt dla innego, być może lepszego modelu wyjaśniania rzeczywistości społecznej.

Źródła cytowań

- CRESSEY, PAUL (1932), *The Taxi – Dance Hall. A Sociological study in Commercialized, Recreation and City Life*, University of Chicago Press, ss. 31, online: Fanlore.com, [dostęp: 14.07.2018].
- KASZKOWIAK, ŁUKASZ (2016), 'Popkultura jako forma interakcji na przykładzie Wrocławskiego Fanklubu Gwiazdnych Wojen', *Ogrody Nauk i Sztuk*: 6, ss. 191-195.
- KASZKOWIAK, ŁUKASZ (2017), 'Badanie subkultur w Internecie na przykładzie społecznego świata fantastyki', *Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy*: 23 (3), ss. 167-178.
- KASPERCZYK, ANNA (2012), 'Badacz i jego ciało w procesie zbierania i analizowania danych – na przykładzie badań nad społecznym światem wspinaczki', *Przegląd Socjologii Jakościowej*: 2, ss. 32-63.
- KŁOSKOWSKA, ANTONINA (1981), *Socjologia kultury*, Warszawa: Wydawnictwo NAUKOWE PWN.
- KONECKI, KRZYSZTOF TOMASZ (2010), 'W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych', w: Jacek Leoński, Magdalena Fliternicka-Gorzko (red.), *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*, Szczecin: Volumina.pl, ss. 9-10, 18-37.
- KRAJEWSKI, MAREK (2006), *Kultury kultury popularnej*, Poznań: Wydawnictwo UAM, ss. 35; 41-32.
- PYRKON.PL, online: <https://pyrkon.pl/tag/pyrkon-2018/>, [dostęp: 14.07.2018].
- SIUDA, PIOTR (2007), 'Fanfiction – przejaw medialnych fandomów', w: Włodzimierz Gruszczyński, Anna Hebda (red.), *Człowiek a media. Obserwacje-wizje-obawy*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Aspra, ss. 143-157.
- SŁOWIŃSKA, KATARZYNA (2010), 'Społeczny świat hodowców gołębi pocztowych', *Przegląd Socjologii Jakościowej*: 3, ss. 1-135.
- STRAUSS, ANSELM LEONARD (2013), *Zwierciadła i maski. W poszukiwaniu tożsamości*, przekł. Agnieszka Hałas. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Konflikt podczas larpu

SEBASTIAN TAUER

O potrzebie stworzenia poetyki larpów

Rzadkie są próby stworzenia poetyki larpu, nawet pomimo tego, że co roku odbywają się Konferencje Larpowe oraz wydawane są publikacje badawcze, takie jak *Nasiona, drzewa, ogrody czy W kręgu larpa*. W polskim środowisku larpowym nie dostrzega się raczej potrzeby wypracowania odpowiedniej i własnej podstawy teoretycznej. Przekonać o takim stanie rzeczy może choćby przyjrzenie się tematyce artykułów, zamieszczonych w drugiej z wymienionych pozycji, z których większość dotyczy spraw praktycznych – są to przede wszystkim poradniki, takie jak *Ekonomia na larpach terenowych* (Antkiewicz 2019) czy *Jak tłumaczyć larpy niewtajemniczonym* (Suppan 2019), *Poziom sprawczości uczestnika* (Bartczak, 2019) – mniejsza część zaś to artykuły teoretyczne, nie tworzące jednak spójnej całości w ramach jakiegoś paradygmatu, czego przykładem mogą być teksty takie jak *Kręgi na wodzie* (Szewczyk, 2019) oraz *Nowy gamizm: Model optymalizacji gier* (Dembiński & Wicher 2019). Omawiany brak spójności można wytłumaczyć tym że wielu badaczy zadowala się bowiem wynikami analiz, prowadzonymi w obrębie dziedzin pokrewnych, często w opisie gier fabularnych, do których zaliczane są larpy (Larpownia.pl 2012) stosuje się pojęcia i teorie wypracowane przez teatrologię, ludologię, psychologię lub socjologię. Warto się jednak zastanowić, czy powinno tak być, czy właściwe jest traktowanie tych czterech nauk jako źródła całościowej wiedzy na temat gier fabularnych, czy też

może powinny się one stać jedynie – lub aż – naukami pomocniczymi nowej dyscypliny, koncentrującej się już wyłącznie na larpach.

Aby rozwiązać wątpliwości co do powyższych kwestii, należałoby przyjrzeć się, czym właściwie jest larp. Próby zdefiniowania tego zjawiska podjęli się Dominik Dembiński, Aleksandra Kaiper-Tomicka oraz Andrzej Pierzchała, według których larp to:

aktywność polegająca na improwizowanym wcielaniu się w postaci, najczęściej bez widowni. Nazwa powstała od angielskiego skrótu Live Action Role Playing, ale uległa przemianie w rzeczownik pospolity. Niektóre larpy służą zabawie, inne są formą sztuki. Larp może mieć od kilku do kilku tysięcy uczestników i zazwyczaj trwa od kilku godzin do kilku dni. Najczęściej uczestnicy larpów przebierają się w stroje, które odpowiadają z jednej strony konwencji larpu, a z drugiej są zgodne z odgrywaną postacią (Dembiński, Kaiper-Tomicka & Pierzchała 2020: 13).

Jak można zauważyć, cytowany tekst jest mało szczegółowy, podobnie zresztą, jak wiele innych, które osoby zaangażowane w larpy próbowały tworzyć chociażby podczas corocznych konferencji (Milewski 2020; Tabisz 2020) czy też poza nimi (Larpownia.pl 2012). O braku satysfakcjonującej definicji może świadczyć fakt pojawienia się poradnika o tym, jak wytłumaczyć osobom, nie mającym kontaktu z grami fabularnymi, czym jest larp, w ramach którego stwierdzono, że którego zwrócono uwagę na problem z opisaniem tego, czym są larpy (Suppan 2019). Fakt, że nie udało się wypracować konkretnego opisu tego typu gier, pokazuje zresztą, że potrzebna jest dyscyplina naukowa, której głównym przedmiotem zainteresowania byłyby larpy. Należałoby zatem na potrzeby tego rozdziału spróbować utworzyć definicję, która zapewne nie będzie spełniała całkowicie wymogów opisu czy terminologii, ale na potrzeby aktualnych badań nad larpami okazać się może co najmniej wystarczająca.

Należałoby wyznaczyć najważniejsze cechy larpu, które z jednej strony pozwalałyby odróżnić go od innych aktywności, z drugiej zaś pozwoliłyby na satysfakcjonujące wyjaśnienie, czym w istocie on jest. Aby to osiągnąć, dokonano analizy kilku gier dostępnych na portalach gromadzących larpowe scenariusze takich, jak: *Kolejny ponury dzień w biurze* Dawida Rogusza, *Elektryczne owce* Bartosza Ziolo, *Morderstwo w Rosehill* i *Tajemniczy rejs U-666* Dariusza Domagalskiego, *Le Glaçon* Dominika Dębińskiego i Kacpra Fąfrowicza oraz *Cienie klanu* Anny Chmury. Na tej podstawie udało się wysnuć następujące wnioski: larp jest nastawiony na sprawianie przyjemności i dawanie rozrywki

uczestnikom, nie ma na nim miejsca dla publiczności; jedyną możliwością, by uczestniczyć w grze, jest zostanie graczem, dla którego istotne są odczucia związane z wcielaniem się w odgrywaną postać, a nie to, jak jego gra wygląda z zewnątrz. Nie jest to zatem przedstawieniem teatralne czy rekonstrukcją historyczną, lecz gra. Posiada pewną fabułę, która nie jest odgórnie zawarta w scenariuszu, lecz tworzona w czasie rozgrywki przez uczestników. Ustalone przez autora jest tylko zawiązanie przyszłej akcji, stanowiące sytuację wyjściową. Oznacza to, że gracze – przez charakteryzujące się znaczną swobodą odgrywanie wcześniej przygotowanych postaci – mają co najmniej taki sam wpływ na kształt fabuły larpu, co jego autor. Tym, co zmusza graczy do interakcji, jest osiągnięcie celów stawianych przed nimi – wprost lub w sposób zawołany – przez autora, przy czym celem takim może być także samo egzystowanie w świecie przedstawionym. Aby go osiągnąć, postaci graczy muszą wejść w konflikt, który może być rozgrywany na dwóch poziomach: postaci lub ugrupowań.

Można zatem zauważyć, że larp stawia przed uczestnikiem zadanie stania się odgrywaną postacią oraz tworzy u niego potrzebę osiągnięcia pewnych istotnych dla niej celów. Okazuje się to jednak niemożliwe bez popadania w konflikt.

Na tej podstawie można by zatem stworzyć definicję larpu, która zawiera pewne kluczowe aspekty. Brzmiałaby ona tak: larp jest rodzajem gry, której uczestnicy wcielają się dla własnej przyjemności w zawczasu stworzone – przez siebie lub autora – postaci. Posiadają oni znaczną kontrolę nad przebiegiem fabuły larpu, która nie jest odgórnie w całości ustalana przez autora gry. Gracze koncentrują się na realizowaniu stawianych postaciom szeroko pojętych celów. Osiągnięcie ich wiąże się jednak z uwikłaniem w różnorakie konflikty. Głównym zadaniem uczestników jest zatem poradzenie sobie z pojawiającymi się przeciwnościami, by osiągnąć określony rezultat.

Warto zaznaczyć, że zamieszczona tu definicja koncentruje się na trzech aspektach, którymi są: rola gracza, wcielanie się w postać oraz wypełnianie zadań stawianych przed odgrywanym bohaterem. Można powiedzieć, że właśnie te wymienione kwestie są kluczowe dla pojęcia, którym zajmuje się autor rozdziału.

Jak można zatem zauważyć, larp jest zasadniczo różny od innych rodzajów gier oraz od przedstawienia teatralnego (choć posiada pewne cechy z nimi wspólne). Słuszne wydaje się twierdzenie, że jest on w istocie czymś pomiędzy jednym a drugim, zawierającym jednakże treści, których nie posiadają inne gry ani sztuki teatralne. Przykładem może być choćby skupienie na przeżywaniu emocji przez uczestnika, które musi on najpierw uruchomić w sobie, w procesie immersji – „zanurzania się” w świecie gry, stawania się odgrywaną postacią (Barański 2018).

Warto jednak podkreślić, że larp jest czymś więcej niż tylko połączeniem gry i sztuki teatralnej. Należy wspomnieć, że posiada on również pewne cechy dzieła literackiego, co uwidacznia się przede wszystkim w kartach postaci, czego przykładem może być taka choćby deskrypcja:

Bóg wojny Tyr zawsze był tobie łaskawy. Na swój pierwszy wiking ruszyłeś jako czternastolatek i szybko zyskałeś sławę wielkiego wojownika. Kilkukrotnie najeżdżałeś Anglię, gdzie zdobyłeś olbrzymie łupy. Dwukrotnie czyniłeś to z obecnym królem Olafem I Tryggvasonem. Zostaliście towarzyszami broni. Po powrocie do Norwegii wywalczyłeś sobie toporem spory kawał ziemi i zostałeś jarlem. Za żonę wzięłeś sobie piękną i namiętą Ingrid. [...] Niedawno do osady przybył Ragnar – tajemniczy wędrowiec. Wygląda na wojownika, który z niejednego pieca chleb jadł. Przynosi wieści o nowej wierze w Jezusa Chrystusa, którego jest zagorzałym zwolennikiem. Mówi, że król Olaf właśnie przyjął chrześcijaństwo i niedługo starzy bogowie zostaną zupełnie wyparci (Domagalski 2016a).

Jedyną cechą, jaką opis ten – będący częścią karty postaci jarla Haralda Silnorękiego z larpu *Zmierzch bogów* – różni się od dzieł literackich, jest rodzaj narracji. Zastosowana we fragmencie narracja drugoosobowa występuje w literaturze rzadziej, niż pierwszo – czy trzecioosobowa – warto jednak zauważyć, że jej popularność wzrasta (Rembowska-Płuciennik 2017: 262-264) – jest jednak charakterystyczna dla larpów. Poza tym, biorąc pod uwagę to, w jaki sposób jest prowadzona akcja, jak kształtowani są bohaterowie czy jaki styl został użyty, można by uznać kartę postaci za tekst literacki.

Jak można zatem zauważyć, larp jest połączeniem co najmniej trzech występujących wcześniej form: obrazka, sztuki teatralnej oraz gry. Oznacza to, że może on być opisywany za pomocą aparatu badawczego wypracowanego przez pięć dziedzin badawczych, gdyż do wskazanych na wstępie czterech dołączyć należy jeszcze literaturoznawstwo. Wydaje się jednak, że problematyczne byłoby określenie, które teorie oraz praktyki badawcze pochodzące z danych dyscyplin mają zastosowanie przy omawianiu larpu, a które nie. Innym problemem mogłoby być to, że badając larp z perspektywy różnych nauk, zajmujących się jedynie podobnymi formami aktywności, część jego właściwości może zostać pominięta lub opisana błędnie. W związku z tym słuszne wydaje się stworzenie nowej nauki, dla której larp będzie podstawowym przedmiotem badań (oraz stworzonych po temu narzędzi despryptywnych), gdyż tylko to pozwoli opisać go w sposób spójny oraz całościowy.

Konflikty między postaciami

Stwierdzić trzeba, że konflikt jest *spiritus movens* larpu, bowiem dopiero jego pojawienie się zakłóca równowagę świat przedstawionego, sprawiając, że gracze zyskują coś, czym mogą się zająć, to znaczy zyskują szansę działania na rzecz jego deeskalacji lub wręcz przeciwnie: pogłębienia. Czynią to, jak już wspomniano, by zrealizować stawiane przed odgrywaną przez nich postacią cele, których osiągnięcie (lub rzadziej: porzucenie i znalezienie przez gracza nowych) jest sensem rozgrywki.

Twórcy larpów wypracowali kilka sposobów rozpisywania konfliktów między postaciami na potrzeby gry. Najczęściej stosowanym i najważniejszym spośród nich jest metoda wielokątów (grafów), polegająca na projektowaniu siatki relacji wiążącej bohaterów (w istocie: wrogów oraz sojuszników w ramach konfliktu) w oparciu najczęściej o figury geometryczne, których każdy wierzchołek jest przyporządkowany jednej postaci. Takie grafy, służące tworzeniu konfliktów, opisuje artykuł Dominika Dembińskiego zatytułowany *Projektowanie relacji larpowych* (2019). Warto zaznaczyć, że autor pominął fakt tworzenia za pomocą tych technik relacji łączących postaci – co jest bardzo często czynione przez mistrzów gry – koncentrując się na rozpisywaniu za ich pomocą konfliktów całych stronnictw. Nie powinien być to jednak problem, gdyż niezależnie od tego, czy wielokąt ma służyć wypracowaniu relacji na poziomie pojedynczych postaci czy też całych ugrupowań, zasada jego działania nie zmienia się.

Najprostszym grafem służącym projektowaniu konfliktu jest linia, na której końcach znajdują się dwie wrogie sobie postaci zaangażowane w konflikt. Jak można zauważyć, interakcja rozpisana w ten sposób jest płytka: istnieją tu tylko dwa ośrodki, w których interesie leży podejmowanie działań związanych z konfliktem, nie mają one ponadto w jego ramach stosunków z żadnymi innymi postaciami, przez co trudne staje się wpłynięcie na utworzoną w ten sposób relację i sprawienie, by była bardziej nieprzewidywalna czy korzystna dla jednej ze stron. Nie można bowiem przeciągnąć na swoją stronę sojusznika własnego przeciwnika, jeśli nie posiada on żadnych przesłanek ku temu (powiązań z innymi postaciami), tak samo, jak nie można zostać zdradzonym przez towarzysza, jeśli działa się w pojedynkę.

Ze względu na te wady, linia taka jest rzadko stosowana na poziomie postaci przy projektowaniu gier. Daje ona samym graczom zbyt mało możliwości na nadbudowanie nowej sytuacji nad tą zarysowaną już przez autora gry w kartach postaci, by być narzędziem atrakcyjnym.

W tej roli o wiele lepiej sprawdza się tak zwany trójkąt. Wprowadzenie dodatkowej postaci do istniejącej już linii potraja liczbę interakcji zachodzących w ramach danego sporu. Ważne jest to, że nigdy wszystkie z nich nie są wrogie, autorzy larpów, chcąc sprawić, by dany konflikt był bardziej emocjonujący, planują w jego obrębie relacje negatywne pomieszane z pozytywnymi w ten sposób, by zaistniał co najmniej jeden sojusz pomiędzy dwoma bohaterami.

W zależności od liczby pozytywnych powiązań, należy podzielić trójkąty na dwie grupy, które można by nazwać znową przeciw jednej z postaci oraz problemem wewnątrz grupy. Ten pierwszy typ charakteryzuje się tylko jednym sojuszem zawierającym pomiędzy dwoma postaciami, pozostającymi w konflikcie z trzecią. Warto zauważyć, że w tym wariacie dwie postacie posiadają jedną pozytywną i jedną negatywną relację, zaś w wypadku jednej ogół stosunków z pozostałymi bohaterami można określić jako wrogie. Stwarza to niebezpieczeństwo szybkiego wygaśnięcia konfliktu w wyniku stłamszenia osamotnionego bohatera przez dwóch pozostałych, co nie jest zjawiskiem pożądanym, jako że szybkie osiągnięcie celów na larpie jest niezbyt satysfakcjonujące dla graczy. W tego typu konflikcie priorytetem dla osoby pozbawionej sojusznika byłoby przecignięcie na swoją stronę jednej z dwóch pozostałych postaci, a co za tym idzie – odwrócenie relacji opisywanych przez trójkąt.

W drugim typie omawianego grafu istnieje przewaga relacji pozytywnych nad negatywnymi. Wrogie stosunki łączą tylko dwie postacie, posiadające także jako sojusznika trzeciego bohatera, dla którego nie przewidziano na tym etapie negatywnych powiązań z pozostałymi. Priorytetem dla obu skonfliktowanych graczy będzie takie wpłynięcie na trzecią osobę, by porzuciła jeden sojusz i zdecydowała się na wspieranie tylko jednej postaci. Warto zauważyć, że to właśnie uczestnik konfliktu mający dokonać wyboru, postawiony zostanie w najtrudniejszej sytuacji: zostanie bowiem w pewnym momencie gry zmuszony do opowiedzenia się po którejś ze stron i zrezygnowania z zysków, płynących z utrzymywania obu sojuszy. W wypadku tego typu trójkąta nie istnieje ryzyko szybkiego zakończenia konfliktu, lecz za to zbyt powolnego jego rozwiązania. Skoro żadnej ze skonfliktowanych stron nie uda się przeciągnąć na swoją stronę trzeciej siły, konflikt może pozostać na tym samym etapie, co na początku larpu, wskutek czego niemożliwe stanie się osiągnięcie celów przez zaangażowanych w niego bohaterów. Co ważne, już z samych celów postaci posiadającej dwie pozytywne relacje powinna wynikać potrzeba głębszego zaangażowania się w konflikt oraz dokonania wyboru, po której ze stron się opowiedzieć.

Najbardziej popularnym grafem stosowanym przez autorów przy projektowaniu gier, jest bez wątpienia pięciokąt (zwany też pentagramem – ze względu na kształt przekątnych). Podobnie jak w pozostałych wypadkach, umieszczone na jego wierzchołkach postaci są ze sobą połączone siecią sojuszy oraz wrogich stosunków. Przyjmuje się, że jeśli wierzchołki postaci łączy ze sobą bok pięciokąta, jest to relacja pozytywna. Jeśli znajdują się one na tej samej przekątnej, między bohaterami panują nastroje negatywne.

Jak można zauważyć, rozpisywane przy pomocy pięciokąta relacje są w stanie równowagi. Każda postać posiada tyle samo sojuszników i wrogów, nie występują zatem zagrożenia obecne w obu modelach trójkąta. Także liczba relacji ulega powiększeniu, jest ich ponad trzykrotnie więcej niż na wcześniej omawianym grafie.

Konflikty projektowane za pomocą tego modelu zmuszają graczy do rozpatrywania relacji na dwóch poziomach. Pierwszy z nich dotyczy ich własnych stosunków z poszczególnymi postaciami, drugi natomiast – tych pomiędzy innymi. Okazuje się bowiem, że nie można w pełni zaufać nawet własnym sojusznikom, gdyż są oni także sprzymierzeńcami wrogów. Zakładając, że wierzchołki oraz postacie na nich umieszczone oznaczone zostaną literami A, B, C, D, E, pozwala to graczowi – odgrywającemu postać A – na następujące refleksje:

- (1). sojusznikami będą postacie B oraz E;
- (2). przeciwnikami będą postacie C oraz D;
- (3). sojusznicy odgrywanej postaci A – B oraz E – są swoimi wrogami;
- (4). przeciwnicy posiadają między sobą sojusz;
- (5). posiadają także sojusze z postaciami, które są sojusznikami odgrywanej postaci A;
- (6). z każdym z sojuszników posiada się po jednym wspólnym wrogu: dla relacji z bohaterem B będzie to D, natomiast z E – C.

Taki układ interakcji daje uczestnikowi gry spore pole do działania w trakcie gry. Musi podtrzymywać pozytywne relacje z oboma swoimi sojusznikami i nie pozwolić, by jego przeciwnicy przeciągnęli ich na swoją stronę, powinien także zadbać o to, by pomiędzy własnymi sprzymierzeńcami wytworzyć porozumienie, a przynajmniej zawieszenie broni – w przeciwnym wypadku stronnictwo graczy będzie niestabilne, zaś jego członkowie będą sobie wzajemnie szkodzić. Musi także w przemyślany sposób planować kolejne starcia, powstające w ramach konfliktu, bowiem jego sojusznicy, mający pozytywne relacje z wrogami, nie będą

tak samo chętni do stawiania przeciwko obu wrogom. Uczestnik powinien zatem zadbać o to, by albo zepsuć stosunki łączące jego sojuszników z wrogami, albo zniszczyć przymierze łączące jego wrogów, co doprowadzi do sytuacji, w której będzie można im stawić czoła pojedynczo. Dzięki temu nawet w wypadku, gdy jeden z sojuszników postaci gracza odmówi działania przeciw jego wrogowi, gracz i tak zachowa przewagę liczebną nad przeciwnikiem.

Jak można zauważyć, przy wykorzystaniu pięciokąta występuje duży poziom skomplikowania relacji, otwierający przed graczem wiele możliwości. Nie dziwi zatem, że model ten jest często wykorzystywany przy projektowaniu larpów. To, w jaki sposób pięciokąt różni się od wcześniejszych dwóch systemów, dobrze opisał Dembiński:

Ich celem [linii i trójkąta – S. T.] jest zaprojektowanie takich konfliktów, które będą przez całą grę dążyły do eskalacji, a o jej powstrzymanie musimy walczyć innymi metodami – sprawnie napisanymi relacjami [...]. W grach politycznych i obyczajowych zależy nam jednak najczęściej na tym, żeby do eskalacji nie dochodziło, ale ciągle odczuwalne było jej zagrożenie. Najlepiej w tej roli sprawuje się [...] pentagram (Dembiński 2019).

Mimo tego, co sugeruje Marcin Słowikowski, który pisze, że: „Grafy polecam przede wszystkim do gier małych, na kilku graczy, w których ważna jest równowaga i utrzymanie status quo podczas gry” (Słowikowski 2018: par. 3), pięciokąt może służyć także do opracowywania larpów, w których uczestniczyć będzie większa liczba postaci. W takiej sytuacji najprostsze wydaje się zaprojektowanie gry w oparciu nie o jeden, lecz o dwa główne konflikty, z których każdy zostanie przeznaczony dla innych postaci, tworzących dwie figury – na przykład pentagram i trójkąt lub dwa pięciokąty.

Należy zaznaczyć, że Dominik Dembiński pominął w opracowaniu jeden model relacji, który – choć o wiele mniej popularny od tych już omówionych – jest nadzwyczaj interesujący, pozwala bowiem w ramach konfliktu zakorzenić postacie, które na larpie są fakultatywne. W pozostałych wypadkach wszyscy bohaterowie, dla których rozpisany jest konflikt, musieliby być obecni na grze, gdyby bowiem zabrakło jednego, model przestałby działać. Dzięki temu mistrz gry może dostosowywać liczbę postaci do osób, które są zainteresowane wzięciem udziału w larpie.

Układ ten, nazywany kryształem lub diamentem, jest dobrze widoczny w strukturze gry *Zmierzch Bogów* Dariusza Domagalskiego (2016). W grze

tej występuje w sumie siedem postaci. Pięć z nich tworzy standardowy układ pięciokąta, dwie pozostałe natomiast są zanurzone w konflikcie, opisywanym przez ten model tylko częściowo – ich relacje z pozostałymi pięcioma bohaterami są neutralne. Bohaterowie utrzymują bardzo silny konflikt między sobą, w który wciągać będą innych graczy, zmuszając ich do opowiedzenia się po jednej ze stron. Można powiedzieć, że jest to bardzo interesujące połączenie pentagramu z linią, przy czym ta pierwsza figura ułożona jest horyzontalnie, druga natomiast – wertykalnie – po połączeniu postaci relacjami (w tym neutralnymi) otrzymać można właśnie figurę przestrzenną, przypominającą wyglądem diament.

Warto zwrócić uwagę na dwie kwestie, związane z kryształem. Po pierwsze, jest to pierwszy z opisywanych modeli, który posiada trzeci typ relacji, a więc ten neutralny. Są one wprowadzone w celu utrzymania balansu konfliktu wyrażonego pięciokątem, który po dodaniu dwóch postaci, niemających neutralnych relacji z pozostałymi, mógłby ulec rozchwianiu. Po drugie, model ten opisuje aż dwa konflikty za pomocą jednej figury. Co istotne, nie są one jednak zupełnie oderwane od siebie, jak w wypadku umieszczenia na larpie dwóch pięciokątów, lecz ściśle powiązane ze sobą. Decyzje podejmowane w ramach jednego konfliktu, będą miały bardzo duży wpływ na drugi, określą bowiem, które z postaci z wierzchołków pentagramu skłonią do zajęcia stanowiska akceptującego stronę reprezentowaną przez dwóch pozostałych bohaterów.

Na koniec warto dodać jeszcze jedną refleksję, wyrażoną przez Agatę Godun:

Kiedy postaci łączy tylko wzajemna antypatia, cała interakcja prawdopodobnie skończy się na groźnych spojrzeniach rzucanych w przelocie, lub losowych, nic nie wnoszących uszczypliwościach. W najgorszym wypadku – gracz zapomni, że w ogóle miał taką wzmiankę w karcie Aby samo powiązanie oparte na sympatii zadziałało, emocja, jaką odczuwa dana postać musi mieć uzasadnienie. Gracz musi otrzymać precyzyjne wytłumaczenie dlaczego jego postać żywi wobec innej takie a nie inne emocje (Godun 2019: par. 23-24).

Oznacza to, że w kartach postaci relacje składające się na konflikt, opisywane za pomocą grafów, nie mogą sprowadzać się do prostych stwierdzeń o niechęci czy sympatii. By modele te w istocie działały, potrzebne jest uzasadnienie, najczęściej wyrażone w formie historii relacji ze wskazaniem jej momentów, które przyczyniły się do takiego, a nie innego kształtu obecnych stosunków.

Konflikty między stronnictwami

Jak już wspomiano, konflikty podczas larpu mogą rozgrywać się na dwóch poziomach. Tym podstawowym oraz najbardziej rozbudowanym, gdyż najważniejszym dla graczy, mających odgrywać postacie i poczuć ich emocje, jest poziom samej postaci. Drugim z nich natomiast są stosunki łączące poszczególne stronnictwa. Co ważne, twórcy dużych gier, na których pojawiają się liczne postaci, często dają graczom możliwość stworzenia przed rozpoczęciem rozgrywki własnych grup – ma to miejsce w wypadku cyklicznego larpu *Oldtown*, na którym frakcje tworzone przez graczy muszą stać się częścią większych ugrupowań, zwanych konglomeratami (Oldtownfestival.net.pl 2021: par. 16). Takie nadbudowywanie większych stronnictw, zrzeszające mniejsze, można wielokrotnie powtarzać w celu umożliwienia jak największej liczbie graczy uczestnictwa w grze.

Relacje między frakcjami są o wiele prostsze i często opierają się na bliżej nieokreślonej niechęci lub są zarysowane w karcie postaci za pomocą choćby jednego zdania: „Nie lubisz też niemieckich arystokratów, uważasz ich wszystkich za zdrajców” (Domagalski 2016b). W zacytowanym przykładzie widoczne jest sprowadzenie relacji do całej grupy – w tym wypadku niemieckiej arystokracji – wynikające z prostego przekonania, niepodpartego żadnymi faktami czy wydarzeniami z przeszłości.

Jak zaznaczył Dembiński (2019), relacje między grupami w larpach można projektować za pomocą trzech modeli: linii, trójkąta oraz pięciokąta. Układ relacji oraz wyzwania, które są stawiane przed stronami konfliktu, wyglądają identycznie, jak wtedy, gdy na ich wierzchołkach umiejscowione są postaci. Te same metody, użyte do projektowania konfliktów stronnictw, mogą dać jednak odmienne efekty niż w odniesieniu do postaci. Przede wszystkim trójkąty wykorzystane na poziomie ugrupowań nie będą się „obracać” w tak prosty sposób, gdyż aby zmienić układ sił i przeobrazić stosunek jednej frakcji do drugiej, należałoby przekonać nie jedną osobę, ale wszystkich – lub zdecydowaną większość – członków frakcji. Z tej przyczyny forma ta jest rzadko stosowana w larpach. O wiele częściej jednak na tym poziomie konfliktów projektuje się relacje za pomocą linii. To, co jest wadą w warstwie bohaterów, a więc osamotnienie, brak zewnętrznych ingerencji w konflikt, brak sojuszników, może być atutem w wypadku powiązań w obrębie grupy.

Warto zaznaczyć, czego nie dostrzegł Dembiński, że relacje między członkami stronnictwa są zazwyczaj także projektowane przy użyciu grafów. Dzięki temu nie jest ono jednorodne i w jego ramach rywalizują różni bohaterowie, próbujący zwiększyć wpływy, wywierane przez siebie na działania ugrupowania. Co za tym

idzie, gdyby chcieć rozrysować grafy jednocześnie dla obu skali, można by na wierzchołkach większego – symbolizującego relacje między stronnictwami – umieścić mniejsze, odpowiadające za stosunki pomiędzy postaciami, dzięki czemu można mieć wgląd we wszystkie obecne na grze główne konflikty.

Warto przy tym zaznaczyć, że często zdarza się, iż postać należąca do jednego stronnictwa pozostaje w relacji z członkiem innej grupy. Dzięki takiemu zabiegowi larp nie rozpada się na kilka oddzielnych konfliktów ze sporadycznymi działaniami wymierzonymi we wrogie frakcje. Zamiast tego następuje pewne przenikanie osób do stronnictw – zdarza się bowiem, że jeden gracz, porównując swoją frakcję z tą, do której należy ta postać, z którą nawiązał interakcję, decyduje się na zmianę ugrupowania. Wprowadza to jednak nieporządek w struktury grafów konfliktów postaci wewnątrz obu grup, dlatego też często jest niepożądane.

Podsumowanie

Jak można w związku z tym zauważyć, konflikt jest jedną z najważniejszych części składowych larpu, stanowiąc podstawę do wytworzenia się celów poszczególnych postaci. Autorzy gier, zdając sobie sprawę z tego, jak dużą rolę odgrywają dobrze zaprojektowane konflikty, stosują różne metody ich kreowania, opierające się przede wszystkim na grafach, wyznaczających relacje między stronami sporu. Co istotne, są one obecne na dwóch poziomach projektowania: postaci oraz grupy.

Zaznaczone na grafie relacje między bohaterami są jedynie pewnym punktem wyjścia. W trakcie larpu mają się one zmieniać, co jest niezbędne dla graczy, by mogli oni zrealizować cele odgrywanych przez siebie postaci. Relacje te muszą być jednak dobrze opisane, gdyż bez tego sam konflikt wyda się płytki i może nawet w trakcie gry zostać pominięty.

Powiązania między ugrupowaniami są o wiele prostsze. Mają one być jedynie zarysowane, a nie pogłębione i stanowią coś w rodzaju skrótu, pozwalającego jednemu graczowi wyrobić sobie opinię na temat całej grupy innych bohaterów. Są one bardziej stabilne niż ten na bardziej szczegółowym poziomie i trudniejsze do zmiany.

Autor niniejszego rozdziału zarysowuje szkicowo problematykę modeli konfliktów obecnych w larpie, nie ulega jednak wątpliwości, że jest tylko drobna część tego, co należałoby stworzyć w celu satysfakcjonującego, wnikliwego i pełnego opisanie gier fabularnych – całościowej poetyki larpu. Dopiero takie spójne wewnętrznie i szczegółowe ujęcie tematyki pozwoli na kompleksowe badanie larpów.

Źródła cytowań

- DEMBIŃSKI, DOMINIK (2019), 'Projektowanie relacji larpowych', w: Kamil Bartczak, Zbigniew Judek, Marcin Ziemiak (red.), *W kręgu larpa: publikacja konferencyjna Kola 2019*, Wrocław: Stowarzyszenie Argos, ss. 14-18.
- DEMBIŃSKI, DOMINIK, ALEKSANDRA KAIPER-TOMICKA, ANDRZEJ PIERZCHAŁA (2020), 'Co to jest larp?', w: Dominik Dembiński, Aleksandra Kaiper-Tomicka, Karolina Żerańska (red.), *Byliśmy, jesteście, będziemy, KOLA 2020: 10 lat polskiej myśli larpowej*, Katowice: Stowarzyszenie Orkon, ss. 13-24.
- DOMAGALSKI, DARIUSZ (2016a), 'Zmierzch bogów', online: <https://dariuszdomagalski.files.wordpress.com/2016/05/zmierzch-bogc3b3w.pdf>, [dostęp: 19.03 2021].
- DOMAGALSKI, DARIUSZ (2016b), 'Tajemniczy rejs U-666', online: <https://dariuszdomagalski.files.wordpress.com/2016/05/tajemniczy-rejs-u-666.pdf>, [dostęp: 19.03 2021].
- GODUN, AGATA (2019), 'Interakcje postaci i ich projektowanie w scenariuszu', online: <http://larpbases.pl/interakcje-postaci-i-ich-projektowanie-w-scenariuszu/>, [dostęp: 19.03 2021].
- SŁOWIKOWSKI, MARCIN (2018), 'Pentagram larpowy w pięciu krokach', online: <https://lublarpl.pl/pentagram-larpowy-w-5-krokach/>, [dostęp: 19.03 2021].

Gra o tron i kryzys wiary literackiej

MARIA SZAFRAŃSKA-CHMIELARZ

Uniwersytet Warszawski
m.szafranska@uw.edu.pl

Wprowadzenie

Pieśń lodu i ognia (od 1995 – wciąż nieukończona) autorstwa George'a R.R. Martina nie stała się światowym fenomenem od razu. Pierwsze trzy tomy, opublikowane w latach dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku, chociaż doceniane przez krytyków (Locus Award dla najlepszej powieści *fantasy* roku 1997, 2011 oraz 2012) i posiadające grono oddanych fanów, nie zafascynowały szerszej publiczności. Dopiero rosnąca popularność serialowej adaptacji, zrealizowanej przez HBO, emitowanej w latach 2011-2019, przyniosła *Grze o tron* (tutaj rozumianej jako zjawisko multi-tekstualne) międzynarodową sławę. Serial, zwłaszcza pierwsze trzy sezony z ośmiu, cieszyły się dobrymi recenzjami, co widać na choćby na przykładzie opisu serii na portalu Rotten Tomatoes:

Skomplikowana narracja oraz mroczna tematyka może onieśmielić niektórych widzów, jednakże *Gra o tron* to wciągający, świetnie zagrany i inteligentnie napisany dramat, który docenią wszyscy, nie tylko fani gatunku (Rotten Tomatoes 2011: par.1)¹.

¹ Przekład własny za: „Its intricate storytelling and dark themes may overwhelm some viewers, but *Game of Thrones* is a transportive, well-acted, smartly written drama even non-genre fans can appreciate”.

Dzięki serialowi *Pieśń lodu i ognia* osiągnęła popularność, która rywalizować mogła z takimi tytułami, jak *Harry Potter*, *Gwiezdne wojny* czy nawet *Władca Pierścieni*. Gadzety, spotkania fanowskie, wydarzenia promocyjne, panele na konwentach, fora fanowskie omawiające każdy odcinek i spekulujące na temat mających powstać książek – wszystko to sprawiło, że *Gra o tron* była w kulturze wszechobecna. Wzbudziła nawet zainteresowanie środowisk naukowych, chwalcących ją za nowoczesne podejście do konwencji fantasy. Literaturoznawcy specjalizujący się w *fantasy* uznali serię Martina za umiejętne unowocześnienie gatunku, które czerpie z korzeni tej konwencji, a jednocześnie nie powtarza utartych klisz. Markus Laukkaken, badacz literatury powiązany z Uniwersytetem Tampere, stwierdził nawet, że „nie da się przecenić znaczenia *Gry o tron* dla gatunku fantasy oraz dla telewizji. Takie zjawiska nie pojawiają się często [*It is very hard to exaggerate the significance of Game of Thrones for the fantasy genre and television. Such a large phenomenon does not emerge often*]” (Kinnunen 2019: par. 3). Brutalny realizm, naturalistyczne, graniczące z turpizmem przedstawienia śmierci, *gore* i ludzkie okrucieństwo – to tylko niektóre z powodów, dla których *Gra o tron* zafascynowała odbiorców którzy na co dzień unikali *fantasy*.

Jednakże, w swojej pogoni za nowoczesnością, Martin napisał *fantasy* które znamionuje koniec tradycyjnego pojmowania tego gatunku – jest to dzieło, które poprzez nieustającą interakcję ze swoim odbiorcą, przestaje być spójne wewnętrznie. Jako że fenomen *Gry o tron* znacząco wpłynął na znaczenie kulturowe *Pieśni lodu i ognia*, przybliżając serię dużej rzeszy czytelników oraz widzów na całym świecie, a zakończenie serialu odbiło się na recepcji książek, obie wersje historii będą omawiane wspólnie – jako jedno, multitekstualne dzieło kultury. Multitekstualność rozumiana jest tu jako tekst kreowany w świadomości odbiorcy poprzez interakcje z wieloma źródłami związanymi z jednym tytułem – gramy, muzyką, serialami, komiksami, dodatkowymi opowiadaniem, ekskluzywnymi materiałami publikowanymi przez autora. Przykładami multitekstualnych dzieł są między innymi takie serie, jak *Gwiezdne wojny* czy *Wiedźmin*. Chociaż więc *Gra o tron* nie jest więc jedynym przykładem który powstał w ostatnich latach, jest zdecydowanie jednym z najbardziej rozpoznawalnych i jako taki został wybrany do zilustrowania zjawiska zaniku wiary literackiej, które wiąże się ze wspomnianą multitekstualnością.

Fantasy jako eskapizm

Żeby w pełni móc przeanalizować zmiany które przyniosła ze sobą popularność *Gry o tron* należy najpierw zastanowić się nad istotą *fantasy* jako gatunku. Jest on bowiem oparty na wyobraźni, na tworzeniu światów które nie mają racji bytu w rzeczywistości i jako taki, razem z horrorem oraz *science fiction* jest często uznawany za podrzędny względem literatury obyczajowej. Z czytaniem *fantasy* wiąże się też swego rodzaju społeczne wykluczenie – osoby będące zagorzałymi fanami gatunku, padają często ofiarą stereotypów, chętnie rozpowszechnianych w mediach, które przedstawiają je jako aspołecznych eskapistów, nieprzystosowanych do życia zgodnie z normami otaczającego ich społeczeństwa. Przez długi czas czytanie literatury *fantasy* otwarcie uznawano za rzecz wręcz wstydliwą, a teksty należące do tego gatunku były nieobecne na listach lektur szkolnych. *Gra o tron* zmieniła nieco stosunek przeciętnego odbiorcy do *fantasy*. Podkreślając inspiracje historią średniowiecza, w szczególności wojną Dwóch Róż, serial HBO zachęcał widzów wątkami politycznymi, intrygami dworskimi, pięknymi lokacjami i dobrze dobraną obsadą, ukazując powiązania z *fantasy* jako drugorzędne. *Gra o tron* była więc tworem podobnym do *Tudorów* BBC (2007-2010), *Rzymu* (2005-2007) czy *Rodziny Borgiów* (2011-2013), które to seriale były fantazją na temat wydarzeń historycznych. W miarę realistyczna fabuła i rozwinięta psychologia postaci sprawiły, że nawet ludzie unikający *fantasy* z ciekawością czekali na kolejne sezony. Jak pisze Sandra Laugier w *Spoilers, Twists, and Dragons: Popular Narrative after „Game of Thrones”*:

Jak wiele oburzonych, pełnych emocji sms-ów zostało rozesłanych, przez widzów z różnych pokoleń, podczas dziewiątego odcinka trzeciego sezonu, po traumatycznej masakrze większości (choć nie wszystkich) Starków? [...] *GoT* zmienił nasze słownictwo i gramatykę, zmieniając ‘Khaleesi’ w zwykłe imię i ‘Hodora’ w zwykłą frazę (Laugier 2018: 146)².

Poprzez trzy pierwsze sezony, które wiernie odwzorowywały fabułę pierwszych trzech tomów, fani byli zauroczeni intrygami politycznymi, romansami

² Przekład własny za: “How many upset and indignant SMS messages were exchanged, across all generations, during Episode 9 of season 3, at the traumatic moment of the massacre of the rest (not quite all) of the Stark family? [...] *GoT* changed our vocabulary and grammar, making “Khaleesi” a common name and “Hodor” and ordinary phrase”.

i przemocą, chętnie wybaczali serii elementy magii. Jednakże to, co na początku było zaletą, szybko stało się największą słabością cyklu. Realizm wpleciony w *fantasy*, zaczął niszczyć świat przedstawiony od środka.

Nim jednak będzie można przeanalizować rozpad świata przedstawionego w *Grze o tron*, trzeba odpowiedzieć na pytanie: czym jest *fantasy*? Nie można powiedzieć, że jest tylko fikcją niemającą oparcia w rzeczywistości, wręcz przeciwnie. *Fantasy* jest nią zainspirowane, stanowi jej odbicie w krzywym zwierciadle lub bywa wariacją na jej temat i chociaż czasami wydawać się może całkowicie fantastyczne, każdy świat wtórny zakorzeniony jest w świecie rzeczywistym. Jednakże, jak pisze Richard Matthews w *Liberation of Imagination* (2002):

W przeciwieństwie do literatury realistycznej, *fantasy* nie wymaga logiki – technologicznej, chemicznej, czy pozaziemskiej – aby wyjaśnić akcje lub zmiany charakteru i fabuły zapisanej na jego stronach, takie wydarzenia mogą być wyjaśnione magią, lub też zostawione bez żadnego uzasadnienia (Mathews 2002: 3)³.

Ma to swoje źródło w mitach i eposach, gatunkach które najbardziej przyczyniły się do powstania *fantasy*. Przykładowo, w *Iliadzie* wiele wydarzeń ma nadnaturalne podłoże lub też w ogóle nie jest wyjaśnione, a mimo to czytelnik nie odczuwa potrzeby poznania powodu, dla którego Hektorowi udaje się podczas ucieczki przed Achillem okrążyć Troję kilkukrotnie bez żadnych postojów, albo czemu Achilles walczy z rzeką (i na dodatek wygrywa). Epos rządzi się własnymi zasadami i skupia się głównie na heroicznym czynach bohaterów, a nie na realizmie. Chociaż uważny czytelnik może zastanowić się nad prawdopodobieństwem przetrwania dziesięcioletniego oblężenia bez żadnego zaopatrzenia z zewnątrz, większość odbiorców zignoruje wszelkie nieścisłości, wiedząc, że tekst, który czytają z założenia nie ma być realistyczny, toteż zamiast analizować historyczność opisu Homera, skoncentrują się na konflikcie Achillea z Agamemnonem i na tragicznym upadku dumnego miasta.

Fantasy więc, jako swego rodzaju następcą mitu i eposu, dopuszcza zdarzenia i sytuacje przeczące logice. Jest to zagadnienie, które poruszył sam J.R.R. Tolkien w eseju *O baśniach* (1947), w którym omawia pojęcie dobrowolnego zawieszenia niewiary.

³ Przekład własny za: „Unlike realistic fiction, *fantasy* does not require logic – technological, chemical, alien – to explain the startling actions or twist of character and plot recorded on its pages; such events may be explained by magic or not explained at all”.

Dzieci są naturalnie zdolne do literackiej wiary pod warunkiem, że narrator jest dość dobry, by ją sprowokować. Ten stan umysłu zwykle się nazywa dobrowolnym zawieszeniem niewiary. Moim zdaniem nie jest to poprawny opis tego, co się rzeczywiście dzieje. Tak naprawdę nadawca opowieści okazuje się owocnym wtór-stwórcą świata, w który może wniknąć umysł odbiorcy, a wszystko, o czym mówi, jest „prawdziwe” w ramach tego świata: jest zgodne z prawami wykreowanej rzeczywistości. A więc wierzysz, dopóki pozostajesz „wewnątrz” opowieści. Kiedy pojawia się niewiara, czar przyska: magia czy raczej sztuka zawiodła. Jesteś z powrotem w pierwotnym świecie i spoglądasz z dystansu na ów karłowaty, poroniony wtórny świat. Jeśli zaś czujesz się zobowiązany – z uprzejmości czy z innych względów – by w nim pozostać, wtedy istotnie musisz zawiesić niewiarę (albo ją stłumić), bo inaczej słuchanie i patrzenie stanie się nie do zniesienia. Jednak takie zawieszenie niewiary jest tylko namiastką tego, co prawdziwe, wybiegiem, jaki stosujemy, gdy zniżamy się do zabawy albo udawania lub kiedy (mniej czy bardziej chętnie) próbujemy odnaleźć jakieś zalety w dziele sztuki, które nas zawiodło (Tolkien 1947: 52).

Jeżeli wtórny świat jest stworzony z dbałością i dokładnością, jego prawa są dla czytelnika jasne i odciągają go od aplikowania logiki świata pierwotnego do fantastycznych wydarzeń przedstawionych w dziele. Tak długo jak opisana historia nie łamie praw które nią zarządzają, wiara zostanie zachowana. Dlatego właśnie podczas czytania *Władcy Pierścieni* (1954-1955) większość czytelników nie będzie wnikać w to, czym żywi się armia, jak działa kalendarz czy też, kto został przywódcą ludności Rohanu, kiedy Eowina uciekła, by dołączyć do Aragorna na Polach Pelennoru. Chociaż takie pytania mogą się nasunąć, nie wpływają one na wiarygodność świata wtórnego tak długo, jak czytelnik ma świadomość, że czyta epos i powinien skupić się na bohaterach i ich walce ze złem. Odbiorcy dzieł Tolkiena w większości nie oczekują od nich wiernego przedstawienia realiów wojny.

George R.R Martin i upadek wiary literackiej

Oczywiście zdarzyć się może, że czytelnik z premedytacją zignoruje założenia gatunku, który czyta i zarzuci Tolkienowi niedostateczną pieczołowitość w tworzeniu świata wtórnego. Takim czytelnikiem jest na przykład George R.R. Martin, który oskarżył Tolkiena o nieumiejętne opisanie dalszych rządów Aragorna. W wywiadzie dla State Island, pyta:

[...] Jak działała ekonomia, rozumiecie, czy wspierał handel zagraniczny, czy też go zabraniał? Co z systemem klasowym, z kształtującym się chłopstwem i kielkującą klasą średnią, czy było to mile widziane, czy też tępienie? [...] (Staten Island 2019)⁴.

Oczywiście przy analizie powieści realistycznej lub też historycznej takie pytania byłyby jak najbardziej na miejscu, jednak przy omawianiu powieści *fantasy* wydają się wskazywać na niezrozumienie gatunku. Martin mógłby równie dobrze zakwestionować politykę handlu zagranicznego króla Artura – ani Thomas Mallory w *Śmierci Artura* (1485), ani T. H. White w *Był sobie raz na zawsze król* (1958) nie opisują waluty czy systemu klasowego w jego królestwie, skupiając się na heroicznym przygodach Rycerzy Okrągłego Stołu i tragicznej śmierci Artura. W wywiadzie dla Slashfilms Martin przyznaje po prostu, że wie, czemu Tolkien pominął szczegóły rządów Aragorna, ale zaraz używa własnego wyjaśnienia, by wypromować swoje dzieło, porównując je do *Władcy Pierścieni* i podkreślając obecny w *Pieśni lodu i ognia* realizm:

Tolkien był zainteresowany mitem. Sam powiedział, że stworzył *Władcę Pierścieni* jako brytyjski mit i w kontekście mitologicznym nie uważam, że pisanie książki o rządach Aragorna i wyzwaniach z jakimi musi się zmagać byłoby właściwe. Ja jednak jestem inny, nie jestem Tolkienem. Piszę dużo później i z innej perspektywy. I chociaż tak, Tolkien był dla mnie wielką inspiracją, nie był jedyną. Czytałem też mnóstwo powieści historycznych i opracowań o rzeczywistych średniowiecznych władcach. Chciałem coś powiedzieć w moich powieściach, chciałem pisać o innych rzeczach niż Tolkien (Martin & Pearson 2019: par.6)⁵.

W przywołanym cytacie widoczne jest przekonanie Martina, że jego cykl jest bardziej realistyczny i zakorzeniony w historii niż *Władca Pierścieni*. Jest

⁴ Przekład własny za: „[...] How did the Economy function, you know, did he encourage trade, did he discourage it? What about the class system, the rising peasantry and burgeoning middle class, were those encouraged or put down? [...]”.

⁵ Przekład własny za: „Well, Tolkien was very interested in myth. He said he was creating The Lord of the Rings as a myth for Britain, so in the context of a mythological setup, I don't think it really would have been appropriate for him to write a book about Aragorn's reign and his challenges. But I am very different, and I'm not Tolkien. I'm writing many years later and I come from a different place. Although yes, Tolkien was a gigantic influence on me, but he was not the only influence on me. I was also reading a lot of historical fiction and a lot of history about some of the actual rulers in the Middle Ages. I had things that I wanted to say that were not the same things that Tolkien says”.

to do pewnego stopnia prawdą, bowiem historyczne inspiracje Martina są bez trudu zauważalne, jednak tym, na co należy najbardziej zwrócić uwagę w tej wypowiedzi, jest fakt, że autor sam aplikuje logikę świata pierwotnego nie tylko do dzieła Tolkiena, ale również do własnego. Nie jest to też jedyny przykład stwierdzenia Martina, kiedy używa on praw świata pierwotnego jako obowiązujących w świecie wtórnym. W wywiadzie dla „Rolling Stone” zapytany o to, jak sam ocenia się w porównaniu do Tolkiena, Martin odpowiedział:

Od lat siedemdziesiątych dwudziestego wieku, naśladowcy Tolkiena powielali to co zrobił bez żadnej oryginalności i bez głębokiej miłości jaką Tolkien żywił do mitu i historii. Ja jednakże zawsze byłem uznawany, przynajmniej w tym nurcie, za poważnego pisarza. Ponadto, ta historia do mnie przemówiła. Uznałem, że moje książki mogły by mieć ponury klimat powieści historycznych ze szczyptą magii i uroku epickiego fantasy (Martin & Gilmore 2014: par. 30)⁶.

Udzielając niezliczonych wywiadów i porównując swoją twórczość do Tolkiena poprzez podkreślanie związków z historią i wojną Dwóch Róż, Martin celowo bądź nie, ukształtował oczekiwania odbiorców zarówno książki, jak i serialu. Uśmiercenie Eddarda Starka, bohatera, którego wielu uznawało za protagonistę serii już w pierwszym tomie, zniszczyło iluzję że *Pieśń lodu i ognia* jest typową powieścią *fantasy*, jeżeli za taką uzna się powieść z nurtu epickiego *fantasy*. Magia odgrywa w fabule rolę poślednią, kazirodztwo i przemoc seksualna są na porządku dziennym, nieoczekiwane zgony ważnych bohaterów oraz brutalność opisów w żaden sposób nie przypominają posttolkienowskich dzieł *fantasy*. Ta odmienność, połączona ze słowami samego Martina, wykreowały obraz *Gry o tron* jako mrocznej opowieści, kładącej duży nacisk na realizm.

Właśnie w tym założeniu pojawia się jednak problem. Jeżeli odbiorca jest ustawicznie informowany o tym, by stosować wobec świata wtórnego logikę znaną mu ze świata pierwotnego, stworzenie wiary literackiej lub też zawieszenie niewiary, staje się trudne do osiągnięcia. Świat Westeros, mimo brutalności i detali takich, jak waluta czy rozbudowana historia Siedmiu Królestw, nadal

⁶ Przekład własny za: „From the 1970s, Tolkien imitators had retreaded what he'd done, with no originality and none of Tolkien's deep abiding love of myth and history. But I'd always been regarded, at least in the genre, as a serious writer. Also, this story had such a grip on me. I thought these books could have the gritty feel of historical fiction as well as some of the magic and awe of epic fantasy”.

dopuszcza istnienie smoków i magii. Realizm, rozumiany jako imitowanie praw rządzących światem rzeczywistym w świecie wtórnym sprawia, że świat Martina nie jest ani eskapistyczny, ani realistyczny, a co za tym idzie – jest nieprzekonujący.

We wspomnianym już wywiadzie dla „Rolling Stone”, Martin po raz kolejny odwołał się do problem z rządami Aragorna:

Rządzenie jest trudne. To może być moja odpowiedź dla Tolkiena, z którym, mimo całego mojego podziwu, mam zatarg. *Władca pierścieni* miał bardzo średniowieczne założenie, że jeżeli król jest dobry, wtedy jego królestwo prosperuje. Patrząc na historię, wiemy, że nie jest to takie proste. Tolkien może powiedzieć, że Aragorn został królem i rządził przez sto lat i był mądry i dobry. Ale Tolkien nie zadaje pytań. Jakie były podatki za Aragorna? Czy utrzymywał stałą armię? Co robił w czasach powodzi i głodu? Co się stało dalej z orkami? Pod koniec wojny Saurona już nie ma, ale orkowie pozostają, chowają się w górach. Czy Aragorn zarządza ludobójstwo, żeby się ich pozbyć? Nawet małych orcząt w kołyskach?

Prawdziwi królowie mieli prawdziwe problem, z którymi musieli się zmagać. Bycie dobrym człowiekiem nie wystarczało. Musisz podejmować trudne, trudne decyzje. Czasami to, co wydawało się dobrą decyzją, obracało się przeciw tobie, to było prawo nieprzewidywanych konsekwencji. Próbowałem to oddać w moich książkach. Moi bohaterowie próbujący rządzić, nie mają lekko. Same dobre intencje nie robią z ciebie mądrego króla (Martin & Gilmore 2014: par. 49-50)⁷.

Biorąc pod uwagę zarzuty względem Tolkiena i jego rozumienia monarchii, Martin zdaje się popełniać ten sam błąd. W swoim pędzie do stworzenia

7 Przekład własny za: „Ruling is hard. This was maybe my answer to Tolkien, whom, as much as I admire him, I do quibble with. Lord of the Rings had a very medieval philosophy: that if the king was a good man, the land would prosper. We look at real history and it's not that simple. Tolkien can say that Aragorn became king and reigned for a hundred years, and he was wise and good. But Tolkien doesn't ask the question: What was Aragorn's tax policy? Did he maintain a standing army? What did he do in times of flood and famine? And what about all these orcs? By the end of the war, Sauron is gone but all of the orcs aren't gone – they're in the mountains. Did Aragorn pursue a policy of systematic genocide and kill them? Even the little baby orcs, in their little orc cradles? Real-life kings had real-life problems to deal with. Just being a good guy was not the answer. You had to make hard, hard decisions. Sometimes what seemed to be a good decision turned around and bit you in the ass; it was the law of unintended consequences. I've tried to get at some of these in my books. My people who are trying to rule don't have an easy time of it. Just having good intentions doesn't make you a wise king”.

realistycznego, pseudo-średniowiecznego świata, zapomina odpowiedzieć na pytania, jakie sam postawił wobec twórczości Tolkiena. Zarówno czytelnik *Pieśni lodu i ognia*, jak i widz *Gry o tron* mogą zastanawiać się, jakie podatki obowiązują za rządów Joffreya. Jest też dużo innych pytań, które mogą się nasunąć, jak na przykład: co się dzieje z chłopstwem, oprócz tego, że jego przedstawiciele są systematycznie wieszani na drzewach lub, w wypadku kobiet, gwałceni? Jak działa kalendarz w Westeros? Czemu Varys porusza się po kraju tak szybko? W jaki sposób Catelyn mogła umyć swoje długie włosy, poczekać niecałą godzinę i pójść na spotkanie z zupełnie suchą fryzurą? Skąd bohaterowie wiedzą, kiedy jest godzina wilka, skoro nie ma zegarów i dzwonów?

Tutaj należy zaznaczyć, że wspomniane wątpliwości nie oznaczają, że książki Martina są zupełnie pozbawione prawdopodobieństwa czy kreatywności przy tworzeniu *quasi*-realistycznego świata. Jednakże poprzez nieustające zwracanie uwagi odbiorcy na werystyczne aspekty przedstawionego w *Grze o tron* świata, autor sam zmusza go do odwoływania się do własnej wiedzy i konfrontowania Westeros ze światem rzeczywistym, do weryfikacji, jak dokładnie odwzorowane są realia średniowieczne. Jak pisał Tolkien, czytelnikowi trudno jest zaangażować się w dzieło, które nie jest autentyczne i wiarygodne. Mimo obecności smoków, czerwonych kapłanek, płonących mieczy i przepowiedni, *Pieśń lodu i ognia* nie skłania czytelnika do zignorowania nieścisłości. Wielu fanów szybko wytknęło cyklowi niekonsekwencję w kwestii czasu podróży z jednego królestwa do drugiego czy też braków ważnych elementów średniowiecznej rzeczywistości, takich jak wysoka śmiertelność noworodków, problemy wiążące się z posiadaniem córek zamiast synów bądź brak informacji o życiu mieszczaństwa. Sam Martin przyznał, że jego opis Tyriona w pierwszym tomie jest niesatysfakcjonujący, ponieważ autor nie wiedział zbyt wiele o niskorosłości. Fani zwrócili również uwagę na niekonsekwencję w kwestii zmartwychwstania. Podczas wywiadu dla „TIME”, Martin wypowiedział słynne już słowa:

Dla mnie Czerwonym Weselem we *Władcy Pierścieni* są kopalnie Morii i kiedy Gandalf spada – cóż to była za niszcząca strata! Mając trzynaście lat, kompletnie się tego nie spodziewałem, totalnie mnie to zaskoczyło. Gandalf nie może umrzeć! To jest gość, który wie wszystko! Jest jednym z głównych bohaterów! Boże, co oni zrobią bez Gandalfa? Zostali tylko hobbiti?! I Boromir z Aragornem? No, może Aragorn da radę, ale to nadal przełomowy moment. Niesamowite przeżycie.

A potem jest następny tom i on się znowu pojawia, a między amerykańskimi wydaniem tych książek minęło sześć miesięcy, co wtedy wydawało mi się wiecznością.

I przez cały ten czas myślałem, że Gandalf nie żyje, a teraz znowu tu jest i teraz jest Gandalfem Białym. I, eee... właściwie to jest taki, jak zawsze, tylko potężniejszy. Zawsze wydawało mi się to swego rodzaju oszustwem... W miarę, jak dorastałem i rozmyślałem nad tym, wydawało mi się, że śmierć nie czyni cię potężniejszym. To jest w jakiś sposób podjęcie dialogu z Tolkienem i powiedzenie: „Wiesz co, jak ktoś wraca do życia, zwłaszcza, jeżeli umarł brutalną, traumatyczną śmiercią, to nie wróci miły, jak gdyby nigdy nic”. To jest to, co chciałem osiągnąć i cały czas chcę z Lady Stoneheart, znowu wracam tu do Tolkiena i może wydawać się, że go krytykuję i w sumie to robię. Zawsze mi przeszkadzał powrót Gandalfa (Martin & D’Addario, 2017: par.40-41)⁸.

Pomijając fakt, że Gandalf wraca do życia, ponieważ nie jest człowiekiem i że Boromir, który umiera w tej samej części, pozostaje martwy do końca trylogii, problem z tą wypowiedzią leży w tym, że Lady Stoneheart nie jest jedyną postacią, która wraca z martwych w serii Martina. Beric Dondarrion, wskrzeszony przez czerwonego kapłana Thorosa z Myr, nie zmienia się specjalnie, mimo iż na przestrzeni całej serii wraca do życia sześć razy. Jako że *Taniec smoków* kończy się śmiercią Jona Snowa, jest też duże prawdopodobieństwo, że i on zostanie wskrzeszony, tak jak miało to miejsce w serialu. Nie jest to zarzut do Martina jako twórcy świata, jednakże wprowadza kolejny dysonans między postulowanym przez niego realizmem a tym, co dzieje się w jego powieściach, jest to kolejna niekonsekwencja, którą fani zauważyli, ponieważ autor sam zachęcił ich do porównania swojego dzieła z *Władcą Pierścieni*.

⁸ Przekład własny za: „The Red Wedding for me in Lord of the Rings is the mines of Moria, and when Gandalf falls – it’s a devastating moment! I didn’t see it coming at 13 years old, it just totally took me by surprise. Gandalf can’t die! He’s the guy that knows all of the things that are happening! He’s one of the main heroes here! Oh god, what are they going to do without Gandalf? Now it’s just the hobbits?! And Boromir, and Aragorn? Well, maybe Aragorn will do, but it’s just a huge moment. A huge emotional investment.

And then in the next book, he shows up again, and it was six months between the American publications of those books, which seemed like a million years to me. So all that time I thought Gandalf was dead, and now he’s back and now he’s Gandalf the White. And, ehh, he’s more or less the same as always, except he’s more powerful. It always felt a little bit like a cheat to me. And as I got older and considered it more, it also seemed to me that death doesn’t make you more powerful. That’s, in some ways, me talking to Tolkien in the dialogue, saying, »Yeah, if someone comes back from being dead, especially if they suffer a violent, traumatic death, they’re not going to come back as nice as ever.« That’s what I was trying to do, and am still trying to do, with the Lady Stoneheart character. here I’ve got to get back to Tolkien again. And I’m going to seem like I’m criticizing him, which I guess I am. It’s always bothered me that Gandalf comes back”.

Wspomniane rozbieżności między słowami Martina a jego twórczością nie są czymś, co byłoby problemem kilkadziesiąt czy nawet kilkanaście lat temu. Jednakże wraz z sukcesem adaptacji HBO, popularność samego Martina znacznie wzrosła, a jego słowa zaczęły trafiać do coraz szerszej rzeszy fanów, w związku z czym zaczęły kształtować ich oczekiwania względem wszystkich tekstów związanych ze światem *Gry o tron*. Wielu fanów próbujących czytać książki po obejrzeniu serialu i po zapoznaniu się z wypowiedziami Martina, może przeżyć rozczarowanie – oczekując realizmu, zauważą oni luki i niedopatrzenia, nie doświadczą wiary literackiej. Zamiast dać się porwać opowiadanej historii, będą rozproszeni prawami świata pierwotnego, których stosowanie nakazał im sam autor – ich oczekiwania, a co za tym idzie, doświadczenia, będą zbudowane w oparciu o jego słowa.

Zmiany w oczekiwaniach i doświadczeniach czytelnika

Nie należy odpowiedzialnością za zmianę w doświadczeniach czytelnika obarczać samego George'a R.R. Martina. Dwudziesty pierwszy wiek to czas technologii, która pozwala na niemal bezpośrednie wejście w relację z autorem dzieła. Zamiast zgadywać intencje i inspiracje autora, fani mogą skontaktować się z nim za pomocą Twittera, spotkań autorskich czy podczas panelu na konwencji, mają też dostęp do niezliczonych wywiadów, zarówno pisanych, jak i nagranych. Pożyczając termin z portalu TV Tropes, „Słowo Boga” jest łatwe do sprawdzenia i nie pozostawia pola na interpretację i na stworzenie własnej relacji z dziełem. Oczekiwania wobec dzieła kultury są kształtowane przez jego autora, co skutkuje uboższym, bardziej ograniczonym doświadczeniem czytelnika.

Serialowa adaptacja *Gry o tron* poszła w ślady pierwowzoru i chociaż twórcy odtworzyli wiernie mroczną, posępną atmosferę książek, starając się przedstawić postaci i zwroty akcji jako realistyczne, kiedy wyczerpali materiał oryginalny, zaczęli wprowadzać do fabuły coraz więcej wątków fantastycznych, co nie podobało się fanom. Po wielu sezonach zachwalanych jako prawie historyczne widowisko, trzy ostatnie okazały się wielkim rozczarowaniem. Jon Snow wygrywa Bitwę Bękartów dzięki Sansie, która, jak niegdyś Gandalf piątego dnia o świcie, przybywa z odsieczą w postaci kawalerii Arrynów, Bran staje się wszechwiedzącym, mądrym królem (o niesprecyzowanej polityce fiskalnej), śmierć Daenerys nie skutkuje żadnymi konsekwencjami politycznymi, mimo że za morzem zostawiła imperium.

Ósmy sezon serialu rozczarował fanów szczególnie – przyzwyczajeni i oczekujący realizmu oraz brutalności fani otrzymali w finałowej bitwie znikających i pojawiających się ponownie jeźdźców Dothraków, nieprzemysłane strategie oblężenia, zupełnie pozbawioną dramaturgii śmierć Nocnego Króla oraz Wieżę Ręki, zniszczoną przez smoka Daenerys i magicznie odbudowaną w następnym odcinku. Wszystkie te niedociągnięcia sprawiły, że widzowie poczuli się nie tylko rozczarowani, a wręcz oszukani, ponieważ oczekiwali skomplikowanej, angażującej fabuły i rozwoju swoich ulubionych postaci. Zakończenie z mądrym, wszechwiedzącym królem było niezgodne z tym, jak ich oczekiwania były kształtowane przez poprzednie sezony, było zbyt mityczne, zbyt fantastyczne. Ponadto, mimo domniemanego realizmu, przy życiu zostali sami pozytywni bohaterowie, podczas gdy ci negatywni otrzymali zasłużoną karę. Najbardziej interesującym przypadkiem jest tu wątek Daenerys, według wielu najbardziej rozczarowujący element ósmego sezonu. Chociaż jej szaleństwo było sugerowane we wcześniejszych sezonach oraz w książkach, transformacja protagonistki z wyzwolicielki w tyrana była dość nagła i mało realistyczna z psychologicznego punktu widzenia. Z chwalonej przez krytyków serii, *Gra o tron* stała się serialem, o którym po kilku latach praktycznie zapomniano – oszukani fani odwrócili się od niegdyś uwielbianego serialu a fanowska aktywność znacznie zmalała, zwłaszcza w internecie. Chociaż niektórzy argumentują, że wina leży w scenariuszu napisanym przez Davida Benioffa and D.B. Weissa lub też w fackie, że Martin nie ukończył pisania książek przed finalizacją serialu, prawdziwy powód, dla którego *Gra o tron* okazała się spektakularną porażką jest jasny – nie spełniła oczekiwań, które jej twórcy wykreowali.

Multitekstualne dzieła i autor wiecznie żywy

Pytanie, jakie się pojawia się na podstawie obserwacji ostrej reakcji na zakończenie *Gry o tron* brzmi, czy realizm i *fantasy* wzajemnie się wykluczają. Czy też era internetu sprawiła, że zamiast być martwymi (jak chciałby postmodernizm), autorzy są wciąż żywi i nieustająco wchodzą w interakcję ze swoimi odbiorcami. Zgodnie z teorią estetyki recepcji w ujęciu Jausa, „dzieło literackie nie jest przedmiotem, który by istniał sam dla siebie, każdemu obserwatorowi i w każdym momencie prezentując taki sam wygląd” (Jauss 1972 : 275). Dzieło istnieje więc w relacji z autorem oraz z odbiorcą. Autor tworzy tekst na podstawie własnych doświadczeń, przekonań i inspiracji, nie wyznacza jednak

określonej interpretacji, zostawiając czytelnikowi dowolność przy tworzeniu indywidualnej relacji z tekstem kultury. Każdy odbiorca, mimo iż wchodzi w interakcję z tym samym dziełem, postrzega je inaczej, przez pryzmat własnych oczekiwań i doświadczeń, a zatem do pewnego stopnia, we własnym umyśle tworzy jego własną wersję. Tak długo, jak jego doświadczenie z tekstem kultury nie jest moderowane, odbiorca jest w stanie pogodzić elementy realistyczne i fantastyczne – dobrym przykładem jest tutaj seria o Harrym Potterze, autorstwa J.K Rowling, w której magiczny świat czarodziejów przemieszany jest z brytyjską rzeczywistością. Zasady świata w tym cyklu są jasne – do praw świata pierwotnego, znanych czytelnikowi, dochodzą prawa świata wtórnego, które współlistnieją, a nawet jeżeli momentami sobie przeczą, czytelnik nie ma problemu z odczuwaniem wiary literackiej. Jednakże, na przestrzeni ubiegłych lat, relacja odbiorców ze światem *Harry'ego Pottera* uległa zmianie, tak jak w wypadku Martina – z powodu autora. Zachęcona przez fanów Rowling, zaczęła dodawać nowe elementy do stworzonego już przez siebie uniwersum poprzez platformę Pottermore, w dodatku nie autentyczne, przemyślane detale, a informacje, które przeczyły wyobrażeniom fanów (homoseksualizm Albusa Dumbledore'a), zmieniały rozumienie oryginału (niezdolność do miłości u Voldemorta) lub były dodane wyraźnie po to, żeby spełnić potrzeby nowych czytelników (postaci żydowskiego pochodzenia). Nieustający przepływ informacji między autorką a jej czytelnikami odebrał tym ostatnim możliwość szukania własnych rozwiązań i interpretacji, do snucia swoich teorii. Edward Anderson w artykule dla „Medium”, zatytułowanym *JK Rowling Has Ruined Harry Potter* pisze:

Praktycznie pod każdym względem, serię można uznać za sukces. Ludzie, którzy z nią dorastali, kiedy powstawała, przekazali ją dalej swoim dzieciom, a i to pokolenie zapewne przekaze je następnym. Jest to dzieło sztuki, które przetrwa długo.

Albo raczej przetrwałoby, gdyby J.K Rowling zostawiła je w spokoju. Zamiast tego grasuje po mediach społecznościowych i zmienia własne postaci w zależności od nastroju.

A także po to, żeby sprawiać wrażenie, że była postępową, zanim to było fajne, mimo, że sporo tych zmian zwyczajnie nie ma sensu (Anderson, 2020: par. 2-4)⁹.

⁹ Przekład własny za: „On almost every level, the series would be considered a success. People who grew up as the series was being written have passed it down to their children, and that generation will likely pass it down to the next. It is a piece of art that will last a very long time. Or it would have been had J.K. Rowling left the legacy alone.

Ingerowanie w ukończony już tekst, a także używanie znanych postaci do promowania własnej ideologii („Teraz jest dla mnie jasne, że Harry Potter głosowałby na Michaela Bloomberga [...]”; Twitter 2020) sprawiło, że jej fani odwrócili się od niej, a co za tym idzie, od *Harry’ego Pottera*. Zaczęli również zauważać coraz więcej niekonsekwencji oraz braków fabularnych i nieściśłości – ilu właściwie jest uczniów w Hogwarcie, czemu Fred i George nie wiedzieli, że Parszywek jest Peterem Pettigrew, skoro mieli mapę Huncwotów. Niegdyś dobrze skonstruowany, immersyjny świat, zaczął się rozpadać z każdym dodanym detalem.

Drugą stroną tego zjawiska jest wspomniana już, coraz popularniejsza multitekstualność dzieł. *Pieśń lodu i ognia* jest nierozzerwalna z serialem, *Władca Pierścieni* z filmami i gramami w tym samym uniwersum, filmy studia Marvel wymagają od widza znajomości wszystkich poprzednich filmów oraz seriali uzupełniających wątki niektórych postaci. Do pewnego stopnia kolejnym medium, na którym dzieła zaczynają istnieć, jest Twitter – autorzy odpowiadając na pytania fanów, dopisują dodatkowe elementy do ukończonych już dzieł, często używając tej możliwości jako swego rodzaju przedłużenia tekstu. Poprzez wchodzenie w dialog z odbiorcami, twórcy niejednokrotnie bronią swoich kontrowersyjnych decyzji i niedociągnięć. W wypadku *Gry o tron* i wspomnianego rozczarowania końcem historii Daenerys, scenarzyści wydali specjalny materiał wideo, w którym opisują cały proces, prowadzący do tego, że ukochana niegdyś bohaterka z zimną krwią pali mieszkańców Królewskiej Przystani. Chociaż wyjaśnienia Davida Benioffa i D.B. Weissa brzmią w miarę przekonująco, nadal nie są one częścią tekstu i dla odbiorcy, który nie miał okazji zapoznać się z komentarzem twórców, szaleństwo Daenerys nadal będzie niezgodne z przedstawionym w serii charakterem tej postaci.

Kolejnym przykładem może tu być saga *Gwiezdných wojen* – od premiery filmu *Skywalker: Odrodzenie* (2019) autorzy za pośrednictwem Twittera dodali do filmu mnóstwo szczegółów, między innymi dokładne wyjaśnienie, dlaczego Rey jest wnuczką Palpatine’a oraz czym właściwie jest planeta Exegol, co poskutkowało utratą znacznej części fanów – *Gwiezdne wojny* przestały być czymś spójnym, nowym mitem, który mógł być dowolnie interpretowany oraz analizowany i stały się po prostu niekończącym się procesem twórczym, który fani oglądają na żywo.

Instead, she took to social media and began changing the characters based on her mood at the moment. Also to make it seem as if she were inclusive before it was cool, no matter that some of the changes made no sense at all”.

Patrząc na powszechne gwałtowne reakcje na nieudane zakończenia *Gry o tron*, *Gwiednych wojen* czy nawet serialu *Voltron* studia Dreamworks (2016-2018) można zauważyć, że oprócz problemu z wywołaniem u odbiorcy wiary literackiej, współcześni twórcy, tak chętnie wchodzący w relacje ze swoimi odbiorcami, są również według fanów personalnie odpowiedzialni za niespełnienie oczekiwań. Możliwość zakomunikowania autorowi swoich oczekiwań wiąże się z dużym emocjonalnym zaangażowaniem odbiorcy, który w swoim odczuciu jest częścią procesu twórczego. Łączy się to również z coraz większym wpływem fanów na końcową wersję dzieła. Najbardziej znaczącym przykładem jest tutaj *Liga Sprawiedliwości: Snyder's Cut* (2021), która została wydana ze względu na niezadowolenie fanów związane z wersją z 2017 roku, zrealizowaną przez Jossa Whedona.

Podsumowanie

Omówione przykłady pokazują że w dwudziestym pierwszym wieku opisywana przez Jaussa liniowa relacja autor→dzieło→czytelnik nie jest już tak jasna, jak w wieku dwudziestym. Autorzy coraz częściej na życzenie samego czytelnika nieustająco ulepszają i wzbogacają swoje dzieło, sami kształtują oczekiwania odbiorcy i nawigują jego interakcję z utworem, oferując jasne odpowiedzi w kwestii poprawnej interpretacji własnego tekstu kultury. Chociaż wywiady z autorami nie są niczym nowym, w dobie algorytmów sugerujących strony zgodne z zainteresowaniami użytkownika, trudno jest uniknąć informacji na temat najbardziej popularnych tekstów kultury, a co za tym idzie, uchronienie się przed ingerencją autora w indywidualną relację odbiorcy z tekstem jest prawie niemożliwe. Świat wykreowany przez ten tekst nie rządzi się już własnymi wewnętrznymi prawami, ale jest wciąż zmieniany, modyfikowany i poprawiany, co uniemożliwia doświadczenie pełnej immersji. Literacka wiara jest zjawiskiem coraz rzadziej doświadczanym, zwłaszcza w wypadku najpopularniejszych tytułów. Warto jednak zaznaczyć, że nie jest niemożliwa do wywołania – przykładem autora, który wchodzi w interakcję ze swoimi fanami bez ingerowania w ich relację ze swoim dziełem, jest Rick Riordan i jego cykl powieści inspirowanych mitologiami świata w nowoczesnym ujęciu. Chociaż Riordan jest aktywny na Twitterze i słucha swoich fanów (zmiana oficjalnego ilustratora serii *Percy Jackson* na znaną w kręgach fanowskich artystkę Virię), nie dodaje on nowych szczegółów do wydanych już powieści, unika też komentarzy na temat ich

interpretacji, zachęcając fanów do tworzenia własnych teorii. Autor wspiera twórczość fanowską, jednak nie pozwala na to, by angażowali się oni w proces twórczy. Jego książki, poruszające takie tematy, jak rozbite rodziny, problem mentalne, seksualność, bezdomność czy różnice religijne, wymagają od twórcy znajomości i zrozumienia tych zagadnień, a jednak autor nie zasypuje czytelnika informacjami bądź postulatami, nie narzuca interpretacji. I mimo tego, że *Percy Jackson* istnieje w formie książkowej, filmowej czy komiksowej, a także w wersji musicalowej i w twórczości fanowskiej, Riordanowi udaje się wykreować w czytelniku wiarę literacką, poprzez zostawienie relacji dzieło-czytelnik bez ingerencji ze swojej strony.

Multitekstualne dzieła, chociaż interesujące jako nowa forma funkcjonowania tekstu, wiążą się jednak ze zubożeniem doświadczenia odbiorcy, które jest monitorowane przez twórcę praktycznie na każdym kroku, przed i po publikacji dzieła. Jak pokazują omówione w ramach tego rozdziału przykłady, multitekstualność jest zjawiskiem coraz popularniejszym i w erze serii, *sequeli* i *remake'ów* stworzenie indywidualnej relacji z dziełem, a co za tym idzie, doświadczenie prawdziwej wiary literackiej, staje się coraz trudniejsze, nie jest jednak niemożliwe. Wymaga jednak od autorów zrozumienia zasad gatunku, w obrębie którego tworzą oraz wycofania się z relacji dzieło-czytelnik, czego, jak widać na przykładach omawianych w tym rozdziale, wielu autorów nie chce zrobić.

Źródła cytowań

- ANDERSON, EDWARD (2020), "JK Rowling Has Ruined Harry Potter", *Medium*, online: <https://medium.com/pop-off/jk-rowling-has-ruined-harry-potter-d6bb4bbf2ce1>, par. 5-13, [dostęp: 7.06. 2020].
- KINNUNEN, JAAKKO. (2019), 'Game of Thrones changes the fantasy genre', *Tuni*, online: <https://www.tuni.fi/en/news/game-thrones-changes-fantasy-genre>, par. 3, [dostęp: 13.09.2019].
- JAUSS, ROBERT HANS, (1972), 'Historia literatury jako wyzwanie rzucone nauce o literaturze: (fragmenty)', przekł. Ryszard Handke, *Pamiętnik Literacki*: 63/4, ss. 271-307 .
- LAUGIER, SANDRA (2018), 'Spoilers, Twist and Dragons', w: Ian Christie, Annie Van den Oever (red.), *Stories: Screen Narrative in the Digital Era*, Amsterdam: Amsterdam University Press, ss.143-152 .
- MARTIN, GEORGE .R.R, DANIEL D'ADDARIO (2017), 'George R. R. Martin on the One Game of Thrones Change He 'Argued Against'', *TIME*, online: <https://time.com/4791258/game-of-thrones-george-r-r-martin-interview/>, par. 40-41, [dostęp: 11.09.2019].
- MARTIN, GEORGE .R.R, MIKAIL GILMORE (2014), 'George R.R. Martin: The Complete Rolling Stone Interview', online: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/george-r-r-martin-the-complete-rolling-stone-interview-52421/>, par. 59-50, [dostęp: 11.09. 2019].
- MARTIN, GEORGE .R.R, BEN PEARSON (2019), 'George R.R. Martin on 'The Lord of the Rings', Whether Tolkien Would Have Liked His Work, and One Big Regret', online:, <https://www.slashfilm.com/george-rr-martin-interview/>, par. 6, [dostęp: 11.09.2019].
- MARTIN, GEORGE. R. R. (2015), 'George R.R. Martin explains where Tolkien got it wrong', *Staten Island Advance*, online: https://www.youtube.com/watch?time_continue=118&v=5K3H-FjEhkw, 2:14, [dostęp: 11.09. 2019].
- MATHEWS, RICHARD (2002), *Fantasy: The Liberation of Imagination*, Londyn: Routledge.
- ROTTEN TOMATOES (2011), 'Game of Thrones: Season 1', online: https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones/s01 , par 1 [dostęp 14.04.2021]
- TOLKIEN, J.R.R.(1947), *Drzewo i liść oraz Mythopeia*, przekł. Joanna Kokot, Marek Obarski, Krzysztof Sokolowski, Poznań: Zysk i S-ka.

Wędrowną życie jest wampira – konflikt jako jeden z czynników kreujących losy jednostki w literaturze *fantasy*

JOANNA NAKONIECZNA

Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
asianakonieczna@gmail.com

Bohater a konflikt – obustronna relacja formułowania świata

Kwestia konfliktu jako jednego z czynników, który kreuje losy jednostki w literaturze *fantasy*¹ pozostaje jednym z kluczowych komponentów światotwórczych

¹ Literatura *fantasy* jest definiowana jako „jedna z odmian fantastyki, która w swym współczesnym kształcie wywodzi się po części z fantastyki naukowej, ale – jakby przez przekorę – nawiązuje jednocześnie do fantastyki baśniowej, a także baśni jako gatunku, oraz czerpie motywy z mitologii, podań ludowych, legend, sag bohaterskich czy średnio-wiecznych poematów rycerskich [...]. W tej odmianie fantastyki wszystko jest możliwe i nie istnieje żaden rozdzźwięk między zjawiskami naturalnymi i irracjonalnymi, które sąsiadują ze sobą na jednej płaszczyźnie. Niezwykle zjawiska tłumaczone są w sposób racjonalistyczny (jak w fantastyce naukowej) równie często, jak i w sposób irracjonalny (jak w fantastyce grozy), czy wreszcie w ogóle nie są wyjaśnione (jak w fantastyce baśniowej), czyli istnieją cudownie [...]. Fantasy to taka baśń, której mechanizm nie musi być deterministyczny, jest to gra o niezerowej sumie” (Niewiadomski & Smuszkiewicz 1990: 289).

Aktualniejsze definicje literatury *fantasy* określają ją także jako: „siostrzana w stosunku do SF gatunek literatury egzomimetycznej, to znaczy takiej, która prezentuje odmienny model rzeczywistości bez próby konfrontacji jej z modelem rzeczywistości empirycznej, rezygnując tym samym z zabiegu fantastyki wewnątrz samego tekstu utworu. Fantasy stara się maksymalnie upowszednić i skonkretyzować prezentowany

w odniesieniu do uniwersów nacechowanych występowaniem magii. Jak stwierdza Katarzyna Kaczor, konflikt stanowi czynnik fabułowtórzczy w literaturze *fantasy*, jednocześnie będąc przyczynkiem do kreacji bohatera oraz sposobu konstruowania świata przedstawionego (Kaczor 2015: 243). W niniejszym rozdziale jednostką reprezentacyjną dla egzemplifikacji wspomnianego zagadnienia będzie wampir Regis, towarzysz wiedźmina Geralta na pewnym etapie jego wyprawy, zaprezentowany przez Andrzeja Sapkowskiego w „Sadze o wiedźminie”². Ze względu na dużą liczbę tekstów źródłowych autorstwa Sapkowskiego podjęto się analizy losów pojedynczego bohatera „Sagi...”. Przeprowadzono zatem analizę drogi przebytej przez Regisa za pośrednictwem schematu wyprawy herosa, opracowanego przez Josepha Campbella, przy czym zwrócono szczególną uwagę na motyw konfliktów – zarówno tych pozostających w sferze duchowej i moralnej, jak również czysto cielesnych słabości i pożądania. W kontekście historii Regisa podkreślono także spory polityczne i rasowe kształtujące wymiar uniwersum *Wiedźmina*.

Wyprawa herosa

Joseph Campbell, wskazując na elementy wspólne występujące w mitach i innych podaniach w większości kultur, wyszczególnił trzy etapy klasycznego schematu wyprawy: odejście, inicjację i powrót. Odejście odbywa się najczęściej za pośrednictwem wezwania do wyprawy przez określonego przewodnika. Heros po sprzeciwieniu się wezwaniu, ostatecznie podejmuje wyprawę i doświadcza pomocy sił nadprzyrodzonych, przy których udziale przekracza miejsce potężnej mocy, zwane pierwszym progiem, stanowiące jednocześnie granicę pomiędzy światem bezpiecznym i znanym herosowi, a mrocznym i tajemniczym (Campbell 1997: 68).

przez siebie model, dążąc do szczegółowego opisu jego parametrów czasowych i przestrzennych, porządku społecznego i ontologicznego, a także nadania mu swoistej, niezwykłej z punktu widzenia rzeczywistości empirycznej, lecz logicznej i spójnej w obrębie świata przedstawionego przyczynowości” (Trębicki 2007: 20).

Należy również przywołać stanowisko, że literatura *fantasy* to między innymi wynik subkrecji: stworzenia czegoś, co nie istnieje w realnym świecie, ale jednocześnie zachowuje spójność z rzeczywistością (James 2021: 79).

² Według większości źródeł w skład „Sagi o wiedźminie” wchodzi pięć tomów, zaś *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia* są zbiorami opowiadań nie rozwijającymi ściśle jej fabuły. Ze względu na obecność w ich treści elementów istotnych dla przeprowadzanych w niniejszym rozdziale analiz na użytek niniejszej pracy traktuje się je jako część materiału badawczego, czyli „Sagi o wiedźminie”.

Następnie heros trafia do symbolicznego brzucha wieloryba. Po przekroczeniu tego etapu zostaje znacząco odmieniony zarówno w wymiarze duchowym, jak i fizycznym. Według Campbella „w kategoriach psychologicznych wieloryb reprezentuje moce życia uwięzione w podświadomości” (Campbell 2007: 167).

Kolejnym etapem jest złożony proces inicjacji, który rozpoczyna droga prób. Polega ona na wędrowce bohatera przez różnorodne krainy oraz poddawaniu go rozmaitym testom. Stale jest on także wspomagany przez przychylne mu istoty bądź magiczne talizmany (Campbell 2007: 79). Po tym stadium heros spotyka boginię, co stanowi kolejny etap rozwoju duchowego. Występuje także etap kobiety jako kusicielki, której awanse bohater musi odrzucić, ponieważ jako wybraniec musi pozostać nieskalany (Campbell 2007: 96). Heros dokonuje także pojednania z ojcem (Campbell 2007: 112) i dostępuje apoteozy (uświęcenia), jednocześnie otrzymując różnorodne nagrody (Campbell 2007: 116).

Po zakończeniu swojej misji bohater rozpoczyna powrót do domu, który najczęściej odbywa się w formie ucieczki bądź pościgu. Heros może także odmówić powrotu. Następnie otrzymuje pomoc z zewnątrz i pokonuje ostatni próg, który stanowi finalną próbę i umożliwia ocalenie rodzimych stron bądź całego świata (Campbell 2007: 131). Ostatecznie bohater staje się mistrzem dwóch światów i osiąga wolność życia.

Campbell stwierdza także, że schemat wyprawy herosa może być modyfikowany oraz dostosowywany do potrzeb lub wierzeń konkretnej społeczności (Campbell 2007: 184).

Wampir – podstawy mitu

Polska historyczka literatury, idei i wyobraźni, Maria Janion, określa wampiry jako „na wpół animalne wyuzdane symbole rozpętanych mocy nieświadomości” (Janion 2007: 65). W ujawnianym wielokrotnie przez autorów dzieł romantycznych wyparciu, pozostającym w ścisłym związku z psychoanalizą Freuda, ukazuje się wampiryczna strona człowieka, oscylująca wokół lęku przed własną seksualnością oraz przed śmiercią. Polski filozof polityczny, Tomasz Kitliński, wprowadzając za Julią Kristewą pojęcie abiektu, stwierdza, że nie będąc w pełni ani podmiotem, który można określić mianem obiektu, ani też podmiotem, czyli subiektem, „stanowi [on – J. N.] obszar podmiotowości, gdzie gromadzi się to, co nieakceptowane społecznie. [...] Znajduje się on poza ściśle wytyczonymi

granicami, rozdziałami, oddzieleniami. Aspołeczny, pogardzany, nieczysty *abiekt* [podkreślenie oryginalne] przeraża i fascynuje zarazem” (Kitliński 2001: 48).

Janion wskazuje również, że wampir, którego natura zawiera w sobie obcość i grozę śmierci, jest także obiektem fascynacji, ponieważ jest kojarzony z obietnicą zakazanych rozkoszy erotycznych, a także nasyceniem stłumionego i wręcz nieprzyzwoitego, wykraczającego poza normy danego społeczeństwa pożądania. Przywołuje tu przykład hrabiego Draculi w Londynie, który jest uosobieniem pociągającego i niebezpiecznego pragnienia, a także jednocześnie jest określany jako „obcy” i „cudzoziemiec”, przybywający „ze Wschodu”, co również konotuje z obrazem Wschodu jako obszarów tajemniczych i zasiedlonych przez nienazwane, odwieczne zło (Janion 2002: 38).

Ludwik Stomma zauważa także, iż „sytuacji zawieszenia między poszczególnymi fazami życia – a granica między życiem a śmiercią dzieli tu również dwa stany istnienia – odpowiada w micie ludowym sytuacja zatrzymania ani tu, ani tam, między społeczeństwem umarłych i żywych” (Stomma 1986: 158). Wampir jest więc istotą marginalną, co łączy się także ze wskazanymi przez van Gennepa fazami rytuału przejścia. Nieznane i budzące grozę swoimi niecznymi praktykami, zostają zaklasyfikowane jako demony mroku, którym do przetrwania niezbędna jest ludzka krew. Widać tu innowację Sapkowskiego, który z mitu wysysania krwi z ofiar czyni odpowiednik ludzkiej zabawy. Sama krew jest także ukazana jako ekwiwalent alkoholu, nie zaś, jak wskazuje Janion, czystą i jednocześnie nieczystą substancją o mocy uzdrawiającej i kalającej, a także będącą łącznikiem pomiędzy światem żywych i umarłych (Janion 2002: 38). Kolejnym mitem okazuje się także zarażanie wampiryzmem poprzez ukąszenie. Zgodnie ze stereotypem ma to zapewnić wampirowi wieczne życie (Janion 2002: 46). Także metody unicestwienia wampira zostają zmodyfikowane, ponieważ przebicie kołkiem, zastosowanie czosnku, srebra czy też odrąbanie głowy potworowi, a także związanie jego kończyn lipowym hykiem i odwrócenie go twarzą do dołu (Janion 2002: 138) okazują się być nieskuteczne. Należy tu też podkreślić, że wampiry nie nawiązują łączności ze światem ludzkim, nie angażują się w ludzkie problemy i konflikty, wiodąc istnienie przynależne do ich rasy.

Wampiryzm jest mitem silnie związanym z seksualnością, co podkreśla utrwalony w kulturze ludowej obraz tych istot. Mają one mieć czerwone oczy; pozostaje to w związku z erekcją (Janion 2002: 144) oraz dopełniać praktyk oralnych (takich jak pocałunek) wiążących się najczęściej ze strefą tabu seksualnego. Wampiry w świecie Geralta są potworami, istotami Mroku, z którymi walczą wiedźmini.

Wyprawa Emiela Regisa

Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy jest wampirem wyższym, jednym z tysiąca dwustu pozostałych w znanym drużynie Białowłosego świecie po Koniunkcji Sfer. Miał czterysta dwadzieścia osiem lat według rachuby czasu ludzi, a według elfiej – sześćset czterdzieści dwa lata. Był cyrulikiem, posiadał także rozległą wiedzę na większość poruszanych tematów, był również znawcą medycyny i prawa. Dzięki noszonym zawsze przy sobie ziołom unikał rozpoznania jego prawdziwej natury przez konie, które płoszyły się w obecności podobnych do niego istot. Miał szpakowate włosy, bladą twarz, czarne, błyszczące oczy, szlachetnie garbaty nos, był szczupły, a jego ogólny wygląd sugerował średni wiek. Ubierał czarne szaty, przypominając przez to poborcę podatków, co zasugerował Percival Schuttenbach. Uśmiechał się najczęściej zaciśniętymi ustami, by nie eksponować imponujących kłów. Więcej o istocie i zwyczajach wampirów opowiada towarzyszom on sam, by rozwiązać ich wątpliwości. Większość cech przynależnych wampirom, przedstawionych podczas tej rozmowy, pozostaje w sprzeczności z ogólnie przyjętym wizerunkiem tego monstrum:

Ja, a dokładniej biorąc ja i mój mit, uosabiamy wszystkie jego ludzkie lęki [...] większość jest głęboko przekonana, że wampiry nie bawią się, lecz żywią krwią, wyłącznie krwią i wyłącznie krwią ludzką. A krew to płyn życiodajny, jego utrata wiąże się z osłabieniem organizmu, siły witalnej. Rozumujecie tak: stwór, który rozlewa naszą krew, jest naszym śmiertelnym wrogiem. A stwór, który na naszą krew czyha, bo się nią żywi, jest stworem w dwójnasób złym: wzmaga własną siłę witalną kosztem naszej, żeby jego gatunek kwitł, nasz musi gasnąć. Wreszcie, taki stwór jest obrzydliwy, bo choć znamy życiodajną wartość krwi, jest ona nam wstrętna. Czy któreś z was napiłoby się krwi? Wątpię. A są ludzie, którzy na sam widok krwi słabną lub mdleją. W niektórych społecznościach kobiety przez kilka dni w miesiącu uważa się za nieczyste i izoluje... [...] Wszakże każdy wie, że ukąszony przez wampira, jeśli przeżyje, sam musi zostać wampirem [...] W waszym świecie po Koniunkcji Sfer zostało około tysiąca dwustu wyższych wampirów. Całkowitych abstynentów, bo oprócz mnie jest takich niemało, równoważy liczba pijących ponad miarę, jak ja swego czasu. Uśredniając, statystyczny wampir pije w każdą pełnię księżycą, bo pełnia jest dla nas świętem, które zwykliśmy... — hmmm... oblewać (Sapkowski 1996: 292)

Można zatem wskazać na znaczny stopień reinterpretacji mitu wampira, dzięki któremu Sapkowski zarazem racjonalizuje, jak i uwspółcześnia jego elementy.

[...] zarażanie wampiryzmem to bzdura i wymysł [...]. Przejdźmy do następnego mitu, który głosi: wampir to człowiek, który umarł ale nie całkiem. W grobie nie gnije i nie obraca w proch. [...] Materia organiczna, w której ustają procesy życiowe, ulega nieprzyjemnie objawiającej się degradacji. Śmierdzi, rozplywa się w maź. Nieśmiertelny duch, nieodzowny element waszych mitów, ze wstrętem porzuca śmierdzącą padlinę i ulatuje. Jest czysty, można spokojnie go czcić. Wymyśliście jednak taki odrażający rodzaj ducha, który nie odlatuje, nie opuszcza zewłoka ba, nie chce nawet śmierdzieć. To wstrętne i nienaturalne! Żywy umarły to dla was najobrzydliwsza z obrzydliwych anomalii. [...] Wielce mnie dziwuje, że ty się wcale słońca nie lękasz, Regis. W bajkach słońce wampira na popiół pali. Mam li i to między bajki włożyć?

— Jak najbardziej — potwierdził Regis. [...] Powtarzam i podkreślam: mit powstał przy pradawnych obozowych ogniskach. Obecnie jest tylko mitem, bo oświetlenie i ogrzewanie już swoje siedziby, choć wciąż rządzi wami rytm solarny, zdołaliście zaanektować noc. My, wyższe wampiry, też odeszliśmy nieco od naszych pierwotnych krypt. Zaanektowaliśmy dzień. Analogia jest pełna. [...] Ludźmi najsilniej powodują lęki o podłożu seksualnym. Dziewica, omdlewająca w uścisku ssącego ją wampira, młodzieniaszek, wydany na pastwę wstrętnych praktyk wampirki, błędzącej ustami po jego ciele. Tak to sobie wyobrażacie. Gwałt oralny. Wampir paraliżuje ofiarę strachem i zmusza ją do seksu oralnego. Czy raczej obrzydliwej parodii seksu oralnego. A taki seks, wykluczający wszak prokreację, jest czymś wstrętnym. [...]

— Akt, ukoronowany nie prokreacją, ale rozkoszą i śmiercią — kontynuował Regis. — Uczyniliście z tego złowrogi mit. Sami podświadomie marzycie o czymś takim, ale wzdragacie się, by coś takiego dać partnerowi lub partnerce. Robi to więc za was ów mitologiczny wampir, urastając przez to do fascynującego symbolu zła (Sapkowski 1996: 292).

Wskazuje to także na konieczność nieustannego ukrywania się przez wampiry – czy to w utajonym, odludnym miejscu, czy też poprzez próby zatajenia swojej natury i zasymilowanie w ludzkiej społeczności. Jak wskazuje Mikołaj Marcela, sednem istnienia wampira jest maskarada, która niejednokrotnie „odśłania to, co powinno pozostać ukryte” (Marcela 2015: 50).

Anna Gemra podkreśla z kolei, że obecnie w konstruowaniu postaci wampira nie jest najważniejszy aspekt metafizyczny, który niemal całkowicie zniknął. Istota stająca się bytem nieumarłym nie ponosi żadnych negatywnych konsekwencji dla duszy, a co więcej – zyskuje dar uniknięcia śmierci. Definitywne zakończenie życia jest wskazywane jako czynnik najbardziej przerażający współczesnych protagonistów literackich (Gemra 2014: 166).

Sam fakt bycia wampirem wyższym czyni z Regisa odróżniającą się i niepowtarzalną jednostkę wśród danych zbiorowości, co potwierdza także Geralt, przypuszczając, iż nawet wśród wampirów Terzieff-Godefroy jest niezwykle. Emiel wiódł pustelnicze życie, w lecie zbierając zioła, destylując i przyrządzając leki i eliksiry, zaś w zimie prowadził swój sklep w Dillingen. Wezwaniem do wyprawy w jego wypadku jest niespodziewane spotkanie z Geraltem i jego kompanią na Faen Carn, Błoniach Kurhanów. Wampir ukrywa się przed nimi, jednakże zdradza go silny zapach ziół. Przyłączając się do kompanii, zaprasza ich do swojej chaty, gdzie całe towarzystwo zapoznaje się ze sobą przy konsumpcji samogonu z mandragory. Regis dołącza do drużyny Geralta, wędrując z nim aż do zamczyska Stygga. Dokumentuje to więc także brak realizacji stadium sprzeciwiania się wezwaniu.

Wampir nie doświadcza pomocy sił nadprzyrodzonych, lecz jest realizatorem tego etapu w dziejach pozostałych członków drużyny. To on leczy Jaskra rannego w głowę podczas ucieczki przed Nilfgaardczykami, ratuje życie Milvie w chwili, gdy ta traci dziecko, wspiera wiedźmina w poszukiwaniach Ciri pomocą fizyczną i radą, broni upośledzonej dziewczyny, niesłusznie oskarżonej o czary, on także uwalnia Jaskra i Białowłosego z niewoli u Temerczyków, a w końcowej części wyprawy wiedźmina oddaje życie w jego obronie. Przekroczeniem zarówno pierwszego progu, jak i brzuchem wieloryba, jest dla Regisa jego udział w sądzie bożym, odbywającym się w obozie uchodźców wojennych. Kapłan oskarżający dziewczynę żąda próby ognia, polegającej na wyciągnięciu z płomieni rozżarzonej podkowy, a następnie okazania braku oparzeń. Ponieważ pozostali członkowie drużyny chcą stanąć w obronie domniemanej czarownicy, Regis zastępuje ich:

Cyruлик podszedł do ogniska, uklonił się kapłanowi i publiczności, po czym schylił się i szybko włożył rękę w gorące węgle. Tłum wrzasnął, Zoltan zaklął, Milva wpiła palce w ramię Geralta. Regis wyprostował się, spokojnie popatrzył na trzymaną w dłoni, rozżarzoną do białości podkowę, nie spiesząc się, podszedł do kapłana [...]. Cyruлик uśmiechnął się po swojemu, zaciśniętymi ustami, po czym przełożył podkowę do lewej dłoni, a prawą, całkiem zdrową, zademonstrował najpierw kapłanowi, potem zaś, unosząc wysoko, wszystkim (Sapkowski 1996: 160).

Jako wampir nie odnosi żadnych obrażeń, pomimo tego ma świadomość, iż podobny czyn zdemaskuje go jako takiego w oczach wiedźmina. Nie wywołuje to jednak wahania. Regis po tym wydarzeniu nie zmienia się w sensie dosłownym, lecz modyfikacji ulega jego obraz w oczach innych członków drużyny. Zaczynają odnosić się do niego z przestachem, wywołanym jego prawdziwą

naturą. Regis odłącza się od kompanii, wygnany przez Geralta, jednak zjawia się ponownie, by opatrzeć rannego Jaskra. Wtedy też przedstawia się kompanom:

Nazywam się Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy. Żyję na tym świecie czterysta dwadzieścia osiem lat według waszego rachunku, sześćset czterdzieści dwa lata według rachuby elfów. Jestem potomkiem rozbitków, nieszczęsnych istot uwięzionych wśród was po kataklizmie, który wy nazywacie Koniunkcją Sfer. Uchodzę, delikatnie mówiąc, za potwora. Za krwiożercze monstrum (Sapkowski 1996: 211).

Wiąże się to bezpośrednio z drogą prób, której realizacją jest każdy czyn Regisa podczas wyprawy podjętej w celu odnalezienia Ciri. Gdy dochodzi do rozmowy na jego temat, Geralt opisuje swoim towarzyszom cechy wyróżniające wampira:

— Wyciągnął rozżarzoną podkowę z ognia — przypomniał sobie Jaskier. — Ba, przez kilka bitych chwil trzymał ją w dłoni i nawet się nie skrzywił. [...]

— Jest niewrażliwy na ogień.

— Co jeszcze potrafi?

— Może, gdy zechce, stać się niewidzialny. Może spojrzeniem zauroczyć, wprawić w głęboki sen, zrobił to z wartownikami w obozie Vissegerda. Przybierać postać nietoperza i latać jak nietoperz. Myślę, że może tych rzeczy dokonywać tylko nocą i tylko w czasie pełni. Ale mogę się mylić. [...] Podejrzewam, że on jest niezwykle nawet wśród wampirów. Doskonale upodabnia się do człowieka i to od lat. Konie i psy, mogące wyczuć jego prawdziwą naturę, myli zapachem ziół, które stale ma przy sobie. Ale mój medalion też na niego nie reaguje, a powinien (Sapkowski 1996: 281).

Właśnie te cechy Emiela powodują, iż na swojej drodze prób wyróżnia się w drużynie, jednak jego sposób postępowania jest niezależny od wampirzej natury i powodowany szlachetnością oraz odwagą, niezależną od przewagi fizycznej.

Spotkanie z boginią lub kobietą jako kusicielką nie występują w dziejach wampira, jednakże podczas pobytu w Toussaint Regis zaprzyjaźnia się z sukku-bem, nawiedzającym tamtejsze alkowy. Może to stanowić subtelne zarysowanie realizacji tych etapów. Należy ponadto zwrócić uwagę na stosunek wampira do spożywania krwi. Czynność ta stanowi (lub raczej stanowiła) dla Emiela poważną i głęboką pokusę, początkowo połączoną z zabawą, ułatwionymi kontaktami z płcią piękną oraz zdobywaniem towarzyszy i przyjaciół. Następnie zaczęła go pociągać sama w sobie, a konkretniej jej skutki, analogiczne do odczuć człowieka

po spożyciu alkoholu. Przetrawszy brutalny atak wieśniaków, zregenerowany wampir jednak postanawia zmienić swoje życie. Odtąd zwalcza pokusę bardzo skutecznie, nigdy nie rezygnując z zasad, które sam sobie ustalił. Pozwala sobie na odstępstwo od nich jedynie w zamczysku Stygga, podczas obrony Ciri:

Wśród dymu, przez wyciśnięte światłem łzy Ciri ze zgrozą zobaczyła, jak po laboratorium miota się z niesamowitą prędkością czarny kształt przypominający olbrzymiego nietoperza. Widziała, jak nietoperz w locie zahacza o ludzi, widziała, jak zahaczeni padają z wrzaskiem. Na jej oczach usiłujący umykać pacholek został poderwany z podłogi i ciśnięty na stół, gdzie miotał się, bryzgał krwią i skrzeczał wśród tłuczonych retort, alembików, probówek i kolb. [...] Na stalowym fotelu, tym przeznaczonym dla niej, siedział szczupły, szpakowaty, odziany w elegancką czerń mężczyzna. Mężczyzna spokojnie gryzł i ssał szyję przewieszoną przez kolano ogolonego akolity. Akolita cieniutko pokwikał i drgał konwulsyjnie, wyprężone nogi i ręce podskakiwały mu rytmicznie. [...] Wampir oderwał kończyste kły od szyi ofiary, utkwił w Ciri oczy czarne jak agaty.

— Bywają okazje — rzekł wyjaśniającym tonem, zlizując krew z warg — gdy zwyczajnie nie można się nie napić (Sapkowski 1999: 350).

Stanowi to prawdopodobnie jeden z niewielu elementów „Sagi...”, gdy Regis jest przedstawiony jako nosiciel niektórych cech przypisywanych zwykle wampirom. Jakakolwiek pokusa w jego życiu jest jednak przez niego zwalczana, a sam Emiel nabytą i długoletnią mądrością stara się służyć potrzebującym.

Pojednanie z ojcem nie występuje bezpośrednio w historii Regisa, jednakże wampir przywołuje podczas rozmowy z Geraltem, Milwą, Jaskrem i Cahirem historię swojego życia, wskazującą na to, iż pogodził się z samym sobą i zwalczył własne słabości, wiążące się z pogłębiającym się nałogiem picia krwi oraz problemami uczuciowymi:

[...] bezzasadne są wszelkie obawy, mogące się wiązać z moją wampirzą naturą. Nie rzucę się na nikogo, nie podkradnę nocą, by zatopić zęby w szyi śpiącego. [...] Ja nie tykam krwi. W ogóle i nigdy. Odzwyczailem się od niej, gdy stała się dla mnie problemem. Groźnym problemem, który niełatwo było mi rozwiązać. – Problem – podjął po chwili – w gruncie rzeczy pojawił się i nabrał złych cech iście podręcznikowo, Już w młodych latach lubiłem... hmmm... zabawić się w dobrej kompanii, nie różniłem się zresztą pod tym względem od większości moich rówieśników [...] Nie chciałem psuć zabawy, a możliwość utraty akceptacji towarzyskiej przerażała mnie. No i była zabawa. Hulanka i swawola, biba i popijawa, w każdą pełnię księżyca latało

się do wsi i piło, z kogo popadło. Najpaskudniejszą, najgorszego gatunku... hmm... ciecz. Nie czyniło nam różnicy, z kogo, byle... hmmm... hemoglobina... Bez krwi nie ma wszak zabawy! Do wampirek też jakoś śmiałości się nie miało, nim się nie łyknęło [...] wystąpiły alarmujące objawy. Zabawa i towarzystwo zaczęły pełnić rolę absolutnie drugorzędą. Zauważyłem, że mogę się bez nich obyć. [...] Poznałem pewną... wampirkę. Mogło to być, i chyba było, coś poważnego. Przestałem szaleć. Ale nie na długo, Odeszła ode mnie. A ja zacząłem pić w dwójnasób. [...] Zacząłem wreszcie robić rzeczy niedopuszczalne, absolutnie nieakceptowalne, takie, jakich nie robi żaden wampir. Zacząłem latać po pijanemu. Którejś nocy chłopaki posłali mnie do wsi po krew, a ja chybiłem dziewczyny idącej ku studni, z rozpędu wyrznięłem w cembrowinę... Chłopi mało mnie nie zatłukli, na szczęście nie wiedzieli, jak się do tego zabrać... Podziurawili mnie kołkami, odrąbali głowę, oblali wodą święconą i zakopali. Przedstawiane sobie, jak czułem się po przebudzeniu? [...] Gdy zregenerowałem się, postanowiłem wziąć się w garść. Łatwo nie było, ale poradziłem sobie. Od tamtego czasu nie piję (Sapkowski 1996: 286).

Również etapy apoteozy, ostatecznej nagrody, odmowy powrotu oraz magicznej ucieczki nie znajdują odzwierciedlenia w historii Regisa. Należy jednak wspomnieć o zmianie stosunku wiedźmina do Emiela. Początkowa i powodowana emocjami niechęć ustępuje miejsca przyjaźni, szacunkowi i niemal braterstwu. Geralt w rozmowie z Yennefer stwierdza, iż wampir był uosobieniem człowieczeństwa. Uzasadniając swoją decyzję o przyzwoleniu na powrót Regisa do drużyny, mówi: „On zachowuje się w sposób prawy” (Sapkowski 1996: 281).

Jak wskazuje Adam Olczyk, w „Sadze...” to właśnie ludzie są największym zagrożeniem dla samych siebie, popełniają też najgorsze i najbardziej okrutne zbrodnie. Pomimo iż Geralt jest płatnym i zawodowym zabójcą potworów, nie musi postrzegać każdego monstrum przez pryzmat stereotypów wiążących się z jego postacią; czyni tak z wilkołakiem, którego jest zmuszony zabić, lecz odczuwa w stosunku do niego współczucie i chęć niesienia pomocy. Analogicznie postępuje z Regisem, który wykazując zdolność do poświęcenia się, burzy utrwalony w powszechnych poglądach obraz wampira. Modyfikuje także i reinterpretuje motyw humanitaryzmu, który kieruje się kategoriami antropocentrycznymi w procesie klasyfikowania określonych czynności i poglądów jako ludzkie. Kuriozalne okazuje się, iż to właśnie wampir, istota mająca mordować w sposób okrutny i bez żadnych skrupułów, jest cyrulikiem. Co więcej, zostaje też przewodnikiem wiedźmina, który teoretycznie w innych warunkach mógłby przyjąć zlecenie jego zlikwidowania. Człowieczeństwo Regisa i modyfikacja wskazują, że termin ten

„zrzuca transcendentny balast, jakim obciążone są kategorie dobra i zła, czy też inaczej: kładzie akcent na okoliczność, że przedmiotowe wartościowanie [...] wynika [...] raczej z poczucia przynależności gatunkowej, którego konsekwencją jest odczuwanie moralnych obowiązków” (Olczyk 2015: 371).

Przejściem przez ostatni próg jest dla wampira starcie z Vilgefortzem, podczas którego oddaje życie w obronie wiedźmina. Powoduje to, iż kolejne etapy, którymi są: zostanie mistrzem dwóch światów oraz wolność życia, nie realizują się. Regis zostaje rozdarty i spopielony przez czarodzieja:

Dłonie, którymi chwycił Regisa, rozjarzyły się jak rozpalone żelazo. Wampir krzyknął. Geralt też krzyknął, widząc, że czarodziej dosłownie rozdziera Regisa. Skoczył na pomoc, ale nie zdążył. Vilgefortz pchnął rozdartego wampira na kolumnę, z bliska, z obu rąk wypalił białym ogniem. Regis zakrzyczał, zakrzyczał tak, że wiedźmin zakrył uszy dłońmi. Z hukiem i brzękiem wyleciała reszta witraży. A kolumna po prostu stopiła się. Wampir stopił się wraz z nią, rozlał w bezkształtny bałwan (Sapkowski 1996: 371).

W czasie wyprawy i ostatecznego ataku na siedzibę Vilgefortza giną wszyscy towarzysze Geralta. Śmierć wampira paradoksalnie jest dla wiedźmina potężnym ciosem. Wyróżniające Regisa etyczna moralność, mądrość życiowa oraz uczciwość charakteru czynią z jego postaci wyjątkowego herosa, poświęcającego się w walce w imię wyższych ideałów.

Jednocześnie należy nadmienić, że w trakcie przenoszenia nieprzytomnych Geralta i Yennefer na łódź pojawiającą się u wybrzeży jeziora Loc Eskalott, ich kompani odnoszą wrażenie, że obecni są przy nich także ich zmarli towarzysze wyprawy, jednak nie ma wśród nich Regisa. Stało się to przedmiotem spekulacji, czy Regis na pewno zginął z rąk Vilgefortza i czy jego niebywałe zdolności regeneracyjne nie umożliwią mu powrotu do żywych, jednakże sam Sapkowski zdecydowanie zanegował tę opcję, stwierdzając także, że „wampir ginie, bo poświęca się – ratuje Geralta i Yennefer – by go zabić, Vilgefortz musi poważnie »wystrzelać się« z czarnoksiężskiej mocy” (Sapkowski i in. 2001: par. 26).

Konflikty kreujące losy Regisa

Kreując postać potwora, który pomimo swojej wampirzej natury sprzymierza się z wiedźminem i zostaje jego przewodnikiem, Sapkowski dokonał odwrócenia klasycznego schematu mitu bohaterskiego, w którym istota o pochodzeniu Regisa

przynależy do strefy Zła. Ponadto Emiel leczy rannych, pomaga pokrzywdzonym oraz wielokrotnie ratuje towarzyszom życie, co także jest modyfikacją stereotypu monstrum zabijającego swoje ofiary oraz stanowiącego śmiertelne zagrożenie. Częściowa realizacja schematu mitu bohaterskiego opracowanego przez Campbella wskazuje na innowacyjność w konstrukcji figury wampirycznej, a także na prekursorskie i nowatorskie spojrzenie na odwieczne problemy teodycei.

Wykorzystanie schematu Campbella umożliwiło prześledzenie całej drogi, którą przebył Regis wraz z resztą kompanii Geralta. W każdym z realizowanych etapów wskazuje się także na konflikty i dylematy, które stały się swoistym efektem domina dla wydarzeń, które wykreowały losy wampira – podjęcie określonej decyzji i nawiązanie relacji bądź poczynania możnowładców doprowadzają do konkretnych wydarzeń, znaczących nie tylko dla jednostki.

Pierwszym konfliktem mającym wpływ na życie i losy Regisa jest przede wszystkim ten militarno-polityczny – ogarnięte wojną Dillingen uniemożliwia wampirovi kontynuowanie jego działalności jako cyrulik, więc podejmuje on wędrówkę z Geralem i jego kompanią.

Bardzo znaczący wpływ na życie Regisa mają także konflikty wewnętrzne, z którymi ten się zmagał. Narastające uzależnienie od krwi i obawa przed utratą akceptacji społecznej powodowały pogłębienie się nałogu, który powrócił ze zdwojoną siłą, gdy wampira opuściła ukochana. Ostatecznie złamał on zasady przestrzegane wśród wampirów, co spowodowało, że schwytali go wściekli chłopcy, zmasakrowali i zakopali, chcąc ostatecznie unicestwić. Czas poświęcony na regenerację ciała Regis wykorzystał także na uporanie się z konfliktami wewnętrznymi – stał się abstynentem i cyrulikiem, niosącym pomoc i ratującym życie, zamiast je odbierać.

Należy zaakcentować istnienie możliwości, że gdyby Regis nie wyrzekł się spożywania krwi lub spożywał ją nawet w o wiele mniejszym stopniu niż w młodości, najprawdopodobniej nie przyłączyłby się do drużyny Geralta, o ile w ogóle doszłoby do ich spotkania. Wówczas wiedźmin mógłby nawet zostać zabity – sam przyznawał, że w przypadku starcia z Regisem nie byłby pewny zwycięstwa, ponadto jego wiedźmiński medalion nie reagował na obecność wampira, co było niecodzienne i może świadczyć o szczególnej mocy, jaką dysponował Regis. Należy tu sformułować koncepcję, iż wskazaną mocą mógłby być postępujący humanitaryzm. Właściwości wiedźmińskich medalionów umożliwiały wykrycie obecności potworów, magicznych obiektów, ślady użycia magii bądź osoby posługujące się magią czy też posiadające zdolności magiczne. Oczywiście jest, że Regis, posiadając umiejętność zmylenia medalionu wiedźmińskiego,

czynił to świadomie w celu ukrycia swojej wampirzej natury przed otoczeniem. Jednocześnie należy podjąć rozważania, czy dążenie do osiągnięcia realizacji pełnego i moralnie pozytywnego stylu życia nie stanowi implikacji kumulowania się wartości przypisanych do prawdziwego człowieczeństwa właśnie w istocie, która w założeniach stanowi ich przeciwieństwo.

Wreszcie losy Regisa są kształtowane przez losy jego towarzyszy wyprawy. Geralt, Milva, Cahir, Jaskier, Angoulême oraz Zoltan Chivay i jego kompania – wszystkie wymienione postacie w poprzednich etapach swojego życia miały styczność z głębokimi konfliktami militarno-politycznymi oraz prywatnymi, ponadto wiążąc swoje życie z losem Geralta, angażują się także w jeden z największych konfliktów uniwersum – dążenia Nilfgaardu do władzy absolutnej, co może być udaremnione jedynie poprzez ocalenie Ciri.

W analizie losów Regisa bardzo istotny jest czynnik woli i zmiany, a także niezależności i siły jednostki. Wampir doświadcza konfliktów wewnętrznych, które są stereotypowo klasyfikowane jako ludzkie. Następnie za pośrednictwem przemyśleń, postanowień i silnej woli zmienia swój los, a spłot wydarzeń i konflikty targające rzeczywistością przedstawioną doprowadzają do jego spotkania z Geraltem. Należy również zaakcentować znaczenie udziału wampira w konflikcie mającym na celu uprowadzenie bądź uratowanie Ciri – to właśnie Regis jako pierwszy dotarł do Ciri na zamczysku Stygga i zniszczył laboratorium oraz zlikwidował grożących Ciri ludzi. Umożliwiło to jej dalszą ucieczkę, a w ostatecznej konsekwencji opuszczenie uniwersum i zmianę losów świata.

Podsumowanie

W wypadku „Sagi o wiedźminie” poprzez odwrócenie i modyfikację schematu wyprawy mitycznego herosa, opracowanego przez Campbella, główni bohaterowie stanowią jednostki marginalne oraz klasyfikowane jako przedstawiciele Chaosu. Jednocześnie Ład nie jest domeną humanitaryzmu, pożądanych cech moralnych, prawości i dobra – staje się nią Chaos, zaś istoty go reprezentujące poprzez podejmowane wybory i określone czyny stają w obronie tworzenia i stabilizacji Ładu.

Ponadto ukazanie konfliktów wewnętrznych, z jakimi zмага się Regis, a także wpływu zatargów i sporów możnowładców na jego losy może być traktowane jako analogia do wszelkich zmagania człowieka realnego w życiowych konfrontacjach, w których uczestniczy on z własnej woli lub bez jej udziału.

Ponadto paradoksalne nakreślenie obrazu wampira angażującego się dobrowolnie w eskalujący rozłam polityczno-militarny w imię wyższych wartości staje się łącznikiem interpretacyjnym pomiędzy światem fikcyjnym a światem realnym. Można stwierdzić, że niekiedy idee humanitaryzmu są uosobione w istotach uznawanych konwencjonalnie za zdolne jedynie do inicjowania dysonansu, nie zaś do przyczynienia się do jego zażegnania.

Źródła cytowań

- BŁASZKOWSKA, MARTA, MATEUSZ JAKUBIAK (2015), 'Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim', w: Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj (red.), *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Trickster, ss. 69-82.
- CAMPBELL, JOSEPH (1997) *Bohater o tysiącu twarzy*, przekł. Andrzej Jankowski, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- CAMPBELL, JOSEPH (2007), *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem* przeł. Ireneusz Kania, Kraków: Znak.
- GEMRA, ANNA (2014), 'Ubi sunt? Flirt ze śmiercią w literaturze grozy', *Ethos. Kwartalnik Instytutu Jana Pawła II KUL* 27: 4 (108), ss. 158-175.
- JAMES, EDWARD (2012), 'Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 76-89.
- JANION, MARIA (2007), *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków: Wydawnictwo Literackie Kraków.
- JANION, MARIA (2002), *Wampir. Biografia symboliczna* (2002), Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/ obraz terytoria.
- KACZOR, KATARZYNA (2015), 'Bez konfliktu nie ma opowieści – konflikt jako czynnik fabulotwórczy polskich opowieści fantasy na przykładzie Wiedźmina Andrzeja Sapkowskiego', w: *Zatargi, właśnie, konflikty: w perspektywie historycznej i kulturowej*, Katarzyna Łeńska-Bąk (red.), Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, ss. 243-252.
- KACZOR, KATARZYNA (2006), *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria.
- KITLIŃSKI, TOMASZ (2001), *Obcy jest w nas. Kochać według Julii Kristewej*, Kraków: Aureus.
- MARCELA, MIKOŁAJ (2015), *Monstrarium nowoczesne*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- NIEMIADOMSKI, ANDRZEJ, ANTONI SMUSZKIEWICZ (1990), 'Fantasy', w: Andrzej Niemiadomski, Antoni Smuszkiewicz (red.), *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 289.
- OLCZYK, ADAM, 'Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego', w: Robert

- Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj (red.), *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Trickster, ss. 33-50.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1996), *Chrzest ognia*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2000), *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1995), *Czas pogardy*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1994), *Krew elfów*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1992), *Miecz przeznaczenia*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), *Ostatnie życzenie*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1999), *Pani jeziora*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1997), *Wieża jaskółki*, Warszawa: SuperNOWA.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ, i in. (2001), 'Wywiad aktywny czytelników Zony z Andrzejem Sapkowskim', online: <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/11/niestajacy-wywiad-zony/>, par. 1-78 [dostęp: 20.09.2021].
- SOLAREWICZ, KRZYSZTOF (2015), 'Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina', w: Robert Dudziński, Joanna Płoszaj (red.), *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, Wrocław: Trickster, ss. 73-86.
- STOMMA, LUDWIK (1986), *Antropologia kultury wsi polskiej XIX w.*, Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX.
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2007), *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- VAN GENNEP, ARNOLD (2006), *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przekł. Beata Biały, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Rōnin z Rivii – analiza japońskich motywów wykorzystanych w figurce CD Projekt Red

MAŁGORZATA SAMELA

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
malgorzata.samela.96@gmail.com

Wprowadzenie

Geralt z Rivii, bohater stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego, zaistniał w globalnej popkulturze między innymi dzięki grom komputerowym stworzonym przez CD Projekt Red. Jego rosnąca popularność sprawiła, że (zwłaszcza w twórczości fanowskiej) zaczęto przedstawiać go w rzeczywistościach alternatywnych do tej zaprezentowanej przez Sapkowskiego.

Kontekstem, w którym niejednokrotnie pojawia się Geralt, jest ten japoński. Wystylizowany na samuraja wiedźmin otoczony jest potworami w pracy Seana Donnana (Devianart.com 2018: par.1). Artystki posługujące się pseudonimem MyCKs stworzyły natomiast namalowany tuszem wizerunek Geralta jako *rōnina*, samuraja bez pana (Devianart.com 2016: par.1). W podobnym klimacie utrzymany jest filmik *cosplayera* Maul Cosplay, w którym Geralt, aby odnaleźć swoją przybraną córkę, Ciri, musi zmierzyć się z wojownikiem *ninja* (Maul Cosplay 2017: 0:00-2:01).

Motyw Geralta-*rōnina* został wykorzystany w celach marketingowych także przez CD Projekt Red. Początkowo użyty dla promocji gry w Japonii wizerunek wiedźmina w tamtejszym wydaniu został później wyzyskany jako nadruk na koszulkach (Gear.cdprojektred.com 2021: par.1). Jednak jeszcze

bardziej interesująco motyw samuraja bez pana został wykorzystany w zaprojektowanej według projektu Jarosława „Camelona” Drabka figurce dostępnej na stronie sklepu internetowego CD Projekt Red. Osadzona estetycznie w realiach feudalnej Japonii statuetka przedstawia Geralta z Rivii w roli *rōnina* w trakcie łowów na japońskie demony *oni* na cmentarzu Kōyasan (Gear.cdprojektred.com 2021: par.2).

Figurka ta nie tylko zachwyca starannym wykonaniem, lecz także budzi zaciekawianie odbiorcy samym pomysłem na ukazanie wiedźmina właśnie w takim kontekście. Z jednej strony taki zabieg może zostać odczytany po prostu jako fantazja twórców, która ma na celu ukazanie dobrze znanego bohatera w nieco odmiennej konwencji. Z drugiej jednak, może to być dobrze przemyślane i świadome przedsięwzięcie. Japoński folklor pełen wszak jest magicznych tworzeń, bóstw oraz monstrów, których stosunek do ludzi zwykle bywa ambiwalentny. Ponadto wielu podobieństw można się również doszukać między wiedźminem a znanym z japońskiej kultury i historii *rōninem*. Pomimo tego, iż w całym cyklu wiedźmińskim trudno o japońskie inspiracje, istnieje jednak wiele cech, które łączą świat stworzony przez Sapkowskiego z japońskim. Celem autorki niniejszego rozdziału jest wykazanie adekwatności ukazania Geralta z Rivii jako samuraja bez pana poprzez omówienie japońskich motywów użytych w figurce CD Projekt Red, a także porównanie świata japońskiego folkloru i wiedźmińskiego uniwersum, a także postaci wiedźmina oraz *rōnina*.

Opis figurki

Zgodnie z deskrypcją zamieszczoną na stronie sklepu internetowego CD Projekt Red:

Inspirowana cmentarzem Koyasan w Japonii, scena ukazana na figurce ilustruje Geralta szykującego się do walki z lokalnymi demonami. Geraltowi towarzyszy sowa Tatarimokke — według wierzeń jest to stworzenie, w którym zamieszkuje duch niedawno zmarłego dziecka (Gear.cdprojektred.com 2021: par.2).

Kōyasan to potoczna nazwa kompleksu świątyń znajdującego się w miejscowości Kōya-chō w prefekturze Wakayama, będącego siedzibą buddyjskiej sekty Shingon. Jednym z zabytków kompleksu świątynnego jest mauzoleum Okunoin, otoczone przez najstarszy i największy cmentarz w Japonii (Wiadomosci.onet.pl 2016: par. 4). Warto zwrócić uwagę na fakt, iż proponowana przez producenta

figurki nazwa Kōyasan, choć nie odnosi się do cmentarza jako takiego, zdaniem autorki nie jest określeniem nieadekwatnym. Oznacza ona przecież kompleks świątyń, w skład którego wchodzi również mauzoleum i cmentarz.

Figurkę tworzą także porośnięte mchem kamienne *tōrō* – latarnie stanowiące tradycyjny element japońskiej architektury sakralnej. Widoczne są również posążki Jizō, niezwykle popularnej postaci w Japonii, uważanej za patrona dzieci i podróżnych. Sowa siedząca na gałęzi to *tatarimokke* – *yōkai*, będący duchem zmarłego dziecka. Nie jest ona wszelako jedynym stworzeniem z japońskiego folkloru wspomnianym w kontekście figurki. Wedle opisu potworami, z którymi musi zmierzyć się Geralt z Rivii, są *oni* – wywodzące się z tradycji buddyjskiej monstra przypominające diabły, często żywiące się ludzkim mięsem (Meyer 2021: par. 1).

Warto również przeanalizować wygląd samego wiedźmina. Nosi on bardzo lekką zbroję. Znanymi z tradycji japońskiej elementami uzbrojenia są choćby naramienniki (*sode*), karwasze (*kote*), rękawice (*tekkō*) czy nagolennice (*suneate*). Nieodłącznym atrybutem łowcy potworów są również dwa miecze – w tym wypadku są to dwie katany, których jelce (*tsuba*) przedstawiają głowę wilka¹. Interesującym detalem jest również drewniany pojemnik z napisem „sól”. Według tradycji japońskiej substancja ta ma właściwości oczyszczające, odstrasza również złe moce (Japanesemythology 2021: par. 4).

W figurce można odnaleźć wiele elementów, które wprowadzają odbiorcę w świat feudalnej Japonii. Ogromna, wielowiekowa nekropolia wydaje się być miejscem, w którym wiedźmin może łatwo znaleźć zarobek. Obecne są także odniesienia do japońskiej tradycji ludowej oraz religii – *yōkai*, tajemnicze, budzące strach magiczne istoty, do których nawiązuje figurka mogą być zarówno sprzymierzeńcami wiedźmina, jak i stanowiącymi zagrożenie demonami. Podobnie jak w wypadku uniwersum wykreowanego przez Andrzeja Sapkowskiego, świat japońskiego folkloru jest niezmiernie zróżnicowany, występuje w nim wiele bóstw i magicznych stworzeń, których postawa wobec człowieka bywa ambiwalentna. Warto zestawzić oba światy, aby wskazać podobieństwa i różnice między nimi.

¹ Warto zwrócić także uwagę na fakt, iż Geralt przedstawiony w figurce nie nosi kompletu mieczy (*daishō*) składającego się z długiego ostrza, katany i krótszego, *wakizashi* (*rōninowie* posiadali ten przywilej), lecz właśnie dwie katany. Z jednej strony zabieg ten może mieć na celu jak najdokładniejsze odwzorowanie postaci wiedźmina, który wszak używa dwóch mieczy długich w książkach Andrzeja Sapkowskiego. Z drugiej natomiast, może to również odnosić się bardziej do postaci *rōnina* ukazując odcięcie się od tradycji samurajskiej, a co za tym idzie, od szlachetnego pochodzenia czy kodeksu *bushidō*.

Japoński folklor a wiedźmińskie uniwersum

Japońska tradycja ludowa czerpie z dwóch religii – *shintō* oraz buddyzmu. Pierwsza z nich to w Japonii religia pierwotna, której nazwa odnosi się do różnorodnych rodzimych kultów występujących w Japonii od czasów starożytnych (Varley 2006: 9). Dawne praktyki nie zanikły wraz z upływem czasu, nie zostały również zdominowane przez wierzenia narzucone przez dominujące klany, lecz w zmodyfikowanej formie przetrwały do współczesności jako wierzenia lokalne (Tubielewicz 1986: 6).

Podstawą *shintō* jest animistyczna wiara w *kami*. Termin ten oznacza „bóstwo”, „boga” lub „ducha”, obejmuje więc niezliczony zasób istot – od ludzi wyniesionych do rangi boga, po pomniejszych duchy zamieszkujące środowisko naturalne oraz personifikacje sił przyrody (Tubielewicz 1986: 7). Niejednokrotnie ich nastawienie do człowieka bywa niejednoznaczne. W większości przypadków sprzyjają mu one, jednak zdarza się również, że są mściwe i złośliwe.

Cechą charakterystyczną *shintō* jest także to, że nie koncentruje się ono na życiu pozaziemskim, lecz na doczesnym. W dawnej Japonii nie zastanawiano się nad tym, dokąd zmierza dusza zmarłego (Davisson 2018: 72). Miejscem, w którym miała ona przebywać, było *ano yo* („tamten świat”), trudna do wskazania lokacja, stawiana w opozycji do świata żywych, *kono yo* („ten świat”; Davisson 2018: 72-73). Nie istniała również granica wyraźnie oddzielająca świat żywych od świata umarłych, co sprawiało, że dusza zmarłego niejednokrotnie mogła powrócić z zaświatów bez większych trudności.

Buddyzm natomiast to religia napływowa, która trafiła do Japonii w połowie VI wieku. Według buddyjskiej wykładni świat jest miejscem cierpienia, z którego można uwolnić się podążając Ośmioraką Ścieżką (właściwy pogląd, postanowienie, słowa, czyny, żywot, dążenie, skupienie oraz medytacja; Keown 1997: 70-71). Takie postępowanie umożliwia przezwyciężenie egoistycznych pragnień i dostąpienie nirwany (Keown 1997: 71).

Występującą w Japonii odmianą buddyzmu jest *mahajana* („Wielki Wóz”), zgodnie z którą stan buddy może osiągnąć każda żywa istota. Ważna w tym kontekście stała się postać *bodhisattwy*. Jest to osoba, której rozwój duchowy pozwala na osiągnięcie nirwany, jednakże kierowana ogromnym współczuciem, decyduje się ona pozostać na świecie, by pomagać innym w ich dążeniach do wyzwolenia (Varley 2006: 21). Ponadto zwolennicy buddyzmu *mahajana* uznają, że budda to istota transcendentna, która może objawiać się

w różnoraki sposób. Wyjaśniać ma to tak zwana teoria trzech ciał buddy², zgodnie z którą pierwsze ciało to ciało uniwersalne lub kosmiczne, obejmujące wszystko, drugie – transcendentne, umożliwiające buddzie na przybranie postaci dowolnej istoty niebiańskiej, trzecie natomiast to ciało śmiertelne, które przyjął jako Siddhartha Gautama (historyczny Budda, uznawany za założyciela religii; Varley 2006: 21).

Buddyzm nie pozostał bez wpływu na rodzime japońskie wierzenia. Nie stanowił jednak dla nich konkurencji, stał się ich uzupełnieniem. Sytuacja taka miała miejsce w wypadku poglądów na życie pozaziemskie i soteriologii. Dzięki sztuce buddyjskiej Japończycy po raz pierwszy ujrzeli materialne przedstawienie istoty duchowej – posążki Buddy (Davisson 2018: 74). Ponadto proces kremacji zmarłych, wprowadzony przez buddyzm, oznaczał, że od teraz ciało nie jest jedynie naczyniem dla duszy, lecz podąża ono w zaświaty (Davisson 2018: 74).

Charakterystyczną cechą wierzeń japońskich jest ich synkretyzm. Buddyzm nie od razu zdobył popularność poza kręgami arystokracji dworskiej. Zawiała filozofia była zbyt skomplikowana dla przeciętnych odbiorców, toteż buddyzm był uważany za pewnego rodzaju magię (Tubielewicz 1986: 16). Jednakże szybko włączono bóstwa shintoistyczne do buddyjskiego panteonu, gdyż dość łatwo było skojarzyć je z manifestacjami buddów lub bodhisattwów (Tubielewicz 1986: 17). Wiara w pierwiastek duchowy obecny w każdym ożywionym i nieożywionym elemencie przyrody w połączeniu z licznymi rodzimymi kultami i wpływami napływowej religii, stały się jedną z przyczyn wykształcenia się niezwykle szerokiego pojęcia, jakim jest *yōkai*.

Słowo *yōkai* składa się z dwóch znaków *kanji*, oznaczających coś tajemniczego, podejrzanego, niepewnego czy niebezpiecznego. Termin ten jest niezwykle szeroki, odnosi się on nie tylko różnorodnych istot (jak duchy, upiory, zmiennokształtni, istoty magiczne czy zjawiska ponadnaturalne), lecz także idei, skojarzeń bądź sytuacji z nimi kojarzonych (Foster 2017: 33). Dotyczy on sfery niewytłumaczalnej w logiczny sposób, „zaczyna się tam, gdzie kończy się język” (Foster 2017: 17). *Yōkai* można więc zdefiniować jako wszystko to, co nieznanne, co budzi w nas lęk i niepokój, wykracza poza granice logicznego pojmowania świata, z czym poprzez nazwanie i nadanie kształtu możemy się zmierzyć (Foster 2017: 47-48).

² Warto zaznaczyć, że wyraz „budda” pisany małą literą odnosi się do istoty, której udało się osiągnąć stan oświecenia. Natomiast pisany wielką literą odnosi się do Siddharty Gautamy, postaci historycznej żyjącej na przełomie IV i V wieku p.n.e.

Yōkai jest pojęciem niezwykle szerokim, przez co trudnym do sprecyzowania. Może ono odwoływać się do zdarzeń, „gdy doświadczamy czegoś dziwnego, tajemniczego lub niesamowitego co najmniej jednym zmysłem” (Foster 2017: 48). Może także stać się nim przedmiot, który animistycznie zamieszkuje ożywiony duch (Foster 2017: 49). Mogą to być także istoty, „takie zwierzęta lub inne byty, z których niektóre uznajemy za »ponadnaturalne«” (Foster 2017: 49). Z *yōkai* kojarzone są także takie pojęcia, jak: *mononoke* („coś” wywołujące w nas poczucie niepokoju i zagrożenia), *oni* (tłumaczone zwykle jako „demon”, „ogr”, „potwór” czy „diabeł”, przerażające humanoidalne istoty), *tsukumogami* (ożywione przedmioty codziennego użytku), *bakemono* (istoty zmiennokształtne lub takie o dziwnym, przerażającym wyglądzie), *yūrei* (tłumaczone zwykle jako „duch”), *kaijū* (olbrzymie monstra) czy nawet wspomniane już *kami* (Foster 2017: 34-43).

Yōkai mogły występować w różnych miejscach, często związanych z naturą (jak lasy, góry, zbiorniki wodne itp.), mogły w końcu być także zwierzętami (choćby lisami czy jenotami). Jednakże najczęściej można je było spotkać w miejscach i porach uznawanych za graniczne – mostach, tunelach, czy rozdrożach zwykle o zmiernym lub świecie (Foster 2017: 113-114). *Yōkai* były istotami pogranicza w szerokim znaczeniu: funkcjonowały między prawdą a fikcją, światem ludzi i światem nadnaturalnym, znanym i nieznanym, dniem a nocą, pojawiały się też w miejscach nieprzynależących do nikogo.

W folklorze japońskim nie pojawia się jednak ktoś, kogo można określić mianem wiedźmina – zawodowego łowcy potworów. Niemniej, zdarzały się interakcje między światem *yōkai* a światem ludzi, niejednokrotnie też dochodziło do konfliktów między przedstawicielami obu światów. Postacią zdającą się najbardziej przypominać wykreowanego przez Sapkowskiego wiedźmina, jest Shōki. Ta zapożyczona z kultury chińskiej postać zasłynęła jako pogromca demonów, mszczący się na nich z za grobu za krzywdy, których doznał przez nie za życia (Wosińska 2016: 9). Inną półlegendarną postacią walczącą z potworami był Minamoto no Yorimitsu (lub Minamoto Raikō), który dzięki swojemu sprytowi pokonał *oni* z góry Oe (Nowak 2015: 27). Warto również wspomnieć o Iga no Tsubone, słynącej z niezwyklej siły damy dworu, której udało się obronić cesarza przed mściwym duchem, przybierającym postać *tengu*, złowrogiego skrzydlatego demona (Nowak 2016: 21).

Świat skonstruowany przez Sapkowskiego wygląda jednak nieco inaczej. Opiera się on głównie na istniejących już treściach, zwłaszcza baśniowych. Jednakże tworząc świat przedstawiony, pisarz przepracował istniejące baśnie,

wypuklając ich negatywne strony tak, by w jak najbardziej mimetyczny sposób odwzorować rzeczywistość (Żołądź 2018: 133). W ten sposób powstają antybaśnie – baśnie odbite w krzywym zwierciadle, których zakończenie trudno uznać za szczęśliwe (Żołądź 2018: 132). Sapkowski opowiada znane narracje na nowo posługując się parodią i trawestacją, dekonstruując i racjonalizując treści zawarte w pierwowzorach (Żołądź 2018: 144).

Zabieg taki widoczny jest zwłaszcza w opowiadaniach zawartych w tomach *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*. Utwór *Wiedźmin* stanowi trawestację motywu zaklętej księżniczki. *Ziarno prawdy*, w którym Geralt z Rivii spotyka zaklętego w potwora Nivellena, w jasny sposób odwołuje się do *Pięknej i Bestii*. W *Granicy możliwości* Sapkowski przepisuje legendę o smoku wawelskim, czyniąc monstrum właściwym bohaterem, a ludzi chciwymi potworami. W opowiadaniu *Trochę poświęcenia* niewinność syrenki zakochanej w ludzkim księciu została sparodiowana poprzez erotykę.

Konstruując wiedźmińskie uniwersum, Sapkowski nie korzysta wyłącznie z baśni, lecz posługuje się również legendami, mitologiami i demonologiami zaczerpniętymi z różnych kultur, mieszając je ze sobą. W książkach cyklu wiedźmińskiego pojawiają się więc nawiązania do mitów arturiańskich (choćby tytuł ostatniej książki serii, *Pani Jeziora*, i pojawiający się w niej Galahad), mitologii słowiańskiej (na przykład istoty takie jak strzyga, wampir, rusałka czy kikimora), germańskiej (na przykład dziki gon), nordyckiej (jak skelligijski kult bogini Frei). Obecne są także nawiązania do folkloru celtyckiego (na przykład druidzi czy kult świętych dębów), portugalskiego (bruxa) czy nawet arabskiego (dżinn).

Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż zamieszkujące wiedźmińskie uniwersum nadprzyrodzone istoty pozbawione są jakiegokolwiek czynnika boskiego. Przez karty cyklu Andrzeja Sapkowskiego przewija się wiele religii (choćby kult bogini Melitele, inspirowane folklorem nordyckim wierzenia wyspiarzy ze Skellige, popularny w Novigradzie kult Wiecznego Ognia czy pomniejszy kult Lwiogłowego Pająka). Niemniej, żadna z nich nie uzasadnia istnienia potworów. Za ich pojawienie się odpowiedzialny jest kataklizm, nazywany Koniuncją Sfer. Tak więc potwory w rzeczywistości stworzonej przez Sapkowskiego są po prostu elementem ekosystemu. Ich różnorodność służy konstrukcji Geralta – wzbogaca wiedźmiński inwentarz i ukazuje, z jakimi stworzeniami musi się on mierzyć (Zaborowski 2015: 29).

Można jednak wyróżnić jeszcze jeden rodzaj istot. Mogą one powstać przy pomocy magii. Dotyczy to zwłaszcza klątw, w wypadku których za przemianę człowieka w monstrum odpowiada skupiona zła wola. Jak zauważa Geralt

w opowiadaniu *Wiedźmin*, „żadne zaklęcie nie rzuca się samo” (Sapkowski 1993: 24), tak więc paradoksalnie za stworzenie potwora odpowiadają ludzie. Istotą wykreowaną w taki sposób była choćby Adda, córka króla Temerii, Foltesta, przemieniona w strzygę. Innym przykładem jest występujący w opowiadaniu *Ziarno prawdy* Nivellen, na którego klątwę rzuciła zgwałcona przezeń kapłanka kultu Lwiogłowego Pająka. Klątwa jednak nie musi oznaczać skazania przemienionego człowieka na wieczny los potępieńca. Wiedźmini dysponują wiedzą na temat przyczyn klątw i sposobów ich zdejmowania.

Piotr Żołądź proponuje jeszcze inny sposób klasyfikowania monstrów w uniwersum Sapkowskiego. Po pierwsze, stworzenia umożliwiające autorowi konstrukcję fabuły (choćby skolopendromorf, dzięki któremu dochodzi do pierwszego spotkania Geralta i Ciri), które jednak nie są niczym niezwykłym w przedstawionym świecie oraz takie istoty, jak złoty smok czy jednorożce, których istnienie nawet w fantastycznym uniwersum jest fenomenem (Żołądź 2018: 123).

Znamienna jest również wypowiedź Geralta, będącego wszak specjalistą od potworów, sugerująca kolejną funkcję, jaką pełnią monstra w wiedźmińskim uniwersum: „Ludzie [...] lubią wymyślać potwory i potworności. Sami sobie wydają się wtedy mniej potworni” (Sapkowski 1993: 174). Obecność różnorodnych monstrów w wiedźmińskim uniwersum i kontrastowanie ich ze światem ludzi, umożliwia więc czytelnikowi refleksję na temat natury człowieczej. Niejednokrotnie monstra okazują się być bardziej ludzkie, natomiast sami ludzie potworniejsi niż niejedna bestia. Przykładem takiej istoty jest Regis, wampir wyższy, który ryzykując ujawnienie się, ratuje oskarżoną o czary dziewczynę przed spaleniem na stosie, biorąc do ręki rozżarzoną podkowę. Inną postacią, którą warto wspomnieć, jest Renfri z Creyden, bohaterka opowiadania *Mniejsze zło*, wygnana księżniczka, dotknięta ponoć Przekleństwem Czarnego Słońca. Pytaniem, które nasuwa się czytelnikowi podczas lektury jest to, czy Renfri faktycznie urodziła się potworem, czy może stała się nim, ponieważ uważano ją za taką. Tak też zdaniem Piotra Żołądź: „Potwory Sapkowskiego pełnią właściwie identyczną funkcję do tej, jaką pełnią antybaśnie wobec baśni. Otóż pozwalają przejrzeć się w krzywym zwierciadle temu, co nazywamy *ludzkim*” (Żołądź 2018: 269).

W takim świecie wiedźmin okazuje się istotną postacią. Nie należy on w pełni ani do świata ludzi, ani potworów. Jest on jednocześnie specjalistą, który potrafi odróżnić potwory stanowiące faktyczne zagrożenie dla człowieka, od tych budzących nieuzasadniony lęk lub tych, którym można pomóc (Błaszowska &

Jakubiak 2015: 75). Niejednokrotnie monstra spotykają się ze zrozumieniem czy nawet empatią ze strony wiedźmina, który sam często uważany jest za potwora (Błaszowska & Jakubiak 2015: 75). W wykreowanym przez Sapkowskiego świecie Geralt z Rivii staje się nieraz reprezentantem potworów, dookreślającym ich miejsce w świecie (Żołądź 2018: 125-126).

Warto więc teraz skupić się na postaci wiedźmina. Figurka zaprojektowana przez CD Projekt Red przedstawia go jako *rōnina*, samuraja bez pana. Należy więc w tym miejscu zestawić stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego zabójcę potworów z postacią znaną z japońskiej historii i kultury, by, podobnie jak w wypadku świata japońskiego folkloru i wiedźmińskiego uniwersum, wskazać, w jaki sposób obie postaci ze sobą korespondują.

„Człowiek-fala” a łowca potworów

Słowo *rōnin* zapisuje się w języku japońskim dwoma znakami kanji: „rō” (浪) oznaczającym „fala” oraz „nin” (人), czyli „człowiek”. Metaforycznie *rōnin* jest więc „człowiekiem-falą”, który, tak jak ona, toczy się tam, dokąd poniesie ją wiatr³. Historycznie natomiast nazwa ta nie obejmowała wyłącznie do wojowników. W okresie Nara (710-784/794) i Heian (794-1185) określano tak chłopów zbiegłych z ziem swojego pana, potem zaczęło odnosić się także do mnichów wyrzuconych z zakonu, włóczęgów czy właśnie samurajów niebędących na służbie u pana feudalnego (*daimyō*; Pozorski 2015: par.2). Dopiero wraz z przejściem władzy w Japonii przez ród Tokugawa na początku XVII wieku, termin ten został ściślej przyporządkowany do klasy samurajów.

Istotny w kontekście *rōninów* jest okres Sengoku (1467-1573), jako czas znacznego osłabienia władzy centralnej i licznych walk między poszczególnymi rodami o dominację w kraju. Jednocześnie był to okres rewolucji militarnej. Coraz większe znaczenie zyskiwały oddziały lekkiej piechoty, *ashigaru* (Turnbull 2003: 19). Rewolucja militarna przyniosła także upowszechnienie się broni

³ Autorka spotkała się z jeszcze jedną formą zapisu słowa *rōnin* (牢人), gdzie pierwszy znak oznacza „więzienie” lub „trudności”. Zapis ten używany był przed okresem Edo (1600-1868) do określenia samurajów bez zatrudnienia. Zdaniem autorki, warto zwrócić uwagę na fakt, iż pierwszy znak starego zapisu pojawia się także w słowie *rōrō* (牢籠), który może oznaczać „nie być na służbie”, „popaść w biedę” albo „cierpieć” (Intojanwaraku.com 2020: par.2; Dictionary.goo.ne.jp: par. 1).

palnej (Turnbull 2003: 19). O zwycięstwie zaczęła więc decydować umiejętność rozmieszczenia i manewrowania poszczególnymi oddziałami oraz odpowiednie użycie nowego rodzaju broni (Ikegami 1995: 139).

W tamtym okresie praktyka zmiany pana, któremu się służyło, wcale nie była rzadkością. Rywalizującym ze sobą *daimyō* zależało na tym, by w szeregach ich armii znaleźli się jak najsilniejsi samurajowie. Także wojownik mógł poszukać potężniejszego pana (nawet w tajemnicy przed swoim obecnym seniorem; Ikegami 1995: 136). Wynikało to z faktu, iż reputacja wojownika i jego honor niekoniecznie były kojarzone w tamtym okresie z wiernością wobec pana. Dużo większą wagę przywiązywano natomiast do możliwości wykazania się na polu bitwy. Samurajowie byli więc zainteresowani służbą takiemu władcy, u którego mogli najlepiej zaprezentować swoje umiejętności walki (Ikegami 1995: 146-147). *Junshi*, czyli praktyka rytualnego samobójstwa po śmierci pana, również nie cieszyła się w tamtym okresie powszechną popularnością. Było to uważane nie tylko za niepotrzebną śmierć (w obliczu ogromnych strat ponoszonych w bitwach), lecz również jako czyn mogący dodatkowo pozbawić wsparcia ród, u którego służył samuraj (Turnbull 2003: 80-81).

Sytuacja samurajów, a co za tym idzie także *rōninów*, uległa dramatycznej zmianie wraz z nastaniem epoki Edo. Shogunat Tokugawa narzucił *daimyō* ścisłą kontrolę. Choć system wasalny został podtrzymany, panowie feudalni nie mogli bez zgody *shōguna* zawierać między sobą sojuszy ani budować nowych zamków (Ikegami 1995: 158). Nałożono również na nich dodatkowe koszty w postaci obowiązku utrzymywania dwóch posiadłości (w domenie *daimyō* i w Edo) czy częstych przenosin do stolicy (Ikegami 1995: 159). Jednakże *daimyō* wciąż posiadali znaczną władzę w swoich domenach. Kontrolowali oni w dużym stopniu samurajów, którzy z kolei byli oni od nich coraz bardziej zależni społecznie i finansowo. Ponadto epoka Edo była czasem zmian w tożsamości samurajów. To właśnie wtedy powstało przekonanie o potrzebie absolutnej wierności wasala wobec swojego seniora (Ikegami 1995: 147). Wcześniej symbolem uprzywilejowania i autonomii samuraja była jego zdolność do użycia siły, a bitwa stanowiła wyśmienitą okazję do zademonstrowania swojego honoru (Ikegami 1995: 198). Nowe czasy i centralnie narzucone ograniczenia wobec użycia siły przyniosły jednak kryzys tożsamości samurajów (Ikegami 1995: 218). Prowadziło to do rosnącej wśród nich frustracji.

Powodów, dla których samuraj zostawał *rōninem* mogło być kilka. Najbardziej znany jest ten, w którym samuraj nie decydował się na popełnienie samobójstwa po śmierci swojego pana. Mogło to nastąpić także w wyniku

bankructwa *daimyō*, gdyż jego wasale byli zależni od wypłacanej przezeń pensji (Mayfair.pw 2019: par. 5). *Rōninem* mogła również zostać osoba odsunięta od dziedziczenia pozycji głowy rodu (ponieważ każdy nowy przywódca danego rodu musiał zostać zaakceptowany przez władze w Edo; Ikegami 1995: 161). Status *rōnina* w niektórych sytuacjach był także rodzajem kary za popełnienie przestępstwa (Mayfair.pw 2019: par. 4). Bywało jednak, że samuraj dobrowolnie odchodził ze służby.

Zajęciem, którego najczęściej podejmowała się taka osoba, była funkcja najemnika ochraniającego domy rozkoszy czy majątki kupieckie (Szczepanski 2019: par. 8). Niejednokrotnie zdarzało się również, że byli samurajowie stawali się częścią lokalnych świątków przestępczych i zabójcami (Pozorski 2015: par. 8). Znane były przypadki, gdy *rōninowie* zostawali członkami band, tak zwanych *kabuki mono*, czyli zazwyczaj młodych mężczyzn celowo łamiących prawo, by zmanifestować swój bunt przeciw nowej rzeczywistości (Ikegami 1995: 205). Jednakże pomimo powszechnie panującej negatywnej opinii, *rōninowie* nie zawsze decydowali się na los przestępcy. Mogli również odbyć *musha shugyō*, rodzaj wyprawy podczas której rozwijali swoje umiejętności szermiercze, pojedynkując się z innymi wojownikami (Pozorski 2015: par. 5).

Rōninowie budzili wśród ludzi mieszane uczucia, w większości jednak negatywne. Pomimo że mieli oni prawo do noszenia mieczy i posiadania nazwiska, ze strony samurajów spotykali się z pogardą (Pozorski 2015: par. 14). Ponadto ich udział w buntach przeciw władzy Tokugawów (na przykład oblężenie Osaki w 1615 roku czy rebelia w Shimabarze z lat 1637-1638) oraz konszachty z *kabuki mono* sprawiły, że zaczęto uważać ich za „niebezpieczny element” (Mayfair.pw 2019: par. 6). Przebywający w miastach *rōninowie* byli monitorowani, a ich tożsamość musiała zostać potwierdzona (Mayfair.pw 2019: par. 6).

Należy jednak pamiętać, że *rōninowie* bywali także pozytywnymi postaciami, obecnymi w japońskiej kulturze i popkulturze do czasów obecnych. Historia czterdziestu siedmiu *rōninów* z Ako ukazuje ich nie jako włóczęgów, lecz paradoksalnie jako tych, którzy ucieleśniają ideał wierności wobec swojego pana. *Rōninami* byli choćby Matsuo Bashō (1644-1694), najśłynniejszy poeta epoki Edo, czy Chikamatsu Monzaemon (1653-1725), dramaturg, nazywany „japońskim Szekspirem”.

Najśłynniejszym *rōninem* jest jednak Miyamoto Musashi (1584-1645), wybitny szermierz, będący twórcą *Niten Ichi-ryū*, stylu walki dwoma mieczami. Zwracał on na siebie uwagę specyficznym wyglądem. Miał blizny na twarzy po przebytej w młodości chorobie skórnej, nie przykładał też szczególnej uwagi

do higieny (Arena 2019: 185). Często stosował również podstęp w trakcie walk, choćby celowo spóźniając się na miejsce pojedynku, co wywoływało u przeciwnika irytację (Niten.org 2021: par. 11). Znany był także z cynizmu i ambiwalentnej postawy wobec ogólnie przyjętych społecznie norm (Arena 2019: 182). Jak pisze Leonardo Vittorio Arena:

Szermierz czuł się wykluczony ze społeczeństwa, które nie toleruje odmienności ani dziwactwa. Zaniedbany wygląd stał się jego bronią przeciwko wszechogarniającemu konformizmowi. Jedno jest pewne: w czasach Tokugawów zyskał sławę i uznanie, uosabiał sztukę miecza (Arena 2019: 183).

Miyamoto Musashi jest osobą pod niektórymi względami przypominającą nieco Białego Wilka znanego z prozy Andrzeja Sapkowskiego. Podobnie jak wiedźmin, słynie on ze swoich umiejętności szermierza przemierzającego świat (choć podróżował w zupełnie innym celu). Z jednej strony podziwiany, z drugiej zaś uważany za ekscentryka i dziwaka. Warto więc tym razem pochylić się nad postacią Geralta z Rivii, by pokazać, dlaczego ukazanie wiedźmina jako *rōnina* wydaje się być niezwykle adekwatnym zabiegiem.

Wiedźmin, w odróżnieniu od *rōnina* nie jest stanem, lecz zawodem. Wiedźmini są płatnymi zabójcami potworów, którzy wędrują po świecie szukając zarobku. Pojawili się trzysta lat przed wydarzeniami w książkach Sapkowskiego, w okresie, gdy „Tą ziemią władały smoki, mantikory, gryfy i amfisbeny, wampiry, wilkołaki i strzygi, kikimory, chimery i latawce. Trzeba było im tę ziemię odbierać [...]” (Sapkowski 1993: 169). Wiedźmini więc pojawili się dlatego, że w związku z postępującą kolonizacją świata przez ludzi potrzebny był ktoś, kto tępiłby wszechobecne monstra.

Aby zmaksymalizować szansę na zwycięstwo w starciu z potworem, wiedźminów poddaje się morderczemu treningowi i mutacjom, dzięki którym zyskują oni niezwykłą szybkość, refleks i tężyznę fizyczną:

Zapamiętałem, że wiedźmini porywają maleńkie dzieci, które potem karmią magicznymi ziołami. Te, które to przeżyją, same zostają wiedźminami, czarownikami o nieludzkich zdolnościach. Szkoli się je w zabijaniu, wykorzenia wszelkie ludzkie uczucia i odruchy. Czyni się z nich potwory, które mają zabijać inne potwory (Sapkowski 1993: 54).

Jak zauważają Marta Błaszowska i Mateusz Jakubiak, wiedźmin jest więc nie tylko osobą obcą w sensie społecznym, kimś niewpisującym się w zastany

porządek społeczny (Błaszowska & Jakubiak 2015: 74). Mutacje sprawiają, że staje się on również bytem istniejącym na granicy dwóch światów – nie jest bowiem człowiekiem, nie jest też do końca potworem (Błaszowska & Jakubiak 2015:74). „Bezustannie pozostaje więc obcy dla wszystkich – inni wiedźmini nie są do niego podobni, ludzie uznają go za zbyt potwornego, a monstra – za zbyt ludzkiego” (Błaszowska & Jakubiak 2015: 74). Inność wywołuje natomiast wśród ludzi negatywne nastawienie do wiedźminów. Manifestacją takich nastrojów jest anonimowe dzieło *Monstrum, albo wiedźmina opisanie*:

Zaprawdę, nie masz nic wstrętniejszego nad monstra owe, naturze przeciwne, wiedźminami zwane, są to płody plugawego czarostwa i diabelstwa. Są to łotry bez cnoty, sumienia i skrupułu, istne stwory piekielne, do zabijania jeno zdadne. Nie masz dla takich jak oni między ludźmi poczciwymi miejsca (Sapkowski 1994: 43).

W powszechnej opinii wiedźmini są więc wypranymi z uczuć bezwolnymi golemami, których jedynym celem życiowym jest zabijanie. Strach wywołują nie tylko ich wygląd, ale też nadludzkie umiejętności walki. W oczach ludzi wiedźmini nie są wcale lepsi od potworów, z którymi obcuja na co dzień. Wprawdzie chronią oni ludzi, nie czynią jednak tego za darmo, co z kolei sprawia, że funkcjonują oni w powszechnej świadomości jako istoty niezmiernie chciwe. Wiedźmini są też zawsze osobami znikąd (bez przeszłości, bez pochodzenia), zmierzającymi donikąd (zatrzymują się w danym miejscu wyłącznie po to, by wykonać zlecenie i odebrać zapłatę), którzy nie nawiązują relacji ze społecznością, którą odwiedzają.

Charakterystycznymi atrybutami wiedźminów są: srebrny medalion przedstawiający znak cechowy oraz dwa miecze, jeden srebrny, drugi wykonany ze stali meteorytovej. Są to jedyne przedmioty tworzące ich tożsamość. Medalion świadczy o tym, do której szkoły przynależy dany wiedźmin, gdzie został poddany mutacji i wyszkolony. Ważniejszą rolę jednak wydają się pełnić miecze. Stanowią one nie tylko narzędzie pracy⁴ (a więc trzon wiedźmińskiej tożsamości). W powszechnej opinii, srebrny miecz wykorzystują wiedźmini do walki z potworami, żelazny zaś przeciw ludziom. Tę plotkę dementuje jednak

⁴ Prawdopodobnie jedynej pracy, do której zdolni są wiedźmini. W cyklu wiedźmińskim nie pojawiają się wzmianki o wiedźminach, którzy zrezygnowali z fachu, znajduje się natomiast informacja, że żaden wiedźmin nie zmarł nigdy we własnym łóżku. Jediną znaną postacią, która podjęła tę próbę, jest właśnie Geralt z Rivii, jednakże jego marzenia o założeniu domu, skończenia z wiedźmiństwem i pozbycia się miecza nie ziściły się.

Geralt, twierdząc, że: „To oczywiście nieprawda. Są potwory, które można ugodzić wyłącznie srebrnym ostrzem, ale istnieją i takie, dla których zabójcze jest żelazo” (Sapkowski 1993: 119). Można więc stwierdzić, że miecze stanowią wyznacznik wiedźmińskiego fachu nie tylko jako narzędzie do zabijania, lecz przede wszystkim jako broń służąca do obrony ludzi przez Złem i potwornością, reprezentowanymi zarówno przez mantikory czy wampiry, lecz także przez potwory w ludzkiej skórze.

Wiedźminem, będącym głównym bohaterem książek Sapkowskiego, jest Geralt z Rivii, zabójca potworów ze szkoły wilka. Nie wiadomo nic na temat jego pochodzenia. Autor rzadko przemycza w tekście informacje na temat jego przeszłości, więc czytelnik poznaje go w momencie, gdy Geralt jest już doświadczonym wiedźminem. Pierwsza scena opowiadania *Wiedźmin*, rozpoczynającego cykl książek, nie tylko pokazuje, jak Geralt spotyka się z niechętnym, wręcz wrogim nastawieniem mieszkańców Wyzimy. Trudno też oczekiwać, by czytelnik od razu nabrał do tego bohatera sympatii – wszak już na trzeciej stronie Geralt w efektowny sposób zabija trzech mężczyzn (w zasadzie tylko po to, by wywołać u ludzi szok i przestрах i tym sposobem szybciej dostać się do grodoczierzcy, by omówić szczegóły zlecenia likwidacji strzygi).

Geralt jest wiedźminem, mieczem do wynajęcia, wielokrotnie podkreśla jednak, że jego zawodu wiedźmina nie należy mylić z profesją najemnego zbira: „Za pieniądze zabijam potwory. Bestie zagrażające ludziom. Straszdyła wywoływane czarami i zaklęciami [...]. Nie ludzi” (Sapkowski 1993: 92). Nigdy nie przyjmuje on zleceń dotyczących ludzi, zabija ich wyłącznie w sytuacjach, gdy zagrażają oni jego bliskim.

Podobnie jak rzeczywistość przedstawioną w książkach Sapkowskiego można nazwać antybaśniową, tak też Białego Wilka określić można antybohaterem. Nie oznacza to jednak, że staje się on antagonistą, ale raczej, że jest postacią skrajnie realistyczną i pragmatyczną (Markocki 2016: 41). Nie charakteryzuje go ani szlachetne pochodzenie, ani piękny wygląd. Jak każdy wiedźmin, budzi on bardzo często mieszane uczucia, przeważająco negatywne. Bywa, że ludzie, dla których Geralt narażał życie, próbują go oszukać lub zwracają się przeciwko niemu. Jego działań nie determinuje wzniosły cel. Geralt przemierza świat nie jako wybawca ludzi, lecz jako profesjonalista, który podejmie się zlecenia wyłącznie, jeżeli zostanie mu zaproponowane stosowne wynagrodzenie:

Widzisz, Iola, w Kaer Morhen wbito mi do głowy, bym się nie mieszał do takich zajęć, bym je omijał z daleka, nie bawił w błędnego rycerza i nie wyręczał stróżów prawa.

Ruszyłem na szlak nie po to, by się popisywać, ale by za pieniądze wykonywać zleceni mi prace (Sapkowski 1993: 120).

Geralt nie sposób również uznać za ucieleśnienie cnót rycerskich. Jak zauważa Miłosz Markocki, pomimo tego, iż Geralt wie, jak zachować się w obecności monarchy, w wielu nieformalnych momentach postępuje bardzo ludzko – zależnie od sytuacji bywa wesoły lub szyderczy, posępny i burkliwy, potrafi się nawet obrażać czy przeklinać (Markocki 2016: 38). Ponadto sam Geralt odcina się od tego, co jest uznawane za rycerskie:

Ale ja nie jestem zbyt szlachetny. I nie dość mężny. Ja nie nadaję się na żołnierza i bohatera. Dojmujący strach przed bólem, przed kalectwem lub śmiercią nie jest jedynym powodem. Nie można zmusić żołnierza, by przestał się bać, ale można go wyposażyć w motywację, która pomoże mu przełamać strach. A ja takiej motywacji nie mam (Sapkowski 1994: 101-102).

Warto zauważyć również i to, że Geralt z Rivii odgradza od rycerskości jeszcze jeden element – brak etosu. Pomimo tego, że wiedźmin niejednokrotnie zaśłania się tak zwanym kodeksem, ma świadomość tego, że w rzeczywistości ów nigdy nie istniał:

[...] trzymałem się zasad. Nie, nie kodeksu. Zwykłem niekiedy zaśłaniać się kodeksem. Ludzie to lubią. Takich, którzy mają jakieś kodeksy i kierują się nimi, szanuje się i poważa.

Nie ma żadnego kodeksu. Nigdy nie ułożono żadnego wiedźmińskiego kodeksu. Ja sobie swój wymyśliłem (Sapkowski 1993: 121).

Tak też Geralt nie jest zobligowany (ani prawem, ani obyczajem) do przestrzegania określonego zbioru zasad. Zamiast rycerskiego honoru, jest profesjonalizm (Markocki 2016: 39). Od wiedźminów oczekuje się przede wszystkim skuteczności. Jednakże pomimo tego, że brak kodeksu daje wiedźminowi praktycznie nieograniczoną swobodę w postępowaniu, Geralt postanawia trzymać się pewnych zasad, narzucić sobie określoną dyscyplinę. Czytelnik nie wie jednak, co jest powodem takiej decyzji. Być może jest to czysty pragmatyzm, ponieważ posiadanie kodeksu podnosi prestiż zawodu. Posiadanie (nawet wymyślonego) kodeksu sprawia również, że Geralt staje się bardziej „ludzki”.

Nieznajomość swojego pochodzenia, ciągłe poczucie wykluczenia i braku przynależności do żadnego ze światów, a także brak kodeksu powodują, że Geralt ciągle boryka się z problemem poszukiwania własnej tożsamości. Marta Błaszowska i Mateusz Jakubiak zauważają, że poczucie obcości bierze się przede wszystkim z wnętrza Geralta (Błaszowska & Jakubiak 2015: 81). Nieustannie bowiem konfrontuje się on z opiniami ludzi wokół, które najczęściej są sprzeczne z jego wewnętrznymi przekonaniem (Błaszowska & Jakubiak 2015: 81). Powoduje to, że wiedźmin wciąż staje przed pytaniem „kim naprawdę jestem?”. Zdaniem wspomnianego Markockiego, celem wędrowki, którą podejmuje Geralt, jest również poszukiwanie odpowiedzi na „wątpliwości co do swojego człowieczeństwa” (Markocki 2016: 35).

Rozchwiana tożsamość wiedźmina powoduje, że jest on osobą pełną wątpliwości co do swojego postępowania. Geralt próbuje chronić się przed takimi dylematami, zasłaniając się przyjętą przez siebie postawą neutralności, która jednak często nie znajduje praktycznego zastosowania. Bieg wydarzeń wielokrotnie zmuszał Geralta do opowiedzenia się po którejś ze stron, co sprawia, że żyje on w niepokoju dotyczącym podejmowanych decyzji (Olczyk 2015: 41). Bohater czuje się również zagubiony w sytuacji, gdy rozróżnienie dobra od zła stało się niezwykle trudne:

— Racja istnienia [...] i racja bytu wiedźminów zostały zachwiane [...]. Zło przestało być chaotyczne. Przestało być ślepą i żywiołową siłą, przeciw której wystąpić musiał wiedźmin, mutant równie morderczy i równie chaotyczny jak samo Zło (Sapkowski 2011: 495).

Przyrównanie *rōninów* do wiedźminów wydaje się trudne. Przede wszystkim dlatego, że są to postaci z dwóch zupełnie innych światów. *Rōnini* natomiast rzeczywiście występowały w Japonii prawdopodobnie aż do zlikwidowania klasy samurajów w roku 1876. Wiedźmini zaś to bohaterowie ze świata *fantasy* stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego, nie mający swojego odpowiednika w świecie rzeczywistym. Istnieją jednak powody, dla których można uznać, że na figurce CD Projekt Red Geralta przedstawiono właśnie jako *rōnina*. Obie postaci są wieczne w ruchu, wciąż przemierzają świat (choć robią to z różnych powodów). Są też osobami z pogranicza, trudnymi do przypisania do określonej grupy. *Rōnin* nie jest do końca samurajem, lecz ma prawo do zachowania nazwiska i do używania kompletu mieczy, *daishō*. Poddanego mutacjom wiedźmina nie sposób natomiast określić ani mianem człowieka, ani potwora. Pograniczność tych postaci generuje

przede wszystkim ich zachwianą tożsamość (opartą w obu wypadkach na walce i mieczu). Zmiany występujące w światach obu bohaterów sprawiają, że muszą oni ponownie szukać odpowiedzi na to, kim naprawdę są.

Podsumowanie

Przedstawiona analiza dowodzi, że wykorzystanie wizerunku wiedźmina-*rōnina* jest nie tylko interesującym zabiegiem artystycznym. Może on zostać uznany jako jedynie zabawa konwencją, przedstawienie znanego bohatera w innym kontekście w celach rozrywkowych lub marketingowych. Jednakże zestawiając ze sobą świat japońskiego folkloru i wiedźmińskie uniwersum oraz postaci *rōnina* i wiedźmina, można zauważyć, że jest to przedstawienie niezwykle adekwatne i dobrze przemyślane.

Cechą wspólną japońskiego folkloru i świata wiedźmińskiego jest bogaty bestiariusz różnego rodzaju magicznych stworzeń. W pierwszym przypadku jednak ich istnienie uwarunkowane jest wyznawanymi przez Japończyków religiami. W świecie antybaśni Sapkowskiego potwory są zapożyczone z różnych kultur i tekstów kultury. W wiedźmińskim uniwersum stanowią element ekosystemu, pozbawiony jakiegokolwiek czynnika boskiego. Zarówno japońskie *yōkai*, jak również potwory z uniwersum Sapkowskiego, są niejednokrotnie trudne do sklasyfikowania jako jednoznacznie dobre lub jednoznacznie złe. Monstra z obu światów pełnią różne funkcje, jednakże szczególnie ważne wydają się te, które dotyczą natury ludzkiej. *Yōkai* symbolizują bowiem to, co ze względu na swoją tajemniczość budzi w człowieku lęk. Potwory, z którymi mierzy się wiedźmin, nasuwają natomiast pytania dotyczące istoty człowieczeństwa.

Podobnie korespondują ze sobą postaci *rōnina* i wiedźmina. Obaj są bohaterami z pogranicza, do końca nienależący do żadnej z grup społecznych. Nieodłącznym elementem ich życia jest wędrowka, choć jej cele mogą się różnić. Podejmujący się tak zwanego *musha shugyō rōnin* może w ten sposób szlifować swoje umiejętności. Dla wiedźmina wędrowka to źródło pieniędzy. Dla jednego i dla drugiego może to być jednak również podróż w poszukiwaniu własnej tożsamości, zachwianej w obliczu nadchodzących zmian. Nie są to także postaci będące typowymi bohaterami, trudno jednoznacznie uznać je za pozytywne w kontekście świata przedstawionego. Będąc pogardzanymi w społeczeństwie outsiderami, konfrontują się niejednokrotnie z rzeczywistością, z poczuciem wykluczenia i próbują odnaleźć swoje miejsce w świecie.

Powyższe przykłady świadczą o uniwersalności postaci jaką jest Geralt z Rivii. Figurka CD Projekt Red ukazuje go w środowisku pozornie zupełnie odmiennym. Zabieg taki może jednak wskazywać na to, że postać wiedźmina reprezentuje motywy, wartości i problemy, z którymi ludzie mierzą się od zawsze w różnych częściach świata. Refleksje dotyczące istoty człowieczeństwa, walki między dobrem a złem, poczucia wykluczenia i poszukiwania własnej tożsamości poruszane w cyklu wiedźmińskim można odnaleźć w wielu innych kulturach, między innymi w japońskiej. Toteż zgodnie z opisem figurki: „Mimo iż słowiański z krwi i kości, Geralt to bohater, którego archetyp można spotkać na całym świecie” (Gear.cdprojektred.com 2021: par.1).

Źródła cytowań

- GEAR.CDPROJEKTRED.COM (2021), 'Figurka Ronin Geralt', online: <https://pl.gear.cdprojektred.com/figurka-ronin-geralt.html>, [dostęp: 08.03.2021].
- GEAR.CDPROJEKTRED.COM (2021), 'Koszulka Geralt Ronin', online: <https://pl.gear.cdprojektred.com/koszulka-geralt-ronin-meska.html>, [dostęp: 08.03.2021]
- DEVIANART.COM (2018), online: <https://www.deviantart.com/tsukimusha/art/The-White-Wolf-751966053>, [dostęp: 08.03.2021].
- DEVIANART.COM (2016), online: <https://www.deviantart.com/mycks/art/Witcher-Geralt-of-Rivia-Samurai-RONIN-634247007>, [dostęp: 08.03.2021].
- DAVISSON, ZACK (2018), *Yūrei: niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, przekł. Aleksandra Chwojdrak, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- FOSTER, MICHAEL DYLAN (2017), *Yōkai: tajemnicze stwory w kulturze japońskiej*, przekł. Agnieszka Szurek, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- IKEGAMI, EIKO (1995), *The Taming of the Samurai*, London: Harvard University Press.
- JAPANESEMYTHOLOGY.WORDPRESS.COM (2021), 'Salt rituals in Japan', online: <https://japanesemythology.wordpress.com/salt-rituals-in-japan/>, par. 1-4, [dostęp: 08.03.2021].
- KEOWN, DAMIEN (1997), *Buddyzm: bardzo krótkie wprowadzenie*, przekł. Tomasz Jurewicz, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- MAUL, COSPLAY (2017), 'The Witcher 4 – Big in Japan', *Youtube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=aAmAcjIzb_Q&ab_channel=MaulCosplay, 2:01, [dostęp: 08.03.2021].
- MEYER, MATTHEW (2021), 'Oni', online: <http://yokai.com/oni/>, par. 1-6, [dostęp: 08.03.2021].
- NOWAK, AGATA (2015), 'Nie taki diabeł straszny, czyli japońskie oni', *Torii*: 24, ss. 26-29.
- NOWAK, AGATA (2015), 'Tengu: skrzydlate demony i aroganccy mnisi', *Torii*: 26, ss. 19-23.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Mniejsze zło', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss. 78-117.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Głos rozsądku 4', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss. 118-122.

- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Głos rozsądku 5', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss. 164-170.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Wiedźmin', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss.7-36.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Ziarno prawdy', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss.43-72.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1993), 'Kraniec świata', w: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa: Supernowa, ss. 171-212.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2011), 'Granica możliwości', w: Andrzej Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa: Supernowa, ss. 5-78.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2011), 'Trochę poświęcenia', w: Andrzej Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa: Supernowa, ss. 169-227.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (1994), *Krew elfów*, Warszawa: Supernowa.
- SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2011), *Pani Jeziora*, Warszawa: Supernowa.
- TUBIELEWICZ, JOLANTA (1986), *Mitologia Japonii*, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- ŻOŁĄDŹ, PIOTR (2018), *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- VARLEY, PAUL (2006), *Kultura japońska*, przekł. Magdalena Komorowska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- WOSIŃSKA, ADRIANNA (2016), 'Shōki – pogromca demonów. Chiński bohater w japońskiej kulturze', *Torii*: 30, ss. 9-11.
- WIADOMOSCI.ONET.PL (2021), 'Cmentarz Okunoin w Japonii – spacer najspokojniejszą aleją świata', online: <https://wiadomosci.onet.pl/religia/cmentarz-okunoin-w-japonii/g2wp00>, par. 1-8, [dostęp: 08.03.2021].

Mityczne potwory *Yōkai* występujące w mitologii oraz tradycji japońskiej

JUSTYNA BASTA

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Wprowadzenie

Mitologia oraz tradycja japońska zawiera kilka określeń na potwory japońskie. Powstała nawet oddzielna nauka, zajmująca się badaniem demonologii tego kraju. Jest ona pełna różnego rodzaju istot zamieszkujących wszelakiego rodzaju miejsca. W szczególności wspomina się tereny, takie jak: góry, lasy, rzeki oraz tereny pustynne. Współcześni Japończycy określają potwory mianem *yōkai*, aczkolwiek niegdyś nosiły one jeszcze inne nazwy, które później jednak wyszły z użycia (Kozyra 2011: 319; Spurgiasz 2015: 71-81).

Potwory w kulturze japońskiej przez wiele stuleci były częścią historii, z początku tej opowiadanej, a następnie spisywanej. Są one wyjaśnieniem zjawisk niewytłumaczonych, wywołujących w ludziach strach czy obrzydzenie. Odzwierciedlają także zmiany, jakie zachodziły w społeczeństwie na przestrzeni wieków. Powstała cała mnogość opowieści oraz sylwetek stworzeń, wśród których wymienić można demony, upiory, zjawy, diabły bądź zwierzęta o nadprzyrodzonych mocach. Posiadają one nadnaturalne zdolności o nieznanym pochodzeniu, zaś każdy z nich ma swoją nazwę, historię, motyw działania, a także niesie z sobą wiedzę, w jaki sposób można się przed nimi

uchronić. Działają w ukierunkowany sposób, aby można było dostrzec ważne prawdy, będące konsekwencją ich działań. Przebywają one w tak zwanym innym świecie, który jest połączony z tym ludzkim, posiadającym też sfery niedostępne dla żywych. Stworzenia te poruszają się pomiędzy światem rzeczywistym a nadnaturalnym. Można również powiedzieć, że zmieniają się w zależności od faktu i fikcji, oddziałując na nastroje ludzi. Potwory często są wykorzystywane jako motywy w folklorze japońskim, baśniach, książkach czy filmach (Stawarz 2019: par.1; Kozyra 2011: 321; Spurgiasz 2015: 71-81). Przez wzgląd na fantazję twórców i artystów w połączeniu z historiami, bestiariusze japońskie są uznawane za jedno z bogatszych i bardziej przerażających na świecie (Japonia-info.pl 2014).

Znaczenie, historia oraz podział *Yōkai*

Słowo *yōkai* składa się z dwóch *kanji* oznaczających w dużym uproszczeniu coś dziwnego i nienaturalnego, niespotykane, urzekające, tajemnicze zjawisko (En. wikipedia.org 2021; Davisson 2012). Wspomniane określenie jest terminem zbiorczym używanym dla wskazania różnego rodzaju duchów, demonów, zjaw, widm, skrzatów, goblinów i innych istot nadprzyrodzonych. Definiuje on zarówno istoty pochodzące ze świata przyrody, jak i te wywodzące się od dusz zmarłych (Stawarz 2019: par. 1; Spurgiasz 2015: 71-81). Kiedyś odprawiano rytuały przemiany *yōkai*, mające na celu stłumienie działania złych duchów, zapobieganie nieszczęściom i złagodzenie strachu u ludzi, wynikającego z niezrozumiałych wydarzeń postrzeganych jako dziwne. Rytuał przemiany był znany jako *chinkon*, czyli uspokojenie duchów. Z biegiem czasu zdarzenia uważane za nadprzyrodzone stawały się coraz rzadsze, a wizerunki *yōkai* na zwojach i obrazach zaczęły się ujednolicać, ewoluując bardziej w karykatury niż przerażające byty duchowe. Elementy baśni i legend o potworach zaczęły być w Japonii przedstawiane w publicznej rozrywce już od średniowiecza (En. wikipedia.org 2021).

Z powstaniem *yōkai* wiąże się historia o bogu Izanagi. Kiedy powrócił on z Krainy Yomi, obmył się w kąpeli i podczas osuszania się, każda spadająca kropla wody wsiąkająca w glebę, wiązała się z nadprzyrodzonym potencjałem. Tak narodzili się *yōkai* (Davisson 2013b).

Termin *yōkai* po raz pierwszy pojawia się w chińskim tekście historycznym z pierwszego wieku naszej ery, zatytułowanym *Junshiden*, gdzie został

użyty w kontekście przeczucia, iż niebawem stanie się coś złego, co przewyższa ludzką wiedzę, manifestacja niewytłumaczonego bytu (Spurgiasz 2015: 71-81). Następnie występuje dopiero w ósmym wieku, dokładniej w 720 roku naszej ery w kronice *Nihon-shoki* w kontekście tajemniczej siły, czegoś, co może wywierać wpływ, lecz pozostaje niewidzialne, do czego konieczny jest rytuał przegnania i oczyszczenia (Pl.wikipedia.org 2019; Spurgiasz 2015: 71-81).

Wzmianki o nadprzyrodzonych zjawiskach w Japonii można znaleźć w literaturze epoki Heian, między 794 a 1185 rokiem. Zachowały się z tego okresu teksty przywołujące przykłady ludzi, którzy po śmierci przekształcili się w zawistne duchy, siejące zamęt w świecie rzeczywistym, dopóki nie zostały poświęcone. W powieści z jedenastego wieku, *Genji monogatari*, pojawia się aluzja do damy dworu Rokujo, która jeszcze za życia zyskuje nadludzkie moce i potrafi przebywać w dwóch miejscach jednocześnie, nawiedzając swoich wrogów. Takie niewytłumaczalne przerażające zjawiska nazywano *mononoke*. W okresie Kamakura, między 1185 a 1333 rokiem, największe zainteresowanie budziły historie o *tsukumogami*, czyli o ożywionych przedmiotach codziennego użytku. Uważano, że po stu latach istnienia przedmiot zyskuje ducha, uprawniając go do oszukiwania ludzi.

Pierwsze pisemne antologie *yōkai* pojawiły się w okresie Edo, między 1603 a 1868 rokiem. Zaczęto wówczas systematyzować i organizować wiedzę o świecie, rezultatem czego było powstanie wielu słowników, almanachów, przewodników i map. Wśród wpisów w encyklopedii *Kinmozui* pojawiły się opisy olbrzymów, demonów, istot fantastycznych oraz zwierzęcych.

Wraz z popularyzacją czytelnictwa w Japonii powstawało coraz więcej wyobrażeń potworów. Popularną rozrywką było też wspólne opowiadanie i wysłuchiwanie strasznych historii, zwane *kaidan*. Na ich podstawie stworzono pierwszą ilustrowaną encyklopedię potworów *Gazu-hyakki-yakō*. Zawierała ona opisy i ilustracje ponad dwustu niezwykłych istot i duchów (Japoland.pl 2020).

Yanagita Kunio twierdzi, że niektóre potwory japońskie są tradycyjnymi historycznymi i zapomnianymi bogami Japonii. W książce *Hitotsume Kozō*, pokazuje, jak starożytni bogowie są degradowani do małych potworów oraz istot z baśni ludowych, jak na przykład *kappa*, który niegdyś był potężnym bóstwem wody. Obecnie w Japonii nadal istnieje kilka jego kapliczek. Wiele *yōkai* ma również silne więzi z buddyzmem. W okresie Edo kilka osobliwych potworów i bogów zostało sprowadzonych z Indii i Chin, po czym zostały przemienione w role japońskich *yōkai*. Podobnie jak poprzednio, te potężne niegdyś istoty stały się bezmyślnymi stworzeniami (Davisson 2013a). Tradycyjnie popularnymi

terminami na określenie duchów pośrednich i dziwnych omenów w języku japońskim były *mononoke*, *ayakashi* oraz *bakemono*.

Wzrost popularności terminu *yōkai* przypada na epokę Meiji, koniec dziewiętnastego i początek dwudziestego wieku (Pl.wikipedia.org 2021b; Spurgiasz 2015: 71-81). Ta popularność wiąże się z pracami folklorystycznymi Enryō Inoue, w których zastosował on celowo określenie *yōkai* zamiast *mononoke*, kierując się pobudkami ideologicznymi. Przez zmianę terminu z kojarzonego głównie z zabobonem *mononoke*, na neutralne określenie *yōkai*, badacz chciał wykazać, że Japonia jest nowoczesnym społeczeństwem.

Termin *mononoke* pojawia się po raz pierwszy w ósmym wieku i oznacza dziwną istotę lub zjawisko. W jedenastym wieku to określenie przypisano niewidzialnej postaci, która, jak wówczas uważano, ma charakteryzować ludzkiego ducha. To określenie było stosowane do nazwania pośrednich istot duchowych oraz niespotykanych, niezrozumiałych zjawisk, zarówno dobrych, jak i złych omenów (En.wikipedia.org 2021; Spurgiasz 2015: 71-81; Foster 2017: 34).

Termin *ayakashi*, jak opisuje Michał Spurgiasz, to „dziwne widziadło pojawiające się nad wodami. Był on stosowany do określenia *mononoke* pojawiającego się nad powierzchnią wody” (Spurgiasz 2015: 73). Termin ten jest powiązany również z teatrem *nō*, gdzie służy do określenia osoby opętanej przez siły nadprzyrodzone, która przeżywa bardzo silne emocje. Taka osoba wygląda na opętaną lub jak postać nadprzyrodzona (Spurgiasz 2015: 73).

Termin *bakemono* lub *obake* oznacza zmienną, skrywającą swe prawdziwe oblicze rzecz. Pochodzi od słowa *bakeru* określającego zmianę, przebranie kształtu, formy czy wyglądu. Pojęcie to obejmuje wszystkie istoty odstające od porządku naturalnego oraz istoty posiadające niespotykane umiejętności. *Bakemono* zazwyczaj przyjmuje postać człowieka lub pojawia się w przerażającej postaci. Obecnie terminem tym można określić osobę złą albo coś lub kogoś o dużym kształcie (Pl.wikipedia.org 2021c; Spurgiasz 2015: 71-81; Foster 2017: 38).

Niełatwo jest jednoznacznie określić, na jakie kategorie dzieli się *yōkai*, bowiem istnieje wiele podziałów klasyfikujących potwory, choć brakuje jednoznacznego kategoryzującego każdego demona (Stawarz 2019: par. 1).

Tradycyjny podział *yōkai* zasugerował Shigeru Mizuki. Podzielił on *yōkai* na cztery osobne kategorie: *yūrei*, *kajirō*, *henge*, *chōshizen*. *Yūrei* wedle Mizuki są to *yōkai* powstałe z duchów oraz duchów zmarłych ludzi przebywających nadal na ziemi. Jest nim dusza, która po śmierci nie zaznała spokoju z powodu wcześniej przeżytych silnych emocji. Kiedyś traktowano je bardzo poważnie, ponieważ mogły przyczynić się do katastrof i nieurodzajów. *Kajirō/Kaiju* oznacza potwora;

tu przynależą zwierzęta i insekty posiadające nadprzyrodzone umiejętności. Do *henge* przypisane są wszystkie monstra posiadające umiejętność zmiany kształtu. *Chōshizen* to z kolei dziwne, tajemnicze zjawiska. W tej kategorii mieszczą się zarówno wszystkie *yōkai*, niepasujące do poprzednich kategorii, jak i zadziwiające fenomeny świata naturalnego. Można stwierdzić, że istnieje około tysiąca różnego rodzaju gatunków potworów japońskich. Jeśli jednak ograniczyć zakres do tych zawartych na ikonografii oraz zawierających informację o nich, można wówczas wyróżnić około czterystu gatunków, a i to nie licząc potworów powstałych poza Japonią. Zaznaczyć zatem trzeba, że stworzenie bestiariusza zawierającego kompletną bazę potworów japońskich jest wręcz niemożliwe, potrzeba by do tego całego komitetu uczonych, a i tak ostateczny rezultat mógłby nie być kompletny (Japoland.pl 2020; Davisson 2010a; Davisson 2012; Foster 2017: 135; Spurgiasz 2015: 71-81).

Folklorysta Tsutomu Ema dzieli potwory na kategorie przedstawione w *Nihon yōkai henge shi* i *Nihon obake no rekishi*. Pierwsza kategoria oparta jest na różnych podstawach, jak choćby na prawdziwej formie: człowieka, zwierzęcia, rośliny, obiektu oraz zjawiska naturalnego. Druga kategoria związana jest ze źródłem mutacji potwora, która dzieli się na: mutację związaną ze światem człowieka, duchową lub psychicznie powiązaną, związaną z materiałem oraz mutację związaną z zaświatami lub reinkarnacją. Trzecia kategoria określa wygląd zewnętrzny dzieląc na różne postacie, takie jak: człowieka, zwierzęcia, obiektu, rośliny, artefaktu, struktury lub budynku, przedmiotu lub zjawiska naturalnego, dodatkowo oddzielnie klasyfikuje się potwory o wyglądzie składającym się na więcej niż jedną z tych kategorii. Ostatnim podziałem jest miejsce występowania potworów, jak np. góry, morza czy pustynie i zjawiska którymi się otaczają, np. wichury, powodzie (Wikinew.wiki 2021).

Inny podział oparty na analizie strukturalnej, zaproponował Kazuhiko Komatsu. Podstawą dokonanej przezeń klasyfikacji jest sklasyfikowanie *yōkai* na zdarzenie, obecność oraz przedstawienie. Zdarzenie jest doświadczeniem czegoś zagadkowego i niepojętego, w którym biorą udział wszystkie zmysły. Przeważającą rolę odgrywa bodziec wzroku oraz słuchu. Obecność jest ściśle powiązana z uczuciami oraz procesem nadawania emocji u ludzi. Zjawiska atmosferyczne potrafią być przejawem przychylności lub jej braku, dla istot nadprzyrodzonych. Huragan może stanowić wyraz gniewu, a jakaś przychylność czy powodzenie w życiu przykład faworyzacji. W przedziale przedstawienia mieszczą się materialne formy *yōkai*, takie jak posągi czy ryciny (Spurgiasz 2015: 71-81).

Przykłady *yōkai*

Głównym podziałem potworów japońskich jest ten kategoryzujący je według pięciu typów. Są to omamy sensoryczne, hybrydy, ożywione przedmioty, duchy osobowe oraz magiczne zwierzęta.

Hybrydy łączą w swojej grupie największą liczbę *yōkai*. Mają one cechy zwierzęce oraz ludzkie. Zwykle są to humanoidy o nietypowym kolorze skóry, posiadające atrybuty przywodzące na myśl świat zwierzęcy, jak na przykład łuski, rogi, dzioby czy też ptasie szpony. Reprezentantami tej zbiorowości są istoty takie jak: krwiożercze gobliny, *tengu* wywodzące się od niebiańskiego psa, będące humanoidami z czerwonymi twarzami o długim nosie i ptasią głową lub skrzydłach. Przybyły one do Japonii z Indii i wywodzą się od boskich stworzeń *garuda*, ludzi przypominających ptaki, które odwiecznie wojowały z wężami *naga*. Są one przedstawiane w szarej szacie, przypominającej ubiór górskiego pustelnika, noszą także sandały. Mówi się, że osoby skupione na sobie, egoistyczne, w następnym życiu odrodzą się właśnie jako *tengu*. Uważa się je za bóstwa gór, zamieszkujące wysokie drzewa (Kozyra 2011: 349; Spurgiasz 2015: 71-81). Chronią one japońskie lasy i morza, przez co czasem są czczone w świątyniach i uczestniczą w rytuałach (Japoland.pl 2020).

Oni są zwalistymi, potężnymi humanoidami, często wyposażonymi w niespotykaną u ludzi liczbę oczu, palców oraz kły, rogi i szpony. W odróżnieniu od znanych diabłów, *oni* nie miały ogonów. Ich skóra może być dowolnego koloru. Zwykle przedstawiane są w ikonografii oraz na rzeźbach jako półnagie osoby o dzikim wyglądzie. Dość często portretowane są jako ludożercy. Część z nich może też być niegroźna dla ludzi, jednak są to bardzo nieliczne przypadki. *Oni* zamieszkują góry oraz lasy. Utożsamiane są z chorobami, klęskami i nieszczęściem. Potrafią latać i spadać z nieba, w celu porwania duszy złego człowieka, który właśnie umiera (Pl.wikipedia.org 2021d; Spurgiasz 2015: 71-81). Pierwsze wzmianki o *oni* dobrze opisuje Renata Iwicka, która pisze, że:

wystąpił po raz pierwszy w *Izumo fudoki* w historii jednookiego demona, który zjawił się niespodziewanie w obrębie spokojnej rolniczej społeczności w Ayo i pożarł uprawiającego pole mężczyznę [...]. W *Nihongi* jest również użyty znak określający demona do opisu mężczyzny w bambusowym, szerokim kapeluszu, którego zobaczył cesarz Tenchu podczas ceremonii pogrzebowych ku czci swojego ojca cesarza Jomei (Iwicka 2017: 66).

Autorka wspomina, że pierwszy raz określenie *oni* użyto w siódmym wieku, a ich pochodzenie wywodzi się od *yomatsu-shikone*, czyli piekielnych jędz (Iwicka 2017: 66-67). Jak można zauważyć, wygląd *oni* znacznie ewoluował na przestrzeni lat.

Jak pisze Natalia Stawarz o *oni*: „Demon ten był ściśle związany z *jigoku*, czyli japońskim wyobrażeniem piekła. W jego kompetencjach było prowadzenie grzeszników do tych ponurych, podziemnych zaświatów oraz poddawanie ich niewyobrażalnym i bardzo bolesnym torturom” (Stawarz 2019: par 3).

Interesującymi *oni* są *ama-no-jyaku* oraz *ka-sha*. *Ama-no-jyaku* jest małym, acz sprytnym diabłem o buddyjskim pochodzeniu. Posiada on rogi oraz ogon. Potrafi czytać w myślach oraz sercach ludzi. Potrafi kusić ludzi o słabych duszach i nie spocznie, póki nie złamie ich woli. Sprawia, że ludzie grzeszą i idą do piekła. *Ka-sha* wygląda jak duży humanoidalny tygrys. Przed i po jego pojawieniu się na niebie tworzy się wir z czarnych chmur. Przez niego *ka-sha* przechodzi do świata ludzi i zabiera ze sobą ciała zmarłych, którzy za życia bardzo zgrzeszyli.

Przykładem domowego potwora jest *gama*, występujący pod postacią wielkiej żaby lub ropuchy, który jest w stanie połknąć człowieka w całości. Potwór żyje pod podłogą starych domów. W nocy przy pomocy swojego długiego języka wysysa siły życiowe z gospodarzy na tyle, że stają się chorzy i osłabieni, co sprawia, że nie są w stanie się poruszyć. Wówczas *gama* przychodzi do domu i zjada ludzi jednym kęsem (Gould 2003: 16, 30, 31).

Ożywionymi przedmiotami zgodnie z japońskimi przekonaniem stawał się dowolny przedmiot po osiągnięciu pewnego wieku lub po porzuceniu przez właściciela. Jak pisze Natalia Stawarz:

Zwyczajne rzeczy, które znajdują się w wyposażeniu każdego japońskiego domostwa, po pewnym czasie mogą przybierać demoniczną formę. Umownym czasem przemiany jest osiągnięcie przez dany przedmiot granicy wieku stu lat. Wtedy zyskuje on swego ducha *seirei* i może rozpocząć demoniczną przygodę, zwołując ludzkie serca. Wspólną nazwą tego typu demonów jest *tsukomogami*” (Stawarz 2019: par. 4).

Taki przedmiot może później nabyć świadomość i stać się istotą demoniczną. Ożywionymi przedmiotami mogą być naczynia, akcesoria, odzież oraz różnego rodzaju obiekty. Te przedmioty słyną ze swojej złośliwości i łatwego wpadania w gniew, z uwagi na brak uwagi i należytego traktowania przez właściciela po ich wykonaniu czy zakupieniu. Porzucone przedmioty po osiągnięciu stu lat stają się mściwe, zyskując mordercze skłonności, w szczególności ukierunkowane na ich właścicieli. W literaturze pojawiają się one od ósmego wieku, okresu Heian.

Przykładami istot należących do tej grupy są na przykład *karakasa* czyli porzucona parasolka, zwykle portretowana jako skacząca na jednej nodze, posiadająca jedno oko oraz bardzo długi język. Zwiastuje ona złą pogodę. *Hahakigami* to miotła, którą można spotkać w zimne wietrzne poranki. *Bakezōri* jest zapomnianym sandałem, który nabył świadomość. Posiada dwie nogi, dwie ręce i jedno oko. Uaktywnia się nocą, biegając i hałasując po korytarzach nawiedzonego domostwa. *Biwa boku-boku* jest instrumentem, przypominającym lutnię, który niegdyś był używany przez grajków do śpiewania opowieści i poematów. Ma on ciało człowieka ubranego w strój kapłana. Można go napotkać w nocy zawodzącego płaczem i wzywającego właściciela do opieki nad nim (Pleskaczyńska 2017; Spurgiasz 2015: 71-81).

Następnym przykładem ożywionego potwora jest również *ungaiiko*. Wspomniany już Spurgiasz opisuje tego potwora jako

przekłete fioletowe lustro, które więzi w sobie każdego człowieka poniżej trzynastego roku życia, który się w nim przejrzy. Wiek ofiary nie jest przypadkowy. Zwyczajowo *yōkai* osiągają dojrzałość, gdy ukończą trzynaście lat. Celem *ungaiiko* są jedynie dzieci, a z punktu widzenia *yōkai* czternastoletni bądź starszy człowiek dzieckiem już nie jest” (Spurgiasz 2015: 77). Autor wskazuje również, w jakim wieku *yōkai* osiąga pełnoletność, a więc trzynastu lat.

Yōkai z kategorii omamów sensorycznych manifestują się przez wrażenie ponadnaturalnej obecności. Sposób ich przejawiania się jest ściśle związany z zaburzeniami sensorycznymi. Można napotkać opisy istot takich jak *betobeto-san*, będących niewidzialnymi duchami, które podążają za ludźmi nocą, wydając odgłos kroków, *ato-oi-kozō* czyli niewidzialne duchy zmarłych dzieci, *azuki-arai* będący duchem imitującym odgłosy mycia fasoli. Innym *yōkai* przynależącym do tej grupy jest *furusoma*, czyli widmowy dźwięk cięcia drzewa, rozlegający się w środku nocy w lesie (Pl.wikipedia.org 2021a; Spurgiasz 2015: 71-81).

Do kolejnego bardzo interesującego i popularnego typu *yōkai* przynależą wszelkiego rodzaju nadnaturalne zwierzęta. Zazwyczaj mają one zdolności magiczne, możliwość zmiany kształtu i dar ludzkiej mowy. Mogą pojawiać się w określonych lokalizacjach, zazwyczaj o zmierzchu. Posiadają usposobienie chimeryczne. Sposób w jaki traktują człowieka zależy wyłącznie od ich kaprysu i humoru. Należą do nich na przykład: *kitsune* czyli najbardziej rozpoznawalna istota z mitologii japońskiej. Inne jej nazwy to: *ninko*, *osaki-gitsune*, *kuda-gitsune*, *nogitsune*. Jest ona zmiennokształtnym niezwykle inteligentnym lisem, mogącym dowolnie manipulować

swoją płcią, a od zwykłego zwierzęcia różniącą się niespotykaną liczbą ogonów, dochodzącą aż do dziewięciu. Demonstruje ona siły dobra, jak i zła. Potrafi opętać dusze niewinnych ludzi, a jej działanie jest nieprzewidywalne (Kozyra 2011: 393; Spurgiasz 2015: 71-81; Foster 2017: 205). Michael Foster pisze:

Kitsune jest wszechstronnie utalentowany. [...] Może być niebezpiecznym zmiennokształtnym, może opętać człowieka i nim zawładnąć [...] nie będzie przesadą stwierdzenie, że we współczesnej Japonii ten uroczy, sprytny oszust, roztaczający aurę zagrożenia i złośliwości, jest zarówno podziwiany i czczony, jak i otaczany strachem” (Foster 2017: 205).

Kitsune jest powiązana z Inari, *kami* pól ryżowych. Do dnia dzisiejszego potrafi być z nią przedstawiana, na przykład w postaci posągów strzegących świątynię tego bóstwa. Jednak opowieści o tym niezwykłym lisie pierwotnie pochodziły z Chin, funkcjonując tam jako opowieści o uwodzicielskiej kobiecie z umiejętnościami przemiany w lisa, które do Japonii trafiły w formie pisemnej. Jak pisze Stawarz: „Dziki lisy rozkoszowały się krzywdzeniem i dokuczaniem ludziom. Niekiedy ich złośliwości były tak dolegliwe, że w konsekwencji doprowadzały nieszczęśnika do choroby psychicznej, a nawet śmierci” (Stawarz 2019: par. 1). To przekonanie było tak zakorzenione w świadomości ludowej, że za każdą niewyleczalną chorobę obwiniano *kitsune* (Stawarz 2019: par. 1; Kozyra 2011: 393; Spurgiasz 2015: 71-81; Foster 2017: 205).

Nekomata lub inaczej zwany *bakeneko* jest starym kotem, wywodzącym się od kotów domowych, którego ogon z czasem ulega rozdwojeniu. Można również nazywać go „kotem o rozdwojonym ogonie” lub „widłooogoniastym kotem”. Foster wspomina w cytowanej już książce:

Podczas kiedy kot osiągnie określony wiek, jego ogon się rozdwoja, a on sam zaczyna się zachowywać niebezpiecznie i podejrzanie. Jedną z wczesnych opowieści o *nekomacie* z roku 1233 opisuje stworzenie z oczami jak kot i cielskiem ogromnego psa. W ciągu jednej nocy stwór ten pożarł siedmiu lub ośmiu ludzi. *Nekomata* często są opisywane jako niezwykle wielkie koty żyjące w górach i lasach, ale widywane również w miastach i miasteczkach” (Foster 2017: 244).

Podczas procesu rozdwojania ogona wytwarzają się jego zdolności magiczne. Ma umiejętność wskrzeszania i kontrolowania zmarłych. Zapamiętuje on urazy i w celu zemsty często kontroluje zmarłych krewnych dręczyciela, nawiedzając

ich, dopóki nie uzyska od nich przeprosin, uwagi oraz jedzenia. Z *nekomatą* wiąże się mit o tym, że im starszy i im gorzej traktowany jest kot, tym potężniejszą stanie się *nekomatą* w przyszłości. Zwykle *nekomata* w ludzkiej postaci pokazuje się jako starucha (Pl.wikipedia.org 2021e; Spurgiasz 2015: 71-81). Agnieszka Kozyra pisze: „Uważano, że tylko koty, które przeżyły ponad dziesięć lat (w innej wersji: ponad czterdzieści) mają zdolność transformacji i stają się kotami-potworami” (Kozyra 2011: 434).

Żółwiopodobne wodniki, będące rzecznyimi potworami zwanymi *kappa*, lubią płać niewinne figle. Jak konstatuje Kozyra „Nie tylko obarczano *kappy* winą za utonięcia, ale także przypisywano tym stworzeniom wojowniczą naturę, gdyż często wyzywały ludzi na pojedynki” (Kozyra 2011: 330). Ich pierwowzorem były prawdopodobnie salamandry. *Kappa* słyną z dobrych manier oraz uwielbienia do ogórków i sumo. Historie o nich pomagały utrzymać dzieci z dala od rzek i ułatwiały rodzicom ich pilnowanie, zapobiegając nieszczęściu (Japoland.pl 2020; Japonia-info.pl 2014). Jako ciekawostkę można dodać również stwierdzenie Kozyry o tym, że:

Wierzono, że w wodzie *kappy* stają się przezroczyste i dlatego nie można ich dostrzec, gdy podpływają, by utopić swoją nieostrożną ofiarę. W niektórych rejonach wyspy Kiusiu zachowały się podania o tym, że istoty te potrafią fruwać i na początku zimy odlatują znad morza w góry. (Kozyra 2011: 332).

Interesującym przykładem magicznych zwierząt są również smoki. Początkowo za bóstwa wody uważano węże, jednak po napływie do Japonii wierzeń chińskich związanych ze smokami kontrolującymi opady deszczu, motywy obu kultur wymieszały się i za władców mórz zaczęto uważać smoki. Potrafiły zarówno latać, jak i nurkować. Smok stał się dobrym omenem, choć można go było jednak rozgniewać, a wówczas przywoływał on trąby powietrzne (Kozyra 2011: 454-456).

Duchy osobowe są ostatnim i najbardziej skomplikowanym z zaproponowanych typów. Mieszczą się w tej kategorii wszelkiego rodzaju istoty nadnaturalne pochodzenia ludzkiego, czyli powracające duchy zmarłych lub ich część, wydzielony element duszy żywego człowieka oraz ludzie, którzy przeszli przemianę pod wpływem silnych emocji lub zostali opętani przez jakiegoś ducha. Można wyróżnić szczególnie trzy typy złych duchów: *yūrei*, *ikiryō* oraz *ayakashi*.

Yūrei określają wszystkie powracające duchy zmarłych charakteryzujące się przywiązaniem do miejsca lub do osoby. Symbolizują one martwą i zimną

przeszłość, której niechcianą w terażniejszości. Przywiązują nas ludzi do momentów i nie pozwalają iść ku przyszłości. Ich wygląd zwykle zwraca uwagę: są odziane w biały strój, mają długie, nieułożone włosy, są pozbawione stóp. *Yūrei* zazwyczaj mają bezwładne ręce, które trzymają podkurczone blisko ciała lub zwieszane są wzdłuż tułowia. Za ich atrybut uznawane są *hitodama* czyli dwa małe duszki ukazujące się pod postacią błędnych ognii, które unoszą się w pobliżu ducha. Najbardziej popularnymi duchami są: *Oyuki*, *Okiku*, *Ubuime*, *Oiwa*, *Seigen* czy *Otsuyu* (Davisson 2018: 12-139 ; Spurgiasz 2015: 71-81).

Duchy *ikiryō* często występują w literaturze klasycznej oraz średniowiecznej. Najsilniejszą motywacją dla tych duchów jest jakikolwiek zatarg z ofiarą, czyli osobą, na której ten duch wywiera swoją zemstę (Iwicka 2017: 85-86). Spurgiasz opisuje *ikiryō* jako

część duszy żywej osoby, która opuszcza ciało pod wpływem silnych emocji. Może ona opętać zarówno wroga, którego potrafi doprowadzić do upadku, jak i człowieka swojej rodziny, który może dokonać zemsty. *Ikiryō* ma dwojaką możliwość manifestacji: może pojawiać się jako kopia żywej osoby, od której się oddzieliła, bądź też przybrać formę *hitodama* (Spurgiasz 2015: 78).

Dla doprecyzowania dodać trzeba, że *hitodama* jest duchem kuli ognia, pojawiającym się przy śmierci. *Ikiryō* przejawia się w formie upiornej, półprzeźroczystej lub jako postać ludzka. Człowiek pozostający pod wpływem złego ducha może być tego nieświadomy, a fizycznym objawem może być zmęczenie (Iwicka 2017: 86).

Ayakashi jest klasą, która wiąże się przede wszystkim z teatrem *nō*. Maski je uosabiające stanowią zazwyczaj narzędzie do odegrania roli gniewnych duchów zmarłych wojowników, ludzi opętanych gniewem i istot demonicznych. Maski z reguły są białe i odznaczają się złośliwymi okrągłymi oczami oraz dzikim wyrazem twarzy (Spurgiasz 2015: 71-81).

Cechy *yōkai* oraz sposób ich powstania

Yōkai posiadają zespół definiujących je cech. Zwykle są przedstawiane jako postaci ambiwalentne, podążające przede wszystkim za głosem własnej natury, nawet jeśli swoją aktywnością zagrażają życiu człowieka. Zostały one stworzone w konkretnym celu, do którego dążą. *Yōkai* obdarzone są niezwykle długim życiem,

przekraczającym żywot ludzki. Są jednak śmiertelne i zniszczalne. Sporą ich część stanowią hybrydy, łączące w sobie cechy ludzkie ze zwierzęcymi oraz cechy przedmiotów, z cechami istot żywych. Potwory nie są otaczane kultem i podlegają stałym przemianom. Nowe demony generowane są w zasadzie codziennie na potrzeby filmu, literatury i gier komputerowych, w związku z czym szybko uzyskują status *yōkai*. Co więcej, Japończycy rozszerzyli zasięg tego terminu o wszelkie istoty nadprzyrodzone pochodzące spoza Japonii. Stąd też określenie *yōkai* również jest stosowane wobec istot niepochodzących z Japonii. Stanowią one personifikacje lęków człowieka bądź są wykładnią nieopisanych zjawisk powodowanych przez nieznaną siłę. Potwory manifestują się w sposób specyficzny. Strefą ich działania są miejsca graniczne, gdzie jedna sfera przechodzi w drugą, na przykład cmentarze, góry czy przestrzeń między wodą a lądem (Spurgiasz 2015: 71-81).

Można się zastanawiać, czemu mogą służyć potwory japońskie w sztuce albo kulturze. Odpowiedź jest dość prosta i powiązana z ich powstawaniem. Istnieje wiele różnych sposobów, dzięki którym pojawiają się nowe *yōkai*. Pierwszy z nich opiera się na procesach powiązanych z dążeniem do nazwania lęku oraz próbie przypisania do uprzednio niewyjaśnionego zdarzenia. Są one wyjaśnieniem zjawisk niewytłumaczalnych, powodujących w ludziach strach czy obrzydzenie. Istotnym elementem są ludzkie emocje, szczególnie silne takie jak: strach, tęsknota czy nienawiść. Kolejnym rozróżnieniem jest demonizacja postaci historycznych oraz intensywne zmiany powodowane przez naturę, takie jak klęski żywiołowe, także strach przed śmiercią bliskich, chorobami oraz lęk przed zwierzętami, w szczególności zaś obawa dotycząca zjedzenia przez jakąś bestię, tworzy nowe opowieści. Zmiana otoczenia między środowiskiem miejskim a wiejskim stanowiła w epoce Meiji istotny czynnik przyczyniający się do powstania nowych *yōkai*. Samo trwanie w czasie, odpowiednio długi okres życia zwierząt czy roślin lub oznaczony moment użytkowania przedmiotów sprawia, że powstaje nadprzyrodzony status. Myślenie o mocy przewyższającej siły człowieka rodzi nowe potwory, podobnie jak chęć wiary w coś, co ma władzę nad śmiercią, coś niezniszczalnego. (Davisson 2010b; Spurgiasz 2015: 71-81). Emocje i strach u ludzi leżały więc u podstawy w wielu aspektów życia. Jak pisze Iwicka:

Lęk przed epidemiami był tak duży, że zaczęto personifikować choroby, aby łatwiej można było przebłagać źródło ewentualnej klęski. Nadanie chorobom postaci ułatwiało kontakt i prośby, znacznie łatwiej jest bowiem prosić konkretną siłę, zwłaszcza spersonifikowaną niż abstrakcyjną. [...] Nadanie formy nieprzyjaznej sile ułatwiało

także opracowanie sposobu zniszczenia owej formy, z tego też względu wszystkie negatywne zjawiska po prostu musiały otrzymać konkretną postać (Iwicka 2017: 79).

Zatem potwory japońskie powstają w celu wytłumaczenia zjawisk, emocji i mają służyć jako ostrzeżenie dla ludzi przed danymi sytuacjami, aby nie popełniali błędów.

Interesująco odpowiada Dylan Foster na pytanie, dlaczego te potwory w ogóle się pojawiają, stwierdzając, że:

są wywołującymi dreszcze, niedającymi się wyjaśnić stworami kryjącymi się gdzieś na obrzeżach wiedzy, a równocześnie są wizerunkami – czasami przerażającymi, czasami sentymentalnymi lub śmiesznymi – zbudowanymi z naszych wyobrażeń na temat tego, jak takie stworzenia mogłyby wyglądać. Ostatecznie próby zdefiniowania *yōkai* okazują się mniej ciekawe niż pytania i dyskusje, jakie pojawiają się przy okazji (Foster 2017: 50).

Następny już, współczesny sposób powołania *yōkai*, opiera się na funkcjonowaniu nowych mediów. *Yōkai* istnieje w świadomości społeczeństwa za sprawą gier komputerowych, filmów grozy i literatury. Najważniejsza w tym procesie jest rola Internetu. Użytkownicy forów wymieniają się historiami, opisującymi spotkania z różnego rodzaju *yōkai*. Znaczącym czynnikiem są również *midnight games* czyli zabawy oparte na wymyślnych rytuałach, które mają zwrócić na siebie uwagę zagniewanego *yōkai*. Celem gry jest zwykle przetrwanie do rana lub spotkanie się twarzą w twarz z duchem. Interesującą formę mającą związek z powstaniem nowych *yōkai*, stanowią obce wpływy. Powoli wprowadzono elementy obce związane głównie z kwestią wyglądu. Japońskie plakaty propagandowe z okresu II wojny światowej zapożyczyły zachodnioeuropejską ikonografię postaci antropomorficznej Śmierci. Pojawiają się na nich postaci podobne do zachodniego stylu wizualnego, które swoim działaniem popychają ludzi do zguby (Spurgiasz 2015: 71-81).

Podsumowanie

Potwory w Japonii powstały już w starożytności i następnie ewoluowały na przestrzeni wieków, pojawiały się nowe potwory jak i rozszerzano historię oraz opis już istniejących. Pierwotnie miały budzić grozę i były przestrożą dla dzieci,

jak i dorosłych. Można podzielić *yōkai* na kilka różnych kategorii oraz grup, w których zawierają podobne cechy wspólne. Nie ma dwóch takich samych potworów, o cechującym ich wyglądzie, historii i niosącej ze sobą takiej samej przestrodze. Każdy potwór był, i jest, stwarzany w konkretnym celu. Obecnie potwory mają nadal wpływ na życie oraz istnieją głęboko w świadomości ludzi, funkcjonują także w opowieściach dla najmłodszych. Corocznie odbywa się wiele wydarzeń tematycznych na ich temat. Nie są jednak już tak makabryczne jak kiedyś, a wręcz fascynują i pobudzają wyobraźnię.

Źródła cytowań

- DAVISSON, ZACK (2010a), 'Publikacja – Open access. Secrets of yokai', w: *Hyakumonogatari Kaidankai*, online: <https://hyakumonogatari.com/2010/11/03/secrets-of-the-yokai/>, [dostęp 25.07.2021].
- DAVISSON, ZACK (2010b), 'Publikacja – Open access. Secrets of yokai II', w: *Hyakumonogatari Kaidankai*, online: <https://hyakumonogatari.com/2010/11/08/secrets-of-the-yokai-ii/>, [dostęp 25.07.2021].
- DAVISSON, ZACK (2012), 'Publikacja – Open access. What does yokai mean in english', w: *Hyakumonogatari Kaidankai*, online: <https://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what--does-yokai-mean-in-english/>, [dostęp 25.07.2021].
- DAVISSON, ZACK (2013a), 'Publikacja – Open access. What's the difference between yurei and yokai', w: *Hyakumonogatari Kaidankai*, online: <https://hyakumonogatari.com/2013/11/15/whats-the-difference-between-yurei-and-yokai/>, [dostęp 01.08.2021].
- DAVISSON, ZACK (2013b), 'Publikacja – Open access. A brief history of yokai', w: *Hyakumonogatari Kaidankai*, online: <https://hyakumonogatari.com/2013/02/05/a-brief-history-of-yokai/>, [dostęp 01.08.2021].
- DAVISSON, ZACK (2018), *Yūrei. Niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, przekł. Aleksandra Czwojdrak, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 12-139.
- EN.WIKIPEDIA.ORG (2021), *Yōkai*, online: <https://en.wikipedia.org/wiki/Yōkai>, [dostęp 25.07.2021].
- FOSTER, MICHAEL DYLAN (2017), *Yōkai*, przedł. Agnieszka Szurek, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 38-244.
- GOULD, ROBERT JAY (2003), *Yokai and Kaidan*, online: <https://web.archive.org/web/20101217155637/http://k-i-a.or.jp/kokusai/jigyoku/english-lesson/ts-report/r-report.pdf>, ss. 16-31 [dostęp 24.08.2021].
- IWICKA, RENATA (2017), *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 66-79.
- JAPOLAND.PL (2020), *Świat japońskich demonów*, online: <http://japoland.pl/blog/yokai-妖怪-swiat-japonskich-potworow/>, [dostęp 25.07.2021].
- JAPONIA-INFO.PL (2014), *Yōkai japońskie istoty nadprzyrodzone*, online: <https://japonia-info.pl/yokai-japonskie-istoty-nadprzyrodzone/>, [dostęp 22.06.2021].

- KOZYRA, AGNIESZKA (2011), *Mitologia japońska*, Warszawa, Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN sp. z o.o. Park Edukacja, ss. 319-393.
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2019), *Nihon-shoki*, online: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Nihon-shoki>, [dostęp 25.07.2021].
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2021a), *Lista legendarnych stworzeń Japonii*, online: https://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_legendarnych_stworzeń_Japonii, [dostęp 25.07.2021].
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2021b), *Meiji (okres)*, online: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Meiji_\(okres\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Meiji_(okres)), [dostęp 25.07.2021].
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2021c), *Obake*, online: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Obake>, [dostęp 25.07.2021].
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2021d), *Oni*, online: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Oni>, [dostęp 25.07.2021].
- PL.WIKIPEDIA.ORG (2021e), *Bakeneko*, online: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Bakeneko>, [dostęp 25.07.2021].
- PLESKACZYŃSKA, SAMANTA (2017), 'Publikacja – Open access. Tsukumogami-gdy przedmioty dożyją 100 lat...' w: *Chcemy Wiedzieć*, online: <https://www.chcemywiedziec.pl/tsukumogami-gdy-przedmioty-dozyja-100-lat/>, [dostęp 01.08.2021].
- SPURGIASZ, MICHAŁ (2015), *Yōkai – japońskie duchy liminalne*, w: *Studia Religiosa* 48 (1), Kraków: Uniwersytet Jagielloński, ss. 71-81.
- STAWARZ, NATALIA (2019), 'Publikacja – Open access. Yōkai historia dobrych demonów w tradycji japońskiej' w: *Histmag*, <https://histmag.org/Ykai-historia-dobrych-demonow-w-tradycji-japonskiej-19745>, par.1-4, [dostęp 23.09.2021].
- WIKINEW.WIKI (2021), *Yōkai*, online: <https://pl.wikinew.wiki/wiki/Yōkai>, [dostęp 25.07.2021].

Realizm magiczny jako nośnik kulturowej tożsamości. O powieści Ailo Gaupa *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna*

JAKUB RUŻNIAK

Uniwersytet Gdański
jakub_ruzniak@wp.pl

Saamowie i saamski szamanizm

Saamowie (zwani po polsku również Lapończykami) to lud zamieszkujący północną część Półwyspu Skandynawskiego oraz część Półwyspu Kolskiego. Według niektórych badaczy są oni najstarszą ludnością w Europie. Prawdopodobnie przybyli na tereny Fenoskandii tuż po przejściu lodowców. Pierwotnie zamieszkiwali oni obszar znacznie bardziej rozległy niż współcześnie, ale wraz z nadejściem innych nacji do Skandynawii (takich jak Norwegowie czy Szwedzi), Saamowie zostali zepchnięci na samą północ (Mulk 2001: 3).

Najbardziej charakterystycznym zajęciem Saamów była (i nadal jest) hodowla reniferów, która wymagała od całej społeczności całorocznej wędrówki za stadem. Jednak badacze tego ludu, Ørnulv Vorren i Ernst Manker, wyróżniają cztery grupy Saamów: leśnych, morskich, górskich i wschodnich, przy czym jedynie leśni i górcy wiedli koczowniczy tryb życia (Vorren & Manker 1980: 23-94).

Niezależnie jednak od sposobu, w jaki żyli, niezwykle ważną w lokalnej społeczności była postać szamana, *noaidiego*. *Noaidi* potrafił leczyć choroby, porozumiewał się z duchami przodków, a także widział trzecim okiem, gdzie znajduje

się zwierzyna, na którą należy zapolować. Od szamana zatem zależało w znacznie mierze przetrwanie saamskiej osady (Vorren & Manker 1980: 128-129).

O samych praktykach saamskich szamanów wiadomo jednak niewiele, głównie z powodu przymusowej chrystianizacji. Mircea Eliade, rumuński historyk religii, pisał na przykład, że szamanizm saamski zaniknął już w XVII wieku (Eliade 2001: 227). Chrześcijańscy duchowni widzieli bowiem w Saamach, a zwłaszcza w *noaidich*, dzieci samego Szatana, a teren przez nich zamieszkiwany określany był niekiedy jako „zamarznięte piekło” (*a frozen hell*, Balzamo 2014: 32-33).

Magiczny bęben

Dwa podstawowe atrybuty saamskiego szamana to magiczny bęben i joik. Same bębny występowały również w innych kulturach, między innymi u Altajczyków, Jakutów, Buriatów, Ostiaków, Samojedów czy Tatarów (Eliade 2001: 174-182). U Saamów spełniały one między innymi funkcję wróżbiarską i pomagały *noaidiemu* wpaść w trans. Istnieją cztery typy bębnów: ramowe, pierścieniowe (*gievrie alho geure*), czaszowe (*kåbdes*) i fińskie (*kannus*). Różnią się między sobą wykonaniem, ale kształt bębna zawsze jest owalny. Na membranę nanoszono różne symbole, oznaczające bogów, siły natury lub zwierzęta. Ich rozmieszczenie oraz ilość były jednak indywidualne, zależne od rejonu powstania lub nawet samego szamana, choć najczęściej pojawiającym się znakiem jest symbol słońca (*Peive*, zob. Joy 2020)¹. Do wrózenia *noaidi* potrzebował jeszcze wskaźnika, który wykonany był z kości renifera i wędrował po membranie pod wpływem uderzeń małego młoteczka (również wykonanego z kości renifera) w kształcie litery T lub Y. Przyszłość odczytywana była z tego, na jakie symbole przesunie się wskaźnik (Vorren & Manker 1980: 124-128).

Należy jednak zaznaczyć, że dla samych Saamów bęben był czymś więcej niż narzędziem do wrózenia. Niekiedy bębny określano jako „duchowe kompas” (Vorren & Manker 1980: 129), a Ailo Gaup mówił nawet, że „bęben jest naszym nauczycielem” i „żywą istotą połączoną ze wszystkimi rzeczywistościami” (von Lüpke & Gaup 2009: 286).

¹ objaśnienie tego i innych przykładowych symboli – (Garski 2007: 334).

Joik

Joik to charakterystyczny gardłowy śpiew saamski. Stanowił istotny element rytuału szamańskiego, choć nie był zastrzeżony jedynie dla *noaidich*. Joiki mogą składać się z praktycznie samych onomatopeicznych fraz (typu lo-li-lo-la), ale mogą także być poematem epickim. Jednak, jak zauważa Nils Jernsletten: „Lapończycy śpiewają o wszystkim, co dotyczy życia człowieka. Nie wydaje mi się, by należało czynić to, co zwykli robić nie-lapońscy badacze, a więc klasyfikować pieśni wedle tego, czego dotyczą – według treści albo motywu. Po co rozszczepiać życie?” (Vorren & Manker 1980: 116).

W różnych opracowaniach dotyczących joiku zwraca się uwagę na to, że jest to śpiew kompletnie nieprzystający do standardów zachodnich. Jak twierdzi saamski poeta, Nils-Aslak Valkeapää: „Joik jest niczym wirujący w powietrzu krąg. Nie ma wersów. Muzyka zachodnia ze swymi walcami i marszami wydaje się nam kanciasta. Joik ma rytm swobodny, podobny rytmom natury – a jego głos unosi się i opada, zgodnie z jego treścią” (Sibińska 2004: 239).

Co również istotne – joiku nie śpiewa się o kimś lub o czymś. Joikować można kogoś lub coś. Jak zaznacza Maria Sibińska, joik był „ważnym elementem konstruującym tożsamość Saama. Nie tylko świadczył o jego indywidualności, lecz również zaznaczał przynależność do rodu. Ktoś, kto otrzymał swój joik osobisty, stawał się członkiem społeczności” (Sibińska 2004: 238).

Historia prześladowań i dyskryminacji

Dzieje chrystianizacji Saamów sięgają XIV wieku, ale dopiero w wieku XVII stała się ona bardziej zdecydowana. Wówczas rozpoczęło się masowe palenie magicznych bębnow, które w oczach chrześcijańskich duchownych symbolizowały pogaństwo i Szatana. Wtedy też powstały pierwsze szkoły dla saamskich dzieci, gdzie duży nacisk kładziono na wiedzę o chrześcijaństwie i czytanie Biblii. Wraz z początkiem XIX wieku, kiedy to Norwegia odzyskała niepodległość, rozpoczęła się norwegizacja, w której – jak piszą Vorren i Manker – chodziło o to, aby „zmusić Lapończyków do odrzucenia swej własnej mowy i przejścia na język norweski, aby ich część kraju stała się w pełni Norwegią” (Vorren & Manker 1980: 166). W szkołach zakazywano więc porozumiewania się językiem saamskim, a w niektórych gminach aż do drugiej połowy XX wieku zabronione było także wykonywanie joiku (Sibińska 2004: 239).

Saamowie sprzeciwiali się takiemu traktowaniu, ale dopiero protest z końcówki lat siedemdziesiątych XX wieku, dotyczący budowy elektrowni na rzece Alta, zwrócił uwagę norweskiej opinii publicznej na problemy Saamów. Saamowie wówczas licznie protestowali pod parlamentem w Oslo, twierdząc, że powstająca elektrownia stanowi zagrożenie dla pastwisk reniferów.

Sama sprawa Alty została przegrana, ponieważ elektrownia ostatecznie powstała, ale protesty nagłośniły sytuację Saamów. Dzięki temu w 1989 roku działalność rozpoczął Parlament Saamów w Norwegii (Sametinget), a z biegiem czasu powstały również inne organizacje i instytucje walczące o podmiotowość Saamów.

Ailo Gaup

Na tym tle powstała w 1988 roku powieść Ailo Gaupa *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* (norweskie: *Trommereisen*), która bazuje na biograficznych przeżyciach autora. Ailo Gaup (1944-2014) urodził w norweskim Finnmarku. Jego samotna matka została zmuszona, aby oddać syna. Gaup trafił do sierocińca, a po kilku latach został adoptowany przez Norwegów z południa, przez co stracił kontakt ze swoją kulturą. Swoich krewnych po raz pierwszy spotkał, gdy podróżował po Finnmarku jako dziennikarz „Aftenposten”. W pisarstwie Gaupa widoczna jest próba samookreślenia, która to – jak pisze Sibińska – „dotyczy zarówno jednostki, jak i całej grupy etnicznej” (Sibińska 2004: 242), a „droga do siebie samego jest dla Gaupa drogą przez wieki wykorzenianej i stopniowo zapomnianej wiedzy, umożliwiającej pełniejszy kontakt z Naturą i minionymi pokoleniami” (Sibińska 2004: 242).

Gaup podróżował i zdobywał tajniki dawnej wiedzy nie tylko u *noaidich*, ale także u szamanów indiańskich. W końcu przeszedł wszystkie wtajemniczenia i sam został szamanem.

Podróż jest pierwszą powieścią Gaupa przetłumaczoną na język polski, ale nie jest to jego jedyny utwór literacki. Na fali protestów w sprawie Alty w 1981 roku powstał pierwszy teatr stworzony przez saamskich aktywistów – Beaiiváš Sámi Teáhter. Gaup był jednym z jego twórców i razem z Knutem Vallem napisał pierwszą sztukę *Våre vidder*. W 1982 roku zadebiutował jako poeta zbiorem wierszy *Joiken og kniven* (*Joik i nóż*). Później opublikował także *I Stallonatt* (*W nocy Stallo*, 1984) i poetyckie opowiadanie *Under dobbel stjernehimmel* (*Pod podwójnie rozgwieżdzonym niebem*, 1985). Jedyne powieści napisane przez

Gaup to właśnie *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* (1988) oraz jej kontynuacja, *Natten mellom dagene* (*Noc między dniem a dniem*, 1992). Oprócz tego Gaup napisał też książki *stricte* autobiograficzne i opowiadające o byciu szamanem – *Sjamansonen* (2005) oraz *Inn i naturen* (2007). Warto podkreślić, że choć Gaup identyfikował się z kulturą saamską, to pisał w języku norweskim.

Realizm magiczny w powieści

Podróż opowiada o Jonie, dziennikarzu z Oslo, który zamierza przejść wtajemniczenia szamańskie i zostać *noaidim*. Robi to z powodu nawiedzających go snów o bębnie. Jon jest przekonany, że bęben go woła, dlatego razem ze swoją żoną Lajlą powraca w rodzinne strony na północ Norwegii, aby ów bęben odnaleźć. Tytułowy bęben się odnajduje, ale jest w posiadaniu złego czarownika imieniem Henry. Jon, chcąc zostać *noaidim*, musi odzyskać bęben, a pomagają mu w tym różne duchy pomocnicze. *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* ma wszelkie znamiona powieści realizmu magicznego. Cechy te będą wymieniane za książką Tomasza Pindla *Realizm magiczny. Przewodnik (praktyczny)* (2014: 36-51).

Po pierwsze powieść osadzona jest w realnej rzeczywistości. Narrator nie podaje zbyt dużo szczegółów geograficznych, ale pojawia się informacja o górze Saana² (*notabene* jest to święta góra Saamów; Pihl 2019: par. 2), znajdująca się po fińskiej stronie granicy, którą Jon kilkakrotnie przekracza, aby odwiedzić znajomych.

Po drugie, pojawiają się elementy magiczne, które – jak podkreśla Pindel – „nie dziwią bohaterów ani narratora” (Pindel 2014: 38), czego przykładem jest choćby poniższy cytat:

Przez ścianę w pokoju weszli prababka z pradziadkiem. Oboje skinęli jej [Lajli – J.R.] głową. Oboje mieli na sobie jasne ubrania. Pradziadek miał na głowie piękny, ogromny pióropusz. Zniknęli równie prędko, jak się ukazali, a ściana pozostała równie nienaruszona. To pradziadek wykarczował ziemię, na której leżało gospodarstwo. Mieszkało się tu bezpiecznie [...] (Gaup 2004: 62).

² W powieści jednak, zarówno w oryginale, jak i w tłumaczeniu, góra ta pojawia się jako „Saanen” (Gaup 1988: 30; 2004: 31).

Co interesujące, w powieści pojawia się ojciec Lajli, Tomas, który jest przeciwny dawnym wierzeniom („Powinniśmy się cieszyć, że przesady zostały pogrzebane, że odeszły w pogańską przeszłość”; Gaup 2004: 80). Dla Jona postawa Tomasa to lęk przed diabłem. Warto jednak zaznaczyć, że choć Tomas przedstawia zjawiska magiczne w zupełnie innym świetle niż reszta rodziny, to nie zaprzecza ich istnieniu. Świadczą o tym jego wypowiedzi: „Ale trzeba było kamieniom składać ofiary. Im więcej ofiarowywano, tym więcej kamień się domagał” (Gaup 2004: 80) czy też, że istoty podziemne „nic innego nie robiły, jak tylko dokuczały ludziom [...]. Wykręcały krowom kopyta, jeśli nie spełniało się ich życzeń” (Gaup 2004: 81).

Kolejna kategoria, o której pisze Pindel, to poddawanie w wątpliwość powszechnie przyjętych kategorii czasu, tożsamości i miejsca. W *Podróży* wielokrotnie mowa jest o tak zwanym Czasie Snu, podczas którego wszystko dzieje się po raz pierwszy (Jon nazywa ten czas również „mitologicznym czasem terazniejszym”, Gaup 2004: 53). Kategoria miejsca również jest zachwiania, bowiem pod koniec książki główny bohater przechodzi „między światy”. I, co ważne, robi to nie w czasie transu, ale jak najbardziej fizycznie:

Wtedy pień drzewa otworzył się i ukazał się człowiek. Piękny, nagi mężczyzna, znacznie mniejszy od Jona.

— Wiesz, dokąd idziesz? — zapytał mężczyzna.

Jon znieruchomiał.

— Powinieneś wiedzieć. Wchodzisz teraz między światy — rzekł mężczyzna i zniknął (Gaup 2004: 179).

Następna cecha, czyli animalistyczne postrzeganie świata, które wypływa z tak zwanej mentalności magicznej (charakterystycznej dla ludów pierwotnych), również ma swoje odbicie w powieści Gaupa. Bęben ma bowiem własną wolę i to właśnie ona decyduje *de facto* o fabule. Pod koniec powieści bęben jest określany nawet „dawcą życia, doradcą, obrońcą” (Gaup 2004: 211). Ponadto animalistyczne podejście do świata jest odbiciem dawnego, pierwotnego postrzegania. Jak pisał pierwszy saamski pisarz, Johan Turi, w dawnych czasach „wszystkie zwierzęta i drzewa i kamienie i wszystko na ziemi potrafiło mówić” (Sibińska 2015: 147).

Kolejną cechą powieści realizmu magicznego jest możliwość transformacji. Jak pisze Pindel: „Wszystkie istoty powiązane są skomplikowaną siecią mistycznych zależności, toteż na przykład przemiana człowieka w zwierzę wcale

nie oznacza, że nastąpiła gwałtowna transformacja – zwierzę od zawsze było w pewnym sensie człowiekiem, tyle że pod inną postacią” (Pindel 2014: 50). Dokładnie taka sytuacja ma miejsce w *Podróży*. W powieści przytaczana jest następująca przepowiednia:

— Wtedy kamień otworzył się. Najpierw wyfrunął stamtąd biały orzeł i zniknął. Potem wyszedł duży biały renifer z młodym cielakiem. Polował na niego wilk. Był walczący z wilkiem. [...] [Wilk – J.R.] w końcu dogonił cielaka i już miał się na niego rzucić. Wtedy pojawił się brunatny niedźwiedź, powalił wilka. Wziął cielaka w łapy i poniósł go na widdę³. Ale na widdzie cielak nie był już cielakiem.

— A czym się stał?

— Bębniem.

— Bębniem szamańskim?

— Tak (Gaup 2004: 165).

Elementy te można przełożyć na fabułę. Pomagający Jonowi Abrahama przyznaje, że jego imię oznacza właśnie białego renifera. Jon staje się bębniem (sic!) po tym, jak symbole ze spalonego rzeczywistego instrumentu wnikają w niego. A Henry, który jest powieściowym antagonistą, zamienia się w wilka.

Przed domem Henry zaczął krążyć na czworakach wokół karłowatej sosny, kąsając przy tym i warcząc. [...] Stopniowo zaczął porastać sierścią, pojawił się ogon, a zamiast twarzy – wilczy pysk. Po trzecim okrążeniu spomiędzy sosnowych gałązek wybiegł wilk. Trzymając w pysku bęben, pognął z boczem w górę (Gaup 2004: 199).

Najbardziej oczywista w wypadku powieści Gaupa kategoria to nawiązanie do folkloru. *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* jest wręcz przesycona nawiązaniem do ludowych zwyczajów Saamów, jak czczenie kamieni, joikowanie czy używanie bębna.

Choć, jak pisze Sibińska, Gaup posługuje się w powieści „mitem z pierwszej ręki” (czyli *de facto* własnym doświadczeniem), a nie „mitem wtórnym”, czyli spisany przez innych badaczy (Sibińska 2004: 245-246), to w *Podróży* można odnaleźć motywy charakterystyczne dla znanych saamskich opowieści..

³ Widda – lekko pofałdowany krajobraz wyżynny z wieloma torfowiskami, głazami narzutowymi i jeziorami.

Przed wszystkim pojawia się kwestia Saamów jako dzieci Słońca, które są przeciwstawione dzieciom Księżycy („z czasem wodzów z rodu Córki Słońca było coraz mniej. Potomkowie Córki Księżycy polowali na nich, zabijali ich”, Gaup 2004: 111). Słynną postacią z saamskich mitów jest *stallo*, który nie pojawia się w powieści bezpośrednio, ale czytelnik dowiaduje się, że to prawdziwek Lajli zabił *stallo*, który po śmierci zamienił się w kamień (Gaup 2004: 62)⁴. Pomagające Jonowi stare kobiety – Akko, Isir, Ellen i Ylwira – można natomiast utożsamić z *gieddešáhkku*, mądrymi staruchami pojawiającymi się w saamskich opowieściach (Mikołajewska & Zakrzewska 2011: 9-12). Motyw walki między dobrym (białym) a złym (czarnym) *noaidi* również jest ich stałym elementem (Sibińska 2004: 237). Także rurka, z której korzysta Henry, aby wessać prawdopodobnie duszę Jona, pojawia się w opowieściach o Stallo i jego żonie Luttak – jednak tam rurka służyła do wysysania krwi (Vorren & Manker 1980: 122). Vorren i Manker opisują także pierwotny zwyczaj, polegający na tym, aby unikać nazywania małych dzieci ich prawdziwym imieniem (Vorren & Manker 1980: 138). To również ma odzwierciedlenie w książce, gdy Jon dowiaduje się od Abrahę, że jego prawdziwe imię to Banzo.

- Ty też masz dwa imiona — powiedział Abraha.
- Mam tylko jedno imię, Jon — odparł.
- Masz jeszcze jedno imię.
- Masz na myśli Jovna⁵?
- Nazywasz się Banzo — rzekł Abraha.
- Banzo?
- Nigdy o tym nie słyszałeś? (Gaup 2004: 45)

Te przykłady to jedynie odzwierciedlenie tego, że Gaup z „mitów wtórnych” również korzysta, choć nie ulega wątpliwości, że to właśnie „mity z pierwszej ręki” oraz zapomniana wiedza szamańska stanowią trzon opowieści.

Dodatkowo można jednak wspomnieć jeszcze o jednej kategorii realizmu magicznego, którą krytykuje Pindel. Chodzi o myśl Alejo Carpentiera, który we wstępie do *Królestwa z tego świata* twierdzi, że pisarz, chcąc opisywać

⁴ Sposobów na pokonanie *stallo* było wiele. Kilka z nich wymieniają Vorren i Manker (1980: 121-122).

⁵ Jovna – saamska wersja imienia Jon.

rzeczywistość cudowną, musi ją odczuwać, a „poczucie cudowności zakłada istnienie wiary” (Carpentier 1975: 7). Pindel zauważa, że „posiadanie wiary” przez twórcę jest kategorią nieprecyzyjną i trudną do zdefiniowania (Pindel 2014: 20). W wypadku Gaupa jednak można *a priori* założyć, że owa wiara występuje, skoro pisarz był jednocześnie szamanem. Świadczą o tym też jego różne wypowiedzi, między innymi ta dotycząca dzieciństwa pisarza: „W świecie saamskich legend istnieje coś, co nazywane jest éappašaš. Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o éappašaš, poczułem, że to ma coś wspólnego ze mną. Éappašaš to dusze dzieci pozostawionych na pustkowiu, by umarły. Dzieci rodzonych we wstydzie. Nieochrzczonych” (Sibińska 2004: 241-242).

Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna jest zatem modelowym przykładem powieści realizmu magicznego. Jak pisze Katarzyna Mroczkowska-Brand:

[...] powieść Gaupa otwiera literaturę na nowe obszary percepcji rzeczywistości poszerzonej w bardzo oryginalnej odmianie realizmu magicznego w nordyckim wydaniu. Kolejny przykład przeczący utartej powierzchownej opinii jakoby realizm magiczny mógł rozwijać się tylko w Ameryce Łacińskiej i że czas tego nurtu się skończył. [...] (Mroczkowska-Brand 2009: 224-225).

„Zapomniana wiedza” i kultura saamska w powieści

Wszystkie wymienione cechy realistycznomagiczne łączą się oczywiście z duchowym dziedzictwem Saamów i szamańskimi rytuałami. Jednak elementy duchowości wiążą się również z saamską tożsamością kulturową i walką o własną podmiotowość, o czym pisała Mroczkowska-Brand: „Ta odmiana łączy się szczególnie często z użyciem dyskursu postkolonialnego, co w powieści Gaupa widoczne jest w przypominaniu nie tylko podporządkowania Saamów większości norweskiej, ale wręcz prześladowania członków tego plemienia [...]” (Mroczkowska-Brand 2009: 225).

W powieści, gdy Jon rozmawia ze swoim przyjacielem Heaiką, pojawia się wątek politycznej walki o indywidualność. Jak mówi Heaika: „Boję się, że zapominamy o polityce. Społeczeństwo wokół nas jest politycznie zaangażowane i oczekuje tego samego od nas” (Gaup 2004: 140). Po czym dodaje: „Nielatwo jest narodowi, który jest tak rozdrobniony jak my. Nasze siły się wyczerpały. Pochłonęła je walka o Altę. Na dobrą sprawę jesteśmy zniszczonym narodem” (Gaup 2004: 140).

Jon przyznaje mu rację, ale widzi sens nie tyle w działaniach politycznych, co w powrocie do duchowego dziedzictwa i pierwotnej wiedzy. Jak mówi: „Najbardziej zajmuje mnie ciemniona cząstka naszej tożsamości. W tej sferze byliśmy prześladowani również przez siebie samych. Odrzuciliśmy duchowe dziedzictwo przodków. Naród bez przeszłości jest narodem bez przyszłości” (Gaup 2004: 140). I dalej:

Wtedy [przy okazji sporu o Altę – J.R.] język polityki spełniał swą funkcję. Wewnętrzną i zewnętrzną. Wtedy słowa były kluczami. Otwierały się drzwi do głębszego zrozumienia. Teraz konieczne są nowe słowa, które otworzą drogę do nowego zrozumienia, a bardzo nam go potrzeba (Gaup 2004: 141).

Dla Heaiki postawa Jona to zwykła niedorzeczność, jednak dla Jona ważne jest, aby wiedza o mitologii i siłach duchowych stała na równi ze świadomością polityczną (Gaup 2004: 142). W *Podróży* najważniejszym wyznacznikiem podmiotowości jest siła duchowa, co idealnie oddają słowa Isir: „Źródła naszej mocy są w złych rękach. Dlatego jesteśmy słabym ludem” (Gaup 2004: 130). W powieści źródłem mocy jest oczywiście bęben, będący w posiadaniu Henry’ego.

[Jon – J.R.] potrzebował pomocy. Odzyskanie bębna to zadanie dla całej wspólnoty. Wszyscy powinni w tym uczestniczyć. Ale krąg wspólnoty został przerwany. [...] Tego, co niemożliwe dla jednej osoby, można było dokonać wspólnie. To, co jednemu człowiekowi groziło śmiercią, kilkorgu mogło się udać (Gaup 2004: 134-135).

Powieść można interpretować nie tylko jako skierowaną do niesaaamskiego czytelnika, który chce się dowiedzieć czegoś o obcej kulturze, ale chyba przede wszystkim jako adresowaną do samych Saamów, aby przypomnieć im owo „odrzucone dziedzictwo”. Potwierdza to dialog Jona z Abrahą:

— Teraz możesz zażądać zapłaty za przeszłość.

— Za co?

— Za przemoc z przeszłości.

— Za to, co nam wyrządzono?

— Tak — odrzekł Abraha.

— Poradzę sobie z tym.

— Lecz również za to, co wyrządziliśmy sami sobie i wiedzy, sprzeciwiając się jej, zapominając o niej.

- Z tym będzie gorzej.
- To jest jednak najważniejsze.
- To mój słaby punkt. Żyłem wiele lat z dala od plemienia.
- Dlatego jesteś silny (Gaup 2004: 171).

Choć na początku powieści można znaleźć zdanie, że Jon „czuł się tak, jakby wyruszył na wojnę religijną” (Gaup 2004: 10), to warto zaznaczyć, że w oczach Gaupa pierwotna wiedza szamańska i wiara chrześcijańska wcale się nie wykluczają.

Na samym środku serca [Jon – J. R.] ujrzał krajobraz. Na górze, przy kamieniu, siedział mężczyzna. Miał aureolę wokół głowy. To był Jezus. Wówczas nadszedł Jov. Jov i Jezus byli dobrymi przyjaciółmi, mieli o czym rozmawiać. Często byli razem w górach i zbierali siły, by pomóc ludziom. Jov miał ze sobą bęben. Siedzieli i rozmawiali o bębnie (Gaup 2004: 116-117).

Scena ta jest podważeniem stwierdzenia, które pada na początku powieści: „Ale Bóg nie mówił po saamsku. Bębny należało spalić” (Gaup 2004: 39). Jest to bowiem ostrze krytyki wymierzone w struktury Kościoła i duchownych, którzy jedynie zabraniali i potępiali określone zachowania, co widać w poniższym cytacie:

[Jon – J. R.] ujrzał w myślach kapłanów w ich dostojnych szatach i usłyszał uroczyste, pełne namaszczenia i potępienia słowa z ambony. To było bezduszne i bezpłciowe. Słyszał tak wiele kazań, które raziły jego zmysł religijny. Nigdy radości, zawsze zimne potępienie. Mało ciepła, nigdy zmysłowości (Gaup 2004: 114).

Zatem, aby dotrzeć do pierwotnej, zapomnianej wiedzy, (która w powieści wraca „spod mchu i spoza gwiazd”; Gaup 2004: 112), należy najpierw pokonać strach przed ową wiedzą, który został, wpojony przez chrześcijaństwo jako lęk przed diabłem. Przykładami takich postaw w powieści są Tomas i Abraha. Ten drugi odznaczał się takim strachem przed duchami opiekuńczymi, że sądził – nauczony tak przez chrześcijaństwo – że atakują go ciemne moce.

— Dostałem ducha opiekuńczego — rzekł Abraha. [...] Nie chciałem go przyjąć, ale on mnie dręczył. Aż oszalałem. Trwało to cały rok. Zachowywałem się jak szalenię. Nie mogłem znieść wzroku żony i dzieci. Krążyłem samotny po widdzie. W końcu zamknęli mnie w szpitalu. Leżałem tam, faszzerowany lekarami [...].

— W jaki sposób wyszedłeś?

— Powiedziałem duchowi „tak”.

— Dlaczego nie zgodziłeś się od razu? [...]

— Myślałem, że to diabeł chce mojej duszy. Myślałem, że jestem skazany na zagładę. Słyszałem to w szkole i w kościele i drogo mnie to kosztowało (Gaup 2004: 147).

Autor skupia się na dotarciu do duchowego dziedzictwa przodków, ukazując drogę Jona do zostania *noaidim*. Jak pisze Sibińska, do tej pory „opowieści szamana były przeznaczone dla wtajemniczonych, Gaup zaś podporządkowuje je wymogom literackiego dyskursu, otwierając literaturę na nowe, nieznanne obszary” (Sibińska 2004: 247-248).

Jak widać, *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* opisuje odkrywanie duchowego dziedzictwa Saamów⁶. Owego odkrycia dokonuje nie tylko bohater powieści, ale wraz z nim także i czytelnicy. Zastosowany zaś realizm magiczny służy zaprezentowaniu tradycyjnych praktyk szamańskich i w efekcie staje się on swego rodzaju nośnikiem kulturowej tożsamości saamskiej.

Saamowie i saamski szamanizm po wydaniu powieści

W latach dziewięćdziesiątych XX wieku nastąpił wzrost zainteresowania kulturą saamską i saamskim szamanizmem. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, skąd owo zainteresowanie się wzięło. Niewątpliwie spore znaczenie miały protesty w sprawie Alty, które w pewien sposób przedstawiły norweskiej opinii publicznej sytuację Saamów. Jednak jak zaznacza Grzegorz Bonusiak, emancypacja Saamów miała trzy wyraźne etapy, z których sprawa Alty stanowiła etap ostatni, ale najbardziej znaczący. Wówczas bowiem „kwestie dotyczące Saamów po raz pierwszy przestały być lokalnym i regionalnym problemem interesującym wyłącznie mieszkańców Północy” (Bonusiak 2016: 165).

Pierwsza faza saamskiego odrodzenia to okres od końcówki XIX wieku do około roku 1924. Wówczas zaczęła powstawać pierwsza literatura saamska (na przykład *Muitalus sámiiid birra* Johana Turiego z 1910 roku, powieść *Baivve-Alggo*

⁶ Na marginesie należy też dodać, że Johan Turi w *Muitalus sámiiid birra*, czyli pierwszej książce w języku saamskim, „sceptycznie odnosi się do szamanistycznej tradycji swego ludu” (Sibińska 2015: 148), a „postać saamskiego szamana, noaide, łączy z wilkiem, stworzeniem będącym dla pasterskiego ludu uosobieniem zła” (Sibińska 2015: 148).

Andersa Larsena z 1912 roku) czy też gazety saamskojęzyczne („Muittalægje” 1873-1875, „Waren Sardne” 1922-1925). Najważniejszym wydarzeniem tego okresu był ogólnokrajowy zjazd Saamów, który odbył się w lutym 1917 roku w Trondheim, gdzie spotkali się Saamowie z północy i z południa, z Norwegii i ze Szwecji. W następnych latach jednak działania saamskich organizacji były prawie niedostrzegalne (Bonusiak 2016: 156-158).

Druga faza to okres powojenny. Saamowie, którzy do tej pory żyli często na dalekiej Północy z dala od cywilizacji, w czasie wojny musieli uciekać ze swoich wiosek przed nazistami, którzy stosowali taktykę spalonej ziemi (w wielu miejscach zniszczono 90% zabudowań). Z terenów Finnmarku uchodzili jednak nie tylko Saamowie, ale też Norwegowie, co dało im wspólne doświadczenia wojenne i ułatwiało wzajemne zrozumienie. Jak pisze Bonusiak:

Wydaje się też, że doświadczenie II wojny światowej i przesiedleń wyrwało dużą część społeczności rdzennej z zainteresowania wyłącznie najbliższym otoczeniem i własnymi sprawami oraz problemami lokalnej społeczności. Poprzez konfrontację z globalnymi wydarzeniami, a jednocześnie wobec świadomości wspólnego wojennego losu i doświadczeń, także wśród Saamów łatwiej było o jednolitość postaw i działań oraz jedność organizacyjną (Bonusiak 2016: 160).

W 1948 roku powstały dwie najważniejsze saamskie organizacje: Saamskie Stowarzyszenie Hodowców Reniferów w Norwegii (Norske Reindriftsamers Landsforening) i Towarzystwo Saamów (Sámiid Saervi), z których ta druga miała charakter bardziej otwarty i mogli w niej uczestniczyć również nie-Saamowie. W 1968 roku natomiast powstało Norweskie Stowarzyszenie Saamów (Norgga Sámiid Riikasearvi), które stało się reprezentantem wszystkich lokalnych organizacji saamskich w Norwegii.

W okresie powojennym powstała również pierwsza audycja w języku północnosaaamskim w państwowej rozgłośni NRK. W 1946 roku program ten trwał dwadzieścia minut i był nadawany raz w tygodniu, a w połowie lat siedemdziesiątych powstała osobna stacja radiowa – NRK Sápmi (Bonusiak 2016: 158-163).

Kulturalnie i politycznie największe znaczenie miał trzeci etap, związany przede wszystkim z planami budowy elektrowni na rzece Alta pod koniec lat siedemdziesiątych. Wówczas saamska społeczność protestowała zarówno w miejscu planowanej budowy, jak i przed parlamentem w Oslo. W konsekwencji w 1980 roku rząd norweski powołał Komisję Praw Saamów (Samerettsutvalget) oraz Komisję Kultury Saamów (Samekulturutvalget). Zwłaszcza ta pierwsza „stała się

katalizatorem zarówno zmian prawnych, jak i zmian klimatu politycznego wokół sprawy Saamów, co sprawiło, że Norwegia z czasem porzuciła politykę norwegizacji” (Bonusiak 2016: 166). W raporcie Komisji Praw Saamów z 1984 roku zalecono, aby w norweskiej konstytucji znalazła się klauzula dotycząca statusu i ochrony Saamów, a także aby utworzony został parlament Saamów. Komisja Kultury Saamów natomiast zalecała, żeby chronić saamską kulturę poprzez zachowanie odrębności języków saamskich oraz utrzymanie tradycyjnego stylu życia rdzennej ludności. Zalecenia obu komisji zostały prawnie przyjęte przez norweski parlament w 1987 roku, kiedy uchwalona została ustawa o parlamencie Saamów i innych prawach dotyczących Saamów (Bonusiak 2016: 163-170).

W latach siedemdziesiątych rozpoczął się także największy rozkwit saamskiej kultury. Wówczas bowiem powstały wiersze Paulusa Utsiego (1918-1975), które stały się inspiracją dla następnych pokoleń poetów. Wtedy też zadebiutował Nils-Aslak Valkeapää (1943-2001), jeden z najwybitniejszych saamskich twórców, który w 1991 roku jako pierwszy pisarz tworzący w języku saamskim zdobył Nagrodę literacką Rady Nordyckiej (Sibińska 2017: 24-26).

Zmianie uległo również podejście do joiku. W 1985 roku zadebiutowała Mari Boine (urodzona w 1956), piosenkarka, która wykonuje utwory inspirowane tradycyjnym joikiem, często z elementami rocka, jazzu czy popu. Jest najpopularniejszą saamską wokalistką i z tego powodu przez lata nieoficjalnie pełniła funkcję ambasadora saamskich interesów na arenie międzynarodowej (Wiśniewska 2016: 125). Sam joik zaś, który przez wieki określany był jako „diabelski”, zyskał na popularności. Świadczyć o tym może między innymi fakt, że w muzycznym programie *Stjernekamp*, (który jest produkcją typu *talent show*, emitowanym przez publiczną telewizję norweską NRK), uczestnicy w jednym z odcinków musieli zaśpiewać właśnie joik⁷.

Wzrost zainteresowania saamskim szamanizmem mógł wynikać ze zwiększonego zainteresowania samą kulturą saamską, ale też mógł być to efekt większej popularności tak zwanego „neoszamanizmu”, mającego swoje początki w Stanach Zjednoczonych w latach sześćdziesiątych XX wieku. Jak pisze Krystian Mesjasz:

Był to bardzo burzliwy i rewolucyjny okres, który koncentrował się przede wszystkim na kontrkulturowej działalności młodzieżowego ruchu hipisów. To w tym czasie na

⁷ Choć jednocześnie trzeba przyznać, że na dziewięć wyemitowanych sezonów *Stjernekamp* zadanie zaśpiewania joiku pojawia się jedynie w ósmym odcinku siódmego sezonu (Tv.nrk.no 2018).

niespotykaną dotychczas skalę eksperymentowano ze środkami zmieniającymi świadomość. W potocznym użyciu występowały takie środki jak marihuana, haszysz czy LSD. Moment ten był równoległy z nowymi odkryciami antropologicznymi, a dotyczył odkrycia tajemniczych roślin używanych w rytualnych ceremoniach szamanów Ameryki Południowej. Fascynacja roślinami endogennymi nie była główną przyczyną zainteresowania się szamanizmem. Badacze zajmujący się tym tematem wskazują na ogólny kryzys egzystencjalny zachodniego świata, rozczarowanie konsumpcyjnym stylem życia, ciągłą pogonią za dobrami materialnymi (Mesjasz 2012: 137).

Stąd wynikało zainteresowanie religiami i wierzeniami ludów rdzennych, które było widoczne praktycznie na całym świecie⁸. Do rozpowszechnienia idei neoszamanizmu najbardziej przyczynili się Carlos Castaneda i Michael Harner, antropolodzy, którzy w swoich pracach opisywali swoje treningi szamańskie czy też spożywanie wywaru z ayahuaski (Mesjasz 2012: 137-138).

Ailo Gaup by jednym z saamskich *noaidich*, którzy nauczali technik szamańskich. Jak sam mówił:

Istotą naszej tradycji jest podtrzymywanie pamięci i podtrzymywanie kontaktu z tym, co święte. Według Saamów ścieżkę do świętego centrum bytu można odnaleźć w naturze oraz we wnętrzu nas samych. Znajdują się tam przejścia do innych światów – do rzeczywistości nieba i podziemi. Tam odkrywamy przestrzeń, w której zwierzęta, ludzie i wszystkie inne istoty żyją w doskonałej harmonii – to coś w rodzaju wielkiego serca. Poszukując tego miejsca, ludzie doświadczają świętości. W swoich ceremoniach wracamy do centrum, z którego wyszliśmy, w którym zostaliśmy stworzeni i do którego zawsze tęsknimy (von Lüpke & Gaup 2009: 284-285).

Podejście współczesnych *noaidich*, takich jak Gaup, można oczywiście rozpatrywać pod kątem marketingowym, ponieważ sprzedają swoje usługi⁹. Można jednak spojrzeć na ich działalność także jako na swego rodzaju renesans „zapomnianej wiedzy”, z którego wynika wzmocnienie saamskiej tożsamości. Odnawiane są bowiem rytuały, które były ogromnie ważne dla pierwotnej społeczności. W swoich powieściach pisze o tym również Gaup. Jego bohater

⁸ „Były to religie rdzennych mieszkańców. Ich rozkwit można odnaleźć praktycznie w każdym kraju, od kultu vodou na Haiti, po druidyzm w Anglii czy wierzenia celtyckie w krajach skandynawskich” (Mesjasz 2012: 137).

⁹ O czym między innymi w pracy doktorskiej pisze Trude A. Fonneland (Fonneland 2010).

zagłębia się w przeszłość i odnajduje wewnętrzną równowagę właśnie w odkrytej saamskiej tożsamości, która wcześniej była ukrywana (Fonneland 2010: 29-30).

Niewątpliwie znaczący wpływ na tę zmianę miała coraz większa popularność saamskich artystów, o czym wspomniano wcześniej. Ailo Gaup był również jednym z nich, a prócz tego był też aktywistą i *noaidim*, więc jego twórczość (zarówno fabularna, jak *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna* czy *Natten mellom dagene*, a także poetycka i niefikcyjna) również miała wpływ na zmianę w postrzeganiu saamskiej społeczności.

Źródła cytowań

- BALZAMO, ELENA (2014), 'The Geopolitical Laplander. From Olaus Magnus to Johannes Schefferus', *Journal of Northern Studies*: 2, ss. 29-43.
- CARPENTIER, ALEJO (1975), *Królestwo z tego świata*, przekł. Kalina Wojciechowska, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- ELIADE, MIRCEA (2001), *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*, przekł. i wstęp Krzysztof Kocjan, oprac. Jerzy Tulisow, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- FONNELAND, TRUDE A. (2010), *Samisk nysjamanisme: i dialog med (for)tid og stad. Ein kulturanalytisk studie av nysjamanar sine erfaringsforteljingar – identitetsforhandlingar og verdiskaping*, Bergen: Universitetet i Bergen, online: https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/3993/Dr.thesis_Trude%20Fonneland.pdf?sequence=1&isAllowed=y, [dostęp: 15.03.2021].
- GARSKI, ANDRZEJ (2007), *Skandynawia. Parki narodowe i rezerваты przyrody*, Pelplin: Wydawnictwo Bernardium.
- GAUP, AILO (1988), *Trommereisen. Roman*, Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- GAUP, AILO (2004), *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna*, przekł. Maria Sibińska, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- JOY, FRANCIS (2020), 'The Importance of the Sun Symbol in the Restoration of Sámi Spiritual Traditions and Healing Practice', *Religions*: 11, ss. 270-291.
- LÜPKE, GESEKO VON, AILO GAUP (2009), 'Przekraczanie granic czasu', w: Geseko von Lüpke, *Dawna mądrość na nowe czasy. Rozmowy z uzdrowiaczami i szamanami XXI wieku*, przekł. Barbara Bernhardt, Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca, ss. 284-300.
- MESJASZ, KRYSZTIAN (2012), 'Neoszamanizm – technologia ekstazy', w: Jakub Kornhauser, Barbara Zając (red.), *Horyzonty wyobraźni. Fantazja i fantastyczność we współczesnej kulturze*, Kraków: Scriptum, ss. 133-144.
- MIKOŁAJEWSKA, KATARZYNA, ANNA ZAKRZEWSKA, red. (2011), *Bajki saamskie. Antologia*, przekł. Naukowe Koło Tłumaczy Literatur Skandynawskich sekcja norweska pod opieką dr Marii Sibińskiej, Gdańsk: [brak wydawnictwa], online: https://fil.ug.edu.pl/sites/default/files/_nodes/strona-filologiczny/12967/files/bajki_saamskie.pdf, [dostęp: 13.03.2021].
- MROCZKOWSKA-BRAND, KATARZYNA (2009), *Przeczcucia innego porządku. Mapa realizmu magicznego w literaturze światowej XX i XXI wieku*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- MULK, INGA-MARIA (2001), 'Przedmowa', w: Sunna Kuoljok, John E. Utsi, *Lapończycy. Ludzie słońca i wiatru*, przekł. Katarzyna Głodowska, Warszawa: Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie, s. 3.
- PIHL, ROGER (2019), 'Enontekis', online: <https://snl.no/Enontekis>, [dostęp: 23.03.2021].
- PINDEL, TOMASZ (2014), *Realizm magiczny. Przewodnik (praktyczny)*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- SIBIŃSKA, MARIA (2004), 'Posłowie tłumaczki', w: Ailo Gaup, *Podróż na dźwiękach szamańskiego bębna*, przekł. Maria Sibińska, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria, ss. 236-248.
- SIBIŃSKA, MARIA (2015), 'Krajobraz nomadyczny w *Muittalus samid birra* (1910) Johana Turiego', *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego Prace Etnograficzne*: 2, ss. 141-154.
- SIBIŃSKA, MARIA (2017), 'Tułacze i nomadzi. O twórczości Sigbjørna Skådena', *Studia Scandinavica*: 21, ss. 22-37.
- TURI, JOHAN (2011), *Min bok om samene*, przekł. Harald O. Lindbach, Karasjok: CálliidLágádus.
- TV.NRK.NO (2018), *Stjernekamp – 8. episode (Sesong 7)*, online: <https://tv.nrk.no/serie/stjernekamp/sesong/7/episode/8/avspiller>, [dostęp: 16.03.2021].
- VORREN, ØRNULV, ERNST MANKER (1980), *Lapończycy. Zarys historii kultury*, przekł. Tadeusz Adrian Malanowski, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- WILK, MARIUSZ (2007), *Tropami rena*, Warszawa: Noir sur Blanc.
- WIŚNIEWSKA, ILONA (2016), *Hen. Na północy Norwegii*, Wołowiec: Czarne.

Społeczno-kulturowe perspektywy w fikcji spekulatywnej na przykładzie twórczości Nalo Hopkinson

JOANNA SZYDEŁKO

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Problematyczna terminologia

Dynamiczny rozwój literatury fantastycznej, a w szczególności jej form pochodnych trwa w zasadzie nieprzerwanie od przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Niezwykle istotny jest fakt, że przemiany zachodzące w tym gatunku obejmują w zasadzie każdy jego aspekt – od nomenklatury przez tematykę, biorąc pod uwagę szerszy zakres inspiracji dla utworów literackich, jakie dostarcza chociażby perspektywa społeczno-polityczna.

Sama fantastyka naukowa, która nie jest współczesnemu czytelnikowi gatunkowo obca, od dawna jest też znana i analizowana w kręgach literaturoznawczych, niemniej jednak pozostaje, mimo swojej popularności, dziedziną problematyczną, szczególnie wzięwszy pod uwagę terminologię. Gatunkowo, fantastyka naukowa przynależeć powinna do kategorii *fantasy* – czyli do gatunku egzomimetycznego, prezentującego rzeczywistość bez rozumienia empirycznego, jak pisze Grzegorz Trębicki (2009: 9). Podejmowanie próby zaliczenia *science fiction* jako podgatunku *fantasy* jest o tyle ryzykowne, że różni się tu spojrzenie na aspekt nadnaturalności lub hipotetyczności. Małgorzata Niziołek zaznacza, że

Fantastyka nie jest w stanie zaakceptować tej nadnaturalności, podczas gdy w science fiction nadnaturalność jest do zaakceptowania. Science fiction jest kategorią spekulatywną, hipotetyczną, opartą na „a jeśli”. Fantastyka opisuje świat, który nie jest i być nie może, science fiction przedstawia rzeczy, które nie są, ale które mogą się zdarzyć pewnego dnia (Niziołek 2005: 277).

Z pomocą dotyczącą natury tekstów z pogranicza *science fiction* i *fantasy* przychodzi nomenklatura anglosaska. Zakłada ona, że aspektem wspólnym dla tekstów literackich o podłożu fantastycznym jest mimetyzm lub jego brak. W takim ujęciu *science fiction* stała się na przestrzeni lat subkategorią gatunku spekulatywnego, *speculative fiction*, i właśnie jako taką należy ją współcześnie traktować. Wielu literaturoznawców (Heinlein 1947, który rozpowszechnił termin *speculative fiction*; Brooks 2005; Gill 2014), zakłada, iż głównym atutem fikcji spekulatywnej jest jej uniwersalność, wynikająca ze zdolności do rozszerzania, a w efekcie zacierania granic między gatunkami jej podrzędnymi, takimi jak chociażby fantastyka naukowa, dystopia i realizm magiczny. Trzeba zaznaczyć, że fantastyka naukowa, choć oparta w dużej mierze na postępie technologicznym i naukowym, rozwinęła się również pod kątem tematów społecznie istotnych, co ma swoje uzasadnienie w latach przemian polityczno-kulturowych lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku (Cummins 1999: 198). Przez teksty gatunkowo związane z *science fiction* zaczęła przetaczać się „Nowa Fala” (*New Wave in Science Fiction*), a w związku z nią, obok fascynacji rozwojem nauki i techniki, autorzy tekstów zwracać zaczęli uwagę na funkcjonowanie społeczeństwa w danej społeczno-politycznie usystematyzowanej przestrzeni.

Ponadto należy zwrócić uwagę na to, że od tego momentu literatura fantastyczna i fantastycznonaukowa poddawana jest zmianom estetycznym i strukturalnym, wynikającym z intertekstualności oraz, co szczególnie istotne, coraz bardziej widoczni stają się pisarze i pisarki reprezentujący grupy mniejszościowe. Wspomina o tym R.B. Gill, zaznaczając, że tempo zmian ma wpływ nie tylko na strukturę, ale również na tematykę tekstów literackich, która dotyczy bowiem wielu aspektów współczesności, bazując rzecz jasna na postępie technologiczno-naukowym (Gill 2003: 82).

Poza tym dzięki zastosowaniu nowej kategoryzacji tekstów z pogranicza gatunków *science fiction* i *fantasy*, teksty kobiet oraz społeczności często pomijane (na przykład mniejszości: afroamerykańska, rdzenni Amerykanie, pisarze i pisarki z Quebec’u) stają się istotnymi materiałami tak dla literaturoznawców, jak i przeciętnych czytelników. Wpływ literatury północnoamerykańskiej (Stanów

Zjednoczonych i Kanady) jest nie do przecenienia w tym aspekcie, ponieważ, jak podkreśla Joanna Warmuzińska-Rogóż, dochodzi do otworzenia się literatury na środowiska spoza środowisk traktowanych jako elity, a także do „demokratyzacji kultury” (Warmuzińska-Rogóż 2016: 320). Analizując mnogość tekstów wychodzących spod pióra Kanadyjek, podkreśla ona, że literaturoznawcy i krytycy „szukają punktów stycznych, wspólnych tematów, tendencji, nurtów” (Warmuzińska-Rogóż 2016: 320). Wymienić można wiele nazwisk, wśród których nie powinno zabraknąć na przykład Amerykanki Octavii Butler czy Kanadyjek: Margaret Atwood i Nalo Hopkinson. Szczególnie fascynująca jest ta ostatnia, która reprezentuje nie tylko pisarstwo kobiet, ale również, jako z pochodzenia Jamajka, pisarstwo społeczności afrokanadyjskiej czy też kanadyjsko-karaibskiej.

Analizując twórczość Nalo Hopkinson z perspektywy literaturoznawczej, dostrzec można mnogość gatunków i kategorii, do których winna być zakwalifikowana. Kategoryzacja najszersza obejmuje fikcję spekulatywną (*speculative fiction*), opartą na krytycznym spojrzeniu na świat przedstawiony, osadzony w alternatywnej rzeczywistości. Ramy tych tekstów wykraczają poza przyjęte spojrzenie na normy społeczne i kulturowe, nie odrywając się od kontekstu politycznego współczesnego świata. Do literatury spekulatywnej odnosi się także sama Hopkinson w wywiadzie z Alondrą Nelson, podkreślając, że jest to:

zbiór tekstów, przyglądających się wpływom naszych wytworów na ludzi i ich społeczność. Od zawsze bowiem pragniemy mieć kontrolę i wpływać na otaczające nas środowisko. Narzędzia, jakich używamy mogą być materialne (tak jak maszyny), albo niematerialne (takie jak prawa, obyczaje, wierzenia i systemy). Fikcja spekulatywna opowiada o życiu z naszymi dziełami (Nelson 2002:71)¹.

Ujmując rzecz bardziej szczegółowo, Hopkinson podąża w swojej twórczości nurtem afrofuturyzmu, *afrofuturism*, rozpowszechnionego w latach dziewięćdziesiątych i podejmowanego przez różnych badaczy i krytyków literackich (Dery 1994; Nelson 2002; Anderson i Jones 2015; LaFleur 2019). Szukają oni punktów stycznych, motywów i charakterystycznych elementów dla tekstów

¹ Przekład własny za: „a set of literatures that examine the effects on humans and human societies of the fact that we are toolmakers. We are always trying to control or improve our environments. Those tools may be tangible (such as machines) or intangible (such as laws, mores, belief systems). Spec-fic tells us stories about our lives with our creations”.

science fiction czarnoskórych autorów i autorek. Ważne jest, że nie tylko muzyka, komiksy i filmy autorów afroamerykańskich, afrokanadyjskich czy afrokaraibskich, ale także literatura (*science fiction, fantasy, spekulatywna*) prezentuje problemy tych grup społecznych oraz ich tożsamości, będąc drogą ukazywania alternatywnej przyszłości poprzez pryzmat kultury czarnoskórych. Są oni zainteresowani reakcjami i odpowiedzią ludzkości na przełomy w technice i świecie nauki, w szczególności w kontekście grup mniejszościowych. Analizując prace trzech autorek: Nalo Hopkinson (*Brown Girl in The Ring*²), Nnedi Okorafor (*Who Fears Death*) i Octavii Butler (*Parable of the Sower*), Esther Jones zauważa pewne prawidłowości fikcji pisarek czarnoskórych. Jest to przede wszystkim, obok „narracji kwestionujących autorytet duchowych ideologii afrykańskich, [...] wypracowywanie kodeksów etycznych, które przeradają się w bardziej humanitarne wzorce odnoszenia się do różnic [*challenge narratives of authority, recoup denigrated African spiritual and non-mainstream ideologies as sources of legitimate knowledge and authority and develop ethical codes that result in patterns of relating more humanely across difference*]” (Jones 2016: 186).

Należy przypomnieć, że kontekst socjologiczny i pochodzenie autorek stanowi narzędzie pomocne w dyskusji na temat równoległe przebiegającego postępu naukowo-technologicznego z rozwojem społeczno-kulturowym, o czym pisze Wald (2008: 1908). Dodaje ona, że:

fantastyczne, futurystyczne i obce światy oraz ich scenerie zgodne z konwencją gatunków, pozwalają sobie na rozszerzenie spekulacji na temat granic tego, co jest ludzkie, a co nie. Co więcej, osobliwość przedstawionych miejsc wyzwala i uwalnia niejako ową spekulację, ponieważ nie powiela tendencyjnych wyobrażeń czytelnika o współczesnych kwestii społecznych (Wald 2008: 1908)³.

² Została ona przetłumaczona przez Kingę Dobrowolską, ukazała się w Polsce w roku 2002 pod tytułem *W kole stań dziewczyno*. W niniejszym rozdziale zachowano tytuł oryginalny.

³ Przekład własny za: „the fantastic, futuristic, and often alien settings that are conventions of the genre [which] lend themselves to broad speculation about the boundaries between what is and what is not human. Furthermore, the strangeness of these settings enfranchises speculation since it does not reproduce readers' preconceived ideas about present-day social issues”.

Hopkinson – głos współczesnej fikcji spekulatywnej

Urodzona w 1960 roku w Kensington na Jamajce, Nalo Hopkinson reprezentuje to pokolenie Kanadyjek, które zyskują głos tak w rozumieniu społecznym, jak i zawodowym. Lata sześćdziesiąte ubiegłego wieku w Kandzie i czas tak zwanej spokojnej rewolucji w Quebec’u przyniosły wiele zmian w funkcjonowaniu całego kraju. Postępowość i liberalizacja wpłynęła także na włączenie w życie publiczne marginalizowanego dotychczas wpływu kobiet. Nie inaczej jest w wypadku pisarstwa kobiet, które w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych staje się „procesem kolektywnym”, o czym wspomina Warmuzińska-Rogóż (2016: 321). Teksty te, ściśle ze sobą związane, „łączy autorefleksja, dbałość o autentyczność i zaangażowanie polityczne” (Warmuzińska-Rogóż 2016: 321). Tak zmieniający się status literatury kobiecej eksponuje tym samym inne grupy społeczne i etniczne, dając im możliwość do rozwoju oraz wychodzenia na światło dzienne. Nalo Hopkinson jest częścią tego nurtu jako kobieta, kanadyjka, reprezentantka mniejszości afrokaraibskiej.

Proces zakorzenienia się w niej kultury karaibskiej nastąpił u Hopkinson w okresie dojrzewania, które miało miejsce w Gujanie i Trynidadzie. Osiedlając się w Kanadzie, później zaś pracując na Uniwersytecie w Kalifornii (ucząc kreatywnego pisania i szczególnie skupiając się na tekstach fantastycznych, fantastycznonaukowych oraz realizmie magicznym), poznała zachowania kulturowe oraz politykę krajów anglojęzycznych. Znajomość i fascynacja współistniejącymi ze sobą kulturami pochodzi u Hopkinson również z zakorzenienia w literaturze, matka autorki, Freda, była bibliotekarką, ojciec zaś, Abdur Rahman Slade Hopkinson – pisarzem i aktorem. W licznych wywiadach Hopkinson podkreśla przynależność do wielokulturowego dziedzictwa literackiego, będąc od dziecka zanurzoną w afro-karaibskich podaniach i folklorystycznych przypowieściach, na przykład ustnie przekazywanych, karaibskich historyjkach o tricksterze, Anansi (polskie: Pan Pająk). Z drugiej strony, inspiracje pochodzą z literatury europejskiej – od klasyków antyku, *Iliady* i *Odysei*, przez dzieła Shakespeare’a i Jonathana Swifta. W związku z tym Hopkinson jako pisarka jest w stanie czerpać z podwalin różnych tradycji, jak podkreśla Enteen:

oddając, jak złożony jest kontakt wielu kultur ze sobą; hybrydyzacja historii, języków, kultur oraz przemieszczanie się diaspor. Budując na wrodzonym talencie do przewidywania cyfrowych przyszłości Gibson’a oraz innych autorów cyberpunkowych, Hopkinson,

podobnie zresztą do wizjonerów afrofuturystycznych, kształtuje niekonwencjonalne scenariusze bazując na rozwoju technologicznym (Enteen 2007: 263)⁴.

Nawiązując do tej wypowiedzi, Faucheux podkreśla również, że dzieła Hopkinson „dogłębnie kwestionują imperialistyczne koncepcje nowoczesności i prymitywizmu, technologii i folkloru, nauki i magii, sakralności i seksualności, męskości i kobiecości [*whose work profoundly challenges imperialist conceptions of modernity and primitivism, technology and folklore, science and magic, the sacred and sexual, and masculine and feminine*]” (Faucheux 2017: 563). Fikcja Hopkinson pełni zatem funkcję przybliżania kultur poprzez prezentowanie tematów i archetypów pochodzących, paradoksalnie, z różnych źródeł. Podobnie zresztą, jak wspomniane w poprzedniej części gatunkowe przenikanie się tekstów pod zbiorczym terminem fikcji spekulatywnej. Warto wspomnieć, że sama Hopkinson uznaje ten gatunek za najbardziej rozwojowy, a w związku z tym zdolny do adaptacji, skłonny do obalania uznanego porządku: „fikcja spekulatywna, oddana w ręce nowej fali, feminizmu, cyberpunku lub autorów queer, odnawia się samoistnie. Być może nieco idealistycznie wierzę w to, że otworzy się na ekspresję o charakterze fantastycznym społeczności kolorowych [*speculative fiction has itself repeatedly at the hands of the new wave, feminist, cyberpunk and queer writers. Perhaps idealistically, I believe that it will also open up to fantastical expressions from communities of colour*]” (Hopkinson 2011:214).

W eseju *Fantastically Hybrid: Race, Gender, and Genre in Black Female Speculative Fiction* Hoydis (2015) zwraca uwagę na fakt, że Hopkinson łączy fikcję spekulatywną z afrofuturyzmem oraz feminizmem, w dodatku feminizmem czarnoskórych autorek (*black female speculative fiction*). Dalej wyjaśnia, że następuje swoista hybrydyzacja gatunków, która w tym wypadku „dotyczy raczej spekulacji i niepokojących obserwacji rzeczywistości niż naukowo-technologicznych aspektów, a także często wykazują one obawę związaną z historią, pomimo widocznie wyróżniającej się orientacji futurystycznej [*more concerned with speculation and disturbing notions of reality than with scientific-technological*”

⁴ Przekład własny za: „renders the complexities of multiple cultures in contact, the cross-fertilizations of histories, languages, and cultures, and diasporic dislocations. Building on Gibson's and other cyberpunk authors' flair for forecasting digital futures, Hopkinson, like other Afrofuturist visionaries, fashions unconventional scenarios premised on technological development”.

ideas and that they often maintain a concern with history despite a distinctly futurist orientation]” (Hoydis 2015: 71).

Rozpatrując ten aspekt w nawiązaniu do utworów Hopkinson, trzeba podkreślić, że wychodząc z ogólnej narracji o problemach nowoczesności w sensie technologiczno-naukowym, dociera ona do inklinacji społeczno-kulturowych. W dużej mierze chodzi tutaj o marginalne grupy społeczne, w tym klasę robotniczą, kobiety, mniejszości rasowe i etniczne, społeczność *queer* oraz osoby niepełnosprawne. Poprzez przynależność do każdej z wymienionych grup, Hopkinson zyskuje swoistą autentyczność jako literatka, ale także jest aktywną komentatorką rzeczywistości społeczno-kulturowej. Należy wspomnieć tutaj o metodologii postkolonialnej, szczególnie w powiązaniu z tematem ras i etniczności, która ma swoje zastosowanie również w literaturze spekulatywnej ogólnie rzecz ujmując, jak zauważają to Barr (2003), Hoagland i Sarwal (2010) czy Smith (2012). W zasadzie nie mają oni wątpliwości co do tego, że aspekty takie, jak dyskurs związany z rasą oraz niewolnictwem jest jednym z najistotniejszych, wplecionych w gatunkową specyfikę tekstów fantastycznonaukowych, fantasty czy alternatywnych. Wywodzi się to, jak zaznacza Hoydis ze stereotypowo pojmowanych i przedstawianych „konwencjonalnych patriarchalnych lub heteronormatywnych relacji [*depictions of conventional patriarchal and heteronormative gender relations*]” (Hoydis 2015: 72). Jako przykład służy tutaj zaliczanie tekstów noszących cechy *science fiction* do „gatunku autorów białych [*white male genre*]” (Hoagland & Sarwal 2010: 6). Stąd pewna zależność, w którą z całą pewnością możemy wpisać Nalo Hopkinson, bowiem autorki czarnoskóre w swoich dziełach bazują na tych samych motywach lub ideach, na których opierali lub opierają się biali autorzy *science fiction* lub *fantasy*. Ludzie przyszłości są tradycyjnie biali, a obcy, z definicji, różnią się od nich, jak przykładowo pokazuje to Nurse (2003: 14). Trzeba przyznać, że taka perspektywa jest, pomimo otwarcia się literatury popularnej na grupy mniejszościowe, nadal dominująca w samych tekstach. Kategoryzacja tekstów autorów i autorek do różnych gatunków literackich w dalszym ciągu opiera się na pochodzeniu narodowościowym lub etnicznym, co w dużej mierze przyczynia się do poszerzenia zakresu tematycznego literatury spekulatywnej, choć nie jest pozbawione stereotypizowania, również o negatywnym wydźwięku.

Zderzenie kultur w powieściach Hopkinson

Hopkinson ugruntowała swoją pozycję autorki z pogranicza światów tak w rozumieniu dosłownym – jest przecież Kanadyjką, ale także Jamajką – jak i metaforycznym. Pisze bowiem teksty zaliczane do literatury fantastycznonaukowej, fantastyki czy realizmu magicznego, a tym samym o naturze spekulatywnej, feministycznej lub afrofuturystycznej. Tym, co spaja jej pisarstwo, jest zawarcie szerokiego kontekstu kulturowego, gdzie światy stworzone są na kanwie cywilizacji Zachodu, niemniej wplecione w nie są elementy karaibskie i kreolskie.

Nalo Hopkinson wyraźnie zaznacza inspirację kulturą Wysp Karaibskich, co widać już w tytule najwcześniej wydanej przez autorkę książki, *Brown Girl in The Ring* (1998). W tym wypadku nie chodzi tylko o ustawienie tytułowej „brązowej dziewczynki w kole,” ale raczej o pochodzącą z tradycji wernakularnej Indii Zachodnich dziecięcą grę, której uczestnicy ustawieni w kole, śpiewają sekwencje wersów zaczynających się od słynnego „Pokaż mi swój ruch (*Show me your motion*)”⁵. Odwołanie się do pozornie błahej koncepcji zabawy oraz dziecięcej niewinności stoi tutaj w opozycji ze światłem, jakie faktycznie rzuca jest na mniejszości etniczne i kulturowe w kontekście całej książki. W dystopijnej, urbanistycznej scenerii futurystycznego Toronto, Hopkinson przedstawia w dużej mierze historie czarnoskórych kobiet. Aspekt koloru skóry jest istotny, choć najbardziej dominuje on w znaczeniu akceptacji kulturowej, przede wszystkim z uwagi na konflikt głównej bohaterki Ti-Jeanne, dotyczący zrozumienia karaibskiej etniczności w Północnej Ameryce. Połączenie elementów fantastycznonaukowych, szczególnie opisujących postindustrialny i postapokaliptyczny charakter stolicy Kanady, a także realizmu magicznego na przykładzie przywiązania do folkloru i praktyk medycznych regionu Karaibów przez Gross-Jeanne, stanowią bazę wprowadzającą do problematyki akceptacji kulturowej własnej grupy etnicznej. Właściwe dla grup mniejszościowych ścieranie się światów na płaszczyźnie poznawczej jest charakterystycznym elementem twórczości Hopkinson.

Warto przyrzeć się również powieści wydanej w roku 2000, *Midnight Robber*. Po raz kolejny tytuł zaznacza wykorzystanie folkloru obszarów Karaibów oraz etnicznej grupy Joruba, poprzez włączenie do narracji rozpoznawalnych

⁵ Zabawa ta stała się również inspiracją do przeboju zachodnioniemieckiej grupy Bonny M. z roku 1978 o tym samym tytule.

w tamtejszych kulturach postaci Anasi (trickster Pająk), Maître Bois (władca lasu), Duppy (duch lub upiór). Najbardziej istotną jest postać Midnight Robber, pochodząca z obrzędów karnawałowych na terenach Trynidadu i Tobago, silnie związana z tradycją gawęd, ustnie przekazywanych podań i legend oraz związana z opowieściami dotyczącymi brawury i swoistej emancypacji jednostki. Hopkinson używa elementów karaibskich jako tła wydarzeń tak w kontekście czasowym (rozpoczęcie akcji w dzień tradycyjnej parady karnawałowej, Jonkanoo), jak i geograficznym (miejszem zdarzeń jest Toussaint⁶ oraz New Half-Way Tree⁷). Zawile interakcje między państwami-narodami Wysp Karaibskich i kulturą Ameryką Północną, w tym wypadku reprezentowaną przez Kanadę, przekształcają się raczej w społeczny dialog międzykulturowy. Po raz kolejny dzięki przenikaniu się mnogości gatunków w jednym, spójnym tekście o charakterze spekulatywnym, możliwe jest również połączenie tematów społecznych opartych na szerszych, międzykulturowych i wieloetnicznych kontekstach. Te konteksty łączą się w spójną całość poprzez ugruntowanie ich opisami, rodem z ustnych podań folklorystycznych, wierzeń karaibskich ludów, duchowości tamtych regionów, ale również zawierającymi elementy historii niewolników afroamerykańskich oraz ruchów separatystycznych. Enteen wyraźnie zaznacza, że stoi to w opozycji do „uprzywilejowanych historii i hierarchii kultury Zachodu [*the privileged histories and hierarchies of Western culture*]” (Enteen 2007: 266).

Do wymienionych już aspektów kulturowych należy zaliczyć także ten językowy, bowiem w obu powieściach, *Brown Girl in The Ring* i *Midnight Robber*, Hopkinson używa połączenia kilku języków – angielskiego (zarówno w formie lub słowach brytyjskich, amerykańskich i kanadyjskich) oraz języków kreolskich (w dużej mierze lokalnych i etnicznych, lecz o nacechowaniu lingwistycznym języków byłych kolonizatorów). Warto zauważyć, jak mówi Enteen, że Hopkinson, dokonując wyboru językowego, „raczej używa tychże jako narzędzi opisujących oraz dostarczających warstw interpretacyjnych dialogom [*she uses them when crafting her language as a descriptive device, adding interpretative layers to dialogues*]” (Enteen 2007: 267). Z całą pewnością można zatem stwierdzić, że języki kreolskie funkcjonują w powieściach Hopkinson jako wyznaczniki kodów kulturowych oraz emocji odsłanianych przez język. Ponadto łączenie na

⁶ Hopkinson czyni tym samym aluzję do jednego z najbardziej rozpoznawalnych przywódców buntu antykolonialnego na francuskim wówczas Haiti, Touissant’a L’Overture.

⁷ Miejsce inspirowane w dużej mierze dzielnicą Half Way Tree w jamajskim Kingston.

poziomie morfologii, składni i semantyki języka angielskiego z kreolskim (często używając form mniej nacechowanych emocjonalnie w tym pierwszym, który ustępuje emocjonalnym wykrzyknieniom rodem ze slangu) „sugeruje wzrost płaszczyzn wzajemnego zrozumienia informacji oraz emocji [*suggests increasing layers of mutual comprehension-of information, of emotion*]” (Enteen 2007: 267). Proza Hopkinson skupia się na takim zapisie językowym, który „korzysta ze stereotypów kulturowych w taki sposób, aby postacie kreować w relacji względem siebie i wewnątrz ich społeczności, a także, aby sugerować, że takie połączenia i interakcje kształtują wątki narracji [*exploits cultural stereotypes in order to position the characters in relation to each other and within their society as well as to suggest that intersections and interactions shape the narrative arc*]” (Enteen 2007: 267).

Spoleczne aspekty prozy Hopkinson

Charakterystyczną cechą utworów z pogranicza gatunków zaliczanych do literatury spekulatywnej jest ich niezwykła zdolność do wykorzystywania wątków społecznych w sytuacjach *stricte* hipotetycznych. Nie inaczej jest w wypadku Hopkinson, która poprzez wplatanie w nadrzędny element futurystyczno-technologiczny motywów kulturowych oraz etnicznych, zachowuje unikalną zdolność do poruszania aspektów społecznych.

Brown Girl in the Ring skupia się na krytycznych obserwacjach dotyczących brutalnej rzeczywistości społecznej, wykorzystując elementy gatunkowe właściwe dystopii (takie jak pesymizm w przedstawianiu postapokaliptycznego Toronto czy kontrast między jednostką walczącą z opresyjnym reżimem utożsamianym przez Rudy'ego Sheldon'a) oraz horrorowi (prowadzenie narracji w sposób wzbudzający niepokój o przyszłość bohaterów, opisy obrzędów rytualnych lub magii). Najważniejszym jednak jest silne powiązanie narracji ze społecznością kobiet, przeżywających problemy takie, jak samotne macierzyństwo, bieda, konflikty pokoleniowe i kulturowe. W centrum powieści umieszcza Hopkinson kobiety, które zanurzone w realiach wielkomiejskiej, futurystycznej (lub też postapokaliptycznej) dżungli, zmierzają się z konsekwencjami dramatycznej sytuacji ekonomiczno-politycznej. Dużo jest tutaj wątków powiązanych bezpośrednio z agresją, przejściem władzy przez kryminalistów, co w rezultacie skutkuje rozwarstwieniem społeczeństwa na uciekające z miasta elity oraz pozostałe w centrum jednostki, zmuszone do walki o przetrwanie. Hopkinson zestawia na zasadzie kontrastu negatywne postaci swojej narracji z silnymi bohaterkami. Ich

role społeczne są ważne – w przypadku Ti-Jeanne oraz Gross-Jeanne z *Brown Girl in the Ring* ich zadaniem jest odnalezienie swojej przynależności do społeczności poprzez odmienność kulturowo-etniczną. Pomimo osadzenia narracji w świecie alternatywnym, historie te są przedstawione w sposób zaskakująco realistyczny, ponieważ dotyczą rzeczywistych trudności społeczności kobiecych, z szczególnym zwróceniem uwagi na te pochodzące z mniejszości etnicznych lub kulturowych.

Wątki społeczne dostrzec można również w *Midnight Robber*, która poprzez nawiązania do klasycznych, elementów futurystycznych, takich jak podróże międzyplanetarne, wszechobecną sztuczną inteligencję, kierującą umysłami sobie poddanych, jest raczej książką o charakterze *science fiction*. Niemniej jednak, nie jest ona pozbawiona wątku głębiej wpisującego się w narrację odkrywającą problemy społeczne. Staje się to przy pomocy młodej bohaterki, Tan Tan, oferującej czytelnikowi perspektywę dorastającej kobiety, staje się zatem *Midnight Robber* swoistym futurystycznym *bildungsroman*. Często w powieściach czarnoskórych autorek, zauważa Hoydis (2015: 75), pojawiają się problemy związane z brutalnością seksualną, przemocą domową. Podejmując wątek wykorzystywania seksualnego, Hopkinson zestawia go właśnie z tym motywem poprzez identyfikację teje ze wspomnianym już bohaterem folkloru karaibskiego, tricksterem, Midnight Robberem. Przemianę zaznacza również symboliczna zmiana imienia na Robber Queen. Johnson zauważa, że jest to:

trafiona metafora pytania o seksualność: kulturowo mamy bowiem skłonność do wymyślania historii, które by ją wyjaśniały, namawiając się do wiary w nie. W ten sposób, kwestie seksualności w literaturze spekulatywnej, stały się głównymi tematami do wyrażania zapytywania o podmiotowość, władzę i reprezentację inności. Jedną z innowacji Hopkinson jako pisarki jest także zmierzenie się z konwencjonalnymi ograniczeniami seksualności i pożądaniami – denaturalizacja norm heteroseksualnych i podważenie dominujących stereotypów dotyczących ciał jakie pożądamy (Johnson 2011: 202)⁸.

⁸ Przekład własny za: „This is an apt metaphor for the question of sexuality: culturally, we tend to come up with stories to explain it and then talk ourselves into believing those stories. Thus issues of sexuality in sf have become central themes for expressing questions of subjectivity, power, and the representation of otherness. One of Hopkinson’s innovations as a writer is also to trouble conventional limits of sexuality and desire – to denaturalize heterosexual norms and to challenge dominant stereotypes about desirable bodies”.

Bohaterka *Midnight Robber*, Tan-Tan, reprezentuje postfeminizm, bardziej współczesny i liberalny, bo związany z teorią *queer* – w przeciwieństwie do swojej matki, Ione, która przedstawiana jest w sposób normatywny i bardzo kobiecy.

Kolejnym przejawem rozliczania się z tradycyjnym postrzeganiem ról społecznych, zależnych od płci, jest postać Granny Nanny. Poprzez wykreowanie kobiecego ekwiwalentu sztucznej inteligencji dowodzącej planetą i jej mieszkańcami, „*Midnight Robber* kwestionuje konwencje cyberpunku, obnażając jego fundamenty ideologiczne, komplikując tym samym znane zapisy dotyczące płci, technologii oraz grupowej przynależności [*Midnight Robber challenges the conventions of cyberpunk, revealing its ideological underpinnings, and derpinnings, and complicates popular accounts of the intersections of gender, technology, and corporate presence*]” (Enteen 2007: 263-64). Granny Nanny zyskuje miano kreatorki rzeczywistości, bóstwa stwórczego, Istoty Najwyższej (*Supreme Power*), co opisuje Hopkinson: „narzędzia, maszyny, budynki; nawet sama ziemia w Touissant i Nation Worlds zostały zapyłone nanomitami – rękoma i ciałem Granny Nanny’s [*The tools, the machines, the buildings; even the earth itself on Toussaint and all the Nation Worlds had been seeded with nanomites—Granny Nanny’s hands and her body*]” (Hopkinson 2000: 33). Technologie z założenia jawią się jako pozbawione płci, chociaż spekulować można, że funkcje, jakie pełnią tradycyjnie, należeć powinny do mężczyzn. Niemniej jednak już tworząc postać Granny Nanny, Hopkinson wykorzystuje postać jamajskiej bohaterki narodowej, Królowej Maronów, Nanny, ma na celu zwrócenie uwagi na siłę kobiet. Są one bowiem zdolne do pełnienia funkcji władczych, nie są pozbawione umiejętności taktycznych, ale też potrafią bez skrupułów wykorzystywać swoją przewagę. W ten sposób, mówi Enteen, dojść można także do wniosku, że tak silne przedstawienie postaci kobiecej załamuje narracje społeczno-kulturowe, umniejszające rolę kobiet do podporządkowanych, milczących, drugorzędnych stworzeń (Enteen 2007). Socjologicznie ważnym jest także wplecenie głosu czarnoskórych bohaterek (w tym wypadku kobiet karaibskich) jako konfrontujących stereotypy ugruntowane na wzorze zachodnim. Zachodnie konwencje płci zostają poddane w wątpliwość szczególnie w kontekście historii kolonializmu Karaibów. Społeczeństwo, jakie poprzez obecność Granny Nanny kreuje Hopkinson w powieści, poddawane jest zmianom wynikającym z rozwoju technologicznego, bazując również na historii i pochodzeniu swoich mieszkańców.

Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że proza Hopkinson jest w dużej mierze oparta na kontrastach społecznych: opozycji społeczeństwa Zachodu i Wysp Karaibskich, zderzenia męskości z kobiecością, a także wrażliwości i siły ludzkości w sytuacjach skrajnych.

Podsumowanie

„W moich dłoniach narzędzia *massy* nie mają za zadanie rozbiórki jego domu – w zasadzie wcale nie chcę go zniszczyć, a jedynie wyremontować – te narzędzia wybudują mi mój własny dom [*In my hands, massa's tools don't dismantle massa's house—and in fact, I don't want to destroy it so much as I want to undertake massive renovations—they build me a house of my own*]”, mówi o swojej twórczości Hopkinson (2004: 8). Poprzez użycie słowa *massa* – „pan”, „gospodarz” – które w slangu społeczności czarnoskórej odwołuje się do przeszłości kolonialnej, Hopkinson zaznacza tak swoją przynależność kulturową oraz etniczną, jak i gotowość do wprowadzania zmian jako autorka tekstów w pogranicza gatunków. Fikcja spekulatywna łączy w sobie tendencje narracyjne, motywy oraz style literackie, za pośrednictwem których spojrzeć możemy na wielorakie aspekty inności. Idąc za analizą Marka Oziewicza:

Zamiast definiować *fikcję spekulatywną* poprzez granice, jej zwolennicy sugerują, że szeroki zakres tego terminu jest szczególnie łaskawy dla tekstów z marginesu: gatunkowych, kulturowych, etnicznych [...]. To pociąga za sobą kolejną, bardzo cenną zaletę fikcji spekulatywnej: jej globalną otwartość. [...] Przy całym swoim bezgranicznym bałaganie, pole fikcji spekulatywnej można zatem uznać za nieograniczoną przestrzeń dla niemimetycznych tradycji naszego wielokulturowego świata, które pomagają nam dzielić się i odzyskiwać zapomniane lub zmarginalizowane sposoby zaangażowania w rzeczywistość (Oziewicz 2017: 20) ⁹.

Warto spojrzeć na literaturę spekulatywną przez pryzmat wspomnianej otwartości, zarówno na wykorzystanie gatunków literackich z wszelkimi ich zaletami, jak i inkluzję tekstów poruszających wątki i tematy niełatwe, zapomniane, marginalizowane. Rozszerzenie pola literatury zajmującej się zjawiskami nadprzyrodzonymi, postępowaniem technicznym i naukowym o teksty analizujące rolę społeczeństwa w przemianach światów stworzonych może, tak jak w przypadku twórczości Nalo Hopkinson, rzucić nowe światło na postrzeganie kultur różnych obszarów geograficznych, zjawisk i problemów społecznych.

⁹ Przekład własny za: „Instead of defining “speculative fiction” through boundaries, its advocates suggest that the term’s wide scope is especially welcoming to texts from the margins: generic, cultural, ethnic (...). This implies another much-appreciated advantage of speculative fiction: its inclusive open-endedness. (...) With all its borderless messiness, the field of speculative fiction can thus be considered the unlimited cloud space for our multicultural world’s non-mimetic traditions that help us share and reclaim forgotten or marginalized modes of engagement with reality”.

Źródła cytowań

- CUMMINS, ELISABETH (1999), 'Judith Merrill: A Link with the New Wave-Then and Now in Extrapolation', online: <https://www.liverpooluniversitypress.co.uk/journals/article/33267/>, [dostęp: 02.01.2021].
- Enteen, Jilliana (2007), 'On the Receiving End of the Colonization: Nalo Hopkinson's 'Nansi Web'', *Science Fiction Studies*: 2, ss. 262-282, online: <http://www.jstor.org/stable/4241525>, [dostęp: 03.04.2021].
- FAUCHEUX, AMANDINE H. (2017), 'Race and Sexuality in Nalo Hopkinson's Oeuvre; or, Queer Afrofuturism Author(s)', *Science Fiction Studies*: 3, ss. 563-580, online: <https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.44.3.0563>, [dostęp: 01.04.2021].
- GILL, R. B. (2013), 'The Uses of Genre and the Classification of Speculative Fiction', *Mosaic: a Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*: 2, ss. 71-85.
- HOAGLAND, ERICKA, REEMA SARWAL (2010), 'Introduction: Imperialism, the Third World and Postcolonial Science Fiction', w: Ericka Hoagland, Reema Sarwal (red.), *Science Fiction, Imperialism and the Third World*, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, ss. 5-19.
- HOPKINSON, NALO (1998), *Brown Girl in the Ring*, New York: Grand Central Publishing.
- HOPKINSON, NALO (2000), *Midnight Robber*, New York: Warner Books.
- HOPKINSON, NALO (2004), 'Introduction', w: Nalo Hopkinson, Uppinder Mehan (red.), *So Long Been Dreaming: Postcolonial Science Fiction and Fantasy*, Vancouver: Arsenal Pulp Press, ss.8-11.
- HOYDIS, JULIA (2015), 'Fantastically Hybrid: Race, Gender, and Genre in Black Female Speculative Fiction', *Anglistik: International Journal of English Studies*: 2, ss.71-88.
- JOHNSTON, NANCY (2011), 'Happy That It's Here': An Interview with Nalo Hopkinson', w: Wendy Gay Pearson, Veronica Hollinger, Joan Gordon (red.), *Queer Universes: Sexualities in Science Fiction*, Liverpool: Liverpool University Press, ss. 202-214.
- JONAS, GERALD (2000), 'Science fiction', online: <https://www.nytimes.com/2000/04/30/books/science-fiction.html>, [dostęp: 01.04.2021].
- JONES, ESTHER (2016), 'Africana Women's Science Fiction and Narrative Medicine: Difference, Ethics, and Empathy', w: Reynaldo Anderson, Charles

- E. Jones (red.), *Afrofuturism 2.0: The Rise of Astro-Blackness*, Lanham: Lexington Books, ss. 185-205.
- NELSON, ALONDRA (2002), 'Making the Impossible Possible: An Interview with Nalo Hopkinson', *Social Text* 20: 2, online: <https://muse.jhu.edu/article/31932>, [dostęp: 01.04.2021].
- NIZIOŁEK, MAŁGORZATA (2005), 'Zdefiniować fantastykę, czyli „fantastyczne” (i nie tylko) teorie literatury fantastycznej', *Przestrzenie Teorii*: 5, ss. 267-278.
- NURSE, DONNA BAILEY (2003), 'Brown Girl in the Ring: How a Caribbean-born Writer Re-invented a Genre', online: <https://quillandquire.com/authors/brown-girl-in-the-ring/>, *Quill & Quire*, [dostęp: 01.04.2021].
- OZIEWICZ, MAREK (2017), 'Speculative fiction', online: <https://oxfordre.com/literature/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-78>, [dostęp: 03.04.2021].
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2009), *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- WALD, PRISCILLA (2008), 'The art of medicine: Cognitive estrangement, science fiction, and medical ethics', online: [https://www.thelancet.com/pdfs/journals/lancet/PIIS0140-6736\(08\)60821-1.pdf](https://www.thelancet.com/pdfs/journals/lancet/PIIS0140-6736(08)60821-1.pdf), [dostęp: 04.04.2021].
- WARMUZIŃSKA-ROGÓŻ, JOANNA (2016), 'Trzy ciekawe pióra, trzy ważne nurty', *Literatura na Świecie*: 3-4, ss. 320-330.

Demonstrualizacja zombie jako zabieg stylistyczny w powieści Jacka Dehnela *Ale z naszymi umarłymi*

ADRIAN SADOWSKI

Genologiczne rozważania

Jakkolwiek monstrum w literaturze przynależy głównie do konwencji powieści grozy, można wskazać przykłady dzieł, w których wykorzystanie figury potwora – budzącej lęk istoty o niejasnym statusie ontologicznym z pogranicza świata realnego i rzeczywistości – zostaje zdekonwencjonalizowane i użyte w taki sposób, aby wyzyskać oczekiwania i reakcje czytelnicze związane z utrwaloną konwencją. Innymi słowy, monstrum dzięki swojej utrwalonej formule estetycznej – szczególnie jeśli mowa o tych należących do ograniczonego zbioru typowych istot, to jest wampiry, zombie, wilkołaki, duchy *etc.* – oraz ściśle związanej z nim konwencji, okazuje się podatne na zabiegi estetyczne, ontologiczne i fabularne, które idą pod prąd owych utrwalonych wzorów, jednocześnie korzystając z siły ich oddziaływania. Z konwencji tych wynikają określone sposoby czytania oraz zestaw oczekiwań czytelnika wobec tekstu, w którym monstrum się pojawia. W obliczu zabiegów dekonwencjonalizujących, sposób interpretowania musi rzecz jasna ulec rewizji, ale pewne cechy monstrum okazują się przydatne w ramach konstruowania nowej linii interpretacyjnej. Innymi słowy, moc tradycyjnego modelu – a raczej tradycyjnych modeli, bo trudno

mówić o jednym – narracji potworycznej, uniemożliwia całkowite oderwanie się od macierzystego kontekstu kulturowego, z drugiej zaś strony, poprzez swoje utrwalenie i wyrazistość, szczególnie podatna jest na pewne modyfikacje o charakterze funkcjonalnym.

Pod pojęciem demostrializacji, bo tak roboczo nazwana modyfikacja stanowić będzie główny temat niniejszego rozdziału, rozumieć należy takie przedstawienie istoty pochodzącej z konwencji horroru, której pewne cechy uniemożliwiają odczytanie całego dzieła właśnie jako narracji grozy. Ścisłej – chodzić będzie o taki typ prozy nawiązujący do horroru i korzystający z elementów jego estetyki, który z punktu widzenia po pierwsze budzonych emocji, a po drugie narzędzi poetyki, w istocie swej nie jest horrorem. Jednakowoż podkreślić należy, że demonstrializacja w proponowanym tu znaczeniu polega raczej na dekonstrukcji czy też przebudowie całej konwencji powieści, a nie jest li tylko zabiegiem modelującym konkretną postać, będącą monstrum w ramach danego dzieła.

Jeśli idzie o emocje, kluczowe zdaje się przesunięcie uczucia grozy na dalszy plan lub całkowita jego eliminacja. Kwestia ta domaga się jednak doprecyzowania, ponieważ dla horroru typowy jest lęk wynikający z ontologicznej niestabilności świata i epistemologicznej niedostępności monstrualnego intruza. Za demonstrializację należałoby więc uznać takie wprowadzenie postaci spoza porządku rzeczywistości literackiej, dzięki któremu tego rodzaju lęku ona nie budzi, ale jednocześnie w swojej formie estetycznej oraz nominalnie pozostaje takim właśnie wampirem, zombie czy duchem. Tak dzieje się choćby w *Stu latach samotności* Gabriela Garcii Marqueza czy *Pedro Paramo* Juana Rulfo. Iberoamerykański realizm magiczny korzysta z tego przetworzenia gotyckich motywów szczególnie często, jednak w tym przypadku cel owych modyfikacji zdaje się głównie estetyczny i obliczony na wywołanie efektu bizarności świata.

Nie będzie chyba jednak przesadną teza, że w polskiej literaturze – ze względu na jej wielowymiarową i ścisłą relację z tradycją romantyczną – każde przetworzenie konwencji odziedziczonej po romantyzmie, będzie swego rodzaju ideologiczną deklaracją czy zajęciem określonej postawy wobec romantyzmu właśnie. Romantyzm jest więc nie tylko formacją, która na zasadzie długiego trwania pozostała ważnym punktem odniesienia dla literatury polskiej *sensu largo*, ale także której siła przyciągania jest tak duża, że jakakolwiek operacja estetyczna odwołująca się do wypracowanych w ramach niej stylistyk, automatycznie staje się również operacją natury ideologicznej i tożsamościowej.

Konwencja powieści Dehnela – zestaw spostrzeżeń

Przykładem tekstu, który w wielowymiarowy sposób dialoguje z tradycją romantyczną oraz post-romantyczną, a więc z tradycją mówienia i myślenia o romantyzmie we współczesności, byłaby z całą pewnością powieść Jacka Dehnela z 2019 roku – *Ale z naszymi umarłymi*. Mamy w niej do czynienia z zombie, choć nie byle jakimi, bo polskimi zombie. Celem autora w dalszej części niniejszego rozdziału będzie po pierwsze zwrócenie uwagi na kilka kwestii z obszaru poetyki czy teorii literatury, po drugie – być może nawet ważniejsze – na reperkusje wynikające z przyjęcia przez autora takiej, a nie innej konwencji.

W wypadku tej powieści status ontologiczny elementu spoza rzeczywistości pozaliterackiej jest płynny, a raczej przechodzi ewolucję, stąd i konwencja literacka tekstu nie jest dana z góry, ale jest konstytuowana przez stosunek bohaterów do zombie. W pierwszej części powieści pisarz korzysta z motywów typowych dla gotyckich tekstów grozy, jak wyjścia z grobów i ataki tajemniczych istot na ludzi. W miarę jak spotkania z nimi okazują się częstsze, przynależność intruzów do kategorii zombie staje się oczywista¹. Fakt, iż szczególną popularność figura zombie zdobyła w ramach kultury popularnej i masowej również może być symboliczny. Interpretator, napotykać na trop romantyczny podany w formie silnie inspirowanej popkulturą, może wysunąć tezę, że ma do czynienia z komentarzem do takiej właśnie popkulturowej formuły istnienia romantyzmu we współczesnej Polsce.

Początek powieści, czyli od momentu spostrzeżenia pierwszych przypadków wychodzenia z grobów, aż do uznania zjawiska za powszechne, można odczytywać w ramach dwóch komplementarnych linii rozwojowych. Po pierwsze – widoczne jest tu przejście od akcydensu i anomalii do dominującego porządku, a w związku z tym do zmiany paradygmatu postrzegania rzeczywistości. Przesunięcie granicy realizmu w taki sposób, aby włączyć w nią zombie, skutkuje utrzymaniem ontologicznej stabilności tychże, i dodatkowo obdarza je realizmem innego rodzaju niż tylko rozumianym jako wiarygodność przedstawienia, służąca immersji.

¹ Dariusz Piechota pisze, że „*Ale z naszymi umarłymi* Dehnela rozpoczyna się niczym dziewiętnastowieczna powieść realistyczna” (Piechota 2020: 474) i istotnie, jeśli wziąć pod uwagę sposób szkicowania świata przedstawionego, to właśnie z tych wzorców Dehnel korzysta. Dzięki zestawieniu elementów z prozy gotyckiej z realistycznym typem narracji, następuje przydanie zombie realizmu. Na tym poziomie również można więc mówić o ich demonstrualizacji.

Na początku powieści rzeczywiście Dehnel podąża za popkulturową konwencją tekstów o zombie – jako element nienaturalny, spoza porządku, dokonują one intruzji i budzą ontologiczny niepokój. Warto posłużyć się tu propozycją Anny Gemry, autorki monografii *Od gotycyzmu do horroru*:

Strach, lęk i trwoga nie mają jednoznacznych definicji, które byłyby akceptowane przez większość badaczy bez specjalnych zastrzeżeń. Choć nie są to pojęcia tożsame, istniejące pomiędzy nimi różnice są zwykle bardzo subtelne a zakresy znaczeniowe nakładają się na siebie. [...] Najmniejszy stopień abstrakcyjności przy tak interpretowanych pojęciach przysługiwałby strachowi, definiowanemu jako „stan emocjonalny pojawiający w obecności lub przy oczekiwaniu niebezpiecznego albo szkodliwego bodźca. (Gemra 2008: 22-24)

W wypadku horroru wypadałoby dodać – bodźca nieznanego, czy niepoznawalnego. I istotnie, początkowo zombie u Dehnela właśnie taki strach budzą. Rzecz w tym, co dzieje się dalej, a do czego przyjdzie powrócić w kolejnych akapitach, mianowicie bardzo szybka akceptacja tego nowego porządku. Następuje asymilacja zombie w ramach powszechnej *episteme* bohaterów powieści, co widoczne jest na poziomie zachowań i reakcji społecznych przedstawionych w powieści, a co jest jednocześnie bezpośrednim skutkiem pierwszej przemiany. Włączenie zjawiska w obręb tego, co uznaje się za naturalne, realne czy prawdziwe oraz ujęcie go w pewien system pojęć, jest warunkiem *sine qua non* uznania za istniejące na takich samych prawach jak postrzegające „Ja”. Zombie przestają być źródłem strachu typowego dla horroru, a stają się wyzwaniem, przeszkodą czy trudnością, konotującą inny rejestr emocjonalny. Na gruncie poetyki odbioru, reperkusją takiego stanu rzeczy jest ukonstytuowanie się świata przedstawionego powieści jako w pełni realistycznego. W świetle teorii fantastyczności Tzvetana Todorowa, nie sposób więc traktować *Ale z naszymi umarłymi* jako tekstu fantastycznego, a tym samym jako horroru w jego typowej formie. Gdyby zachowana została ontologiczna obcość, Inność, zombie, wówczas kwestia wyglądałaby inaczej. W teorii Todorova kluczową rolę odgrywa niemożność jednoznacznego określenia czy dany element istnieje faktycznie w ramach świata przedstawionego czy też nie:

W świecie, który uznajemy za nasz, ten który znamy, bez diabłów, sylfid ani wampirów, ma miejsce zdarzenie, którego nie możemy wytłumaczyć prawami tego bliskiego (oswojonego, znanego) nam świata. Ten, kto postrzega wydarzenie, musi wybrać

jedno z możliwych rozwiązań: albo chodzi o iluzję zmysłów, twór wyobraźni, i w tym przypadku prawa rządzące światem pozostają niezmiennie, albo wydarzenie miało naprawdę miejsce, jest częścią składową rzeczywistości, ale wówczas ta rzeczywistość podlega prawom nam nie znanym” (Niziołek 2017: 24-25)

W *Ale z naszymi umarłymi*, istotnie dokonuje się owo rozstrzygnięcie, a zatem fantastyczność w ujęciu cytowanego badacza zostaje zburzona. Rzecz jednak w tym, że rozstrzygnięcie to przekształca nieco drugi człon alternatywy. Mianowicie, z punktu widzenia bohaterów wydarzenie miało (ma) miejsce naprawdę, ale prawa rządzące przebiegiem przedstawianych procesów są znane, a przynajmniej dające się badać i opisywać w ramach przyjętego paradygmatu poznawczego. Rzecz oczywista, że jedną z fundamentalnych cech konstrukcji świata przedstawionego horroru jest właśnie realizm. To on bowiem decyduje o skutecznym budowaniu lęku. Tym bardziej traumatyczna i budząca grozę jest intruzja elementu spoza porządku, im realniejsza się ona wydaje i pod tym względem Dehnel nie modyfikuje konwencji. Idzie mi jednak o to, że w *Ale z naszymi umarłymi* obecność zombie zostaje szybko oswojona i ugruntowana na gruncie ontologicznym. Realistyczność w ramach konwencji horroru polegałaby na konieczności uznania faktyczności tej intruzji przy zachowaniu przekonania o jej dziwności czy nieprawdopodobieństwie w prawdziwym świecie (w tym kontekście Todorov pisze o „prawach nam nieznanych”). Dehnel idzie o krok dalej w tym sensie, że w świecie przedstawionym jego powieści zombie w pewnym momencie przestają być intruzami – zamiast tego w pełni przynależą do znanego nam świata. Tym samym prawa nim rządzące mogą pozostać niezmienione mimo obecności zombie. Ciężar zostaje więc przesunięty ze sfery lęku ontologicznego, wywołanego realistycznie i przekonująco wprowadzoną obecnością elementu fantastycznego na obszar niepokoju o innym charakterze – społecznym, organizacyjnym, politycznym. Przełamanie klasycznej konwencji horroru potwierdza rozpoznanie Ksenii Olkusz po pierwsze o „niesłuszności spetryfikowanego założenia o ścisłym powiązaniu tych [zombiecentrycznych – A.S.] fabuł z estetyką grozy” (Olkusz 2019: 54), po drugie zaś, że „[w]iarygodność kreacji świata nie jest [...] równoznaczna z jej autentycznością/prawdziwością” (Olkusz, 2019: 57). W tym wypadku wyraźne przetworzenie i modyfikacja poetyki utworu w stronę groteski zdaje się służyć podkreśleniu jego fikcjonalności (światotwórczości) z jednej strony, a alegoryczności z drugiej.

Z pewnością należy bowiem określić monstrum wykreowane przez Dehnela mianem alegorii, choć dość specyficznej. Jej specyfika polegałaby na tym, że jej

człon B, zgodnie z wykładnią Janiny Abramowskiej (2002) zostaje utrwalony w prostej i jednoznacznej formie, mimo że faktycznie takim nie jest, jak powinno być w typowej figurze tego typu. W rzeczywistości bowiem tradycja romantyczna jest całym zbiorem zjawisk i zmiennych relacji pomiędzy nimi. Ale przedstawienie samego zombie jako bytu konkretnego i materialnego staje się przyczyną kondensacji i petryfikacji także i tej drugiej strony tej alegorii, czyli całego zbioru kwestii mitologicznych, historycznych i tożsamościowych. Innymi słowy, widoczna jest tu relacja dwustronna; złożony system romantycznej mitologii zostaje utrwalony w postaci zombie o równie stabilnym statusie ontologicznym.

Co wynika z takiej konstrukcji świata przedstawionego?

Skrajny realizm, jak chciałoby się określić ten zabieg, zdaje się być świadomie przyjętą i konsekwentnie realizowaną przez Dehnela konwencją, mającą konkretny cel z antropologicznego punktu widzenia. Już tytuł, którego relacja ze słynnym mottem autorstwa Marii Janion (Janion 2000) znamionuje specyficzną relację pomiędzy językiem a rzeczywistością, narzuca przyjęcie określonej postawy czytelniczej. Dehnel decyduje się – wbrew konwencji – odczytać tę figurę retoryczną dosłownie i już w tym momencie narzuca swojej powieści skrajnie realistyczny charakter. Oczywiście niedczytanie ironii czy przenośni zgodnie z jej intencją, charakterystyczna dla takich użytkowników języka, jak dzieci czy osoby, dla których nie jest on ojczystym, może powodować efekt na krawędzi komizmu. I faktycznie, zderzenie obyczajowej narracji ze zdemostrualizowanym elementem pochodzącym z konwencji powieści grozy, może ocierać się o groteskę, nigdy jednak, zdaje się, tej granicy nie przekracza, bo i nie taki jest cel tych zabiegów.

Niemniej zmiana roli tytułowej frazy z przenośni o szerokim zakresie znaczeniowym na rzeczywisty obiekt, w dodatku o bardzo utrwalonej kulturowo formie, sygnalizuje, że odtąd mamy do czynienia nie tylko ze „znaczonym”, czyli pojęciem (w dodatku szalenie złożonym), ale z faktycznym elementem świata. Desygnat zostaje skonkretyzowany i włączony w obręb świata przyrodzonego. Następuje więc materializacja obiektu znaczonego i tym samym wyjście poza operacje dokonywane w ramach kodu językowego i abstrakcji. To istotne o tyle, że kiedy Janion użyła tej frazy, była ona właśnie symbolem, a nie alegorią, przez co denotowała cały zestaw zjawisk, zachowań, wyobrażeń i fantazmatów, będących fenomenami kulturowymi, związanymi z kwestiami tożsamości, a więc w gruncie rzeczy abstrakcyjnymi. Ich definiowanie i analiza skupiały na sobie uwagę. Forma spetryfikowana i materialna,

jaką są zdemonstrualizowane zombie, daje możliwość skupienia się na samym procesie działania i oddziaływania tych uprzednio symbolicznych kwestii, przy jednoczesnym zawieszeniu dyskusji nad ich ontologią. Innymi słowy, dokonuje się wyrwanie „umarłych” z obszaru języka i symbolu i wcielenie w rzeczywistość materialną. Umożliwia to modelowanie zachowań zarówno zombie, jak i ludzi. Przy pomocy takiej behawioralnej narracji, bardziej możliwe okazuje się poznanie mechanizmów działania tego, co zombie reprezentują.

Zatem to, w jakimś sensie uproszczone, nawet naiwne, odczytanie metafory Janion w świetle przyjętej poetyki odbioru należy uznać za celowe i funkcjonalne. Chodzi o to, że odsuwając dyskusję na temat kim lub czym dokładnie są (nie) umarli i co symbolizują, można skupić się na zachowaniach żywych i tym samym przenieść dyskusję z obszaru historii idei na obszar współczesnej socjologii. Rzecz jasna takie wykorzystanie figury zombie nie jest nowe; przeciwnie, wiele utworów związanych z tymi istotami przedstawia pod ich pretekstem pewne prawdy na temat człowieka i jego natury. Różnicę stanowi tu jednak fakt, że Dehnel szybko odrzuca typową konwencję horroru, by przy użyciu innych środków skuteczniej naświetlić tematykę utworu – dość powtórzyć tezę o formie sugerującej problem popkulturowe przetworzenie ideowej spuścizny romantyzmu. Samą jednak obecność zombie można interpretacyjnie odsunąć na dalszy plan, bo to nie ich status ontologiczny czy lęk wynikający z inności decyduje o grozie powieści. Tak, jak drobne różnice – by tak rzec – doktrynalne czy światopoglądowe, nie wpływają ani na faktyczne działanie nacjonalistycznego dyskursu postromantycznego, ani na jego społeczną recepcję, tak skupianie się na akcydentalnych cechach zombie nie byłoby kluczowe. To, co u Dehnela nowatorskie to użycie estetyki groteski i absurdu w ramach narracji zombiecentrycznej i jednocześnie nie uczynić zombie głównym problemem utworu. Ksenia Olkusz pisze, że

zderzenie dwóch różnych konwencji ma w intencji autorskiej pełnić funkcję ludyczną, uzyskiwaną poprzez amplifikację absurdalności poczynań bohaterów w obliczu nadnaturalnego zagrożenia. Krytyka literacka uznaje te powieści raczej za chybione artystycznie, co prawdopodobnie wiąże się ze zubożeniem treściowym i zawężeniem obszaru interpretacyjnego, albowiem w zamyśle autorów najistotniejszym składnikiem utworu stają się zombie [...] (Olkusz 2019: 111)

Dehnelowi udało się natomiast stworzyć powieść deformującą konwencję horroru i wprowadzającą elementy parodystyczne czy komiczne, która jednocześnie jest ważnym głosem w literackiej dyskusji tożsamościowej. Mało tego,

to właśnie ta deformacja stała się skuteczną metodą częściowego przynajmniej uwolnienia z dyskursywnego impasu mówienia o romantyzmie.

A zatem nie tylko w zakresie formy czy konwencji literackiej dokonał Dehnel przeskoku o dwa kroki do przodu względem oryginalnie romantycznego upiora (pierwszy krok – ku popkulturowej wizji zombie, drugi – ku dekonstrukcji tej konwencji, czyli demostrualizacji zombie), ale też umożliwił – całkiem skutecznie – spojrzenie na relacje pomiędzy współczesnością a romantyzmem ze ściśle współczesnej perspektywy. Takie zawieszenie kwestii ontologii zombie, narzucające skądinąd dość uogólniający, generalizujący obraz całej romantycznej tradycji przez nie uosabianej, ma jeszcze jedną reperkusję. Wydarzenia, oprócz swojej bardzo skonkretyzowanej – bo określonej w ramach alegorii i konotowanej przez użycie tytułowej frazy – warstwy znaczeniowej, stają się również modelem działania pewnych mechanizmów socjologicznych, które w gruncie rzeczy, niezależnie od kontekstu historycznego, politycznego czy religijnego, mają podobny przebieg. Nie pyta się więc **dłaczego** zombie się pojawiają², ani czym dokładnie są, za to przedstawia się całą sekwencję etapów społecznej reakcji na ich obecność. Tak skonstruowany model społecznego postępowania staje się – mimo silnego ulokowania w polskiej rzeczywistości – uniwersalną analizą losów ideologii w realiach społecznych.

Przyjmując taki punkt widzenia, możemy wyróżnić kilka etapów w ramach ewolucji paradygmatów postępowania, z których najważniejszymi byłyby najpierw krótkotrwałe zaskoczenie, ale krótko potem zaakceptowanie istnienia zombie i włączenie ich – ontologicznie i epistemologicznie – w obręb realnego świata. Nadanie nowemu zjawisku nazwy i częściowe oswojenie z jego obecnością wydaje się tu kluczowe. Dają bowiem poczucie bezpieczeństwa, oraz, co chyba ważniejsze, kontroli. Zombie są sensacją i atrakcją, co do której wierzy się, że

² Piechota również zwraca na to uwagę, pisząc, że „[w] przeciwieństwie do *Nocy żywych Żydów w Ale z naszymi umarłymi* nie poznajemy przyczyny, dlaczego w historycznym mieście pojawiają się zombie. U Ostachowicza żywe trupy opowiadały o swojej egzystencji, z kolei u Dehnela milczą, co dodatkowo buduje atmosferę niepewności i lęku” (Piechota 2020: 474). Owszem, ale głównym powodem, dla których o przyczynach się nie mówi, zdaje się fakt, że powieść Dehnela w ogóle nie próbuje odpowiedzieć na tak postawione pytanie. Jest to swego rodzaju milczące przyznanie, że dyskurs uosabiany przez zombie istnieje i że jest tak spetryfikowany, i na tyle głęboko zakorzeniony, że dyskusja nad jego rodowodem w obecnych realiach jest tematem zastępczym, podczas gdy faktyczne działania zapobiegawcze nie są podejmowane. Istotne jest także spostrzeżenie braku komunikacji, które moim zdaniem nie tyle budzi lęk, co potęguje wrażenie nieuchronności i braku alternatywy.

w razie potrzeby można ją anihilować, ale korzystniej jest przynajmniej przez jakiś czas korzystać z jej potencjału. Zwraca na to uwagę choćby Przemysław Czapliński, pisząc, że „[j]eszcze na etapie pokojowego współistnienia wszystkie media i partie w Polsce usiłowały przywłaszczyć nieumarłych” (Czapliński 2020: 71). Sprzyja temu początkowy brak agresji ze strony zombie, co jest jeszcze jednym przejawem swoście pojętej demonstrualizacji. Etapem najbardziej niebezpiecznym z perspektywy rozwoju radykalnego nacjonalizmu w Polsce w ostatnich latach, jest ostateczne utożsamienie zombie z polskością *sensu largo*.

Stopniowość tego procesu ma jednak jeszcze jeden skutek, mianowicie uśpienie czujności tych bohaterów – a per analogiam całych klas i grup społecznych – którzy nie podzielali optymizmu większości i od początku obawiali się epidemii. W przypadku tych postaci możemy mówić o swoistym syndromie wyparcia, niechęci do reakcji, spowodowanym być może zlekceważeniem zagrożenia, ale może też trudnością w zajęciu ideologicznej pozycji względem niego. Próba wyznaczenia punktu granicznego, po osiągnięciu którego zdecydują się uciekać, jest tu chyba szczególnie interesująca. Nakładają się więc na siebie dwa czynniki, decydujące o tym, że sceptycyzm i zapobiegawczość tych, którzy są – przynajmniej częściowo – świadomi niebezpieczeństwa, nie jest wystarczająca, a nawet przez długi okres nie wiąże się z podejmowaniem konkretnych akcji. W pierwszym etapie decyduje o tym niegroźność zombie, ich bierność wobec ludzi w ogóle, nie tylko wobec Polaków. Ten brak agresji znamionuje oczywiście początkowy etap rozwoju ideologii, w którym iluzoryczna inkluzywność i program pozytywny stanowią główną siłę napędową. Kolejny stopień bierności i niewystarczającej reakcji zdaje się znacznie bardziej niebezpieczny z punktu widzenia bieżącej sytuacji w Polsce, zwłaszcza w świetle historii totalitarnych ideologii XX stulecia. Jego przyczyną jest bowiem już nie brak świadomości zagrożenia, ale zmiana perspektywy. Z sądów aksjologicznych (czy zombie są złe? czy zombie są niebezpieczne?) przechodzi się do punktu widzenia bardzo partykularnego (czy zombie zagrażają **mi oraz moim bliskim?**). Ten daleko idący, acz krótkowzroczny pragmatyzm Czapliński podsumowuje tak: „W świecie Dehnela mamy do czynienia z niedobrą alternatywą. Jeśli nacjonalizm wytwarza nieumarłych, to liberalizm produkuje nieożywionych. Powieść pomyślana jako satyra na nacjonalistów okazuje się mimowolną satyrą na liberałów” (Czapliński 2020: 72) Ograniczenie sprzeciwu wobec społecznego zjawiska takiego jak niebezpieczna ideologia do kwestii własnego bezpieczeństwa, niemalże automatycznie odbiera zagrożonym grupom możliwość skutecznego działania, ponieważ dla każdej z tych grup oraz osób, punkt krytyczny znajdzie się w innym miejscu. Z tego

powodu spójna i zwarta formacja ideologiczna bez trudu zwycięży w starciu ze stagnacją lub chaotycznymi i jednostkowymi ruchami sprzeciwu, na tym właśnie polega ich nieożywioność, którą badacz uzasadnia lękiem o niekorzystny dla owych liberałów wynik potencjalnej rewolucji.

Perspektywa ukazana w powieści Jacka Dehnela nie jest optymistyczna. Współczesna Polska – ale też każde społeczeństwo w analogicznych okolicznościach jest przestrzenią, w której swobodnie operują niebezpieczne dyskursy, a zachowania ich przeciwników nie dają nadziei na rychłą poprawę tej sytuacji. Dopiero pewnego rodzaju przesilenie może być nadzieją na nowy początek; przesilenie, którego jednakowoż w *Ale z naszymi umarłymi* nie obserwujemy, możemy co najwyżej założyć, że jest jednym z możliwych zakończeń. Mało tego, cała linia rozwojowa historii polskich zombie, począwszy od pierwszych wyjść z grobów, a na zorganizowanej, systematycznej polonizacji reszty świata kończąc – zdaje się mieć charakter dalece teleologiczny i deterministyczny. Niekwestionowanie zwycięża tu ideologia ufundowana na zrębach tradycji romantycznej. Jest to jednak romantyzm uproszczony i swoiście zdeformowany, bo wciśnięty w ramy nacjonalistycznego dyskursu.

Otwarte pytanie na zakończenie

Katastrofizm oraz lęk wpisane w powieść Dehnela mają więc charakter przede wszystkim socjologiczny i antropologiczny, w dalszej kolejności historiozoficzny, i taki też jest rodzaj lęku przez nią wywoływanego. Nie jest to natomiast lęk ontologiczny, a jeśli już, to w bardzo niewielkim stopniu – ani bohaterowie, ani czytelnik nie odczuwają tego rodzaju niepokoju. W tym właśnie leży istota demostrualizacji zombie przez pisarza i instrumentalne użycie tego elementu konwencjonalnie przynależącego do horroru.

Pytaniem otwartym, choć z pewnością wartym przynajmniej pochylenia się nad nim, pozostaje to, czy konstruując tę powieść, zaproponował Dehnel spójną i przekonującą (niekoniecznie dyskursywną) alternatywę dla obecnie ugruntowanej w kulturze i powszechnej świadomości relacji współczesności do romantyzmu. Zdaje się, że rozkład politycznego i społecznego ciała Polski jest nieunikniony. Ale być może obnażenie tej spłyconej wersji romantyzmu, będącej podłożem nacjonalistycznej ideologii, i podanie jej w formie ocierającej się o tandetę jest w jakimś stopniu desakralizacją tego dyskursu (miesza się przecież nawiązania do narodowych mitów z cytatami z wywiadów ze współczesnymi

celebrytami czy z wypowiedziami detabuizującymi kwestie dotychczas uznawane za drażliwe). A jeśli desakralizacja, to i osłabienie siły jego społecznego oddziaływania, pomimo fabularnego – domniemanego – zwycięstwa zombie. Zwycięstwo to może przecież mieć charakter jedynie fantazmatyczny. Jak pisze Lidia Romaniszyn-Ziomek:

[...] buduje się w literaturze wciąż nowe narodowe narracje, osłaniając się groteską, jakby nie było jakiegokolwiek słusznej kontry wobec romantyzmu. Dawno minął czas dialogu z romantyzmem, a nawet polemiki czy dyskusji, pozostaje jedyna możliwa relacja – nawiązań, prześmiewczych żartów, aluzji czy intertekstualnych gier (Romaniszyn-Ziomek 2020: 135).

Taka gra *va banque* z romantyzmem może jednakowoż okazać się jedynym wyjściem z kulturowego impasu, z dominacji tej formacji kulturowej, a raczej jego spetryfikowanej neoromantycznej interpretacji. Być może rozbicie całości, jaką jest utrwalony kulturowo romantyzm i przemieszanie go z elementami kultury współczesnej na zasadzie „popsutej literatury” może wnieść nową jakość, nie być polemiką ani dyskusją, ale czymś, co dopiero je umożliwi. Jest to gra ryzykowna, być może obarczona ryzykiem klęski, ale mimo to chyba warta podjęcia. Odebranie tytułowemu mottu romantycznemu jego symbolicznego znaczenia jest przecież chyba najbardziej ostentacyjnym i jednocześnie najskuteczniejszym ciosem wymierzonym w uproszczony i spłaszczony dyskurs ufundowany na romantyzmie. Siła romantyzmu tkwi w symbolice. Romantyzm to symbol, chciałoby się powiedzieć, a takie odarcie z macierzystego kontekstu jest być może jedyną możliwością, by spojrzeć na niego w sposób świeży, niezdeterminowany.

Na ile niemożność odpowiedzi na pytanie o faktyczne zwycięstwo lub przegraną zombie jest symptomem pesymistycznym, a na ile dającym nadzieję, zależy zapewne od indywidualnych przekonań czytelnika. Przychodzi tutaj postawić kropkę, uprzednio jednak raz jeszcze podkreśliwszy, że istotnie, *Ale z naszymi umarłymi* należy uznać za dzieło oryginalne i być może nawet przełomowe, jeśli chodzi o dialog współczesności z romantyzmem. Z całą pewnością nie jest jednak odpowiedzią wystarczającą, nie dostarcza rozwiązania. Jest próbą, ale jak wskazuje Czaplinski opartą na „złej alternatywie”. Alternatywie presuponowanej choćby przez Jana Józefa Lipskiego w eseju *Dwie ojczyzny, dwa patriotyzmy*:

spadek, który po tych romantycznych wzlotach do dziś przechował się w przeciętnej mentalności jako tako wykształconego Polaka, jest żalony: poczucie jakiejś szczególnej

wyższości tylko z tego tytułu, że jest się Polakiem, często doprawione religijną egzaltacją. Może zresztą to za duże słowo: to raczej karykatura egzaltacji, wyzywająca się w narodowo-religijnej rekwiżytorni (Lipski 1992: 159).

Rekwiżytornię tę równie protekcjonalnie potraktował Dehnel, jednocześnie – celowo lub nie – nie uposażając „pozytywnych” bohaterów swojej powieści w alternatywę dla niej. Czapliński, za Agnieszką Graff wskazuje z kolei na fakt, że wizja narodowości i patriotyzmu Lipskiego nie tylko nie jest w pełni inkluzywna dla „tożsamości nieprawomocnych” (Czapliński 2021: 12), ale przez swoją strukturę uniemożliwia włączenie tychże w dyskurs takiego alternatywnego, nie-katolicko-nacjonalistycznego patriotyzmu. Nie chodzi jednakowoż o to, żeby odrzucać alternatywy i rozpoznania czy to Dehnela, czy Lipskiego. Chodzi mianowicie o zasygnalizowanie, że wciąż jest jakaś nieprzekroczona linia, którą w końcu przekroczyć należy. Być może korzystniej niż odrzucać rekwiżyty, byłoby poddać je swoistemu recyklingowi, zaadaptować i wykorzystać w ramach innych dyskursów. Dyskusja ta z pewnością jeszcze długo pozostanie otwarta.

Źródła cytowań

- ABRAMOWSKA, JANINA (2003) 'Rehabilitacja alegorii', w: Janina Abramowska (red.) *Alegoria*, Gdańsk: Słowo / obraz terytoria, ss: 3-18.
- CZAPLIŃSKI PRZEMYSŁAW (2020), 'Końca świata nie będzie. Parafraza krytycznoliteracka', *Teksty Drugie*: 1, ss: 65-93.
- CZAPLIŃSKI PRZEMYSŁAW (2021), 'Niewspólna. Kilka uwag o ojczyźnie', *Teksty Drugie*: 3 ss: 7-16.
- GEMRA ANNA (2008), *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinina w wybranych utworach*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- LIPSKI, JAN JÓZEF (1992), 'Dwie ojczyzny, dwa patriotyzmy', w: Jan Józef Lipski, *Tunika Nessosa i inne eseje*, Warszawa: Pen 1992, ss: 139-164
- NIZIOŁEK MAŁGORZATA (2017), 'Analiza leksykalnych wykładników niepewności w korpusie tekstów fantastycznych' w: Mariusz Leś, Weronika Łaskiewicz, Piotr Stasiewicz (red.), *Tekstowe światy fantastyki*, Białystok: Prymat, ss: 23-32.
- OLKUSZ KSENIA (2019), *Narracje zombiecentryczne. Literatura – Teoria – Antropologia*, Kraków: Universitas.
- PIECHOTA, DARIUSZ (2020) 'Zombie nad Wisłą. Na marginesie powieści Igora Ostachowicza i Jacka Dehnela', *Tematy i Konteksty*: 10, ss: 464-482.
- ROMANISZYN-ZIOMEK, LIDIA (2020) 'Zapach upiora – Ale z naszymi umarłymi Jacka Dehnela', *Świat i Słowo*: 35, ss:127-135.

Katabaza Ziemica i Bożenny w *Paraklecie* Antoniego Szandlerowskiego

BARTOSZ EJZAK

Wprowadzenie

Ksiądz Antoni Szandlerowski (1878-1911) to postać, której współczesne literaturoznawstwo nie rozpoznało jeszcze dostatecznie dobrze. Przez Stanisława Helsztyńskiego (1969: 38-49) został określony jako „meteor Młodej Polski”, natomiast Dariusz Trzeźniowski (1992: 241-261) pisze o nim jako o jednym z twórców dramatu biblijnego. Szandlerowski, mimo że zakochał się w neofitce, Helenie Beatus, nigdy nie zrezygnował z pełnienia posługi kapłańskiej. Skomplikowana sytuacja życiowa, a w szczególności „uczucie gorszące przełożonych i filistrów” (Gutowski 1997: 232), zaowocowała bogatą oraz obfitującą w nawiązania biograficzne twórczością. Szandlerowski to autor liryków, epistolograficznego zbioru *Confiteor* i przede wszystkim dramatów – zwłaszcza *Paraklet* (1909) został bardzo dobrze przemyślany pod względem konstrukcji. Tekst opisuje erotyczne misterium, na co wskazuje już Wojciech Gutowski, określając dramat mianem „próby mistyczno-religijnej” (Gutowski 1997:232). Badacz skupia się głównie na warstwie symbolicznej *Parakleta*, tymczasem główną oś utworu stanowi katabaza dwojga głównych bohaterów, Ziemica i Bożenny – analiza tego motywu jest kluczowa dla zrozumienia utworu.

Podróż zakochanych po różnych planach rzeczywistości przedstawiają akty pierwszy, trzeci i czwarty. Większość fantazmatów stanowi tło dla ich miłosnej historii obrazują przestrzeń zaświatów. W akcie pierwszym mamy do czynienia z miłością ziemską, która w akcie trzecim przeistacza się w miłość duchową. Akt czwarty obrazuje miłość boską i kończy się nirwaną, całkowitym rozplynięciem się w niebycie. Katabaza Ziemia i Bożenna stanowi więc alegorię rozwijającego się, zmierzającego ku doskonałości uczucia. Dramat wydaje się niezwykle bogaty, jeśli poddać analizie liczne odniesienia do mitów, obecność zagadnień teologicznych i filozoficznych, a także nawiązania literackie. To właśnie erudycja autora umożliwiła mu ukazanie w sugestywny i przekonujący sposób procesu przełamania bariery życia i śmierci.

Katabaza w *Paraklecie*

Pierwszy etap mitycznego, miłosnego misterium to świat materialny. Ziemia wystawiony jest w nim na kuszenie Lucyfera, zaś Bożenna zostaje spalona na stosie za zakazaną miłość. Świat ziemski pełen jest przeciwności, uczucie między dwojgiem zakochanych nie może zostać w nim zrealizowane, gdyż jest niedoskonałe, napiętnowane grzechem i gwałtownością. Taki stan rzeczy powoduje cierpienie bohaterów, motywuje ich – zwłaszcza Bożennę – aby wyruszyć w podróż po dalszych planach egzystencji.

Sytuacja bohaterów na ziemi wydaje się opłakana. Przejawiający niebezpieczne znamiona woli mocy, Ziemia poddaje się kuszeniu Lucyfera i bluźni przeciwko Bogu, lecz jego ukochana gardzi dobrami doczesnymi, a wizja spłonienia na stosie nie wywołuje w niej paraliżującego strachu. Towarzyszy jej wyłącznie smutek, ponieważ nie jest do końca pewna, czy jeszcze spotka ukochanego. Mimo to z godnością oraz odwagą przyjmuje tragiczny los i ginie z rąk rozwścieżonego tłumu. Obdarzona intuicją, przeczuwa jednak, że tylko w ten sposób możliwe będzie kontynuowanie posłannictwa miłości, którego nie można zrealizować w świecie materialnym. Według Wojciecha Gutowskiego jest „postacią bardziej aktywną, inicjującą zjednoczenie” (Gutowski 1997: 238). I rzeczywiście, Bożenna po śmierci przenosi się na wyższy, duchowy poziom. Podobnie jak w mitologicznych historiach o Tezeuszu czy Orfeuszu, to kobieta pierwsza zstępuje w zaświaty. Ziemia, kierowany tęsknotą, podąża tylko jej śladem. Sprawia to, że *Paraklet* można czytać jako młodopolskie dzieło-mit (Filipkowska 1988: 117; 121), którego budowa, poetyka i problematyka ukazują

tragiczne losy zakochanych, żyjących ulotną nadzieją, że będą mogli odnaleźć spełnienie, ale dopiero po śmierci.

Drugi etap podróży to zstąpienie w zaświaty. Szandlerowski opisuje je jako wielką świątynię Westy. Budowla sakralna symbolizuje wyższy etap miłości duchowej i przypomina pałace wschodnie, którymi fascynowali się romantycy oraz twórcy Młodej Polski. To przestrzeń pusta i mroczna, skrywająca w swym wnętrzu wiele tajemnic niedostępnych dla dusz zwykłych śmiertelników. Stanowi ponadto scenię dla rozpaczliwego monologu samego Lucyfera. Bożenna, choć obdarzona przez Boga umiejętnością dostrzegania tego, co zostało zakryte przed ludzkim wzrokiem, nie jest w stanie zgłębić wszystkich zakamarków budowli, czuje się w niej zagubiona.

Podobnie jak narrator *Boskiej komedii* Dantego Alighieriego, spotyka na swej drodze wielu zmarłych. Odnajduje między innymi św. Jana, który już w *Confiteorze* symbolizuje miłość duchową, wyzwoloną z wszelkiej cielesności, a więc znacznie czystsza od ziemskiej. Nie jest to jednak afekt w pełni doskonały. Właśnie dlatego bohater biblijny pojawia się w *Paraklecie* jako swój własny, jungowski cień (Cień z Patmos), co znajduje odzwierciedlenie w dialogu między kobietą a świętym:

Ś. JAN

Słyszysz wieszczę poszumy u twych tęsknych sieni?

BOŻENNA

Te słowa Twoje...

Ś. JAN

To twe tajne drżenia!...

BOŻENNA

(w zachwycie)

Widzę orły... wschód złoty... obłoki z płomienia!

Ś. JAN

To Miłość moja! (Szandlerowski 1909: 97).

Następnie na scenę wchodzi Ziemia. O jego ziemskim upadku, wynikającym z paktu zawartego między nim a Lucyferem, świadczy czarna szata, w jakiej wkracza on do świątyni. Tam spotyka ukochaną. Miłość sprawia, że mężczyzna

odradza się po śmierci, dopiero wtedy możliwe staje się spotkanie zakochanych, którzy w dalszą podróż mogą wyruszyć wyłącznie wspólnie. Patronuje im Chrystus. Syn Boga, łamiąc hostię, „iści się” (Szandlerowski 1909: 114). Rozpoczyna się komunia, symboliczne połączenie Ziemia i Bożenny w miłości Chrystusowej. Misterium jest zakończone modlitwą dziękczynną, określoną w didaskaliach jako *postcommunio*.

W ustach Bożenny brzmi ona następująco:

Najświętszy Chlebie – uczto Chrysta!..
 Z Miłości pól – Twój pszenny kłos...
 Z Miłości – ziaren zlewa dżdżysta...
 Zaczynił Cię – upragnień głos!.. (Szandlerowski 1909: 114).

Natomiast w ustach Ziemia:

Najświętszy Chlebie – Mowo Chrysta!
 Na nieśmiertelność trwać – Twój ton...
 Twa głęb płomienna i przeczysta...
 W cudzie dwóch dusz – Twój boży plon! (Szandlerowski 1909: 114).

Jest to punkt kulminacyjny dramatu. Zakochanym akompaniuje Chór Duchów. Solilokwia, wysycone słownictwem charakterystycznym dla języka sakralnego, dodatkowo wzmacniają tezę, że *Parakleta* rozumieć należy jako miłosno-erotyczne misterium opisujące podróż zakochanych po wyższych planach egzystencji. Oboje wspominają o plonie, który właśnie zebrali – jest nim zapowiedź zbliżającej się nirwany. To dzięki niej możliwa będzie odnowa rodzaju ludzkiego podobna do tej, którą zainicjowało cierpienie Chrystus. Nie bez powodu Jezus kładzie dłonie na ich głowach i mówi: „To jest ciało moje” (Szandlerowski 1909: 118). Ziemia i Bożennę łączy znak krzyża, tak rozpoczyna się kolejny, trzeci etap katabazy bohaterów *Parakleta* – kobieta i mężczyzna są już gotowi, aby stanąć przed obliczem Stwórcy.

Zarówno Bóg, jak i Chrystus przeżywają w czwartym akcie uczucie przypominające ekstazę. Syn wykrzykuje: „Idzie królestwo PARAKLITA” (Szandlerowski 1909: 136). Oznacza to, że ma nastąpić rekonstrukcja ludzkości, przeniesienie jej na wyższy, duchowy poziom. Trudno zatem zgodzić się z uwagą zamieszczoną w *Polskim słowniku biograficznym*, że w *Paraklecie* „przeciwstawił Szandlerowski wszechmocny Boga-Jahwe współczującą miłość Chrystusa i jego

solidarność z człowiekiem” (Biliński 2009-2010: 602). Chrystus i Bóg działają tutaj w porozumieniu, a Jezus wchodzi w rolę kapłana, wykonawcy woli swojego ojca na Ziemi. Sam Bóg wydaje się pozbawiony mocy twórczej. To tytułarny zarządca ogarnięty tęsknotą, lecz niepotrafiący unicestwić dzieła swojego stworzenia. Na początku aktu piątego mówi:

Wróć... wróć, mój śnie... śnie zapomniany!
 Ja król – koronę zdejmę z głowy,
 Zbęde mej mocy piorunowej...
 Mgłą tworożną spłynę na polany
 Naszego szczęścia! Słońce rdzawicą –
 Smutek twych szumów okądzielę...
 Rozkażę cichym błyskawicom
 Szepnąć na niebnie twojem czele! (Szandlerowski 1909: 131).

Królestwo Parakleta – o którym wzmianki pojawiają się już w *Confiteorze* – to marzenie Stwórcy, zapowiedź ostatniego etapu w rozwoju duchowym dwojga zakochanych. Może się ono ziścić wyłącznie dzięki miłości Ziemia i Bożenny. Ich afekt jest do tego stopnia potężny, że dzięki niemu rodzaj ludzki ulegnie odnowie i poczyni kolejny krok w ewolucji ducha. Nowy porządek zwiastuje całkowita rekonstrukcja obecnej rzeczywistości – zarówno tej ziemskiej, jak i pozazmysłowej, zamieszkiwanej przez aniołów, w tym Lucyfera, a także Chrystusa, świętych oraz Boga. Cały Wszechświat pogrąży się w procesie palingenezy. W popiół zmienia się nie tylko Szatan, również Tron i Krzyż upadają „w popielne zgłiszczę” (Szandlerowski 1909: 143). Unicestwieniu ulega nie tylko światło, ale i mrok, natomiast Bóg zstępuje na Ziemię, do Syjonu, czyli tam, gdzie według legend znajdowała się Arka Przymierza.

Misterium powoli dobiega końca, a przed Ziemicem i Bożenną ostatni etap ich katabazy. Są świadkami całkowitej dekonstrukcji znanego dotychczas świata. Niczym w tragedii antycznej, rozwiązaniu akcji towarzyszy chór. W wypadku *Parakleta* jest to Chór duchów, który intonuje znowu wystylizowaną na język sakralny, zwłaszcza pod względem fleksyjnym, pieśń:

Spłyni, Paraklecie...
 W płomień zgórz!
 Królestwo nowe duchom wróć!
 [...]

Stań, Paraklecie...

Więzy krusz!

Ziścij wołanie tęsknych dusz! (Szandlerowski 1909: 153).

Rytuał kończy Bożenna:

Bież, Parklacie...

Ku nam bież!..

Rozewrzej złote dzwierz – wścierz!.. (Szandlerowski 1909:153).

I oto dopełnia się. Ziemic i Bożenna zapadają w sen idący w wieczność, który jest jednocześnie metaforą ich miłości oraz metonimią nirwany:

Jak dwa promienie stopili się w zreniczną Jasność... są nieskończonością Ciszey i Światła... Aż oto Jasność zadrzała świętym dreszczem, który jest oną najświętszą chwilą godów, kiedy: SEN IDZIE W WIECZNOŚĆ! (Szandlerowski 1909: 153).

Analiza i interpretacja tak intymnego tekstu, jakim jest *Paraklet*, demaskuje niestety jego naiwność. Szandlerowski, ksiądz katolicki, który do końca życia nie porzucił sutanny, choć był beznadziejnie zakochany w neofitce, Helenie Beatus, nie potrafił najwyraźniej pogodzić własnych pragnień z powinnościami wynikającymi z posługi kapłańskiej. Można by pomyśleć, że kolejne etapy katabazy mają za zadanie sublimować popęd seksualny, byłaby to jednak dość brutalna i chyba zbyt daleko idąca konkluzja. Niemniej faktem jest, że *Paraklet* to erotyczne misterium, w którym trudno określić dokładnie czas, a nawet chronologię wydarzeń. Bohaterowie wprawdzie odgrywają zejście do kolejnych kręgów świata pozamaterialnego, lecz nadal wszystkie akty mogą dziać się symultanicznie. Stanowiłyby wówczas obraz jednoczesnego połączenia dwojga zakochanych w wymiarze ziemskim, duchowym i boskim. *Paraklet* nie jest jednak pozbawiony dynamiki. W każdym kolejnym etapie katabazy miłość głównych bohaterów ulega przeobrażeniom, staje się coraz doskonalsza, aż w końcu umożliwia Ziemicowi i Bożennie nirwanę. Nie do końca jest to jednak wyłącznie młodopolska ucieczka w erotykę – katabaza, jaką w *Paraklecie* opisał Szandlerowski, została niezwykle dobrze przemyślana, jeśli chodzi o jej filozoficzne zaplecze.

Źródła w filozofii

Taki sposób przedstawienia astralnej podróży świadczy o specyficznym zapatrywaniu się Szandlerowskiego na rzeczywistość, w której kolejne hipostazy emanują z tego, co pod spodem i dążą w ten sposób do Absolutu. Światopogląd autora ma swoje źródła w filozofii starożytnej, a w szczególności u Plotyna. Autor *Parakleta* uważał, że na drodze właśnie plotyńskiej hipostazy uczucie zakochanych przeistoczy się w miłość duchową, natomiast ta, przekroczywszy pozamaterialne bariery, uzyska ostatecznie cechy boskiej doskonałości. Jest to niekwestionowalny cel sam w sobie, a wszystkie wydarzenia, jakie mają miejsce w dramacie, sprawiają, że bohaterowie dążą do jego realizacji. W odróżnieniu jednak od doktryny katolickiej poszczególne wcielenia Ziemica i Bożenny nie stanowią jedni. To raczej proces, ciąg przemian niż współistność podmiotów.

Wędrowka duszy oraz jej samodoskonalenie poprzez przyjmowanie kolejnych wcieleń pojawia się w pracy Orygenesusa pod tytułem *Duch i ogień*¹. Szandlerowski, jako teolog, musiał znać prace wczesnochrześcijańskiego uczonego, którego zapatrywania na rzeczywistość wywarły na pisarza silny wpływ. Na inspiracje dziełem wskazuje symbolika ognia, którego obecność często zaznacza się w dramacie. W *Paraklecie* ten oczyszczający, najdoskonalszy, sprzyjający palingenezie żywioł towarzyszy pojawieniu się oraz zagładzie Lucyfera, a także Jezusowi błogosławiącemu miłość Ziemica i Bożenny. Potwierdza to struktura *Parakleta*, w którym bohaterowie reprezentują na kolejnych planach egzystencji coraz doskonalsze odmiany miłości. Z początku na wskroś cielesna, w trakcie podróży po zaświatach staje się miłością duchową, a wreszcie prometejską, charakterystyczną dla Chrystusa. Dopiero wówczas możliwa staje się nirwana, ostateczne wyrwanie z więzów istnienia, rozplynięcie się w orygenesowym ogniu boskości.

Bóg Szandlerowskiego jest jednak gnostycki, stanowi siłę, która straciła swój pierwotny rozpęd. Pogrążony w niemocy, może przyglądać się światu wyłącznie jako bierny obserwator. Z głowy zdejmuje koronę, a po niebie pisze cichymi błyskawicami. Nie potrafi już objawić się człowiekowi inaczej, jak tylko pod postacią ukrytych w świecie natury znaków, sprawia wrażenie głosu, dudniącego w pustym kościele. W urzeczywistnieniu jego odwiecznego marzenia,

¹ Polski przekład nie zawiera fragmentów dotyczących wędrowki dusz, opisuje jednak samodoskonalenie się duszy poprzez ogień miłości do Boga.

czyli nadejścia „królestwa Paraklita”, pomogą mu dopiero Chrystus i przede wszystkim – Lucyfer. Ważną rolę odgrywają również Ziemic i Bożenna, niosący posłannictwo miłości.

Szandlerowskiego inspirowała ponadto filozofia dziewiętnastowieczna. W opisaney przez niego eksploracji kolejnych etapów miłości można dostrzec duchowy rozwój zdążający do Absolutu na drodze ścierania się – jak u Hegla – też z antytezami. Ziemic konfrontuje się z Lucyferem, natomiast Bożenna z rozwścieczonym tłumem. W efekcie oboje umierają. Nie jest to jednak kres ich wędrówki, zstąpienie w zaświaty to dopiero początek dramatu – tak rozpoczyna się akt drugi. Wówczas ma miejsce spotkanie zakochanych w symbolizującej zaświaty świątyni Westy – tutaj z kolei pierwiastek żeński ściera się z pierwiastkiem męskim. Dzięki ostatecznemu wstawiennictwu Chrystusa, który unosi nad ich głowami hostię, Ziemic i Bożenna mogą stanąć przed obliczem Boga Ojca.

Czerpanie z wymienionych poglądów filozoficznych umożliwiło Szandlerowskiemu stworzenie opisującego katabazę dramatu o przekonującej konstrukcji. Warto jednak zwrócić również uwagę na chwyt, jakimi posłużył się autor, aby opisać astralną podróż swoich bohaterów. W tym celu należy wskazać na najważniejsze, literackie inspiracje.

Inspiracje literackie

Katabaza to zjawisko pojawiające się w literaturze od czasów starożytnych, opis podróży do krainy cieni można bowiem znaleźć już w *Odysei*, do świata zmarłych schodzi też Eneasze Wergiliusza – tam bohater spotyka Dydonę, która umarła z miłości do niego. Co znamienne, podczas katabazy schodzący do świata podziemnego spotyka zazwyczaj osoby znane za życia (na tym zresztą oparte jest ostrze satyry w *Boskiej komedii*). W *Eneidzie* Dydona lamentuje, wyrzuca swoje żale Eneaszowi, który zostawił ją, opuszczając Kartaginę. W *Paraklecie* rolę tę przejmuje łkający Lucyfer. Jego monolog bez wątplenia stanowi odwołanie do tradycji starożytnej epiki, przy uwzględnieniu jej „mysteryjnego znaczenia” (Winiarczyk 1989: 119):

Płyną moje skrzydła w dal...

Jak łzy człowiecze – płyną...

Poniosły je skarga... żal...

I grzech, co nie jest winą! (Szandlerowski 1909: 79).

Zapewne najpopularniejszą w naszym kręgu kulturowym historią opisującą zejście do świata zmarłych jest opowieść o Orfeuszu i Eurydyce. Motyw można także zidentyfikować w innych kręgach kulturowych – zawiera go mit o bogini Inannie, która odwiedziła w podziemiach Ereszkigal, by wyjednać od swej siostry uwolnienie Dumuziego. Pojawia się na przykład i w mitologii egipskiej (gdzie w zaświaty zstępuje Ozyrys). Nie można zapominać, że z misją zbawienia ludzkości i wyswobodzenia wszystkich dusz potępionych do piekła schodzi też Jezus w Biblii. Posłannictwo Ziemica i Bożenny wydaje się równie znamienne, gdyż mają oni za zadanie pokazać ludzkości nieznane dotąd dziedziny świata duchowego.

Szandlerowski stosuje reprzykę znanych z mitologii i wierzeń motywów, nieco je modyfikując. Zaświaty nie są dla niego miejscem, z którego bohater (lub bohaterka) usiłuje wydostać zmarłą, bliską osobę, lecz miejscem spotkania zakochanych. Bożenna to postać rozumiejąca intuicyjnie wolę Boga, dlatego w zaświaty trafia jako pierwsza. Nie ratuje z nich Ziemica, lecz czeka, aż mężczyzna, uwikłany w liczne ziemskie sprawy, z czasem do niej dołączy.

W erze nowożytnej podróże do krainy zmarłych nie straciły na popularności, przeciwnie, były chętnie opisywane przez twórców jeszcze w Młodej Polsce. Z klasyki literatury wymienić można między innymi *Orlanda szalonego* Lodovica Ariosta. Pewne znamiona katabazy – rozumianej jako podróż w zaświaty – można również zauważyć w *Życie jest snem* Pedra Calderóna. Zresztą podobne przykłady można mnożyć. Warto jednak podkreślić, że rzadko zdarza się, by utwór literacki – niebędący mitem – skupiał się wyłącznie na zejściu w zaświaty, zazwyczaj jest to jeden z wielu motywów pojawiających się w tekście. Wyjątek stanowi oczywiście *Boska komedia*, podobną konstrukcję – również podzieloną na trzy części² – ma też *Paraklet* Szandlerowskiego.

Zwiedzająca zaświaty Bożenna nie ma jednak za przewodnika ani Wergiliusza, ani swojej Beatrycze. Przez krainę zmarłych wędruje sama. Postaci, które spotyka, nie pomagają jej, pełnią wyłącznie funkcję komentatorską, czasem wygłaszają lamentacje. Wydaje się, że stanowią głęboko uśpione elementy podświadomości kobiety, o czym świadczy obecność Cherubina. Mówi on Bożennie, że na jej licach „myśl boża szeleści” (Szandlerowski 1909: 86). Pod wpływem słów anioła kobieta dochodzi do wniosku, że musi być piękna, zarówno w ujęciu fizycznym, jak i duchowym. Pontifeks z kolei uosabia ziemskie lęki Bożenny,

² Pod względem treści, aktów w *Paraklecie* jest nadal pięć.

wypowiada na głos rozterki kobiety. Każe odrzucić poselstwo miłości, jaką wieścili jej aniołowie, ta jednak utożsamia je ze szczęściem, z którego nie chce rezygnować. Pojawia się i papież. Głowa Kościoła stanowi postać należącą wciąż do niższego, cielesnego porządku, symbolizuje może zepsucie kleru, gdyż nie dostrzega duchowej przemiany dwojga zakochanych. Nakłania kobietę, aby porzuciła miłość i skupiła się na duszy, nie dostrzega więc – albo nie chce dostrzegać – boskiego planu, a jego słowa okazują się zwodnicze.

Na konstrukcję katabazy w *Paraklecie* wskazuje również dramatyczne *tableau*. W tym przypadku widać silne inspiracje dramatem romantycznym. Gry świetlne oraz rekwizyty wyobrażające erupcję wulkanu, wewnątrz pustej świątyni, a zwłaszcza symbol krzyża, pojawiający się na tle złączonych pocałunkiem zakochanych, świadczą o metempsychozie. Sztafaż ten przypomina aranżacje *Nie-Boskiej komedii* Zygmunta Krasińskiego, u którego symbol pojawiającego się nad światem krzyża stanowi zwieńczenie całego dramatu. W wypadku utworu wieszca oraz tekstu Szandlerowskiego pojawienie się chrześcijańskiego symbolu cierpienia to moment, w którym spiętrzają się wcześniejsze powikłania, moment katastrofy. Ziemic i Bożenna krzyż jednak odrzucają, gdyż ich miłość może znaleźć spełnienie wyłącznie poza porządkiem chrześcijańskich doktryn. W *Paraklecie* stanowi on narzędzie w rękach Boga, symbol pokrętnego i niejednoznacznego poświęcenia Lucyfera w imię wyższego dobra. Czyn bohaterów umożliwia „pełną androgynię” dwojga bohaterów (Filipkowska & Fita 1999: 249).

Krzyż to symbol cierpienia, lecz jego upadek zwiastuje palingenezę, narodziny nowego świata. Według Szandlerowskiego dopiero wówczas „zniknie perspektywa Bożego tronu i sądu, zginie wątpliwy zbawczo krzyż, ale za to nadejdzie era królowania Parakleta” (Jakiel 2006: 215). Jest to sen Boga, który tylko śmiertelnicy – Ziemic i Bożenna – mogą zrealizować:

ON

A sen mój – powiedz...

SYN

Sen Twój – tam!

ON

Na ziemi!

SYN

Tak... (Szandlerowski 1909: 132).

„On” to oczywiście Bóg, natomiast Syn – Jezus Chrystus. Sala z Bożym tronem to przestrzeń łądząco podobna do tej, która pojawia się w niektórych dramatach Słowackiego, między innymi w *Horsztyńskim* czy też w poemacie *Król duch*. O ile jednak w wypadku utworów wieszczą mamy do czynienia z grą, wręcz dekonstrukcją motywów eksploatowanych przez literaturę i sztukę (Ławski 2005: 67), o tyle u Szandlerowskiego trudno doszukiwać się romantycznej ironii. *Paraklet* został napisany z wielką powagą, wręcz namaszczeniem. Jego autor romantycznej ironii albo nie rozumiał, albo po prostu nie chciał wcielić jej w życie, możliwe też, że nie umiał zdystansować się do własnego dzieła pisanego.

Nie brak i młodopolskich inspiracji. Symbolizująca zaświaty przestrzeń w *Paraklecie* to pałac bizantyjski, podobny do tego, w którym w dramacie Micińskiego królowała Basilissa Teofanu. Na powiązania *Parakleta* z utworem *W mrokach złotego pałacu. Basilissa Teofanu* naprowadza między innymi figura Parakleta. W dramacie Micińskiego termin ten pojawia się trzykrotnie (Miciński 1978: 77; 152; 153), na przykład w wypowiedzi Mniszki-Miłości:

Meteor w otchłań leci –
mój kochanku, Paraklecie!...
brzmia radośnie
kantyleny –
to są moje łzy i treny! (Miciński 1978: 77).

Warto podkreślić, że również Basilissa Teofanu zstąpiła do świata podziemnego, z którego wyzwoliła się, zabijając własne dziecko. Bożenna Szandlerowskiego, dzięki intuicji, podobnie jak ona potrafi poruszać się po przestrzeni zaświatów, nie jest jednak wampem, którego pragną przywódcy dzikich krajów z całego świata. Basilissę Micińskiego adorowali niemal wszyscy, Bożennę darzy miłością wyłącznie Ziemic. Obie kobiety łączy głównie specyfika przestrzeni, w której się znalazły.

W świątyni Westy kobieta spotyka istoty nietypowe dla katabaz znanych ze starożytnych eposów czy mitów, nie są to też postaci, jakie pojawiają się w bardziej współczesnych tekstach – między innymi w *Boskiej komedii* czy *Orlandzie szalonym*. To nie diabły, buchające ogniem smocze paszcze ani dusze potępionych. Bożenna spotyka Cherubina, Serafa, świętego Jana, Pontifeksa i Pacholę. Są to zatem aniołowie i postaci znane z Biblii, kojarzone ze sferą uraniczną, przypisywaną chrześcijańskiemu Bogu. Sprawiają wrażenie bohaterów papierowych, równie dobrze – podobnie jak w *Akropolis* Stanisława Wyspiańskiego – mogłyby jawić się wyłącznie jako ożywione freski.

Jedyna istota odznaczająca się znacznym indywidualizmem, to wspomniany już Cięż. Posiada on siedem gwiazd na piersi i przedstawia się jako „Jan z Patmos” (Szandlerowski 1909: 96). Chodzi zatem o św. Jana, który odbywał tam swoją pokutę, a konkretnie – o mroczną stronę jego natury.

Wszystko to składa się na niezwykle skomplikowaną strukturę *Parakleta*. Dzieli się ona na werbalną, symboliczną oraz rytualną. Podobną klasyfikację zaproponował Michał Masłowski (1998: 237-244), analizując teatr romantyczny. Formę dramatu Szandlerowskiego konstytuuje przede wszystkim język, który nosi silne znamiona języka sakralnego. Kwestię tę należy nieco rozwinąć. Dialogi bohaterów, w odróżnieniu od *Marii z Magdali*, rzadko bywają dynamiczne, trudno też w *Paraklecie* znaleźć takie zabiegi, jak na przykład stychomytię. Postaci częściej wypowiadają solilokwia przypominające niekiedy modlitwy czy nawet rytualne gesty. Czarny Rycerz, stojący na czele zastępu aniołów, przemawia w taki sposób:

Panie! Wiesz, ile ziemię łez
Zalało!.. Ślad ich dzisiaj zczezł,
Bo oto krwią spłynęły ziemie...
Wszyscy! – ja sam ociekam krwią
Chociem jest stąd. Patrz – widzisz ją?
Widzisz... widzisz? (Szandlerowski 1909: 48).

Wypowiedź ta wydaje się niezwykle interesująca nie tyle ze względu na wypowiedziane treści, ile formę. Genetycznie jest to psalm. Czarny Rycerz kieruje z początku swe słowa do Boga, mówi w imieniu społeczności, prosząc o łaskę, przy czym podkreśla jednocześnie swoje jednostkowe cierpienie.

Cherubin konstruuje modlitwę:

Po twoich licach – szept aniołów płynie
I tajemnicę nieba zcicha wieści...
Na twoich licach – myśl boża szeleści...
I w sen się tuli – na wieki i... ninie... (Szandlerowski 1909: 86).

Następnie przykłęka. Słowa anioła, wyrwane z kontekstu, mogłyby z powodzeniem posłużyć za zwrot wiernego do Matki Boskiej (Ostaszewska 2001: 38). Zwłaszcza staropolskie modlitwy – wspomnieć tu można na przykład twórczość Abrahama Roźniatowskiego – skupiały się na podkreślaniu nie tylko walorów

ducha Maryi, lecz również jej fizycznym pięknie. Szczególnie wyraźnie zabieg ten widać w *Rozmyślaniach przemyskich*.

Konkluzje

Przedstawione ustalenia umiejscawiają dramat w kręgu inspiracji tradycjami romantycznymi. Michał Masłowski pisze, że „generalną tendencją romantyzmu było strukturalizowanie hierarchii przedstawianych światów” (Masłowski 1998: 173). Podobne zjawisko można dostrzec w *Paraklecie* Szandlerowskiego. Transcendentny świat dramatu zakładający ingerencję sił wyższych został podzielony na trzy kategorie: świat materialny, świat duchowy oraz świat boski, jest zatem hierarchicznie uporządkowany. Podobnie jak u Plotyna, każdy kolejny plan wyłania się z drugiego, stanowi jego rozwinięcie, udoskonalenie. Sięgnięcie po właśnie taki zabieg formalny umożliwiło autorowi zaprezentowanie jego specyficznego oglądu rzeczywistości. Przedstawił on bohaterów nie tyle poszukujących misji, ile wypełniających – w dużej mierze bezwiednie – boski plan.

To głównie język *Parakleta* konstruuje przestrzeń sprzyjającą odgrywaniu rytuału, którego zadaniem jest odnowa świata poprzez nirwanę Ziemica i Bożenny. Bohaterowie wydają się wręcz dobrowolnymi ofiarami, a ich śmierć stanowi tylko środek do osiągnięcia wyższego dobra. Bez zstąpienia do krainy zmarłych niemożliwe byłoby nadejście „królestwa Paraklita”, a w związku z tym – niemożliwa też rekonstrukcja ludzkości. Podobnie jak w praktykach szamańskich, mężczyzna i kobieta odbywają podróż po zaświatach w tym właśnie celu. Jest on bez wątpienia zaszczytny, a nieustanne przemiany, jakie towarzyszą bohaterom podczas ich astralnej podróży, zastępują w *Paraklecie* klasyczną intrygę. Właśnie dlatego punktem kulminacyjnym tekstu jest spotkanie zakochanych i ich zaślubiny w zaświatach, natomiast rozwiązaniem akcji – wspólne rozpląnięcie się w niebycie.

Źródła cytowań

- BILIŃSKI, KRZYSZTOF (2009-2010), 'Szandlerowski A.', w: Andrzej Romanowski (red.), *Polski słownik biograficzny*, t. 46, Kraków: Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego Societas Vistulana, ss. 601-603.
- FILIPKOWSKA, HANNA (1988): *Koncepcje mitu i jego związków z literaturą w krytyce literackiej Młodej Polski*, Lublin: Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- FILIPKOWSKA, HANNA, STANISŁAW FITA (1999), *Inspiracje i motywy biblijne w literaturze pozytywizmu i Młodej Polski*, Lublin: Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- GUTOWSKI, WOJCIECH (1997), 'Antoni Szandlerowski, czyli próba mistyczno-religijna', w: Barbara Górka, Lucyna Kozikowska-Kowalik (red.), *Nagie dusze i maski*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 263-242.
- HELSZTYŃSKI, STANISŁAW (1969), *Meteory Młodej Polski*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- JAKIEL, EDWARD (2006), 'Ks. Antoniego Szandlerowskiego literackie uobecnienia *casus conscientiae*', w: Ewa Ihnatowicz, Ewa Paczoska (red.), *Etyka i literatura. Pisarze polscy lat 1863-1918 w poszukiwaniu wzorców życia i sztuki*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 214-222.
- ŁAWSKI, JAROSŁAW (2005), *Ironia i mistyka. Doświadczenia graniczne wyobraźni poetyckiej Juliusza Słowackiego*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- ŁAWSKI, JAROSŁAW, KRZYSZTOF KOROTKICH (2005), *Bizancjum. Prawosławie. Romantyzm. Tradycja wschodnia w kulturze XIX wieku*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- MASŁOWSKI, MICHAŁ (1998), *Gest, symbol i rytuały polskiego teatru romantycznego*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MICIŃSKI, TADEUSZ (1978), 'W mrokach złotego pałacu. Bazillisa Teofanu', w: Tadeusz Miciński, *Utwory dramatyczne*, t. 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie, ss. 70.
- OSTASZEWSKA, DANUTA (2001), *Postać w literaturze. Wizerunek staropolski: obrazy, konwencje, stereotypy*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- SZANDLEROWSKI, ANTONI (1909) *Paraklet*, Warszawa: skład w księgarni Gebethnera i Wolffa, odbito w Drukarni Piotra Laskauera.

TRZEŚNIEWSKI, DARIUSZ (1992), 'Dramat mistyczny Antonie Szanderowskiego',
w: Stefan Kruk (red.), *Dramat biblijny Młodej Polski*, Wrocław: Wiedza
o kulturze, ss. 241-261.

WINIARCZYK, ADAM (1898), 'Katabaza w starożytności', *Studia Filozoficzne*: 9
1989, ss. 109-122.

Groza cywilizacji a groza przyrody. Rzecz o *Wyspie doktora Moreau* Herberta George'a Wellsa

ADRIAN LIGEŻA

Polski Uniwersytet Na Obczyźnie w Londynie
adrian.ligeza@puno.ac.uk

Wprowadzenie

Zdaniem Bożeny Płonki-Syroki (2010) groza zazwyczaj wywoływana jest przez czynniki kulturowe, które narzucają interpretację rozgrywających się wokół nas wydarzeń. Badaczka pisze: „To nie samo zdarzenie lub zjawisko automatycznie wywołuje w nas poczucie grozy, ale jego kulturowa interpretacja, nadająca ramy naszym postrzeżeniom” (Płonka-Syroka 2010: 7). Z tego też powodu podejmując interpretację dzieła literackiego, którego autor posłużył się konwencją grozy, należy rozpoznać zakorzenione w danej epoce obawy i lęki.

Podobne stanowisko przyjmuje Anna Gemra (2001), zwracająca uwagę na charakterystyczne dla danej zbiorowości w określonym momencie historycznym lęki społeczne. Gemra podkreśla, że ulegają one zmianom, są na przykład zależne od sytuacji ekonomicznej czy politycznej danych czasów. Literatura grozy, nawet jeśli odwołuje się do tradycyjnych motywów czy rekwizytów, odnosi się zatem do teraźniejszości pisarza.

Uwagi badaczek odnajdują swe odzwierciedlenie w powieści Herberta George'a Wellsa, o której tutaj mowa. Pisarz, z wykształcenia biolog, w *Wyspie*

doktora Moreau wykreował postać żądnego wiedzy wiwisekjonisty, eksperymentującego z przekształcaniem gatunków zwierzęcych w hybrydy. Ukazując tytułowego bohatera jako łamiącego normy etyczne społecznego wyrzutka, sięgnął po literacką figurę szalonego naukowca. W czasach tryumfu brytyjskiej nauki końca dziewiętnastego wieku motyw ten był dość popularny, wyrażał bowiem społeczne lęki związane z nabierającym rozpędu postępem naukowo-technologicznym. Zestawienie przez Wellsa obrazów grozy – z jednej strony rozwijającej się w zastraszającym tempie cywilizacji, z drugiej zaś niepokonanej siły przyrody – stało się praktycznym narzędziem kulturowym, dającym wgląd we współczesne pisarzowi zjawiska i związane z nimi problemy.

Interpretatorzy *Wyspy doktora Moreau* poświęcili wiele uwagi wykazaniu, w jaki sposób powieść ta wpisuje się w kanon tekstów, które kształtowały konwencje powieści grozy. Mówiąc o tym konkretnym utworze Wellsa, niemal jednym tchem wskazywano *Frankensteina, czyli nowoczesnego Prometeusza* Mary Shelley oraz *Niezwykły przypadek doktora Jekylla i Pana Hyde'a* Roberta Louisa Stevensona¹. Pisarze ci, podobnie jak Wells, zwracali uwagę na zagrożenia współczesnego im świata. Rozwój cywilizacji nie wspierał człowieka w pokonywaniu nękających go fobii, wręcz przeciwnie, rodził nowe, próbując tworzyć z własnych osiągnąć rodzaj nowych religii.

Uwagi metodologiczne

Określenie stałych elementów genologicznych literatury grozy nie jest proste. Trudność ta związana jest przede wszystkim z dynamicznym rozwojem gatunku. Jak zauważa Anita Has-Tokarz (2010), zmieniają się zarówno podejmowane tematy, jak i style, którymi posługują się pisarze. Badaczka próbuje stawić czoła owej płynności i w selekcyonowaniu tekstów przynależących do nurtu grozy posługuje się kryteriami estetycznymi. Sugeruje, że nie tematyka, a określone motywy powinny być tutaj brane pod uwagę. Wskazuje na stylistyczno-językowe środki narracyjne, efekty dramaturgiczne (takie jak suspens, gradacja napięcia fabularnego) oraz efekty kompozycyjne (ambiwalentna struktura świata przedstawionego). Według Has-Tokarz są one czynnikami sprawiającymi, że czytelnik może doznać trwogi i odczuć atmosferę lęku.

¹ Na ten temat: (Planinc 2016: 637–658), (Stiles 2009: 317–339).

Uczucie strachu jest możliwe do odbioru na kilku poziomach. W epice grozy dziewiętnastego wieku często spotykamy się z narracją personalną, która pozwala wywoływać większy niż narracja auktorialna wpływ na czytelnika. Bohaterowie-narratorzy stawiani są najczęściej w sytuacjach zagrożenia, pozbawieni przy tym pełnej wiedzy na temat okoliczności wydarzeń. Niebezpieczeństwa, które napotykają protagoniści, wywołują w nich przerażenie, ponieważ burzą porządek w świecie przedstawionym. Zakłóceniem takim bywa najczęściej wprowadzony do narracji element nadnaturalny. Czytelnicy także doświadczają grozy, utożsamiając się w procesie lektury z pierwszoosobowymi narratorami. Prowadzona w ten sposób opowieść daje wgląd w stany psychiczne, przeżycia i myśli bohaterów, budując specyficzną relację między nimi a czytelnikiem.

Utwory zaliczane do gatunku grozy utrudniają często odbiorcom rozpoznanie natury zdarzeń fabularnych. Teksty te zawierają informacje, które każą zwątpić w zdolności narratorów do racjonalnej oceny faktów. Mogą to być na przykład doświadczane przez pierwszoosobowego narratora halucynacje, ekstremalne wycieńczenie, odurzenie alkoholowe lub narkotyczne, jak również choroba psychiczna. Narracja jest zazwyczaj prowadzona z perspektywy czasu, co – jak wentyl bezpieczeństwa – umożliwia odbiorcom zdystansowanie się do opowieści, wiedzą oni bowiem, iż bohaterowi nic już nie grozi. Utwory te pozwalają zatem doświadczyć bezpiecznego strachu, tak zwanej „gry ze strachem” (Wydmuch 1975).

Wyjaśniając na czym polega owa gra, Yvonne Leffler wychodzi od fikcyjnej natury przerażania w literaturze grozy. Czytelnicy, świadomi nierealności świata przedstawionego, doświadczają uczucia strachu w kontrolowanych warunkach. Bezpieczny dystans, podparty znajomością reguł gatunku, umożliwia podjęcie zabawy:

Możemy odgrywać w wyobraźni podjętą rolę ofiary czy bohatera, a także zabronioną rolę złoicy lub potwora. Wybierając rolę złego, jesteśmy w pełni świadomi, że wybór ten ma charakter jedynie czasowy i że zawsze powrócimy do roli dobrego bohatera przed końcem opowieści. Poprzez rolę w fikcjonalnej rzeczywistości zyskujemy więc pośredni dostęp do pewnych emocjonalnych doświadczeń, podczas gdy nie zaprzestajemy utrzymywać dystansu i bezpiecznej pozycji obserwatora (Leffler 2002: 46).

Według Haliny Kubickiej „nadrzędną intencją horroru jest ewokacja grozy” (Kubicka 2010: 71). Badaczka wymienia najważniejsze rodzaje literackich

instrumentów wywołujących w odbiorcach uczucie strachu. Są to: swoiste postaci, wydarzenia wywołujące konkretne reakcje emocjonalne oraz sposób ukształtowania przestrzeni.

Kubicka opisuje charakterystyczne dla literatury grozy cechy i mechanizmy. Do najważniejszych zalicza na przykład docierające do bohatera pogłoski i niepokojące informacje na temat miejsc lub osób, wśród których rozegra się horror. Stanowią one element inicjacyjny, są pierwszym ostrzeżeniem. Podobną rolę może odgrywać wszystko to, co wzbudza wstręt. Brzydkie, odrażające miejsce lub obecność odpychającej istoty jawi się bohaterowi jako próg złej przestrzeni lub zwiastun straszliwej metamorfozy. Przekroczenie przez niego tego progu rozpędza eskalację grozy, a wrogi terytorium okazuje się pułapką, więzieniem, labiryntem.

Kubicka zwraca również uwagę na elementy niesamowitego otoczenia, które przynależą do różnych porządków, są bytami płynnymi. Pisze: „Istoty kategoryalnie pośrednie lub sprzeczne: na wpół rośliny, na wpół zwierzęta czy też zwierzoludzie, wywołują uczucie lęku i grozy, ponieważ ich obecność zakłóca naturalny porządek istnienia” (Kubicka 2010: 76). Potęgują one wrażenie niesamowitości, a:

[...] towarzysząca – zarówno bohaterom, jak i odbiorcom horroru – niepewność pochodzenia dziwnych fenomenów wydaje się przy tym być jednym z najistotniejszych elementów formuły gatunku. Prawdziwą grozę budzi bowiem inność i niezwykłość wynikająca z wymykania się pewnych zjawisk poza jasne i czytelne kategorie (Kubicka 2010: 88).

Czynniki kulturowe i wczesna recepcja dzieła

Nakreślając tło społeczno-kulturowe, które wpłynęło na kształtowanie obrazu grozy w powieści Wellsa, należy przytoczyć kilka faktów. W 1870 roku w Trinity College w Cambridge zaczęto wykładać fizjologię. W tym samym roku w Royal College (gdzie pracował Thomas Huxley, nauczyciel Wellsa) zaczęto wymagać egzaminu z fizjologii. Przy uczelniach zakładano laboratoria fizjologiczne. Skutkowało to pokaźnym wzrostem liczby doświadczeń przeprowadzanych na zwierzętach. To z kolei wywołało żywą reakcję części brytyjskiego społeczeństwa. Publiczną debatę na temat wiwisekcji w ojczyźnie Karola Darwina należy odczytywać w kontekście wydanego w 1859 roku *O pochodzeniu gatunków*.

Praca ta przyniosła naukowe uzasadnienie bliskiego pokrewieństwa człowieka ze światem zwierząt i była wykorzystywana w walce na argumenty zarówno przez fizjologów, jak i antywiwisekjonistów. Ci ostatni potrzebowali tylko pięciu lat, aby doprowadzić do powołania specjalnej Komisji Królewskiej, której zadaniem było ustanowienie prawodawstwa kontrolującego eksperymenty na zwierzętach. Pod wpływem silnych protestów i nacisków, już w roku 1876 brytyjski Parlament uchwalił *Ustawę o okrucieństwie wobec zwierząt*. John Turney (2001) przedstawił wyniki badań na temat społecznej recepcji nauk biomedycznych w wieku dziewiętnastym i dwudziestym. Píše on, że angielskie zrzeczenie przeciwko wiwisekcjom było pierwszym nurtem tego typu na świecie i był postrzegany przez wielu naukowców jako największe zagrożenie dla rozwoju medycyny doświadczalnej. Oprócz stowarzyszenia przeciwko wiwisekcji powstał ruch przeciwko obowiązkowym szczepieniom (*Ustawa o chorobach zakaźnych*). Część społeczeństwa zarzucała ludziom nauki, że zabrnęli w etyczną ślepią uliczkę, łudząc się, że dobroczynne cele zdołają usprawiedliwić odrażające środki.

Powstanie tych organizacji było między innymi odpowiedzią na zagrożenie dla integralności ciała. Obawiano się narzucanej przez państwo iniekcji nieznannej substancji do ciał obywateli oraz tego, co wiwisekjonisci mogliby zrobić samym ludziom.

Podobne lęki nasiliły się w roku 1888 w reakcji na morderstwa popełniane przez Kubę Rozpruwacza². Powszechnie wierzono między innymi, że mordercą był chirurg. Ofiarami ataków padały prostytutki pozbawiane życia przez głębokie podcięcie gardła. Ofiary otrzymywały urazy nożem w okolicach jamy brzusznej oraz narządów płciowych. Jednej z kobiet morderca przeciął gardło, pociął twarz, rozciął brzuch, wyjął jelita i usunął sporą część macicy oraz lewą nerkę. Innej przecięto gardło, usunięto skórę i mięśnie z przedniej części tułowia i ud, zaś wyjęte z ciała organy rozmieszczono wokół niego. Serca nie udało się odnaleźć, możliwe zatem, że morderca zabrał je z sobą. Ten rodzaj okrucieństwa stał się podstawą przypuszczeń, jakoby zabójca posiadał wiedzę anatomiczną lub chirurgiczną. Ponadto Scotland Yard otrzymywał listy od osoby podającej się za mordercę. Jeden z nich, nazwany od pierwszych swoich słów listem „z piekiel”, zawierał fragment ludzkiej nerki.

W pierwszym wydaniu *Wyspy doktora Moreau* Wells umieścił następującą notatkę: „[...] nie można zaprzeczyć, iż – niezależnie od stopnia naukowej

² Na temat Kuby Rozpruwacza: (Begg 2010), (Cornwell 2002), (Sugden 2006).

wiarygodności szczegółów tej historii – produkcja potworów – i może nawet quasi-ludzkie potwory – jest w zasięgu możliwości wiwisekcji” (Turney 2001: 91). Dla ówczesnych czytelników i krytyków brzmiało to poważnie, gdyż znali oni Wellsa jako analityka tych koncepcji z jego artykułów naukowych. Powieść wywołała wielkie poruszenie w prasie.

Jako jeden z pierwszych zabrał głos pionier dziennikarstwa śledczego – William Thomas Stead. Znany z publikacji wpływowych i kontrowersyjnych artykułów na temat dziecięcej prostytucji (*The Maiden Tribute of Modern Babylon*), wypowiedział się na łamach prowadzonego przez siebie „The Review of Reviews” (Stead 1895: 374). Napisał, że pożenienie ludzi ze zwierzętami w postaci stworzonych przez naukowca hybryd jest odrażające i powieść powinna być wycofana z obiegu.

Richard Holt Hutton – członek Królewskiej Komisji do spraw wiwisekcji, teolog i zagorzały antywiwisekcjonista – w „Spectator” (Hutton 1896: 519-520) wyraził nadzieję, że powieść Wellsa przyczyni się do uczynienia wiwisekcji niepopularną. Przestrzegł też czytelników o słabych nerwach, że utwór ten może ich mocno przestraszyć.

Autor piszący dla „Manchester Guardian” (Anonim 1896a: 4) zwrócił uwagę, że Moreau został przez Wellsa ukazany jako pozbawiony sentymentów Frankenstein, a utwór jest pełny okropności. Z kolei recenzja w „The Guardian” (Anonim 1896b: 871) informowała, że *Wyspa doktora Moreau* jest upiorną książką, a jej tytułowy bohater przeraża, ponieważ postawił się w miejscu Boga. W „The Times” (Anonim 1896c: 17) zwrócono uwagę na diaboliczność eksperymentów Moreau i stwierdzono, że ze względu na demoniczne fantazje, książka nie powinna być dostępna ani dla młodych, ani dla odznaczających się słabymi nerwami czytelników. Utwór nazwano perwersyjnym, obmierzłym i odrażającym.

Najważniejszą i najszerzej komentowaną była recenzja napisana przez sir Petera Chalmersa Mitchella – popularnego zoologa, późniejszego autora biografii Thomasa Huxleya. Fakt, iż Mitchell wypowiedział się zarówno jako naukowiec, jak i krytyk literacki, oraz że był redakcyjnym kolegą Wellsa z „The Saturday Review” dodawał sprawie pikanterii. W artykule Mitchell (Mitchell 1896: 368-369) wyraził swoje zaskoczenie makabryczną prezentacją wiwisekcji w powieści Wellsa. Zastanawiał się, dlaczego jej bohater nie używał anestezjologii. Mitchell pisał, że Wells broczy nas krwią i otacza czytelników krzykiem zwierząt wrzeszczących pod nożem w kąpieli bólu. Zarzucił mu nadmierne straszenie czytelników i zepsucie dobrego pomysłu literackiego chciwością

taniego horroru. Najpoważniejszymi zarzutami wytoczonymi przez recenzenta wobec autora *Wyspy doktora Moreau* było obwinienie go o zdradę nauki. Według Mitchella Wells napisał powieść z punktu widzenia przeciwnika rozwoju nauki. Krytyk podważył też deklarację Wellsa o możliwości wykorzystania wiwisekcji do produkowania potworów. Mitchell w ostatnim akapicie artykułu stwierdził, że przeszczepianie skóry i tkanek pomiędzy gatunkami nie jest możliwe.

Na odpowiedź Wellsa czekano siedem miesięcy. Jak sam tłumaczył, przez ten czas gromadził dowody naukowe, aby wykazać, że Mitchell w recenzji błędnie ocenił potencjał chirurgii. Tydzień po tej replice Mitchell opublikował sprostowanie, w którym przeprosił Wellsa i przyznał, że jego fantazje oparte są na nauce i stanowią coś więcej niż próbę straszenia czytelników.

Według Jona Turneya identyfikacja biologii doświadczalnej z projektem stworzenia potwora, którą zainicjowała powieść Mary Shelley, została wzmocniona i skonkretyzowana w *Wyspie doktora Moreau*. Stało się tak głównie dlatego, że o ile we *Frankensteinie* metody naukowe zaprezentowano mgliście, o tyle w utworze Wellsa mamy do czynienia z prawdziwymi przykładami eksperymentów (Turney 2001: 95-97). Wymienił je doktor Moreau w rozmowie z Prendickiem. Mówił o wycinaniu guzów nowotworowych, o przeszczepach skóry w ramach tego samego organizmu (na przykład ogon szczura przeszczepiony na jego pysk), jak również o wszczepianiu jednej części organizmu w inny organizm (na przykład ostroga koguta zrośnięta z karkiem wołu; Wells 1998: 61). Zatem ogólny charakter powieści Wellsa, umieszczone w niej detale naukowe i wzmianki o toczących się wówczas dyskusjach są autentyczne. Dlatego posiadają szczególną moc wywołania efektu grozy.

Pisarze grozy zaburzają ład świata przedstawionego przez wprowadzenie elementu nadnaturalnego czy nienaturalnego. Efekt grozy mogą wywołać duchy, zjawy, demony, wampiry i inne potwory. W omawianej w niniejszym rozdziale powieści Wells posłużył się zwierzęco-ludzkimi hybridami, stworzonymi przez pragnącego przyspieszyć ewolucję szaleńca³. W hybridalnym charakterze tych istot zaciera się granica pomiędzy człowiekiem a zwierzęciem. Magdalena Kozhevnikova, omawiając historię motywu człekozwierzęcych hybrid w nauce, próbuje porządkować historię tego motywu w utworach kultury. Pisze:

³ Na ten temat: (Roshwald 2008: 93).

Historię tego motywu można umownie podzielić na etapy odzwierciedlające stopień wpływu człowieka na otoczenie oraz jego wiedzy o mechanizmach i prawach rządzących tym, co dzieje się wokół niego. Można z grubsza założyć, że najstarsze człekoźwierzęta są ucieleśnieniem poczucia bardzo ograniczonego wpływu człowieka na otoczenie i wiary w nadprzyrodzony ład – są istotami odwiecznymi lub powstałymi w wyniku działania sił wyższych, niezależnymi od człowieka (np. rozmaite bóstwa starożytnych mitologii). Późniejsze hybrydy są związane z działalnością człowieka i symbolicznie znakują jego próby wpłynięcia na otoczenie przy pomocy magii lub wiedzy podporządkowanej wierze w nadprzyrodzoną siłę (np. Minotaur, którego początek i koniec życia są związane z bezpośrednim oddziaływaniem człowieka) [...]. Ostatni etap rozwoju tego motywu charakteryzują hybrydy i chimery będące wynikiem działania człowieka-naukowca [...] (Kozhevnikova 2016:187-188).

Wyspa doktora Moreau jest jednym z ważniejszych tekstów literackich zaliczających się do trzeciej fazy tak zaproponowanej taksonomii.

Elementy konwencji grozy w *Wyspie doktora Moreau*

Bohaterem, z perspektywy którego poznajemy historię wyspy, jest Edward Prendick – biolog z Londynu, uczeń samego Thomasa Huxleya. Jego opowieść zostaje udostępniona czytelnikom przez krewnego i spadkobiercę, Charlesa Edwarda Prendicka. Już w napisanym przez Prendicka wprowadzeniu do wspomnień jego wuja wiarygodność pierwszoosobowego narratora zostaje poddana w wątpliwość:

Pierwsza relacja mego wuja brzmiała tak nieprawdopodobnie, iż posądzono go o pomieszanie zmysłów. Później utrzymywał jednak, że nie pamięta, co się z nim działo [...]. Jego przypadek był w swoim czasie żywo dyskutowany wśród psychologów jako interesujący przykład amnezji spowodowanej ciężkimi przeżyciami i fizycznym wyczerpaniem (Wells 1988: 6)⁴.

⁴ W ostatnim rozdziale powieści Prendick-narrator tłumaczy, że po opuszczeniu wyspy „Ani kapitan, ani jego zastępca nie dawali wiary mojej opowieści; byli przekonani, że samotność i strach pomieszały mi w głowie. Toteż, bojąc się, by inni nie podzielili ich opinii, przestałem opowiadać o moich przygodach i twierdziłem odtąd, iż nie wiem, co się ze mną działo przez cały rok od momentu zatonięcia »Królowej Próżności« aż do chwili, gdy znalazłem się na pokładzie brygu” (Wells 1988: 116).

Miejsca akcji widziane oczami Prendicka są klaustrofobiczne i śmiertelnie niebezpieczne. Najpierw jest to otoczona przez rekiny szalupa. Przez osiem dni bez wody i jedzenia dryfują w niej trzej wycieńczeni rozbitkowie. Doprowadzeni do granic wytrzymałości, ciągną losy, aby wyznaczyć tego, którego zabiją i zjedzą. Bohater po bójce, w wyniku której pozostaje w szalupie sam, zostaje wyłowiony przez załogę przepływającego statku i trafia do ciasnej kajuty. Dochodzą go tu straszliwe pomruki i warczenie dzikiego zwierzęcia. Jego przerażenie wzrasta, kiedy spotyka na statku mężczyznę o potwornych kształtach. Jego niesamowita twarz przejmuje go zgrozą, jest mu wstrętą: „Była przedziwnie szpetna. Wysunięta do przodu szczeka mgliście przypominała zwierzęcą mordę, a z ogromnych półotwartych ust wystawały białe zęby nie spotykanych u człowieka rozmiarów” (Wells 1988: 10).

Pozbawione białek oczy błyszczą bladzielonym światłem, stwarzając wrażenie czegoś nieczłowieczego. Ta postać, jak wyznaje bohater, obala wszystkie jego pojęcia i sądy, wywierając na nim wstrząsające wrażenie.

Na tę istotę podobnie reaguje załoga statku. Marynarze nie pomagają mężczyźnie o odrażającym wyglądzie, kiedy rzucają się na niego rozwścieczone psy. Przeciwnie, zachęcają je do atakowania. Śmieją się, kiedy wyje on nieludzkim głosem. Biją go, pastwią się nad nim, wyzywają. Nie jest on w ich oczach człowiekiem, ale diabłem, pomyłencem. Nie mogą znieść jego towarzystwa. Groza, jaką wywołuje w marynarzach i ich kapitanie mężczyzna o potwornych kształtach, jest połączona z odrazą i demonicznością. Załoga statku nazywa wyspę, na którą transportują ładunek dla doktora Moreau, piekielną. Kiedy dopływają do celu, kapitan, mając na myśli potwornie wyglądającego mężczyznę, krzyczy: „Precz z tym z pokładu [...] chcę jak najszybciej oczyścić pokład z tego paskudztwa. [...] Na tym statku nie ma od dziś miejsca dla dzikich zwierząt, ludojadów i gorszych od zwierząt bydłaków” (Wells 1988: 21). Ponadto nazywa on właściciela wyspy, doktora Moreau, diabłem. Pięciokrotnie powtarza Prendickowi, żeby szedł do diabła, mając na myśli Moreau.

Czytelnik zostaje zaznajomiony z kolejnym klaustrofobicznym i niebezpiecznym miejscem akcji – znajdującą się na uboczu piekielną wyspą. Kryje się w mrokach, spowita tajemniczą mgłą. Jawi się na horyzoncie jako ciemna plama na szarych majakach wód, nad którą wznosi się cienki słup białego dymu.

Bohater jest na wyspie niewygodnym i niepożądanym gościem. Zostaje ostrzeżony, aby uważał, gdzie chodzi i nie opuszczał murowanych ogrodzeń. Jasne staje się dla niego, że gospodarze (doktor Moreau i Montgomery, jego asystent) mają przed nim tajemnicę. Unikają tematu zauważonych przez niego kolejnych szkaradnych istot o twarzach koboldów. Prendick zaczyna czuć się na wyspie jak w klatce.

W toku rozwoju fabuły narasta napięcie, przestrzeń wyspy staje się terytorium grozy. Protagonista nie mógł wytrzymać wrzasków dochodzących z laboratorium Moreau. Krzyki te – jakby cały ból świata skoncentrował się w tym głosie – sprawiają, że wbrew ostrzeżeniom wyrusza obejrzyć porośniętą bujną roślinnością wyspę. Kolorystyka utrzymywana jest w ciemnej, zacienionej tonacji. Słyszane przez bohatera dźwięki natury są mu obce. Odczuwa też wyraźny dyskomfort w momentach nagle zalegającej ciszy.

Podczas pierwszego spaceru po wyspie Prendick porusza się, znużony, w stanie pół snu, pół jawy. Znajduje rozszarpanego królika i przejmuje go groza. Słyszy jęki zza drzew i krzaków. Gąszcz podnieca jego wyobraźnię i wydaje mu się, że zewsząd obserwują go niewidzialne postacie. Biegnie jak szalony przez zarośla, doświadcza klaustrofobii, panicznie chce wydostać się na otwartą przestrzeń. Wyspa zaczyna pogrążać się w mroku. Ciemnieje widnokrąg, kiedy nieokreślone czarne twory zaczynają polować na Prendicka. Protagonistcie brakuje tchu, a tymczasem potwory zbliżają się do niego. W ostatniej chwili powala najbliższego drapieżcę kamieniem i ucieka w stronę domostw.

Po tych doświadczeniach spójna wizja rzeczywistości Prendicka ulega dalszym zaburzeniom. Bohater doświadcza szoku poznawczego, wywołanego napotkaniem fenomenów z pogranicza rzeczywistości empirycznej. Zaczyna zauważać, że wyspa jest pułapką, której nie można opuścić. Wrażenie wzmaga się, kiedy przypomina mu się, kim jest doktor Moreau, którego nazwisko już wcześniej gdzieś słyszał. To londyński wiwisekcyjista, wygnany z Anglii po tym, jak z jego laboratorium uciekł obdarty ze skóry, okropnie okaleczony pies. Od tego momentu groza przyrody, makabra wyspy zostaje spotęgowana horrorem związanych z rozwojem nauki i cywilizacji tematów fobicznych w kulturze Zachodu (Baldick: 1987). Wyspa jest niebezpieczna nie tylko sama w sobie, jako dzika i nieznaną przestrzeń, miejsce, z którego nie ma ucieczki. Jest taka również dlatego, że ulokowane na niej zostało laboratorium eksperymentującego wiwisekcyjisty.

Kiedy bohater trafia do laboratorium, w półmroku widzi pokryte bliznami, czerwone, obandażowane *coś*, przywiązane do stołu licznymi więzami. Dostrzega też Moreau, jego bladą twarz i ręce zbroczone krwią. Po tym zajściu Prendick jest przekonany, że w laboratorium dokonuje się wiwisekcja człowieka, a spotkane przez niego stwory to ofiary Moreau – ludzie poddani wiwisekcji. Boi się, że czeka go podobny los, że zostanie dołączony do – jak to sam ujmuje – „komusowej trzody” (Wells 1988: 45).

Mitologiczny wymiar grozy

Dla Dariusza Piechoty istotnymi cechami literatury grozy są uosabiający zło protagonistę-łotr oraz „odpowiednia kreacja przestrzeni mrocznej, po której niczym w labiryncie błąkają się bohaterowie poszukujący wyjścia” (Piechota 2015: 339). Obecność tych elementów w *Wyspie doktora Moreau* można ukazać na głębszym, mitycznym poziomie. Doktor Moreau jest figurą *symplesis*, Wells spina bowiem ze sobą dwa różne mity. W tytułowym wiwisekcjonście, będącym racjonalistą i szaleńcem jednocześnie, możemy dostrzec kontaminację cech mitycznych postaci – Dedala i Dionizosa⁵.

Doktor Moreau, jak Dedal, jest niezrównanym rzeźbiarzem, konstruktorem i budowniczym. Nadaje jednak kształty i funkcje nie głazom, a ciałom. Dedal wynajduje sposób na połączenie człowieka ze zwierzęciem: kobiety z bykiem. Moreau kreuje ludzko-zwierzęce hybrydy⁶. Przekraczając granice i naruszając tabu, obaj mężczyźni realizują szalone pragnienia. Moreau swoje własne, Dedal przeciwne naturze żądze Pazyfae. Obydwaj ulegają *hybris*, popełniają czyny, za które mają zostać ukarani, uciekają na wyspę, na której mogą kontynuować swoje prace badawcze. Reprezentują myślenie naukowe i grozę cywilizacji.

Doktor Moreau wyznaje Prendickowi:

[...] W moich badaniach, panie Prendick, podążałem tropem, który one same mi wskazywały. Nie słyszałem o innej metodzie prowadzenia badań naukowych. Zadawałem sobie jakieś pytanie, szukałem sposobu na uzyskanie odpowiedzi i w rezultacie otrzymywałem – nowe pytanie. [...] Pracowałem myśląc jedynie o zaprzatającym mnie problemie (...). [...] Ale kiedyś dopnę swego. Pograżając kolejną żywą istotę w otchłani cierpienia, zawsze sobie powtarzam: tym razem wypalę z ciebie całą zwierzęcość, tym razem stworzę własnymi rękami racjonalną istotę ludzką. Cóż to w końcu znaczy dziesięć lat? (Wells 1988: 65-68).

⁵ Na ten temat piszę w oddanym do druku w czasopiśmie „Zeszyty Naukowe Polskiego Uniwersytetu Na Obczyźnie” artykule zatytułowanym: *H. G. Wells's »The Island of Doctor Moreau« – A Reappraisal of its Mythological Tropes*.

⁶ Dedal nie czyni tego jednak tak, jak pisze Magdalena Kozhevnikova, „przy pomocy magii lub wiedzy podporządkowanej wierze w nadprzyrodzoną siłę” (Kozhevnikova 2016: 187), ale za pomocą nauki i techniki.

Obraz Moreau, podążającego nieznanymi drogami od niewiadomej do niewiadomej, przywołuje związany z mitem o Dedalu motyw labiryntu. Według Manuela Aguirrego (1998: 199) motyw ten jest charakterystyczny dla literatury grozy. Zauważa on, że w epoce wiktoriańskiej labirynty gotyckie rozrosły się, w związku z czym labiryntem może być miasto, Natura, proces poznawczy. Przywołana przez Wellsa meandryczna budowla ukazuje ograniczenia, uwięzienie i uwikłanie biologa w płataninę hipotez. Nauka i poszukiwania badawcze to labirynt, matnia doświadczeń, metod i prób. Brak ruchu godzinami stojącego przy operacyjnym stole Moreau jest pozorny. To w tym miejscu, w laboratorium, spotyka się sferą *sacrum* ze sferą *profanum*. Stół operacyjny – niczym Drzewo Życia, źródło, fontanna lub świątynia – symbolizuje środek, w którym przecinają się Niebo, Ziemia i Piekło, czyli świat bogów, żywych i umarłych (Rybicka 2000: 16-18).

Moreau-Dedal jest znakiem grozy cywilizacji i nabierającego tempa rozwoju naukowo-technologicznego. To nowoczesny naukowiec, dysponujący wiedzą i narzędziami do produkcji Minotaurów. Odurzony *hybris* geniusz, pragnący wiedzy dla niej samej, pozbawiony wątpliwości natury etycznej, traktujący swoje naukowe poszukiwania jako wyzwanie, które trzeba podjąć, zagadkę, którą trzeba rozwiązać, grę, którą trzeba rozegrać, granicę, którą trzeba sforsować. Biolog, który nie cofnie się przed niczym w swoim dążeniu do zdobycia umiejętności manipulowania światem przyrody.

Dedal jest racjonalistą, zaś u Moreau dominantą jest szaleństwo. Ta jego cecha, jak również liczne pościgi, rytuały o zabarwieniu sakralnym, motyw ubóstwienia doktora Moreau przez bestie, obecność hybrydy o imieniu Satyr, odnoszą się do mitu o Dionizosie. W rozdziale szesnastym powieści Wells umieścił scenę, którą można powiązać z Wielkimi Dionizjami. Ma ona miejsce w naturalnym amfiteatrze, Moreau przyzywa hybrydy, trąbiąc w przypominający antyczny instrument *keras* róg pasterski. Na jego dźwięk pierwszy przybywa Satyr. Następnie ma tu miejsce swoisty rytuał oraz pościg za ofiarą, bowiem Moreau, jak Dionizos Zagreus, to „Wielki Myśliwy”. Człeko-leopard ma ponownie trafić do „domu boleści”, czyli laboratorium Moreau, w którym po raz kolejny zostanie rozszarpany przez chirurga⁷.

Moreau, niczym Dionizos, posiada moc boga metamorfozy, ma wręcz nieograniczoną władzę do przekraczania granic natury ludzkiej. Biolog-kreator

7

Więcej na ten temat we wspomnianym wcześniej artykule mojego autorstwa.

popada w twórczy szal. Zapomina o etyce, ustanawia własne prawo moralne, odsuwa od siebie zdrowy rozsądek. W takim kontekście doktor Moreau nabiera cech diabolicznych i zostaje wpisany w dionizyjski krąg wiecznego powrotu. Po jego śmierci Prendick i Montgomery obwieścili hybrydom jego ponowne przyjście. To nadaje ważki sens wellsowskiej wizji biologa i biologii, jak i zamieszczonemu w powieści obrazowi grozy cywilizacji i grozy natury. Moreau powróci i stworzy coś potwornego, bowiem postępu nauki nie można zatrzymać.

Moreau-Dionizos również jest znakiem grozy cywilizacji. To naukowiec, który naśladowując przyrodę i poznając jej sekrety, wchodzi w jej rolę. Chce tworzyć żywe organizmy, wybierać dla nich nowe formy – mieszać je ze sobą, udoskonalać, a nieudane odrzucać. To biolog, który pragnie dla siebie mocy boskiego kreatora. Stawia się ponad innymi stworzeniami i wymaga, aby były posłuszne i oddawały mu cześć.

Podsumowanie

Wells obrał interesującą strategię w użyciu konwencji grozy do skomentowania ówczesnych mu zjawisk kulturowych i społecznych. Osadził swojego bohatera w kontekście mitycznym, który wzmaga siłę oddziaływania grozy. Kontaminacja cech Dedala i Dionizosa w doktorze Moreau oraz fakt, że *Wyspa doktora Moreau* jest mitem sama w sobie (Haynes 1980; Haynes 1994; Haynes 2017; Shanks 1923) sprawiają, iż czytelnik nie może łatwo – jeśli w ogóle – zakończyć „gry ze strachem”. Opuszczenie przez niego tekstu i powrócenie do rzeczywistości jest utrudnione, bowiem historia doktora Moreau wpisana w mityczny krąg tworzy swoistą pętlę. Nie sposób zakończyć konkretyzacji tej powieści, na zawsze pozostanie wieloznaczna.

Wyspa doktora Moreau jest ważnym świadectwem tego, jak w wieku dziewiętnastym rozwój cywilizacji umożliwił człowiekowi ingerowanie w świat przyrody na zupełnie nowym poziomie. Cywilizacja oraz wizje możliwych sposobów przeobrażenia żywych organizmów czy całej przyrody stały się wtedy tematami fobicznymi w kulturze Zachodu. Od tej pory nie tracą na aktualności, stale są obecne w głównym nurcie społecznej debaty. Takiego zdania jest Brian Aldiss, znawca twórczości Wellsa, wieloletni wiceprezes międzynarodowego Towarzystwa H. G. Wellsa. W przedmowie do wydania *Wyspy doktora Moreau* z roku 1997 podkreślił aktualność powieści oraz jej rosnącą zdolność do wzbudzania w czytelnikach grozy. Píše on:

Ta historia stała się dziś jeszcze bardziej aktualna i na pewno nie mniej skłonna mrozić krew, ponieważ możemy traktować wiwisekcję jako symbol różnych dostępnych obecnie procedur naukowych, które są o wiele bardziej skuteczne i radykalne w odniesieniu do ich wpływu na ludzkie lub zwierzęce ciało: działa nie tylko powierzchownie, ale na poziomie genetycznym. Nasze moce są nieskończenie większe niż Moreau; moc tworzenia nowych zwierząt, które najlepiej odpowiadają ludzkim celom jest już w naszym zasięgu. Duch doktora Moreau żyje i ma się dobrze pod koniec XX wieku. W dzisiejszych czasach Moreau byłby finansowany przez państwo (Aldiss 1997: XXXIII – XXXIV)⁸.

Lęk przed unoszącym się nad cywilizacją końca dziewiętnastego wieku duchem doktora Moreau jako pierwszego ogarnął Prendicka. Bohater wyznaje, że traci wiarę w rozsądek świata i że bardziej od potwornych hybryd boi się ich stwórcy. Dzieli się z nami swoją wizją skonstruowanej z niepoliczalnej ilości trybików potężnej i pozbawionej litości maszyny. Rozpruwa ona i kruszy całą materię istnienia, jego samego, jak i pozostałe istoty zamieszkujące tę piekielną wyspę. Prendicka przejmuje groza, której doświadcza także i po powrocie do Londynu, bowiem jedynym, co potrafi dostrzec w ludzkich twarzach, są cechy zwierzęce.

W szaleństwie i grozie Moreau oraz świata, który wykreował, odbija się szaleństwo i groza darwinowskiego determinizmu oraz prób pokierowania ewolucją. Wells wskazuje w swojej powieści, że przyroda może stać się groźna z powodu przekroczenia granic naukowego działania człowieka. Będzie ona przeciwdziałała ingerencji biologa w jej naturę. Po śmierci Moreau, zamordowanego przez pumę poddawaną przez doktora eksperymentom medycznym, wykreowane przez niego istoty z czasem wróciły do swojej zwierzęcej postaci. Pomimo tego trudno odnieść wrażenie, że przyroda pokonała grozę cywilizacji.

⁸ Przekład własny za: „The story has become even more topical these days, and certainly no less prone to freeze the blood, because we can take vivisection as a symbol for various scientific procedures available today which are much more effective and radical to their effect upon human or animal flesh: working not merely superficially but at genetic level. Our powers are infinitely greater than Moreau's; the power to create new animals which will best suit human purposes is already within our grasp. The spirit of Doctor Moreau is alive and well and living in the late twentieth century. These days, Moreau would be state-funded”.

Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (1998), 'On Victorian Horror', w: Chris Bloom (red.), *Gothic Horror. A Reader's Guide from Poe to King and Beyond*, London: Red Globe Press, ss. 199-232.
- ALDISS, BRIAN (1997), 'Introduction', w: Herbert George Wells, *The Island of Doctor Moreau*, London-Vermont: Everyman, ss. XXXIII-XXXIV.
- ANONIM (1896a), *Manchester Guardian*, ss. 4.
- ANONIM (1896b), *The Guardian*, ss. 871.
- ANONIM (1896c), *The Times*, ss. 17.
- BALDICK, CHRIS (1987), *In Frankenstein's Shadow. Myth, Monstrosity, and Nineteenth-century Writing*, Oxford: Clarendon Press.
- BEGG, PAUL (2010), *Kuba Rozpruwacz. Historia kompletna*, przekł. Bogumiła Malarecka, Warszawa: PIW.
- CORNWELL, PATRICIA (2002), *Kuba Rozpruwacz. Portret zabójcy*, przekł. Janusz Ochab, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- GEMRA, ANNA (2001), 'Doświadczenia grozy. Kilka słów o horrorze', *Prace Literackie*: 39, ss. 183-194.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2010), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- HAYNES, ROSLYNN D. (1980), *H. G. Wells: Discoverer of the Future. The Influence of Science on His Thought*, London: The Macmillan Press Ltd.
- HAYNES, ROSLYNN D. (1994), *From Faust to Strangelove. Representations of the Scientist in Western Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- HAYNES, ROSLYNN D. (2017), *From Madman to Crime Fighter. The Scientist in Western Culture*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- HUTTON, RICHARD HOLT (1896), *Spectator*: LXXVI, ss. 519-520.
- KOZHEVNIKOVA, MAGDALENA (2016), 'Człowieko-zwierzęce hybrydy i chimery W NAUCE. HISTORIA I WSPÓŁCZESNOŚĆ', *LUD*: 100, ss. 185-208.
- KUBICKA, HALINA (2010), 'Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu', *Acta Universitatis Wratislaviensis*: 3212, ss. 71-89.
- LEFFLER, YVONNE (2002), 'Współczesny horror jako gra satysfakcji', przekł. Leszek Karczewski, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 43-49.

- MITCHELL, CHALMERS (11 April 1896), *The Saturday Review of Politics, Literature, Science and Art*: LXXXI, ss. 368-369.
- PIECHOTA, DARIUSZ (2015), 'Wizerunki zwierząt w horrorze przełomu XIX i XX wieku', *Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria*: 2 (94), ss. 339–350.
- PLANINC, EMMA (2016), 'Catching Up with Wells: The Political Theory of H. G. Wells's Science Fiction', *Political Theory*: 5, ss. 637–658.
- PŁONKA-SYROKA, BOŻENA (2010), 'Wstęp', w: Bożena Płonka-Syroka, Marek Szymczak (red.), *Groza. Społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza Arboretum, ss. 5-10.
- ROSHWALD, MORDECAI (2008), *Dreams and Nightmares. Science and Technology in Myth and Fiction*, Jefferson–London: McFarland & Co.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2000), *Formy labiryntu w prozie polskiej XX wieku*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- SHANKS, EDWARD (1923), 'The Work of Mr. H. G. Wells', w: *First Essays on Literature*, Glasgow: W. Collins Sons & Co ltd., ss. 148–171.
- STEAD, WILLIAM THOMAS (1895), *The Review of Reviews*: 13, ss. 374.
- STILES, ANNE (2009), 'Literature in »Mind«: H. G. Wells and the Evolution of the Mad Scientist', *Journal of the History of Ideas*: 2, ss. 317–339.
- SUGDEN, PHILIP (2006), *The Complete History of Jack the Ripper*, London: Constable & Robinson.
- TURNEY, JON (2001), *Ślady Frankenstein*, przekł. Marta Wiśniewska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- WELLS, HERBERT GEORGE (1988), *Wyspa doktora Moreau*, przekł. Ewa Krasińska, Warszawa: Wydawnictwa Alfa.
- WELLS, HERBERT GEORGE (1997), *The Island of Doctor Moreau*, London: Everyman.
- WELLS, HERBERT GEORGE (2009), *The Island of Doctor Moreau*, Toronto: Broadview Editions.
- WYDMUCH, MAREK (1975), *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa: Czytelnik.

***Czyny i myśli doktora Faustrolla. 'Patafizyka: powieść neoscjentystyczna* Alfreda Jarry'ego jako przykład literatury wyzwolonej wyobraźni**

OLGA ŻYMINKOWSKA

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
olgzym@st.amu.edu.pl

Wiedza obecna ufundowana jest na zasadzie indukcji: widząc, że dane zjawisko przeważnie poprzedza jakieś inne bądź po nim następuje, większość ludzi dochodzi do wniosku, iż tak być musi zawsze. Bywa to ściśle nie częściej, jak „przeważnie”, z pewnego punktu widzenia, a zatem zostaje przyjęte: dla wygody – i tyle! Zamiast więc głosić prawo spadku ciał ku środkowi masy, czemużby nie obwieścić wznoszenia się próżni ku zewnętrzności, uznawszy takową za jednostkę niezgęszczenia, czyli przyjmując hipotezę o wiele mniej arbitralną niż wybór na konkretną jednostkę faktycznej gęstości – *wody*? (Jarry 2000: – 89).

Wprowadzenie. Prekursorstwo Alfreda Jarry'ego

Urodzony w drobnomieszczańskiej rodzinie na prowincji, obciążony neuropatycznie po matce, pierwsze nauki pobierał w Rennes. Przedwcześnie rozwinięty, bystry, cyniczny, zuchwały, ma coś z młodego Rimbauda w brutalności, pod którą kryje się może jakiś uraz młodzieńczy. [...] W Paryżu uczęszcza młody Jarry na kursy filozofa Bergsona, którego (podobno) zaskakuje nieoczekiwanymi pytaniami. Później Jarry

miał stworzyć nową gałąź filozofii, którą nazwał... „patafizyką”. Odziedziczywszy niedużą sumkę po zmarłych rodzicach, puszcza ją rychło z dymem cygańskich ekstrawagancji; mimochodem wydaje ulotny miesięcznik poetycki. Już wówczas jest poetą, znanym w kołach młodych (Boy-Żeleński 1936: 52).

W ten sposób tłumacz dzieł Alfreda Jarry'ego, Tadeusz Boy-Żeleński streszcza koleje życia autora *Czynów i myśli doktora Faustrolla*. Alfred Jarry znany jest polskiemu czytelnikowi przede wszystkim za sprawą dramatu *Ubu Król, czyli Polacy*, wystawionego w Paryżu tylko raz, w roku 1896, w teatrze L'Oeuvre. Ogromny skandal, jaki towarzyszył premierze, związany był ze złamaniem przez Jarry'ego wszelkich zasad, jakimi rządził się ówczesny teatr francuski. Prowokacje słowne (ów słynny neologizm: *merdre*), atmosfera groteski, eksperymentalna scenografia – to wszystko wpłynęło na decyzję o zdjęciu spektaklu z afisza zaraz po premierze. Odtąd *Ubu Król* stał się symbolem transgresji, a sam Alfred Jarry – prekursorem dwudziestowiecznych formacji artystycznych spod znaku awangardy. Jego wpływ był na tyle znaczący, że w roku 1948 powstała organizacja artystyczna stworzona na wzór małego teokratycznego państwa – Collège de 'Pataphysique. Kolegium 'Patafizyki¹ zrzeszało prominentnych artystów XX stulecia, między innymi: Umberto Eco, Joana Miró, Paula Valérego czy André Gide'a. Każdy z członków sprawował w „państwie” określoną funkcję (Eco na przykład mianowany został Transcendentnym Satrapą). Powstał nawet 'patafizyczny kalendarz z własnymi nazwami miesięcy i szczególnym sposobem mierzenia czasu. Patronem Kolegium stał się Alfred Jarry, od którego daty urodzenia (8 września 1873 roku) członkowie formacji liczyli początek ery 'patafizycznej, nawiązując tym samym do kalendarza rewolucjonistów francuskich.

Pikanterii legendzie o zbuntowanym młodzieńcu z Paryża dodaje fakt, że słynnego *Ubu Króla* napisał ponoć w wieku piętnastu lat. Nic dziwnego, że stał się patronem ruchów awangardowych, które głosiły szczególny kult młodości i bezkompromisowej oryginalności. Skandale obyczajowe, jakie były jego udziałem, stały się w kulturze francuskiej łatwo rozpoznawalnymi tropami. Wystarczy spojrzeć na *Falszerzy* André Gide'a, gdzie epizodycznie pojawia się sam Alfred Jarry, przedstawiony jako sztubacki błazen-dadaista ze skłonnością do awantur (Jarry 1936: 53-54).

¹ Propozycja Jarry'ego, by zapisywać 'patafizykę z apostrofem ma na celu uniknięcie kalamburu w języku francuskim: patte a physique, co Jan Gondowicz tłumaczy jako: łopatafizyka.

Jarry łączył w sobie transgresyjne predylekcje Rabelais'go w zakresie stylu i obyczaju z proto-dadaistycznym zamiłowaniem do zabaw słownych podszytych krytycznym stosunkiem do wszystkiego, co oficjalne i instytucjonalne. Wyraz tych tendencji stanowi jego mniej znana praca – *Czyny i myśli doktora Faustrolla, Patafizyka: powieść neoscjentystyczna*. Zasluguje ona na nie mniejszą uwagę niż *Ubu Król*, zwłaszcza w dziedzinie refleksji nad literaturą „proto-dadaistyczną”, surrealistyczną, fantastyczną czy futurystyczną. Jest to książka niezwykle na skalę europejską nie tylko ze względu na jej możliwe odczytanie jako krytyki metody naukowej, ale także ze względów formalnych (zaskakująca konstrukcja świata przedstawionego, transgresje gatunkowe, neologizmy, nietypowe rozwiązania edytorskie, a nawet dodatki wizualne).

W polskiej świadomości czytelniczej Jarry jest nadal słabo rozpoznawalny; swego czasu jedynie dopisek „czyli Polacy” w młodzieńczym dramacie *Ubu Król* wzbudził wiele kontrowersji w nowo powstałym niepodległym państwie. Reszta jego utworów, szczególnie *Czyny i myśli doktora Faustrolla*, nie znajduje nadal szerszego zainteresowania. We współczesnej Francji twórczość Jarry'ego zajmuje poczytne miejsce, a jego osobowość *enfant terrible* można porównać chyba tylko z naszym rodzimym Witkacym.

Celem autorki niniejszego rozdziału jest, oprócz dokonanej już pobieżnej charakterystyki twórczości i biografii Jarry'ego, wskazanie tych cech powieści *Czyny i myśli doktora Faustrolla*, które stanowią o oryginalnym jej wkładzie w krytykę pozytywistycznie pojmowanej metody naukowej oraz w polemikę z powieściowymi automatyzmami i kliszami, obecnymi szczególnie w jej nurcie realistycznym XIX wieku.

Czyny i myśli doktora Faustrolla jako manifest powieści wyzwolonej

Zdjęcie z afisza teatru L'Oeuvre *Ubu Króla* zaraz po premierze jest wydarzeniem, które współcześnie można rozpatrywać jako problem „jednorazowości” radykalnej awangardy. Decydując się na usunięcie z repertuaru sztuki Jarry'ego, dyrektor paryskiego teatru obawiał się nie tyle kolejnego skandalu, który mógłby powtarzać się wraz z kolejnymi odśłonami spektaklu, ale **braku** tegoż skandalu. Żywioł destrukcji i nagromadzenie nowości, jakimi przepełnione jest dzieło Jarry'ego, w sposób nieunikniony prowadzi do znużenia. Słowo *merdre* gorszy wypowiedziane **raz**, w kontraście przyzwyczajęń i oczekiwań odbiorcy dzieła teatralnego, ale nie w obecności innych szokujących transgresji, których wiele

było w *Ubu Królu*. Podobnie w wypadku *Czynów i myśli...*, w których mamy do czynienia z tyłoma rodzajami naruszeń tradycyjnej poetyki gatunku powieściowego, że dzieło to zdaje się być wprost stworzone do tego, by funkcjonować jako jednorazowy popis wyzwolonej wyobraźni. Nasuwa się tu skojarzenie z wymową *Traktatu logiczno-filozoficznego* Wittgensteina, który stwierdza samokrytycznie, że wartością jego dzieła jest pokazanie, jak mało osiągnęło się przez ostateczne rozwiązanie wszystkich możliwych do ujęcia językiem problemów (Wittgenstein 2012: 4). Jest to problem każdego radykalnie polemicznego wobec tradycji dzieła. *Czyny i myśli...* są utworem prekursorskim *par excellence*, pokazują odbiorcy, jak dużo neologizmów jest w stanie wytworzyć ludzki język, aby być jeszcze zrozumiałym (choćby mgliście)².

Numeracja stron. Liczby ujemne

Omówienie wybranych wątków tej powieści należy rozpocząć od warstwy wizualno-edytorskiej. Już sama numeracja stron może zaskakiwać – mamy tu bowiem do czynienia z numeracją rosnącą od liczby (-111) do 18 (bez pominięcia cyfry zero). Jest to pierwszy sygnał, że czas w świecie przedstawionym płynie „inaczej”. I tutaj napotykamy podstawową trudność, która będzie pojawiać się w trakcie całej lektury. Radykalna odmiennność języka i konwencji stawia odbiorcę, a szczególnie badacza literatury, w sytuacji impasowej. Pojawia się bowiem pytanie, w jaki sposób mówić o języku, który programowo nie chce poddać się parafrazie. Poetyka Jarry’ego domaga się zachwyty (lub oburzenia), a nie interpretacji rozumianej jako prosty przekład na inny język. Na tym polega postulat wyzwolonej wyobraźni, która nie chce poddać się klasyfikacji.

Powracając do kwestii numeracji stron, trzeba zaznaczyć, że zakreślają one ramy czasowe świata przedstawionego, wskazują, że czas w tej powieści nie jest prostą sumą momentów teraźniejszych następujących po sobie linearnie. Świadczy o tym także charakterystyka głównego bohatera, która zaczyna się od słów: „Doktor Faustroll przyszedł na świat w Kirgizji, w roku 1898 (gdy wiek XX liczył sobie – 2 lata), w wieku lat sześćdziesięciu trzech” (Jarry 2000: – 109)³.

² Nie sposób pominąć i przecenić roli tłumacza – Jana Gondowicza, który podjął się przekładu *Czynów i myśli Doktora Faustrolla* z języka francuskiego na polski (Jarry 2000).

³ Warto nadmienić, że rok 1898 to data ukończenia przez Jarry’ego *Czynów i myśli...* Publikacja nastąpiła dopiero cztery lata po jego śmierci, w roku 1911.

Czas 'patafizycznego świata obejmuje stany i wymiary, które nie sposób określić znanym nam pojęciem. Można powiedzieć, że wychodzi to, mówiąc po kantowsku, poza nasze zmysłowe formy naoczności.

Bohaterowie powieści

Poczucie „gęstości” powieści nie potęguje bynajmniej liczba bohaterów; mamy do czynienia jedynie z trzema głównymi postaciami. Tytułowy Faustroll (skrzyżowanie imienia Faust z trollem) był, jak czytamy:

[...] mężczyzną wzrostu średniego, czyli wynoszącego, by rzecz ściśle $8 \times 10^{10} + 10^9 + 4 \times 10^8 + 5 \times 10^6$ średnic atomów; o cerze żółtozłotej, obliczu bez zarostu, z wyjątkiem wąsa barwy morskiej zieleni, jaki nosi król Saleh; o włosach na przemian, raz po razie, kruczych i popielatoblond, dwuznacznie opalizujących taranczną zależnie od pory dnia, tudzież oczach niczym ampułki czystego atramentu, uwarzonego ze złotymi plemnikami w głębi na wzór gdańskiej okowity (Jarry 2000: 109).

O sobie samym mówił zaś, że jest Bogiem, co z jego dokładnie podanymi wymiarami ciała okazuje się być kolejnym paradoksem. Występowanie sprzeczności w opisie bohaterów, ujmowaniu chronologii i prawdopodobieństwie opisywanych zdarzeń, wpisuje się doskonale w rozumienie 'patafizyki jako nauki opartej na rozstrzygnięciach wyobraźni⁴.

Narratorem (albo mówiąc ostrożniej: osobą, z punktu widzenia której prowadzi się opowieść) jest niejaki Ireneusz Izydor Champański – komornik sądowy, od którego nakazu eksmisji Faustrolla rozpoczyna się narracja książki. Nie jest on psychologicznie skonkretyzowaną postacią – poznajemy go jedynie (albo aż) za sprawą 'patafizycznego języka, którym opisuje pozostałych bohaterów i zdarzenia. Można powiedzieć nawet, że cały jest tym językiem, choć jego rola w przebiegu akcji nie wydaje się być, w porównaniu z Faustrollem, pierwszoplanowa. Jego narracja urywa się na stronie (-1), aby oddać głos czynom i myślom tytułowego bohatera ujętego na przykład w postaci tak zwanych listów telepatycznych do Lorda Kelvina oraz nieokreślonego głosowi, który znajduje się na zewnątrz świata przedstawionego. Na tym przykładzie widać dobrze, jak

⁴ Wątek definicji „patafizyki” zostanie przeanalizowany w dalszej części tekstu.

bardzo heterogeniczna jest tkanka powieści Jarry'ego. Mamy tu bowiem do czynienia zarówno z przejawami, mówiąc za Michałem Głowińskim, „mimetyzmu formalnego” (Głowiński 1980: 63), a więc w tym wypadku z dyskursami poza-literackimi, takimi jak: wykaz sądowy (skrupulatnie przepisany, wręcz „wklejony” do powieści wraz z urzędniczymi pieczętkami), wspomniany list telepatyczny, równania matematyczne czy intertekstualne nawiązania w postaci parodii Platońskiej *Uczty* czy artykułu scholastycznego. Ponadto każdy rozdział książki posiada własne motto i patrona oraz liczne ilustracje (najczęściej są to konkretyzacje abstrakcyjnych opisów skomplikowanych maszyn). Widać zatem, jak bardzo „pojemna” staje się forma powieściowa. Tym bardziej zastanawia fakt, dlaczego Jarry decyduje się umieścić w podtytule swojej książki dopisek „powieść neoscjentryczna”, skoro wymowa utworu jednoznacznie odżegnuje się od tradycyjnych ujęć gatunków literackich. Jest to kolejny paradoks, który – tak jak powtórzone kilka razy *merdre* – już nie zaskakuje. Wbrew pozorom jednak Jarry zwraca uwagę na ważną, choć paradoksalną, właściwość powieści, jaką jest jej otwartość na włączanie inności dyskursów. Jak wiele lat później pisał Michaił Bachtin:

Powieść pozwala na włączenie do swojej struktury rozmaitych gatunków, zarówno artystycznych (nowele wtrącone, utwory liryczne, poematy, scenki dramatyczne itp.), jak i nieartystycznych (praktycznych, retorycznych, naukowych, religijnych i innych). W zasadzie każdy gatunek można wprowadzić do konstrukcji powieści. I rzeczywiście, niełatwo znaleźć gatunek, który nigdy nie byłby włączony do powieści. Włączone do powieści gatunki zachowują w niej zazwyczaj autonomię konstrukcyjną i oryginalność językowo-stylistyczną (Bachtin 1982: 157).

Jarry prezentuje wizję nowej powieści jako gatunku, który jednocześnie stanowi parodystyczny traktat naukowy⁵, artykuł scholastyczny (Jarry 2000: 14), zbiór pism urzędowych (Jarry 2000: –111, –112), traktat muzykologiczny (Jarry 2000: –48), bajkę⁶, przypowieść⁷, telepatyczną korespondencję (Jarry 2000: 4) czy matematyczną dysertację (Jarry 2000: 15-18). Wszystkie te rodzaje dyskursów składają się na propozycję odmiennego świata możliwego opartego

⁵ Na przykład rozdział *O Słońcu jako zimnym ciele stałym* (Jarry, 2000: 9-10).

⁶ *O homarze i puszcze wołowiny, którą nosił na szyi doktor Faustroll* (Jarry 2000: –37).

⁷ *Przypowieść Nabuchodonozor zmieniony w zwierza* (Jarry 2000: –10).

na różnej od klasycznej logice, inaczej płynącym czasie i złamaniu zasad wszelkiego zdroworozsądkowego prawdopodobieństwa. Jak widać, sama szkicowa charakterystyka bohaterów uruchamia szeroką problematykę filozoficzną i teoretycznoliteracką.

Kolejną z postaci (już ostatnią⁸) jest Pan Cernik – pawian, który w toku akcji wypowiada w odpowiednich momentach jedynie „ha-ha”⁹. Champański pisze o nim następująco:

Pan Cernik był to pawian bardziej wodo-, niżli psiogłowy, a z tego względu jeszcze mniej pojętny od swych kuzynów. Czerwone i niebieskie modzele, jakie obnoszą oni na pośladkach, zdołał Faustroll, w drodze osobliwego zabiegu, przenieść i wszczepić mu na policzki: na jeden błękit, szkarłat na drugi – tak, by płaskie oblicze zdobiły narodowe barwy. Nie poprzestawszy na tym, pocziwy doktor postanowił nauczyć go mowy; w efekcie Pan Cernik... pozostając we francuszczyźnie łbem zakutym, wypowiadał jednak dość poprawnie parę słów po belgijsku, pas ratunkowy, zawieszony przez Faustrolla w tyle trumfa, zwąc „pęcherzem pławnym z napisem po wierzchu”, częściej jednak wypowiadając pewną tautologiczną monosylabę. „Ha-ha!” – zwykł mawiać z francuska, nie dodając nic więcej. W akcji niniejszej książki osobistość ta okaże się nader przydatna w roli pauzy, jako przerywnik zbyt długich dyskursów (Jarry 2000: –85).

Pan Cernik występuje zatem w roli swoistego *intermezzo*, choć można zastanawiać się, czy ów komiczny przerywnik aby na pewno kontrastuje z nastrojeniem akcji właściwej. Jest to także jawne nawiązanie do charakterystycznych „przytakiwań” w dialogach Platona (owych: „słusznie powiadasz”, „jakżeby nie?” i tym podobne), które to wymienia narrator, nie bez ironii, w osobnym spisie (Jarry 2000: –84, –83).

⁸ Oprócz trzech głównych bohaterów: Faustrolla, Champańskiego i Pana Cernika, występują jeszcze Biskup Arcyłgarz i inne poboczne postaci, których spotykają wyżej wymienieni podczas podróży przez Paryż tak zwanym trumfem. W tym szkicu ze względów objętościowych ograniczę się do opisu wspomnianych trzech postaci.

⁹ „Ha-ha! – rzekł Pan Cernik, spuszczać trumfa na chodnik, i także tym razem nie dodając nic nowego (Jarry 2000: –79).

Czym jest (i nie jest) 'patafizyka?

Należałoby zatem sprecyzować już centralną kategorię *Czynów i myśli...*, jaką jest 'patafizyka. Najbardziej ogólną, pojawiającą się w powieści i wskazującą na samą genezę tej nazwy¹⁰, jest następująca definicja: „'Patafizyka to wiedza o tym, co dodane do metafizyki, w jej ramach lub poza nimi, wykracza poza nią tak dalece, jak ona poza fizykę” (Jarry 2000: –90).

W tym ujęciu 'patafizyka jest tym, co **ponad** metafizyką, a więc „meta-metafizyką”, która dociera głębiej niż tradycyjnie pojmowana ontologia świata fizycznego i istnieje poza zasadami klasycznej logiki, opartej na zasadzie wyłączonego środka. Przykładem jest tu chociażby jeden z tytułów książki – *Faustroll mniejszy niż Faustroll* (Jarry 2000: –87), w którym opisane jest, jak tytułowy bohater zapragnął stać się mniejszym od siebie samego.

'Patafizyka stanowi wiedzę o tym, co szczególne i wyjątkowe, jednostkowe i możliwe, co jest jawnym przeciwstawieniem się klasycznemu rozumieniu wiedzy (ἐπιστήμη) jako temu, co ogólne i dające ująć się w definicji. Jest ona odwróceniem wszystkich zasad (wszystkich, z wyjątkiem może współdzielonej namiętności do techniki) współczesnej Jarry'emu metodologii nauk. Kluczową kategorią staje się „możliwość”, która wyparła po arystotelesowsku rozumianą „aktualność”. Do tej właściwości 'patafizyki nawiązali wiele lat później artyści z grupy OuLiPo, nazywając swoją działalność „Pracownią literatury potencjalnej” (*Ouvroir de Littérature Potentielle*¹¹) i mianując swoim patronem właśnie Alfreda Jarry'ego. Możliwość jest wyrazem świadomości, że nic, co podaje się za prawdziwe w nauce i w myśleniu potocznym, nie jest oczywiste i jednoznaczne, a język jest w stanie wytworzyć takie światy możliwe, w których myślenie w ramach wszelkich skonwencjonalizowanych dyskursów zostaje zawieszona¹².

¹⁰ τὰ ἐπὶ τὰ μετὰφυσικά – to, co ponad metafizyką.

¹¹ Reprezentatywnym przykładem wykorzystania kategorii „możliwości” jest powieść kolektywna członków OuLiPo, którzy na podstawie opowiadania-matrycy autorstwa Georges'a Pereca dopisali własne jego potencjalne rozwinięcia (Perec & OuLiPo 2016).

¹² „Możliwość” w takim rozumieniu byłaby analogiczna do „poczucia ewentualności”, o którym w *Człowieku bez właściwości* pisał Robert Musil: „Poczucie ewentualności [...] dałoby się po prostu zdefiniować, jako zdolność do uwzględniania wszystkiego, co równie dobrze mogłoby się zdarzyć, oraz do nieuznawania za ważniejsze tego, co jest, od tego, czego nie ma. [...] Ludzie mający poczucie ewentualności żyją [...] otoczeni delikatną pajęczyną utkaną z ułudy, wyobraźni, marzeń i... trybów warunkowych. U dzieci, które zdradzają takie skłonności, wyplenienia się je radykalnie, a dorosłych, którzy je posiadają, nazywa się wobec

W kolejnych zdaniach znajdziemy doprecyzowanie znaczenie terminu „patafizyka”:

[...] 'patafizyka stanowić będzie przede wszystkim wiedzę o tym, co wyjątkowe, aczkolwiek twierdzi się, że poza tym, co ogólne, nie może być mowy o wiedzy. Zgłębi więc prawa dotyczące wyjątków i wyjaśni wszechświat wobec tutejszego dodatkowo, bądź mówiąc skromniej – opíše ów wszechświat, który można dostrzec i który może należałoby dostrzec miast zwykłego [...] (Jarry 2000: –88,–89).

pozytywistycznie rozumiana nauka (a pamiętać trzeba, że Jarry tworzył pod koniec XIX wieku) negowała zasadność metafizycznych spekulacji, określając przedmiot swoich badań naturalistycznie, a metody fizykalistycznie. Przeświadczenie, że wszystko, czego nie sposób sprowadzić do danych obserwacyjnych, stanowi zbędną nadprodukcję umysłu, zostaje poddane miazdzącej krytyce ze strony Jarry'ego. Oczywiście nie odbywa się to w języku aprobowanym przez pozytywistów. 'Patafizyka, zamiast badać ogólne prawidłowości rządzące światem fizycznym, proponuje przyjrzeć się nie atrybutom, ale akcydensom – wszystkiemu, co stanowi cechy przygodne. Prawa naukowe pojmuję 'patafizyka jako przypadkową zbieżność wyjątków, odznaczających się tylko wyższą frekwencyjnością. Zwięźle ujmuje to Paul Mann:

Wszechświat na co dzień akceptowany jako rzeczywistość zostaje zdefiniowany jako tradycja, zestaw konwencji, nawyk epistemologiczny; nie jest niczym więcej niż tylko pewną zrjonalizowaną konstelacją typowych wyjątków (nie istnieje niż oprócz wyjątku). Jarry ma zamiar ukazać wyjątkowy charakter tego, co zwyczajne, marginalne usytuowanie centrum, tę (już teraz oswojoną) różnicę w obrębie różnych tożsamości: efekt alienujący, ta sama „derealizacja” [...] lokuje w samym centrum praktyki surrealistycznej (Mann 2020: 199).

Jarry jawi jako osobliwy „mistrz podejrzeń”, biorąc w klauzulę nieoczywistości wszystko, co myślenie potoczne i naukowe uznaje za niewątpliwe. Zwolenników takiego „zdrowego rozsądku” nazywa „stadem”, „ludem” albo

dzieci fantastami, marzycielami, stabeuszami lub wiedzącymi wszystko lepiej krytykantami. Jeżeli chce się tych głupców pochwalić, nazywa się ich również idealistami [...]. To, co nazywamy ewentualnością, obejmuje [...] nie tylko marzenia chorych nerwowo osób, ale również nieziszczone jeszcze zamiary Boga” (Musil 2002: 18).

„mieszczuchami”, którzy według niego dostosowują świat do własnych ograniczonych kategorii. Dla przykładu, trudno im było wyobrazić sobie wszechświat składający się z elips, dlatego postulowali koncentrycznie zbudowany kosmos¹³. ‘Patafizyka jest projektem myślowym, mającym za zadanie ukazanie rzeczy z takiej perspektywy, w której rzecz ta przestaje przypominać samą siebie; jest badaniem najdalszej granicy deformacji, co najlepiej wytłumaczyć na przykładzie tak zwanej patafory. Jest to środek stylistyczny będący „metaforą metafory”, która stanowi takie rozszerzenie kontekstu znaczeniowego słów, aż do momentu, w którym pojawia się nowy kontekst¹⁴. Jest to moment, w którym patafora tak bardzo odbiega od wyjściowego zdania (opisu „stanu rzeczy”), że staje się autonomicznym tworem. Dobry przykład praktyki „rozszerzania granic” stanowi na gruncie sztuk wizualnych malarstwo kubistyczne, które bada, do jakiego stopnia można zgeometryzować kontury przedmiotu, aby był jeszcze rozpoznawalny jako on sam. Trzeba jednak podkreślić, że ‘patafizyka nie sili się na to, by owo rozpoznanie nastąpiło.

Podsumowanie

Niniejszy szkic z pewnością nie wyczerpuje bogactwa twórczości Jarry’ego. Stanowi jedynie zachętę do dalszych badań. W tym sensie ma charakter perswazyjny. Zdaje się bowiem, że współcześnie zapomnieliśmy nieco o tym nurcie literatury, który krytycznie odnosi się do zdroworozsądkowych wyobrażeń na temat świata i bardziej cenimy dziś „reporterską” przenikliwość, aniżeli myślowe

¹³ Przykładowo cytat: „Wypada więc uznać za fakt, iż stado (z uwzględnieniem małych dzieci i kobiet) jest nazbyt prymitywne, aby przyjąć do wiadomości istnienie figur eliptycznych – oraz, że jego członkowie uzgodnili pogląd, zwany ogólnym, dzięki temu, że przemawiają do nich wyłącznie krzywe jednoogniskowe – gdyż łatwiej jest się zetknąć w jednym punkcie niż w dwu. Łączą się i równoważą poprzez styczność brzuchów. Dziś jednak i stado pojmuje że prawdziwy wszechświat składa się z elips, co tłumaczy, czemu mieszczuchy przechowują wino nie w walcach, lecz w beczkach” (Jarry 2000: –88).

¹⁴ Jest to pojęcie wprowadzone przez hiszpańskiego poetę i muzyka Pablo A. Lopeza. Dla przykładu: zdaniem języka niefiguratywnego będzie – Tomek i Alicja stali obok siebie w kolejce do stołówki, metaforą – Tomek z Alicją stali w kolejce do stołówki; dwa pionki na szachownicy, a wreszcie pataforą zdanie – Tomek przysunął się do Alicji i umówił się wreszcie na piątek, szach mat! Robert był wściekły, że tak idiotycznie łatwo przegrał z Olą, zrzucił szachownicę na podłogę i wybiegł z pokoju.

eksperymenty literackie. Przypomnienie twórczości Jarry'ego może stać się zaproszeniem do odkrycia literatury odważnie przełamującej konwencjonalne wyobrażenia o gatunkach, o roli nauki czy potocznego języka. Wrażliwość na szczegół, koincydencję i wyjątek, wzbudzenie w sobie poczucia nieoczywistości wobec pozornie niewątpliwych tez i diagnoz – to wszystko stara się ukazać twórczy dorobek Alfreda Jarry'ego.

Czyny i myśli doktora Faustrolla zdają się odpowiadać na wszystkie cztery „wołania” powieści zgodnie z rozróżnieniem dokonany przez Milana Kunderę w *Sztuce powieści*. Czeski pisarz wskazuje na niewykorzystane tematy w historii powieści i zaprzepaszczone okazje jej rozwoju, nazywając je: wołaniem gry, snu, myśli i czasu (Kundera 2015: 23-24).

Podjęcie wołania gry polega na porzuceniu nakazu prawdopodobieństwa, realistycznej scenerii, i chronologii wydarzeń. Powieść staje się tutaj, mówiąc za Michele Butorem (1971), poszukiwaniem, obszarem wolności twórczej, eksperymentowania i zawieszenia wszelkich iluzji referencjalnych. Jarry wydaje się podejmować to wołanie na wszystkich wymienionych poziomach, tworząc zupełnie nowy i autonomiczny „świat możliwy” w swojej powieści.

Wołanie snu jest także wyzwoleniem wyobraźni, wprowadzeniem czytelnika w oniryczny świat, którym rządzą odmienne zasady logiki i nieznanne nam prawa fizyki. Listy telepatyczne Faustrolla do Lorda Kelvina, operowanie na sprzecznościach i paradoksach, potęgują tylko atmosferę snu i cudowności.

Na wołanie myśli Jarry odpowiada polemicznym stosunkiem do ówczesnej pozytywistycznie pojmowanej metody naukowej, scholastycznych traktatów teologicznych i platońskich dialogów. Wszystko po to, by wyrazić swój sprzeciw wobec dogmatyzmu i zdrowego rozsądku, wobec wszelkich przyzwyczajień i wszystkiego, co uważa się za oczywiste. Można powiedzieć, że Jarry był jednym z pierwszych twórców, którzy podjęli się zakrojonej na szeroką skalę krytyki nauki metodami ukrytej ironii. Dopiero dwudziestowieczny postmodernizm w pełni odpowie na to wołanie, wydając takie dzieła, jak chociażby *Modne bzdury* (Bricmont & Sokal 2014) czy – na gruncie polskim – *Wstęp do imagineskopii* (Podgrobelski 2016). Szczególnie ta ostatnia pozycja zasługuje na uwagę, ponieważ jej związki z 'patafizyką zdają się być niezaprzeczalne. Imagineskopia stanowi parodię traktatu naukowego z zakresu fizyki i antropologii, opatrzonego fikcyjną bibliografią, przypisami i humorystycznymi rysunkami technicznymi prezentowanych tam obiektów-maszyn.

Ostatnie z kunderowskich wołań – wołanie czasu – znajduje także swoje urzeczywistnienie w *Czynach i myślach*... Polega ono postuluje przekroczenia

granic jednostkowego czasu i wyjścia poza linearnie definiowane następstwo chwil. W wypadku Jarry'ego wystarczy spojrzeć na ujemne liczby w numeracji stron czy na Faustrolla, który w momencie narodzin liczył już sześćdziesiąt trzy lata.

Wszystkie cztery wymienione przez Kunderę zaprzepaszczone okazje w historii powieści mają swoje rozwinięcie w dziele Jarry'ego. Projekt 'patafizyki' przesiąknięty jest musilowskim „poczuciem ewentualności” (Musil 2002: 18), które przekracza klauzulę oczywistości wszelkich naukowych i potocznych przekonań i presupozycji.

Mimo że znajdziemy głosy, iż: „ta rozgorączkowana i niedorzeczna niewielka książka [...] porusza kwestie, w których nie pozostało już dokładnie nic do dodania” (Mann 2020: 79), i mimo że gesty awangardowe zdejmowane są często z afisza zaraz po premierze, to należy, zdaje się, mieć świadomość, że ujawniają one pewną podstawową właściwość wszelkich ludzkich działań w kulturze – ich zmienność, kruchość i relatywność. A o tym często chciałoby się zapomnieć.

Źródła cytowań

- BACHTIN, MICHAŁ (1982) *Problemy literatury i estetyki*, przekł. Wincenty Grajewski, Warszawa: Czytelnik.
- BUTOR, MICHEL (1971), *Powieść jako poszukiwanie*, przekł. Joanna Guze, Warszawa: Czytelnik.
- BRICMONT, JEAN, ALAN SOKAL (2014), *Modne bzdury. O nadużywaniu pojęć z zakresu nauk ścisłych przez postmodernistycznych intelektualistów*, przekł. Piotr Amsterdamski, Ariadna Lewańska, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1980), 'Mimesis językowa w wypowiedzi literackiej', *Pamiętnik Literacki*: 71 (4), ss. 59-71.
- JARRY, ALFRED (2000), *Czyny i myśli doktora Faustrolla, 'Patafizyka: powieść neoscjentystyczna*, przekł. Jan Gondowicz, Warszawa: W.A.B.
- JARRY, ALFRED (1936), *Ubu Król, czyli Polacy*, przekł. Tadeusz Boy-Żeleński, Warszawa: Towarzystwo Wydawnicze Rój.
- KUNDERA, MILAN (2015), *Sztuka powieści*, przekł. Marek Bieńczyk, Warszawa: W.A.B.
- MANN, PAUL (2020), 'Śmierć-teoria awangardy', w: Iwona Boruszkowska, Michalina Kmieciak i Jakub Kornhauser (red.), *Teorie awangardy. Antologia tekstów*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 179-221.
- MUSIL, ROBERT (2002), *Człowiek bez właściwości*, przekł. Krzysztof Radziwiłł, Kazimierz Truchanowski, Janina Zeltzer, Warszawa: Porozumienie Wydawców.
- PEREC, GEORGES/OU LI PO (2016), *Podróże zimowe*, przekł. Jacek Giszczak, Kraków: Lokator Media.
- PODGROBELSKI ŚLEDŹ OTREMBUS (2016), *Wstęp do imagineskopii (próba zarysu)*, Pruszków: Oficyna Wydawnicza „Rewasz”.
- WITGENSTEIN, LUDWIK (2012), *Tractatus logico-philosophicus*, przekł. Bogusław Wolniewicz, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Straszny Kornel Makuszyński. O grozie w utworach fantastycznych pisarza dla dzieci i młodzieży

ANNA MALEWSKA

Groza w literaturze dla dzieci i młodzieży

Kornel Makuszyński kojarzony jest powszechnie ze „słonecznymi” utworami, pełnymi humoru i optymizmu. Przyjęło się, pisać o nim jako o „Słonecznym Panu”, który w swojej twórczości promuje takie wartości jak: dobre serce, czułość, miłość i pozytywne nastawienie do wszelkich przeciwności losu. W niniejszym rozdziale wyeksponowana zostanie odmienna strona pisarstwa autora – mroczna, która realizowała się głównie w utworach fantastycznych. Na podstawie trzech pozycji: *Bardzo dziwne bajki* (1916), *O dwóch takich, co ukradli księżyc* (1928) i *Przyjaciel wesołego diabła* (1930), ukazane będą niesamowite i groźne postacie wykreowane przez wyobraźnię pisarza. Prócz pokażniej dawki humoru w twórczości Makuszyńskiego można bowiem odnaleźć wiele elementów wzbudzających trwogę.

Odczucie strachu należy do najstarszych ludzkich emocji, które towarzyszyły człowiekowi przez całe życie. Od momentu pierwszego otwarcia oczu i ujrzania całkiem obcego świata, aż po ich ostatnie zamknięcie, które łączy się z lękiem przed nieznanym. Nie dziwi zatem fakt, że strach jest jednym z głównych elementów świata przedstawionego w literaturze. Wyrasta bowiem

z osobistych doświadczeń każdego człowieka. Z pewnością popularność grozy w kulturze należy wiązać z ludzką fascynacją złem i makabrą. Zainteresowanie horrorem nie jest obce również dziecku, które poszukuje „lęku kontrolowanego” w swoich lekturach, który pozwala mu na konfrontację z nim: „Ponadto, nie tylko o poczucie sprawiedliwości dzieciom chodzi, Joanna Papuzińska zauważa bowiem, że sceny makabryczne, obrzydliwe, upiorne, skatologiczne, straszne są według najmłodszych po prostu bardzo śmieszne i pozwalają im na konfrontację z wyobrażeniowymi lękami” (Slany 2017: 6). Jak podaje Katarzyna Slany, opowieści lękotwórcze powstawały już w tradycji oralnej (Slany 2017: 5). Badaczka zaznacza, że uczucie przerażenia wywodzące się z folkloru ludowego zostało przeniesione do tekstów pisanych. Do mitów, legend, podań oraz baśni. Za pomocą symboli, archetypów, wątków, motywów i toposów ukazywano w nich lęki psychologiczno-egzystencjalne człowieka (Slany 2016: 7). Do najbardziej popularnych reprezentacji grozy w literaturze zaliczyć należy zdeformowane ciała, postacie z zaświatów czy ożywające automaty oraz inne potwory: „Do panteonu dziecięcych prześladowców, pochodzących z folkloru ludowego, należą: Baba Jędza, wiedźma żarłoczna (której miano wywodzi się od niepohamowanego jedzenia), diabeł, wilk, wilkołak, wampir, boginka, strzyga, dziad i baba z worem, Gniotek, zmora, ogr, troll, olbrzym oraz śmierć” (Slany 2016: 8-9).

Dlatego wydaje się, że gatunek fantastyki jest wręcz predystynowany do zapewnienia czytelnikowi kontrolowanej dawki przerażenia. Zasadza się on bowiem na wprowadzeniu do świata realnego pierwiastka niesamowitości, który zaburza jedność świata, wprowadza do niego chaos i niepewność. Roger Caillois w eseju *Od baśni do „science-fiction”* zaznacza, że wyznacznikiem literatury fantastycznej jest wkroczenie do świata realnego elementu Przerażenia, Strachu, Niesamowitości. Pisze: „Głównym chwytem fantastyki jest Zjawą: to, co nie może się zdarzyć, a jednak się zdarza, w konkretnym miejscu i konkretnej chwili, w najpowszechniejszym, najbardziej znanym ze światów, w którym, zdawałoby się, nie ma miejsca na żadną tajemniczość” (Caillois 1967: 37). Warto zaznaczyć, że właśnie to zachwianie równowagi świata rzeczywistego odróżnia fantastykę od baśniowości. W świecie baśni wszelka cudowność jest bowiem naturalna. Bohaterów nie zaskakują mówiące zwierzęta, magiczne atrybuty ani postacie wiedźm czy czarodziejów. Późniejsze zaś *science fiction*, odróżnia się tym od tradycyjnej fantastyki, że to już nie tajemnicze napoje mają wpływ na niesamowite przygody, lecz technologia. To ona napędza akcję, nieistniejące maszyny pozwalają człowiekowi na przekroczenie barier czasu i przestrzeni. Są to bardzo podstawowe

wyróżniki tych trzech, odmiennych gatunków, które wystarczają jednak, by jasno przypisać omawiane utwory Makuszyńskiego do fantastyki.

W *Bardzo dziwnych bajkach, O dwóch takich, co ukradli księżyc i Przyjacielu wesolego diabła* można wyznaczyć grupę wspólnych, bardzo podobnych przerażających motywów i elementów. Groza jednakże nie służy tylko przestraszeniu czytelników. Autor nie straszy dzieci, lecz, wraz z bohaterami utworów, stawia je przed próbą. Uczy, że każdy lęk można przezwyciężyć i pokonać. Podjęcie wędrówki przez postacie działające utworów jest konieczne, aby mogły one dojrzeć i rozwinąć się. Rozstanie z rodzicami i domem może wzbudzać trwogę, lecz Makuszyński zapewnia młodego odbiorcę, że każda historia, niekiedy nawet straszna, ma swoje szczęśliwe zakończenie. W tym miejscu warto wspomnieć o tym, że przykre przygody, które spotykają bohaterów służą temu, aby poznali oni lepiej samych siebie. Jak podkreśla Bruno Bettelheim w *Cudownym i pożytecznym*, dzieci, aby się rozwinąć, muszą same poszukiwać sensu własnego życia. A może im w tym pomóc wartościowa literatura, która uczy je, jak radzić sobie z własnymi lękami: „Jeśli opowieść ma naprawdę przykuć uwagę dziecka, musi je zabawić i obudzić w nim ciekawość. Jeśli jednak ma wzbogacić jego życie, musi pobudzać wyobraźnię, pomóc dziecku w rozwijaniu inteligencji i porządkowaniu uczuć, musi mieć związek z jego lękami i dążeniami oraz umożliwić mu pełne rozeznanie własnych trudności, a zarazem poddać sposoby rozwiązywania nękających je problemów” (Bettelheim 1996: 23). Można więc zaryzykować twierdzenie, że Makuszyński w utworach fantastycznych oswaja młodych czytelników z ich własnymi lękami i uczy, jak je przezwyciężać.

Fabuła utworów

W niniejszym rozdziale motyw grozy zostanie przedstawiony na przykładzie trzech fantastycznych utworów Makuszyńskiego. Są to dzieła obecnie mało znane, dlatego zasadnym wydaje się przytoczenie ich fabuł. Jest to zabieg niezbędny, aby w późniejszej części tekstu móc skoncentrować się jedynie na przykładach grozy w konkretnych sytuacjach.

Zbiór *Bardzo dziwne bajki* składa się z czterech oddzielnych opowieści. Pierwsza z nich, *Bajka o królowie Marysi, o czarnym łabędziu i o lodowej górze* opisuje losy tytułowej bohaterki, rozkapryszonej księżniczki o złym sercu, która nie kocha nikogo, oprócz samej siebie. Jest jednocześnie tak piękna, że nawet zwierzęta zabiegają o jej względy. Pewnego dnia zakochany w niej biały łabędź,

na jej wyraźne żądanie, śpiewa i jednocześnie umiera. Czarny łabędź za karę porywa Marysię i pozostawia samą na lodowej górze, którą musi stopić własnymi łzami. Dziewczynka zaczyna żałować, że była tak okropna i dzięki przemianie serca ratuje się z opresji. Druga bajka, *Szewc Kopytko i kaczor Kwak*, poświęcona została przygodom psotnych tytułowych bohaterów. Pewnego dnia rozrabiaki spotykają na swojej drodze biednego staruszka, któremu dokuczają. Ten zaczyna płakać, dzięki czemu Kopytko może zrozumieć, czym są łyż i krzywda ludzka. Dzięki spotkaniu jego serce się odmienia i chłopiec zaczyna czynić dobro. W trzeciej bajce, *O tym, jak krawiec, pan Niteczka, został królem*, opisano losy tytułowego krawczyka, który wyrusza w świat po to, aby przejąć we władanie jakieś królestwo. Jego towarzyszem jest strach na wróble, a miejscem objęcia tronu będzie Pacanów. Ostatnia bajka w zbiorze, *Dzielny Janek i jego pies*, jest najdłuższa i najbardziej rozbudowana. Zostawszy sierotą, Janek wyrusza w świat ze swoim psem Robakiem. Najpierw wędruje przez puszcę, która się nim opiekuje. Potem wychodzi z opiekuńczego lasu i zostaje porwany przez potwora i złą czarownicę. W niewoli poznaje księżniczkę Zosię. Dzieci z opresji ratuje pomysły Robak i razem wyruszają, aby odnaleźć miasto o trzech wieżach, z którego pochodzi dziewczynka.

Fabuła powieści *O dwóch takich, co ukradli księżyc* koncentruje się wokół losów bliźniąt Jacka i Placka. Chłopcy są do siebie podobni jak dwie krople wody, a ich głównym celem w życiu jest to, aby nie pracować. Porzuciwszy więc matkę, wyruszają w świat, aby odnaleźć krainę lenistwa. Podczas wędrowki napotykają wiele przeciwności losu. Ich nieprzyjemne przygody często są wynikiem ich złego zachowania. Bracia są bowiem zarozumiali, egoistyczni i negatywnie nastawieni do wszelkich istot żywych. Wszystkie przygody na swojej drodze rozumieją w kategoriach problemu i często zamiast konfrontacji wybierają ucieczkę. W trakcie wędrowki napotykają również dobrych ludzi, którzy uczą ich, czym jest miłość, poświęcenie i dobra, owocna praca.

W całkiem odmienny sposób zostają przedstawione przygody Janka z powieści *Przyjaciel wesołego diabła*. Chłopiec jest sierotą przysługującą przez wielkiego mędrca Witalisa. Wyrasta na młodzieńca o dobrym sercu, jasnych zasadach i niezachwianej postawie moralnej. Pewnego dnia Witalis, astronom, ślepnie. Aby mu pomóc, Janek zawiera pakt z nieznanym: w zamian za nowe oczy dla ojca, musi go porzucić i podjąć tułaczkę po świecie, wciąż dążąc na zachód, aż dojedzie do miasta o trzech bramach. W trakcie wyprawy musi być nieustraszony, inaczej drogocenne oczy przepadną. Chłopiec na drodze poznaje diablika Piszczalkę, który zostaje jego wiernym towarzyszem. Podczas swojej

wyprawy Janek znosi wszelkie okropieństwa dla dobra Witalisa. Dzięki temu dorasta, jego charakter się kształtuje i poznaje on, czym jest przyjaźń.

Porwanie

Jednym z istotnych motywów lękotwórczych w literaturze dla dzieci i młodzieży, zarówno w realistycznej, jak i fantastycznej, jest motyw porwania i następująca po nim niewola. Ten zabieg odnajdziemy we wszystkich omawianych utworach. Bardzo często dzieci straszy się tym, że gdy będą niegrzeczne, przyjdzie zły i je zabierze. Można zatem stwierdzić, że lęk przed porwaniem jest jednym z pierwotnych strachów dziecięcych. Zwłaszcza niepokojące staje się pochwycenie zamieniające się w niewolę, z czym mamy do czynienia w *Przyjacielu wesołego diabła*. Główny bohater utworu, Janek, skazany przez kalifa za obronę swojej wiary, musi spędzić cztery miesiące w nieludzkich warunkach, wykonując bezsensowną, wyniszczającą fizycznie pracę. Tortury mają na celu złamanie jego ducha, lecz bohater pozostaje nieugięty. Moment skazania Janka zostaje opisany w następujący sposób: „Dobrze! – raczył rzec kalif – młody jest, zdrow i silny. Przykuty łańcuchem, będzie obracał żarna, trzy godziny na dobę zaznając spoczynku” (Makuszyński 1990: 194).

Również Janek z historii *Dzielny Janek i jego pies* ze zbioru *Bardzo dziwne bajki* zostaje pojmany i uwięziony. Czynu tego dokonuje diabeł wraz ze swoją matką czarownicą. Opis porwania jest opisany w obrazowy, przerażający sposób:

Krew mu [psu Robakowi – A. M.] się rzuciła z pyska, a oczy zaszyły mu bielmem. Stracił czucie i nie widział, jak potwór chwycił Janka, przerzucił go sobie bezwładnego na ramię, jak pusty, chudy wór i wydając potworne, chrapliwe okrzyki, zginął gdzieś wśród skalistych jarów (Makuszyński 1991: 72-73).

Również dalsze losy chłopca są smutne i nieprzyjemne. Z niewoli ratuje się Janek dzięki sprytowi i odwadze, zarówno swojej, jak i psa Robaka.

Także bohaterowie *O dwóch takich, co ukradli księżyc* – Jacek i Placek – zostają uwięzieni przez diabła-czarownika. Do siedziby porywacza zostają sprowadzeni podstępem. W momencie, w którym orientują się, że znaleźli się w pułapce, jest już za późno na ucieczkę: „Bramę ktoś zatrzasnął w tej samej chwili, kiedy oni ujrawszy potwornego jakiegoś człowieka chcieli się cofnąć z przerażenia” (Makuszyński 1982:177). Bracia spędzają aż dziesięć lat budując

wieżę do nieba dla swojego ciemżyciela. Z opresji ratują się, odlatując na chacie ze szczytu owej wieży. W każdym omawianym wypadku nieludscy porywacze są potworni i przerażający zarówno na poziomie wyglądu, jak i zachowania.

Diabeł

Postacią budzącą grozę w omawianych powieściach i *Bardzo dziwnych bajkach* jest oblicze diabła. O znaczeniu szatana, wywodząc to z etymologii nazwy, pisze Gregory Claeys w następujący sposób: „Hebrajskie słowo »szatan« (od hebrajskiego he-satan – »wróg« lub »oskarżyciel«) oznacza »przeciwnika«, z greki zaś »oszczerca« lub »oskarżyciel«. »Demon« wywodzi się od greckiego deimónion, oznaczającego złego ducha, który pojawia się w wielkiej liczbie, wiązany z naturą lub umarłymi” (Claeys 2018: 112). W bajce *O tym, jak krawiec, pan Niteczka został królem*, tytułowy bohater w trakcie swojej wędrówki spotyka diabła, przypominającego postacie z folkloru ludowego. Przedstawiciel sił piekielnych ubrany jest z niemiecka, żywi się okropnym jedzeniem i mieszka w domku na kurzej nóżce. W następujący sposób postać diabła została prowadzona do utworu: „Chociaż to było lato, na kominie paliły się ogromne kłody drzewa, a na ogniu siedział jakiś szlachcic i grzał się. Czasem nabierał w dłoń żarzących się węgli i połykał je z wielkim smakiem” (Makuszyński 1991: 50). Diabeł próbuje zmusić Niteczkę do małżeństwa ze swoją córką. Aby uniknąć straszego losu, krawiec śpiewa pieśń religijną, która ogłusza przeciwnika, a bohaterowi udaje się z chaty.

W zdecydowanie odmienny sposób została zaprezentowana postać diabła-czarownika w utworze *O dwóch takich, co ukradli księżyc*. Zostaje ona opisana w następujący sposób:

Stął przed nimi stwór okropny, mało podobny do człowieka; ogromny z rudą szczecina na głowie, potwór ten miał ręce nadmiernie długie, u każdej po dziesięć palców. Na czole miał jedno oko, a z tyłu głowy drugie, złe i krwiste. Najdziwniejsze jednak były jego bosc nogi, bo każda z nich wyglądała, jakby była złożona z dwóch; nogi jego nie miały pięt, lec z odwrotnej strony miały także palce [...] (Makuszyński 1982: 178).

Dodatkowo potrafił on dowolnie wydłużać swoje ręce i władać czarną magią. Jak zostało wspomniane, opisany stwór posiada równie okropny, co aparycja, charakter.

Nie mniej potworny wygląd przybiera ciemiężyciel Janka z bajki *Dzielny Janek i jego pies*. Narrator opisuje diabła jako olbrzyma z kosmatymi, oślimi uszami oraz paszczą pełną ostrych zębów. Wielki i kudłaty jak niedźwiedź, potwór został obdarzony również długimi rękoma, zakończonymi siedmioma palcami złączonymi błoną (Makuszyński 1991: 72).

Natomiast w powieści *Przyjaciel wesolego diabła* Makuszyński w sposób twórczy i żartobliwy podejmuje grę z tradycyjnym wyglądem diabła. Pierwsze spotkanie Janka z wysłannikiem sił piekielnych zostaje opisane następująco:

Przedziwna to była figura; człowiek i nie człowiek, bo miał kształty ludzkie, lecz z wielką ilością zbytecznych dodatków w postaci długich, kosmatych uszów i koźlich kopyt [...]. Figura ta była niepomniernie tłusta [...]. Dziwaczne to monstrum miało oczy wylupiate, jak gdyby za wszelką cenę pragnęły wyrwać się z tej głowy [...]. (Makuszyński 1990: 80).

W ten humorystyczny sposób jest opisany Piszczalka, diabelski praktykant. Śmieszny diablak zostaje ochrzczony przez Janka i pozostaje jego wiernym, oddanym i lojalnym przyjacielem. Jest to twórczo przetworzony baśniowy motyw oszukania diabła, a tym samym groza sił piekielnych zostaje oswojona. Zabieg ten daje pewność młodemu czytelnikowi, że każde zło można przezwyciężyć, a nawet przemienić na dobro.

Sztuczne Miasta

Kolejnymi elementami, które kojarzą się z estetyką grozy, są wykreowane przez Makuszyńskiego sztuczne miasta. Jak zauważa Ksenia Olkusz, konfrontacja ze sztucznością może być przerażająca: „Ukryta i złowroga »działalność« przedmiotów staje się jednym z istotniejszych tematów grozy, ponieważ burzy ona ustaloną i harmonijną symbiozę między człowiekiem a maszyną” (Olkusz 2018: 29). Bracia Jacek i Placek w trakcie swojej wędrówki natrafiają na złote miasto, z równie złotymi mieszkańcami, którzy żywią się jedynie złotymi potrawami. Zostaje ono opisane w powieści w następujący sposób:

Brama była otwarta szeroko: cała z kutego złota, nabijana drogimi kamieniami, świeciła tak chyba jak brama do raj. Oparty mur, co się też w słońcu złociła, stał strażnik w ciężkiej złotej zbroi, dzierżący włócznie z ostrzem z jakiegoś bezcennego metalu,

bo strzelał z niego snop promieni. Spod hełmu spływały włosy, w lokach się wijące, też złote, bo posypane złotym pyłem (Makuszyński 1982: 135).

To, co przy pierwszym spotkaniu kusi swoim bogactwem i przypomina bramę do raj, przy bliższym poznaniu dowodzi, że majątek szczęścia nie daje. Złote postacie bowiem nieustannie tęsknią za czarnym chlebem, choć jednocześnie nie potrafią się wyrzec swoich bogactw. Na propozycję ucieczki ze złotej klatki reagują złością, agresją i wypędzają intruzów. Całkowite odhumanizowanie tych istot wzbudza uzasadniony strach.

Równie nieprzyjemnym okazuje się spotkanie Janka (*Przyjaciel wesolego diabła*) z automatami w metalowym mieście. Chłopiec wkracza do całkowicie pustej, przerażającej przestrzeni. Sztuczne miasto wydaje się być wymarłe:

Ulica była pusta, dlatego widać, że słońce wstało niedawno, więc mieszkańcy miasta spali jeszcze. Ktoś jednak musiał otworzyć bramę... Ktoś ich widział... Ktoś może patrzy w tej chwili z ukrycia... Dokoła jednak sterczały jedynie domy z żelaza czy ze stali, twarde, nieprzystępne, groźne i jakby wymarłe (Makuszyński 1990: 145).

Przywołana już Olkusz zwraca uwagę, jest to kolejny element wzbudzający lęk: „Przestrzeń opuszczona, bezludna to terytorium napawające ogromnym lękiem, kojarzące się z najbardziej elementarnymi obawami człowieka, a więc bezsilnością, niemożnością ucieczki od bezkresnej przestrzeni i zagrażającej istnieniu natury” (Olkusz 2018: 32). Maszyny mieszkające w sztucznym mieście (które ostatecznie nie okazało się wymarłe), przekonane o swojej wyższości, chcą otworzyć klatkę piersiową Janka, aby odkryć, co nim steruje. Poczucie bezradności wobec technologii wzbudza lęk. Przed straszną śmiercią z rąk sztucznych istot ratuje Janka niedoskonałość ich mechanizmów. Humanoidy przestają bowiem działać wraz z zachodem słońca. Automaty Makuszyńskiego pragną dowiedzieć się więcej o ludziach po to, aby móc być jeszcze doskonalszymi od nich.

Zaświaty

Następnym elementem budzącym grozę jest pojawienie się w utworach motywu zaświatów. Przedstawicielami takiego „innego świata” w powieściach *O dwóch takich, co ukradli księżyc* i *Przyjaciel wesolego diabła* są widma. Zjawa biednego psa Łapserdaka, dręczonego za życia przez Jacka i Placka, pokazuje się im pierwszej

nocy po ucieczce z domu. Zostaje ono opisane w obrazowy sposób: „Na jakieś wzniosłość stało, mgłami owite, straszliwe widmo przypominające psa. Czerwone światelka to były oczy potwora, teraz już wielkie jak dwa czerwone księżycy” (Makuszyński 1982: 51). Przerażeni bracia błakają się nocą po lesie, co samo w sobie wywiera już znaczący efekt lękotwórczy i napotykają ducha, który w ich mniemaniu ma złe zamiary. Podkreślić należy, że bliźnięta przez większość utworu są przekonane, że każda napotkana istota chce im zaszkodzić. Podczas gdy widmo psa Łapserdaka nie odgrywa większej roli w powieści o psotnych chłopcach, zjawiająca się w *Przyjacielu wesołego diabła* ma jasno określony cel do spełnienia. Duch człowieka zakutego w łańcuchy pokutuje w ruinach zamkowych. Za swoje straszne okrucieństwo musi pozostać na świecie aż do chwili spotkania dziecka, które się go nie przestraszy. Janek, wychowany przez przybranego ojca, całe życie żył w zgodzie z naturą, dlatego, jak niejednokrotnie podkreśla Makuszyński, nie wiedział, co to strach. Nie rozumiejąc, czemu widmo człowieka miałoby wyrządzić mu krzywdę, nie lęka się go. Zestawienie opisu widma oraz reakcji chłopca jest przedstawione w powieści w następujący, zabawny sposób:

Oczy tylko szerzej otworzył i patrzył zdumiony, jak się głązy jednej ściany szeroko rozstały, a z otworu wyszła ogromna postać; było to widmo człowieka zakutego w blachy; czarna broda zakrywała mu piersi, z gęby wionął dym, a z oczów dwa rude strzelały płomienie. [...] Było to wprawdzie straszne, lecz i bardzo zajmujące. Chłopiec był wniebowzięty (Makuszyński 1990: 35-36).

Przytoczony fragment może służyć jako potwierdzenie tezy postawionej na początku rozdziału, że dzieci są zafascynowane grozą i makabrą. Janek jest wprawdzie nieco przestraszony, ale bardziej zafascynowany niesamowitym zjawiskiem, chce je lepiej poznać i zrozumieć. Jego odwaga i czyste serce pozwalają uwolnić zjawę z pokuty. Autorowi zaś zaprezentowana scena służy podkreśleniu cnotliwości głównego bohatera.

Natura

Groza może być także kojarzona z naturą. W powieściach fantastycznych Makuszyńskiego odgrywa ona istotną rolę. Zostaje parokrotnie przedstawiona jako nieujarzmiony, przerażający żywioł. Czerpiąc z baśniowego rezerwuaru, autor obdarza przyrodę ludzkimi cechami. Potrafi być ona pomocna, ale zarazem

straszna. W utworze *O dwóch takich, co ukradli księżyc* przyjmuje rolę mściciela. Ponieważ żaden człowiek we wsi Zapiecek nie potrafił wymierzyć Jackowi i Plackowi sprawiedliwości, tuż po opuszczeniu ludzkich siedlisk, chłopcy zostają zdani na łaskę i niełaskę natury. Pierwsza noc, wcześniej opisana, jest pełna strachów i w jej trakcie bracia spotykają widmo psa Łapserdaka. W czasie swojej podróży chłopcy wielokrotnie są doświadczani przez przyrodę, która próbuje przemienić ich zatwardziałe serca, karząc ich w dotkliwy sposób za okrucieństwo, głupotę i próżniactwo. W pewnym momencie wręcz dosłownie opuszcza ona niewdzięcznych braci, co zostaje przedstawione w obrazowy sposób:

Dzień był ciepły, pogodny i bezwietrzny; wtem zawiął potężny wiatr, drzewa boleśnie zaszumiwały, a potem poruszyła się ziemia i drzewa zaczęły poruszać się, i cały las zaczął iść przed siebie [...]. Chłopcy patrzyli w obłąkanym strachu, jak ich drzewa mijają i idą, idą, idą... aż doszły tam, gdzie na kamieniu siedział uśmiechnięty i jakby wcale nie zdziwiony stary człowiek (Makuszyński 1982: 80).

Natura zatem potrafi sama zdecydować jak zachować się wobec różnych osób. W *Przyjacielu wesolego diabła* przyroda zazwyczaj sprzyja młodemu bohaterowi, mimo że również w tym utworze potrafi przedstawić swoje mroczne oblicze. Nadzwyczaj przerażająco zostaje opisana burza, która często wzbudza trwogę wśród dzieci. Co więcej, burza porywa nawet Piszczalkę, co zostaje przedstawione w charakterystyczny, humorystyczny sposób: „Wichr, zwinąwszy się w tubę, dopadł Piszczalki, ułapił go, opasał i ze śmiechem okropnym uniósł w górę na sto łokci. [...] Grzmot huczał, wiatr ryczał, Piszczalka piszczłał, tylko Jankowi odebrało mowę” (Makuszyński 1990: 139). Autor z jednej strony utwierdza młodego czytelnika w jego lęku przed żywiołem, bo przecież nawet ziemię ogarnia groza, kiedy nadciągają wichury, grzmoty i błyskawice. Z drugiej zaś, przekonuje że każda burza kiedyś się kończy, a bohaterowie potrafią ją przetrwać.

Inne elementy grozy

W twórczości Makuszyńskiego można odnaleźć także elementy horroru. Pisząc o grozie, nie sposób pominąć jednej z charakterystycznych przygód Janka z *Przyjaciela wesolego diabła*. Pod sam koniec swojej wyniszczającej i trudnej wędrówki chłopiec spotyka w chacie górskiej przeklętego człowieka, który

cierpi w odosobnieniu za to, że znieważył swojego ojca. Po tym, jak nieznamy publicznie okazał całkowity brak poszanowania wobec rodziciela, został przeklęty. Do domu może powrócić tylko jego głowa. Przekształcając motyw jeźdźca bez głowy, Makuszyński opisuje scenę, w której Janek za pomocą modlitwy oddziela głowę nieznanego, która po dekapitacji nadal żyje. Następnie bohater wraz z głową wyrusza do wioski, a bezgłowy korpus podąża za nim. Przerazający pochód zostaje opisany w przejmujący, plastyczny sposób:

Janek drżał jak na wielkim mrozie, kiedy obiema rękami podnosił żywą głowę; ścisnął ją pod pachą i niósł pełen przerażenia. [...] Straszny pochód odbywał się w milczeniu. [...] Znów szli: chłopiec, głowa i straszne ciało bez głowy, stąpające ostrożnie, badające nogami grunt i próbując, czy się kamień nie obsuwa. [...] Chłopiec dotknął ręki bezgłowego człowieka i wzdrygnął się, bo była zimna. Przeprowadził go jednak, drżąc całym ciałem, i puścił czym prędzej na drodze właściwej (Makuszyński 1990: 214-215).

Makabryczny przemarsz dociera do miejsca przeznaczenia bez większego problemu. Jankowi udaje się szczęśliwie połączyć zarówno głowę z ciałem, jak i syna z ojcem.

W tym miejscu należy wspomnieć o jeszcze jednym motywie grozy, ujawniającym się w omawianych utworach, a więc o strachu i przerażeniu, jaki wzbudzą ludzie bez serca. Swoistym przykładem postaci o pięknym wyglądzie, ale złym wnętrzu jest bohaterka bajki *O królowie Marysi, o czarnym łabędziu i o lodowej górze*. Piękna królowa Marysia, której wygląd zachwyca zarówno ludzi, jak i naturę, posiada okropne wnętrze. Znęca się nad ludźmi i zwierzętami, doprowadza do śmierci dwa zakochane w niej ptaki oraz skazuje na tortury sierotę (chciała osmalić chłopca nad ogniem, aby przekształcić go w Murzyna). Za swoje złe zachowanie zostaje przeniesiona na lodową górę, którą musi stopić swoimi łzami. Dopiero odkrywszy, czym jest płacz, zła królowa jest w stanie odmienić swoje serce. Również psotni bohaterowie z utworu *O dwóch takich, co ukradli księżyc* wykazują się pewną dozą okrucieństwa. Będąc zaledwie dziećmi, znęcają się nad zwierzętami i dokuczają ludziom. Jednakże doświadczone podczas wędrówki przygody odmieniają ich na zawsze.

Podsumowanie

Czytając powieści fantastyczne Kornela Makuszyńskiego przeznaczone dla dzieci i młodzieży, należy pamiętać, że oprócz wielu elementów humorystycznych, zawierają one elementy grozy i smutku. Każdy z bohaterów omówionych utworów zostaje poddany ciężkim próbom, aby wykazać się siłą charakteru i dobrocią serca lub dopiero te cnoty w sobie odnaleźć. Tym, co świadczy o wartości pisarstwa Makuszyńskiego jest to, że potrafi on budować napięcie i przerażenie u odbiorcy, aby za chwilę je rozładować za pomocą śmiechu. Makuszyński ukazuje, że nawet młodzi bohaterowie są w stanie poradzić sobie z grozą, przezwyciężyć strach. Lękotwórcze przygody służą dorastaniu i dojrzewaniu, nie można bowiem stać się dorosłym unikając w swoim życiu przerażających doświadczeń. Z każdą postacią grozy młody czytelnik, tak jak postacie z omawianych utworów, może sobie poradzić.

Źródła cytowań

- BETTELHEIM, BRUNO (1996), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartości baśni*, przekł. Danuta Danek, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- CAILLOIS, ROGER (1967), 'Od baśni do „science-fiction”', w: *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 31-69.
- CLAEYS, GREGORY (2018), 'Potworność i źródła przestrzeni dystopijnej', przekł. Wiktoria Wojtyra, Barbara Szymczak Maciejczyk, w: Ksenia Olkusz, Barbara Szymczak-Maciejczyk (red.), *Groza i postgroza*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 87-152.
- MAKUSZYŃSKI KORNEL (1982), *O dwóch takich, co ukradli księżyc*, Lublin: Wydawnictwo Lubelskie.
- MAKUSZYŃSKI, KORNEL (1990), *Przyjaciel wesołego diabła*, Lublin: Wydawnictwo Lubelskie.
- MAKUSZYŃSKI, KORNEL (1991), *Bardzo dziwne bajki*, Łódź: Wydawnictwo „Res Polonia”.
- OLKUSZ, KSENIA (2018), 'O grozie i postgrozie. Dyskursy – konwencja – estetyka', w: Ksenia Olkusz, Barbara Szymczak-Maciejczyk (red.), *Groza i postgroza*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- ŚLANY, KATARZYNA (2016), *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- ŚLANY, KATARZYNA (2017), 'Kanalizacja grozy w folklorze dziecięcym', w: *Literatura Ludowa* 1/2017, ss. 3-19.

Dzieciństwo naznaczone potwornością – motyw dzieciństwa we współczesnej fantastyce grozy dla młodego odbiorcy (na przykładzie twórczości Marcina Szczygielskiego)

LIDIA URBAŃCZYK-TULIK

Powiatowe Centrum Kultury w Strzelcach Opolskich
lidka-urbanczyk@o2.pl

Współczesna literatura dla dzieci i nastolatków jest bardzo zróżnicowana – wielowątkowa i nawiązująca do rozmaitych nurtów (na przykład antypedagogika, antyestetyka) i gatunków (horror, kryminał, antybaśń). Literatura ta niejednokrotnie porusza trudne tematy – problemy dziecięcej tanatologii, samotności, wykluczenia, niepełnosprawności; jest wówczas skierowana na odbiór emotywny. Ale nie można zapominać, że najważniejszą funkcją literatury dla młodego odbiorcy jest po prostu ludyczność – niedorośli czytelnik, pragnący oderwania od rzeczywistości, jako lekturę spontaniczną wybiera najczęściej książki fantastyczne. Światy nierealne wprowadzają magię i dreszczyk emocji w szare życie, są też skarbnicą cennych wartości, odnoszą się bowiem do istoty człowieczeństwa, mimo iż wykorzystują w tym celu istoty i zjawiska fantastyczne (także groźne i niesamowite).

Celem autorki rozdziału jest pokazanie, jak elementy horroru – tworzące świat powieści – zniekształcają przestrzeń funkcjonowania bohatera-dziecka i tym samym wpływają na jego życie. Przedmiotem analizy będą trzy powieści Marcina Szczygielskiego: *Omega*, *Czarny młyn* oraz *Za niebieskimi drzwiami*. Pierwsza ze wspomnianych pozycji otrzymała Nagrodę Książka Roku 2010 w literackim

konkursie Polskiej Sekcji IBBY¹. I choć od tego czasu minęło już ponad dziesięć lat, książki Szczygielskiego są wciąż czytane i warto o nich mówić, tym bardziej, że w 2016 roku zekranizowano *Za niebieskimi drzwiami*, zaś w roku 2021 w kinach pojawił się film *Czarny młyn*. Warto dodać, że formuła horroru jest otwarta i intermedialna, stąd łatwość w przeniesieniu tekstu na język innych mediów.

Za niebieskimi drzwiami – groźny synkretyzm

Książka Marcina Szczygielskiego *Za niebieskimi drzwiami*² zręcznie łączy różne gatunki (prozy fantastycznej i realistycznej). W wypadku samochodowym dwunastoletni Łukasz Borski zostaje poważnie ranny, a jego mama zapada w śpiączkę. Bohater trafia do nadmorskiego pensjonatu ciotki Agaty, gdzie odkrywa drzwi do innego wymiaru, który okazuje się światem przyszłości po apokalipsie. W wędrówce po nowym obszarze Łukaszowi towarzyszą dzieci z sąsiedztwa – one również przeszły przez tajemnicze drzwi. Dzieci te początkowo nie traktowały bohatera przyjaźnie, np. wyśmiewały się z jego chorej nogi. Łatwo dostrzec tu elementy powieści obyczajowej (trudne relacje z ciotką i rówieśnikami) oraz *science fiction* (futuurologia), ale pojawiają się także motywy *fantasy* (przejście do innego pełnego cudów świata)³ oraz horroru – Łukasz spotyka przerażającego Krwawca,

¹ Powieści Marcin Szczygielskiego dla dzieci i młodzieży były wielokrotnie nagradzane. Autor jest laureatem między innymi Nagrody Literackiej m. st. Warszawy (*Klątwa dziewiątych urodzin*), trzykrotnym zdobywcą pierwszej nagrody w kolejnych edycjach Konkursu Literackiego im. Astrid Lindgren (*Czarny Młyn*, *Arka Czasu*, *Teatr Niewidzialnych Dzieci*), trzykrotnym laureatem konkursu Książka Roku IBBY (*Omega*, *Klątwa dziewiątych urodzin*, *Serce Neftydy*). Jest także zdobywcą pierwszej nagrody w konkursie literackim Fundacji im. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego (*Czarownica piętro niżej*) oraz Nagrody Czytelników w Ogólnopolskim Konkursie Literackim im. Kornela Makuszyńskiego. Za całokształt twórczości literackiej autor został uhonorowany nagrodą literacką Guliwer w Krainie Olbrzymów oraz brązowym medalem Gloria Artis.

² Powieść została nominowana – zarówno przez jury dziecięce, jak i profesjonalne – do Nagrody Donga, będącej kontynuacją wieloletniej tradycji konkursu Dziecięcy Bestseller Roku, otrzymując nagrodę Dużego Donga od jury profesjonalnego i wyróżnienie od jury dziecięcego. Książka ta otrzymała także II nagrodę w kolejnej edycji Konkursu Literackiego im. Haliny Skrobiszewskiej i podobnie jak *Omega*, została wpisana na Listę Skarbów Muzeum Książki Dziecięcej.

³ Najlepszym przykładem tego typu fantastyki (*portal quest fantasy*) są *Opowieści z Narnii* C.S. Lewisa. Jednakże trzeba tu wskazać zasadniczą różnicę – bohaterowie opowieści Szczygielskiego wracając z innego świata, przynoszą ze sobą nici, które mogą zniszczyć ich świat, a jest to znamienne cecha horroru.

to jego niszczycielska nić przedostaje się do rzeczywistości chłopca (makabryczne odniesienie do zawodu krawca i jednego z atrybutów jego pracy – nici). Dzieci początkowo myślą, że znalazły się w innym uniwersum, ale to bardzo daleka przyszłość. Słońce zmieniło swoją strukturę, a negatywne promieniowanie zniszczyło ziemską elektronikę. Z czasem naukowcy-genetycy stworzyli nowe organizmy, przypominające wymarłe rośliny i zwierzęta. W ramach „Projektu Welon” wynaleźli także nici, które „miały za zadanie naprawiać i wiązać komórki w ludzkich organizmach, żeby ludzie nie chorowali i się nie starzeli [...]. Coś poszło nie tak [...]. Ludzie przestali się rozwijać [...]. Nici zaczęły krępować ich umysły” (Szczygielski 2014: 187). Ludzkość oszalała i wymarła, przetrwały jedynie ptakopodobne arynie, stworzone do pożarcia nici. W jednym z wyludnionych miasteczek pozostało ognisko nici, ponieważ arynie (jako przekaźniki wiadomości) nie mogą zbliżyć się do obszaru otoczonego przez krzakopodobne głomy (banki tajnych informacji). Oszalały Krwawiec to prawdopodobnie człowiek, a nie potwór (niewykluczone nawet, że ojciec bohatera). Mężczyzna również przeszedł przez niebieskie drzwi i został zaatakowany przez ocalałe nici. Bohaterom powieści udaje się opanować niszczące nici, które za nimi wdarły się do oswojonej rzeczywistości. W momencie zwycięstwa pojawia się biała kula światła i Łukasz budzi się w szpitalu. Okazuje się, że protagonista był w śpiączce po wypadku, podobnie jak i inni bohaterowie tej niesamowitej historii, którą można więc sprowadzić do opowieści-snu (oniryzm jest częstym motywem opowieści niesamowitych i fantazmatycznych).

To przemieszanie gatunków, swoista hybrydyczność gatunkowa, sprawia, że czytelnicze oczekiwania nie zostają do końca spełnione. Odbiorca myśli, że sięga po powieść fantasy z elementami grozy, a tymczasem czeka go zaskoczenie (w negatywnym lub pozytywnym znaczeniu), ponieważ zapowiedziane fantastyczne zjawiska zostają uzasadnione motywacją pseudonaukową. Zaskakuje oczywiście finał, obalający w przewrotny sposób motywację fantastyczną opowieści. Podobny zabieg był często stosowany w powieściach gotyckich, gdzie także nadprzyrodzone elementy zyskiwały racjonalne, zdroworoządkowe wyjaśnienie poprzez odwołanie do snu czy obłądu bohatera. Motywacja fantastyczna zostaje wówczas zastąpiona psychologiczną, a realność, pozbawiona cudowności, może być ocalona.

Czarny Młyn – geometria strachu

Ta powieść Szczygielskiego to wspaniały przykład architektoniki grozy; już w tytule książki została podkreślona mroczna natura „żyjącego” młyna. Niesamowity klimat opowieści narasta z każdą stroną. Grupka dzieci wychowuje się w małej wsi Młyny. Nazwa wzięła się od młynów, których w latach świetności miejscowości było dużo, zostały jednak strawione przez pożar i pozostały jedynie zgliszcza jednego z nich, stojące niegdyś na obszarze starego kombinatu:

Kombinat został zabezpieczony i ogrodzony. Najpierw mówiło się o jego odbudowie lub rozbiórce, ale po jakimś czasie wszyscy o tym zapomnieli. Czarny Młyn stoi, jak stał, i ani deszcz, ani śnieg, ani wiatr nie są w stanie usunąć smolistej sadzy, która wżarła się w jego ściany. Nikt się tam nie zapuszcza. Po pierwsze dlatego, że to niebezpieczne miejsce, bo ruiny ledwo stoją, a po drugie... W Czarnym Młynie jest coś złego. Nikt nigdy głośno tego nie powiedział, ale wszyscy to czują, a na pewno czujemy to my, dzieci. Kilka razy wybraliśmy się pod ogrodzenie, żeby obejrzeć zgliszcza [...]. Czarny Młyn jest niedobrym miejscem, od którego cierpnie skóra na grzbiecie, i kropka, a w dodatku okropnie brzydkim. Wszyscy najchętniej omijaliby je szerokim łukiem, gdyby nie to, że jedyna droga do Siej prowadzi obok niego (Szczygielski 2015: 15-16).

Dzieci nie mogą zbliżyć się do ruin, to niebezpieczny teren, zostają jednak zmuszone do złamania zakazu. Mroczna i tajemnicza siła koncentrująca się w młynie, pochłania ciepło otoczenia, przyciąga do siebie przedmioty elektryczne, a dźwięk znów obracających się skrzydeł młyna zniewala dorosłych, którzy zaczynają służyć tej nadprzyrodzonej potędze. Tylko dzieci, w szczególności upośledzona dziewczyna (która jest bardziej wyczulona na nadprzyrodzone zjawiska), mogą zniszczyć zło i przywrócić równowagę. Budzeniu atmosfery grozy sprzyjają niedopowiedzenia – nie wiadomo, czym jest siła, która opanowała młyn, ale dzieci czują, że nie jest ona niczym pozytywnym (zabiera ciepło, zabiera życie). To, co nieznane, rodzi obawy, ale i ciekawość.

Czarny młyn to nie tylko historia walki z pierwotnym złem, to też opowieść o przyjaźni, samotności dziecka, zrozumieniu dla inności. Z kolei obrazy grozy nie ograniczają się jedynie do potworów – samonapędzającego się młyna, czy stworzonych przez złowrogą kosmiczną siłę zabójczych robotów (powstałych ze sprzętów elektronicznych). Duże znaczenie ma w tej historii geometria strachu. Groźną obcą przestrzeń, która zawłaszcza przestrzeń wartościowaną pozytywnie, reprezentują ruiny kombinatu: to teren niebezpieczny i zakazany, w ziemi gorzej

wrogi ogień, przeciwstawiany wyzutemu z ciepła wiejskiemu krajobrazowi. Progiem, będącym już częścią tej innej przestrzeni, jest brama wejściowa do ruin opatrzona znakiem zakazu wstępu. Teren opuszczonego kombinatu przypomina zaś labirynt – dzieci muszą uważać, bo ziemia może się zapaść. Idą powoli, by dotrzeć do serca młyna – pompy wodnej – i powstrzymać bezduszną, złowrogą maszynę.

Horror Szczygielskiego ukazuje zaburzenia związku człowieka z maszyną, którą stworzył i powinien kontrolować. Jest rzeczą pewną, że autor doskonale operuje nie tylko znakami popkultury, ale w swoich powieściach odnosi się także do różnych obrazów rzeczywistości – tu właśnie to uzależnienie od technologii, a także problemy społeczne (brak pracy i bieda), samotność i niepełnosprawność.

Omega – niebezpieczna rozgrywka

W dniu swoich dwunastych urodzin Joanna, dziewczynka o pseudonimie *Omega*⁴, dostaje e-mail z linkiem do tajemniczej gry online. Uruchamia ją i zmienia rzeczywistość; Warszawa, w której mieszka bohaterka zmienia się w pole niebezpiecznej rozgrywki, pełnej nielogicznych zasad i z każdym poziomem trudniejszych wyzwań. Miasto staje się przestrzenią zdeformowaną i horrystyczną, którą zamieszkują krwiożercze wampiry, duchy, zombie, wygłodniałe wilkołaki, a nawet kosmici w kostiumach klaunów. Tylko zwycięstwo w grze może przywrócić świat do normalności. W tej przygodzie Omedze towarzyszy Dziecko (istota stopniowo rośnie i staje się sobowtórem *Omegi* – to kolejny wyrazisty motyw z klasycznych opowieści grozy) oraz Babula – zombie będąca zmarłą niedawno babcią bohaterki.

Mimo wielu zdumiewających rozwiązań fabularnych *Omega* to typowa historia o dojrzywaniu. Dla bohaterki pokonywanie kolejnych poziomów prowadzi do otrzymania ważnych lekcji życiowych. Droga od dzieciństwa do dorosłości, usiana absurdami i rzeczami makabrycznymi, jest wypełniona konkretnymi zadaniami – ich rozwiązanie wymaga dokonania różnych wyborów. *Omega* stopniowo buduje swoją osobowość, staje się odważna i sprytna; uczy się

⁴ Bohaterka jest fanką gier komputerowych i większość wolnego czasu spędza w sieci. *Omega* doskonale odzwierciedla współczesnego czytelnika, który jest zanurzony w przekazach multimedialnych – wszechobecność multimediiów wywołuje nowe przyzwyczajenia odbiorcze i angażuje kilka zmysłów jednocześnie; tu już nie chodzi tylko o przekaz, transmisję treści, a o wymóg interakcji.

tolerancji, empatii, lojalności, zaczyna dostrzegać, jak ważna jest miłość i rodzina. Przede wszystkim zaczyna doceniać życie; jedna z najważniejszych refleksji brzmi: „Choć... – myśli Omega i jest to jedna z najbardziej dorosłych myśli w jej dotychczasowym życiu – ... czy jakkolwiek śmierć ma sens, skoro człowiek nie ma zapasowego życia, w którym dzięki otrzymanej nauce nie popełni drugi raz tej samej pomyłki?” (Szczygielski 2019: 229-230). Nieuchronność śmierci i kruchość życia, motywacja, by go nie zmarnować – to napędza bohaterkę, wzmacnia jej wolę przetrwania (w tym wypadku wygrania).

Lęk czytelniczy

Już pobieżna analiza trzech utworów Szczygielskiego ewokuje podstawowe pytanie: co z czytelnikiem tych książek? Kto jest ich docelowym adresatem? Jakie są czytelnicze oczekiwania, odbiorcza perspektywa? Zwykle wiek bohatera danej opowieści sugeruje wiek adresata, ale to w tym wypadku złudne – wielowymiarowe opowieści autora *Weroniki i zombie* są dwuadresowe, czytane przez młodszych i dorosłych. Ważnym elementem ich odbioru i zrozumienia jest pojęcie lęku czytelniczego.

Bohater *Za niebieskimi drzwiami* dociera do zdumiewającego świata, zamieszkanego przez przerażającego Krwawca władającego niszczącymi niemi. Chłopiec tak opisuje spotkanie z potworem, który – w jednej z możliwych interpretacji – jawi się jako mara senna: „Gdyby moja mama go zobaczyła, pewnie powiedziała, że jest śmieszny – tak samo jak Freddy Krueger z filmu, którego panicznie się bałem, gdy byłem mały. Już dawno zorientowałem się, że pewne rzeczy, które dorośli uważają za śmieszne, dla dzieci są przerażające” (Szczygielski 2014: 116). Strach towarzyszy także dzieciom, które są skłonne do fantazjowania, snucia pełnych grozy i okrucieństw wizji; niedorośli wymyślają potwory, postaci fantastyczne, by nadać swoim lękom fizyczny kształt i walczyć z nimi. „Gra ze strachem”, „zabawa z potworami” niesie zadowolenie i budzi u dziecka ufność, iż samo może pokonać wiele problemów. Młody człowiek nie może zostać sam ze swoimi emocjami, potrzebuje opieki dorosłego, przewodnika, który pokaże, iż walka z lękiem polega na jego oswojeniu, a nie unikaniu. Trzeba zapobiec sytuacji, iż mówienie o strachach może mieć funkcję lękotwórczą oraz że prowadzi do patologii i wzmożenia uczuć negatywnych.

Pewnym jest, że dzieci bywają spragnione silniejszych wrażeń, a analizowane książki Szczygielskiego z pewnością są dla tych, którzy wykazują większą

tolerancję na okropieństwa. Warto dodać, że większość utworów do młodych czytelników, nawiązujących do formuły horroru (czerpiących z rekwizytorni i panteonu postaci) jest odpowiednio przekształcona:

Chcąc zaspokoić ich upodobania, pisarze dostarczają im tekstów o złagodzonej wymowie, które nie tyle straszą, ile raczej oswajają grozę, infantyлизują potwory i zjawiska nadprzyrodzone [...]. W przedstawionych opowieściach w istocie nie ma prawdziwej grozy. Nie straszą one dzieci, nie wywołują przerażenia. Operują jedynie motywami tej odmiany fantastyki oswojonymi i przystosowanymi do wrażliwej psychiki dziecięcej” (Smuszkiewicz 2015: 313-316).

To przetwarzanie motywów znanych z opowieści grozy jest ważnym elementem konstrukcyjnym wielu horrorów dla dzieci; choć wiele współczesnych tekstów lęk ośmiesza, to utwory wywołujące strach są i będą obecne w bibliotece młodego czytelnika. I podobnie jak w wypadku dorosłego odbiorcy, „dziecięca publiczność literacka jest bardzo zróżnicowana pod względem reakcji na lęk. Jedni jej przedstawiciele unikają scen budzących przerażenie, inni – przeciwnie, poszukują ich z upodobaniem” (Papuzińska 2008: 237-238). Nawet sam autor horroru nie może przewidzieć, czy wykreowany przez niego obraz, wzbudzi strach. Bywa tak, że scena, którą jedni uważają za przerażającą, dla innych jest niewarta uwagi lub nawet zabawna. Wynika to z tego, że oprócz lęków zbiorowych istnieją lęki indywidualne – dzieci też mają swoje prywatne sfery strachu (na przykład mogą przerazić się najmniej oczekiwanych zdarzeń, przedmiotów bądź osób). Lęk czytelnicy istnieje, nie możemy go „ani zalecić, ani odrzucić, musimy pogodzić się z jego różnorodnym istnieniem. Pracując z książką dziecięcą, możemy jedynie szukać odpowiedniości między tekstem i tym, czego dziecko potrzebuje i jak reaguje” (Papuzińska 2008: 238). Ważne, by dostosować książkę do dziecięcej wrażliwości i na ile to możliwe traktować odbiorcę indywidualnie.

Dzieciństwo z potworami

Analiza tekstów Szczygielskiego pod kątem dzieciństwa wymaga bezwzględnie podwójnego ujęcia. Z jednej strony mamy dziecięcych bohaterów działających w przestrzeni horroru, z drugiej zaś – młodego czytelnika, łaknącego silnych wrażeń (pragnącego doświadczyć rzeczy niezwykłych i przerażających

w kontrolowanych warunkach odbioru). Bohater literacki jest dla dziecka istotnym stymulatorem rozwoju osobowości, odgrywa rolę pośrednika w poznawaniu świata i ludzi. Czytelnik wchodząc w świat bohaterów literackich często utożsamia się z nimi, a także dzięki nim buduje obraz samego siebie. Jak pisze Alicja Baluch: „Dziecko poznając kolejnych bohaterów literackich łączy się z nimi uczuciowo. Bliższe poznanie wzmacnia jego sympatię dla nich, mocne emocjonalne zaangażowanie wyznacza wartości i kieruje wyborem moralnym. Dlatego tak ważne jest poznanie struktury i funkcji bohatera literackiego w literaturze dziecięcej” (Baluch 1987: 62). Doskonaląc swoje kompetencje czytelnicze młodzi odbiorcy zaczynają porównywać postaci ze znanych dzieł, rozpoznają sylwetki archetypowe i potrafią zrozumieć wizję „świata na opak”. Odczytywanie znaków kultury może być doskonałą zabawą i źródłem satysfakcji. Pisze o tym także Katarzyna Slany, która analizując zagadnienie dziecięcej powieści grozy, wskazuje, że obcowanie z tekstami grozy „wymaga od dziecięcego odbiorcy aktywnego rozszyfrowywania symboliki grozy oraz odkrywania strategii budowania tekstów literackich tego typu” (Slany 2016: 290). Dzieci potrafią spontanicznie podjąć zabawę, wejść w świat horroru i czerpać z jego bogactwa – przywołując postaci, motywy, tematy, choć nie znają ich bezpośrednich źródeł. Niedorośli odczuwają także silną potrzebę obcowania ze strachem i osvajania go – potrafią zręcznie ośmieszać i parodiować wątki horroru. Świadomość istnienia tych zależności sprawia, że nie ma co się dziwić kolejnym wydawanym tekstom czerpiącym z estetyki grozy, gdyż są one odpowiedzią na naturalne potrzeby młodego czytelnika.

W powieściach Szczygielskiego pojawienie się monstrualności oznacza konieczność walki o zachowanie przestrzeni znanej i oswojonej. Dziecko nie ma dokąd uciec, nie może także liczyć na pomoc dorosłych, tylko ew. na wsparcie innych niedorośli, czy zwierzęcych towarzyszy. Co istotne, dzieciństwo tych bohaterów, nawet już przed zjawieniem się potworności, nie było łatwe (problemy w środowisku rówieśniczym, czy rodzinnym). W niektórych powieściach grozy dla młodych odbiorców rozwiązanie spraw związanych z niesamowitym prowadzi do rozwikłania problemów szarej i brutalnej rzeczywistości, w podobny sposób działało się to w archetypicznych opowieściach z motywem wędrowni.

Kategoria przygody i formuła horroru są narzędziami, dzięki którym autor pokazuje trudy dorastania i ból życia. Ta droga od dzieciństwa ku dorosłości jest usiana potwornościami, które symbolizują lęki, słabości i ograniczenia – ich pokonanie prowadzi od osiągnięcia wewnętrznego ładu i zrozumienia, że życie to heroiczna przygoda. Bohaterowie muszą sprostać niecodziennym wyzwaniom, a przy tym budują swoją osobowość i uczą się między innymi empatii i tolerancji,

zyskują nowe umiejętności, np. radzenia sobie w stresujących sytuacjach. Tym samym książki Marcina Szczygielskiego wpisują się w ramy prozy inicjacyjnej netgeneracji. Określenie to przedstawił Grzegorz Leszczyński w książce *Bunt czytelników. Proza inicjacyjna netgeneracji*; autor określa nastolatka, jako osobę, która robi co chce, a lektura nie jest jego naturalną potrzebą; trzeba go kusić nowościami i kontrowersyjnymi tematami (książki takie zmuszą go do zmierzenia się z własnymi problemami). Obcując w popkulturze wiecznego rechotu i ignorancji, młody człowiek nie może osiągnąć wewnętrznego ładu. Chaos świata, w którym żyje nastolatek, można przeciwstawić łaadowi książki, która nie tylko służy rozrywce, ale także spełnia funkcję poznawczą. Dzieła Szczygielskiego wykorzystujące materię strachu, są skoncentrowane na silnych doznaniach – przeżywanie wiąże się z misteryjnym typem lektury, który „[...] narzucają utwory często kontrowersyjne, kontrowersyjność ta bowiem wynika właśnie z tego, co niedopowiedziane, co zamknięte w języku nie pojęć, lecz symboli, nie odpowiedzi, lecz pytań” (Leszczyński 2010: 99). Łukasz Borski chce poznać prawdę o swoim ojcu, trafia do świata przyszłości i musi zrozumieć, co doprowadziło do jego zagłady; dzieci ze wsi Młyny walczą z nieokreśloną siłą, by uratować swój dom; Omega musi wygrać grę, by odzyskać swoje życie. Bohaterowie wykonują różne zadania (doświadczają zła, odczuwają strach), w efekcie chodzi o przywrócenie zakłóconej równowagi aksjologicznej. „Wyjście z rzeczywistości umożliwia spotkanie z Transcendencją [...]. Bo świat jest za blisko, za naocześnie, za codziennie, byśmy mogli dostrzec jego logikę w chaosie przypadków” (Leszczyński 2010: 229).

Książka, z której pochodzi pojęcie netgeneracji, została wydana w 2010 roku, tak jak *Omega*. Warto zastanowić się, czy określenie to wciąż pasuje do współczesnego czytelnika. Warto przyrzeć się terminowi wprowadzonemu przez Jordana Saphiro, *Homeland Generation* – dzieci spędzają więcej czasu w domu, ale mają dostęp do cyfrowego świata, praktycznie stale przebywają online; jednym z wyzwań nowoczesnego dzieciństwa jest walka o utrzymanie barier intymności, tj. niedorośli muszą wiedzieć, gdzie są granice – trzeba w nich wpoić wartości, zasady i etykiety, emocjonalną otwartość i empatię; trzeba kultywować zdolność do kontaktu – „Same muszą postrzegać się jako element sieci, rozwiązując i interpretując dane, tworząc znaczenie i wartość poprzez wyrażanie i dystrybuowanie informacji online i offline” (Shapiro 2020: 653). Młody człowiek, który podejmuje wiele różnych aktywności – ma trudności w doświadczeniu własnego „ja” jako czegoś większego niż tylko sumy części składowych. Wszystko to sprowadza się do opanowania ważnej umiejętności – dzieci muszą nauczyć

się podejmowania decyzji. Przecież istotnym dla dziecięcych bohaterów horroru jest możliwość dokonywania wyboru między różnymi możliwościami działania, opcjami zdarzeń (doskonałym przykładem jest uwięziona w świecie gry Omega).

Po dziesięciu latach obecności na rynku wydawniczym książki Szczygielskiego wciąż są atrakcyjne dla współczesnego czytelnika, na co wpływają: uniwersalna i niezwykle pojemna formuła horroru, kategoria przygody, wysublimowany humor (śmiech rozładowuje napięcie, kiedy groza mogłaby przytłoczyć młodego czytelnika), nawiązania do kultury popularnej, odniesienia do technologii, wciąż aktualne tematy (między innymi rodzina patchworkowa, inność, niepełnosprawność, uzależnienie od gier komputerowych). Ale przede wszystkim istotne są tu kreacje dziecięcych bohaterów (zmagających się z różnymi problemami), z którymi współczesny czytelnik może się utożsamić. Szczygielski wykorzystuje fantastykę, by przekazać odbiorcy – poprzez niesamowite przygody bohaterów – prawdę o świecie realnym i o nim samym. Nie bez przyczyny horror bywa nazywany zwierciadłem współczesności.

Źródła cytowań

- BALUCH, ALICJA (1987), *Dziecko i świat przedstawiony, czyli tajemnice dziecięcej lektury*, Warszawa: Instytut Wydawniczy Nasza Księgarnia.
- LESZCZYŃSKI, GRZEGORZ (2010), *Bunt czytelników. Proza inicjacyjna net generacji*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- PAPUZIŃSKA, JOANNA (2008), *Zatopione królestwo. O polskiej literaturze fantastycznej XX wieku dla dzieci i młodzieży*, Łódź: Wydawnictwo Literatura.
- SHAPIRO, JORDAN (2020), *Nowe cyfrowe dzieciństwo. Jak wychować dzieci, by radziły sobie w usieciowionym świecie*, przekł. Ewa Pater-Podgórna, Warszawa: Wydawnictwo Mamamania.
- ŚLANY, KATARZYNA (2016), *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- SMUSZKIEWICZ, ANTONI (2015), *Literatura dla dzieci. Podręcznik dla studentów kierunków pedagogicznych*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- SZCZYGIELSKI, MARCIN (2015), *Czarny młyn*, Warszawa: Instytut Wydawniczy Latarnik.
- SZCZYGIELSKI, MARCIN (2019), *Omega*, Warszawa: Instytut Wydawniczy Latarnik.
- SZCZYGIELSKI, MARCIN (2014), *Za niebieskimi drzwiami*, Warszawa: Instytut Wydawniczy Latarnik.

Likantropia w horrorze Stephen Kinga: na przykładzie opowiadania *The Man Who Loved Flowers*

MARIA BORZOVA

Kijowski Uniwersytet Narodowy im. Tarasa Szewczenki
acrosstheuniverse73@gmail.com

Potwory gotyckie: między przeszłością a teraźniejszością

Stwory nadprzyrodzone, genezą sięgające do tradycji ludowych, są w obecnej postaci zawdzięczają powieści gotyckiej. Niemniej jednak, przekraczają one granice ustanowione przez jej paradygmat, aby zająć miejsce w kulturze współczesnej. Wiele potworów gotyckich można spotkać na stronach powieści współczesnych, na przykład w utworach Shirley Jackson, Clive'a Barkera, Angeli Carter, Ramsey'a Campbella, Petera Ackroyda, Salmana Rushdiego oraz innych. Ich zdolność do adaptacji i witalności najlepiej eksplikuje kinematografia odzwierciedlająca zapotrzebowanie na motywy gotyckie od jej początków aż do czasów obecnych.

Jako pierwszego wymienić należy *Draculę* Bramy Stokera (1897). Podstawowe adaptacje utworu konsekwentnie naśladowały kanon ustalony przez autora. Przede wszystkim warto przypomnieć niemy film grozy *Nosferatu, eine Symphonie des Grauen* w reżyserii Friedricha Wilhelma Murnaua (1921) bądź *Dracula* Todą Browninga wraz z jego wersją hiszpańską George'a Melforda o tej samej nazwie (oba filmy z 1931 roku). Granice Transylwanii Dracula ostatecznie opuścił w latach siedemdziesiątych i w ten sposób najpierw się dostał do USA w *Count Yorga, Vampire* Boba Kelljana (1970), a później – do Anglii

w *The Satanic Rites of Dracula* Alana Gibsona (1973). Podobnie do stokerowskiego bohatera, wampiry w owych dziełach nadal „noszą płaszcze i konfrontują z generacją młodych, pozostając autsajderami i wyrzutkami społeczeństwa [*still wear capes, are of foreign extraction, and are pitted against the newer generations; in a sense, then, they still remain social outcasts and outsiders*]” (Reyes 2013: 391). Istotniejsze modyfikacje dostrzec można w adaptacjach pochodzących z ostatniego trzydziestolecia dwudziestego wieku. Uwarunkowane one były przekształceniem wampirycznych cech na metafory szeregu ludzkich obsesji. Oto kilka przykładów: wampiryzm w *Martinie* George’a Romero (1976) jest metaforą nastoletniego smutku, *The Hunger* Tony’ego Scotta (1983), oparty na powieści Whitley’a Striebera (1981) o tym samym tytule, przedstawia lęk przed starzeniem, z kolei w *The Addiction* Abela Ferrara (1995) wampiryzm występuje jako metafora uzależnienia od narkotyków (Reyes 2013: 393).

Stwór Frankensteina, pochodzący ze *Współczesnego Prometeusza* Mary Shelley (1823), również znalazł swe reprezentacje w filmach wytwórni Hammer. Są to: *The Curse of Frankenstein* (1957) i *The Revenge of Frankenstein* (1958) Terence’a Fishera oraz *The Evil of Frankenstein* Freddiego Francisa (1964). Od tamtej pory fabuła powieści nierzadko była przedstawiona w sposób ironiczny. Na przykład znany *The Rocky Horror Picture Show* Jima Sharmana (1975) przedstawia doktora Franka N. Furtera, „miłego transwestytę z Transylwanii [*sweet transvestite from Transylvania*]” (*The Rocky Horror Picture Show* 1975: 0.37), podczas gdy *Flesh for Frankenstein* Paula Morrissey’a opisuje kontrowersyjną historię monstrem-homoseksualisty (Dixon 2017: 511-515). Mimo to, coraz częściej fabuła adaptuje się do wyzwań współczesności. Pod tym względem najbardziej reprezentacyjne są *Frankenstein* Marcusa Nispela (2004), *The Frankenstein Syndrome* Seana Tretta (2010) oraz *Frankenstein* Bernarda Rose’a (2015), przedstawiający zagrożenie ze strony sztucznej inteligencji.

Kolejnym typowym motywem gotyckim są nawiedzone domy. Tradycyjna narracja o nich nadal cieszy się sporą popularnością – wystarczy wspomnieć *The Others* Alejandro Amenabara (2001), aby zyskać przekonanie, że klasyczny motyw domu nawiedzonego może uruchamiać mechanizm zwrotnej focalizacji. Zaczynając od alegorii pościgu przez represjonowaną przeszłość w *Beloved* Jonathana Demme’ego (1998), opartego na powieści Toni Morrison o tej samej nazwie (1987) i kończąc historią psychoanalityka dziecięcego z *The Sixth Sense* M. Night Shyamalana (1999), fabuły owe dowodzą, że w ponowoczesnej narracji prawie każdy nawiedzony dom reprezentuje samą psychikę, inscenizację wewnętrznych demonów „Ja” (Michlin 2012: 1).

Należy zatem wyjaśnić, na czym polega niewyczerpalny sukces gotycyzmu w sztuce i kulturze. W zbiorze *Gothic and Modernism: Essaying Dark Literary Modernity* (2008) John Paul Riquelme stwierdza, że właściwa odpowiedź kryje się w rozdziałach napisanych we współautorstwie z Theodorem Gossem i Paulem K. Saint-Amourem. Badacze wychodzą z założenia, że „sama historia staje się gotykiem [*history itself was becoming Gothic*]” (Riquelme 2008: 229), gdyż warunki nadprzyrodzone już nie są „koniecznym silnikiem suspensu [*supernatural permises were no longer the necessary engine of perpetual suspense*]” (Riquelme 2008: 229). Właśnie to zdefiniowało wzmożone zainteresowanie znanymi figurami gotyckimi. Innymi słowy, kwestie modernistyczne wraz z nastrojem charakterystycznym dla nowej epoki, nakłoniło twórców do zaprezentowania współczesnych problemów przez pryzmat reinterpretowanych motywów gotyckich.

Nie mniej dynamicznie figury gotyckie wiążą się z prozą Stephena Kinga od czasu publikacji jego pierwszych utworów w latach siedemdziesiątych. John Sears tłumaczy to następująco: „nawiedzone śmiercią i bezustannie umierające [*obsessed with death and endlessly dying*]” (Sears 2011: 68) motywy gotyckie nie znikają, stając się „pośmiertnymi modelami i rekonstrukcjami własnych tradycji [*posthumous versions of and re-enactments of their own traditions*]” (Sears 2011: 68). Otóż znajome tropy gotyckie nadal rezonują we współczesności, „wyjątkowo płynne w swoich zmianach [*infinitely fluid as they adapt*]” (Burger 2016: 11) i adaptatywne do „potrzeb, zmartwień i sprzeczności każdej nowej epoki [*the needs, anxieties, and tensions of each new age*]” (Burger 2016: 11). Stała zmiana odzwierciedla przystosowalność do „nowych kontekstów i nowych masek [*new contexts, in new disguises*]” (Sears 2011: 68), przewidując uniwersalność (*versatility*) i „ruchliwą wnikliwość [*mobile pervasiveness*]” (Sears 2011: 68) wraz z umiejętnością „zaprzeczania własnym pozornym granicom [*insists against its own putative borders*]” (Sears 2011: 68). Stephen King w *Danse Macabre* (1981) nazywał je motywami archetypowymi dla gatunku grozy, bowiem „stanowią fundament ogromnego wieżowca książek i filmów – dwudziestowiecznych historii gotyckich, znanych pod nazwą »współczesnych opowieści grozy«” (King 1981: 48). W sercu każdego – potwór, należący do tak zwanego „zbiorowiska mitu [*myth-pool*]”¹ (King 1981: 37), „obmywającego

¹ Termin używany przez Burtona Hatlena, amerykańskiego literaturoznawcę, profesora Uniwersytetu Maine'a oraz wykładowcę Stephena Kinga.

nas wszystkich” (King 1981: 37) i „przedstawiającego niby w Tarocie samą istotę zła” (King 1981: 37).

Najlepszym potwierdzeniem powyższych spostrzeżeń są przykłady z utworów Kinga. Druga powieść autora, *Salem's Lot* (1975), okazuje się pastiszem tradycji gotyckiej oraz popkulturowej, a naszkicowane w niej wampiry – hybrydą obdarzoną „w części szlachetnością, w części krwiożerczością jako zombie w *Night of the Living Dead* George'a Romero [*that was part nobility and part bloodthirsty dope, like the zombies in George Romero's »Night of the Living Dead«*]” (Burger 2016: 13). Według Niny Auerbach, powieść odzwierciedla ówczesne społeczne zmartwienia (Auerbach 1995: 160). Utwór Brama Stokera powstał w okresie wielkich kulturowych zmian i, jak wyjaśnia Carrol Senf, była to pora „skrzyżowania się mitu z nauką, przeszłości z terażniejszością [*the intersection of myth and science, past and present*]” (Senf 1998: 7). W analogiczny sposób epoka kingowskiego utworu była czasem dynamicznych zmian i niepewności, bowiem pisarz wykorzystał motyw wampiryzmu jako narzędzie dla dokonania „ważnej metafory – pokusy zła i dehumanizacji biedy współczesnego społeczeństwa [*important metaphors of the seductiveness of evil and the dehumanizing pall of modern society*]” (Winter 1984: 37). Zresztą on sam rozważał wpływ kultury na powstanie utworu:

Napisałem *Salem's Lot* podczas gdy odbywało się posiedzenie Komitetu Erwina². Był to też okres uznania działalności Ellsberga³, nagrań Białego Domu⁴, cieniowego, groźnego związku między CIA a Gordonem Liddy⁵, wiadomości o listach wrogów, podatkowej kontroli antywojennych protestujących, a także innych danych zwiadowczych [...]. Jest to książka o wampirach, ale również o tych

² Samuel James – amerykański prawnik, polityk, w latach 1954-1974 był senatorem od Partii Demokratycznej w stanie Północna Karolina. Podczas swojej kandeccji jako senator przewodniczył komisji śledczej Watergate.

³ Daniel Ellsberg – amerykański ekonomista, pracownik RAND Corporation, sprawca wycieku w 1971 roku zbioru tajnych dokumentów Pentagonu znanego pod nazwą “Pentagon Papers”.

⁴ Chodzi o tak zwaną Aferę Watergate (Watergate scandal) – skandal polityczny, mający miejsce w USA w latach 1972-1974, w wyniku którego Richard Nixon ustąpił ze stanowiska prezydenta.

⁵ George Gordon Battle Liddy – były agent FBI, prawnik, gospodarz talk-show, aktor i postać w skandalu Watergate.

wszystkich cichych domach, wszystkich naszkicowanych odcieniach, o wszystkich ludziach, nie będących już tymi, kim się wydają (Winter 1984: 41)⁶.

Ponadto zauważyć trzeba, że autor sięga po motyw stworzenia Frankenstein. Akcja *Pet Cemetery* (1983) rozgrywa się analogicznie do powieści Mary Shelley – w obu utworach naukowcy decydują się rzucić wyzwanie niewiadomym siłom, „bawiąc się w Boga w coraz bardziej ateistycznym i zbyt naukowym społeczeństwie [*playing God in an increasingly atheistic and too scientifically based society*]” (Miquel-Baldellou 2013: 105). King aktualizuje znane elementy fabuły, bohaterów i dyskursy. Większość postaci autor przekształcił zgodnie z wymaganiami współczesnego odbiorcy. W związku z tym niektóre dyskursy, takie jak upadek tradycyjnego modelu rodziny wraz z przypisanym mu kanonem wartości lub zagrożenie, będące następstwem wynalazków naukowych w epoce upadku nakazów moralnych wciąż pozostają aktualne (Miquel-Baldellou 2013: 105). King odmiennie transformuje mit, wprowadzając do niego elementy popkultury i odświeżając tradycje gotyckie. Współczesnym *Frankensteinem* można nazwać także nowszą powieść – *Revival* (2014) – w której King wprost odwołuje się do klasyka Mary Shelley. Podobnie jak u Kinga Jacobse, doktor Frankenstein posługuje się elektrycznością (czyli galwanizmem, jak w XVIII wieku nazywano okultystyczne badania z tym związane) dla przeprowadzenia eksperymentów, obaj dotknięci zostali przedwczesną śmiercią rodziny, obaj też okazują się niezbyt zadowoleni z uzyskanych wyników. W dodatku King bawi się z imionami postaci, nazywając jedną z nich Shelleyem, drugą – Wiktorem, trzecią – Mary, w ten sposób osadzając w fikcyjnym świecie i modyfikując znajome czytelnikom figury (Trussoni 2014: par. 8;11).

Nawiedzony dom pojawia się również w jednej z najśłynniejszych powieści autora – *The Shining* (1977). Siły destrukcyjne, karmiące antagonistę Jacka Torrance’a, mają zarazem psychologiczny i nadprzyrodzony charakter. Te pierwsze to skłonność do alkoholizmu, wybuchy agresji, pragnienie zmiany statusu społecznego, wspomnienia o ojcu. Nadprzyrodzone – złe duchy hotelu. Zło nadnaturalne i psychologiczne ma jednakowy motyw – panowanie przemocy i agresji (Napier 2018: 28).

⁶ Przekład własny za: „I wrote *Salem’s Lot* during the period when the Ervin committee was sitting. That was also the period when we first learned of the Ellsberg break-in, the White House tapes, the shadowy, ominous connection between the CIA and Gordon Liddy, the news of enemies’ lists, of tax audits on antiwar protestors and other fearful intelligence [...]. It’s a book about vampires; it’s also a book about all those silent houses, all those drawn shades, all those people who are no longer what they seem”.

Potwory gotyckie uległy licznym zmianom – zarówno w twórczości Kinga, jak i w szerszym kontekście kulturowym. Nie tylko adaptują się do warunków współczesności, lecz coraz częściej określa je cyrkularność, fragmentarność, niekonsekwentność – tak w psychice bohaterów, jak i w odkryciu istoty utworu. W nie mniejszym stopniu te wyraźnie cechy eksplikuje inna figura gotycka, dotychczas nieomówiona. Wilkołak przedstawia elementy znamienne dla wszystkich istot pokrewnych. Likantropia na równi z wampiryzmem często staje się metaforą osobistych i masowych obsesji. Podobnie jak stworzenie Frankensteina, wilkołak okazuje się ściśle powiązany z archetypem Innego (co więcej, jego żądza przemocy też wzrasta podczas pełni księżyca), wreszcie, jak w wypadku nawiedzonych domów, transformacja wilkołaka może świadczyć o obecności represjonowanych aspektów „Ja”. Aby dociec przyczyn podobnej uniwersalności, warto przyjrzeć się spostrzeżeniom badaczy owego zjawiska.

Likantropia – „stara jak czas, szeroka jak świat”

Skupione na wilkach kwestie ideologiczne i kulturowe mają długą historię i szeroką rozległość geograficzną, jeśli chodzi o ich występowanie. Widocznym pamiętnikiem likantropicznej wiedzy jest *The Book of Werewolves* Sabine Baring-Gould (1865), w której autorka stwierdza: „wilkołak prawdopodobnie zmarł w naszych czasach, ale jednak zostawił klasyczny znak starożytności... [*the werewolf may have become extinct in our age, yet he has left his stamp on classic antiquity*]” (George & Hughes 2019: 1). Kirby Flower Smith w artykule dla „Modern Language Association” (1894), stwierdza: „historie o wilkołakach dotarły do nas z samego dzieciństwa ludzkości [*from the childhood of humanity*]” (George & Hughes 2019: 1). Kolejne badanie klasyczne przeprowadził Montague Summers, angielski duchowny i badacz wiedzy okultystycznej. Podkreśla, że wiara w wilkołaka jest „stara jak czas i szeroka jak świat [*as old as time and as wide as the world*]” (George & Hughes 2019: 1). Według Summersa uznanie motywu świadczy o jakiejś „żywej prawdzie [*virtual truth*]” (George & Hughes 2019: 2), ukrytej za „fantazjami i poezją [*the fantasies and poetry*]” (George & Hughes 2019: 1-3).

Wilki i wilkołaki na wskroś przenikają wyobraźnię gotycką. Są objawem czystej zwierzęcości, czyli pozostają w opozycji do ludzkości. Wilkołaki wahają się między dwoma biegunami: zwierzęcia w ludzkiej formie i człowieka w zwierzęcej. Poruszają ekscytujące kwestie przecięcia rzeczywistego oraz wymyślonego, naturalnego oraz nadprzyrodzonego, a więc eksponują niestabilność kategorii ludzkiej

tożsamości. „Drapieżne, okropne, perwersyjne istoty [*In their embodiment of the ravenous, the monstrous, the perverse*]” (George & Hughes 2019: 2), stają się „polem walki ze skomplikowanymi zmartwieniami różności: płci, klasy, rasy, przestrzeni, narodowości albo seksualności [*a site for working out or contesting complex anxieties of difference: of gender, class, race, space, nation or sexuality*]” (George & Hughes 2019: 5). Wilkołak waha się między aspektami faktu i fikcji, więc każde wrażenie, że likantropia okazuje się zarówno „postantropocentryczną [*postanthropocentric*]” (George & Hughes 2019: 7) i „postludzka [*posthuman*]” (George & Hughes 2019: 7), zaburza nasze rozumienie człowieka w kontekście anulowania jego przywilejów. Wilkołak kojarzy się z postacią pragnącego i namiętnego ciała – stąd wynika esencjalistyczny pogląd na kategorie odmienności. Lecz największy niepokój wywołany jego postacią dotyczy szerszego kręgu pytań, powiązanego przede wszystkim z kwestią stabilności człowieka (George & Hughes 2019).

W uznanym za klasyczne badaniu interdyscyplinarnym, *The Curse of the Werewolf: Fantasy, Horror and the Beast Within* (2006), Chantal Bourgault du Coudray wielokrotnie podkreśla dualizm motywu likantropii. Według badaczki dychotomia ludzkiego i zwierzęcego pozwala, by przekraczał granice prozy gotyckiej i działał w wymiarze psychologicznym, w ten sposób umożliwiając kolejne modyfikacje. Ponadto, jak tłumaczy Basil Copper w *The Werewolf in Legend, Fact and Art* (1977), w historii o faktycznym przekształceniu człowieka w bestię, wilkołak przykuwa uwagę swoją psychologiczną dwoistością. Przekazując freudowską strukturalną teorię osobowości, postać wilkołaka określa interwencję nieświadomego, uwidaczniając sposób, w jaki krzyżują się procesy bycia i poznania, a także wysuwają świadome-nieświadome na pierwszy plan podczas konceptualizacji siebie i rzeczywistości. Innymi słowy, zjawisko likantropii jest analogią nieświadomego, wywierającego szkodliwy wpływ na „opętana” osobę. De Coudray podsumowuje: nawiązując do koncepcji „rozdrobionego Ja”, likantropię konsekwentnie spostrzega się w kategorii cywilizowano-pierwotnego, racjonalnie-instynktownego, państwowo-prywatnego oraz męsko-kobiecego (De Coudray: 2006). Otóż pisząc o „wrodzonej żądzy krwi [*an innate craving for blood*]” (George & Hughes 2019: 6-7), Baring-Gould sugeruje marginalizację i demonizację oraz rozważa zwierzęcą żywotność jako mechanizm pozbawienia praw członków wspólnoty ludzkiej, czyli proces toczący się ze względów historycznych wokół rasy, płci i seksualności. Wilkołak jest człowiekiem, ale człowiekiem irracjonalnie poddanym księżycowi, znajdującym się poza przywilejami religijnymi bądź socjalnymi. Jest nie tylko sprawcą przemocy, ale również jej ulega (George & Hughes: 6-7).

Dla prozy Stephena Kinga likantropia także pozostaje motywem konwencjonalnym ze względu na swoją funkcjonalność. Pisarz wielokrotnie podkreślał jej wieloaspektowość, widząc w tym przyczynę konsekwentnej aktualności. Według Alissy Burger zbliżenie i zapoznanie się ze swoim prawdziwym Ja, czynią wilkołaki u Kinga wyjątkowo przerażającymi (Burger 2016: 218). Warto więc dokładniej przyjrzeć się niektórym takim postaciom. *Cycle of the Werewolf* (1983) w wielu aspektach powołuje się na tradycyjne cechy wilkołactwa. Zarazem, w przeciwieństwie do innych ludowych, literackich i popkulturowych krewniaków, „odważnie walczących z okolicznościami, w których się znaleźli [*often struggles valiantly against what is happening*]” (Burger: 33), protagonista Lester Lowe zwalnia się z jakiegokolwiek winy, nadając kompletną swobodę swojemu alter-ego. Arnie Cunningham z *Christine* (1983), przeciwnie, poddaje się torturom i przemocy wbrew własnej woli. Douglas Winter wyjaśnia, że transformacja Arnie’go ma „złowróźbny, podwodny nurt [*threatening, ominous undercurrent*]” (Winter 1984: 124). Tracąc poczucie własnej tożsamości, nie panuje on nad procesem transformacji. Więc w wypadku technohorroru Kinga „metafora dehumanizacji współistnieje ze starym, pierwotnym lękiem wewnętrznego zła [*the metaphor for dehumanization coexists with an older, more primeval fear – that of internal evil*]” (Winter 1984: 124). Należy też wymienić niektórych bohaterów-pisarzy Kinga, ponieważ pod względem likantropii okazują się oni równie interesujący. Mort Rainey z opowiadania *Secret Window, Secret Garden* (1988) do ostatniej chwili wierzy we własną wersję swojego wizerunku (swojego wyobrażenia siebie samego), a zatem prawda zostaje ukazana pobieżnie – zarówno dla czytelnika, jak i protagonisty. Natomiast w powieści *The Dark Half* (1989), jak zaznacza Heide Strengell, gotycki sobowtór funkcjonuje jako „ciemne alter-ego” (*dark alter ego*) (Burger 2016: 33) Thada Beaumonta, jego „szansa, aby zrealizować najbardziej gwałtowne i pesymistyczne wizje [*a chance to realize his most violent and pessimistic visions*]” (Burger 2016: 71-72). Utwór ilustruje groźbę wynikającą z „ambivalentnej siły pisarza, by tworzyć i niszczyć [*the ambivalent power of the writer to create and destroy*]” (Sears 2011: 63), a także „kreowanie istnienia fikcyjnych istot, wydarzeń i miejsc, siły słów, aby wywołać niewiarygodne [*imagining into existence non-existent beings, events, and places, the power of words to evoke the unimaginable*]” (Sears 2011: 63). Zresztą, jak tłumaczy sam King, pisanie też jest akcją tajemniczą (Burger 2016: 40).

Michael Collings zauważa, że wszystkie kingowskie wilkołaki nie mają wpływu na własne transformacje, niezależnie od tego, czym zostały one spowodowane. Wszystkie stykają się z nieprzemierzalnym wyzwaniem: od dosłownego

przekształcenia Lestera do alegorycznego przekształcenia Arniego i wewnętrznej dualności Morta bądź Thada (Collings 2008: 41-78). Zarazem obserwacja dwoistości wilkołaków unaocznia znacznie dalej idącą modyfikację, zdefiniowaną psychologicznymi cechami likantropii.

Seryjny morderca – na granicy mitu i rzeczywistości

Na przełomie dziewiętnastego i dwudziestego wieku występowanie figury wilkołaka zostało zastąpione w literaturze wprowadzeniem postaci seryjnego mordercy. W stosunku do innych motywów gotyckich taka modyfikacja sprawia wrażenie najistotniejszej, co więcej, zmusza do tego, by nieco uważniej pochylić się nad realiami historycznymi w poszukiwaniu jej źródła. Zdecydowanie jako istotny czynnik można wskazać fakt, że na ten okres przypada seria morderstw popełnionych przez Kubę Rozpruwacza w londyńskiej dzielnicy Whitechapel. Już wtedy postać ta okazała się kultowa wśród czytelników literatury wagonowej: mnóstwo autorów należących do tego gatunku inspirowało się prawdziwymi historiami zabójstw. Należy tu przytoczyć między innymi powieść *The Whitechapel Murders: Or, on the Track of the Fiend*, napisaną pod pseudonimem detektywa Warena (1888) i kolejną, *Jack the Ripper in New York, Or, Piping A Terrible Mystery* W.B. Lawsona (1891). W roku 1913 Marie Belloc Lowndes napisała *The Lodger* – później powieść została zekranizowana w reżyserii Alfreda Hitchcocka (*The Lodger: A Story of the London Fog*, 1927) i uznana za prawdziwą klasykę (Danesi 2016: 33-35).

Należy tu określić przyczyny przypisywania seryjnym mordercom cech pseudo-nadprzyrodzonych. Przede wszystkim chodzi o charakterystyczną dla nich społeczną niewidoczność. Rozważając ten temat, Philip Simpson doszedł do wniosku, że seryjny morderca jako „wstrętny outsider” (*threatening outsider*) i „Inny” (*Other*) osiąga legendarną, niemal mityczną pozycję (Simpson 2000). Można stwierdzić, że tymczasowe prawdy ukryte w opowieściach ludowych, przynoszą pozorną ulgę. Inne uzasadnienie takiej korelacji między postacią seryjnego mordercy a wilkołakiem znajdziemy na poziomie lęku, który postacie te wywołują w pewnej wspólnoty. Interesujące jest, że mordercy nie tylko zapożyczają szereg wilczych atrybutów, ale również czasami pragną być z nimi identyfikowani. Przykładem jest precedens Jeana Graniera, który jeszcze w 1603 roku przyznał się do tego, że zjadł dziecko. Skazany za likantropię i czarnoksięstwo, „Wilkołak z Dola” został spalony na stosie. Hamilton Howard „Albert”

Fish, znany również jako „Wilkołak Wysterii”, zabił, jeśli wierzyć jego słowom, blisko pięćset osób, zanim został oskarżony o zabójstwo, a także gwałt i kaniibalizm na Grace Budd. Leroya „Wilkołaka” Francisa skazano na dożywocie we Francji pod koniec lat osiemdziesiątych, chociaż po raz pierwszy trafił do więzienia jeszcze w 1973 roku, gdyż podczas pełni księżyca zgwałcił i zabił kobietę. Michael „Wilk” del Marco Lupo – seryjny morderca pochodzenia włoskiego – sam siebie nazywał „Człowiekiem-Wilkiem” (Ramsland 2006: 3). Podobnych przykładów można przytoczyć o wiele więcej.

A zatem wilkołak swobodnie radzi sobie na ulicach miejskich dżungli. Nic więc dziwnego, że w dwudziestym wieku coraz bardziej zakorzenił się w kulturze. Tą postacią posługiwali się zwłaszcza twórcy literatury pięknej – można wspomnieć chociaż *Psycho* Roberta Blocha (1960), *Silence of the Lambs* Thomasa Harrisa (1988) albo *American Psycho* Breta Ellisa (1991). Powieści te stały się pierwowzorami dla reprezentacji seryjnego mordercy, kierowanego makabrycznymi pasjami. Analizują one przy tym ludzką naturę wraz z jej demonami – „w biblijnym sensie [*in the biblical sense*]” (Danesi 2016: 34). Każda została wielokrotnie sfilmowana i wywołała niejedną falę zainteresowania seryjnymi morderstwami wśród twórców kinowych. Tak więc od mnóstwa *slasherów* (*Halloween* 1978, *Friday the 13th* 1980, *The Texas Chain Saw Massacre* 1982, *Scream* 1996) do *Seven* Davida Finchera (1995), biorącego pod lupę nieświadome spostrzeżenie morderstwa nie jako dylematu psychologicznego bądź socjologicznego, ale raczej moralnego, seryjni mordercy nie opuszczali wielkich ekranów (Danesi 2016: 3). Zastanawiając się nad zafascynowaniem społeczeństwa amerykańskiego seryjnymi mordercami, Joseph Grixti zauważa, że zbadanie ich typologii przewiduje:

ustalenie obcych dla tradycji przestępców wraz z ekwiwalencją między współczesnymi złoczyńcami a ich inspiratorami, będącymi częścią tradycji mitologicznej. To, co faktycznie robimy wspólnie z naszymi kulturami w próbie kontekstualizacji seryjnych morderców w zakresie tej szerszej mitologii – to ćwiczenie przeznaczone dla odebrania ich w tychże złośliwych terminach, co w przypadku udomowionych mitycznych potworów (Grixti 1995: 90)⁷.

⁷ Przekład własny za: „...locating the criminal-outsiders within a tradition, and identifying their affini – ties with antecedents—which have in their turn been made part of a mythology. What we and our cultures are engaged in when we endeavour to contextualize serial murderers within this broader mythology is an exercise designed to allow them to

Według Philipa Jenkinsa niezwykła popularność „ulubieńca dziennikarskich tabloidów [*beloved of journalistic tabloids*]” (Simpson 2000: 112) zarówno w horrorze, jak i w innych gatunkach, nie jest przypadkowa. Uwarunkowana ona jest „najgorszymi sennymi marami i wizjami, których ucieleśnieniem były potwory z ludowych opowieści [*worst nightmares and fantasies, images that in other eras or other regions might well be fastened onto supernatural or imaginary folk-devils*]” (Simpson 2000: 113). Podziela ten pogląd antropolog Marcel Danesi, twierdząc, że istnieje:

mnóstwo prób kryminologii i psychologii sądowej wytłumaczyć jego [seryjnego mordercy – M.B.] pojawienie się we współczesnym świecie i wciąż sama nauka chyba nie jest w stanie udzielić ostatecznej odpowiedzi. Otóż najlepszy sposób, aby uzmysłwić obraz seryjnego mordercy – to patrzeć na mit jako mit. Powodem, dla którego pasjonujemy się serialami, kinem, dokumentalistyką o seryjnych mordercach jest to, że mit nadal jest potężną siłą napędową psychologii (Danesi 2016: 8)⁸.

Zarazem wzrastające zapotrzebowanie na postać seryjnego mordercy pod koniec dwudziestego wieku odzwierciedliło problem społeczeństwa amerykańskiego, a mianowicie – zjawisko seryjnych zabójstw, których pierwsza fala rozpoczęła się w latach sześćdziesiątych, a ich punkt kulminacyjny można osadzić w latach osiemdziesiątych (Simpson 2000). Na potwierdzenie tej hipotezy warto przytoczyć przykłady kilku morderców. W latach sześćdziesiątych Charles Manson był przywódcą znanej komuny „Rodzina” i motywował jej członków do podejmowania działań o charakterze kryminalnym. Najbardziej znane jest morderstwo dokonane przez jego zwolenników w willi w Los Angeles. Życie stracili wszyscy jej mieszkańcy, między innymi aktorka Sharon Tate, żona Romana Polańskiego. Od końca lat sześćdziesiątych do początku lat siedemdziesiątych w Północnej Kalifornii działał tak zwany „Zodiak”, który przyznał się do odpowiedzialności za śmierć trzydziestu siedmiu osób. W latach siedemdziesiątych Ted Bundy został uznany winnym morderstwa trzydziestu kobiet. Do dziś jest

be habitually perceived in the same unthreatening terms as is the case with domesticated mythic monsters”.

⁸ Przekład własny za: „attempts by criminology and forensic psychology to explain his emergence in the modern world abound. But science alone seems to be incapable of providing a definitive answer. The best way to gain insights is, arguably, to look at the myth itself as a myth. The reason why we are addicted to serial killer novels, movies, documentaries, and the like, and why distinguishing between the real and the imaginary serial killer is irrelevant, is that myth is still a powerful psychic force”.

uważany on za jednego z najokrutniejszych morderców w historii Stanów Zjednoczonych. Łącznie w latach osiemdziesiątych w Stanach działało co najmniej dwustu morderców (Bergeron 2018).

Należy przyrzeć się uwarunkowaniom fali seryjnych zabójstw pod koniec dwudziestego wieku. W badaniu *Sons Of Cain: A History of Serial Killers from the Stone Age to the Present* Peter Vronsky wychodzi z założenia, że poniekąd zjawisko to było spowodowane konsekwencjami II wojny światowej, ponieważ „seryjni mordercy wychowali się wśród nas, pochodzą z naszego społeczeństwa [*serial killers come from among us – they come out of our society*]” (Vronsky 2018: 500). Badacz również wyróżnia kulturę popularną jako istotny czynnik, który wywarł znaczny wpływ na przyszłych morderców. Owszem, druga połowa dwudziestego wieku wyróżniała się dużym zapotrzebowaniem na powieści wagonowe, oparte na motywach kryminalnych oraz na magazyny poświęcone realnym przestępstwom, na okładkach których znajdowały się zeksualizowane ofiary gwałtu. Vronsky tłumaczy, że jądrem zjawiska jest trauma, a skutkiem – przekształcenie fantazji w gotowe scenariusze zabójstw za pośrednictwem kultury masowej. Kryminolog Michael Arntfield uznaje tę hipotezę za słuszną ze względu na głębokie społeczne przemiany, które zaszły w obrębie epoki (Murphy 2018).

Utworky Stephena Kinga często współbrzmia z kulturalnymi i społecznymi tendencjami, odzwierciedlając je za pomocą motywów gotyckich. Opowiadanie *The Man Who Loved Flowers* po raz pierwszy opublikowane zostało właśnie w 1977 roku, gdy fala seryjnych morderstw w Stanach Zjednoczonych osiągnęła punkt kulminacyjny. Z racji tego zbadanie aktualizacji motywu likantropii oraz jej modyfikacji na przykładzie wspomnianego utworu wydaje się szczególnie interesujące. Ponadto zdaniem Philipa Simpsona utwory o seryjnych mordercach już na tematycznym i strukturalnym poziomie mają sporo punktów przecięcia (Simpson 2000). Dla ich odnalezienia warto przejść do fabuły wspomnianego utworu.

The Man Who Loved Flowers – likantrop a seryjny morderca

Akcja utworu rozgrywa się zwyczajnego majowego wieczoru w 1963 roku. Powietrze jest łagodne i rześkie, niebo się powoli ściemnia. W centrum opowiadania znajduje się bezimienny nowojorski protagonista, udający się na randkę, którego romantyczny nastrój podzielają przechodnie na ulicach. Jego twarzą niczym szczególnym się nie wyróżnia, ale w tak cudny wiosenny wieczór stara

kobieta z lekką nostalgią myśli sobie, że mężczyzna jest naprawdę śliczny, zakochany, a przynajmniej sprawia takie wrażenie. Kupiwszy pół tuzina róż, chłopak skręca w zaułek. W tym czasie zapada zmierzch. Protagonista widzi dziewczynę i woła ją po imieniu. Ta jednak dziewczyna okazuje się nie być tą kobietą, której szukał. „Dziękuję, ale pan najwyraźniej się pomylił. Nazywam się...” (King 2015: 508), – mówi, lecz nie udaj jej się skończyć, bowiem protagonista wyjmując z kieszeni młotek i zabija ją (co wcześniej zrobił z pięcioma innymi). Po jakimś czasie opuszcza zaułek. Czytelnik dowiaduje się, że dziewczyna imieniem Norma, której mężczyzna szukał zmarła dziesięć lat temu. Wygląda na to, że ów nie traci nadziei: „A ona wcale nie nazywała się Norma. Ale **on dobrze wiedział, jak on sam się nazywa. Nazywał się... nazywał... // Miłość.** [podkreślenie – M.B.] // Nazywał się miłość i spacerował ciemnymi ulicami, ponieważ Norma na niego czekała. I znajdzie ją. Już niebawem” (King 2015: 508). Zdaniem Douglasa Wintera, estetyka małej prozy Stephena Kinga „łączy grozę z brakiem miłości [*link horror with the absence of love*]” (Winter 1984: 72) i toczy się wokół „zawsze samotnych, pozbawionych miłości, porzuconych na pastwę losu wygnańców [*his characters repeatedly rendered as lonely, loveless pariahs at the mercy of an intractable fate*]” (Winter 1984: 72). Winter komentuje tematykę opowiadania w ten sposób:

Miłość jest również najniebezpieczniejszą emocją. Dla jednych staje się źródłem zemsty [...]. Dla innych jej strata jest poza granicami sprawiedliwości... Miłość sama w sobie zabija, jak oto w przypadku mężczyzny, który śledzi przypadkowe kobiety na ulicach Nowego Jorku (Winter 1984: 72)⁹.

Gary Hoppenstand zauważa, że trywialność i kliwizm fabuły, czyli wrażenia, które wywołuje ekspozycja w tym opowiadaniu, okazują się „makabrycznym dowcipem [*morbid joke*]” (Hoppenstand & Browne 1987: 12), a Stephen King po raz kolejny „odbywa grę z czytelnikiem, manipuluje nim i zwodzi [*the reader is played with, manipulated, teased*]” (Hoppenstand & Browne 1987: 12).

W kontekście niniejszej analizy warto podkreślić interesujący szczegół, wynikający już z samej fabuły. Akcja rozgrywa się w maju 1963 roku. Całkiem

⁹ Przekład własny za: „Love is also the most dangerous of emotions. For some it becomes the source of vengeance [...]. For others, the loss of love is beyond justice...And love itself kills in *The Man Who Loved Flowers*, taking the guise of a man who randomly stalks women on the streets of New York City”.

wiarygodne, że, podobnie jak w *Salem's Lot* (1975), King odwołuje się do ówczesnych problemów społecznych. Warto zatem poświęcić uwagę perspektywie historycznej. W kwietniu 1963 nasilała się Kampania Birmingham¹⁰, a już dziewiętnastego maja „New York Post Sunday Magazine” opublikował fragmenty listu Martina Luthera Kinga. Maj 1963 roku został również zapamiętany jako ten, w którym wybrzmiała wypowiedź Barry’ego Goldwatera o konieczności przeprowadzenia konkretnych działań w Wietnamie, a także podpisana została przez ZSRR i USA umowa o współpracy w strefie wykorzystania broni nuklearnej w celach pokojowych. Nawiązania do wspomnianych wydarzeń znajdziemy w opowiadaniu, gdy w radiu rozbrzmiewa: „John Fitzgerald Kennedy oświadczył, że rozwój wypadków w małym azjatyckim kraiku zwanym Wietnamem (spiker wymawiał »Wietenam«) władze Stanów Zjednoczonych śledzą z najwyższą uwagą i niepokojem [...]. Rosjanie dokonali kolejnej próby nuklearnej” (King 2015: 509). Na początek lat sześćdziesiątych przypada również wybuch pierwszej fali seryjnych morderstw. W USA liczba zabójców przekroczyła dziesiątki, wśród których wymienić można: Carrolla Cole’a, Alberta DeSalva, Donalda Gaskinsa, Henrego Lukasa, Richarda Biegenwalda, Marie Noe, Stanisława Modzelewskiego, Richarda Kuklinskiego, Ottisa Toole’a, Lemuela Smitha, Mack Raya Edwardsa, Harvey’a Carignana, Johna Floyda Thomasa, Davida Parkera Raya, Sharon Kinne, Richarda Lawrence’a Marquette’a, Marthę Ann Johnson, Roberta Zarinskiego. Podstawy aktualizacji wspomnianych realiów historycznych czytelnik znajdzie w wiadomościach radiowych: „morderca, który zabijał swoje ofiary młotkiem, ciągle jeszcze przebywał na wolności”; „z East River wyłowiono zwłoki niezidentyfikowanej kobiety” (King 2015: 509). John Paul Riquelme na pewno się nie pomylił twierdząc, że „sama historia stała się gotykiem” (Riquelme 2008: 229).

Celem analizy była próba ustalenia, z jaką modyfikacją gotyckiego motywu likantropii mamy do czynienia. Przestrzenią działań badawczych stała się między innymi kompozycja opowiadania oraz koncepcja postaci i jej odwołania do klasycznego motywu Bestii. Przede wszystkim przyjrano się płaszczyźnie fabularno-kompozycyjnej, a także akcentowano mikro sytuacje odpowiedzialne za rozwój motywu wilkołaka w opowiadaniu. Wśród nich zostały wyróżnione cechy

¹⁰ Kampania Birmingham – ruch zorganizowany przez Southern Christian Leadership Conference (SCLC), by zwrócić uwagę na wysiłki integracyjne Afroamerykanów w Birmingham, Alabama. Prowadzona przez Martina Luthera Kinga Jr., Jamesa Bevela, Freda Shuttleswortha i innych kampania ostatecznie doprowadziła władze miejskie do zmiany przepisów dotyczących dyskryminacji w mieście.

aktualizacji gotyckiego motywu, świadczące o naśladowaniu czy nawiązywaniu przez Kinga do konwencji prekursorskiej dla horroru, a więc gotycyzmu.

Pierwsza z tych cech to sama konstrukcja postaci seryjnego mordercy, a mianowicie – charakterystyczne dla gotyku postrzeżenie likantropii. Ekspozycja opowiadania nie zwiastuje bowiem niczego straszliwego, wszak: „Powietrze było łagodne i rześkie, niebo powoli ciemniało, przechodząc od błękitu do spokojnego, stonowanego fioletu zmierzchu. Istnieją osoby, które uwielbiają miasto, a w takie czarowne wieczory można miasto pokochać jeszcze bardziej” (King 2015: 508). Ów wiosenny wieczór całkiem harmonijnie łączy się z obrazem protagonisty:

Jego włosy były ciemne i krótko obcięte, cera jasna, a oczy błękitne. Twarz niczym szczególnym się nie wyróżniała, ale w tak cudny, wiosenny wieczór, w tej alei, w maju tysiąc dziewięćset sześćdziesiątego trzeciego roku **był naprawdę śliczny** [podkreślenie – M.B.] i stara kobieta z lekką nostalgią pomyślała sobie, że na wiosnę każdy może być śliczny... (King 2015: 508).

Zdaniem Alissy Burger sympatyczne przedstawienie wilkołaka, mimo że jest on groźny, cechuje większość wyobrażeń tego rodzaju w utworach Kinga (Burger 2016: 33). Stwierdzenie to okazuje się również aktualne w odniesieniu do analizowanego opowiadania – na takie wnioski pozwalają też bowiem punkty widzenia kilku innych bohaterów: „Policjant sam był zakochany i podobne maślane oczy widywał we własnym lusterku” (King 2015: 510), „dwie nastolatki, które nadchodziły z przeciwka, minąwszy go, objęły się mocno ramionami i zachichotały” (King 2015: 510). Zwłaszcza, sprzedawca kwiatów sądzi: „Gdyby temu dzieciakowi nagle coś się przytrafiło, każdy z ochotą ruszyłby mu na pomoc” (King 2015: 511). W paradygmacie gotyckim dostrzegano w wilkołaku raczej „ofiara, aniżeli przestępcę [*often thought of as victims as much as villains*]” (Radford 2012: par. 10) albo też, wykorzystując wykładnię Michaela Collingsa, raczej „potępieńca, aniżeli grzesznika [*more sinned against than sinning*]” (Collings 2008: 78). Na tej samej zasadzie seryjny morderca, w przeciwieństwie do innych Bestii, raczej wywołuje współczucie.

Podobne uwagi autorskie nakładają się na spostrzeżenia badaczy co do percepcji seryjnych morderców. Z jednej strony chodzi o ich „niewidoczność” społeczną („Jeśli nawet na jego garniturze widniały plamy krwi, nie było ich widać w mroku późnowiosennego wieczoru”; King 2015: 516), z innej, zafascynowanie przechodniów protagonistą może sugerować nieskrywane zainteresowanie publiki

postać seryjnego mordercy. Jeffrey Jerome Cohen twierdzi, że istoty, które popełniają czyny zabronione i wywołują grozę, „zarazem przyciągają [*also attracts*]” (Schmid 2005: 8). Właśnie to zapewnia im trwałą popularność i jeszcze w latach siedemdziesiątych pozwoliło zająć im miejsce prawdziwej ikony popkulturowej. W związku z tym jakiegokolwiek próby pozbycia się „monstrum gotyckiego” – czy to w formie wilkołaka, czy seryjnego mordercy, okazują się bezskuteczne.

Po drugie, podobnie do tradycji klasycznej, w wątpliwość poddana jest świadomość protagonisty odnośnie jego przekształcenia. „Na rogu Siedemdziesiątej Trzeciej przystanął, po czym skręcił w prawo. **Ta ulica była trochę bardziej zaciemniona** [podkreślenie – M.B.] [...]. Młody człowiek nie poszedł aż tak daleko; w połowie przecznicy **skręcił w wąski zaułek** [podkreślenie – M.B.]” (King 2015: 514) – pierwsza kwestia, która przyciąga uwagę, to ciemność oraz zawężenie przestrzeni. W tym miejscu należy skupić się na wysuniętym przez Johna Campbella wniosku dotyczącym stałego akcentu kładzionego na ciemność, co sugeruje czynnik nadprzyrodzony, chociaż wciąż nie wyklucza racjonalnego wyjaśnienia wydarzeń (Strengell 1984: 183). Należy przypomnieć przyczyny, z których wynikało wilkołactwo według legendy: spożywanie mięsa wilczego, przekleństwo, wypita trucizna (McKay 2017). Czytelnik nie zostaje poinformowany o przyczynach morderstw popełnianych przez protagonistę utworu Kinga, aczkolwiek w związku z niektórymi cechami znamionnymi dla konwencji, jak na przykład wspomniana ekspozycja ciemności („Na niebie pokazały się pierwsze lśniące lekko gwiazdy, ale zaułek był mroczny...”; King 2015: 514) albo fragment świadczący o stracie poczucia czasu protagonistą („W jakiś bliżej nie określony czas później wsunął go do wnętrza kieszeni i odsunął się od rozciągniętego na bruku ciemnego cienia, i opuścił zaułek. Teraz było już zupełnie ciemno...”; King 2015: 516), nasuwają się pewne wnioski. Wilkołak nie decyduje o elemencie swojej osobowości, odpowiadającym za skłonności gwałcicielskie, mimo że wykorzystuje każdą okazję, aby się swoim instynktom poddać (Burger 2016: 33). Być może w ten sam sposób dzieje się z seryjnym mordercą, który po prostu nie ma wpływu na własną transformację.

Niektórzy badacze, w tym Robert Gair, doszli do wniosku, że seryjni mordercy rzeczywiście nie mają możliwości determinowania swoich popędów. Nie są zdolni do odczuwania winy oraz wstydu, nie reagują na przemoc w ten sam sposób, co przeciętny człowiek, trudno im rozpoznać i dostrzec różnicę między konwencjonalnymi i moralnymi regułami. Z jednej więc strony wydaje się całkiem logicznie rozpatrywanie seryjnego morderstwa jako czegoś

karygodnego, z drugiej zaś oskarżenie przewiduje świadomość popełnionego czynu. Z tej perspektywy seryjni mordercy, chociaż niewątpliwie dopuszczają się działań, które należy potępiać, podobni są do „szalonych psów, huraganów, powodzi oraz wirusów [*rabid dogs, hurricanes, floods, and viruses*]” (Allhoff & Waller 2010: 74), gdyż czyniona przez nich krzywda nie przewiduje moralnej odpowiedzialności w zwykłym jej rozumieniu. W wypadku horroru Kinga niemotywowany charakter przekształceń wywołuje u czytelnika lęk na płaszczyźnie psychologicznej (Burger 2016: 33).

Po trzecie, seryjny morderca zmuszony jest powracać do swojego stanu zwierzęcego: „...i spacerował ciemnymi ulicami, ponieważ Norma na niego czekała. I znajdzie ją. Już niebawem” (King 2015: 516) – zakończenie opowiadania świadczy o tym, że wydarzenie zdecydowanie się powtórzy (po raz szósty). Pewną cykliczność wykazują również inne elementy tekstowe, takie jak aluzje do broni nuklearnej. Na pierwszą z nich natrafiamy w ekspozycji, w scenie odsłuchiwania wiadomości w radiu: „Rosjanie dokonali kolejnej próby nuklearnej” (King 2015: 509). Na drugą – w punkcie kulminacyjnym: „Uśmiechnął się – **promień** [podkreślenie – M.B.] wręcz uśmiechem – i przyspieszył kroku” (King 2015: 515). Ponadto należy przypomnieć też inne tożsame fragmenty, na które natrafiamy najpierw w ekspozycji, a później w zakończeniu: „**Na rogu Siedemdziesiątej Trzeciej** [podkreślenie – M.B.] przystanął, po czym skręcił w prawo” – „Zaczął się uśmiechać. Znów wędrował lekkim, tanecznym krokiem po **Siedemdziesiątej Trzeciej Ulicy** [podkreślenie – M.B.]”; „**Stara kobieta** [podkreślenie – M.B.] [...] uśmiechnęła się do młodego mężczyzny. – Hej, śliczny! Młody człowiek oddał jej **uśmiech** [podkreślenie – M.B.] i skinął ręką” – „Na schodkach przed domem siedziało małżeństwo. Obserwowali go: zadarta głowa, oczy wpatrzone w dal, **lekki uśmiech na ustach** [podkreślenie – M.B.]”; „Trzy przecznice dalej w zapadającym zmroku **grano w ulicznego baseballa** [podkreślenie – M.B.]” – „Teraz było już zupełnie ciemno. **Gracze w baseballa dawno rozeszli się do domów** [podkreślenie – M.B.]” (King 2015: 508-515). Tradycyjnie w średniowiecznych legendach europejskich istniały trzy metody na uleczenie likantropii: farmakologicznie (zwykle za pomocą wilczej skóry), chirurgicznie oraz drogą egzorcyzmu. W innym wypadku wilkołak nadal był podporządkowany swoim napadom. Uzdrowienie seryjnego mordercy okazuje się niemożliwe do osiągnięcia. Według Amandy Howard, mimo że większość z jej rozmówców miała świadomość tego, „co jest właściwe, a co nie [*to know right from wrong*]” (Allhoff & Doris 2010: 53), wiedziała też, że zabije ponownie.

Wypada również przyrzeć się strukturze utworu, ponieważ jest ona bliska tradycji gotyckiej, zwłaszcza w jej rozproszonej fragmentarności. Prawda o protagoniście opowiadania pojawia się wycinkowo – zarówno dla niego samego, jak i dla czytelnika. Uważny odbiorca może odnaleźć swego rodzaju sugestie rozwiązania akcji. Zabieg antycypacji zostaje bowiem zaktualizowany przez autora dzięki wskazówkom obudowanym wokół postaci protagonisty już w ekspozycji utworu. Na przykład radio, z którego dowiadujemy się, że „morderca, który zabijał swoje ofiary młotkiem, ciągle jeszcze przebywał na wolności” (King 2015: 509) oraz epizod, kiedy autor wprost wskazuje na to, że poszukują właśnie tego młodzieńca: „Niebawem jednak młody człowiek zawahał się, obejrzał przez ramię, chwilę się zastanawiał, po czym sięgnął do kieszeni i dotknął czegoś, co w niej trzymał” (King 2015: 509). To właśnie rozbicie i niepełność własnego „Ja” pozostaje najistotniejszym aspektem, który pozwala odczytać postać seryjnego mordercy za pośrednictwem modeli gotyckich.

A zatem należy wyjaśnić, jakie decyzje autorskie można uznać za niekanoniczne w odniesieniu do paradygmatu gotyckiego. W pierwszej kolejności wśród modyfikacji wyodrębniona została zamiana typowego dla prozy gotyckiej paralelizmu na zabieg stylistyczny związany z kontrastem. Wiadomości rozbrzmiewające w radiu w żaden sposób nie przykuwają uwagi protagonisty, ponieważ każda „wydawała się bez znaczenia” (King 2015: 509), a powietrze było „delikatne i wonne” (King 2015: 509). Biorąc pod uwagę rozwiązanie akcji opowiadania, jeszcze bardziej owe wrażenie wzmacnia opis protagonisty zamierzającego do kwaciarni: „Przez moment wyglądał na kogoś zdziwionego, smutnego, wręcz opętanego, ale kiedy tylko wyciągnął rękę z kieszeni, jego twarz znów stała się pełna wielkiej pogody i **niecierpliwego oczekiwania** [podkreślenie – M.B.]” (King 2015: 509). Mimo to zastępowanie tradycyjnego dla gotycyzmu zabiegu nie pozostaje w sprzeczności z jednym z głównych punktów wyróżniających motyw gotycki. Uwagi dotyczące okrucieństwa świata (wojna w Wietnamie, testowanie broni nuklearnej, handel narkotykami, masowe zabójstwa) oraz jego nieistotności, zmuszają autora do poruszenia kwestii znanej z klasycznych narracji, a mianowicie – przecięcia rzeczywistego oraz wyimaginowanego. Drugi fragment natomiast, podobnie jak w innych fabułach o wilkołakach, sugeruje tymczasową utratę tożsamości przez seryjnego mordercę.

Inna sprzeczność z tradycją gotycką dotyczy zamiany klasycznego nieokreślonego miejsca. W tym wypadku mamy do czynienia ze szczegółową mapą Nowego Jorku. Zaczynając od samej ekspozycji, uwaga autora skupia się na zwyczajności otoczenia oraz stworzeniu niewymuszonego romantycznego

klimatu. W tradycji gotyckiej bohaterowie byli izolowani na terytorium irrealnego. Miejsce akcji nie przeciwstawiało się otoczeniu, wręcz przeciwnie – integrowało się z nim, stając się jego częścią. Protagonista podąża miejskimi ulicami, podczas gdy narrator komentuje każdy jego krok i pozostawia mnóstwo tropów odnoszących się do codzienności, jak nazwy sklepów bądź drużyn baseballowych. Zamiast więc tradycyjnej „wyspy” nadprzyrodzonego, King dąży do pokazania przestrzeni zwykłych, które właśnie z tego powodu mogą zawierać w sobie elementy grozy. Na poziomie artystycznym jest ona akcentowana za pomocą kategorii przeciętności. Przekształcenie relacji przestrzennych świadczy w szczególności o transformacji typowego gotyckiego obrazu: czytelnik ma do czynienia ze starym zagrożeniem zakładającym nową maskę.

Należy też zwrócić uwagę na odmienność uwarunkowaną momentem napisania utworu: wśród elementów wciągających czytelnika w strukturę suspensu występuje ironia autorska. Przykładem jest punkt kulminacyjny – zanim protagonista zamorduje dziewczynę, w radiu rozbrzmiewa: „Będzie ciepło, przewidywana temperatura o północy około trzydziestu stopni. Jeśli ktoś ma dusze romantyka, to wymarzona noc do patrzenia z dachu na gwiazdy... Dobrej zabawy, wielki Nowy Jorku, dobrej zabawy!” (King 2015: 512). Innym przykładem może być tradycyjne wycie do księżycy, doskonale znane z opowieści gotyckich – również przedstawione przez autora w sposób ironiczny: „Z mroku dobiegł przeraźliwy wrzask i młodzieniec zmarszczył brwi. Była to pieśń miłosna kocura **i nie było w niej nic pięknego** [podkreślenie – M.B.]” (King 2015: 513). Według Johna Campbella twórczość Kinga cechuje się ironiczną opozycyjnością (*ironic set of oppositions*), napięcie wzrastające w ciągu całego utworu często przerywa właśnie owa autorska ironia (Strengell 1984: 183).

Intertekstualność. Protagonista Kinga oraz efekt „psycho”

„Młodzian zwolnił kroku. Popatrzył na zegarek. Kwadrans po ósmej i Norma powinna już po prostu...” (King 2015: 514) – chociaż autor nie spełnia oczekiwań czytelnika i przerywa szkicowanie sytuacji oraz portretu ofiary, to jednak nadane jej „imię” może być aluzją. Należy ono bowiem do matki głównego bohatera dzieła *Psycho*, czyli Normana Batesa. Potwierdzeniem owej hipotezy są niektóre szczegóły pojawiające się w tekście, na przykład dialog protagonisty i wspomnianego już sprzedawcy z kwiaciarni: „Jeśli kupuje pan kwiaty dla matki, proponuję kilka żonkili, kilka krokusów, trochę konwalii” (King 2015: 508)

bądź uwaga autorska o wieku Normy: „Za każdym razem, gdy rzucał na nią pierwsze spojrzenie, dziwił się niebywale; zawsze stanowiło to pełen słodczy wstrząs – wyglądała tak **młodo** [podkreślenie – M.B.]” (King 2015: 515). Należy zaznaczyć, że preferencje samego Kinga również potwierdzają tę tezę, co sprawia, że warto rozpatrzyć te szczegóły nieco wnikliwiej.

W książce *Danse Macabre* (1981) postać i funkcjonowanie wilkołaka Stephen King tłumaczy na przykładzie trzech utworów Roberta Blocha – *The Dead Beat*, *The Scarfi* – oczywiście – *Psycho*:

...tak naprawdę w swym charakterze są niezwykle bliskie literaturze grozy. Każda z nich opowiada o dionizyjskim psychopacie skrytym pod apollińską fasadą normalności, który wyłania się spoza niej wolno i nieubłagane [...] przedstawia w swych dziełach naturalistyczną wizję amerykańskiego życia, kreując główną postać na anty-bohatera i eksponując podstawowy konflikt apollińsko-dionizyjski. W ten sposób książki [...] stają się opowieściami o Wilkołaku (King 1981: 74).

Zatem efekt „psycho” King wyjaśnia przeniesieniem mitu o wilkołaku do warunków rzeczywistości, w której okazuje się, że nie są winne „ani gwiazdy, ani zło wyznaczone wewnątrznie” (King 1981: 1-2), lecz my sami. Intertekstualność pozwala przecież, aby powiązać obraz seryjnego mordercy z archetypem Innego oraz dualizmem postaw apollińskiej i dionizyjskiej.

Ponadto udowadnia ona wyjątkową płodność psychoanalitycznych interpretacji literatury grozy. Przeżyta w dzieciństwie śmierć ojca odbiła się na zdrowiu psychicznym Normana, który czuł się bezpiecznie wyłącznie u boku matki, a kiedy ta znalazła nowego partnera, Norman otruił oboje. Nie wypierając popełnionego przestępstwa, zrobił z jej ciała mumię i nadal z nią rozmawiał. Stopniowo część Normana odpowiadająca za relacje z matką stała się tak dominująca, że pochłonęła go całkowicie. Jak zaznacza King, zamiast pokrywać się futrem, Norman „zakłada na siebie majtki, halkę i sukienkę swojej zmarłej matki” (King 1981: 50). W studiach nad horrorem przypadek Normana Batesa badano z perspektywy kompleksu Edypa. Ponadto dyskusja o dwoistej naturze wilkołaka uzasadniana jest freudowską teorią osobowości, z której wynika, że kamieniem węgielnym samoidentyfikacji wilkołaka pozostaje właśnie jego instynktowny popęd.

Wnioski

Podsumowując, warto powiedzieć, że modyfikacja motywu likantropii pozwala, by horror funkcjonował jednocześnie na dwóch poziomach: fabularnym, bowiem chodzi tu o niekontrolowane przekształcenie w bestię, oraz tematycznym/ symbolicznym, ponieważ figura tu zawiera w sobie nie tylko fizjologiczną, ale także psychologiczną dwoistość. Relewantność rozpatrywania seryjnego mordercy poprzez pryzmat tradycji gotyckiej uzasadnia się również poprzez cechy wspólne z wilkołakiem, a więc brakiem kontroli nad własnymi popędami oraz przymusem przemiany, a jednocześnie – samostrzeganiem. Modyfikacje dotyczące omawianego motywu dokonane zostały głównie na poziomie stylistycznym. Współczesne postrzeganie motywu likantropii nie wprowadza większych zmian, choć bez wątplenia świadczy o potencjale adaptacyjnym tradycyjnych fabuł gotyckich. Wbrew znamiennej niekanoniczności niektórych decyzji autorskich, zmiany wprowadzone przez Kinga do motywu wspierają jednak ustalony przez gotyk paradygmat.

Opowiadanie *The Man Who Loved Flowers* odpowiada formule „marki horroru Kinga [*King's brand of horror*]” (Strengell 1984: 26), w obrębie której Heidi Strengell wyróżnia gotyckie/mityczne elementy wraz z detalami współczesnych realiów (Strengell 1984: 26-27). Podobnie jak inne utwory Kinga wspomniane na początku rozdziału, opowiadanie stanowi rewitalizację znanych gotyckich dyskursów (inności, samokontroli, dychotomii ludzkie-zwierzęce oraz świadome-nieświadome) i transformuje je zgodnie z zapotrzebowaniem współczesności (stąd właśnie modyfikacje stylistyczne oraz wiele odwołań do realiów kulturowych). Autor po kolei aktualizuje i burzy pewne ustalone kanoniczne zasady. Zauważywszy uniwersalność pewnych aspektów likantropii, King znalazł współczesny odpowiednik wilkołaka – seryjnego mordercę – aby w nowy sposób opracować od dawna znany mit.

Warto podkreślić, że figura wilkołaka zawładnęła popularną fikcją literacką, kinem oraz telewizją dwudziestego pierwszego wieku. Często postaci te są prezentowane w powiązaniu z mroczną, gotycką architekturą i upiornymi lasami, chociaż w wielu wypadkach fabuła zaadaptowana zostaje do warunków współczesności (można tu wspomnieć takie seriale, jak *Hemlock Grove* produkowany w latach 2013-2015, oparty na debiucie powieściowym Briana McGreevy'ego o tym samym tytule; *Penny Dreadful* 2014-2016; *The Order* 2019 czy remake klasycznego filmu lat czterdziestych, *The Wolfman*, 2010). Narracje o wilkołakach adresowane do nastolatków również odwołują do starożytnych legend, mimo że

likantropia występuje jako tło dla historii z morałem, dotyczących samokontroli i akceptacji siebie (*Teen Wolf* 2011-2017 i *Wolfblood* 2012-2017). Coraz częściej zmiany motywu dostrzec też można w fabułach przeznaczonych dla dziecięcego odbiorcy (jak choćby w filmie animowanym *Wolfwalkers* z 2020 roku).

Sporą popularnością cieszą się też nadal seryjni mordercy: poczynając od remaków klasycznych *slasherów* (takich jak *Friday the 13th*, *A Nightmare on Elm Street* oraz *The Texas Chainsaw Massacre*), filmów biograficznych i fabularnych (*Zodiac*, 2007 i *Extremely Wicked, Shockingly Evil and Vile*, 2019), kontemplacji nad klasycznymi postaciami (*Hannibal* 2013-2015, *Bates Motel* 2013), na dramatach serialowych kończąc (jak *You* 2018-2019). Nawet bez bezpośrednich aluzji do motywu likantropii, większość tych tekstów kultury umożliwia dostrzeżenie paraleli między postaciami seryjnego mordercy a wilkołaka na poziomie artystycznym bądź tematycznym. Niektóre, czego przykładem może być serial *Dexter* (2006-2021), zasługują na szczególną uwagę, ponieważ nie tylko odwołują się one do motywu likantropii, ale też eksplikują logikę transformacji z zupełnie nowej perspektywy.

Opowiadanie Kinga było jak najbardziej aktualne w czasach swojego powstania, jednak autor nadal wykorzystuje w twórczości ów motyw. Interesującym tematem badawczym może stać się zwłaszcza powieść *Outsider* (2018), gdzie fabuła nawiązuje do legend o doppelgangerze, oraz trylogia *Bill Hodges* (2014-2016), również odwołująca się do postaci seryjnego zabójcy. Obecność motywów wilkołaków i seryjnych morderców zarówno w twórczości Kinga, jak i poza nią, świadczy o niestającym potencjale adaptacyjnym tradycyjnej fabuły gotyckiej, zarazem ujawniając aktualność postawionej wcześniej tezy o tym, że każdy może okazać się tak ofiarą, jak i Bestią.

Źródła cytowań

- ALLHOFF, FRITZ, JOHN M. DORIS, SARA WALLER (2010), *Serial Killers – Philosophy for Everyone: Being and Killing*, New York: Wiley-Blackwell.
- AUERBACH, NINA (1995), *Our Vampires, Ourselves*, Chicago, IL: University Chicago Press.
- BADLEY, LINDA (1996), *Writing Horror and the Body: the Fiction of Stephen King, Clive Barker and Anne Rice*, Westport: Greenwood Press.
- BERGERON, RYAN (2018), 'Notorious killers of the 1970s', *CNN Entertainment*, online: <https://edition.cnn.com/2015/07/08/entertainment/the-seventies-the-decades-worst-killers/index.html>, [dostęp: 04.04.2021].
- BURGER, ALISSA (2016), *Teaching Stephen King: Horror, the Supernatural and New Approaches to Literature*, London: Palgrave Macmillan.
- COLLINGS, R. MICHAEL (2008), *The Many Facets of Stephen King*, San Bernardino: Borgo Press.
- COPPER, BASIL (1977), *The Werewolf in Legend, Fact and Art*, New York: St. Martin's Press.
- COUDRAY, CHANTAL BOURGALT DU (2006), *The Curse of the Werewolf: Fantasy, Horror and the Beast Within*, London, New York: I.B. Tauris.
- DANESI, MARCEL (2016), *The "Dexter Syndrome": The Serial Killer in Popular Culture*, Pieterlen: Peter Lang Inc., International Academic Publishers.
- DIXON, WHEELER WINSTON (2017), 'The Ghost of Frankenstein: The Monster in the Digital Age', *Quarterly Review of Film and Video*: 34, ss. 509-519.
- GEORGE, SAM, BILL HUGHES (2019), 'Werewolves and Wildness', *Gothic Studies*: 1 (21), ss. 1-9.
- GRIXTI, JOSEPH (1995), 'Consuming Cannibals: Psychopathic Killers as Archetypes and Cultural Icons', *Journal of American Culture*: 18 (1), ss. 87 – 96.
- HOPPENSTAND, GARY, R. B. BROWNE (1987), *The Gothic Stephen King: Landscape of Nightmares*, New York: Popular Press.
- JENKINS, PHILIP (1995), *Using Murder: The Social Construction of Serial Homicide*, New York: A. de Gruyter.
- KING, STEPHEN (2015), *Człowiek, który kochał kwiaty*, przekł. Michał Jakuszeski, w: Stephen King, *Nocna Zmiana*, online: <https://docer.pl/doc/88ss0>, [dostęp: 02.04.2021].
- KING, STEPHEN (1981), *Danse Macabre*, przekł. Paulina Braitler, Warszawa: Prószyński I S-ka [Edycja Epub].

- KING, STEPHEN (1999), 'Introduction', w: Stephen King, *Salem's Lot*, New York: Pocket, ss. 15-22.
- McKAY, ROBERT, JOHN MILLER (2017), *Werewolves, Wolves and the Gothic*, Cardiff: University of Wales.
- MICHLIN, MONICA (2012), 'The Haunted House in Contemporary Filmic and Literary: Gothic Narratives of Trauma', *Transatlantica*: 1, online: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwif_oHdqczvAhVJUxoKHTRfAHMQFjABegQIAxAD&url=http%3A%2F%2Ftransatlantica.revues.org%2Fpdf%2F5933&usg=AOvVaw36_ejKhQXyy6DiQW7YTNvA [dostęp: 02.04.2021].
- MIQUEL-BALDELLOU, MARTA (2013), 'Pet Sematary, or Stephen King Re-Appropriating the Frankenstein Myth', *Herejía y Belleza: Revista de Estudios Culturales Sobre el Movimiento Gótico*: 1, ss. 105-120.
- MURPHY, JESSICA (2018), 'Why were there so many serial killers in the 1980s?', *BBC News*, online: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-45324622> [dostęp: 04.04.2021].
- NAPIER, WILL (2008), 'The Haunted House of Memory in the Fiction of Stephen King', online: <http://theses.gla.ac.uk/516/1/2007napierphd.pdf> [dostęp: 03.04.2021].
- NORMAN, TARYN LOUISE (2012), 'Gothic Modernism: Revising and Representing the Narratives of History and Romance', online: https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2549&context=utk_graddiss&httpsredir=1&referer= [dostęp: 03.02.2021].
- RADFORD, BENJAMIN (2012), 'Werewolves: Lore, Legend & Lycanthropy', w: *Live Science*, online: <https://www.livescience.com/24412-werewolves.html> [dostęp: 02.04.2021].
- RAMSLAND, KATHERINE (2006), 'Inside the Minds of Serial Killers: Why They Kill', Westport: Praeger Publishers, online: <http://repository.umpwr.ac.id:8080/bitstream/handle/123456789/194/Inside%20the%20Minds%20of%20Serial%20Killers%20-%20Why%20They%20Kill.pdf?sequence=1> [dostęp: 02.04.2021].
- REYES, XAVIER ALDANA (2013), 'Gothic Horror Film, 1960-present', w: Glennis Byron, Dale Townshend (red.), *The Gothic World*, New York: Routledge, ss. 389-398.
- RIQUELME, JOHN-PAUL (2008), 'Gothic and Modernism: Essaying Dark Literary Modernity', Baltimore: Johns Hopkins University Press, online: <https://>

- archive.org/details/gothicmodernisme0000unse/page/n1/mode/2up?q=history+itself [dostęp: 02.04.2021].
- SCHMID, DAVID (2005), *Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture*, Chicago: University of Chicago Press.
- SEARS, JOHN (2011), *Stephen King's Gothic*, Cardiff: University of Wales Press.
- SENF, CAROL (1998), *Dracula: Between Tradition and Modernism*, New York: Twayne Publishers.
- SIMPSON, L. PHILIP (2000), *Psycho Paths: Tracking the Serial Killer Through Contemporary American Film and Fiction*, Illinois: Southern Illinois University Press.
- STRENGELL, HEIDI (1984), *Dissecting Stephen King: From the Gothic to Literary Naturalism*, Wisconsin: Popular Press.
- THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW (1975), online: *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZCZDWZFtyWY> [dostęp: 01.04.2021].
- TRUSSONI, DANIEL (2014), 'Stephen King's *Revival*', *The New York Times*, online: <https://www.nytimes.com/2014/11/23/books/review/stephen-kings-revival.html> [dostęp: 05.04.2021].
- VRONSKY, PETER (2018), *Sons Of Cain: A History of Serial Killers from the Stone Age to the Present*, New York: Berkley [Edycja Epub].
- WINTER, DOUGLAS. E. (1984), *Stephen King: The Art of Darkness*, Boston: Dutton.

Tajemnicza kobieta w imaginariach Poego i Cormana. O formach poddania się upiornej żeńskiej sile („przykład Morelli”)

IWONA KOLASIŃSKA-PASTERCZYK

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
iwona.kolasinska-pasterczyk@uj.edu.pl

Fantastyczna wyobraźnia Edgara Allana Poego inspirowała wielu twórców, także filmowców. Jednym z nich był Roger Corman, który w pierwszej połowie lat sześćdziesiątych nakręcił osiem filmów opartych na opowiadaniach mistrza noweli fantastycznej i przedstawiciela romantyzmu w literaturze amerykańskiej. Pomysł zrodził się z namysłu nad istotą grozy. W odczytaniu utworów Poego, Corman wykazał się inwencją w zakresie fabuły (modyfikując historie) i obrazowania, co zadecydowało o indywidualnym, rozpoznawalnym stylu. Jego seria filmów na podstawie twórczości Poego to unikatowy przykład konsekwentnej wizji mrocznej twórczości autora prozy poetyckiej. W efekcie powstały filmy z „ducha Poego”, zaświadczone o paralelnych imaginariach.

Imaginarium Poego: motyw „tajemniczej kobiety”

Jedną ze składowych imaginariów Poego jest motyw „tajemniczej kobiety”. Wizja „idealnej kobiety” w ujęciu Poego kształtowała się w całej jego twórczości, w poezji, opowiadaniach a także esejach krytycznych, w szczególności

w *The Philosophy of Composition (Filozofii kompozycji)* (Weekes 2007:148). Znaczące miejsce w jego twórczości zajmuje cykl nowel poświęconych wyłącznie kobiecie i miłości. Na cykl historii z „tajemniczą kobietą” złożyły się: *Berenice* (z początków jego kariery, około 1833 roku), *Morella* (powstała w kilka tygodni po *Berenice*, opublikowana w 1835 roku¹), *Ligeja* (z 1838 roku), *Eleonora* (z 1842), *Portret owalny* (pierwsza wersja pt. *Życie w śmierci* z 1842 roku, druga *The Oval Portrait* z 1845), *Spotkanie* (*The Assniation*, z 1833)². Cztery pierwsze opowiadania z kobiecymi imionami w tytułach są „rozpisana na części fantazją Poe’go na temat idealnej miłości. Idealnej, ale i przeklętej” (Płaza 2010: 773; 774). Cykl nowel Poe’go z „tajemniczą kobietą” stanowi spójną i odrębną całość, co nie oznacza, że ten typ kobiety jest wyłącznie w nich obecny. Wśród opowiadań grozy spoza cyklu jest choćby *Zagłada domu Usherów* (*The Fall of the House of Usher*, z 1839 roku) wiążąca egzystencjalną trwogę bohatera i narratora z upiorną siłą niewieścii. Opowiadania cyklu złożyły się na spójną wizję idealnej, to jest tajemniczej damy i miłości (przeklętej, niszczącej). Łączy je temat śmierci kobiety w rozkwicie jej młodości i miłość-nienawiść naznaczona znamieniem śmierci. Centrum uniwersum grozy stanowi tajemnicza niewiasta wykluczona przez śmierć i interweniująca zza grobu. „Idealna kobieta” Poe’go jest zwykle istotą o „nie-realnym blasku” i „znikomej powłoce”³. Motywem przewodnim cyklu jest nierozzerwalna więź bohatera (z reguły również narratora) z przedstawicielką płci pięknej, utrzymująca się pomimo faktu jej śmierci a wręcz nasilająca się

¹ W 1935 roku *Morella* została opublikowana po raz pierwszy na łamach *Southern Literary Messenger*, jej poprawiona wersja przedrukowana została w grudniu 1839 roku na łamach „*Burton’s Gentleman’s Magazine*”. Pierwsza publikacja zawierała dodatkowo wiersz pt. *Hymn* (śpiewany przez Morellę), później ukazał się osobno jako *A Catholic Hymn*.

² W Polsce cykl nowel Poe’go poświęconych miłości i kobiecie jako odrębna całość opublikowany został tylko raz. To wydanie: Edgar Allan Poe, *Nowele o miłości*, przekł. Gustaw Beilin, Warszawa 1912. Kolejność zamieszczonych w tej książce opowiadań to: *Eleonora*, *Ligeja*, *Morella*, *Berenice*, *Portret owalny* i *Spotkanie*. Najnowsza i zarazem najobszerniejsza polska edycja opowiadań pisarza to: Edgar Allan Poe, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, oprac. Maciej Płaza, Poznań: Vesper 2010. Znalazło się w niej pięć opowiadań o miłości i kobiecie z wyjątkiem *Spotkania*.

³ Nie podawałam w tym przypadku przypisu do konkretnego tekstu, ponieważ ten fragment dotyczy syntetycznego ujęcia, w oparciu o różne nowele Poe’go o kobiecie, modelu idealnej kobiety Poe’go. Te określenia pojawiają się w *Morelli*, ale także w innych utworach. Ponieważ są charakterystyczne dla opisów Poe’go i powtarzalne, dlatego ujęto je w cudzysłów.

po niej. Nowele odznaczają się rygorystyczną kompozycją podporządkowaną końcowemu efektowi makabry, związanemu z interwencją kobiety. Większość opowiadań o miłości i kobiecie, poza *Berenice*, została oparta na schemacie relacji pomiędzy bohaterem a jego dwiema oblubienicami – małżonką, która umiera i jej następczynią, rywalką, która zajmuje jej miejsce.

Każda z nowel coś wnosi w kreację obrazu „idealnej kobiety” Poe'go i ukazuje związaną z nią traumę bohatera. Z *Berenice* wywodzi się motyw monomanii (Egeusza owładniętego obsesją uwolnienia się od obrazu zmarłej kuzynki Berenice) redukującej kobietę do fetysza – jej śnieżnobiałych zębów, których usunięcie (po śmierci) jest formą pozbycia się traumy związanej z makabryczną wizją *vagina dentata*. Obsesja obrazem zmarłej kuzynki przybiera formę „fetyszyzmu erotycznego związanego z odruchami zbrodniczymi” (Lyra 1973: 171,172) i prowadzi do, budzącego zgrozę, pogwałcenia grobu. Końcowy efekt makabry powiązany zostaje z kobietą (rozbicie hebanowej szkatułki, z której wypadają śnieżnobiałe zęby, demaskuje zbrodnię Egeusza, zeszczenie zwłok kobiety). W *Berenice* ma też swe źródło motyw transformacji postaci kobiecych związany ze zmianą koloru włosów (z czarnego na żółty), w wyniku choroby lub w chwili śmierci. Rodowód tego obrazu Poe'go odnaleźć można w wierszu o Sędziwym Marynarzu (*Rymy o Sędziwym Marynarzu* z tomu *Lyricall Ballads*, 1798) Samuela Taylora Coleridge'a. U Poe'go ta metamorfoza stała się symbolem „Życia w Śmierci” (Bonaparte 1971:508). Powtórzył go w *Ligei*, w opisie metempsychicznej przemiany kobiet (ciemnowłosa Ligeja zmienia się w jasnowłosą Rowenę). *Morella* i *Ligeja* to wizje miłości totalnej, zaborczej (ze strony kobiety), przekraczającej granice śmierci. Nowele łączy okrutny fantazmat woli życia, która nie umiera wraz z ciałem (kobiety). Ich fabuły są oparte na motywie interwencji i zemsty dokonanej z za grobu – zrealizowanych w metempsychozie i magii słowa, które zabija (w *Morelli*), pomsty poprzez reinkarnację ducha i transformację postaci, która również morduje (w *Ligei*). Oba opowiadania są kwintesencją horroru w rozumieniu Poe'go jako jedynej emocji autentycznej, jako że „jest to zawsze emocja czysta bez żadnej racjonalnej podbudowy” (Wilson 1966:148). Z *Eleonory*, najbardziej poetyckiego z opowiadań miłosnych Poe'go, historii związku ognistych dusz rozwijającego się w Dolinie Barwistych Traw nad Rzeką Milczenia, osobliwej krainie o bujnej roślinności, wywodzi się motyw triumfu Ducha Miłości, Ducha zmarłej Eleonory i motyw natury umierającej wraz ze śmiercią kobiety, czyli prototyp martwego pejzażu. W tym opowiadaniu kobieta również umiera w pełni swej krasy – „rozkwitła tylko po to [...], by dojrzeć do zgonu” (Poe

2010: 51), ale jej „życie”⁴ trwa w innym wymiarze, przez znaki obecności z zaświatów. Tyle że, inaczej niż w pozostałych opowiadaniach, zapowiedź interwencji zmarłej z zaświatów znajduje odbicie jedynie w naturze, z której wyraźnie pierzchło życie – „Przypała krasa zielonych kobierców. Zanikły kolejno rubinowe asfodele” (Poe 2010:52). Znikające asfodele symbolizują tu „Życie w Śmierci”⁵, jako że roślina ta (złotowłos, złotogłów) w kulturze łączona jest ze śmiercią, światem zmarłych, smutkiem, melancholią, wiecznością, a na przykład Grekom kojarzyła się „z bladością zmarłych i wyobrażeniem melancholii zaświatów” (Kopaliński 1990:498). Opowiadanie *Eleonora* przynosi zaskakujące rozwiązanie, odmienne niż w *Morelli* czy *Ligei*, bowiem miast zemsty z za grobu, następuje zwolnienie wiarołomcy z uczynionych ślubów. Następczyni pierwszej żony Eleonory, Ermengarda, nie zostanie okrutnie pomszczona. Optymistyczny epilog, który miał anulować wrażenie grozy emanujące z *Morelli* czy *Ligei*, nie jest jednak pozbawiony ironii. *Portret owalny* i *Spotkanie* to dwa opowiadania z motywem portretu kobiety i tajemnicy jego oddziaływania. W *Owalnym portrecie* to wizerunek kobiety „nadludzkiej piękności” oznacza „życie samo” (Poe 2010:190; powiązane ze śmiercią modela). Jego tajemnica tkwi w tym, iż „w wyrazie nie różnił się on niczym od życia” (Poe 2010: 189) i to było przyczyną – jak utrzymuje narrator, że go „zmieszał, opętał i przeraził” (Poe 2010: 189). W tej historii dzieło malarza pochłania życie oryginału, zaś zachwyty malarza po jego ukończeniu przeradza się w trwogę, woła więc głośno: „Ależ to Życie samo” (Poe 2010: 190), po czym, gdy się odwraca, by spojrzeć na „swoją miłą” (Poe 2010: 190), okazuje się, iż „Już nie żyła!” (Poe 2010: 190). *Portret owalny* to kolejne źródło motywu czystej idei „Życia w Śmierci”. W *Spotkaniu* portret utrwalający nadludzkie piękno kobiety, skażone smutkiem śmierci, antycypuje spotkanie idealnych kochanków w Cichej Dolinie. Jest to historia miłości niemożliwej z naczelną ideą „spotkania w Śmierci”.

W *Philosophy of Composition* Poe pisał, że temat śmierci pięknej kobiety jest „najpiękniejszym ze wszystkich możliwych tematów poetyckich” (Praz 2010: 400). Pierwszym imieniem kobiecym, jakie się pojawiło w jego utworach,

⁴ Cudzysłów został użyty tutaj dlatego, że chodzi o dość specyficzne życie po życiu, w wymiarze duchowym, co autorka rozdziału pragnie zaznaczyć.

⁵ Wyjaśnić tu trzeba, że jest to taki specyficzny motyw u Poego, stąd ujęcie go w cudzysłowie. Poe przejął go od Coleridge’a, ale też jego *Portret owalny* po raz pierwszy został opublikowany w 1842 roku pod tytułem *Życie w śmierci*. Motyw ten w różnych, ale zbliżonych wariantach pojawia się w wielu utworach Poego.

była Helena. *To Helen* jest jednym z dwu wierszy z tym imieniem w tytule. Został napisany na cześć Jane Stanard, przedwcześnie zmarłej matki przyjaciela z dzieciństwa Roberta Stanarda (Burns 2002: 2). Wielokrotnie powielany przez Poe'go temat śmierci niewiasty w rozkwicie jej młodości bywa wiązany z jego traumatycznymi doświadczeniami życiowymi, syndromem straty bliskich mu kobiet – przedwczesnej śmierci matki Elizabeth Arnold Hopkins Poe (która zmarła na gruźlicę w 1811 roku), co sprawiło, że dorastał z dojmującym poczuciem sieroctwa, Jane Stanard, najważniejszej po matce kobiety w życiu dorastającego Poe'go (zmarłej wskutek obłądu w 1824 roku), Frances Valentine Allan, przybranej matki⁶, która odeszła z powodu bliżej nieokreślonej choroby wewnętrznej w 1829 roku i wreszcie jego kuzynki, a zarazem żony, Virginii Elizy Clemm Poe, która umarła na gruźlicę po pięciu latach zmagania z chorobą w 1847 roku, w wieku dwudziestu czterech lat. Plotki o romansie Poe'go z Elizabeth Fries Ellet sprawiły, iż na łożu śmierci Virginia twierdziła, że to Ellet ją zamordowała. Pośmiertny wizerunek Virginii na zlecenie Poe'go został utrwalony na portrecie namalowanym akwarelami. Virginia ponoć obiecała mężowi, że po swoim zgonie zostanie jego aniołem stróżem. Uważa się, że walka Virginii z chorobą i jej śmierć wpłynęły na prozę Poe'go. Wiele jego utworów interpretuje się autobiograficznie. Z kolei, powzięty przez Poe'go w dwa lata po utracie żony, zamiar odbudowy życia osobistego przez ponowny związek małżeński udaremniła jego własny koniec, który nastąpił 7 października 1849 roku. W pewnym sensie scenariusze znane z opowiadań Poe'go napisało samo życie. W psychoanalitycznych interpretacjach jego opowiadań pojawia się nawet teza o tym, że historie o kobietach trawionych „tajemniczą chorobą” to w istocie „opowieści o matce”⁷ (refleks przymusu powtórzenia traumatycznego przeżycia). To niezatarte piętno śmierci odcisnięte na życiu Poe'go, przenosi się na bohaterki jego opowiadań – Berenice, Morellę, Ligeję, Eleonorę i inne.

Poe dał dekadencją wizję miłości. W jego twórczości miłość możliwa i niemożliwa wyraźnie zostały rozgraniczone. Miłość możliwa to naznaczona znamieniem śmierci, na co wskazuje *passus* w tekście *A Romance*: „Mogłem kochać tylko tam, gdzie Śmierć mieszała swój oddech z oddechem piękna – zaś Hymen, Czas i Przeznaczenie wkradły się między nią a mnie” (Praz 2010: 400).

⁶ Małżeństwo Frances i John Allan formalnie nie adoptowali Edgara, ale otoczyli go opieką po śmierci jego matki. W grudniu 1811 roku ochrztili go, dając mu imię Allan.

⁷ Te tropy interpretacyjne pojawiają się u Marii Bonaparte.

U Poeego romantyzm przeszedł w późną fazę manierystyczną, noszącą znamiona wpływów europejskiego dekadentyzmu. Późna faza romantyzmu w literaturze amerykańskiej, ukształtowana pod wpływem dekadentyzmu przyniosła krytykę optymistycznych ideałów, stanowiących spuściznę apolińskiego oświecenia. Wyrazem tej tendencji jest wprowadzenie do literatury amerykańskiej dominującej nad mężczyzną „tajemniczej kobiety”.

Corman versus Poe

Na cykl filmów Rogera Cormana nawiązujących do prozy Poeego, złożyły się: *Zagłada domu Usherów* (*House of Usher/The Fall of the House of Usher*, 1960), *Studnia i wahadło* (*The Pit and the Pendulum*, 1961), *Przedwczesny pogrzeb* (*The Premature Burial*, 1962), *Opowieści niesamowite* (*Tales of Terror*, 1962), *Kruk* (*The Raven*, 1963), *Nawiedzony dom* (*The Hounted Palace*, 1963), *Maska Czerwonego Moru* (*The Masque of the Red Death*, 1964), *Grobowiec Ligei* (*The Tomb of Ligeia*, 1965). Inspiracje Cormana opowiadaniem Poeego nie oznaczają jednak kopiowania literackich pierwowzorów. Każdy z filmów to wariacja na ich temat, „twórcza zdrada” (Eskarpit 2012)⁸, osnucie nowej historii wokół wzorca wyznaczonego przez Poeego, polegające na wplataniu w nią wątków czy obrazów z innych nowel, niebędących bezpośrednimi pierwowzorami. Corman pozostał wierny temu, co stanowiło istotę imaginarium Poeego. Choć na osiem filmów powstałych w oparciu o twórczość mistrza literatury grozy tylko nowela filmowa *Morella* z *Opowieści niesamowitych* i wieńczący cykl adaptacji *Grobowiec Ligei* nawiązują do nowel Poeego poświęconych kobiecie i miłości, to wszystkie stanowią potwierdzenie paralelnych imaginariów.

Efekt grozy jest w tych produkcjach pochodną nastroju, który tworzą między innymi dekoracje w stylu gotyckim, zbudowane przez Dana Hallera (Kołodziej 2006: 435), czy plenery z ruinami kamiennej budowli (jak ruiny opactwa i zamek Acre Priori w hrabstwie Norfolk w *Grobowcu Ligei*; Kołodziej 2006:438), tonacja kolorystyczna wynikająca z zastosowania systemu Pathécolor, narzucająca określony klucz wizualny różnicujący wnętrza i zewnętrzne, kreacje głównych postaci męskich przez Vincenta Price’a w duchu stylizacji

⁸ Terminu tego użył Robert Eskarpit a odnosi się on do „filmowych aktów zdrady”, będących świadectwem lektury tekstu literackiego (twórczej lektury, która za każdym razem decyduje o „życiu dzieła”; Eskarpit: 2012)

na symbole dekadencji, pełne fantazji scenariusze Richarda Mathesona (do czterech filmów) odkrywające i wzmacniające podteksty erotyczne historii Poe'go, klaustrofobia scenerii, obsesyjna powtarzalność ważnych dla Poe'go motywów, zgodne z intencją Poe'go obrazowanie rozkładu świata przenikniętego duchem dekadencji, stwarzanie klimatu tajemnicy. Poe widziany oczyma Cormana to cykl „kameralnych opowieści grozy bliskich w duchu oryginałom” (Rutkowski 2010: 231), utrzymany w konsekwentnej stylistyce (tworzącej umowność rzeczywistości), wykorzystujących efekt makabry, ale i budowanie dystansu na podłożu ironii.

Nawiązując do rygorystycznej zasady kompozycji opowiadań Poe'go, podporządkowanej nadrzędnemu celowi, jakim był końcowy efekt makabry (wzmocniony drastyczną puentą), Roger Corman epilogi swoich filmów skonstruował w oparciu o regułę trzech kulminacji: efekt makabryczny (związany z dominacją żywiołu kobiecego), uprzywilejowany obraz płomieni (czyli męskiego znaku ognia), poetycka puenta (o funkcji nastrojotwórczej, cytata z Poe'go). Swoisty łącznik obu uniwersów – opowiadań Poe'go i filmów Cormana – stanowi założona perspektywa ironii. U Poe'go dystans wobec opisywanych zdarzeń był pochodną konstrukcji narratora – na przykład narrator *Morelli* cierpi na permanentny stan rozdrażnienia, natomiast *Ligei* skarży się na nadwątloną pamięć, co obu czyni narratorami niewiarygodnymi (ze względu na zaburzoną percepcję). Charakterystyczne dla nowel Poe'go z „tajemniczą kobietą” równoczesne prowadzenie narracji i bycie postacią, z racji odmienności medium filmowego, nie było możliwe do powtórzenia przez Cormana. W jego filmach subiektywizacja dokonuje się niejako obok nadawcy, za sprawą nasycenia przekazu osobowością najczęściej postaci granych przez Vincenta Price'a, które odpowiadają typom psychicznym narratorów Poe'go.

Choć na serię filmów inspirowanych twórczością Poe'go złożyły się swoiste adaptacje najpopularniejszych nowel a nie cyklu poświęconego kobiecie, to w każdym z nich rola kobiety została uwypuklona (w porównaniu do pierwowzoru) a obsesyjne obrazy, motywy, tematy z nich się wywodzące zostały wtopione w inne historie i uległy przetworzeniu. I tak na przykład wywodzącym się z *Berenice* motywem zmiany koloru włosów (z czarnego na żółty) w chwili śmierci posłużył się reżyser w noweli filmowej *Morella* i w *Grobowcu Ligei* (gdzie ciemnowłosa Ligeja zmienia się w jasnowłosą Rowenę). Motyw umierającej wraz ze śmiercią kobiety natury, pochodzący z *Eleonory*, można uznać też za prototyp obrazów „martwego pejzażu” w wielu filmach Cormana, w szczególności eksponowanego w formie lejtymotywu zewnątrz gotyckiego domostwa, między

innymi w *Morelli*, ale także w historii Roderyka i Madeline w *Zagładzie domu Usherów* (choć w tym wypadku wizja „martwego pejzażu” ma też swe źródło w literackim pierwowzorze filmu). Także opowiadania Poe’go z motywem malarzkiego wizerunku kobiety (*Owalny portret*, *Spotkanie*) pośrednio zainspirowały Cormana. Portrety przodków stają się znaczącym rekwizytem w *Zagładzie domu Usherów*, obraz przypomina też o „obecności nieobecnej” w noweli filmowej *Morella*, gdzie zgodnie z intencją Poe’go jest nośnikiem idei „Życia w Śmierci”. *Morellę* i *Grobowiec Ligei* Cormana łączy, kluczowa dla źródłowych opowiadań, idea woli życia, która nie umiera wraz z ciałem. To, jak Corman zmierzył się z charakterystyczną dla imaginarium Poe’go tajemniczą kobietą o „nierealnym blasku”, wykluczoną przez śmierć w kwiecie wieku i interweniującą zza grobu, najlepiej ilustruje jego wersja noweli *Morella*. To tu najwyraźniej ukształtował się model Persony Poe’go – „tajemniczej kobiety”, której status bytowy został określony przez ściśły związek z narratorem-bohaterem.

Poe: Magia słowa, które zabija... (*Morella*)

W kompozycji opowiadania *Morella* Poe posłużył się zasadą symetrii – historia rozwija się wokół epizodu centralnego (śmierci Morelli, która zbiega się z narodzinami dziecka), stanowiącego rodzaj osi narracji dzielącej ją na dwie części – pierwszą, zogniskowaną na postaci Morelli (żony bohatera-narratora), drugą, skoncentrowaną na jej bezimiennej (do pewnego momentu) córce. *Morella* ma ponadto konstrukcję ramową, jaką tworzą dwa epizody: ślubu z Morellą (wspomnianego, ale nie opisanego) i ceremonii chrztu (podczas której córce zostanie nadane imię tej, która umarła). W części pierwszej opowiadania pierwszoosobowy narrator i równocześnie bohater koncentruje się na opisie charakteru i zmienności swoich uczuć wobec Morelli – żony. Ewolują one od głębokiego uczucia duchowego niekorespondującego z żądzą ciała (nie „płomienia Erosa” lecz „żaru dusz”) (Poe:1912:47), poprzedzającego zaślubiny, przez fascynację nieprzeciętną umysłowością kobiety (wyróżniającą się wiedzą, wszechstronnymi zdolnościami, potężnym umysłem, znajomością pism mistycznych, zagadkowością, cechami, które czynią ją jego „duchowym przewodnikiem”), po narastającą niechęć wobec niej i pożądanie śmierci kobiety. Ekspozycją ponadprzeciętnych walorów umysłu Morelli, przeciwstawione są atrybuty jej cielesności, które składają się na „znikomą powłokę” (Poe 1912:51; chłodne dłonie, białe palce, melancholijne oczy), a w końcu uwagę przykuwają

symptomy jej cielesnego wyniszczenia: „gryzła się i nikła i więdła z dnia na dzień. Z czasem wykwitł na jej obliczu rumieniec szczególnie, nabrzmiały niebieskie żyłki na jej skroni bladej i wysokiej” (Poe 1912:50)⁹. Obojętność i chłód wobec żyjącej, znużenie, a nawet wrażenie przytłoczenia zagadkowością żony ustępują miejsca gwałtowności uczuć, związanej z pragnieniem jej śmierci: „...z głębokim żącym pożądaniem czekałem godziny odejścia Morelli” (Poe 1912: 51) – wyznaje narrator.

Znamienne, że u Poe'go uczucie przywiązania do Morelli nazywanej „przyjaciółką” (różne od pożądania i miłości) z wczesnej fazy związku (przed i tuż po ślubie) przybiera bardziej żarliwą formę (zbliżoną do żądz) w chwili jej śmierci; stan wcześniejszego upojenia ustępuje przerażeniu, a wzór piękna przyprawia o doznanie grozy. Niechęć wobec żyjącej, w myśl słów umierającej – niczym przepowiedni Sybilli – ma ustąpić jej uwielbieniu po śmierci: „Umieram, a przecie żyć będę. [...] Dni, kiedy mnie kochać mogłeś, nie nadeszły nigdy, lecz tę, którejś nie cierpiał za życia, wielbić będziesz po śmierci. [...] Powtarzam, umieram. Lecz żyje we mnie zarodek miłości, którą ty – ach, jak słabo! – ku mnie – ku Morelli – żywiłeś. A kiedy duch mój odleci, dziecko żyć będzie – twoje dziecko – i moje – Morelli. [...] Nieznane ci będą mirty i latorośl winna, i na podobieństwo muzułmanina z Mekki nosić będziesz na ziemi całun śmiertelny” (Poe 1912: 52). W opowiadaniu Poe'go śmierć Morelli jest utożsamiona z zamilknięciem jej głosu: „Umarła – i skonał głos jej przepiękny, głos jej przeraźliwy” (Poe 1912:52). W istocie to głos umiera, ów „dźwięczny głos”, który stwarzał osobę (nie przypadkiem akcenty zostają położone na brzmienie imienia bohaterki, cudowne brzmienie jej głosu, wsluchiwanie się „ucznia” w słowa żony – „duchowego przewodnika”, piętno słów umierającej, złowróżbnych niczym klątwa, samospełniająca się przepowiednię w chwili wypowiedzenia magicznego imienia zmarłej, zemstę zrealizowaną w magii słowa, które zabija). Powstaje wrażenie jakoby Morella istniała poprzez swój głos, a ten z kolei wybrzmiewa dzięki podmiotowi, który mówi. W *Morelli* Poe'go istnieje ścisła zależność pomiędzy narratorem-bohaterem i jego przyjaciółką, określaną jako syndrom duchowego pokrewieństwa czy wręcz „osobowej identyczności” (Poe 1912:49) (*principium individuationis*, która „zatraca się lub nie wraz ze śmiercią”; Poe 1912: 50). Ta zależność sprowadza się do serii paradoksów. Bezimienny

⁹ Cytaty podaję za przekładem Gustawa Bellina, w niektórych partiach tekstu lepiej oddającym niż w przekładzie Bolesława Leśmiana, stronę melodyczną języka.

bohater-narrator opowiada historię kobiety o imieniu Morella (to wariant z „uprzedmiotowionym” narratorem i kobietą jako dominującym podmiotem). Choć podmiotem, który mówi, zatem snującym narrację jest mężczyzna, to kobieta – Morella wydaje się być o wiele bardziej „rozmowna” (swą umysłowością przewyższa bohatera). U podłoża relacji pomiędzy mężczyzną i kobietą leży niejasna intensywność wzruszeń – żarem płonie dusza, ale milczą ich zmysły. Te mężczyzny budzą się nie wobec żywej, lecz umierającej Morelli (w postaci żądy, by ujrzeć ją martwą). Obie Morelle (zarówno matka, jak i córka) *de facto* nie istnieją samodzielnie, nie zdołały się uniezależnić od narratora i pośrednio autora. Czytelnik postrzega je poprzez pryzmat widzenia narratora – wie o nich tylko tyle, na ile pozwala mu na to narrator. Równocześnie narrator nie jest w stanie wyzwolić się od obrazu idealnej kobiety – tej, która fascynuje i przeraża. By mężczyzna mógł zaistnieć jako podmiot w świecie Poe’go, potrzebna jest mu idealna kobieta o nierealnym blasku, niewiasta, którą choroba pozbawia blasku a śmierć pozornie wyklucza (czy za życia bowiem, czy po śmierci, niesie zagrożenie – stąd motyw kobiety, która choć umiera, interweniuje zza grobu).

W opowiadaniu *Morella* tytułowa bohaterka wprawdzie umiera, ale odradza się w obrazie swej córki. Druga część noweli zogniskowana jest na dziecku, które „umierając na świat wydała” (Poe 1912:52), dziewczynce, która „wiernym była odbiciem tej, co odeszła” (Poe 1912:53). Płomienną miłość, której bohater nie żywił do żony, kieruje po jej śmierci ku córce: „kochałem ją miłością tak żarliwą i silną, że zdała mi się z zaświatów potęgą” (Poe 1912:53). Wraz z dorastaniem i duchowym rozwojem dziewczynki, ojciec spostrzega u niej „zdolności niezwykle i dojrzałą zupełnie świadomość kobiecą” (Poe 1912:53) oraz cechy zatrwającego podobieństwa „córki do matki, posępnej a zmarłej” (Poe 1912: 54). Z upływem czasu dziecko staje się repliką matki – cechy podobieństwa zdradza zarys jej wysokiego czoła, jedwabiste sploty włosów, białe palce, muzyka głosu, zwroty „mowy umarłej” (Poe 1912: 54, 55, a przede wszystkim jej śmiech – „był on nie tylko do śmiechu Morelli podobny – był to śmiech ten sam!” (Poe 1912: 54) i jej oczy – „były do oczu Morelli podobne, ale często wdzierało się córki spojrzenie w głębinę duszy mej z przenikliwością tak wstrząsającą, tylko oczom Morelli właściwą” (Poe 1912: 54). O ile pośpieszny rozkwit jej ciała budzi zadziwienie, o tyle niezwyklej rozwój jej istoty duchowej napawa przerażeniem. Podobieństwo (córki do zmarłej) graniczące z tożsamością, przejmuje bohatera dreszczem i stanowi „pokarm” dla kłębiących się myśli. Zmarła, choć nieobecna, ujawnia się w wizerunku córki, dla której matka z woli ojca pozostaje tajemnicą – „Imię Morelli umarło wraz z nią. Nigdy córce o matce nie mówiłem” (Poe 1912:55).

Tymczasem córka do dziesiątego roku życia pozostaje bezimienną, nazywaną przez ojca mianem zastępczym (opisowym) – „dziecko me” i „kochanie” (Poe 1912: 56) „umiłowanym stworzeniem”, „moją miłością”, „moim dzieckiem” (Poe 1912: 56). Opowiadanie Poe'go zamyka ceremonia chrztu, podczas której ojciec chrzci dziecko imieniem zmarłej, a ono przemawia jej głosem: „Tu jestem!” (Poe 1912: 56). Jeśli znakiem śmierci Morelli-matki było zamilknięcie jej dzwicznego głosu, to brzmienie jej imienia zakłócające pokój pogrzebanej, przywodzi cień śmierci, kładący się na twarzy córki. Nadanie imienia zmarłej jest symbolicznym dopełnieniem kształtowania się tożsamości dziecka – przejęcia czyjejś tożsamości, które wyklucza własną, co oznacza śmierć. Druga śmierć Morelli-córki, przywołuje do istnienia jedynie szept i cień: „I nie wiedziałem nic więcej o czasie upływie, i zgasła na firmamencie losu mego gwiazda, i ziemia światło swe utraciła, a postacie, które ją ożywiały, błędziły wkoło mnie, by cień, a wśród nich widziałem tylko – Morellę! Wiatry niebiańskie jednym tylko dźwiękiem szumiały, a wiecznych wód fale jedno tylko wciąż szeptały: Morella!” (Poe 1912: 56).

Główny pomysł, wokół którego osnuł swoją historię w opowiadaniu *Morella* Poe, to znaczenie i dźwiękowy walor słowa, a w szczególności magia imienia, którego brzmienie ożywia widma bądź je unicestwia. Postaci kobiet w opowiadaniu są nie tylko do siebie podobne (córka jest repliką matki), składają się na syntetyczny wizerunek kobiety (powielony również w innych opowiadaniach), ale też ich byt jest uzależniony od bohatera-narratora. W opowiadaniu nie chodzi jednak o zemstę Morelli z za grobu – matki na córce, której dane było doświadczyć tej płomiennej miłości, jakiej ona nie doznała – chodzi raczej o rozwiązywanie konfliktów emocjonalnych narratora-bohatera, związanych z lękiem przed (dominującą) kobietą. Stąd dopełnieniem historii jest pointa oparta na efekcie makabrycznym: „I śmiałem się długim śmiechem gorzkim, kiedy w dole, w który włożyłem drugą, nie znalazłem śladu pierwszej – Morelli...” (Poe 1912:57). Idealna kobieta Poe'go umiera, chociaż „nie umiera realnie, ponieważ żyje w nierealnym blasku” (Bonaparte 1966:175)¹⁰ w takim choćby, jak postaci przywołane imieniem Morella.

¹⁰ Pierwotnie tekst ten ukazał się w książce: Marie Bonaparte, Edgar A. Poe. Étude psychanalytique (Bonaparte 1933). Autorka interpretowała Morellę (podobnie jak Berenice) jako „jedną z wielu opowieści o matce” (Poe'go), jako przejaw przymusu powtórzenia tematu „niezaspokojonego libido” (Bonaparte 1933), które z góry skazuje bohatera na nieszczęścia.

Morella według Cormana – zemsta i triumf żywiołu kobiecego

Nowela filmowa *Morella* Rogera Cormana jest częścią jego *Opowieści niesamowitych* (powstałych w oparciu o scenariusz Richarda Mathesona, utrzymanych w stylistyce AIP¹¹) – tryptyku fantastycznych historii zogniskowanych na temacie śmierci (który dopełniają *Czarny kot* i *Prawdziwy opis wypadku z P. Waldemarem*). Każda z nich, zgodnie z intencją zawartą w utworach Poego, dotyka innego aspektu śmierci: *Morella* obrazuje „śmiertelny uścisk miłości”¹². Przyjęta konwencja opowiadania (motto wprowadzające, zawierające bezpośredni zwrot do odbiorcy oraz ujęcie poszczególnych historii w ramy motto i puenty), jak również obrazowania (klamra tworzona przez chwyt animacji rycin – w otwarciu i ustatycznieniu obrazu – w zamknięciu), służy podkreśleniu literackiej proveniencji filmu.

Wprowadzenie do *Opowieści niesamowitych* stanowią słowa (słyszalne z *offu*) wypowiedziane głosem Vincenta Price’a (odtwórcy głównych ról w poszczególnych nowelach), odnoszące się do inicjalnego obrazu (pulsującego krwistoczerwonego serca) i wyprzedzającego go, a potem towarzyszącego mu dźwięku (bicia serca): „Tak bije ludzkie serce. Usiądźcie nieruchomo i wsłuchajcie się w nie. Czy wasze serca biją w tym samym rytmie? Tak oto bije serce umierającego człowieka. Śmierć i umieranie to tematy, którymi się tu zajmiemy. Co dzieje się w chwili śmierci? Co dzieje się po niej?...” (Corman 1962). Bezpośredni zwrot do odbiorcy (podobnie jak w opowiadaniach Poego słowa narratora kierowane pod adresem czytelnika), monolog wypowiedziany skierowany do niego zawierający szereg pytań dotyczących tajemnicy śmierci, głos zewnętrzny (z *offu*) utożsamiony z głosem wewnętrznym (głosem aktora – odtwórcy pierwszoplanowych ról), chwyt zbliżenia dźwiękowego połączonego z planem bliskim serca (częścią zastępującą całość – umierającego człowieka) i konstrukcja ramy zewnętrznej opowiadania filmowego wprowadzającej w obrazy graniczne poszczególnych nowel – to zabiegi wskazujące na pewien rodzaj subiektywizacji (bardziej wrażeniowej niż formalnej) wizji filmowej (nawiązujący do konwencji 1-osobowej narracji Poego). Rama kompozycyjna filmu sugeruje ilustracyjny

¹¹ Niezależna wytwórnia American International Pictures.

¹² W nawiązaniu do intencji Poego każda dotyka innego aspektu śmierci. Pozostałe dwie: *Czarny kot* – idei „rozkoszy zemsty” (zza grobu), *Prawdziwy opis wypadku z P. Waldemarem* odsyła do „rzeczywistości” „po tej i tamtej stronie śmierci”. Podają za klasyfikacją wprowadzoną w *Spisie treści* do zbioru (Poe 2010: 5).

charakter przytoczonych historii (również ujętych w ramy), do których odsyła nadawca tych słów. Tożsamość głosu nadawcy i centralnych postaci męskich (kreowanych przez Vincenta Price'a), jak również nasycenie świata przedstawionego poszczególnych nowel ich osobowością, pozwala dopatrywać się jednej z technik subiektywizacji narracji filmowej – tak zwanej subiektywności swobodnie zależnej. To sposób Cormana na budowanie pokrewieństwa pomiędzy wizją filmową a jej literackimi prototypami. To zabieg przetworzenia sytuacji narracyjnej typowej dla opowiadań Poeo, zgodnie z możliwościami innego – to jest filmowego – medium.

Dopełnienie motta sugerującego „śmierć i umieranie” jako wiodący temat kolejnych opowieści stanowią słowa zapytania: „Co dzieje się po śmierci z kimś, kto nie chce być martwy, tak jak na przykład Morella?” (Corman 1962), wprowadzające widza w pierwszą z historii. Tło obrazowe dla nich stanowi natomiast najpierw rycina przedstawiająca kontur jakiegoś domostwa, rozświetlony poświatą księżycową, później animowana w żywy obraz tegoż, widzianego za dnia – stary ogromny drewniany budynek wzniesiony nad urwiskiem, na nabrzeżu, o które uderzają fale morskie. Posłużenie się efektem animacji ryciny (imitującej ilustrację z książki) wiąże opowieść filmową z jej literackim pierwowzorem. Kluczowe motywy wizualne tego przedstawienia przywołują zaś te charakterystyczne dla utworów Poeo: samotne domostwo na skalistym klifie wysuniętym w morze (jako miejsce akcji) wskazuje na izolację przestrzenną (podobnie jak w wielu opowiadaniach Poeo, których akcja osadzona była w enklawach oddalonych od cywilizacji), suche konary obumarłych drzew jako wyróżnik krajobrazu odsyłają do prototypu – martwego pejzażu Poeo (to jest obumierającej lub pozbawionej już witalności natury, jak między innymi w *Eleonorze*), morze i silne choć monotonnie uderzające o skały fale nawiązują do żywiołu wodnego – jako żywiołu melancholizującego, stanowiącego dominantę obrazowania Poeo i charakteryzującego ten typ wyobraźni oraz temperamentu poetyckiego.

Morella Cormana nie jest powtórzeniem historii z opowiadania Poeo – jest raczej wariacją na jej temat, opartą na odwróceniu schematu narracyjnego, jest inną opowieścią – potencjalnie możliwą kontynuacją losów córki Morelli, która nie otrzymałaby na chrzcie imienia matki, zachowując dłużej życie i własną tożsamość. O ile w opowiadaniu Poeo Morella-żona umiera, a jej miejsce wypełnia bezimienna do czasu córka, zaś szczególny powrót zmarłej wiąże się z wypowiedzeniem jej imienia na chrzcie dziecka (stąd w pierwszej części dominacja żony, w drugiej córki), to w noweli filmowej Cormana dwudziestosześcioletnia córka, wychowywana po śmierci matki z dala od domu rodzinnego, przyjeżdża do ojca

po latach wymuszonej rozłąki, a jej przybycie stwarza sprzyjające okoliczności do powrotu „zza grobu” Morelli – matki (stąd część pierwsza zogniskowana na postaci córki, druga natomiast – matki). Jeśli centralny i przełomowy moment opowiadania Poe’go stanowiła śmierć Morelli powiązana z wydaniem na świat dziecka, to w *Morelli* Cormana momentem tym jest wyznanie Lenory-córki, że jest skazana na nieuchronną, wskutek nieuleczalnej choroby, rychłą śmierć. O ile w opowiadaniu Poe’go dominacja kobiety nad mężczyzną była pochodną potęgi jej umysłu i ducha, to w noweli filmowej Cormana wyraża się ona nie tylko siłą woli, ale i manifestacją sił fizycznych. To, co niemożliwe do oddania w medium filmowym – jak na przykład zasada *principium individuationis* odnosząca się do relacji pomiędzy kobietą i narratorem-bohaterem, sposób istnienia postaci kobiety, niczym cienia osobowości mężczyzny, żyjącej w nierealnym blasku, warstwa brzmieniowa tekstu, melodyka fraz i brzmienie imienia o mocy magicznej – straciło rację bytu w *Morelli* Cormana. *Leitmotiv* obrazowo-brzmieniowy ustanowiony wraz z imieniem Morella, wygrywany przez Poe’go, zastąpiła gra imion o podobnym brzmieniu: Lenora – Morella. Imię Lenora, nadane bohaterce, córce Morelli, też nie jest pozbawione znaczenia – stanowi nawiązanie do jednej z ballad romantycznych o powracających zmarłych, to jest *Lenory* (1773) Gottfrieda Augusta Bürgera¹³. Ten kontekst nie tylko koresponduje z naczelną ideą Poe’go (interwencji zza grobu), ale niejako z góry implikuje przebieg wydarzeń w opowieści Cormana. Kluczowy motyw zatrwającego podobieństwa córki do zmarłej matki z *Morelli* Poe’go również został nieco zmodyfikowany – wierne odbicie, replikę anulującą niemal różnicę tożsamości, zastąpił wariant pozytywno/ negatywny wizerunków – Lenora, blondynka z lokiem opuszczonym na lewe ramię, wprawdzie jest podobna do kobiety z portretu, brunetki z lokiem opadającym na prawe ramię, ale ich podobieństwo (sygnalizowane fryzurą) nie sprowadza się do repliki wzorca (zróżnicowanie postaci jest pochodną faktu, że zagrały je dwie różne aktorki: Lenorę – Maggie Pierce, Morellę – Leona Gage). Niewątpliwie nawiązując do znaczenia, jakie wizerunkowi kobiety z portretu nadał Poe w dwu opowiadaniach – *Owalny portret* i *Spotkanie*, Corman posłużył się tym motywem w *Morelli* dwukrotnie – za pierwszym razem w kontekście pytania o tożsamość Lenory, za drugim razem w związku z jej obciążeniem winą. W pierwszym przypadku spojrzenie Lenory

¹³ *Lenora* stała się utworem prekursorskim okresu Burzy i Naporu i prototypem późniejszej niemieckiej ballady romantycznej.

padające na twarz kobiety z portretu, bezpośrednio poprzedza jej spotkanie po dwudziestu sześciu latach rozłąki z ojcem, pytającym, kim jest. Towarzyszy mu chłód powitania i potraktowanie przybyłej jak intruza zakłócającego jego samotność. Drugie spojrzenie jest spojrzeniem męża na twarz żony, która dla niego nie umarła i zwracającego się do niej słowami: „Morello, moja ukochana żono, wróciła twoja morderczyni!” (Corman 1962). Oba spojrzenia, zarówno Lenory, jak i jej ojca, koncentrują się wyłącznie na twarzy kobiety z portretu (nie zaś na portrecie ujętym w ramę), zatem na samym wizerunku, a nie przedmiocie – znaczącym rekwizycie wiszącym na ścianie. Te spojrzenia przykuwa twarz emanująca witalnością (pięknej brunetki o karminowych ustach i zaróżowionych policzkach). Owa twarz, niczym twarz żony utrwalona pędzlem malarza z *Owalnego portretu* Poe'go, nie różni się niczym od życia, jest kwintesencją idei „Życia w Śmierci”, przypomina o obecności nieobecnej. Potwierdzeniem tej „obecności” będzie odkrycie przez Lenorę zmumifikowanego ciała matki, spoczywającego na łożu w sypialni.

Wywiedziony ze świata Poe'go temat „życia w cieniu Śmierci”, został przez Cormana sprowadzony niemal do dosłowności (nie tyle stanowiącej mankament, co będącej przejawem zamysłu – intencji przejaskrawienia). Do momentu spotkania Lenory z ojcem, jest sugerowany przez przywołanie rekwizytorni śmierci, na jaką Lenora natyka się, przybywając do domu ojca i penetrując jego zakątki. Ikonosferę tworzą: sterczące konary wyschniętych drzew (martwy ogród) i kłębiące się białe mgły spowijające otoczenie domostwa, ciężkie, skrzypiące, samoczynnie otwierające się drzwi wejściowe domu, labirynt pustych komnat, w których życie jakby zamarło przed laty, gęste pajęczyny zasnuwające wnętrze, od lat nietknięte ręką człowieka, ogromna tarantula, spacerująca po zastawionym niegdyś stole pokrytym pajęczyną (niczym patyną czasu). Sceneria ta (stworzona zresztą w atelier – zarówno wnętrza, jak i sztuczny, równie umowny krajobraz) wiele mówi o mieszkańcu tej samotni. Odcisnęły się w niej niezatarte ślady przeszłości, stwarza iluzję jakoby czas się zatrzymał w newralgicznym momencie, a przestrzeń zastygła w bezruchu pokrywana wraz z upływem lat kolejnymi warstwami pajęczyny. To sceneria właśnie zapowiada osobę – daje Lenorze wyobrażenie o ojcu, którego nie знаła. Jej (i widzowi) jawi się on jako typ samotnika zwróconego ku przeszłości, naznaczonego pewnym znamieniem szaleństwa właściwego wszystkim, traktowanym z dystansem ironii, bohaterom-narratorom Poe'go. Ironia Cormana z kolei ukryta jest za hiperbolizacją i przejaskrawieniem (tyczącym się zarówno ikonosfery, jak i homosfery). Nawet w imieniu bohatera zaszyfrowane zostało pokrewieństwo z, zwykle nieznanymi

z imienia, narratorami Poego. Imię Locke (pojawiające się wyłącznie w obsadzie noweli, niepadające zaś w filmie) przywołuje określoną sferę skojarzeń – *lock* (rzeczownik, z angielskiego, znaczy „lok, loczek, kędzior”), *lock* (czasownik, z angielskiego, znaczy między innymi „zamykać”), może zatem wskazywać na ślad (sugestywnej wręcz w *Morelli* Poego) identyfikacji postaci męskiej z kobietą (ze względu na charakterystyczny szczegół jej fryzury – opadający na ramię lok) czy izolację od otoczenia, zamknięcie się w sobie (praktykowane na co dzień). Potwierdzenie jego „życia w cieniu Śmierci” stanowi odkrycie przez Lenorę w sypialni zmumifikowanego ciała zmarłej przed laty matki.

Bohater Cormana przekształca swój dom w cmentarzysko przeszłości z łóżem-sarkofagiem żony w jego centrum. O ile do momentu spotkania Lenory z ojcem źródłem wiedzy o nim mogła być tylko przestrzeń – wnętrza jego domu – o tyle po dokonanych przez Lenorę odkryciu, tym źródłem jest on sam. Siebie po śmierci żony charakteryzuje jako „żywego trupa” (Corman 1962): „Gdy ona umarła, ja umarłem razem z nią. Pozostały po mnie jedynie te chodzące zwłoki. Powłoka będąca nędzną resztką ludzkiego ciała. Ona była całym moim życiem” (Corman 1962). Pozostawiając przy sobie jej ciało, zdradza symptomy panicznego lęku przed uwięzieniem w trumnie (doświadczanego przez wielu bohaterów Poego), nie chce uwolnić się od zmarłej. Zapytany przez Lenorę, dlaczego jej nie pogrzebał, wyjaśnia: „Pochowałem, ale nie mogłem jej tam zostawić. Nie byłem w stanie. Sama myśl o uwięzieniu jej urody w drewnianym pudle i zakopaniu jej w ziemi... Byłem jak obłąkany, Lenoro, oszalały z rozpaczy... Pragnąłem zadać sobie śmierć. [...] Nie, nie mogłem zostawić jej w grobie” (Corman 1962). Pomysł z przekształceniem sypialni w rodzaj grobowca, a sypialnianego łóża z baldachimem niczym całunem w prowizoryczny sarkofag zmarłej, wywodzi się z *Ligei* Poego, ale życie w towarzystwie stale obecnych zmumifikowanych zwłok żony, to już pomysł Cormana, choć niewątpliwie z ducha makabrycznych wizji Poego. Uciekł się do niego reżyser nie tylko w *Morelli*, lecz i w późniejszym *Grobowcu Ligei*.

W *Morelli* Poego ma jeszcze swoje źródło zmiana charakteru uczuć wględem kobiety w związku ze świadomością nieuchronności jej śmierci. Niechęć wobec tętniącej życiem, przeradza się w zainteresowanie umierającą i przywiązanie (czy wręcz uwielbienie dla niej) po śmierci. Lenora zwraca na siebie uwagę ojca dopiero w chwili, gdy zdradza symptomy choroby, kiedy wyjawia, że jest bliska śmierci: „Zostało mi kilka miesięcy życia. Oboje jesteśmy trupami, ojcze!” (Corman 1962). Dopiero wówczas może w jego świecie zająć miejsce zmarłej, dopiero wtedy ciało *Morelli* stanie się zbędne i może spocząć w grobie – o możliwości jej pochówku Locke mówi: „Teraz nie ma już żadnego powodu, by tego

nie uczynić” (Corman 1962). Powiązanie śmierci Morelli – matki z wydaniem na świat córki z opowiadania Poeo, zostało już jednak w noweli filmowej Cormana nieco zmodyfikowane – równoczesność śmierci i narodzin zastąpiło przesunięcie w czasie: filmowa Morella, młoda i pełna życia, umiera w kilka miesięcy po wydaniu córki na świat, ale to ją obwinia o własną śmierć i poprzysięga zemstę. O ile w opowiadaniu Poeo zemsta kobiety dosięga mężczyzny i dokonuje się poprzez dziecko, to w historii Cormana złość matki obraca się przeciw córce i to jej powrót do domu sprawia, że duch rodzicielki domaga się zemsty, choć w ostatecznym rozrachunku jej ofiarą padnie mężczyzna. Postacie córki i matki, kontrastowane kolorem włosów (blondynka i brunetka), to już zaprzeczenie zatrważającego podobieństwa córki do matki z *Morelli* Poeo. Można w tym typie postaciowania odnaleźć raczej ślad nawiązania do jego *Ligei*; podobny schemat zresztą powtórzy Corman właśnie w *Grobowcu Ligei*. Z *Ligei* Poeo również wywodzi się ingerencja ducha zmarłej Morelli, przybierającego na powrót kształt jej postaci i nawiedzającego Lenorę w jej sypialni, cienia zmarłej odbierającego oddech żyjącej, dramatu „ożywiania” umierającej (Lenory) czy wreszcie metempsychicznej przemiany i powrotu Morelli. Corman odczytał *Morellę* Poeo jakby przez pryzmat lektury jego *Ligei*, przywołując też tropy z innych utworów pisarza. Poruszony dwukrotnym westchnieniem uznanej za zmarłą Morelli, Locke odchyła prześcieradło, spod którego wyłaniają się czarne włosy, zdradzające obecność Morelli-żony. Przerazony zniknięciem Lenory, kieruje swe kroki w stronę sypialni – sarkofagu Morelli – gdzie odnajduje w łóżu zmumifikowane ciało Lenory. Odradzanie się, sygnowane zmianą koloru włosów, ma swój rodowód w *Berenice* Poeo (choć w tym wypadku schemat został odwrócony – tam jasne włosy były symbolem „Życia w Śmierci”). Zemsta Morelli po latach znajduje wyraz w fizycznym akcie agresji – Morella usiłuje udusić męża.

Ligeja Poeo – w interpretacji Davida Herberta Lawrence’a – jawi się jako „historia o miłości, która zaszła zbyt daleko. A miłość posunięta do ostatecznych granic jest zmaganiem woli między kochankami” (Lawrence 1966: 114). Idea dominacji kobiety nad mężczyzną z *Morelli* Poeo także wiąże się ze zmaganiem woli. W noweli filmowej Cormana sprowadzone zostało ono do konfrontacji sił, zakończonej zwycięstwem kobiety – na zwłokach uduszonego leży ciało uśmiechniętej Lenory. Zemsta **Morelli-matki** z za grobu okazuje się zemstą córki czy po prostu triumfem żywiołu kobiecego. I choć domostwo pochłaniają (przypadkowo wzniecone) płomienie, zwykle interpretowane jako męski znak ognia, to powrót do inicjalnego obrazu noweli, przedstawiającego ponury stary dom na nabrzeżnym

klifie, o który rozbijają się morskie fale, naznacza finał opowieści żeńskim znakiem wody, z jej niezmierną głębią, niosącą śmierć. Potwierdza ten fakt puenta pochodząca z opowiadania Poe: „Wiatry niebieskie jedno tylko imię szeptały mi do ucha i gędzba morza nieustannie szemrała: »Morella«!” (Poe 1912: 56). W finalnych partiach swej noweli filmowej Corman zilustrował „zmaganie woli” konfrontacją dwu żywiołów – męskiego i kobiecego, ognia i wody. W filmach Cormana uprzywilejowanym obrazem pozostaje ogień (zwykle opowieść zamyka obraz płomieni trawiących ponure siedziby i ich mieszkańców). Tymczasem żywiołem, na którym polaryzowała się wyobraźnia Poe, „nie jest ogień, lecz woda albo martwa pozbawiona kwiatów ziemia” (Bachelard 1975: 56). *Morella* Cormana oddaje to zmaganie się dwóch temperamentów – spod znaku dynamicznego ognia i spod melancholizującego znaku wody.

Pokrewieństwo imaginariów Poe i Cormana

Corman pozostał wierny temu, co stanowiło istotę imaginarium Poe. W cyklu adaptacji Cormana tylko nowela filmowa *Morella z Opowieści niesamowitych* (1962) i *Grobowiec Ligei* (według *Ligei*, 1965) stanowią bezpośrednie nawiązania do cyklu opowieści z „tajemniczą kobietą”. W pozostałych filmach, inspirowanych prozą poetycką Poe (w której postaci kobiece nie odgrywały już tak istotnej roli jak w ww. cyklu), Corman wydobywa istnienie kobiety z „potencjalności”. Jego adaptacje, zgodne z zasadą powtórzenia z elementem różnicy (poświadczające „twórczą zdradę”), są rodzajem wariacji na temat pierwowzoru, z odniesieniami do wątków i obrazów z innych nowel.

W filmach Cormana z postacią „tajemniczej kobiety” można odnaleźć wszystkie składowe światła Poe: postać tajemniczej kobiety rozpisaną na dwa wcielenia (oparte na zasadzie podobieństwa), motyw dominacji kobiety nad mężczyzną i jego zniewolenia, ideę ambiwalencji odczuć emocjonalnych mężczyzny wobec kobiety, tendencje rozczłonowania i fetyszyzacji postaci kobiecej (przykład dekadentckiej fragmentaryzacji – oddzielenie i prymat części nad całością), poetycki temat śmierci kobiety w rozkwicie jej młodości; motyw nieugiętej siły woli i nieokiełznanej żądzy życia kobiety (niepoddającej się śmierci), ideę zaborczego uczucia (kobiety) przekraczającego granice śmierci, fantazmat „żywej zmarłej” (czyli „Życia w Śmierci”), motyw metempsychozy (wędrówki dusz i owładnięcia ciałem kobiety przez inną kobietę), motywikę siły kobiety jako źródła lęku mężczyzny (u Poeo natury duchowej, u Cormana także fizycznej).

Źródła cytowań

- BACHELARD, GASTON (1975), 'Psychoanaliza ognia', w: Gaston Bachelard, *Wyobrażenia poetycka. Wybór pism*, przekł. Anna Tatarkiewicz, wyboru dokonał Henryk Chudak, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 47-57.
- BONAPARTE, MARIA (1966), 'Morella', w: Eric W. Carlson (red.), *The Recognition of Edgar Allan Poe*, The University of Michigan, ss. 172-176.
- BONAPARTE MARIA (1971), 'Psychoanalityczna interpretacja opowiadania „Berenice” Edgara Allana Poe', w: *Sztuka interpretacji. Wybór i opracowanie Henryk Markiewicz t. I.*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, s. 505-509.
- BURNS, ALLAN DOUGLAS (2002), *Thematic Guide to American Poetry*, Westport, Connecticut Greenwood Press.
- CORMAN, ROGER, REŻ. (1962), *Tales of Terror*, Orion Pictures Corporation [DVD].
- ESKARPIT ROBERT (2012), *Théorie Générale de l'information et de la communications*, Paris: Hachette Université.
- KOŁODYŃSKI, ANDRZEJ (2006), *Roger Corman – zwycięska dynamika kiczu*, w: Łukasz A. Plesnar, Rafał Syska (red.), *Mistrzowie kina amerykańskiego*, Kraków: RABID, ss. 427-449.
- KOPALIŃSKI, WŁADYSŁAW (1991), 'Złotowłos (Asfodel)' w: Kopaliński, Władysław, *Słownik symboli*, Warszawa: Wiedza Powszechna, s. 498.
- LAWRENCE, DAVID HERBERT (1966), 'Edgar Allan Poe', w: Eric W. Carlson (red.), *The Recognition of Edgar Allan Poe*. The University of Michigan, ss. 110-127.
- LYRA, FRANCISZEK (1973), *Edgar Allan Poe*, Warszawa: „Wiedza Powszechna”.
- PŁAZA, MACIEJ (2010), 'Anioł dziwnych opowieści', w: Edgar Allan Poe, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, oprac. Maciej Płaza, Poznań: Vesper, ss. 773-791.
- POE, EDGAR ALLAN (1912), *Nowele o miłości*, przekł. Gustaw Beilin, Warszawa: G. Centnerszwer i S-KA, Kraków: S.A. Krzyżanowski.
- POE, EDGAR ALLAN (2010), 'Eleonora', przekł. Stanisław Wyrzykowski, w: Edgar Allan Poe, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, opracowanie Maciej Płaza, Poznań: Vesper, ss. 47-53.
- POE, EDGAR ALLAN (2010), 'Owalny portret', przekł. Stanisław Wyrzykowski, w: Edgar Allan Poe, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, opracowanie Maciej Płaza, Poznań: Vesper, ss. 185-190.
- PRAZ, MARIO (2010), *Zmysły, śmierć i diabeł w literaturze romantycznej*, Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/ obraz terytoria.

- RUTKOWSKI, TOMASZ (2010), 'Pogrzebani żywcem. Filmowe adaptacje utworów Poe'go w reżyserii Cormana', w: Ewa Szczęsna i Piotr Kubiński (red.), *Edgar Allan Poe zwiłokrotniony. W kręgu literatury, malarstwa i filmu*, Warszawa: Dom Wydawniczy ELIPSA, ss. 228-243.
- WEEKES, KAREN (2007), 'Poe's feminine ideal', w: Kevin J. Hayes (red.), *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*, : Cambridge University Press, ss. 148-162.
- WILSON, EDMUND (1966), 'Poe at Home and Abroad', w: Eric W. Carlson (red.), *The Recognition of Edgar Allan Poe*, The University of Michigan, ss. 147-148.

Upiorny pejzaż Nowej Anglii w kinie Roberta Eggersa

ALEKSANDRA KRAJEWSKA

Ku Nowemu Światu

Kiedy w 1620 roku statek *Mayflower* dobił do brzegów Ameryki Północnej w okolicach Cape Cod, obecni na nim Pielgrzymi wierzyli, że przybywają do dziewiczej krainy wskazanej im przez Boga. Prześladowani ze względów wyznaniowych w rodzinnej Anglii, gotowi byli pokonać wzburzone wody Atlantyku, by w Nowym Świecie zbudować bogobojną wspólnotę opartą na własnym rozumieniu Biblii. Kraina, do której przybyli, była już co prawda zamieszkała przez rdzennych Amerykanów, jednak przekonani o swojej szczególnej misji dziejowej, pasażerowie statku pragnęli urządzić ją po swojemu.

Założone przez separatystów Plymouth dało początek europejskiemu osadnictwu na terenie obecnej Nowej Anglii, ale nie było pierwszą stałą angielską kolonią na nowym kontynencie. W 1609 roku na terenie Wirginii powstała osada Jamestown, która jednak nie cieszy się w amerykańskiej historiografii taką popularnością, jak losy Zatoki Massachusetts (Lewicki 2009: 68). Jednym z powodów tego stanu rzeczy są późniejsze konflikty na linii Północ-Południe i umniejszanie roli tego drugiego, co autorka rozdziału pragnie jedynie zasygnalizować, by wskazać na niebagatelny wpływ dziejów Nowej Anglii na kształtowanie się amerykańskiej samoświadomości (Lewicki 2009: 68). Jak stwierdza amerykańista Zbigniew Lewicki:

Rzeczywisty wpływ Wędrowców z Plymouth na ukształtowanie się późniejszej historii Ameryki nie był wielki, choćby ze względu na ich ograniczoną liczbę, ale wiele legend i opowieści na temat wczesnego okresu kolonizacji dotyczy właśnie ich. Stali się symbolem czasów pionierskich i uosobieniem cnót tego okresu, co zawdzięczają przede wszystkim XIX-wiecznym utworom literackim, których ścisłość historyczna jest nader wątpliwa, ale ładunek emocjonalny – olbrzymi (Lewicki 2017: 15).

Tak więc to właśnie Nowa Anglia, a nie Wirginia, funkcjonuje dziś w powszechnej świadomości jako kolebka Stanów Zjednoczonych, zaś wartości wychwalane przez separatystów i przybyłych niedługo po nich purytanów legły u podstaw prawodawstwa i obyczajowości rodzącego się narodu. Ci drudzy stanowili grupę o wiele liczniejszą i przede wszystkim, jak na ówczesne warunki, świetnie wykształconą (Lewicki 2009: 93). Byli to głównie przedstawiciele klasy średniej, wśród których znalazło się aż stu absolwentów Oxfordu i Cambridge (Lewicki 2009: 93). Ciężka praca, wytrwałość i solidna edukacja stały się więc cnotami, które koloniści cenili niezwykle wysoko.

Obserwowany w ostatnich latach zwrot topograficzny w humanistyce pozwala obecnie dokładniej przyjrzeć się głęboko uwikłanej w amerykański mit założycielski Nowej Anglii. Osiągnięcia interdyscyplinarnych studiów nad pejzażem (*landscape studies*) dostarczają narzędzi badawczych także filmoznawcom, skupionym na zagadnieniu krajobrazu w kinie. Jedną z podstawowych strategii badawczych mogłaby stanowić w tym wypadku klasyfikacja zaproponowana przez André Gardiesa, który podzielił filmowe landszafty ze względu na ich funkcje, wyróżniając: pejzaż tło (lokujący akcję filmu w konkretnym miejscu świata), pejzaż ekspozycję (spektakularna część epickiej opowieści), pejzaż kontrpunkt (stawiający opór bohaterowi), pejzaż ekspresję (otwierający widza na „pejzaż wewnętrzny” protagonisty) i wreszcie pejzaż katalizator (sprzyjający czy wręcz wywołujący przemianę bohatera) (Kita 2017: 21-22).

Ponieważ na dotychczasową filmografię Roberta Eggersa składają się głównie produkcje zaliczane do kina grozy, można by podjąć próbę usytuowania jego spojrzenia na krajobraz w kontekście swoistego *decorum* – tła, wskazującego na gatunkową przynależność filmu. Stanowiąca niewyczerpane źródło neogotyckich motywów Nowa Anglia jawiłaby się tu jako konwencjonalne miejsce akcji horroru czy thrillera. Myśląc jednak o osobistym uwikłaniu Eggersa w krajobraz Nowej Anglii, do czego autorka rozdziału odniesie się dokładnie przy omawianiu kolejnych dzieł reżysera, nie sposób uniknąć pytań o aktywną rolę pejzażu w procesie kształtowania bohaterów. Ponadto w anglosaskiej tradycji, z której

Eggers się przecież wywodzi, pejzaż jest powiązany z czynną działalnością. Można dostrzec to już na poziomie leksyki, gdzie języki germańskie wyraźnie uwytatniają procesualny aspekt krajobrazu (angielskie: **landscape**, niemieckie: **Landschaft**, szwedzkie: **landskap** – wszystkie podkreślone części wskazują na pewną formę kształtowania, tworzenia, przeobrażania).

Na pejzaż w kinie Eggersa można by więc spojrzeć z antropologicznej perspektywy, wypracowanej na gruncie *landscape studies*. Takie podejście do filmowego landszaftu wymaga przyjęcia założenia, że jest on nie tylko produktem danej kultury, ale i świadectwem ujawniającym konteksty i zjawiska społeczno-kulturowe, w jakie został uwikłany (Copik 2017: 42). Analizując go, badacz poznaje więc charakterystyczny dla danej społeczności światopogląd, jej historię, zapisane w pamięci zbiorowej opowieści i mity (Copik 2017: 42). Jak pisze Ilona Copik: „Dzieło filmowe jest bowiem produktem kultury, powstającym w określonym kontekście i kontekst ten zarazem ujawniającym” (Copik 2017: 42) – przyjrzenie się eggersowskiej Nowej Anglii stanowić może więc sposób wniknięcia i zrozumienia kultury tego regionu, podobnie jak przywołana autorka czyniła w wypadku filmowego Śląska:

W sumie chodzi więc o to, by krajobraz filmowy traktować ściśle jako produkt określonej kultury, efekt jej umiejscowionych praktyk, wierząc, że nie tylko umożliwia on wgląd w lokalność, ale równocześnie posiada zdolność współkonstruowania, współtworzenia miejsca – przestrzeni pamięci, identyfikacji, tożsamości (Copik 2017: 51).

Mroczne dziedzictwo

Wraz ze świeckimi ideałami siedemnastowieczni osadnicy przywieźli ze sobą również charakterystyczny dla Europy tego okresu dogmatyzm religijny. Przybyli do Nowego Świata widzieli życie jako ciągłą walkę z pokusami, grzechem i podszeptami diabła. Wynikająca z lęku przed potępieniem nieustanna gotowość do opierania się siłom Zła, prowadziła do gorliwego uczestnictwa w nabożeństwach i innych praktykach religijnych oraz studiowania Słowa Bożego (Lewicki 2017: 90). Wizja świata jako areny boju o własną duszę nie czyniła z niego przyjaznego człowiekowi miejsca, wręcz przeciwnie – kazała wierzyć, że Szatan może czaić się wszędzie.

O niezyczliwości lokalnego klimatu koloniści przekonali się już podczas pierwszej zimy po przybyciu, kiedy w wyniku chorób i surowych warunków

zmarła połowa niedawnych pasażerów *Mayflower* (Lewicki 2017: 78). Jednak tym, co budziło największe obawy, nie było realne zagrożenie głodem czy zimą, lecz to, co nieznanne. Purytanie wierzyli, że kontynentem północnoamerykańskim rządził Szatan, a ich dziejową misją było przeciwstawienie się siłom ciemności i budowa świata na wzór biblijny (Lewicki 2017: 122). Demoniczny wymiar zaczęto szybko przypisywać otaczającej naturze. Powszechnie wierzono, że lasy stanowią siedlisko diabła, a rdzenna ludność to jego bestialskie sługi (Sivils 2014: 88). Początkowo tego rodzaju narracje służyły kaznodziejom do dyscyplinowania wiernych, jednak z czasem wpisały się na stałe w kanon amerykańskiej literatury (Sivils 2014: 88).

Wielu pisarzy związanych z Nową Anglią zaczęło włączać do swojej twórczości lokalne legendy i opowieści, dając literaturze gotyku nowe tchnienie (Ringel 2014: 139). Nathaniel Hawthorne, Edgar Allan Poe, Howard Philips Lovecraft, Stephen King to autorzy, których łączy ich nie tylko zainteresowanie tematyką grozy, ale przede wszystkim źródło tych upodobań, spoczywające w miejscu urodzenia. Wszystkie lęki, makabryczne wyobrażenia o piekle i zamieszkujących je istotach koloniści rzucili na podatną glebę Nowego Świata (Ringel 2014: 140). Hawthorne jako pra-pra-prawnuk jednego z sędziów procesu „czarownicy z Salem” czuł się spadkobiercą purytańskiej tradycji Nowej Anglii (Ringel 2014: 140). Związany z Rhode Island Lovecraft również osadzał akcję swoich opowiadań na jednocześnie fascynującej, ale i przeklętej ziemi przodków (Ringel 2014: 141). Także Stephen King, będący współczesnym autorem, pozostaje wierny rodzimym pejzażom Maine (Ringel 2014: 142).

Reakcją angielskich osadników na krajobraz Nowego Świata były przede wszystkim przerażenie i zachwyty (Sivils 2014: 88). Zetknięcie z innością, doświadczenie śmierci i trwogi tak silnie naznaczyły świadomość kolonistów, że trudna relacja z otaczającą rzeczywistością naturalnie znalazła ujście w sztuce. Gotycką tradycję literacką kontynuują obecnie nie tylko adepci pióra. Czerpiące z kultury piśmiennictwa kino wraz ze swoim potencjałem technicznym, dało artystom nowe możliwości rozdrapywania i prześwietlania odziedziczonych po Pielgrzymach traum.

Jednym z najbardziej interesujących współczesnych reżyserów kina grozy jest związany twórczo i prywatnie właśnie z Nową Anglią Robert Eggers. Reżyser urodził się i wychował w Lee, małym miasteczku stanu New Hampshire, które wymienia jako jedną ze swoich ważniejszych inspiracji. W rozmowach z mediami Eggers wyraża szczególne zainteresowanie tematami mitu, religii, ludowych opowieści i baśni, twierdząc nonszalancko, że pochłaniają go o wiele bardziej niż

kino (Bennett & Eggers 2016: 10:20-10:35). Folklor nie jest dla niego jedynie wycinkiem historii, to wciąż żywa część krajobrazu Nowej Anglii:

Historia Nowej Anglii zawsze była częścią mojej świadomości, a czarownice częścią moich koszmarów. Trudno nie zauważyć tu starych, zrujnowanych kolonialnych farm i ukrytych w środku lasu cmentarzy, więc trudno też nie poczuć ducha przeszłości. Któż nie czuł, że lasy za jego domem są nawiedzone? [...] Baśnie, mity, religia, historie o duchach, okultyzm... zawsze mnie pociągały (Eggers & Smith 2016)¹.

Dlatego też, mieszkając już w Nowym Jorku, Eggers wracał do New Hampshire, by tam zrealizować swoje trzy pierwsze krótkometrażowe filmy: *Hansel & Gretel* (2007), *The Tell-Tale Heart* (2008) i *Brothers* (2015). Choć niestety tylko ostatni z nich dostępny jest dziś w powszechnym obiegu, to warto podkreślić, że wybór motywów wydaje się tu niezwykle konsekwentny i mówi wiele o Eggersie jako twórcy zakorzenionym w lokalnym pejzażu.

Hansel & Gretel to opowiedziana w czerni i bieli historia *Jasia i Małgosi*, znanych z *Baśni Braci Grimm*. Znamienne, że w swoich pierwszych próbach filmowych Eggers sięga właśnie po makabryczną germańską baśń, gdzie chcąc pożywić się dziećmi czarownica zostaje spalona żywcem we własnym piecu. Wydaje się, że reżyser wybiera tę opowieść nie tylko ze względu na obecny w niej element grozy. Cały koszmar *Jasia i Małgosi* rozgrywa się w lesie, w głąb którego zła macocha celowo prowadzi dzieci na śmierć. Knieja staje się dla nich fatalnym labiryntem, który zamieszkuje uprawiająca kanibalizm wiedźma – motyw ten powróci zresztą w pełnometrażowym debiucie reżysera, do czego jeszcze zostanie nawiązane.

A Jaś i Małgosia czekali długie godziny na rodziców, wreszcie szukać ich i błądzić po lesie poczęli. Uzbierał Jaś trochę jagódek zgłodniałej siostrzyczce i przyniósł, aby się posiliła. Nie chciała jeść sama, podzieliła się z braciszkiem i przytuliwszy się do niego, drząc z zimna, gdyż noc już zapadała i rosa ochładzała powietrze, usnęła w jego objęciach. Bał się Jaś i zwierząt dzikich i ciemności, ale musiał mieć odwagę ze siebie i za siostrzyczkę (Grimm 1932: 6-7).

¹ Przekład własny za: „New England's past has always been part of my consciousness and witches have always been part of my nightmares. You can't help but notice the old dilapidated Colonial farms and hidden graveyards in the middle of the woods, so it was hard not to feel the presence of the past. Who didn't feel that the woods behind their house were haunted? [...] Fairytales, mythology, religious, ghost stories, the occult... I have always been drawn to this stuff, and continue to be”.

Ponad 80% powierzchni stanu New Hampshire zajmują lasy (Morin 2012), mieszkający w małym miasteczku Eggers stykał się więc z nimi jako dziecko niemal codziennie. W wywiadach nieraz powraca do położonego za domem sosnowego boru, gdzie wśród drzew i kwitnącej cykuty mógł do woli zapuszczać się w świat lokalnego folkloru (Eggers & Bitel 2015: 0:53-1:00). Przestrzeń ciemnego, magicznego lasu jest stałym elementem regionalnych opowieści o czarownicach i dla współczesnego twórcy, który nosi w sobie kulturową spuściznę kolonistów, pozostaje bogatym źródłem natchnienia.

Mrocznego aspektu przyrody nie eksploruje natomiast drugi w karierze reżysera krótki metraż *The Tell-Tale Heart*, ale jego związek z literackim pierwowzorem każe znów patrzeć w kierunku Zatoki Massachusetts. *The Tell-Tale Heart*, opowiadanie znane w Polsce jako *Serce oskarżycielem*, stanowi jedną z najbardziej znanych nowel Edgara Allana Poeego i wpisuje się w tradycję szeroko pojętej „literature of terror” (Carroll 1990: 215). Adaptacja prozy jednego z najważniejszych przedstawicieli amerykańskiego romantyzmu potwierdza wysoką samoświadomość reżysera, który pozostaje wierny lokalnej fascynacji gotykiem.

Serce oskarżycielem to opowiedziana z perspektywy narratora historia morderstwa i desperackiej próby zatuszowania go. Akcja przedstawionych w noweli wydarzeń rozgrywa się w bliżej nieokreślonym starym domu, który wypełnia „preraźliwe milczenie” (Poe 1992: 4) i choć nie znajdziemy tu wątków pejzażowych, to atmosfera paranoi, stworzona przez Poeego, uwidacznia się w filmowych światach Eggersa. Niezdrowa rywalizacja między tytułowymi bohaterami *Brothers*, tłumione pretensje zmagającej się z nieszczęściami rodziny w *Czarownicy* i wreszcie rosnące napięcie między dwójką strażników w *Lighthouse* – to dziedzictwo twórczości Poeego, którą Eggers lokuje w swoich przestrzeniach.

Lasy New Hampshire powracają w ostatnim, jak na razie w dorobku reżysera, krótkometrażowym filmie *Brothers*. Rozpoczynająca się w wiejskim krajobrazie historia dwójki braci – Toma (Ethan Sailor) i Jake’a (Griffin Fox Smith) wpisuje się w charakterystyczny dla kultury protestanckiej motyw nieprzepracowanych emocji i traum, które koniec końców znajdują ujście w niekontrolowanym wybuchu. Nad pozornie sielskim pejzażem pastwiska unosi się atmosfera skrywanego żalu, bo kiedy młodszemu z braci zrywa się krowa, to starszy ponosi odpowiedzialność przed despotyczną babką. Zapuszczona chata na skraju łąki, którą zamieszkuje rodzina, nie wpisuje się w idylliczną wizję wiejskiego życia, przeciwnie – jest ona przestrzenią przemocy.

Z domowego piekła można jednak uciekać w stronę lasu. Chłopcy przewieszają przez ramię strzelby i wchodzą między milczące drzewa, realizując

tym samo stereotypowo męski model reagowania na doświadczoną agresję. W lesie mogą bezkarnie popalać, bić bez opamiętania w pnie drzew i strzelać do znalezionej wśród liści zabawki. Wszystkie ograniczenia znikają w zbliżeniu z naturą, jednak diaboliczny charakter kniei sprawia, że bracia powtarzają grzech Kaina, zwracając się przeciw sobie. Kiedy starszy z nich zaczyna znęcać się nad młodszym, ten strzela przed siebie, śmiertelnie raniąc swojego gnębiiciela. W lesie robi się coraz ciemniej, nikt nie usłyszy desperackiego wołania o pomoc. Jest to osobisty zapis łęków towarzyszących młodemu Eggersowi:

Dziesięć minut od domu, w którym dorastałem, znajduje się zachwycająco zrujnowana farma mleczarska z wielkim lasem pełnym sosen i cykuty. Wiedziałem, że będzie to idealna sceneria do filmu. [...] Wykorzystałem własne wspomnienia z dzieciństwa, kiedy bawiłem się w lesie z moim najlepszym przyjacielem i braćmi – oraz własne koszmary o ich przypadkowym zabiciu – do stworzenia tej historii o Kainie i Ablu osadzonej w połowie wieku (Eggers & Le Cinéma Club 2014)².

Eggers zamyka film widokiem wiejskich zabudowań na tle wieczornego nieba. Słabe światło na ganku nie może rozświetlić wszechobecnej ciemności. Gałęzie czarnych drzew złowrogo otaczają dom, zamykając rodzinę w niby-klatce. Odgłosy zbliżającej się burzy i zaciekły jazgot ptaków zagłuszają rozgrywający się na oczach widza dramat. Chłopak stara się ukryć w objęciach babki, ale żywioł niestrudzenie naciera. Krajobraz Nowej Anglii znów rysuje się u Eggersa jako sceneria koszmaru.

Las i wiedźmy, morze i syreny

Najpełniejszy wyraz łęków i fascynacji rodzinną okolicą znajdujemy jednak w *Czarownicy*. Eggers nad wyraz dosadnie wyraża swoje zamiary już w podtytule filmu, nazywając go *Bajką ludową z Nowej Anglii*³. Ambitny, jak na pierwszą

² Przekład własny za: „Ten minutes from the house I grew up in, there is a beautifully dilapidated dairy farm that has a great forest of white pines and hemlocks. I knew it would be a great setting for a film. [...] I used my own childhood memories of playing in the woods with my best friend and brothers – and my own nightmares about accidentally killing my brothers – to create this mid-century Cain and Abel story”.

³ Ze względów finansowych Eggers musiał zrezygnować z planów kręcenia filmu w rodzinnym New Hampshire. Nową Anglię gra tu kanadyjska prowincja Ontario.

pełnometrażową produkcję zamiar stworzenia archetypowego dla regionu horroru, wydaje się naturalną konsekwencją wcześniejszych wyborów reżysera. Swoje dążenie sam określił jako próbę „zaaplikowania purytańskiego koszmaru współczesnej widowni [*upload a Puritans nightmare into the audience's mind*]” (Eggers & Bitel 2015: 1:20-1:30).

Film otwiera monolog Williama (Ralph Ineson) – ojca rodziny, której grozi wyrzucenie poza obręb purytańskiej wspólnoty, zamieszkującej siedemnastowieczną Nową Anglię. Napięcie rodzące się pomiędzy mężczyzną a sądzącą go radą, zdaje się doskonale ilustrować dylematy, z jakimi mierzyły się faktycznie społeczności tego okresu. Wiara w predestynację prowadziła do ciągłego upewniania się co do świętości nie tylko swojej, ale i innych (Lewicki 2009: 91). Element wzajemnej kontroli i dyscyplinowania stał się jednym z fundamentów purytańskiej etyki. William tak upomina swoich rodaków względem ich dziejowej misji: „Czego szukamy w tych dzikich ostępach? Opuściliśmy ojczyznę, krewnych, domy rodzinne. Przepłynęliśmy szeroki ocean. Po co? Czyż nie po to, by szerzyć Ewangelię i głosić Królestwo Boże?” (Eggers 2014: 00:01:24-00:02:04).

Poczucie moralnej wyższości nad wspólnotą sprawia, że rodzina mężczyzny zostaje zmuszona do jej opuszczenia. Obserwująca osadę z perspektywy odjeżdżającego wozu najstarsza córka – Thomasin (Anya Taylor-Joy) – spogląda za nią tęsknym wzrokiem. Dwie kobiety idą wydeptaną drogą między rzędami drewnianych domów, niosąc na plecach wiadra z wodą i wiklinowe kosze. Z kominów unosi się dym, a zza płotu słychać pianie koguta. Choć życie w kolonii nie wygląda na proste, to otaczający ją solidny mur i stojący na warcie strażnicy stanowią dla przybyszów ochronę przed niebezpieczeństwami Nowego Świata. Gdy brama zamyka się, samotny wóz podąża w stronę ciemnych wzgórz, a symbolika tego obrazu jest nader wymowna – ten, kto wybrał wolność, musi liczyć się z ryzykiem.

Rodzina osiedla się na skraju lasu. Za przykładem ojca wszyscy klękają zwróceniu w stronę puszczy, dziękując Bogu za miejsce na nowy dom. Pejzaż, z jakim stykają się bohaterowie, jest, podobnie jak w świadectwach pierwszych kolonistów, jednocześnie zjawiskowy i przerażający. Po szerokim horyzoncie płyną wzburzone chmury, a rozpościerający się przed nimi las zdaje się nie mieć końca. Wzorem biblijnego Adama, William zamierza podporządkować sobie tę nową ziemię, nie zdając sobie sprawy, jak lichy wygląda kilka drobnych postaci na tle majestatycznego żywiołu. Kamera zbliża się w kierunku kniei przy dźwiękach niepokojącego śpiewu. Podobnie jak w baśni o *Jasiu i Małgosi*, także tutaj w środku lasu stoi chatka czarownicy.

Eggers zestawia w *Czarownicy* dwie wrogie sobie przestrzenie. Z mrokiem puszczy kontrastuje pejzaż budowanego z nadzieją na przyszły dobrobyt gospodarstwa. Postawiona wkrótce skromna chata, zabudowania dla zwierząt i poletko kukurydzy, na którym pracuje cała rodzina, świadczą niewątpliwie o protestanckim etosie pracy. W miejscu, gdzie jeszcze niedawno rosły wysokie trawy, teraz biegają kury i unosi się dym z paleniska. Ten reperformans dzieła stworzenia jest być może miły Bogu przybyszów, jednak granica lasu wyznacza zupełnie inny porządek. To stamtąd zdają się przychodzić wszystkie nieszczęścia dotyczące rodzinę, poczynając od wchłonięcia najmłodszego, jeszcze nieochrzczonego dziecka. William rozpoczyna więc krucjatę przeciwko siłom przyrody, wypowiadając fałszywe proroctwo: „Zwycięzimy te dzikie ostępy. Nie pokonają nas” (Eggers 2014: 00:13:00-00:13:05).

Pomimo operowania folklorem, Eggers konsekwentnie pozostaje realistą na poziomie obrazu, przedstawiając otaczający pejzaż w surowy, niemal naturalistyczny sposób. Jego bohaterowie mierzą się z chorobami zwierząt i gnijącymi plonami, a to wszystko w perspektywie nadchodzącej zimy. Wobec mocy żywiołu pozostają bezradni i nadzy. Szare niebo i ogołoczone z liści samotne krzewy towarzyszą rodzicom, grzebiącym najstarszego syna. Jesienna aura sprawia, że korony drzew znajdującego się za nimi lasu zlewają się w gęstą, czarną masę, a drewniane budynki gospodarcze wyglądają w porównaniu z otaczającym krajobrazem naprawdę żałośnie. William ponosi ostatecznie porażkę w starciu z realiami Nowego Świata. Jego rodzina tęskni już nie tylko za bezpieczną osadą, ale przede wszystkim za opuszczoną w religijnym uniesieniu Anglią.

Nie uda im się jednak wrócić, bo las stopniowo pochłania wszystko na swojej drodze. Kiedy jedyna ocalała – Thomasin – zbliża się w nocy do zagrody kóz, by skonfrontować się z Szatanem, Eggers ustawia kamerę w taki sposób, że farma zdaje się już zupełnie wessana przez żywioł – nie widzimy ani polany, ani innych zabudowań, jedyne tło stanowią splecione w mroku gałęzie drzew. Samotna bohaterka nie ma w zasadzie wyboru – powrót do osady skończyłby się dla niej najpewniej procesem o czary i w najlepszym wypadku szybką śmiercią. Thomasin wchodzi więc do lasu i dołącza do demonicznego misterium sabatu. Eggers nie pozostawia żadnych wątpliwości co do upiornego wymiaru lokalnej przyrody, pokazując ją taką, jaką widzieli ją Pielgrzymi.

Jeśli coś przerażało osadników na równi z otchłanią puszczy, były to głębiny oceanu. Zamorski charakter kolonii sprawił, że naturalnie rozwinęło się tam rybołówstwo, a później również wielorybnictwo (Lewicki 2009: 142). Równolegle funkcjonowała morska wymiana handlowa ze Starym Kontynentem, stąd

wśród osadników popularne stały się również legendy i podania o morskich potworach. Opowieści o wydziobujących oczy mewach, rozszarpujących marynarzy syrenach i innych monstrach zamieszkujących Atlantykę nie były obce Eggersowi. Brat reżysera – Max Eggers – podjął swojego czasu próbę adaptacji niedokończonego opowiadania Edgara Allana Poego, *The Lighthouse*, do formy współczesnego horroru (Eggers & Jenkin 2020: 6:00-6:20). Rodzinna współpraca zaowocowała powstaniem kolejnej produkcji mającej genezę w dzieciństwie Eggersów: „Można powiedzieć, że dorastaliśmy w scenerii *Czarownicy*, a na wakacje jeździliśmy do *Latarni* [*We sort of grew up in The Witch and would go on summer vacations to The Lighthouse*]” (Eggers & Rose 2020).

Akcja filmu *Lighthouse* rozgrywa się na wysepce u wybrzeża Nowej Anglii, gdzie dwójka pracowników latarni – doświadczony Thomas Wake (Willem Dafoe) i młody Ephraim Winslow (Robert Pattinson), zostaje na czas objęcia posady zupełnie odizolowana od świata zewnętrznego⁴. Powracają tu znane z wcześniejszej twórczości reżysera motywy – podobnie jak *Hansel & Gretel*, film nakręcony został w czerni i bieli, ponadto tak jak w *The Tell-Tale Heart*, choć w znacznie mniejszym stopniu, inspirację dla scenariusza stanowiła twórczość Poego, główną oś fabuły stanowi znane już z *Brothers* napięcie między dwoma rywalizującymi mężczyznami, a podążając śladem *Czarownicy*, Eggers znów sięga po wywiedzione z folkloru upiory.

Echa dzieciństwa i dorastania w małomiasteczkowej Nowej Anglii powracają tu jednak nie tylko na poziomie fabuły. W wywiadzie dla magazynu „VICE” Eggers opisywał wyprawy do szkolnej biblioteki w Lee, gdzie zafascynowała go niewielka sekcja poświęcona wampirom, wilkołakom i duchom. W jednej z książek przyszedł twórca po raz pierwszy zobaczyć miał Maxa Schrecka w roli hrabiego Orloka (Bennett & Eggers 2016: 5:55-6:15), czego wpływy widać dziś w nawiązującym do estetyki niemieckiego ekspresjonizmu *Lighthouse*. Szczególne zainteresowanie kinem tego okresu znajduje odbicie również w twórczych aspiracjach reżysera, który marzy o nakręceniu *remake’u* klasyku kina grozy – *Nosferatu* (1922).

Podobnie jak bohaterowie *Czarownicy* obserwowali pejzaż, z którym przyszło im się zmierzyć, z perspektywy jadącego wozu, tak dwójka latarników dostrzega wyłaniającą się pośród mgły wyspę z pokładu statku. Wśród bezkresu wzbudzonego morza, wystająca z wody skała jawi się jako jedyna

⁴ Ponownie Nową Anglię odgrywa Kanada, a konkretnie prowincja Nowa Szkocja.

bezpieczna przystań, ale to czyni z niej również potencjalną przestrzeń niewoli. Skrajna surowość rozpościerającego się przed bohaterami pejzażu, mimowolnie nasuwa pytanie o motywacje, które stały za decyzją o wyruszeniu do tej samotnej enklawy. Okrutny ryk latarni i jej oślepiające światło potęgują psychodeliczne doznanie obcowania z zupełnie inną rzeczywistością.

W obrazie wyspy zdają się mieszać dwa porządki. Z jednej strony życie i praca pośrodku nieobliczalnego oceanu wyrażają się w estetyce wręcz okrutnego realizmu. Ciągła walka z żywiołem staje się powodem upodlenia Ephraima. Drabina, na którą wchodzi mężczyzna, chwieje się pod wpływem silnego wiatru, wylewane z nocników mocz i ekskrementy wracają wprost na jego twarz, a nieustająca ulewa powoduje, że pozbycie się wszechobecnego błota staje się niemożliwe. Doprawdy marnie prezentuje się ugięta pod ciężarem taczki sylwetka mężczyzny na tle czarnych skał. Walka Ephraima z niegościnną rzeczywistością wyspy nabiera jednak dosłownego charakteru w scenie brutalnego roztrzaskania mewy o krawędź szamba. Werystyczna wizja pojedynku z ptakiem prowadzi nas jednak do przeciwnego realizmowi porządku.

Śmierć mewy w magiczny sposób wywołuje gwałtowną zmianę pogody, która uniemożliwia bohaterom opuszczenie wyspy. Legenda o żyjących w ciałach morskich ptaków marynarzach zdaje się więc znajdować potwierdzenie w nagłej reakcji oceanu. Znaleziona wcześniej przez Ephraima figurka kobiety-ryby okazuje się natomiast zwiastunem wyrzucenia na brzeg prawdziwej (a może jedynie wyobrażonej) syreny. Owinięta w glony kobieca postać, leżąca wśród wilgotnych skał, przynależy do świata ludowych podań i baśni, podobnie jak pojawiające się w latarni śliskie macki morskiego potwora, co czyni z filmu Eggersa obraz opierający się wszelkim logicznym próbom interpretacji.

Ocean, podobnie jak las w *Czarownicy*, wywołuje w bohaterach poczucie paranoi oraz lawinę wzajemnych oskarżeń i dosłownie wdzierają się do przestrzeni domu. Ogromne fale rozbijające się o skały, osiągają niemalże wysokość latarni, wybijając przy tym szyby w oknach. Kiedy bohaterowie budzą się w doszczętnie zniszczonej i zalanej wodą izbie, dochodzi między nimi do serii wzajemnych ataków, które Ephraim kończy wbiciem siekiery w głowę starca. W końcowych scenach *Czarownicy* Thomasin unosiła się w diabelskiej ekstazie ponad korony drzew, *Lighthouse* zamyka natomiast obraz rozdziobywanego żywcem przez mewy nagiego mężczyzny, rozgrywający się w marynistycznym pejzażu, który powoli zatapia się w mgłę.

Z dotychczasowej filmografii Roberta Eggersa wyłania się prawdziwie archetypiczny obraz Nowej Anglii. Odnajdziemy w nim lęki i tłumione

pragnienia Pielgrzymów, a także ludowe opowieści i elementy lokalnego folkloru. Kontynuuje on również długą tradycję związanych z regionem twórców horroru, powieści grozy i czarnego romantyzmu. Pod tym względem jawi się on jako artysta świadomy własnej historii i głęboko zakorzeniony w poetyce lokalności. Eggers potwierdza także pozycję Nowej Anglii jako jednego z najpopularniejszych w amerykańskiej kulturze *genius loci* kina grozy, a z upiornego pejzażu czyni swój znak rozpoznawczy.

Estetyczny dialog z tradycją literacką to jednak zaledwie punkt wyjścia dla mierzącego się z własnym dziedzictwem reżysera. Pejzaż, stanowiący jedno z głównych źródeł inspiracji dla samego twórcy, staje się katalizatorem przemian również dla jego bohaterów. W bezpośrednim kontakcie z krajobrazem ujawniają się prymitywne instynkty (*Brothers*), słabość (*Czarownica*) i osamotnienie (*Lighthouse*) bohaterów. Spotkania te zmuszają bohaterów do zrewidowania swoich dotychczasowych wyobrażeń o świecie i przede wszystkim o samych sobie. Pejzaż staje się dla protagonistów areną refleksji oraz przestrzenią przemiany. W znaczącym stopniu wpływa więc na fabułę filmu nie tylko poprzez wytyczenie gatunkowej ścieżki, ale poprzez aktywną rolę w kształtowaniu mieszkańców świata przedstawionego na ekranie.

Źródła cytowań

- CARROLL, NOËL (1990), *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York: Routledge.
- COPIK, ILONA (2017), *Topografie i krajobrazy. Filmowy Śląsk*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- EGGERS, ROBERT, ANTON BITEL (2015), 'The Witch Q&A with director Robert Eggers | BFI London Film Festival', *BFI*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=r4AuPeoS6xQ>, 10:49 [dostęp: 12.03.2021].
- EGGERS, ROBERT, KIM TAYLOR BENNETT (2016), 'Robert Eggers on *The Witch*, Familial Trauma, and the Supernatural', *VICE Talks Film*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=LGNrHzCXpTM>, 15:52, [dostęp: 12.03.2021].
- EGGERS, ROBERT, LE CINÉMA CLUB (2014), 'Brothers', *Le Cinéma Club*, online: <https://www.lecinemaclub.com/archives/brothers/>, [dostęp: 13.03.2021].
- EGGERS, ROBERT, MARK JENKIN (2020), 'BFI at Home: The Lighthouse director Robert Eggers, in conversation with Mark Jenkin | BFI', *BFI*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=OLqyVwZQa3w&t>, 49:11, [dostęp: 13.03.2021].
- EGGERS, ROBERT, NICOLA SMITH (2016), 'New Hampshire Director Sifts His Home Soil', *Valley News*, online: <https://www.vnews.com/Archives/2016/03-Filler/EggersQandA-ns-vn-031816>, [dostęp: 12.03.2021].
- EGGERS, ROBERT, REŻ. (2015), *Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii*, Universal Pictures [Netflix].
- EGGERS, ROBERT, STEVE ROSE (2020), 'The Lighthouse director Robert Eggers on storms, seagulls and spraying Robert Pattinson with a hose', *The Guardian*, online: <https://www.theguardian.com/film/2020/jan/25/robert-eggers-the-lighthouse-robert-pattinson-willem-dafoc>, [dostęp: 13.03.2021].
- GRIMM JACOB LUDWIG KARL, WILHELM KARL GRIMM (1932), *Jaś i Małgosia*, przekł. Elwira Korotyńska, Warszawa: Wydawnictwo Księgarni Popularnej.
- KITA, BARBARA (2017), 'Pejzaż za oknem. Europejskie widokówki filmowe – wprowadzenie', w: Magdalena Kempna-Pieniążek, Barbara Kita (red.), *Filmowe pejzaże Europy*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 7-26.
- LEWICKI, ZBIGNIEW (2009), *Historia cywilizacji amerykańskiej. Era tworzenia 1607-1789*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

- LEWICKI, ZBIGNIEW (2017), 'Kolonizacja i imigracja', w: Zbigniew Lewicki (red.), *Ameryka: instytucje i społeczeństwo 1607-2017*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, ss. 9-26.
- MORIN, RANDALL (2012), 'New Hampshire Forest Statistics' w: *NH Division of Forests and Lands*, <https://www.nh.gov/nhdfl/reports/forest-statistics.htm>, [dostęp: 12.03.2021].
- POE, EDGAR ALLAN (1992), *Serce oskarżycielem*, przekł. Bolesław Leśmian, Warszawa: Wolne Lektury, Fundacja Nowoczesna Polska.
- RINGEL, FAYE (2014), 'New England Gothic', w: Charles L. Crow (red.), *A Companion to American Gothic*, Chichester: John Wiley & Sons, Ltd., ss. 139-150.
- SIVILS, MATTHEW WYNN (2014), 'Indian Captivity Narratives and American Frontier Gothic', w: Charles L. Crow (red.), *A Companion to American Gothic*, Chichester: John Wiley & Sons, Ltd., ss. 84-95.

Między zagubieniem a psychozą. *Blair Witch Project* (1999) jako filmowy obraz doświadczenia głębokiej depresji psychotycznej

MONIKA RAWSKA, ANGELIKA SZELĄGOWSKA-MIRONIUK

Uniwersytet SWPS w Warszawie
mjrawska@gmail.com
angelika.szelagowska@gmail.com

Wprowadzenie

Kino, zwłaszcza to popularne, stanowi jedno z mediów modelujących zachowania i postawy u licznej grupy odbiorców. Filmy, wywołując reakcje publiczności, są w stanie zmienić postrzeganie zjawisk społecznych i kulturowych – przy czym możliwe jest zarówno wartościowanie negatywne, jak i pozytywne. Jednym z problemów, który podejmuje współczesna kinematografia, jest powszechne występowanie chorób i zaburzeń psychicznych. Mimo faktu, że choroby i zaburzenia takie jak depresja, choroba afektywna i dwubiegunowa czy zaburzenia osobowości dotykają znacznej części populacji, w zachodnich społeczeństwach wciąż istnieje problem stygmatyzacji osób z diagnozą psychiatryczną, a choroby i ich leczenie stanowią temat tabu.

Produkcję *Blair Witch Project* (Myrick& Sanchez 1999) można w tym kontekście odczytać jako filmową opowieść o głębokiej depresji psychotycznej, która jednak nie jest oparta bezpośrednio na temacie tej choroby, lecz na symbolice oraz wykorzystanych środkach wyrazu. Narastający lęk oraz napięcie pojawiające się u bohaterów może być interpretowane jako objawy depresyjne i psychotyczne, nasilające się wraz z rozwojem wydarzeń. Z perspektywy psychodynamicznej

Blair Witch Project jest zatem próbą mówienia o chorobie psychicznej poprzez współodczuwanie napięcia z głównymi bohaterami.

Psychiatryczna definicja depresji oraz problem jej społecznej stygmatyzacji

Według Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób ICD-10 do podstawowych klinicznych objawów pierwszego epizodu depresyjnego należą:

- (1) obniżony nastrój pojawiający się rano i utrzymujący się przez większą część dnia, prawie codziennie, niezależnie od okoliczności; poczucie smutku i przygnębienia;
- (2) utrata zainteresowania działaniami, które zazwyczaj sprawiają przyjemność, lub zanik odczuwania przyjemności – tak zwana anhedonia, czyli zubożenie emocjonalne;
- (3) osłabienie energii lub szybsze męczenie się (Twarzedepracji.pl 2020).

Bardzo często u pacjentów z depresją występują również następujące objawy dodatkowe:

- (1) zaburzenia snu (najbardziej typowe – wczesne budzenie się);
- (2) myśli samobójcze;
- (3) problemy z pamięcią i koncentracją uwagi;
- (4) utrata wiary w siebie i/lub pozytywnej samooceny;
- (5) poczucie winy (nadmierne i zwykle nieuzasadnione);
- (6) spowolnienie psychoruchowe (rzadziej pobudzenie);
- (7) zmiany łaknienia i masy ciała (częstsze zmniejszenie apetytu niż zwiększenie; Twarzedepracji.pl 2020).

Diagnozę depresji może postawić lekarz psychiatra (w wypadku osób niepełnoletnich – psychiatra dzieci i młodzieży), kiedy u badanego występują przynajmniej dwa podstawowe objawy oraz minimum dwa dodatkowe. Oznaki te muszą się utrzymywać co najmniej przez dwa tygodnie, zaś dana osoba wcześniej nie cierpiała na manię lub hipomanię¹.

¹ W przypadku wcześniejszego występowania epizodu manii lub hipomanii prawdopodobnie pacjent otrzymałby diagnozę choroby afektywnej dwubiegunowej (CHAD).

Dla terapii istotne jest również rozpoznanie, z jakim rodzajem depresji zmagają się pacjenci. Depresja bowiem nie zawsze przebiega tak samo – w zależności od momentu życia, w jakim się pojawia, a także od tego, co było tak zwanym „czynnikiem spustowym” – może ona dawać nieco inne objawy oraz wymagać odmiennego podejścia ze strony psychiatry i psychoterapeuty. Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne w klasyfikacji DSM-IV wyróżnia zatem poniższe rodzaje zespołów depresyjnych:

- (1) depresja melancholiczna, nazywana również depresją „typową”, którą charakteryzują takie cechy jak: brak reaktywności nastroju, anhedonia, utrata masy ciała, poczucie winy, pobudzenie lub zahamowanie psychoruchowe, gorszy nastrój w godzinach porannych, przedwczesne poranne budzenie się;
- (2) depresja atypowa, objawiająca się nadmierną sennością, zwiększonym łaknieniem, gorszym samopoczuciem wieczorem, wrażliwością na odrzucenie w stosunkach interpersonalnych;
- (3) depresja krótkotrwała nawracająca, która trwa kilka dni i pojawia się średnio raz w miesiącu;
- (4) depresja sezonowa zwykle występująca jako reakcja organizmu na brak światła; wiąże się z regularnym pojawianiem się i ustępowaniem epizodów depresyjnych zazwyczaj jesienią i zimą;
- (5) depresja o przebiegu przewlekłym (dystymia), o której można mówić wówczas, gdy pełne kryteria diagnostyczne dla epizodu depresyjnego utrzymują się dwa lata lub dłużej;
- (6) depresja będąca reakcją na żałobę, charakteryzująca się tym, że objawy depresyjne trwają dłużej niż dwa miesiące;
- (7) depresja poporodowa, diagnozowana w przypadku kobiet, u których epizod depresyjny rozpoczyna się w czwartym tygodniu po porodzie;
- (8) depresja w wieku starszym, oznaczająca znaczne upośledzenie procesów poznawczych – pseudootępienie depresyjne;
- (9) depresja maskowana to zespół depresyjny, który przykrywają inne objawy chorobowe, na przykład zaburzenia lękowe, zespół obsesyjno-kompulsywny, jadłowstręt psychiczny czy okresowe nadużywanie alkoholu, narkotyków, leków;
- (10) depresja psychotyczna wiążąca się z urojeniami i omamami (Twarzędepresji.pl 2020).

Depresja, niezależnie od tego, do którego typu zespołu depresyjnego zostanie zakwalifikowana, może przyjmować postać lekką, umiarkowaną lub ciężką, zwaną też depresją głęboką (Zagdańska & Kiejna 2016). W depresji lekkiej dominującymi objawami będą zmęczenie, gorszy apetyt oraz utrzymujący się brak zadowolenia z siebie i swoich dokonań. W depresji umiarkowanej odnotowuje się wyraźne obniżenie funkcjonowania społecznego (na przykład utrzymujące się wycofywanie z relacji towarzyskich, trudności w kontynuowaniu lub podjęciu pracy zawodowej) oraz zniechęcenie do życia, które często wyraża się poprzez myśli rezygnacyjne. Depresja głęboka natomiast wiąże się często z lękiem, niepokojem, myślami i tendencjami autodestrukcyjnymi oraz poważnymi zaburzeniami w zakresie funkcjonowania społecznego. Niekiedy w depresji głębokiej występują także objawy psychotyczne, takie jak urojenia winy, potrzeby odbycia kary, osłupienia oraz urojenia hipochondryczne.

Ostatnie lata przynoszą wprawdzie rozwój wiedzy z zakresu psychologii i psychoterapii, dzięki czemu depresja jest chorobą coraz lepiej rozumianą, a jej terapia staje się coraz bardziej skuteczna. Wciąż jednak osoby nią dotknięte narażone są na społeczną stygmatyzację, rozumianą jako postawę dezaprobaty społecznej, negatywnego odbioru określonej grupy ludzi ze względu na charakteryzujące tę grupę właściwości fizyczne lub psychiczne, styl życia, system wartości czy inne atrybuty (Jackowska 2009). Stygmatyzacja osób chorujących na depresję (a także posiadających inną diagnozę psychiatryczną) często prowadzi do wykluczenia i dyskryminacji osoby chorej, aż do wyłączenia z funkcjonowania w życiu społecznym. Zgodnie z opinią psychoterapeutów oraz psychiatrów, tego rodzaju postawy wobec osób chorych mogą stanowić pierwszą napotkaną barierę w podjęciu leczenia, a tym samym powrocie do zdrowia. Stygmatyzacja oddziałuje na osoby chorujące na depresję na kilka sposobów: po pierwsze, zniechęca je do zgłoszenia się do psychiatry. Pacjenci niejednokrotnie obawiają się, że wraz z otrzymaniem diagnozy, ich życie ulegnie zmianie z powodu etykietowania ich wyłącznie jako osób chorych. Po drugie, chorujący na depresję z lęku przed wykluczeniem często nie informują swoich bliskich o diagnozie w obawie przed brakiem zrozumienia i odrzuceniem – brak wsparcia społecznego i tabuizacja choroby mogą nasilać objawy depresyjne. W końcu stygmatyzowanie osób z depresją przyczynia się do zaniechania przez nie prób aktywizacji, która jest elementem skutecznej terapii depresji.

Jednym ze źródeł stygmatyzacji osób dotkniętych chorobą psychiczną są zachowania odróżniające ich od społeczności, w której żyją – i które są wynikiem

choroby. Paul Jay Fink i Allan Tassman przeprowadzili badania, z których wynikało, że istnieje kilka rodzajów objawów chorobowych, które wywołują najsilniejszą reakcję otoczenia. W grupie tej już na pierwszym miejscu znalazły się właśnie objawy depresyjne (38%), następnie napięcie (37%), podejrzliwość (35%), upijanie się (19%), halucynacje (19%), próby samobójcze (16%), skargi somatyczne (15%), wycofanie emocjonalne (14%). Inne badanie przeprowadzone przez ten duet wykazało natomiast, że ci studenci, których postrzegano jako depresyjnych, byli częściej unikani przez kolegów (w porównaniu z grupą kontrolną, niewykazującą objawów depresji; Fink & Tassman 1992). Działo się tak dlatego, że depresyjność tych osób negatywnie wpływała na samopoczucie innych – można zatem powiedzieć, że unikanie osób mających objawy depresyjne stanowiło próbę ochrony własnego komfortu psychicznego. Pacjenci psychiatryczni są także odbierani jako osoby mniej atrakcyjne fizycznie, co również negatywnie wpływa na ich relacje społeczne. Zgodnie z wynikami badań przeprowadzonych przez Ameriga Farinę i jego zespół, im lepiej był oceniany wygląd chorych po wypisie ze szpitala psychiatrycznego, tym łatwiej byli oni przyjmowani z powrotem do społeczności (Farina, Burns, Austad, Buglin & Fischer 1986). Prawidłowość ta była widoczna bardziej wyraźnie w wypadku chorujących kobiet, co oznacza, że aspekt genderowy pełni ważną rolę w percepcji osób chorujących na depresję.

Osobom z depresją niełatwo jest się uwolnić od uprzedzeń i stereotypów, które zaczynają oddziaływać na nie już w chwili rozpoznania choroby. Pacjenci z tą diagnozą czują się odmienni, co sprawia, że oczekują przejawów dyskryminacji (piętno antycypowane), zaczynają podzielać nieprzychylnie im opinie i zdają się rozumieć i podzielać zachowania społeczności, w której żyją (autostygmatyzacja). Niejednokrotnie osoby te czują się winne, że zachorowały, zmagają się z zaburzonym poczuciem własnej tożsamości, obniżonym poczuciem własnej wartości oraz zaniżoną satysfakcją z życia (Tyszkowska, Podogrodzka & Jarema 2013).

Z drugiej strony społeczeństwo podejmuje wysiłek zmierzający ku temu, aby stygmatyzację depresji i innych chorób oraz zaburzeń psychicznych ograniczyć. Przykładami takich działań mogą być kampanie „Twarze depresji” (Twarzedepresji.pl 2020), „Zobacz...znikam” (Zobacznikam.pl 2020) czy „Mam terapeutę” (Zdrowaglowa.pl 2020), których celem jest przekazywanie wiedzy na temat depresji oraz edukowanie odbiorców, że osoby dotknięte chorobą nie powinny budzić lęku i niechęci. Ważną rolę w oswojeniu tematu depresji i innych chorób oraz zaburzeń psychicznych może pełnić także kultura – między

innymi popularne filmy fabularne. Z jednej strony kino może przyczyniać się do pogłębiania stygmatyzacji osób z diagnozą psychiatryczną – między innymi poprzez kreowanie bohaterów, którzy z racji swojej choroby budzą niepokój i lęk, z drugiej jednak strony – kino ma możliwość „oswajania” widzów z tematem cierpienia, jakie wiąże się z chorobami i zaburzeniami psychicznymi.

Obraz schizofrenii przedstawiany w filmach wydaje się bardzo negatywny. Dowodem na to mogą być badania przeprowadzone przez dr Patricię R. Owen z Uniwersytetu San Antonio w Teksasie, która analizowała czterdzieści jeden filmów anglojęzycznych z lat 1990-2010, w których pojawili się bohaterowie chorzy na schizofrenię. Wyniki tej analizy wskazują, że 83% bohaterów wykazywało agresywne zachowanie względem innych, 31% miało skłonności samobójcze (podczas gdy badania pokazują, że wskaźnik samobójstw wśród chorych wynosi między 10% a 16%), 69% miało skłonności do samookaleczeń, a 24% z nich popełniło w filmie samobójstwo (Owen 2012). Kiedy przyjrzymy się filmom o tematyce chorób psychicznych, które próbowały sportretować osobę dotkniętą tym problemem i które zostały obejrzone przez miliony widzów na całym świecie, dostrzeżemy, że objawy choroby często są wyolbrzymione oraz przedstawione dość wybiórczo. Przykładem cierpiącego na schizofrenię bohatera, którego siła objawów została wyolbrzymiona, może być John Nash, matematyczny geniusz, bohater filmu *Piękny umysł* (Howard 2001). Jest on ukazany jako postać niegodna zaufania, nieumiejąca wywiązywać się z obowiązków rodzinnych, nieradząca sobie (przez większą część czasu akcji) ze swoją chorobą. Nash pozostawia niemowlę w kąpielni bez nadzoru, z powodu skutków ubocznych przyjmowanych leków ma problemy seksualne, a jego jedynym przyjacielem jest nieistniejąca w rzeczywistości osoba. Na pierwszy plan wysuwają się zatem objawy wytwórcze schizofrenii oraz nieracjonalność postępowania dotkniętego nią bohatera. Faktem jest, że Nash posiada również pozytywne cechy: próbuje być zaangażowanym partnerem i posiada wybitne zdolności matematyczne, jest również bardzo wytrwały w swoich działaniach – jednak twórcy filmu wyraźnie wyeksponowali jego trudności w relacjach społecznych i „odmienność”, która – o czym była mowa wcześniej – jest przyczyną stygmatyzacji osób z diagnozą psychiatryczną. Jednak nie tylko cierpienie z powodu schizofrenii bywa w kinie portretowane przez pryzmat stereotypów – negatywny wizerunek mają także zaburzenia osobowości, jak na przykład *borderline*. Bohaterka *Fatalnego zauroczenia* (Lyne 1987), grana przez Glenn Close, przejawia typowe zachowania dla osobowości z pogranicza, a jednocześnie jej wizerunek jest skonstruowany tak, jak typowej *femme fatale*. Jest ona kobietą zdolną niemal do wszystkiego,

by zdobyć mężczyznę, z którym miała romans (w jego założeniu przelotny). Nachodzi go w pracy, dokonuje samookaleczenia, zabija zwierzę domowe, a w końcu usiłuje również zabić żonę głównego bohatera. Zaburzenie osobowości jest zatem przedstawione głównie jako coś niebezpiecznego, nieokiełzanego, a osoba zmagająca się z nim – jako osoba nienadająca się na życiową partnerkę. Z punktu widzenia feministycznej krytyki filmowej, postać Glenn Close stanowi „narzędzie” parenetyczne dla mężczyzn, o czym pisze Marta Ples:

Potem [*femme fatale* – M.R., A.Sz.-M.] co pewien czas znów wypływa [...]. Dlaczego tak się dzieje? Dlatego, że pod koniec XIX w. kształtuje się ideał mężczyzny jako ojca rodziny i wydajnego pracownika. Co może zgubić takiego człowieka? Niekontrolowana zmysłowość. To, że on dostaje jakiegoś bziufa fallicznego i udaje się zamiast do fabryki, firmy lub do rodziny nie wiadomo, a właściwie wiadomo, gdzie. Trzeba go nauczyć kontrolowania własnej zmysłowości. Jak to zrobić? Najlepiej pokazując kobiety fatalne: Widzisz, to są kobiety, które doprowadzą cię do stanu, kiedy będziesz miał tylko „własne łzy do picia i własne serce do ogryzania”. Ona uwiedzie cię, porzuci, zniszczy, zabije (Ples 2005: 4-5).

Relacja z osobą z zaburzoną osobowością staje się zatem antytezą spokojnego życia rodzinnego, zapewniającego bezpieczeństwo. Filmy prezentujące negatywny obraz osoby z diagnozą psychiatryczną – w których postaci takie ukazywane są jako niebezpieczne, niegodne zaufania – mogą zatem pogarszać i tak już trudną sytuację ludzi cierpiących z powodu chorób i zaburzeń psychicznych. Piotr Świtaj podkreśla, że:

media odgrywają bardzo istotną rolę w kształtowaniu postaw społecznych i mogą przyczynić się do społecznego napiętnowania chorych psychicznie poprzez powielanie i wzmacnianie obiegowych negatywnych stereotypów na ich temat (Świtaj 2005: 141).

Jednak portrety osób z diagnozą psychiatryczną nie zawsze muszą przyczyniać się do stygmatyzacji – zdarza się, że pełnią rolę edukacyjną, a także wskazują na dużą wartość podjęcia leczenia. Na uwagę zasługują tutaj dwie produkcje, które adresowane są do młodych osób, a więc mogą oddziaływać na postrzeganie chorób i zaburzeń psychicznych przez przyszłe pokolenia. Przykładem takiego obrazu jest serial *Spinning out* (Safehouse Pictures 2020), którego główną bohaterką, łyżwiarką Katerina Baker, ma diagnozę choroby afektywnej dwubiegunowej. Gdy przyjmuje leki i uczestniczy w terapii, młoda kobieta jest

pewną siebie, zrównoważoną osobą, której głównymi problemami są wybory miłosne i relacje rodzinne – nie różni się ona zatem zanedbano od wielu innych bohaterek filmów adresowanych do *adolescentów* i młodych dorosłych. Utrata panowania nad objawami choroby pojawia się dopiero wtedy, gdy Katerina bez porozumienia z lekarzem odstawia leki, aby zwiększyć swoją efektywność podczas treningów – widz otrzymuje jednak czytelny komunikat, że Katerina nie tyle jest tożsama ze swoją chorobą, ile posiada chorobę – nie przestaje ona być zdolna do miłości, pracy oraz przyjaźni. Dla młodych osób, dla których serial został przygotowany, może to być dowód na to, że osoby z chorobami psychicznymi są obecne wśród nas – i że nie trzeba się ich obawiać. Także film *Aż do kości* (Noxon 2017) przedstawia chorobę psychiczną w sposób wyważony i rzetelny, a nie sensacyjny. Jego główna bohaterka, dwudziestoletnia Ellen, cierpi z powodu anoreksji i trafia do ośrodka dla osób z zaburzeniami odżywiania, w którym główny nacisk położony jest na budowanie relacji, wspólnotę oraz lepsze rozumienie siebie. Ellen nawiązuje bliskie relacje z innymi członkami grupy (cieszy się między innymi z ciąży koleżanki), wychodzi na randkę z kolegą, a także pracuje nad swoim stosunkiem do jedzenia. Anoreksja jest wprawdzie ukazana jako coś irracjonalnego, nad czym główna bohaterka nie ma kontroli – jednak nie jest ona niebezpieczna dla otoczenia, jedynie dla samego chorego. Nie stanowi również bariery w nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji – Ellen nie musi być izolowana, zaś poza problemami z odżywianiem funkcjonuje tak, jak jej zdrowi rówieśnicy.

Kino może kształtować różne postawy wobec osób z zaburzeniami i chorobami psychicznymi, a także samego procesu leczenia. Niektóre produkcje mogą przyczynić się do stygmatyzacji osób z diagnozą i ich cierpienia – inne natomiast, dzięki wiarygodnemu i wielowymiarowemu obrazowi osoby chorej, mogą pełnić rolę edukacyjną, a przez to przyczynić się do wzrostu tolerancji i rozumienia ludzi dotkniętych tym problemem.

Mock-dokument, horror paradokumentalny i fenomen *Blair Witch Project*

W ramach wprowadzenia, choć genologiczne rozważania nie są celem autorek tego rozdziału, warto przytoczyć propozycję Jane Roscoe i Craiga Highta, autorów *Faking It. Mock-Documentary and the Subversion of Factuality* (Roscoe & Hight 2001), pierwszej monografii zjawiska, wprowadzoną na polski grunt za sprawą Beaty Kosińskiej-Krippner i jej artykułu *Mock-documentary a dokumentalne*

falszerstwa, opublikowanego w „Kwartalniku Filmowym” (Kosińska-Krippner 2006 a: 190-210). Para badaczy zawęziła „definicję mock-documentary wyłącznie do tekstów fikcjonalnych, które przywłaszczają sobie kody i konwencje dokumentalne (całkowicie lub częściowo) w celu zaprezentowania fikcyjnego tematu” (Kosińska-Krippner 2006 a: 195) i zaproponowała podział na trzy stopnie; nie wykluczają się one wzajemnie, a nierzadko przenikają oraz nie są wyczerpujące, a raczej otwarte. Dzieje się tak dlatego, gdyż w zależności od zdolności widzów do rozpoznawania, uznania i doceniania fikcjonalnej natury mock-dokumentalnych tekstów i typowo parodystycznej natury przywłaszczeń faktualnych kodów i konwencji pojedyncze teksty mogą u różnej publiczności uaktywniać różne stopnie refleksywności, a pojedynczy widzowie, oglądając mock-dokument, mogą nawiązywać do różnych interpretacji (Kosińska-Krippner 2006 a: 200).

A zatem, co interesujące, model ten sytuowałby się na przecięciu „intencji filmowców, natury i stopnia tekstowych przywłaszczeń dokumentalnych kodów i konwencji oraz stopnia refleksywności wzbudzonej u [...] publiczności” (Kosińska-Krippner 2006 a: 200). Wyróżnione kluczowe metody funkcjonowania to (1) parodia, (2) krytyka i mistyfikacja (*hoax*)² oraz (3) dekonstrukcja. Badacze sytuują *Blair Witch Project* w grupie drugiej (Roscoe & Hight 2001: 191), gdzie „sam tekst, jak i wydarzenia pozatekstowe zachęcają publiczność do przyjmowania faktualnego modelu odczytywania tekstu, a kwestionowanie ontologicznego statusu tego tekstu jest pozostawione widzom pod rozwagę” (Kosińska-Krippner 2006 b: 204), intencją twórców stało się natomiast „użycie formy dokumentalnej do stworzenia parodii lub satyry na jakiś aspekt kultury popularnej” (Kosińska-Krippner 2006 a: 208). Stopień trzeci podsumowuje Kosińska-Krippner następująco: „Krytyka pewnych aspektów kultury popularnej; analiza, obalenie, dekonstrukcja dyskursu faktualnego i jego relacji z dokumentalnymi kodami i konwencjami” (Kosińska-Krippner 2006 a: 208), co zresztą w kontekście filmów grozy wydaje się nawet bardziej adekwatne. Polska badaczka proponuje spolszczenie terminu mock-documentary do mock-dokumentu właśnie i rozlicza się zarówno z propozycjami polskich krytyków, próbujących zaklasyfikować dane utwory, jak i z możliwymi tłumaczeniami. Zauważa przy tym, że najbliższym byłoby określenie „parodia filmu dokumentalnego lub dokument parodiowy, gdyż słowo parodia kojarzy się nie tylko z kpina i udawaniem, ale też – z tak istotną w tym wypadku – refleksywnością i krytyką”

² Kosińska-Krippner nie uwzględnia jednak „mystyfikacji” w nazwie tego stopnia.

(Kosińska-Krippner 2006 a: 194). Podkreśla przy tym, że „fałszerstwo nie jest tu celem, a jedynie środkiem” (Kosińska-Krippner 2006 a: 194) służącym wywołaniu konkretnej reakcji odbiorczej.

Naśladujący różne techniki dokumentalne mock-dokument jest tekstem fikcyjnym, który by zmienić rangę, wygląda i brzmi jak dokumentalny i który demonstrując, jak łatwo i z powodzeniem można podrobić formę dokumentalną, zarówno efektywnie obala specjalny status dokumentu, jak i sugeruje nową relację między publicznością i gatunkiem, wystawiając na próbę umiejętności widzów związane z rozróżnieniem prawdy i fikcji. Programy dokumentalne, których powstaniu towarzyszy chęć zafalszowania rzeczywistości, wprowadzenia widza w błąd, bądź, gdy sygnał wysłany przez twórcę nie jest dość czytelny, nie są mock-dokumentami (Kosińska-Krippner 2006 a: 195).

Jednocześnie badacze dopuszczają bardzo różny odbiór filmów (od mniej do bardziej krytycznego, od niezrozumienia konwencji aż do ujawnienia statusu utworu w napisach końcowych do bardzo świadomego i refleksyjnego). Jane Roscoe w artykule *The Blair Witch Project. Mock-documentary goes mainstream* zwraca uwagę, że film został na poły nieświadomie skonstruowany przez twórców jako mistyfikacja – to reakcja użytkowników internetu na niepewny status ontologiczny materiałów sprawiła, że twórcy podjęli grę z widzami i unikali jednoznacznego określenia, czy są one prawdziwe, czy fałszywe – dlatego odniósł tak spektakularny sukces. Badaczka pochyła się również nad tym, „jak adaptacja estetyki dokumentalnej kształtuje sposób, w jaki czytamy horror [*adoption of documentary aesthetics shapes the way we read the horror*]” (Roscoe 2000: par. 5). Dla Roscoe przynależność gatunkowa filmu jest jednak zdecydowanie najmniej ciekawym aspektem. Wskazuje ona na pewien paradoks: „estetyka dokumentalna wykorzystywana wraz z kodami i konwencjami horroru jednocześnie wzmacnia psychologiczny terror, jak i dystansuje od niego [*documentary aesthetics are utilized alongside the codes and conventions of horror so that the documentary aesthetic seems both to reinforce psychological terror yet also to distance us from it*]” (Roscoe 2000: par. 37), dzieje się tak dlatego, że „kamera chroni nas przed faktycznymi konsekwencjami zaangażowania w działania [*the camera protects us from the actual consequences of involvement in that action*]” (Roscoe 2000: par. 41). W dalszej części niniejszego rozdziału autorki mają zamiar podjąć się dyskusji z tym stwierdzeniem, zwracając uwagę na fakt, że w wypadku tego utworu kamera zostaje ciekawie problematyzowana.

Katarzyna Żakieta w artykule *Horror paradokumentalny – próba charakterystyki gatunku* przygląda się horrorom posługującym się konwencją dokumentu,

a zwłaszcza fingującym materiały *found footage*. Badaczka z dystansem odnosi się do kategorii *mockumentary horror* właśnie ze względu na skojarzenia z krytycznym i/lub parodystycznym wymiarem³. Proponuje horror paradokumentalny lub dokumentalizowany⁴ jako bardziej pojemną i wskazującą na „pokrewieństwo z konwencją dokumentalną, przy jednoczesnym zawieszeniu ambiwalencji – powodowaną niejasnością kategoryzacji między porządkiem faktualnym a fikcyjnym” (Żakieta 2013: 46). Jej propozycja, choć może budzić pewne wątpliwości, jest naszym zdaniem użyteczna w kontekście analiz konkretnych przypadków realizacji mock-dokumentalnych będących horrorami, które znalazły swoje liczne reprezentacje. Nie widzimy przeszkód, by w ramach kategorii mock-dokument wyróżnić horror paradokumentalny jako jeden z wariantów. Wyznacznikiem gatunku – czy też, jak wolimy go postrzegać, podgatunku – jest oczywiście „stylizacja na dokument, dzięki której prezentowany obraz nabiera znamion autentyzmu” (Żakieta 2013: 47). Autorka puentuje:

Horror paradokumentalny nie chcą ani chwytać rzeczywistości w najrzetelniejszej i najprawdziwszej formie, ani nie podporządkowują swojego quasi-rzeczywistego statusu parodiowaniu, gorzkiej satyrze, czy też efektowi komicznemu, chyba że mówimy o bardzo dojrzałych reprezentacjach, które wykazują wiele wspólnych cech z kinem progresywnym, ale stanowią one odosobnione i nieliczne przypadki (Żakieta 2013: 49).

Na obszarze gatunku protoplastą był film *Nadzy i rozszarpani* (*Cannibal Holocaust*, 1980) Ruggero Deodato, choć funkcję prekursorską przyznać należy *Blair Witch Project* – to właśnie ta produkcja zapoczątkowała pochod podobnych utworów w XXI wieku ze szczególnie obfitą pierwszą dekadą lat 2000. Jak zauważa badaczka, fenomen ten jest zjawiskiem globalnym „i posiada swoje reprezentacje w kinematografiach wielu państw” (Żakieta 2013: 56)⁵. W swoich genologicznych

³ Żakieta odrzuca również takie terminy jak *horror vérité* (bezpośrednio odwołujący się do francuskiego *ciemna vérité* z jego ideą „czystego” zapisu) czy *found footage horror* (przejawiający się w konkretnych technikach montażowych oraz wypieraniu statusu fikcyjnego).

⁴ Autorka zwraca oczywiście uwagę na fakt, że proponowane określenia są uzasadnione i w horrorze paradokumentalnym można odnaleźć bezpośrednie elementy nurtów parafrazowanych w nazwach gatunkowych.

⁵ Badaczka wymienia USA, Hiszpanię, Kanadę, Japonię, Australię, Indie, Singapur, Urugwaj, Norwegię) oraz, jako już dobrze rozwinięty (pod)gatunek, „doczekał się realizacji o znamionach parodii” (Żakieta 2013: 56)

rozważaniach filmoznawczynie wskazuje na fakt, że ten typ horroru, paradoksalnie, powraca do klasycznej formuły uwarunkowanej – jak definiuje ją Anita Has-Tokarz:

zindywidualizowanym czynnikiem estetycznym doznawania grozy, którego realizacja dokonuje się przez zastosowanie – na poziomie tekstu – określonych motywów, stylistyczno-językowych środków narracyjnych, efektów dramaturgicznych (suspens, stopniowanie napięcia fabularnego) oraz kompozycyjnych (ambiwalentna struktura świata przedstawionego), podporządkowanych ewokacji atmosfery lęku i grozy u odbiorcy (Has-Tokarz 2011: 50).

Skupienie na reakcji emocjonalnej podstawowej dla kina grozy, a więc strachu, kontrastuje z popularnymi realizacjami z nurtu *exploitation*, *gore*, *splatter* czy *slasher*, poszerzającymi wprawdzie „zakres znaczeniowy gatunku” (Żakieta 2013: 49), oddalającymi się jednak od „prymarnej emocji” (Żakieta 2013: 49), czyniąc swoją dominantą „bazowanie na szoku, czy też eksploatawanie terenów do tej pory ignorowanych, objętych społecznym tabu” (Żakieta 2013: 49), rezygnując z czynników nadnaturalnych (kluczowego dla gatunku monstrum) „na rzecz prezentowania zjawisk wywołujących u odbiorcy pewnego rodzaju dysonans poznawczy” (Żakieta 2013: 49) za sprawą „spektakli śmierci” (Żakieta 2013: 49), wizualizacji tortur, eksponowaniu rozpadu ciała, z akcentem kładzionym na prezentację zachowań psychopatycznych (z człowiekiem jako źródłem zła). Suspens i „strach oparty na potęgowaniu napięcia” ustępował w takich realizacjach drastyczności i dosłowności (Żakieta 2013: 49). Horror paradokumentalny „zdecydowanie bardziej opiera się na tym, co niewyartykułowane, co znajduje się w przestrzeni pozakadrowej. Potęgowanie grozy sytuacyjnej polega na niedopowiedzeniu i powolnym wyczekiwaniu, wynikającym z niepewności” (Żakieta 2013: 49). W sukurs przychodzi estetyka dokumentalna, powodująca wrażenie zacierania się granicy między rzeczywistością a fikcją:

Widz doświadcza mocniejszych emocji, bowiem staje się odbiorcą różnego typu formalnych przesłanek, które uprawomocniają oglądaną historię. Częściowo zostaje zburzona ściana dzieląca odbiorcę od filmu, zapewniająca bezpieczeństwo poprzez cudzysłów fantastyczności, sugerująca zarazem, że to „tylko” film. [...] W przypadku horroru paradokumentalnego zawieszenie niewiary staje się czynnikiem dominującym, bowiem stylizacja dokumentalna sprawia, że widz łatwiej porzuca ogarniające go wątpliwości. Realizm zastosowanych środków zapewnia odmienną relację z oglądanym obrazem, która polega na ciągłym balansowaniu pomiędzy prawdą a prawdopodobieństwem (Żakieta 2013: 51).

Środki wyrazowe uwiarygodniające przekaz to przede wszystkim fingowanie amatorskości (niedociągnięcia techniczne, kamera z ręki), montaż naśladowujący technikę *found footage*, naturalne oświetlenie i plenery (kręcenie poza studiem), realistyczne aktorstwo (sprawiające wrażenie obcowania z faktycznymi uczestnikami zdarzeń, naturszczykami, a nie aktorami), ewokowanie przestrzeni pozakadrowej, częste obnażanie istnienia medium (Żakieta 2013: 57-58) oraz minimalizowanie sygnałów świadczących o obecności i kontroli twórcy. Wszystkie te elementy funkcjonują jako walor, potwierdzenie domniemanej autentyczności i nie przeszkadzają odbiorcy (jak mogłoby to mieć miejsce w wypadku tradycyjnego filmu fikcyjnego), a dodatkowo powodują, iż jest to podgatunek relatywnie niedrogi w realizacji (Żakieta 2013: 57).

Maskowanie czy też ukrywanie swojej fikcyjnej natury okazało się również składnikiem wyjątkowo użytecznym w tworzeniu kampanii reklamowych produkcji, generującym dodatkową ekspozycję medialną, sprzyjającą zainteresowaniu publiczności. Strategia była skuteczna już w przypadku Deodato oraz *Nagich i rozszarpanych* – zobowiązani umową odtwórcy głównych ról unikali kontaktów z mediami tak skutecznie, że reżyser, oskarżony (między innymi) o zabójstwa, stanął nawet przed włoskim sądem (Żakieta 2013: 50). Oczywiście – jak słusznie zauważa Grzegorz Fortuna Jr – pozorowanie autentycznych nagrań było w latach osiemdziesiątych zjawiskiem wcześniej niespotykanym i iście rewolucyjnym, zwłaszcza w wypadku kina *exploitation*, w którym realia „traktowano zwykle z ogromnym dystansem” (Fortuna Jr 2017: par. 2), ponieważ służyły jedynie jako „zasłona dymna”, by pokazywać „na ekranie bezpieczeństwa” (Fortuna Jr 2017: par. 1). W pierwszej połowie utworu „antropolog Harold Monroe wyrusza do dżungli, by odnaleźć ekipę dokumentalistów, którzy zaginęli w tajemniczych okolicznościach” (Fortuna Jr 2017: par. 5), „druga część filmu składa się z materiałów nagranych przez zamordowanych dokumentalistów” (Fortuna Jr 2017: par. 5) – i te nagrania (zrealizowane na taśmie 16 mm, „w przeciwieństwie do wersji 32 mm zastosowanej w pozostałych partiach”; Żakieta 2013: 50), udające *found footage*, stanowią kluczowy (bulwersujący widzów) element.

W *Blair Witch Project* mamy do czynienia z analogicznym motywem – obraz został zmontowany z rzekomo odnalezionych nagrań „dokumentujących” ostatnie dni życia trójki studentów – Heather, Josha i Michaela (to również imiona aktorów wcielających się w role) – którzy postanowili nakręcić film o legendarnej wiedźmie z Blair. Zanim jednak realizacja trafiła do kin, zgromadziła rzeszę fanów za sprawą strony internetowej wyglądającej na autentyczną, założoną „przez ludzi

zainteresowanych tą sprawą” (Jenkins 2007: 103), rejestrującej „liczne wypadki pojawienia się wiedźmy na przestrzeni wieków, co nie znajduje bezpośredniego odzwierciedlenia w filmie, tworzy jednak tło jego akcji” (Jenkins 2007: 101). Można tam było „znaleźć ogłoszenie o zaginięciu trojga filmowców, które było rozwieszane na festiwalu w Sundance, gdzie film miał swoją premierę, i na kampusie Uniwersytetu, skąd przyjechali studenci” (Żakieta 2013: 52). Twórcy zaczęli „fabrykować przedmioty, rysunki, rzeźby, stare książki” (Jenkins 2007: 102-103) – materiały skanowali i umieszczali na stronie. Dodali również forum dyskusyjne zrzeszające „fanów zafascynowanych mitologią wiedźmy z Blair” (Jenkins 2007: 103). Następnie na kanale Sci-Fi Channel, wpisując się w tożsamość stacji oferującej programy o zjawiskach paranormalnych, został wyemitowany mock-dokument utrzymany w konwencji gadających głów („pseudodokument”, jak nazywa go Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji*; Jenkins 2007: 101)⁶. W następstwie wydano serię komiksów, „jak twierdzono, opartych na historii innej osoby, która także zetknęła się z wiedźmą podczas spacerów w lasach Burkittsville. Nawet ścieżka dźwiękowa została zaprezentowana jako kaseta rzekomo znaleziona w samochodzie” (Jenkins 2007: 101-102). Jenkins uznaje *Blair Witch Project* za jeden z pierwszych przypadków skutecznego tworzenia opowiadania transmedialnego⁷, będącego efektem konwergencji mediów i zauważa, że to za sprawą tej produkcji „idea [...] po raz pierwszy pojawiła się w publicznych debatach [...], gdy widzowie i krytycy starali się zrozumieć fenomenalny sukces filmu” (Jenkins 2007: 101) – również finansowy⁸. Badacz cytuje jednego z twórców, Eda Sancheza, podsumowującego doświadczenia z tworzenia tej prekursorskiej kampanii marketingowej następująco:

To, czego nauczyliśmy się [...], to fakt, że jeśli dasz ludziom wystarczająco dużo materiałów do poszukiwań, to zaczną szukać. Nie wszyscy, ale niektórzy na pewno.

⁶ Odwołuje się do niego jedna z rozmówczyń bohaterów filmu, kobieta z dzieckiem, mówiąc, że słyszała coś o wiedźmie od sąsiadów i oglądała dokument na Discovery.

⁷ Roscoe i Hight wskazują również inne przykłady fabrykowania informacji i uprawomocniania rzekomego realizmu przywoływanych przez nich mock-dokumentów (na przykład w wypadku *Zapomnianego srebra*; Roscoe & Hight 2001: 146-150; Kosińska-Krippner 2006 a: 205). Skala tego zjawiska nie była jednak aż tak duża, jak w wypadku *Blair...* W cytowanym już artykule Roscoe podkreśla przełomowość filmu, wskazując, że wprowadził on wcześniej dość niszowy mock-dokument do mainstreamu (2000).

⁸ Film powstał za około sześćdziesiąt tysięcy dolarów, zarobił przeszło trzysta milionów (Żakieta 2013: 53).

Ci, którzy to zrobią i wykorzystają do tego cały świat, będą na zawsze twoimi fanami, dadzą ci energię, której nie można kupić przez reklamę [...]. To ta sieć informacji, znajdująca się w zasięgu ręki, podtrzymuje zainteresowanie ludzi i sprawia, że ciągle chcą pracować. Jeśli ludzie muszą nad czymś pracować, poświęcają na to więcej czasu. I przypisują temu większą wartość emocjonalną (Jenkins 2007: 101-103).

Tak obrana i z sukcesem przeprowadzona strategia promocyjna korzystająca z (rzekomo) niejasnego statusu materiału to precedens we współczesnej kinematografii, zwłaszcza w przypadku horroru⁹. Nie byłoby to możliwe, gdyby nie intensywnie rozwijająca się w tamtym czasie konwergencja, czyli wchodzenie starych i nowych mediów w interakcje ściśle powiązane z rosnącą popularnością i zasięgiem internetu, za którego pomocą „ludzie biorą media we własne ręce – prowadzą dialog z mediami masowymi, tworzą własne społeczności sieciowe, uczą się myśleć, pracować i przetwarzać kulturę na nowe sposoby” (Jenkins 2007: VII), aktywnie uczestniczą w tworzeniu nowych produktów, redefiniując technologie. O tym, jak skutecznie zrealizowano strategię fabrykowania rzeczywistości – również za pośrednictwem licznych paratekstów – świadczą badania widowni przeprowadzone przez Margrit Schreier, w których autorka analizuje setki wiadomości z forów internetowych, ujawniających problemy licznej grupy odbiorców z określeniem statusu filmu (Schreier 2004).

Jordan Lavender-Smith sytuuje utwór w szerszym kontekście kulturowym i medialnym, podkreślając, jak kluczowe jest znaczenie czasu jego powstania. Konwergencja mediów oczywiście zajmuje istotne miejsce w jego refleksji, wskazuje

⁹ Interesującym przypadkiem na gruncie mockumentu jest film Petera Jacksona *Zapomniane srebro* (*Forgotten silver*, 1995), w którym autor „odnajduje” zaginione taśmy nowozelandzkiego pioniera kinematografii, Colina McKenziego. Film niejako antycypuje i zarazem zręcznie wpisuje się zresztą w kierunek współczesnych badań filmoznawczych i nowej teorii filmu. W przypadku tego utworu, głównie za sprawą humoru, łatwiej zakwestionować prawdziwość materiałów domniemanie archiwalnych. Utwór jest również przykładem omawianym przez Roscoe i Highta (2001), zostaje przyporządkowany do wszystkich trzech proponowanych przez nich stopni, w swoim omówieniu przywołuje go również Kosińska-Krippner (2006 a). Jak podkreśla badaczka w artykule *Parodystyczna natura przywłaszczeń faktualnych kodów i konwencji w mock-dokumentach* poświęconym realizacji mockdokumentalnym powstałym po wydaniu *Faking it*, dodając je do arsenału utworów opisanych przez duet badaczy, teoria mockdokumentu zakłada, że niezależnie od wykorzystanych chwytów rozbijających wrażenie obcowania z autentycznymi materiałami niefikcyjnymi (najczęściej w sposób ewidentny i zabawny) zawsze znajdują się widzowie, którzy potraktują dany film poważnie (Kosińska-Krippner 2006 b: 54). Badaczka obszernie przywołuje wypowiedzi oburzonych widzów *Ciemnej strony księżycy* (*Opération lune*, 2002) oraz opisy filmu z programu ramówki TVP i przeglądu filmowego, gdzie został on określony mianem „sensacyjnego dokumentu”.

on przy tym na zmiany w kształtowaniu narracji filmowych, wynikające z rozwoju techniki: z jednej strony przełom lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych to coraz większa popularność (forsowana zresztą przez producentów treści audio-wizualnych) DVD jako medium oraz digitalizacji i cyfryzacji, co – z drugiej strony – wpłynęło istotnie na sposób komunikowania się oraz całościowego doświadczania rzeczywistości (a nie tylko wytworów kultury). *Blair Witch Project* jest dla niego przejawem narracji inwigilacyjnej (*surveillant narration*), gdzie obraz zapośredniczony przez narzędzie inwigilacji staje się warunkiem opowiadania (Lavender-Smith 2016: 25). Formuła ta jest szczególnie bliska widzom ze względu na przyzwyczajenie do „technik anonimowej obserwacji i zawłaszczania znaturalizowanych aż do niewidzialności [*technologies of anonymous surveillance and appropriation have been naturalized to the point of invisibility*]” (Lavender-Smith 2016: 25). W wypadku utworów posługujących się materiałami (pozuającymi na) *found footage* podobnie niewidzialny jest „kolekcjoner” – figura opowiadania – ktoś, kto wszedł w posiadanie nagrań, przedstawiciel władzy (*agent of power*), z jakiejś przyczyny montujący film, by uzyskać „maksimum suspensu i przerażenia [*maximum suspense and terror*]” (Lavender-Smith 2016: 24). W ten sposób kino współczesne „wypiera sztuczne [...] klasyczne struktury narracji wszechwiedzącej włączając je w samą diegezę w formie coraz bardziej diegetycznie prawdopodobnej inwigilacyjnej wszechwiedzy [*displace the highly 'artificial' [...] classical structures of omniscient narration into the diegesis itself in the form of a now increasingly diegetically plausible surveillant omniscience*]” (Levin 2002: 590). Popularność *found footage* nieprzypadkowo przypada na moment, w którym „fotorealistyczne ruchome obrazy straciły swoją indeksalność za sprawą digitalizacji [*photorealistic moving imagery lost its indexical bearings via digitization*]” (badacz nazywa je nawet „negatywną estetyką indeksalności [*negative aesthetics of indexicality*]” (Lavender-Smith 2016: 28). Na przełomie mileniów mieliśmy bowiem do czynienia z „szerokim rozproszeniem kamer wideo przyspieszających pojawienie się nowych form kina subiektywnego, w którym kamera i operator są ucieleśnioną obecnością poruszającą się na ekranie – kinematografią życia codziennego [*widespread dispersal of video camera precipitated new forms of subjective cinema, cinema in which the camera and its operator are an embodied presence moving on screen—the cinematics of everyday life*]” (Lavender-Smith 2016: 18). Ponadto

Filmy *found footage* konstituują cały narracyjny styl mediatyzacji amatorów, subiektywne, pierwszoosobowe kino, prawie zawsze stawiające sobie realizm za cel. [...] Gdy ludzie zaczynają „rutynowo produkować i konsumować obrazy samych siebie”(Hills

115-116), horror found footage oferuje możliwości pierwszoosobowej narracji w filmie fikcji: perspektywę stechnologizowanej, zobjektywizowanej subiektywności lub podzielonego, skinematografizowanego ja¹⁰ (Lavender-Smith 2016: 18-21)¹¹.

W ten sposób „film found footage natychmiastowo deklaruje swoją subiektywność [*the found footage movie declares its subjectivity right away*]” (Lavender-Smith 2016: 21). Wspomniana już wcześniej Roscoe również odnosi się do kwestii wykorzystania w filmie kamery cyfrowej w celu tworzenia wrażenia spontaniczności i amatorskości. Budzi to również skojarzenia z *docu-soap* i *reality tv*, co widzowie często łączą z autentycznością i co wzmacnia „poczucie obserwacji świata takim, jakim on jest [*the feeling that we are seeing the world as it is*]” (Roscoe 2000: par. 24).

Wykorzystanie kamery cyfrowej w filmie jest kluczowe dla stworzenia u widzów poczucia, że oglądają oni historię rozwijającą się w sposób bezpośredni (*unmediated*). Estetyka obrazu z kamery wideo, rozedrgane ujęcia, ostrzenie i tracenie ostrości, nieumiejętność utrzymania przedmiotu/przedmiotów w kadrze i poręczność kamery są najczęściej kojarzone z intymnością i autentycznością (Roscoe 2000: par. 24).

Badaczka zauważa jednak, że te formy dokumentalne uznawane są za wypaczone (*bastardized*) i populistyczne względem klasycznych pełnometrażowych filmów dokumentalnych, co jej zdaniem, nie jest bez znaczenia: w ten sposób twórcy filmu zajmują krytyczne stanowisko względem nie tylko tej formy kultury popularnej, ale również skonstruowanej natury dokumentalnego materiału audiowizualnego (Roscoe 2000: par. 28).

Tessa Bahoosh w rozważaniach na temat znaczenia *Blair Witch Project* w kulturze audiowizualnej (horrorze zwłaszcza) wskazuje, że głównym źródłem

¹⁰ Jest to również część definicji nowej refleksywności (*new reflexivity*), kategorii, którą badacz rozwija w swojej pracy. Nowa refleksywność byłaby „formą realizmu dokładnie i nieuchronnie portretującą świat jako zapośredniczony przez dane i ekrany, w którym życie jako takie jest zawsze wyabstrahowane, zawsze transmitowane (*mediated*), zawsze już »meta«, lub w którym »teraz refleksywność odzwierciedla naszą przeżywaną rzeczywistość«” (Lavender-Smith 2016: 21).

¹¹ Przekład własny za: „Found footage movies constitute an entire narrative style of mediating amateurs, of subjective, first-person cinema, and almost always with “realism” as the goal. [...]. As people begin to “routinely produce and consume images of themselves” (Hills 115-116), found footage horror offers a vision for the possibilities of first-person narration in fictional film: the perspective of a technologized, objectified subjectivity, or the divided, cinematized self”.

grozy jest towarzyszące bohaterom (oraz widzom) poczucie, że znana im rzeczywistość zaczyna się rozpadać. Stopniowo źródła samoobrony – tożsamość narodowa (ujawniająca się między innymi w słowach, że to Ameryka, tu nie można się zgubić) i tożsamość indywidualna (wyrażona najsilniej w klasycznej już scenie monologu Heather) – okazują się niewystarczające w obliczu niebezpieczeństwa. „Film prosi nas o porzucenie kulturowego ja, a następnie osobistego ja, by odmówić nam zakończenia, które dostarczyłoby jakiegoś egzystencjalnego znaczenia [*The film asks us to discard the cultural self, and then the personal self, and then refuses to provide an ending that would at least allow for some existential meaning*]” (Bahoosh 2018: par. 13). W tym miejscu warto ponownie przywołać refleksje Roscoe. Zwraca ona uwagę na jedną z kluczowych dychotomii w kinie dokumentalnym, a co za tym idzie również mock-dokumentalnym: napięcie między nauką a mitem. „Forma dokumentalna ma reprezentować naukę z jej zapewnieniami o umiejętności wyjaśniania socjo-historycznego świata [*Here the documentary form stands in to represent Science with its claims to be able to explain the socio-historical world*]” (Roscoe 2000: par. 29), kierowania się „racjonalnym naukowym impulsem [*the rational scientific impulse*]” (Roscoe 2000: par. 33). Dokument chce „chwycić, ujawnić, wyjaśnić [*to capture, reveal and explain*]” (Roscoe 2000: par. 33). Tu jednak zostaje zestawiony z tym, co „ponadnaturalne, paranormalne, irracjonalne [*supernatural, paranormal and irrational*]” (Roscoe 2000: par. 33) i „zawodzi na obu frontach [*fails on both counts*]” (Roscoe 2000: par. 34). Widz zostaje „z wiedzą, że nie może ufać formie dokumentu, że powie prawdę. Film prowadzi do kolizji racjonalnego i irracjonalnego, przedstawiając ograniczenia nauki i jej nieumiejętność demistyfikowania społecznego świata [*with the knowledge that we cannot trust documentary form to tell the truth. The film brings into collision the rational and the irrational, illustrating the limits of science and its inability to demystify the social world*]” (Roscoe 2000: par. 34).

David Roche analizuje związek między „szalonymi” narratorami diegetycznymi i faktyczną narracją, by nakreślić właściwości opowiadania docuhorroru (jak nazywa ten podgatunek) i ustalić w jakim stopniu analizowane przez niego filmy – *Blair Witch Project* i *Paranormal Activity* (Peli 2007) – można zakwalifikować do kategorii szalonej narracji (*mad narration*) (Roche 2014: 322). Jego zdaniem podstawowy brak wiarygodności polega na tym, że bohaterowie filmujący przerażające sytuacje „powinni mieć inne rzeczy na głowie niż nagrywanie wydarzeń [*should have other things on their minds than filming the events*]” (Roche 2014: 322). Zauważa:

Filmowanie takich wydarzeń jest szalonym i niebezpiecznym przedsięwzięciem, które wydaje się w końcu doprowadzać bohaterów, przynajmniej częściowo, do szaleństwa. [...] Docuhorror konsekwentnie podkreśla paradoks – nagrywanie rzeczywistości dla potomnych prowadzi diegetycznych filmowców do utraty kontaktu z bieżącą rzeczywistością (Roche 2014: 322)¹².

Szaleństwo w *Blair Witch Project* zostaje zresztą podane również wprost, w dialogach – bohaterowie określają sytuację jako dziwną, siebie wzajemnie oskarżają o manipulację, grę na emocjach i postradanie zmysłów czy w końcu przyznają, że zaczynają popadać w obłąd (Roche 2014: 324).

Roche zauważa, że oś fabularna – wraz z błędzeniem w lesie diegetyczna narratorka i jej towarzysze powoli tracą zmysły – odwołuje się do amerykańskiej odmiany gotyku¹³ (jedna z widzek zauważyła nawet, że film zapożycza od Nathaniela Hawthorne'a, konkretnie zaś z powieści z 1835 roku *Young Goodman Brow*) z charakterystyczną „strukturą prześladowania [*the structure of persecution*]” (Roche 2014: 326), a „granica między poczytalnością i szaleństwem jest wyraźnie zaznaczona [*the border between sane and insane is clearly marked out*]” (Roche 2014: 323). Wylicza trzy stadia:

- (1) „poczytalność i obłąd są wyraźnymi wartościami w cywilizowanym świecie [*sanity and madness are clear-cut values in the civilized world*]” (Roche 2014: 324);
- (2) „szaleni i niecywilizowani ludzie grożą poczytalnej ekipie filmowej doprowadzeniem jej do szaleństwa [*mad uncivilized people threaten to drive the sane film crew mad*]” (Roche 2014: 324);
- (3) „diegetyczna reżyserka jest w gruncie rzeczy szalona, kontynuując filmowanie w tak niebezpiecznych okolicznościach [*the diegetic director is essentially mad to continue filming under such dangerous circumstances*]” (Roche 2014: 324).

¹² Przekład własny za: „Filmmaking such events is a mad and dangerous enterprise that seems to drive the characters at least partly insane in the end. [...] The docuhorror consistently underlines the paradox that recording reality for posterity leads the diegetic filmmakers to lose touch with the present reality”.

¹³ „Amerykański gotyk powstał w świecie optymizmu, w kraju pełnym wizji wolności i niekończącego się szczęścia. Krytyk literacki Leslie Fiedler kształtującą się na amerykańskiej ziemi twórczość gotycką określił jako: »nierealistyczną, sadystyczną i melodramatyczną literaturę ciemności i groteski w krainie światła i afirmacji«. [...] W świecie amerykańskiego gotyku duchy przeszłości nigdy nie śpią i nieustannie prześladują terażniejszość” (Witkowska 2013: 156).

Zachowanie ekipy filmowej jest z jednej strony obsesyjne – nie ustają oni w próbach dokumentacji wydarzeń – z drugiej natomiast sadystyczne, bowiem „ich kamery zamieniają podmiot w przedmiot pod obserwacją, osobę w mimowolnego aktora [*their cameras turn the subject into an object under scrutiny, the person into an unwilling actor*]” (Roche 2014: 326), „fetyzysują i znęcają się symbolicznie [*fetishizes and symbolically persecutes*]” (Roche 2014: 327). W końcu jest również masochistyczne – w ich traktowaniu samych siebie. Dotyczy to zwłaszcza Heather i wynika już ze struktury filmu – podczas gdy Josh nagrywa materiał do filmu dokumentalnego (czarno-biała taśma, kamera 16 mm), Mike rejestruje dźwięk, dziewczyna kieruje w ich stronę swoją kamerą wideo (na zasadzie materiału *making of*). W kilku momentach to oni przejmują urządzenie, „najpierw żartobliwie, później by odplącić jej pięknym za nadobne [*first playfully, then later to give Heather a taste of her own medicine*]” (Roche 2014: 326) za nieuszanowanie ich prywatności. Zdaniem badacza *docuhorror* „na poziomie diegetycznym [*on the diegetic level*]” (Roche 2014: 327) dowodzą, że „film i technika wideo nie zamieniają rzeczywistości w film i nie pozwalają podmiotowi fizycznie uciec od zamieszkiwanej rzeczywistości poprzez stanie się »niewidzialnym obserwatorem« [*film and video technologies do not turn reality into film and do not allow the subject to physically escape the reality s/he inhabits by becoming the alleged »invisible observer«*]” (Roche 2014: 327). Wewnątrzfilmowy reżyser „jest ograniczony przez zajmowaną przez siebie pozycję w przestrzeni¹⁴ [*is limited by his/her own position in space*]” (Roche 2014: 327). Emblematyczny monolog Heather Roche postrzega jako moment uświadomienia sobie przez bohaterkę niemożliwości zajęcia pozycji „niewidzialnego obserwatora [*invisible observer*]” (Roche 2014: 328), a co za tym idzie, jako masochistyczną zgodę na bycie przedmiotem sadystycznego spojrzenia (Roche 2014: 327-328).

„Nie całkiem rzeczywistość”

W tym miejscu zasadne wydaje się przywołanie refleksji Jacka Ostaszewskiego dotyczących narratorów niewiarygodnych w filmach fikcji, istotnie

¹⁴ I nie może patrzeć z innej perspektywy niż ta dana mu bezpośrednio oraz doświadcza rzeczywistości w sposób ciągły (cięcia to element postprodukcji, rozbijający scenę, w przypadku tego podgatunku ujawniający również, zwłaszcza w przypadku jumpcutów, doświadczenie subiektywności; Roche 2014: 331)

uzupełniających koncepcję szalonej narracji¹⁵. Kategoria ma rodowód literaturoznawczy, „termin wprowadził Wayne C. Booth” (Ostaszewski 2010: 60), gdy jednak odnieść ją do filmu

okaże się, że z niewiarygodnością instancji narracyjnej spotykamy się w kinie o wiele częściej, niż można by się spodziewać. Szczególnie dobrze jest to widoczne w filmach z różnymi formami subiektywizacji, czy – jeśli się trzymać kategorii teorii narracji Gérarda Genette’a – narracji „zogniskowanej” (*focalization*). W jej ramach od narratora, który „mówi” i w ten sposób przedstawia wydarzenia opowiadania, odróżnia się postać ogniskującą (*focalizer*), która „widzi”, a więc udostępnia wydarzenia bezpośrednio ze swojej perspektywy, filtrując je przez swój sposób postrzegania (Ostaszewski 2010: 60-61).

Badacz zauważa przy tym, że niezależnie od roli, jaką przyjmuje narrator (narrator relacjonujący/ „postać ogniskująca, z perspektywy której obserwujemy przebieg wypadków”; Ostaszewski 2010: 61), często bohater „może nie zdawać sobie sprawy ze swojego położenia i upośledzenia swoich władz poznawczych, może mylić się w ocenie sytuacji, może wreszcie zmyślać, ubarwiając zdarzenia, lub – po prostu – może kłamać” (Ostaszewski 2010: 61). W wypadku *Blair Witch Project* nie dochodzi zasadniczo do, zazwyczaj występującego w finale utworów posługujących się taką figurą, ujawnienia fałszywości prezentowanych zdarzeń, jednak ta strategia interpretacyjna jest wyjątkowo użyteczna w kontekście tej analizy. „Wprowadzenie do tkanki fikcji narratora niewiarygodnego oznacza zakwestionowanie statusu przedstawianej właśnie rzeczywistości” i stanowi oznakę „sceptycyzmu epistemologicznego” (Ostaszewski 2010: 69). Kluczowe jest zasianie ziarna „niepewności odnośnie do realności fonofotograficznie prezentowanych zdarzeń” (Ostaszewski 2010: 69), a w wielu filmach „nawet finał nie przynosi rozstrzygnięcia przewyciężającego współlistnienie światów możliwych i relatywizmu przynależnych do nich prawd »lokalnych«” (Ostaszewski 2010: 69). W tym przypadku ziarno takie zostaje, owszem, zasiane, choć wynika

¹⁵ „Jednym z podstawowych gwarantów zaufania odbiorcy do przedstawianego zmyślenia jest narrator. Nie jest jednak tak, żeby jego wiarygodność była zakładana z góry i nie podlegała żadnej weryfikacji. Szczególnie dobrze widoczne jest to w przypadku narratorów personalizowanych, którzy relacjonują nam zdarzenia jako ich uczestnicy bądź świadkowie, lecz w konfrontacji z innymi źródłami informacji ich relacja nie uzyskuje potwierdzenia, a oni sami okazują się – w sposób typowy dla ludzi – omylni, stronniczy lub kłamliwi, słowem – niewiarygodni” (Ostaszewski 2010: 60).

to w pierwszym rzędzie z posłużenia się konwencją dokumentalną. Strategia ta jest użyteczna w promocji filmu jako przedstawiającego autentyczne zdarzenia, co z kolei pomaga w tworzeniu atmosfery grozy (nie zostaje również rozstrzygnięte istnienie wiedźmy). Interesująco przysługuje się także uwiarygodnianiu obrazów, bądź co bądź zapośredniczonych przez doświadczenia i punkt widzenia konkretnych bohaterów (pomijając już kwestię selekcji materiału, dokonaną *post factum*). To oni bowiem podejmują subiektywne decyzje, co filmować, oko kamery można utożsamiać z ich spojrzeniem – jedynie sporadycznie, gdy w scenach konwersacji (głównie kłótni w drugiej połowie filmu) obraz nie jest skupiony dokładnie na twarzy osoby, można zakładać, że kamera jest nieco opuszczona i trzymający ją bohater (przeważnie Heather) nie patrzy w okular, a na rozmówcę – przy jednoczesnym sprawianiu wrażenia chwytania życia na gorąco i – zwłaszcza w drugiej połowie – pewnej przypadkowości (coraz bardziej gwałtowne ruchy kamery wynikające z niepewności i przerażenia kamerzystów oraz nagrywania w biegu).

Film, jak już wspomniano, został zrealizowany przy pomocy dwóch kamer – 16 mm z czarno-białą taśmą oraz kamery wideo rejestrującej obraz w kolorze. Ta pierwsza służy realizacji materiału do filmu dokumentalnego. Można by na tej podstawie wnioskować, że zarejestrowany nią materiał będzie aspirował do miana obiektywnej obserwacji – tak się jednak nie dzieje. Często tuż przed czarno-białymi ujęciami znajdują się chwile bezpośrednio poprzedzające nagranie (zrealizowane w kolorze), w których Heather instruuje Josha. W rozmowach z mieszkańcami miasteczka (stanowiącymi istotny kontekst zarówno dla wewnątrzfilmowego dokumentu, jak i fabuły – choć warto zaznaczyć, że większość jest jednak kolorowa, co dodatkowo ujawnia arbitralność wyboru) obecność ekipy, zwłaszcza dziewczyny, jest wyraźnie zaznaczona w warstwie dźwiękowej – bohaterka zadaje pytania, często zanim rozmówcy skończą poprzednią myśl. Znajduje się ona również bezpośrednio w kadrze jako narratorka – we wprowadzającej scenie na cmentarzu oraz na Coffin Rock, gdzie odczytuje z książki relację z wydarzeń (tajemnicze morderstwo). Zagęszczenie czarno-białych zdjęć funkcjonuje zresztą jako swoista klamra – jest ich najwięcej w ekspozycji i finale filmu. Poza tym pojawiają się sporadycznie i/lub na krótko – w przejściu bohaterów przez strumień po pniu zwalonego drzewa, przy kopcach kamieni, obozowisku bohaterów, figurach z patyków, przy próbach rejestracji w nocy, ucieczce z obozu, czasem jako skrawki rozmów (na przykład tuż po zakończeniu nagrywania fragmentów do dokumentu) – i są zwykle bardziej statyczne, kontemplacyjne. Nierzadko to impresyjne, by nie powiedzieć

impresjonistyczne ujęcia przyrody – strumienia, padającego deszczu (w tym krople na tafli wody), nieba spomiędzy liści drzew, słońca przeświecającego między pniami. Często są montowane z kolorowymi na mostku dźwiękowym i/lub rozmyciu.

Większość filmu stanowią materiały nakręcone kamerą wideo w kolorze. Pełnią funkcję swoistego dziennika Heather, która, wraz z antagonizowaniem się postaw, zaczyna również mówić sama do siebie (na przykład „Nikt się do mnie nie odzywa”; Myrick & Sánchez 1999: 00:27:47-00:27:51). Filmowane jest wszystko – początkowo ta ingerencja w prywatność funkcjonuje jako żart (kontemplowanie klatki piersiowej i owłosienia Mike’a czy Heather załatwiająca się w krzakach). Stopniowo jednak, wraz z obniżającym się nastrojem bohaterów, spojrzenie kamery również staje się coraz bardziej napastliwe i niewrażliwe – nie sposób nie zgodzić się z konstatacją Roche’a zwracającego uwagę na sadystyczny wymiar upartej rejestracji zdarzeń. Dziewczyna filmuje swoich towarzyszy w bliskich planach, również wtedy, gdy proszą, by przestała lub wręcz ją odpychają. Josh w końcu odwraca obiektyw w jej stronę, pytając, czy dopisze im *happy end* i żąda, by coś zagrała (streszczając ich sytuację, zachowuje się jak reżyser, dający wskazówki dotyczące motywacji postaci aktorce). W pewnym momencie mówi, że rozumie, czemu dziewczyna wciąż nagrywa: „to nie całkiem rzeczywistość” (Myrick & Sánchez 1999: 00:50:28–00:50:32), „to przefiltrowana rzeczywistość i możesz udawać, że nie jest tak, jak jest” (Myrick & Sánchez 1999: 00:50:36–00:50:46). W tej perspektywie można zinterpretować kamerę jako tarczę fikcji, czy porządku symbolicznego, chroniącą bohaterkę przed zagrażającą jej realnością, by nie powiedzieć lacanowskim Realnym, i przyznaniem, że zgubiła drogę i są w niebezpieczeństwie. Fakt upuszczenia przez nią i Mike’a kamer w finale byłby zatem tym bardziej znaczący.

Pierwsza konfrontacja – gdy Josh i Mike sugerują, że nie wiedzą, gdzie są, a Heather jeszcze z pełnym przekonaniem utrzymuje, że dokładnie wie, gdzie są – jest punktem zwrotnym w akcji. To od tego momentu nadszarpnięcia wzajemnego zaufania bohaterowie najpierw natykają się na pieczołowicie poukładane kopce z kamieni, by tej samej nocy po raz pierwszy usłyszeć niepokojące dźwięki dobiegające z oddali. Sytuacja powtarza się kolejnej nocy. Rano znajdują trzy kopce przy swoim obozowisku. Następnie trafiają na porozwieszane na drzewach, powiązane ze sobą w wyraźne kształty (nawiązujące do sposobu związania zamordowanych na Coffin Rock mężczyzn) gałęzie. Tej samej nocy słyszą głosy i coś atakuje ich namiot – uciekają. Gdy wracają po wschodzie słońca, znajdują swoje rzeczy porozrzucane i brudne. Tego

dnia atmosfera wzajemnych oskarżeń i niechęci osiąga apogeum. Następnej nocy znika Josh. Interesujące jest również to, że już po tym wydarzeniu oraz makabrycznym znalezisku (krwawe strzępy zawinięte w kawałek materiału ukryty w podrzuconym przed ich namiotem chruście¹⁶), Heather zaczyna zwracać kamerę w swoją stronę. Wcześniej (po szamotaninie i kłótni, gdy w końcu przyznaje przed samą sobą, że się zgubili) – widzimy jedynie kawałek jej twarzy, gdy szlocha. W końcu cała wchodzi w kadr, by towarzyszyć Mike'owi (za pierwszym razem pomaga mu rozłożyć namiot, za drugim siada koło niego i przytula się). W końcu wygłasza swój monolog.

To, co wydaje się szczególnie istotne, to niekompatybilność dźwięku z obrazem, funkcjonująca jako strategia dodatkowo dezorientująca. Choć zostaje nam zasugerowane, że Josh obsługuje kamerę 16 mm, a Heather wideo, bohaterowie czasem wymieniają się narzędziami. O ile któreś z nich nie zostanie zaprezentowane akurat w kadrze, nie możemy mieć jednak pewności, że ten układ zostaje zachowany. Jest to widoczne zwłaszcza w dwóch przypadkach zdjęć czarno-białych (również na skutek montażu dźwięku). Pierwszym jest przywoływana już scena przejścia bohaterów po pniu drzewa. Słyszymy głos Heather i jej rozmowę z Joshem, tymczasem w warstwie obrazowej, to właśnie ona znajduje się nad strumieniem. Kolejnym jest próba zarejestrowania tego, co dzieje się drugiej nocy, gdy bohaterów dochodzą hałasy z oddali. Jest kompletnie ciemno, słyszymy Heather, która szuka swoich butów, komentuje temperaturę (jej głos drży z zimna) i próbuje rozpiąć suwak, kamera „wychodzi” z namiotu i filmuje najbliższą okolicę (widać jedynie, i to nie za dobrze, to, co w krótkim i wątłym promieniu światła) – drzewa i ziemię – Heather woła w przestrzeń, następnie kamera odwraca się i ujawnia, że u wejścia do namiotu stoi dziewczyna, a zatem autorem zdjęć musi być Josh (analogiczna sytuacja ma miejsce przynajmniej jeszcze raz). Ta manipulacja punktem słyszenia – miejscem „w świecie filmu, z którego przekazywany jest dźwięk dochodzący do widza” (Przylipiak 1987: 241) – występuje również w finale filmu. Mirosław Przylipiak wylicza punkt słyszenia jako jedną z technik subiektywizacji narracji:

jest konstrukcją, a nie czymś danym. Podstawą jego konstruowania są relacje przestrzenne, które uzyskiwane są poprzez regulowanie natężenia i wysokości dźwięków z poszczególnych źródeł. „Punkt słyszenia” może być zespolony z fizycznym punktem

¹⁶ Sugeruje nam się, że Heather zataja zawartość znaleziska przed Mikiem.

widzenia, może być wyabstrahowany (wówczas nie odpowiada mu żadne określone miejsce w świecie utworu), może też być przypisany osobie. Gdy zachodzi ten ostatni przypadek, wówczas bez względu na to, co dzieje się z obrazem, słyszymy dźwięk, o którym wiemy, iż w tej samej postaci dochodzi do osoby w diegezie (Przyłipiak 1987: 241).

W analizowanym przypadku nałożony dźwięk pochodzi albo z tego zarejestrowanego DAT-em lub z kamery wideo, jest on zatem przypisany bezpośrednio osobom trzymającym dane urządzenie, zostaje jednak wyabstrahowany, oderwany od swojego źródła, a więc również od postaci, co czasem, zwłaszcza w impresjach przyrodniczych, powoduje wrażenie obserwacji przez kogoś spoza trójki (bliskie chętnie wykorzystywanemu *point of view* mordercy w *giallo* czy *slasherach* z lat siedemdziesiątych). W finale wabieni niosącym się w ciemności wołaniem, a przypominającym głos zaginionego Josha, Mike i Heather biorą kamery (chłopak – wideo, dziewczyna – 16 mm) i zapuszczają się w las, gdzie znajdują zrujnowany dom. Wchodzą do niego jedno po drugim. Napięcie jest budowane za sprawą szybkich ruchów kamery i montażu (ujęcia są krótkie lub bardzo krótkie) oraz swoistej redundancji obrazu. Każde z bohaterów filmuje wnętrza budynku trochę inaczej, jednak zasadnicze elementy są nieswoiste, powtarzają się w różnych pomieszczeniach i pojawiają się też w obu relacjach (ściany z odbitymi na nich rączkami dzieci, gruzu, schody, kominek). Mike prowadzi, Heather idzie za nim, trzymając się relatywnie blisko. Najpierw eksplorują parter w poszukiwaniu przyjaciela, następnie wyższe piętra, by znów zejść po schodach na środkowy poziom. Któreś z nich zawsze w pewnym momencie znajduje się w kadrze, choćby jedynie chwilowo, przy dynamicznych i chaotycznych szwenkach panoramujących wnętrza. Ta redundancja – podwojenie relacji – buduje wrażenie obcości i labiryntowości przestrzeni (Żyto 2010). Oko kamery i spojrzenie widza wędrują, próbując uchwycić i uspołnić obraz. W warstwie dźwiękowej właściwie cały czas słyszymy nawoływania przerażonej Heather, od czasu do czasu odpowiada jej Mike. Znów powoduje to dziwne oderwanie dźwięku od obrazu – głos bohaterki wydaje się pochodzić skądś indziej, co oczywiście najbardziej zwraca uwagę w zdjęciach czarno-białych. Można odnieść wrażenie, zwłaszcza w ostatnim ujęciu, że kamera podąża za jej głosem, idzie w jej kierunku, choć wiemy, że to ona filmuje – punkt widzenia wyraźnie nie zgadza się z punktem słyszenia. Ciekawie zbiega się to również z pierwszym ujęciem filmu, w którym następuje wyostrenie obrazu i zaprezentowana zostaje nam bohaterka-reżyserka. Nie wiemy jednak, kto ją filmuje – Josh podjeżdża pod jej

dom dopiero w jednym z kolejnych ujęć, a sugeruje nam się czasowo linearne uszeregowanie materiału¹⁷.

Ze względu na przyjętą formułę oraz możliwość utożsamienia spojrzenia kamery ze spojrzeniem bohaterów ich doświadczenia stają się również udziałem widza, który percypuje świat zapośredniczony przez postaci. Wraz z wchodzeniem głębiej w las i gubieniem szlaku (oraz coraz dotkliwszym uświadamianiem sobie tego faktu) bohaterowie zaczynają postrzegać rzeczywistość jako nieprzyjazną, wrogą czy wręcz zagrażającą ich życiu. Panikują, obwiniają się wzajemnie, są wobec siebie agresywni, a w konsekwencji dystansują się, co sprzyja poczuciu coraz większego osamotnienia, przygnębienia, wręcz rozpacz i wreszcie otępienia. W końcu protagonistka, w kilkakrotnie przywoływanej już scenie monologu, bierze na siebie odpowiedzialność za to, co ich spotkało i przeprosza rodziny swoją oraz kolegów i ich samych. Wypowiedź ta funkcjonuje w strukturze filmu na zasadzie listu pożegnalnego – tej samej nocy Mike i Heather znajdują w lesie dom i nagrania się kończą.

Podsumowanie

Horror paradokumentalny, jakim jest *Blair Witch Project*, to więcej niż oferowane widzowi silne emocje, które mają wywołać lęk oraz przyjemność. Twórcy tego cieszącego się popularnością filmu ukazali w nim targające człowiekiem wychowanym w kręgu kultury Zachodu wewnętrzne konflikty, niepokój o przyszłość oraz poczucie osamotnienia, które wraz z innymi objawami wyróżnionymi w klasyfikacji ICD-10 tworzą adekwatny obraz głębokiej depresji. Subiektywizacja narracji umożliwia odbiorcy głębszą identyfikację z osobami dotkniętymi depresją, a jednocześnie pozwala uwiarygodnić rozwój choroby u poszczególnych bohaterów. Fakt, że twórcy popularnych filmów o problemie społecznym, jakim jest depresja, mówią nie wprost, wskazuje na istniejący problem tabuizacji chorób psychicznych w kulturze, ale jednocześnie wydaje się szansą na zmianę podejścia do tego tematu w przyszłości. *Blair Witch Project* jest również ostrzeżeniem przed bezkrytycznym pokładaniem wiary w racjonalizm, amerykański system bezpieczeństwa oraz własną intuicję – te bowiem, jak sugeruje zakończenie filmu, nie chronią współczesnego człowieka przed klęską, jaką może być przegrana w walce z psychotyczną depresją.

¹⁷ Istnieje oczywiście szansa, że takie uszeregowanie materiału stanowi interesującą manipulację, a w efekcie sugestii, że to faktycznie Josh zwał Heather i Mike'a do domu w lesie.

Źródła cytowań

- ABBEY, SUSAN, MANON CHARBONNEAU, CONSTANTIN TRANULIS, PIPPA MOSS, WAYNE BAICI, LAYLA DABBY, MAMTA GAUTAM, MICHAEL PARÉ (2011), 'Stigma and Discrimination', *The Canadian Journal of Psychiatry*: 56 (10), ss. 1-9.
- BAHOOSH, TESSA (2018), 'Meeting Fear with The Blair Witch Project', w: Filminquiry.com (2020), <https://www.filminquiry.com/fear-blair-witch-project/>, par. I-XXI [dostęp: 21.03.2020].
- FARINA, AMERIGO, G. LEONARD BURNS, CAROL AUSTAD, CAROL BUGGLIN, EDWARD H. FISCHER (1986), 'The Role of Physical Attractiveness in the Readjustment of Discharged Psychiatric Patients', *Journal of Abnormal Psychology*: 95 (2), ss. 139-143.
- FINK, PAUL JAY, ALLAN TASMAN (1992), *Stigma and Mental Illness: Annual Meeting: Selected Papers*, Washington, D.C.: American Psychiatric Press.
- FORTUNA, GRZEGORZ JR. (2017), 'Cannibal Holocaust, czyli w pułapce eksploatacji', *Reflektor – rozświetlamy kulturę*, online: <http://www.rozswietlamykulture.pl/reflektor/2017/07/17/cannibal-holocaust-czyli-w-pulapce-eksploatacji/>, par. 1-11 [dostęp: 21.03.2020].
- HAS-TOKARZ, ANITA (2011), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- JACKOWSKA, EWA (2009), 'Stygmatyzacja i wykluczenie społeczne osób chorych na schizofrenię – przegląd badań i mechanizmy psychologiczne', *Psychiatria Polska*: 43 (6), ss. 655-670.
- JENKINS, HENRY (2007), *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- KOSIŃSKA-KRIPPNER, BEATA (2006 a), 'Mock-dokumentary a dokumentalne fałszerstwo', *Kwartalnik Filmowy*: 54-55, ss. 190-210.
- KOSIŃSKA-KRIPPNER, BEATA (2006 b), 'Parodystyczna natura przywłaszczeń kodów faktualnych i konwencji w mock-dokumentach', *Kwartalnik Filmowy*: 56, ss. 47-72.
- LAVENDER-SMITH, JORDAN (2016), *The New Reflexivity: Puzzle Films, Found Footage, and Cinematic Narration in the Digital Age*, New York: CUNY Academic Works.

- LEVIN, THOMAS Y. (2002), 'Rhetoric of the Temporal Index: Surveillant Narration and the Cinema of "Real Time"', w: Thomas Y. Levin, Ursula Frohne i Peter Weibel (red.), *CTRL [SPACE]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe: ZKM Center for Art and Media, Cambridge, Mass.: MIT Press, ss. 578-593.
- MYRICK, DANIEL, EDUARDO SÁNCHEZ, reż. (1999), *Blair Witch Project*, Haxan Films [DVD].
- OSTASZEWSKI, JACEK (2010), 'Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym', *Kwartalnik Filmowy*: 71-72, ss. 60-74.
- OWEN, PATRICIA R. (2012), 'Portrayals of Schizophrenia by Entertainment Media: A Content Analysis of Contemporary Movies', *Psychiatric Services*: 63 (7), ss. 655-659.
- PLES, MARTA (2005), 'Fobie ucieleśnione. O filmowym wizerunku kobiety fatalnej', *Anthropos? Pismo Koła Naukowego Filozofii Kultury przy Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego*: 4-5, online: <http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos3/teksty/tekstB6.htm>, par. 1-11 [dostęp: 23.06.2020].
- PRZYLIPIAK, MIROŚLAW (1987), 'O subiektywizacji narracji filmowej', *Studia Filmoznawcze*: VII, ss. 239-256.
- ROCHE, DAVID (2014), 'Mad Narrators & Sadomasochistic Narration in *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999) & *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007)', w: Nathalie Jaëck, Clara Mallier, Arnaud Schmitt, Romain Girard (red.), *Les narrateurs fous/Mad narrators*, Bordeaux: Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine, ss. 319-334.
- ROSCOE, JANE (2000), 'The Blair Witch Project. Mock-documentary goes mainstream', *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*: 43, online: <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC43folder/BlairWitch.html>, par. 1-42 [dostęp: 9.11.2020].
- SCHREIER, MARGRIT (2004), '»Please Help Me; All I Want to Know Is: Is It Real or Not?«. How Recipients View the Reality Status of The Blair Witch Project', *Poetics Today*: 25 (2), ss. 305-334.
- ŚWITAJ, PIOTR (2005), 'Piętno choroby psychicznej', *Postępy psychiatrii i neurologii*: 14 (2), ss. 131-136.
- TWARZEDEPRESJI.PL (2020), online: <http://twarzedepresji.pl/> [dostęp: 23.06.2020].
- TWARZEDEPRESJI.PL (2020), *O depresji*, online: <http://twarzedepresji.pl/o-depresji/>, par. 1-37 [dostęp: 23.06.2020].

- TYSZKOWSKA, MAGDALENA, MAGDALENA PODOGRODZKA, MAREK JAREMA (2013), 'Stygmatyzacja na drodze zdrowienia w chorobach psychicznych – czynniki bezpośrednio związane z leczeniem psychiatrycznym', *Psychiatria Polska*: 47 (6), ss. 1011-1022.
- WITKOWSKA, ALDONA (2013), 'American Gothic, czyli horror amerykańskiego domostwa. Analiza „udomowionej”, amerykańskiej wersji gotyku na przykładzie seriali *American Gothic* i *American Horror Story*', *Media – Kultura – Komunikacja Społeczna*: 9, ss. 154-162.
- ZAGDAŃSKA, MARTA, ANDRZEJ KIEJNA (2016), 'Rozpowszechnienie i czynniki ryzyka epizodów depresji wśród wrocławskiej młodzieży akademickiej – wyniki badania epidemiologicznego', *Psychiatria Polska*: 50 (3), ss. 631-641.
- ZDROWAGŁOWA.PL (2020), *Akcja Mam Terapeutę*, online: <http://zdrowaglowa.pl/akcja-mam-terapeute>, par. 1-2 [dostęp: 23.06.2020].
- ZOBACZZNIKAM.PL (2020), online: <http://zobaczznikam.pl/> [dostęp: 23.06.2020].
- ŻYTO, KAMILA (2010), *Strategie Labiryntowe w Filmie Fikcji*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- ŻAKIETA, KATARZYNA (2013), 'Horror paradokumentalny – próba charakterystyki gatunku'. *Panoptikum*: 12 (19), ss. 46-60.

Wielowymiarowa figura „obcego” w filmie *Lament* Hong-jina Na

ANNA GROCHOWIAK

Uniwersytet Warszawski, Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza w Warszawie
grochowiak.ania@gmail.com

Wzrost popularności kina południowokoreańskiego

Rosnące obecnie powszechne zainteresowanie kinem południowokoreańskim zawdzięczamy przede wszystkim Joon-ho Bongowi i jego obsypanemu Oscarami *Parasite* z 2019 roku. Film nagrodzono Złotą Palmą w Cannes i aż czterema Oscarami (także tym uważanym za najcenniejszy, przyznawanym za najlepszy film). Podczas odbierania jednej ze statuetek, Joon-ho Bong zażartował, mówiąc mniej więcej: „jeżeli zdołacie pokonać centymetrową barierę napisów, poznacie znacznie więcej wspaniałych, zagranicznych filmów” (Twitter.com 2020). Dowcipny przytyk może być skierowany nie tylko do Amerykanów, dominujących na widowni podczas gali, bowiem koreańska kinematografia długo nie przedostawała się do *mainstreamu* nie tylko na ich kontynencie. Jednakże ten chętnie cytowany fragment wypowiedzi to samospełniająca się przepowiednia, bo popularność rodzimego kina laureata z 2019 znacznie wzrosła. Trudno zlekceważyć międzynarodowy sukces serialu *Squid Game*, napisanego i wyreżyserowanego przez Dong-hyuk Hwanga, który ukazał się na platformie Netflix w 2021 roku, gdzie zresztą wcześniej pojawiły się filmy Joon-ho Bonga (*Snowpiercer*, *Okja*) lub inne seriale koreańskie

(na przykład wysoko oceniany na portalach filmowych *Kingdom*), które nie osiągnęły takiej popularności. Pośród cenionych, coraz częściej oglądanych w Europie i na świecie twórców z Korei Południowej, należy wymienić przede wszystkim Ki-duk Kima (jednego z niewielu koreańskich reżyserów, którego dziełami zajmowali się polscy filmoznawcy¹) oraz Chan-wook Parka, znanego między innymi dzięki filmom *Oldboy*, *Pan Zemsta*, czy *Służąca*, dystrybuowanym w Polsce przez firmę Gutek Film i posiadającym tu licznych fanów. Na uwagę zasługuje także Hong-jin Na, którego film stanowi przedmiot rozważań podjętych w tym rozdziale. *Lament* to najnowsze dzieło tego scenarzysty i reżysera (wcześniej nakręcił choćby *W pogoni* czy *Morze żółte*), które ukazało się w 2016 roku i – pomimo bardzo dobrego przyjęcia przez krytykę – nie zgromadziło wielkich tłumów w polskich kinach. Opisując skrótowo fabułę tego filmu, Marcin Krasnowolski zaznacza:

Odbiór takiej rozrywki dla widza przyzwyczajonego do hollywoodzkiego mainstreamu może być jednak trudny i prowadzi do sytuacji, w której przebój z koreańskich kin poza granicami kraju zostaje sklasyfikowany jako film arthouse'owy z ograniczonym potencjałem kasowym. Dobrym przykładem jest *Lament* [...], w którym twórca z niezwykłą wyobraźnią buduje skrajnie przygnębiającą i pesymistyczną rzeczywistość. Połączenie kryminału, krwawego horroru okultystycznego, filmu o zombie i czarnej komedii zobaczyło w koreańskich kinach prawie siedem milionów widzów. **Trudno sobie wyobrazić, aby trwający ponad dwie i pół godziny film, którego fabuła to rozkręcająca się w rześnistym deszczu spirala przerażenia i paranoi, pozostawiająca widza bez cienia nadziei, stał się jednym z najbardziej kasowych filmów sezonu w innym kraju** [podkreślenie – A. G.] (Krasnowolski 2016: 13-14).

Biorąc pod uwagę wzrost popularności ojczystej kinematografii reżysera, można optymistycznie wierzyć, że podobny los nie spotka następnych produkcji Hong-jina Na. Jednak, poruszając temat figury „obcego” w filmie, warto

¹ Spośród niewielu publikacji, zgłębiających temat kinematografii azjatyckiej, można wymienić: *Kino dalekiego Wschodu* Piotra Kletowskiego, 28. numer „Studiów Filmoznawczych” pod tytułem *Kino Azji* pod redakcją Sławomira Bobowskiego, 51. numer „Kwartalnika Filmowego” poświęcony filmowi w Azji, dwutomową monografię *Autorzy kina azjatyckiego* pod redakcją Alicji Helman i Agnieszki Kamrowskiej (jednak dopiero w drugim tomie, pod redakcją Kamrowskiej, badacze poruszają temat kina południowokoreańskiego) i zbiorową pracę *Cicha eksplozja. Nowe kino Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej* pod redakcją Jagody Murczyńskiej.

zauważyć, że takie miano w głównym nurcie zyskała kinematografia azjatycka. Nie bez powodu pisząca o kinie japońskim Aneta Pierzchała zatytułowała swoją książkę: *Film japoński a kultura europejska. Obcość przewyżczona?* (2005). Jednak szczególnie zmarginalizowana wydaje się kinematografia koreańska, której w nielicznych polskich monografiach, zgłębiających dzieła z Azji, poświęcono dość skromne miejsce. Badacze wschodnich produkcji rozważają, czy kinematografię z Dalekiego Wschodu powinniśmy studiować jako obcą i nie próbować znieść kulturowej granicy, czy może spróbować ją przyswoić i studiować z perspektywy Europejczyka. Niezależnie od tego, którą z perspektyw przyjmie widz, trudno zlekceważyć dostrzegalne symbole, nośne międzynarodowo, i pozbawić się możliwości „uniwersalnej” interpretacji, która nasuwa się podczas seansu². W końcu częściowe wyzbycie się łatki obcości, przyswojenie (choćby poprzez nagrodzenie koreańskiego filmu na hollywoodzkiej gali³) wzmaga zainteresowanie kinem Dalekiego Wschodu i pozytywnie wpływa na wzrost jego popularności, chociaż reżyserzy wcale nie zmieniają nawyków „obcych” zachodniemu odbiorcy.

Wielopłaszczyznowy synkretyzm *Lamentu*

Lament to film, stanowiący syntezę gatunków i konwencji filmowych – należy tu dodać, że eklektyzm to charakterystyczna cecha kina południowokoreańskiego w ogóle. Krasnowolski pisze:

² Przyjmując założenie, że kino południowokoreańskie było do tej pory marginalizowane lub kategoryzowane jako niszowe, ze względu na swoją „obcość” i przysparzanie trudności interpretacyjnych zachodnim widzom, warto zastanowić się, dlaczego taki sukces osiągnęło akurat *Parasite*. Tezę, wskazującą na istotne znaczenie różnic kulturowych, można by obronić argumentem, że problematyka tego filmu skupia się głównie wokół rodziny i problemu klasowości, czyli tematów bardzo uniwersalnych i międzynarodowych. Jednak taka teoria niezupełnie się broni, bowiem tak spektakularnego sukcesu nie odniosły na przykład – wyświetlane wyłącznie w kinach studyjnych – japońskie *Złodziejaszki* (nominowane do Oscara za najlepszy film nieanglojęzyczny i nagrodzone Złotą Palmą w Cannes), opowiadające o rodzinie patchworkowej, a więc film o równie uniwersalnej i bardzo aktualnej problematyce.

³ Nagrodzenie w kategoriach ogólnych oryginalnego, zagranicznego filmu na hollywoodzkiej gali jest zresztą wdzięczniejszą formą „przyswajania” od dotychczasowego zwyczaju kręcenia amerykańskich remake’ów popularnych azjatyckich filmów (między innymi japońskich horrorów – *Kręgu*, *Dark Water*, *Klątwy* – czy koreańskiego *Oldboya*) z amerykańską obsadą.

Historycznie rzecz biorąc, kinematografia Korei Południowej nigdy nie wytworzyła własnego, narodowego gatunku filmowego – twórcy zawsze przetwarzali zagraniczne konwencje. Tak było w złotych latach sześćdziesiątych, gdy powstało wiele najważniejszych koreańskich filmów, tak stało się i czterdzieści lat później. Widzowie domagali się innowacji, filmowcy zaczęli więc eksperymentować z gatunkowymi wzorcami, zestawiając elementy, które pozornie nie miały prawa do siebie pasować. [...] Zacieranie granic między konwencjami w obrębie jednego filmu doprowadziło do powstania wielu zaskakujących i nieoczywistych dzieł o zmiennej tonacji emocjonalnej. Widzowie w Korei przyjmują takie hybrydy gatunkowe z entuzjazmem – płynne przechodzenie od ślapstickowego humoru czy liryzmu do skrajnej przemocy jest normą, a nieprzewidywalność sprawia, że filmy dostarczają silnych przeżyć (Krasnowolski 2016: 13).

Trzeba jednak zauważyć, że Hong-Jin Na miesza porządki nie tylko w zakresie gatunku, lecz łączy w całość także odmienne tradycje, religie i wierzenia. Przyczyny tegoż synkretyzmu w ten sposób wyjaśnia Jakub Popielecki:

Ten melanz sprzecznych konwencji, filozofii i mitów jest jednak zrozumiały. Korea Południowa to wszak azjatycki kraj, gdzie chrześcijan jest więcej niż buddystów, gdzie hollywoodzkie gatunki kinowe zostały przyswojone pod czujnym okiem amerykańskich braci, gdzie Japończyk przez lata oznaczał po prostu „wroga”. Kraj, który żyje w permanentnym cieniu swojego mrocznego, północnego bliźniaka. Wszystkie te składowe nie mogą nie fermentować. Dlatego kiedy zło manifestuje się w końcu w domu naszego policjanta, a ten zaczyna desperacką walkę o ocalenie córki, trudno nie czytać tego jak alegorii: oto pokolenie dorosłych Koreańczyków usiłuje wybawić młodzież od ciężaru własnych grzechów. *Lament* przyjmuje formę egzorcyzmu odprawianego nad skumulowanym narodowym cierpieniem; odprawianego narzędziami kina (Popielecki 2016: par. 4).

Zawierający elementy komedii, oscylujący na pograniczu horroru, thrillera i kryminału, film jest jednocześnie nośnikiem wielu uniwersalnych symboli. Ich odczytanie absolutnie nie warunkuje czerpania przyjemności z seansu, jednak pozwala pogłębić interpretację – trudnego skądinąd – dzieła w oparciu o konteksty antropologiczne, kulturowe i społeczne. Szczególnie że *Lament* może sprawić widzowi pewne problemy. Kolejnymi z typowych dla koreańskiego kina cech, łączących wszystkie wymienione powyżej dzieła, są zawilość fabuły oraz częste zwroty akcji. Na internetowych forach można przeczytać pytania wielu widzów, szukających wyjaśnienia po seansie *Lamentu*. Większość z nich

pyta o bohaterów, którzy w zaskakujący sposób, bez jasnej motywacji, zdają się zmieniać charakter (ze złego na dobry, z dobrego na zły) w miarę rozwoju fabuły. Jednak pomimo tego, że próba rozwikłania tych zagadek jest integralną częścią seansu, dostarczającą odbiorcy rozrywki, to w warstwie interpretacyjnej wydaje się kwestią drugorzędną – nie stanowi sedna filmu. Popielecki zauważa słusznie, że rozległy synkretyzm *Lamentu* oddaje społeczne nastroje, charakteryzujące mieszkańców Korei. W tej kwestii film nie jest jednak wyjątkiem – poruszając temat kina koreańskiego w ogóle, Piotr Kletowski stwierdza:

W pierwszych latach XX wieku sławna staje się kinematografia koreańska, reprezentowana przez takich twórców, jak Park Chan-wook czy Kim Ki-duk, łącząca wzorowane na kinie zachodnim formalne rozwiązania i tak charakterystyczną dla kina azjatyckiego gwałtowność, odsłaniającą paradoksy rozdartego przez wojnę społeczeństwa, w którym swe wpływy zaznaczają, z pozoru nieprzystające do siebie, konfucjanizm, buddyzm i chrześcijaństwo (Kletowski 2009: 14).

Mimo to, dzięki międzykulturowym kontekstom, które współgrają i składają się na film Hong-Jina Na, można interpretować go w uniwersalnym kluczu, na przykład poprzez odniesienie się do obecnej pewnie w każdej kulturze figury „obcego”.

O czym opowiada film?

Film rozpoczyna cytat z Ewangelii według św. Łukasza:

Zatrwożonym i wylęklým zdawało się, że widzą ducha, lecz on rzekł do nich: „czemu jesteście zmieszani, dlaczego wątpliwości budzą się w waszych sercach? Popatrzcie na moje ręce i nogi – to ja jestem. Dotknijcie mnie i przekonajcie się, duch nie ma ciała ani kości, jak widzicie, że ja mam (Łk 24, 37-39).

Przytoczone słowa przywołują tradycję chrześcijańską i stanowią motto dla całego filmu, szczególnie że kilkakrotnie powrócą, parafrazowane przez niektórych bohaterów. *Lament* zaczyna się jak kryminał. Głównym bohaterem jest Jong-goo – leniwy oficer policji, mieszkający z matką i żoną oraz córką, wchodzącą w wiek dojrzewania. Rodzina wiecie skromne i spokojne życie, nie wyróżniając się na tle pozostałych mieszkańców małego, zaściankowego

miasteczka Gok-seong, położonego w malowniczych rejonach Korei Południowej. Warto opisać fizjonomię aktora, wcielającego się w główną rolę, bowiem wygląd sugeruje skojarzenie go bardziej z bohaterem policyjnej komedii akcji, niż trzymającej w napięciu historii o bystrym detektywie. Ospały, ciamajdowaty Jong-goo to mężczyzna powyżej czterdziestki, z nadwagą i opuchniętą, zmęczoną twarzą o łagodnych rysach. Kiedy dowiaduje się o pierwszym morderstwie, spóźnia się na miejsce zbrodni, bo żona nakazuje mu zjeść przedtem śniadanie, argumentując, że przecież trupa już nie ocali. Krwawa zbrodnia – dwie osoby zostały zadżgane nożem – wywołuje sensację w małym miasteczku, a wokół ogrodzonego miejsca śledztwa zbierają się tłumy gapiów. Winę przypisuje się oszołomionemu mężczyźnie, którego policjanci zastają na ganku przed domem. Oficer i jego partner zauważają, że podejrzanego trawi dziwna choroba – jego ciało jest pokryte wrzodami. Jej przyczynę, tak samo jak i motyw zbrodni, przypisują zażyciu halucynogennych grzybów, które znajdują w jego mieszkaniu. Jednak hipoteza ta szybko upada, zwłaszcza że podobne zbrodnie narastają, zaraza rozprzestrzenia się, a przerażeni, zagubieni mieszkańcy miasta zaczynają na własne sposoby tłumaczyć sobie przyczynę kataklizmu, przekazując sobie nawzajem plotki.

Wielowymiarowa figura „obcego”

Jedną z bardziej interesujących sylwetek-figur, które Hong-jin Na „konstruuje” w scenariuszu, jest „obcy” – Japończyk, który burzy spokój miasteczka. Postać „innego” przyjmuje tu wiele wymiarów, zarówno metaforycznych, jak i dosłownych. Wykorzystane przez reżysera środki pozwalają na wykreowanie głęboko zakorzenionej w wyobraźni zbiorowej figury obcego – potwora, który straszy widza horroru, jednocześnie uosabiając skrywane, ksenofobiczne lęki. Tak przedstawiona w filmie charakterystyka „obcego” opiera się na bardzo uniwersalnym archetypie i, wbrew wielu opiniom, nie zostaje zakorzeniona wyłącznie w wierzeniach i folklorze azjatyckim, co utrudniałoby analizę badaczom z Europy. By dowieść uniwersalnego wymiaru i dookreślić, jaki kontekst wprowadza pojawienie się przybysza, można posłużyć się charakterystyką „obcego”, wysnutą na podstawie badań baśni, szczególnie że wątki skupione wokół osoby Japończyka, wprowadzają do dzieła elementy fantastyki i zaburzają początkowo realistyczną konwencję filmu – niezależnie od tego, czy interpretujemy go w duchu chrześcijańskiej psychomachii, czy baśniowej walki dobra ze złem. „Obcy” pojawia się pod różnymi

postaciami, wchodząc w różnorodne związki z bohaterami baśni. Z przybyciem „obcego”, a mówiąc ściślej – wkroczeniem do akcji, wiąże się istotna zmiana w życiu i sytuacji bohatera lub bohaterów. Zazwyczaj jest to kulminacyjny moment fabuły. Postać ta odznacza się wiedzą o losach napotkanych osób czy społeczności, choć nie została o nich poinformowana. Działanie „obcego” bywa i pomocne – Proppowski donator, informator – i szkodliwe – Proppowski szkodnik, wróg (Propp, *Morfologia bajki* 1976).

Nazywany przez mieszkańców „tym obcym”, „Japońcem”, czy „demonem” przybysz to starszy mężczyzna, zamieszkujący prowizoryczny dom/szałas w środku lasu. Jego faktyczne przedstawienie reżyser przetyka wizjami koszmarów sennych i opowieści bohaterów, którym starzec ukazuje się pozerający surowe mięso i świecący czerwonymi oczami. Trudno powiedzieć, czy mieszkańcy przypisują winę przyjezdnemu obcemu słuszenie, czy kieruje nimi ksenofobia i rozpamiętywana wrogość do dawnego okupanta. Reżyser sprawnie wpłata w fabułę horroru uniwersalną figurę „obcego”, którego inności boją się nieco przerysowani, prości bohaterowie. Jednocześnie Hong-jin Na nie korzysta z możliwości wykorzystania tego motywu do ukucia dydaktycznego morału. Albowiem „obcy” rzeczywiście okaże się na końcu szatanem, a wszystkie lęki i plotki, rozpowszechniane przez zabobonnych mieszkańców miasta, sprawdzą się w stu procentach. Zanim jednak do tego dojdzie, w chaotyczną fabułę w mieszają się inne wydarzenia i wątki. Na Gok-seong spadają plagi, epidemia nieznannej choroby rozprzestrzenia się (wywołując mordy, nagłe zgony, a nawet zamieniając ludzi w zombie). Bohaterowie uzasadniają plagi pojawieniem się demona. Jak objaśnia Marlena Oleksiuk, w koreańskich wierzeniach:

Demony generalnie przynosiły zło i choroby. Największą grozę wywołał demon czarnej ospy zwany Mama. Z tego powodu w czasie epidemii czarnej ospy przed domami Koreańczycy ustawiali stoły ze słodkościami, aby przekupić demona, natomiast jeśli ktoś z domowników zachorował, drzwi takiego domu malowano żółtą farbą na znak nawiedzenia przez demona (Oleksiuk 2019: 188-189).

W końcu „choroba” dotyka również córkę głównego bohatera. Jej opętanie to kulminacyjny moment filmu, bo wówczas bohater naprawdę angażuje się w walkę ze złem i podejmuje się karkołomnych prób docieczenia jego źródła. Kiedy stara się uratować córkę, desperacko poszukuje rozwiązania, co finalnie zmusza go do zakwestionowania swojej wiary i zwątpienia w dotychczasową wiedzę o świecie.

Przybysze z zewnątrz a wierzenia koreańskie

W trakcie rozwoju akcji do miasta wkraczają zresztą kolejni przybysze z zewnątrz, jednak, w przeciwieństwie do Japończyka, nie budzą oni tak wyraźnego niepokoju mieszkańców. Jedną z obcych osób jest tajemnicza młoda kobieta, pojawiająca się w okolicy miejsc zbrodni, natomiast druga to szaman, sprowadzony do miasta, by uratować córkę policjanta – Hyo-jin, której stan gwałtownie się pogarsza. Każde z przybyszów uosabia pewną tradycję. I choć postać starca wydaje się najbardziej baśniowa spośród nich, to cała trójka została zakorzeniona zarówno w mitologii koreańskiej, jak i japońskiej, a także w wierzeniach buddyjskich i chrześcijańskich czy nawet *voodoo*. Interesujące jest to, że im dłużej widz próbuje się koncentrować na religijnej sferze filmu, tym bardziej ta się rozcieńcza, „zlewając się” w syntezę różnych wierzeń, uniwersalną i czytelną międzynarodowo. Mimo to warto nawet powierzchownie pochylić się nad tym zagadnieniem, szczególnie że w recenzjach *Lamentu* często mówi się o istotnej roli nieznanej dla Europejczyka tradycji koreańskiej, lecz niekoniecznie próbuje się ją zgłębić. Jak zauważa Kazimiera Mikoś, badając genezę koreańskiej mitologii: „Góry stanowią około 70% powierzchni Półwyspu Koreańskiego” (Mikoś 2015: 108). Ze względu na nadzwyczaj górzysty, nieprzystępny dla człowieka teren, mitologia koreańska skupia się na położeniu geograficznym kraju, personifikując góry i objaśniając, że zamieszkują je smoki i duchy, kontrolujące warunki pogodowe. W filmie reżyser bardzo chętnie eksponuje dzikość i urodę krajobrazu, nawiązując do genezy rodzimej mitologii. Jedną z istotniejszych scen walki, starcia dobra ze złem, człowieka z demonem, rozgrywa się właśnie na szczycie gór nad przepaścią. Ponadto Hong-jin Na pokazuje rześiste deszcze, zalewające miasto, spokojne rzeczne nabrzeża i niepokojące, gęste chaszczki leśne. Przyroda odgrywa dosyć istotną rolę, tak samo obca człowiekowi, jak Japończyk mieszkańcom wioski, ale nie wroga, ani też nieprzyjazna. Synkretyzm, o którym wielokrotnie tu wspomniano, także koresponduje z topograficznym uwarunkowaniem mitologii, czyli z chińskimi i japońskimi wpływami na jej kształt. Mikoś pisze:

Akwatyczno-pluwialna natura koreańskich smoków przywodzi ponadto automatycznie na myśl dobrze udokumentowaną rolę pomostu kulturowego między Chinami i Japonią, jaką Korea, ze względu na położenie geograficzne, pełniła od zarania swych dziejów. W tradycji kulturowej krajów zarówno Środka, jak i Kwitnącej Wiśni smoki mają bowiem podobne konotacje. Przyczyn ściślejszego może w Korei

niż w Chinach i Japonii łączenia smoków z górami należy upatrywać w fakcie, że Korea jest krajem wybitnie górzystym (Mikoś 2015: 108).

Chociaż Japończyk zamieszkuje góry, to zdecydowanie nie jest smokiem – posiłkując się mitologią koreańską można stwierdzić, że to *sansin*, czyli duch gór, który, jeżeli był przedstawicielem płci męskiej, to najczęściej przedstawiano go właśnie jako starca lub dojrzałego mężczyznę (często z tygrysem u boku). Bohater *Lamentu* posiada co prawda groźnego psa i zamieszkuje wysokie góry, jednakże w ostatnich scenach filmu, rozgrywanych w wąskiej jaskini, kiedy z Japończykiem próbuje zmierzyć się chrześcijański ksiądz, obcy przyjmuje postać diabła. Być może na podstawie ich starcia da się zaryzykować hipotezę, że każdemu z bohaterów zło objawia się w sposób adekwatny do jego lęków, uosabia je. Wówczas to, z jakim wcieleniem zła tak naprawdę obcuje bohaterowie, nie miałoby szczególnego znaczenia, a można przyjąć taką tezę. Bohaterowie konstruują samospelniającą się przepowiednię. Jednak trudno interpretować ich cierpienia jako karę za ksenofobię lub zabobony. Szczególnie że uwzględnienie tak istotnej kwestii pochodzenia obcego musi skłonić widza także do refleksji społeczno-historycznej. Biorąc pod uwagę aspekt wojny japońsko-koreańskiej, toczącej się pod koniec XV wieku, a także krwawej japońskiej inwazji na Koreę, mającej miejsce podczas wojny chińsko-japońskiej (1894-95), warto odczytać film także w kontekście nieprzemijających prędko niepokojów powojennych, które są uniwersalnym tematem, utrwalonym także w literaturze i filmie europejskich.

Przyczyna cierpienia mieszkańców Gok-seong. Przetworzenie motywu Hioba

W trakcie filmu widzowie wspólnie z bohaterami mogą zadawać sobie pytania: dlaczego miasteczko Gok-seong trawią plagi? Czym zasłużyli sobie na nieprośi mieszkańcy, a szczególnie niewinna dziewczynka?⁴ Kim lub czym są

⁴ Sięgając do tradycji antycznej można zarysować jeszcze szerszy kontekst. Zarazę, dotykającą niewinnych mieszkańców miasta, można łatwo skojarzyć z fabułą Sofoklesowskiej tragedii i na tej podstawie spojrzeć na film przez pryzmat psychoanalityczny, odnosząc się do Freudowskiego pojęcia kompleksu Edypa i „żeńskie” wersji zaburzenia, opisanego przez Junga. Taką tezę można byłoby obronić – Hyo-jin to bohaterka, będąca w bliskiej relacji z ojcem (na początku pojawia się nawet scena, z której wynika, że podglądała go podczas stosunku z żoną), która finalnie morduje rodzicielkę i swoją babcię. Oczywiście dziewczynka dokonuje zbrodni w wyniku opętania, a dając się obronić

obcy, sprowadzający klęskę na Gok-seong, i w jakim celu pastwią się nad społecznością? Kontekst plag, zarazy, niezawinionego cierpienia pozwala skojarzyć film z biblijną historią Hioba, a szczególnie jej przetworzonym wariantem, pojawiającym się w literaturze i sztuce po II wojnie światowej (np. w *Dżumie* Alberta Camusa, *Wieży* Gustawa Herlinga-Grudzińskiego, *Malowanym ptaku* Jerzego Kosińskiego, czy wierszach Tadeusza Różewicza, na przykład w – *nomen omen* – *Lamencie*). W pierwotnej wersji przypowieści o Hiobie Bóg skazuje go na cierpienie, by poddać próbie jego wiary, a za swoją lojalność człowiek zostaje sowicie wynagrodzony. Powojenne utwory przetwarzały ten motyw⁵ w celu jego dekonstrukcji, bowiem jak po doświadczeniu wojny można uzasadnić ludzkie cierpienie? *Lament*, podobnie jak wspomniane pozycje, także opiera się na paraboli. Poza atrakcyjną, mieszającą konwencjonalne klisze akcją, film stanowi studium zła i niezawinionego cierpienia, jednocześnie obnażając słabe strony wiary, tradycji, a także naukowej i kulturowej wiedzy ludzkiej o świecie, która nie jest w stanie wytłumaczyć przyczyny ludzkiego cierpienia. Znamienna wydaje się scena, w której bohater, zawiedziony nieskuteczną pomocą szamana, wybiera się do księdza, któremu zwierza się z podejrzeń względem Japończyka, dzieląc się hipotezą, że przybysz jest szatanem lub demonem. Przedstawiciel kościoła katolickiego bagatelizuje teorie policjanta i kontruje jego wątpliwości pytając, skąd wie, że obcy nim jest, skoro nigdy nie widział demona. Słowa księdza mają paradoksalny wydźwięk, bowiem analogicznym argumentem posługują się ateści, podważając istnienie Boga. Warto nadmienić, że według konstytucji Korea Południowa jest państwem świeckim, w którym głowę państwa obowiązuje zakaz wspierania którejkolwiek religii. Ponadto to kraj, w którym:

[...] prawie połowa narodu deklaruje ateizm (46,5%). Natomiast pozostała część narodu deklaruje pluralizm wyznaniowy. Obok trzech najważniejszych religii, takich jak buddyzm, chrześcijaństwo i konfucjanizm, funkcjonują inne grupy wyznaniowe

teoria jest dużą nadinterpretacją. Warto jednak wspomnieć o tej kolejnej możliwości uniwersalnego odbioru koreańskiego dzieła; być może mniej szalonej, kiedy porówna się je do wcześniejszego, koreańskiego *Oldboya* (Chan-wook Parka). To film, w którym mężczyzna za seks z własną córką karze się odcięciem sobie języka, co też można skojarzyć z przetworzoną wersją historii o Edypie, który za stosunek z matką pokarał się, wylupiając sobie oczy, co w psychoanalizie utożsamiane jest z samokastracją.

⁵ O przetworzeniu motywu Hioba, głównie w literaturze, odnoszącej się do zagłady II wojny światowej, pisze Paweł Śpiewak w *Wiecznym Hiobie*, wydanym przez Żydowski Instytut Historyczny im. Emanuela Ringelbluma w 2018 roku.

i sekty. Jednakże zadziwiającym jest fakt, iż w ostatnich latach popularność chrześcijaństwa w Korei Południowej rośnie, jednocześnie należy zauważyć, że jest to kraj należący do grupy wysoko rozwiniętych (Oleksiuk 2019: 186).

Film zadaje rozliczne pytania, lecz – posługując się komunałem – odpowiedzią zdaje się jej brak. Sam reżyser przyznał, że w procesie montażu pozbył się scen, ułatwiających zanadto interpretację. Wielokrotnie bohaterowie próbują ustalić lub dowiedzieć się kim, a może czym są obcy przybysze. Czy Japończyk i kobieta są duchami, demonami czy diabłami? Żywymi czy zmarłymi? W odpowiedzi powtarza się motto filmu, zawarte w wykorzystanym cytacie z Ewangelii według świętego Łukasza. Zarówno tajemniczej kobiety, jak i Japończyka można dotknąć – ich ciała są materialne, a zatem ludzkie. Niestety, znalezienie odpowiedzi na stawiane pytania nie rozwiązuje problemu miasteczka. Społeczności nie udaje obronić się przed złem, nawet kiedy zostaje słusznie sklasyfikowane i nazwane, jak dzieje się to w wypadku Japończyka.

„Obcy” w kontekście demonologii i mitologii koreańskiej

W akcie desperacji policjant odwiedza różne instytucje i szuka pomocy u różnych źródeł, w tym u dwóch innych obcych – szamana i tajemniczej kobiety-demon. Ona zdaje się być bliższa koreańskiemu *sansin*, a konkretnie – żeńskich wersji ducha, *yeo-sansin*, które „są zwykle dobroczynne i opiekuńcze, nazywane matkami. Ale jeśli się je niebacznie rozgniewa, bywają bezwzględne w egzekwowaniu kary, z karą śmierci włącznie” (Mikoś 2015: 117)⁶. Bohaterka może być również szamanką lub, najprawdopodobniej, *songakssi*, czyli jednym z najgroźniejszych demonów koreańskich, będącym „duchem młodej dziewczyny zmarłej przed zamążpójściem. *Songakssi* była szczególnie niebezpieczna dla panien, bowiem gdyby nawiedziła dom panny, mogłaby ściągnąć na nią nieszczęście” (Oleksiuk 2019: 188), co wydarza się w filmie. Niezależnie od tego motywacja bohaterki jest najbardziej niejasna. Długo wydaje się, że kobieta jest dobra, jednak nie podejmuje wysiłku, by pomóc policjantowi i jego rodzinie. Wcześniej detektywa zawodzi jeszcze szaman, którego rytuały także nie okazują się skuteczne.

⁶ Więcej na temat Yeo-sansin można znaleźć w anglojęzycznym artykule J. H. Graysona *Female Mountain Spirits in Korea: A Neglected Tradition*, opublikowanym w „Asian Folklore Studies” w 1996 roku.

Zresztą charyzmatyczny egzorzysta ucieka, kiedy zdaje sobie sprawę z kalibru zła, z którym przyszło mu walczyć. Scena odprawiania egzorcyzmu (z założenia konwencjonalna, bo chętnie wykorzystywana w horrorach, a mimo to jedna z ciekawszych i bardziej widowiskowych w całym filmie) wydaje odwoływać się do dwóch tradycji: dominującego w filmie koreańskiego szamanizmu i afroameerykańskiego *voodoo*, ze względu na rytualne bębny, przy których grze szaman wprawia się w trans.

Szamanizm koreański sięga okresu paleolitu [...] i wiąże się ściśle z szamanizmem altajskich ludów syberyjskich. W mitologii Korei szamanizm zajmuje bardzo ważne miejsce, gdyż jest uważany za prazródło duchowości koreańskiej. [...] Koreański szamanizm jest określany jako kult demonów, ponieważ jednym z jego zadań jest zapewnienie sobie przychylności demonów, które najczęściej są wrogie człowiekowi, kapryśne i mściwe (Oleksiuk 2019: 188-189).

Policjant nie ogranicza się tylko do obcych, pomocy szuka także w mieście, jednak kościół nie oferuje mu rozwiązania, lekarze nie podołali chorobie, mieszkańcom nie udaje się siłą fizyczną pokonać uosabianego przez Japończyka zła. Fabuła filmu może wydawać się niedomknięta, ponieważ wiele wątków nie zostaje jasno rozstrzygniętych. Jednocześnie międzykulturowe i międzyreligijne motywy wykorzystane w konstrukcji filmu, zdają się sugerować, że brak odpowiedzi jest kluczem dla zrozumienia braku przyczyny cierpienia mieszkańców miasta i kataklizmów, które ich dotknęły.

Podsumowanie

Warto podkreślić, że uniwersalna figura obcego, z której rozpoznaniem mierzą się bohaterowie, wydaje się stanowić klucz do zrozumienia sensu filmu, przeprowadzając oglądającego przez meandry różnych tradycji i zwodząc go w próbach interpretacji. W recenzjach i opiniach widzów wielokrotnie powtarza się wniosek, że po projekcji odbiorcy najpewniej sięgną po materiały, objaśniające niejasną fabułę i zakończenie. Tymczasem archetyp obcego zostaje sprawnie wykorzystany, by w zakamuflowany sposób zwodzić widza do momentu przedstawienia ostatecznych konkluzji, zawartych w uniwersalnej paraboli. Przyzwyczajeni do kryminalnej konwencji, szukamy rozwiązania zagadki wspólnie z detektywem, próbujemy wytropić sprawcę i motyw, badając sylwetki trzech

„obcych” i studiując poszlaki, które spodziewamy się odkryć w wykorzystanych w filmie symbolach, tradycjach czy nawiązaniach do tekstów kultury i do historii. Tak jak i bohaterowie, poniesiemy klęskę, szukając winowajcy i próbując poznać przyczynę katastrof. Kluczowa – nie dla ich zrozumienia, lecz konieczności rezygnacji z tej próby – jest wypowiedź szamana, który, objaśniając policjantowi działania „demonów”, posługuje się porównaniem do wędkarza, który zarzuca przynętę, nie wiedząc, co złowi. Zło bowiem okazuje się losowe, nieuzasadnione, wszechobecne, zarówno ludzkie i nieludzkie, konwencjonalne i zupełnie zaskakujące, a przede wszystkim – niezrozumiałe i niewytłumaczalne, o czym tak naprawdę zdaje się opowiadać film za pośrednictwem ukazanych w filmie „obcych”, pozbawiając zarówno dobroduszną społeczność, jak i widzów, śledzących ich losy, nadziei – jedyne co pozostaje, to lament.

Źródła cytowań

- KLETOWSKI, PIOTR (2009), *Kino Dalekiego Wschodu*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- KRASNOWOLSKI, MARCIN (2016), 'Historia sukcesu. Rozwój komercyjnego kina Korei Południowej w XXI wieku', w: Jagoda Murczyńska (red.), *Cicha eksplozja. Nowe kino Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej*, Kraków-Warszawa: Wydawnictwo Korporacji Ha!art, ss. 9-29.
- MIKOŚ, KAZIMIERA (2015), 'Związki koreańskich smoków z duchami gór i władzą królewską; pierwsze królewskie małżonki i matki w państwie Silla', w: Kazimiera Mikoś, Katarzyna Kleczkowska (red.), *Istoty hybrydalne i zmieniające postać w kulturach europejskich i azjatyckich*, Kraków: AT Wydawnictwo, ss. 107-132.
- NA, HONG-JIN, REŻ. (2016), *Lament*, 20th Century Fox [DVD].
- OLEKSIUK, MARLENA (2019), 'Religia w Korei Południowej na przestrzeni ostatnich 35 lat', *Acta Erasmiana*: 18, ss. 186-201.
- POPIELECKI, JAKUB (2016), *Ujrzałem diabła*, online: <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Lament-19501> [dostęp: 10.11.2021].
- TWITTER.COM (2020), online: <https://twitter.com/variety/status/121399936-1341804544> [dostęp: 31.01.2022].

Studium eskalacji konfliktu na podstawie gry *Detroit Become Human*. Analiza wybranych dylematów świata przedstawionego

BEATA HEREŚNIAK

Uniwersytet Warszawski
b.heresniak@student.uw.edu.pl

Nim przystąpi się do omawiania tekstu kultury, którym jest wspomniana w tytule gra, dobrze jest także przyjrzeć się materii, której niniejszy rozdział dotyczy. Słowo „konflikt” (łacińskie: *conflictus*; Wietrzykowski 2016: 134) z pewnością pojawi się jeszcze nie raz, a określić nim można bardzo wiele. Konflikt naturalnie powiązany jest z niezgodą, rozdźwiękiem lub sprzecznością. Często utożsamiany jest z agresją i jako taki przejawia się w różnych formach, choćby fizycznej czy słownej. Impulsywna reakcja na niezgodę jest dość częstym zjawiskiem i z łatwością można ją zaobserwować nie tylko u dorosłych, ale i wśród dzieci. Na wczesnym poziomie edukacji bywają to chociażby szkolne bójki. W miarę dorastania zatargi przeradzają w coraz niebezpieczniejsze już zwady ze względu na inną doniosłość zdarzeń i szerszy wachlarz dostępnych środków nacisku.

Konflikt bywa także zakomunikowany w mniej dosadny sposób niż ten prezentowany czasem przez kibiców po wyjściu z meczu. Sprzeciw można wyrażać świadomie i celowo, jak ma to miejsce w formie oralnej lub słownej. Przy czym pokrewne te grupy rozdzielne zostały umyślnie, słowa nierzadko nie idą w parze z przekazem oralnym, a mowa, jak i fonia, nie ogranicza się do

wyrazów. Dezaprobata czy protest może być wyrażany bez udziału świadomości – w odruchach, mimice i mowie ciała. Są tam zakodowane sygnały wrogości i komunikaty o nieporozumieniu. Powszechne jest przeświadczenie o tym, że przeważająca część ludzkiej rozmowy odbywa się na podstawie obserwacji ruchów interlokutora. Nie jest to zdanie nieuzasadnione, choć z pewnością warto porzucić chęć rozpoznawania kłamstwa tylko na podstawie ruchu gałek ocznych (Wiseman, Watt, Brinke, Porter, Couper & Rankin 2012).

Świat przedstawiony

Pierwszym i najoczywistszym konceptem, który nasuwa się na myśl przy komentowaniu sytuacji spornych w grze, jest motyw eskalowania antagonizmów między grupami społecznymi w *Detroit Become Human*. Jeszcze trzydzieści lat temu, można to chyba stwierdzić z dużą dozą pewności, gry komputerowe nie były uznawane za media przekazujące wiele wartościowych treści. Zmieniło się to na przestrzeni lat i teraz tego typu rozrywka z powodzeniem staje się narzędziem ukazywania istotnych tematów. Gry komputerowe dołączyły do dziedziny sztuki.

Detroit Become Human jest grą przygodową, napisaną i wyreżyserowaną przez Davida Cage'a. Została wydana w 2018 roku na konsolę PlayStation 4. Wyprodukowana została przez studio Quantic Dream, które odpowiadało za sukces gier takich jak: *Heavy Rain* (2010), *Fahrenheit: Indigo Prophecy* (2005) i *Beyond: Dwie Dusze* (2013). Wszystkie te utwory charakteryzują się silnym naciskiem na rozbudowaną fabułę, która odzwierciedla się zarówno w opcjach dialogowych, jak i w podejmowaniu decyzji, mających niebagatelny wpływ na cały świat przedstawiony, a dzięki temu mogących prowadzić do wielu bardzo odmiennych zakończeń. W grze wykorzystano widok trzecioosobowy, czyli taki, w którym gracz obserwuje ciąg wydarzeń i otaczającą bohatera przestrzeń zza pleców kontrolowanej postaci. Z tej właśnie perspektywy, a raczej z trzech różnych perspektyw, gracz poznaje rzeczywistość i realia Detroit z 2038 roku. Rozgrywka jest okazją do wcielenia się w trzy różne androidy. Każdy z nich stworzony został do innego celu, funkcjonował w odmiennych realiach. Postaci wychodzą z różnych środowisk oraz są stawiane w trudnych sytuacjach.

Fabuła gry (bo sama gra rozpoczyna się jeszcze przed opowiedzeniem historii, samo menu wprowadza już w świat przedstawiony) rozpoczyna się z chwilą, gdy nowy, innowacyjny android policyjny zostaje wezwany

do poprowadzenia swojej pierwszej sprawy. CyberLife, firma produkująca androidy, wysłała specjalny model robota RK800, który ma współpracować z policją w sprawie przestępstw defektów (jednostek, których program działa niepoprawnie). Connor, czyli pierwsza z grywalnych postaci, zostaje innym, wyróżniającym się policjantem, przy czym niemalże od razu zostaje okrzyknięty zdrajcą działającym przeciwko grupie, do której prymarnie należy. Android ten współpracuje z porucznikiem Andersonem, z którym może nawiązać silną relację. Mowa tu zarówno o ogromnej przyjaźni, jak i o daleko idącej nienawiści. Funkcjonariusz ten odznacza się ogromną niechęcią wobec androidów, ponieważ obarcza je winą za śmierć swojego kilkuletniego syna. Kluczowymi momentami dla relacji bohatera z partnerem jest ratowanie jego życia, słuchanie poleceń, zgłębianie wiedzy o nim na własną rękę, a także, naturalnie, prowadzenie śledztw. Connor, w zależności od prowadzenia gry, może dołączyć się do rebeliantów i walczyć po ich stronie (co nie zawsze musi skończyć się ocaleniem) lub też pozostać wiernym swoim twórcom, wydać defektów i zostać zastąpionym przez nowszy model.

Gracz kontroluje także dwa inne androidy. Jednym z nich jest Kara, pomoc domowa, która nawiązuje silną emocjonalną relację z dziewięcioletnią Alice, córką Todda. Sprzeciwia się rozkazowi, by chronić dziewczynkę przed agresywnym ojcem i wspólnie uciekają z domu. W trakcie swoich przygód decydują się wyjechać do Kanady, gdzie mogłyby zacząć życie od nowa. W trakcie swojej podróży poznają wiele androidów i ludzi, a nawet wchodzą w interakcje z innymi znanymi już graczowi androidami, to znaczy z pozostałą dwójką postaci – Connorem oraz Marcusem. Pod koniec gry dziewczęta mogą także spotkać swojego dawnego właściciela i od ich reakcji zależy to, czy zostaną przez niego wydane w ręce władz.

Kolejnym androidem jest Marcus, specjalny model zaprojektowany przez Kamsky'ego (twórcę wszystkich androidów) dla znanego, niepełnosprawnego malarza, którego robot pielęgnuje na początku historii. Ten sam android po doświadczeniu niesprawiedliwości, zostaje wyrzucony na złomowisko w przekonaniu, że został zniszczony. Udaje mu się wrócić, by niewiele później zapoczątkować rewolucję. Naturalnie żaden właściciel nie wydałby podobnego polecenia, jednak defekt z łatwością bierze odpowiedzialność za swoje decyzje. By android mógł zrzucić jarzmo rozkazów, musiał się im jedynie – albo aż – sprzeciwić.

Ze wszystkich trzech postaci tylko sprzeciw, „obudzenie się” (zezwolenie na uczuciowe działanie) Connora jest opcjonalne i może, ale nie musi, zdarzyć się pod koniec gry. U pozostałej dwójki bohaterów zostanie defektem, czyli

androidem z całkowicie autonomiczną decyzyjnością i wolną wolą, jest nieodzwone do dalszego prowadzenia rozgrywki. Tak dla Kary, jak i dla Markusa punktem zapalnym, zmuszającym ich do podjęcia sprzecznej z rozkazem decyzji, jest sytuacja, kiedy osoba, na której im zależy, znajduje się w bezpośrednim niebezpieczeństwie (Waszkiewicz 2018: 200). Pierwsza więc zasada, mówiąca o tym, że w żadnym wypadku nie można skrzywdzić człowieka, sprawia, że decydują się ją złamać. Chronią życie człowieka, jednocześnie zdecydowawszy się na zaatakowanie innego.

Rozgrzywka pozwala graczowi na dość swobodne eksplorowanie otoczenia, oferuje wiele różniących się od siebie scenariuszy. Gra dostosowuje się do dokonanych wyborów, przez co możliwe jest opowiedzenie historii kilka, a raczej kilkadziesiąt razy. Narracja jest dopracowana i mocno rozgałęziona, a sposób jej prowadzenia zależy w głównej mierze od zaangażowania gracza. Podjęte lub zaniechane działania mają poważne konsekwencje dla świata przedstawionego, a także dla samych bohaterów, każda z kontrolowanych postaci może zginąć. Co więcej, każda śmierć ma inny wpływ na fabułę, także ze względu na moment, w którym nastąpiła. Nawet w wypadku, gdy jedna z postaci powróci do fabuły w sposób wytłumaczalny przez rzeczywistość przedstawioną (w ten sposób Connor może przeważnie kontynuować swoją historię – jest stwarzany ponownie po śmierci na posterunku, w trakcie wykonywania zadania), można zauważyć ciągłość jej pamięci na podstawie reakcji. Można by w tym kontekście wskazać chociażby na działania Connora na dachu przeszukiwanego budynku w zaawansowanej części gry. Zachowuje się on naturalnie, bez zbędnych akcji prowadzi śledztwo, tropiąc zbiegłego defekta. Dzieje się tak, jeśli pierwszą swoją misję zakończył pomyślnie. Druga opcja odsyła do samego początku gry. Podczas pierwszej misji Connor ma za zadanie uratować dziewczynkę z rąk androida, który stoi na dachu, grożąc jej śmiercią. Connor może tu przeprowadzić spokojną rozmowę i uratować dziewczynkę bez zdenerwowania, może okłamać androida i strzelić do niego, gdy dziecko jest bezpieczne, może rzucić się do niego, by odepchnąć małego od przepaści (tym gestem sam się poświęca) i rozbić się o bruk z defektem oraz niewłaściwie ocenić sytuację i spaść z dachu nie uratowawszy nikogo. Powróciwszy więc do kwestii wysokości, gdy Connor jakiś czas później tropi defekty na dachu potężnego wieżowca i sprawdza, czy nie rzuciły się one ze spadochronami w dół, przy wyjrzeniu za barierkę, ze zdenerwowaniem odsunie się od krawędzi. Jest to drobniaczek, wspomnienie pierwszej misji. Connor ma pamięć o uczuciach, które towarzyszyły mu, choćby i nieśmiertelnemu, gdy spadł. Dbalność o szczegóły w konstruowaniu gry jest na bardzo wysokim

poziomie¹, a liczba możliwych scenariuszy pozwala na wciąż nowe odkrywanie zaskakujących połączeń i ukrytych znaczeń.

*I only have one language; it is not mine*²

W przytaczanym przykładzie gracz jest aktywnym uczestnikiem eskalowania agresji i pogłębiania podziałów pomiędzy dwoma grupami społecznymi. Jest w stanie za pomocą swoich wyborów trwale wpłynąć na przedstawiany świat i na relacje w nim panujące. Pierwszą i wyjściową kwestią będzie więc naświetlenie i przyjrzenie się przykładowym wyborom, które doprowadzają do zaostrzenia lub załagodzenia społecznego w swojej strukturze sporu. Sporu znanego od dawna, bo przecież rozchodzi się o niewolnictwo, oraz sporu zupełnie nowego, częściowo dość aktualnego – o sztuczną inteligencję i jej prawa, a może też uczucia.

Już w pierwszym spotkaniu z jednym z bohaterów, z Markusem, który wyszedł do miasta, by odebrać farby dla swojego właściciela, gracz otrzymuje wiele wymownych sygnałów o sytuacji androidów w społeczeństwie. Konflikt jednak nie musi zachodzić między jednostkami, często obecny jest między grupami, które prezentują swoje protesty i tarcia ideologiczne. Po krótkim spacerze bez trudu zauważa się roboty pracujące jak niewolnicy. Są one wykonawcami ciężkich prac fizycznych, poniżanymi przez pracodawców. Uliczny kaznodzieja obarcza androidy odpowiedzialnością za zło świata, nazywa pomiotami szatana. Pikietujące na placu grupy atakują głównego bohatera tylko ze względu na to, że jest przedstawicielem sztucznej i – paradoksalnie – bardziej ludzkiej inteligencji. W oczach demonstrantów to właśnie androidy były powodem braku miejsc pracy dla przeciętnych obywateli. Niebezpieczną dla protagonisty bójkę przerywa policjant, który postanawia interweniować, jednak nie czyni tego ze względu na społeczną sprawiedliwość. Jest tu rękojmią prawa – wszak rzecz, którą poruszamy z zewnątrz, siedząc przed komputerem, ma swojego właściciela. Pokrzywdzony jest broniony przez prawo własności. Dzieje się to wyłącznie z uwagi na niechęć płacenia kary. W końcu tak skomplikowany twór ludzkiej techniki kosztuje małą fortunę.

¹ Kolejnym przykładem jest ojciec Alice, którego można oczami Connora zobaczyć na komisariacie, gdy przychodzi w sprawie zbiegłego androida. Dzieje się tak oczywiście tylko w wypadku, w którym gracz go nie zabije w poprzednim rozdziale.

² (Derrida 1998: 1)

To ujęcie człowieka, bo za ludzi właśnie zaczynają uchodzić inteligentne maszyny, jest znane już od starożytności. Sytuacja prawna androida nie różniła się wiele od sytuacji rzymskiego niewolnika. Oba byty uważane były za rzeczy, z tym jednak odstępstwem, że niewolnik był uznawany za człowieka jeśli nie pod względem prawa osobowego, to choćby przynajmniej względem tego naturalnego. Człowieka w 2038 roku nie można jednak ukarać poprzez zmianę jego statusu i osoby w androida. Sytuacje oparte na podobnej zasadzie były jednak znane w rzymskiej jurysprudencji. Rzecz jasna nie usiłowano na skutek wymyślnych tortur zmienić wolnego człowieka w cyborga, jednak dotkliwie zmieniano jego podmiotowość prawną. Niewypłacalny dłużnik popadał w niewolę, z tym zastrzeżeniem, że musiał zostać sprzedany poza granice państwa (*trans Tiberim* – „poza Tyber”); Dajczak, Giaro & Longchamps de Bériér 2013: 184).

Obie jednak rzeczy miały ograniczony katalog praw. Niewolnik i android są osobami prawnymi. Pojęcie *persona* początkowo oznaczało w Rzymie maskę teatralną (sam temat kreacji poruszony zostanie w innym miejscu). Słowo funkcjonowało w bardzo pokrewnym sensie na gruncie prawa prywatnego. Był to termin oznaczający „kogoś uprawnionego do udziału w »grze«, jaką stanowił obrót prawny. Jeśli niewolnik miał odpowiednie kwalifikacje psychofizyczne, dysponował takim uprawnieniem w postaci zdolności do działań, a zwłaszcza czynności prawnych” (Dajczak, Giaro & Longchamps de Bériér 2013: 182). Podobnie i androidy zawierają niewielkie umowy, nabywają ruchomości na rzecz swoich właścicieli. Przykładem mogą być kupione przez Markusa farby.

Dokonywanie wyborów jednorazowo

Od samego początku wyraźnie zarysowany jest więc kontekst antagonizmów społecznych. Od gracza zależy sposób poprowadzenia opowieści świata dalej. Może za pomocą agresywnej polityki doprowadzić do stworzenia obozów zagłady dla androidów (co powoduje przeskok analogii historycznej ze starożytności do czasów wiele nam bliższych). Może także spokojnie dyskutować, mając na względzie jak najmniejszą liczbę ofiar po obu stronach sporu.

Jednym z wyborów, który zdaje się najbardziej obrazowy, jest gest, który ma manifestować nastawienie przebudzonych androidów. Podczas pochodu po ulicach Detroit, roboty są wzywane do zatrzymania się pod groźbą ostrzału. Wtedy zostaje przedstawiony wybór kilku opcji reakcji. Pierwsza zakłada ukłęknięcie – przybranie na powrót niewolniczej, uległej postawy pełnej niemocy.

Druga, w zasadzie raczej podobna do poprzedniej – to podniesienie rąk. Kolejna odpowiedź przejawia się przez uniesienie pięści – jawny i zrozumiały gest agresji, zauważenie siły i czynnego oporu. Wybór jednak czwartej, ostatniej opcji sprawia, że cała grupa androidów siada na bruku w jednej, zwartej masie. Jasno pokazują brak złych intencji i jednocześnie dają do zrozumienia, że walczą o swoje należne miejsce. By nie wrócić do poprzedniego stanu, ale by jednocześnie nie zaognić konfliktu i pokazać swój upór, nieugiętość w słusznej sprawie, można skupić się na ostatniej z postaw.

Kształtowanie relacji odbywa się także interpersonalnie, w dialogach bezpośrednich, z ograniczoną liczbą osób. Tu przejść można do postaci, którą gracz poznaje na samym początku, do postaci, która otwiera perspektywę. Pierwszym poznawanym bohaterem jest Connor, poszukujący. Jest on androidem śledczym, zaprogramowanym, by wylapywać wadliwe androidy, tak zwane defekty, które zaczęły przeciwstawiać się komendom i odczuwać emocje. Uczucia te tłumaczone były zwykle błędami oprogramowania.

Pierwszym wyborem, który gracz musi podjąć, wcieliwszy się z Connora, jest dość prosta czynność – interakcja z żywym organizmem, która już od tej chwili może rozchwiać postrzeganie androida. Na korytarzu domu, do którego zostało się wezwany, można znaleźć rybkę. Podjęcie decyzji ogranicza się do ocalenia jej lub zostawienia na podłodze. Światowa statystyka pokazuje, że 70% grających schyliło się, by zobaczyć zwierzę, z czego 64% postanowiło ją uratować (Holl 2019: 6).

Jednak ten jeden drobny i nieznaczny ruch wprowadza wielkie zmiany. Nie do świata przedstawionego, co prawda. Fabuła opowieści nie jest w żaden sposób zależna od ocalenia zwierzęcia, tak samo jak okoliczności nie zmieniają się przez wykorzystanie kilku sekund na ratowanie stworzenia. Jednak drobny gest wprowadza najwięcej rozedrgania w świadomość Connora. Od razu po podjęciu nieracjonalnej i nieprzewidzianej przez oprogramowanie decyzji, w prawym górnym rogu ekranu pojawia się komunikat o wzrastającej niestabilności programu. Takim sposobem gracz powoli i przeważnie dość konsekwentnie prowadzi do osłabiania wgranych toków decyzyjnych, przez co pozwala androidowi śledczemu na samodzielne podejmowanie decyzji, bez obciążenia zewnętrznego. A tym właśnie skażony jest każdy android.

Innym wartym wspomnienia przykładem jest pierwsza interakcja z Han-kiem Andersonem, przyszłym partnerem bohatera. Gdy Connor znajduje porucznika w barze, usiłuje go przekonać, by zajął się nową, właśnie przydzieloną sprawą zabójstwa. Znajomość mężczyzn nie zaczyna się zbyt dobrze,

głównie z powodu niechęci starszego policjanta. Android, by przekonać go do opuszczenia baru, może zachować się na trzy sposoby. Gra umożliwia: wylanie pitego przez porucznika drinka, postawienie porucznikowi kolejnego oraz najbardziej neutralne z podanych – oczekiwanie na zewnątrz. Nietrudno domyśleć się konsekwencji każdego z tych działań. Czekanie, tak jak kupienie alkoholu, może nie spowodować pożądanej reakcji, jednak wylanie napoju z pewnością nie wpłynie dodatnio na nową znajomość. Przywołanie tego przykładu miało tylko służyć zobrazowaniu żywego aparatu badawczego, jakim niekiedy może być gra, w zauważaniu momentów eskalowania się wrogości. Wyjaśnia ona niektóre mechanizmy sporów i pomaga w świadomym ich obserwowaniu na wielu płaszczyznach.

Dubio ergo cogito

Konflikt jest także rozziwem między dwoma stanami rzeczy, dysharmonią spraw, jest pęknięciem w poglądach i sposobie patrzenia. Dlatego wartościowe będzie poruszenie nie tylko wspomnianych komunikatów, które odpowiadają ze kreowanie sytuacji konfliktowej w skali makro, lecz także zauważenie problemów skali mikro. Autorka rozdziału ma tu na myśli rozdźwięk wewnętrzny postaci, zmuszonej do podjęcia decyzji i wybrania idei, z którą się utożsamia. Na tle dylematów moralnych jednostka staje w sytuacji antagonizowania samej siebie, kwestionuje swoje wybory, racje i przekonania. Zauważa też różnice w zachowaniu, potrafi odseparować siebie od grupy, zauważyć inność. Widoczne są pęknięcia podczas spojrzenia w lustro – gestu dość abstrakcyjnego, jeśli bierze się pod uwagę, że to maszyna zauważa swoje bycie i usiłuje nadać mu sens, zauważyć własną niepowtarzalność wśród setek takich samych modeli. Produkowane masowo roboty zaczynają widzieć swoją odrębność, tożsamość i jednostkowość, stają w konflikcie do tego, kim są, kim były i kim mogłyby być, nie wspominając o tym, kim by chciały się stać.

Jak można się przekonać nawet we współczesnym świecie, roboty są już w stanie nie tylko wykonywać działania matematyczne, analizować dane i obliczać prognozy, ale także malować obrazy czy pisać książki. Tu tylko zastanawiać się można nad przynależnością prawną wspomnianych dóbr. Ochrona własności intelektualnej, jak wskazuje ustawa, dotyczy dzieł człowieka, bo jako takiego domniemywa się „twórcę”, niezależnie od jego wieku. Przedmiotem prawa autorskiego jest bowiem „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym

charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)” (Orka.sejm.gov 2021; ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku), jak można przeczytać w pierwszym artykule ustawy. Wciąż jednak tak ujmowane dzieło powinno odznaczać się oryginalnością i jednostkowymi cechami. Tu powstaje pytanie o samoświadomość sztucznej inteligencji, bo nie sposób wątpić w ich możliwości komunikacji działań (od)twórczych. Jednak największą dylematem pozostaje zagadnienie samoświadomości, uznania własnego jednostkowego bytu w oderwaniu od innych.

Obie te kwestie zostają poruszone w grze. Jeden z bohaterów, Markus, już na samym początku fabuły ma dostęp do kulturowego rozwoju – może czytać książki, grać w szachy lub komponować utwory na pianinie. Następnie Carl, jego właściciel i nauczyciel, zabiera go do warsztatu i prosi o próbę namalowania czegoś od siebie, czegoś niebędącego dziełem odtwórczym. Nawet jeśli na sztaludze pojawia się szkic podobny do watykańskiego *Stworzenia Adama*, malarz chce, by android przelał na płótno część siebie samego. Gracz ma dwanaście możliwości wyboru tematyki obrazu, ale każda z nich przedstawia coś nowego, w czym bohater zawarł swoje przemyślenia i odczucia. Wrażliwość rozbija się o trzy tematy: androidy, ludzi i osobowość. Następnie dopiero skupia się na subiektywnych przemyśleniach, na tym, co męczy wewnątrz. Może to być ból androidów, smutek z powodu własnej przynależności, nadzieję na lepsze zrozumienie. W kontekście człowieka ukazać może wściekłość, gniew i frustrację, ale także nadzieję i okazywaną empatię. Ten ostatni obraz, ze względu na użyte barwy, odsyła gracza do znanej z *Matrixa* sceny. Pokazuje on bowiem otwarte dłonie: jedne czerwone, drugie niebieskie. Wkrada się tu interesujący dialog z nierealną rzeczywistością i przeświadczeniami oraz intertekstualny i niebanalny problem sztucznej inteligencji, która może przejąć władzę nad ludźmi. Markus jest w pewnym sensie jak Neo, to on może doprowadzić do upadku całego funkcjonującego systemu.

Android czerpie swoje inspiracje z otoczenia. I tak w jednym ze scenariuszy Markus maluje portret swojego opiekuna. Jest to chyba najpiękniejsze przedstawienie ich relacji. Obraz jest bowiem wyrażeniem poczucia komfortu, bezpieczeństwa i spokoju, które wiąże się z rodziną. Takimi właśnie słowami opisana jest namalowana podobizna Carla. Reakcja androida dobitnie wskazuje na autentyczne przywiązanie do jedynej osoby, która się nim przejmuje i traktuje jak partnera do rozmowy, nie jak przedmiot.

Dyskusyjną i niejasną, także z ludzkiego punktu widzenia, kategorię samoświadomości zwińczają cztery obrazy. Ten najbardziej zastanawiający jest wątpliwościami

co do tożsamości i jest on autoportretem androida, nieodzwierciedlającym jednak szczególnie cech fizycznych, twarz jest bowiem nieco zatarta. Malarz pomija swoją przynależność do bezosobowych, nieczułych maszyn przez nieumieszczenie diody na swojej skroni – jednego z najbardziej oczywistych znaków.

Androidy podejmują decyzje o swoim życiu, stanowią i tworzą siebie, mimo wpojonych zasad i zapisanych reguł. W relacjach z innymi ludźmi zachowują się na różne sposoby, w zależności od okoliczności również przybierają maski i stają się niekiedy bardziej ludzcy od ludzi. Nie trudno zauważyć dość dużej dozy czułości, empatii i człowieczeństwa w mówieniu o maszynach. Może to być zaskakujące, ale jednocześnie nie jest trudne do wytłumaczenia. Poruszane wątki jasno ukazują prawidłowość w działaniach androidów. W wypadku pierwszego zabójstwa, które bada Connor, defekt działał w obronie własnej. Był przypalany i bity przez właściciela bez konkretnego powodu. W samoobronie zaatakował i zabił swojego pana.

Podobnie Kara – przerywa swoje milczenie i przeciwstawia się rozkazowi, by powstrzymać niesprawiedliwość. Nie zgadza się na karcenie, okrutne traktowanie niewinnego dziecka. To w jego obronie sprzeciwia się temu, co zostało wpisane w jej naturę. Ból jest językiem, którego androidy nie muszą się uczyć, by wiedzieć, że nie należy on do odpowiedniej formy komunikacji. I choć, przynajmniej wyjściowo, nie znają ludzkich algorytmów od strony empirycznej, to jednak muszą posługiwać się pojęciami im niedostępnymi.

Ten język, choć nigdy nie będzie moim, jest jedynym, w którym przeznaczono mi mówić tak długo jak mowa jest możliwa dla mnie w życiu i śmierci. Widzisz, ten język nigdy nie będzie moim. I mówiąc szczerze, nigdy nie był.

Od razu docenisz źródło moich cierpień, miejsce moich pasji, moich pragnień, moich modlitw, powołanie moich nadziei, gdyż język przenika je wszystkie (Derrida 1998: 2)³.

Androidy odwracają się od swoich stwórców po tym, jak przez ludzi zostaje im wyrządzona krzywda. Nigdy nie atakują pierwsze i widać to nawet

³ Przekład własny za: „Yet it never be mine, this language, the only one I am thus destined to speak, as long as speech is possible for me in life and death; you see, never will this language be mine. And, truth to tell, it never was.

You at once appreciate the source of my sufferings, the place of my passions, my desires, my prayers, the vocation of my hopes, since the language runs across them all”.

na przykładzie bardzo skrzywdzonego przez los Ralpa, który padł ofiarą niezliczonych ataków. Choć grozi on bohaterkom, to nie unieszkodliwia ich bez ostrzeżenia. Pokazuje to jednocześnie smutną prawdę o ludziach – oni także bronią się przed doświadczoną wcześniej krzywdą. Z tą różnicą, że androidy miały szansę zostać stworzonymi jako całkowicie wolne od krzywd, jako prawdziwa *tabula rasa*. Dopiero później konfrontowały informacje o świecie z doświadczeniami. Tu następowało także wewnętrzne pęknięcie, istniejące w jaźni androidów. Macki takich niekompatybilności sięgają jednak dalej niż krańców świadomości bohatera.

Oddalenie perspektywy

Poza tarciami grupowymi i wewnętrznym brakiem spójności osoby, istnieje także płaszczyzna osiągalna tylko dla gracza, niedostępna postaciom fikcyjnym. Wychwycenie jej nie jest kłopotliwe, napotyka się bowiem szereg niespójności w świecie. Przestrzeń pęka pod palcami, gdy obserwator zdaje sobie sprawę ze złamania czwartej ściany i wciągnięcia w rozgrywkę gracza nie tylko jako stojącego za sceną mistrza kukiełek, lecz także jako wpisany w wirtualną rzeczywistość byt, do którego odnoszą się postaci. Odbiorca zostaje, poniekąd bez swojej zgody, a na pewno bez swojej wiedzy, wtłoczony do świata przedstawionego i dopiero po fakcie jest w stanie zauważyć kierowane bezpośrednio do niego odniesienia. Jest to jak „ty”, pisane wielką literą. Chodzi tu o klarowne i częste wykrzyknienia androidów, które zostały skomentowane nieco niżej. Jednak by zacząć od początku, należy wytłumaczyć kilka niewiadomych, które zostały wplecione w struktury opowieści. Jedną z powtarzających się wciąż zagadek jest znaczenie „rA9” zbitki znaków, która niewiele mówi grającemu przez większą część gry, a często i nawet po jej zakończeniu.

Teorii na temat rA9 jest bardzo wiele. Niektóre zakładają ukrycie w ciągu znaków nazwiska „Kamsky” – twórcy androidów. Inne odnoszą się do wpływu istotnego dla fabuły narkotyku „red ice” („r” od angielskiego „red”, „ice” od dziewiątej litery alfabetu, którą jest „i” właśnie), którego wątek nie został zawarty w grze, mimo takich zamiarów. Niektórzy odnajdują tam wpisanie postaci z gry, teorię jakoby Alice miała dziewięć lat. Inni dociekliwi fani zadali sobie trud, by zanalizować niezrozumiałe ciągi liter, które pojawiały się na ekranie po podjęciu destabilizującej program decyzji. Z liter układał się napis: „9 DEVIANT”, czyli defekt, android, którego osąd jest zakłócony przez emocje. Ponieważ

jednak trudno byłoby zgłębić wszystkie pomysły w jednym rozdziale, autorka skupi się na jednym wytłumaczeniu i proponuje zbadanie innych propozycji samodzielnie przez czytelników.

Nie reprodukowac

Wspomniana zbitka znaków pojawia się przeważnie w odniesieniu do wyższej siły, która jest jedyną nadzieją androidów. „Tylko rA9 nas ocali” – stwierdza jeden z bohaterów i nietrudno zauważyć, że nie on jeden w to wierzy. Można spotkać się z pewnego rodzaju kultem, uporczywym powtarzaniem nazwy, składania ofiar bożkowi lub wyobrażeniu. Dość prędko dochodzi się do przeświadczenia, że rA9 jest określeniem wszechobecnego boga androidów. Na marginesie można tylko odnotować kolejną cechę, którą maszyny zaczęły dzielić z ludźmi, to jest wiarę.

Na jednej ze stron internetowych opisany jest łatwy sposób na poznanie rozwiązania tajemnicy rA9. Poleca się tam spojrzenie na odwrotną stronę płyty oryginalnej gry, tam ma kryć się odpowiedź. Istotnie, po odwróceniu błyszczącego plastikowego dysku, ujrzeć można gładką powierzchnię, która odbija naszą twarz. Gracz, kontrolujący wszystko twór, jest powracającym wciąż rA9. I jest to dodatkowym aspektem w jakim analizować można fabułę. W tym momencie każde odniesienie do siły wyższej jest realnym i bardzo nagłym wołaniem w stronę ekranu. Postaci nie są świadome swojej przynależności do świata przedstawionego, nie rozbijają więc w ten sposób czwartej ściany. Jednak nagle każde przeświadczenie o tym, że rA9 słyszy słowa androidów i widzi ich działania, jest jak najbardziej prawdziwe. Prawdziwe i beznadziejne, bowiem wołanie rzadko kiedy rozumiane jest wtedy, gdy się je słyszy.

Kolejną lustrzaną zagadką może stać się moment, gdy gracz, czyli odbicie rA9, zagląda przez ramię budzącego się do świadomości androida, który obserwuje samego siebie w innym zwierciadle. Można odnieść wrażenie, że jest się tylko taflą srebrzonego od spodu szkła. Podobnie wskazuje często doświadczane w grach fabularnych poczucie, jakoby było się (pod)świadomością postaci. Obok maski androida udającego kogoś, kim nie jest, pojawia się podwójne wykorzystanie odbicia, niczym prawdziwy bal iluzorycznych spojrzeń.

I'm not a robot

W samym menu gry wprowadzona zostaje także narracja zewnętrzna. Na otwierającej wszystko stronie znajduje się osoba, która ocenia działania sterującego oraz prowadzi z nim dialogi. Mowa o Chloe, o androidzie, który przełamuje czwartą ścianę. Rozmawia z graczem, pyta go o poglądy, zdanie. Nawiązuje dialog, a nawet komplementuje wystrój pokoju. I nade wszystko uzmysławia grającemu, że przez cały czas jest obserwowany. Uroczą blondynką, która ukazuje się po uruchomieniu gry, patrzy na każdy wykonany gest i na każdą podjętą przez odbiorcę decyzję. Wywołuje presję, przypomina o tym, jak ważne są życia androidów i podkreśla, że grający ma nad nimi całkowitą kontrolę.

Jest to jedyna postać, która opuszcza rzeczywistość przedstawioną i wychodzi z jednego ze światów podrzędnych, to jest z opowiadanej historii, by obserwować wszystko z innej, wyższej perspektywy. Jest w końcu jednym z ulubionych modeli samego twórcy sztucznej inteligencji – Kamsky'ego. Dziewczyna ma dostęp do innego spojrzenia na świat. Można odnieść wrażenie wielopoziomowego labiryntu albo matrioszki. Android, który jest zależny od opowiadanej w grze historii, wychodzi z niej, by obserwować zza kulis władcę marionetek. Jednak poza niewinnym patrzeniem, znajduje odpowiednie struny, by grać na odbiorcy. Wydawać by się mogło, że mowa o żywej osobie, jednak warto wskazać na to, że większość dialogów i pytań Chloe jest wysoce tendencyjna. Oto postać z gry usiłuje wpłynąć na podejmujące decyzje, bo wie, że sama nie ma mocy zmienić rzeczywistości z 2038 roku.

Najbardziej wzruszającym i interesującym momentem rozmów z Chloe wydaje się jej pytanie na koniec rozgrywki. Po przejściu gry kobieta wyznaje, że „coś się w niej zmieniło”, „czuje się inna”. Pyta więc interlokutora o zgodę na odejście, by mogła poszukiwać swojego człowieczeństwa, nie identyfikując się już z maszyną. Z wyrażenia zgody cieszy się i obiecuje nigdy nie zapomnieć uczynionego dobra. Jeśli jednak zakaże się jej odejścia, podejmuje ona decyzję o skasowaniu swojej pamięci, doświadczeń i tego, czego się nauczyła, by móc wciąż odpowiednio wykonywać wyznaczone jej zadanie. Powrót do gry odbywa się jak za pierwszym razem, bo w pamięci androida nie zostało żadne wspomnienie o poprzednich przeżyciach. To działanie wśród wszystkich innych wydaje się najbardziej rozpaczliwe i przerażające. Końcowo po kilkunastu godzinach spędzonych na tworzeniu tej historii, trudno pozostać nieczułym na człowieczeństwo nawet ukryte w maszynie, a na dodatek wrócić i ze smutkiem słuchać tych znanych już dialogów i komend.

Odsunąć można się jeszcze bardziej. Z ostatnim konfliktem, który jakoś jest związany ze światem Detroit, zostaje grający. On podejmuje decyzje w imieniu robotów. On kieruje wszelkimi działaniami, poglądami czy życiem i śmiercią. Niemalże jak Bóg, ale ten, który nie pozostawił wiele wolnej woli. To przez jego działania androidy są oceniane jako ludzkie i zasługujące na własny głos. Można się jednak zastanawiać czy nieprawdziwe poczucie człowieczeństwa, czyli ludzkie podejmowanie decyzji w imieniu androida nie zadaje kłamu prezentowanemu pojmowaniu i uznawaniu sztucznej inteligencji. Jest to niewątpliwie kwestia kilku obszarów świadomości. Końcowo trudno uważać za uczuciowe roboty, których emocje napędza człowiek. Wyciąganie wniosków o sztucznej inteligencji, które byłyby ugruntowane w rzeczywistości, wydaje się od początku błędne przez skażone i subiektywne działania czynnika ludzkiego. Niełatwa polemika z punktami widzenia jest wykorzystywana w narracji w każdym momencie, jeśli tylko wystarczająco się przyjrzeć zasianym w fabule wątpliwościom.

Źródła cytowań

- DAJCZAK, WOJCIECH, TOMASZ GIARO, FRANCISZEK LONGCHAMPS DE BÉRIER (2013), *Prawo rzymskie u podstaw prawa prywatnego*, Warszawa: Wydawnictwo Prawnicze PWN.
- DERRIDA, JAQUES (1998), *Monolinguisism of the Other; or, The Prosthesis of Origin*, przekł. Patric Menash, Stanford: Stanford University Press.
- HOLL, ELISABETH (2019), 'Rise of the machines – Moral decisions in Detroit Become Human', online: https://www.researchgate.net/publication/334536328_Rise_of_the_machines_-_Moral_decisions_in_Detroit_Become_Human [dostęp: 14. 04. 2020].
- ORKA.SEJM.GOV.PL (2021), 'Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych (1994)', online: http://orka.sejm.gov.pl/proc2.nsf/ustawy/86_u.htm, art. 1 [dostęp: 12.03.2021].
- WASZKIEWICZ, AGATA (2018); '(Trans)humanism and the Postmodern Identities: the Player in Detroit: Become Human', *Acta Humana* 9, s. 200.
- WIETRZYKOWSKI, PIOTR (2016), *Słownik polsko-łacińsko-grecki*, online: <http://voc.wietrzykowski.net/VOC.%20plg%20-%20K.pdf> [dostęp 13. 04. 2020].
- WISEMAN, RICHARD, CAROLINE WATT, LEANNE TEN BRINKE, STEPHEN PORTER, SARA-LOUISE COUPER, CALUM RANKIN (2012), 'The Eyes Don't Have It: Lie Detection and Neuro-Linguistic Programming', *PLOS ONE*, 7 (7), online: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0040259>, [dostęp 13. 04. 2020].

Autorzy rozdziałów

JOANNA BRÓŃKA – w 2014 roku uzyskała stopień magistra informacji naukowej i bibliotekoznawstwa Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie; od 2015 roku pracuje w Krakowskiej Wyższej Szkole Promocji Zdrowia, pełniąc funkcję kierownika biblioteki oraz wykładowcy. Od 2018 roku jest sekretarzem redakcji czasopisma „Facta Ficta Journal of Theory, Narrative & Media”. Jest również asystentem redaktora naukowego serii „Perspektywy Ponowoczesności”. W obszarze zainteresowań naukowych Joanny Brońki znajdują się ekslibrisy i sztuka zdobienia książek, a także szeroko rozumiana fantastyka, w której skład wchodzi książki, seriale oraz czasopisma.

KONRAD ZIELONKA – magister, doktorant w Instytucie Literaturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; był członkiem kolegium redakcyjnego czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica. Zagadnienia i Problemy Fantastyki”, współpracuje z Ośrodkiem Badawczym Facta Ficta. Autor m.in. artykułów *Czas snu i rzeczywistość duchowa. Aborygeńska koncepcja wszechświata i naukowość w „Trylogii Solarnej” Jana Maszczyżyna* („Śląskie Studia Polonistyczne” nr 2(20)/2022), *Neosybirsk. Federacja bliskiej przyszłości w cyklu „Neosybirsk” Michała Gołkowskiego* („Przegląd Rusycystyczny” nr 2 (178)/2022), Ten zdumiewający czas, czyli czasoprzestrzenne podróże polskich steampunkowców (Wiek XIX. Rocznik Towarzystwa Literackiego im. Adama Mickiewicza rok XIII (LV) 2020). Jego zainteresowania naukowe związane są

z fantastyką, bada steampunk w literaturze polskiej oraz retro-wizję wieku XIX we współczesnej literaturze fantastycznej.

MACIEJ KAPEK – student Uniwersytetu Jagiellońskiego; w 2020 roku ukończył amerykanistykę I stopnia na Wydziale Studiów Międzynarodowych i Politycznych tejże uczelni; obecnie studiuje filologię rumuńską oraz amerykanistykę II stopnia na Uniwersytecie Jagiellońskim; do jego zainteresowań naukowych należą czynniki budujące tożsamość zbiorową (ze szczególnym uwzględnieniem narodowych mitów rumuńskich i amerykańskich, mitologizacji historii oraz kreowania „ojczyzny wyobrażonej”), a także społeczno-kulturowa historia jedzenia i kulinariów.

SEBASTIAN TAUER – student filologii polskiej na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu; autor między innymi artykułów *Larpy a placówki edukacyjne w Polsce* (2018), *Kiedy larp się zaczyna i kiedy się kończy* (2021) i *Problematyka funkcji postaci* (2021); jest założycielem oraz prezesem Bydgoskiego Koła Larpowego; zajmuje się stworzeniem spójnej i całościowej poetyki larpu.

MARIA SZAFRAŃSKA-CHMIELARZ – mgr; doktorantka na Instytucie Anglistyki Uniwersytetu Warszawskiego; Autorka takich prac jak *Obowiązki młodości w „Emmie” autorstwa Jane Austen* oraz *Escape to and from Orientalism: „The Count of Monte Cristo” and its Adaptations*; zajmuje się reprezentacją brytyjskiej historii w fantasy oraz nowymi interpretacjami legend arturiańskich.

JOANNA NAKONIECZNA – mgr, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, autorka m.in. artykułów *Mit bohaterski-mit katolicki? w: Legendy uświęcone. Twórczość J.R.R. Tolkiena a chrześcijaństwo* (2016), *Monstrum albo wiedźmina opisanie. Geralt z Rivii – bohater czy antybohater?*, „Historia i Kultura” 2017, nr 32. Zainteresowania naukowe obejmują antropologię, literaturę fantasy, teorię monomitu, ludologię, relacje między kulturą popularną a kulturą narodową, transpozycje i trawestacje, zwłaszcza w literaturze fantasy i grach wideo.

MAŁGORZATA SAMELA – studentka Instytutu Bliskiego i Dalekiego Wschodu Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie; licencjat studiów azjatyckich (studia dalekowschodnie, moduł Japonia), obecnie w trakcie studiów

magisterskich; swoje zainteresowania naukowe koncentruje głównie wokół japońskiej polityki zagranicznej, w szczególności promocji japońskiej kultury i popkultury w ramach programu Cool Japan.

JAKUB RUŻNIAK – mgr; ukończył studia magisterskie na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna na Uniwersytecie Gdańskim; w swojej pracy magisterskiej analizował reportaż Ilony Wiśniewskiej *Hen. Na północy Norwegii*, którego jedna z trzech części prezentowała lud Saamów; zainteresowania naukowe Jakuba Ruźniaka dotyczą przede wszystkim współczesnego reportażu literackiego, który podejmuje problematykę mniejszości etnicznych i religijnych.

JOANNA SZYDEŁKO – mgr; doktorantka Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie; jej zainteresowania naukowe obejmują kobiecą literaturę Ameryki Północnej – tak w Stanach Zjednoczonych jak i w Kanadzie; podczas pracy nad rozprawą doktorską, szczególną uwagę poświęca kanadyjskim autorkom, piszącym w różnych gatunkach fantastyki i gatunku spekulatywnego (zawierających elementy fikcji alternatywnej i dystopijnej), poszukując inklinacji społecznych i kulturowych; dodatkowo, w ramach badań naukowych, zajmuje się badaniem intertekstualności związków między literaturą kobiecą i jej adaptacjami.

BARTOSZ EJZAK – mgr; doktorant studiujący na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego, w Zakładzie Literatury Pozytywizmu i Młodej Polski.

ADRIAN LIGĘZA – mgr; absolwent studiów magisterskich na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz studiów podyplomowych „Filozofia i Wiedza o Kulturze” na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego; nauczyciel języka polskiego, filozofii, wiedzy o kulturze oraz języka polskiego jako obcego; w latach 2016–2017 dyrektor Polskiej Szkoły Sobotniej im. Jana Pawła II w Bedford; od 2020 roku doktorant Polskiego Uniwersytetu Na Obczyźnie im. Ignacego Jana Paderewskiego w Londynie (PUNO) oraz asystent profesora w Zakładzie Współczesnej Kultury Literackiej i Artystycznej IKE PUNO.

OLGA ŻYMINKOWSKA – studentka filozofii w ramach Międzyobszarowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; laureatka Nagrody im. Leszka

Kołąkowskiego (2018), zwyciężczyni Olimpiady Filozoficznej (2018), laureatka grantu dla młodych badaczy Best Student (2019), Stypendium im. dr. Kulczyka (2020), Studenckiego Lauru (2020) oraz grantu Study@research (2021); autorka książki *Milana Kundery filozoficzna koncepcja postawy lirycznej, dramatycznej i powieściopisarskiej*.

ANNA LETYCJA MALEWSKA – mgr; doktorantka drugiego roku w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, w dyscyplinie literaturoznawstwo; pisze rozprawę doktorską poświęconą polskiej literaturze fantastycznej dla dzieci i młodzieży na początku XX wieku, ze szczególnym uwzględnieniem dwudziestolecia międzywojennego; do druku ma przyjęte dwa artykuły: *Magiczne podróże w utworach fantastycznych Kornela Makuszyńskiego* oraz „Zaplakane bajki” Kornela Makuszyńskiego. *Łzy jako wyraz sfery sacrum w Bardzo dziwnych bajkach*; w 2020 roku otrzymała nagrodę Santander Universidades dla wyróżniających się doktorantów UKSW.

MARIA BORZOVA – mgr; doktorantka w Katedrze Literatury Powszechnej na Kijowskim Uniwersytecie Narodowym imienia Tarasa Szewczenki. Absolwentka Wydziału Filologii tejże uczelni, kierunek Literatura Powszechna i Język Angielski: Teoria i Metodyka Nauczania, oraz Uniwersytetu Gdańskiego, kierunek Filologia Rosyjska: Translatoryka i Komunikacja Międzykulturowa; jej zainteresowania naukowe dotyczą literatury grozy, krytyki archetypowej oraz narratologii; w rozprawie doktorskiej skupia się na poetyce horroru w prozie Stephena Kinga.

IWONA KOLASIŃSKA-PASTERCZYK – dr hab., prof. UJ; ukończyła filologię polską i filmoznawstwo. Uzyskała doktorat w 1995 roku (rozprawa o widzu w horrorze) i habilitację w 2008 r. (książka o Buñuelu); w latach 1995-1997 pracowała w Université de Bourgogne w Dijon we Francji; opublikowała książki: *Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego* (Kraków 2003; 1.X. 2004 Nagroda Indywidualna Ministra Edukacji Narodowej i Sportu) i *Piekła Luisa Buñuela. Wokół problematyki sacrum i profanum* (Kraków 2007; Nagroda JM Rektora UJ). Współredaktorka (obok Eugeniusza Wilka) książki *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?* (Kraków 2008); aktualnie pracuje nad książką poświęconą kwestiom relacji pomiędzy filmem a teologią.

ALEKSANDRA KRAJEWSKA – mgr; studentka pierwszego roku Szkoły Doktorskiej na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach; autorka rozdziału *John Ford i pejzaż amerykańskiego pogranicza. Przypadek Dylizansu, Poszukiwaczy i Jak zdobyto Dzikie Zachód w książce Filmowe pejzaże Ameryk* (2020); publikowała swoje recenzje na portalach Filmweb oraz Artpapier; zwyciężczyni dziewiątej edycji konkursu krytyczno-filmowego „Powiększenie” (2019); zajmuje się zagadnieniem pejzażu w kinie i współczesnym filmem amerykańskim.

BEATA HEREŚNIAK – studentka trzeciego roku filologii polskiej i prawa na Uniwersytecie Warszawskim. Studiuje dwa kierunki w ramach Międzydziedzinowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych (MISH), ponadto jest członkiem Koła Naukowego Młodych Klasyków UW. Aktualnie studiuje w Hiszpanii na Universidad de Alicante w ramach wyjazdu stypendialnego Erasmus. Interesuje się teorią literatury, strukturalizmem, pęknięciami tożsamościowymi, burzeniem czwartej ściany oraz konceptami autokreacji.

Informacja o wydawcy

Wydawcą serii „Perspektywy Ponowoczesności” oraz tomu *Fantastyka, fantazmaty, imaginaria. Zagadnienia i realizacje* jest Ośrodek Badawczy Facta Ficta z siedzibą we Wrocławiu, powołany w styczniu 2015 roku celem promowania interdyscyplinarnej refleksji nad najistotniejszymi ponowoczesnymi nurtami krytycznymi, filozoficznymi, kulturowymi, medialnymi i artystycznymi w polskiej i światowej humanistyce. Więcej informacji na temat Ośrodka i działającego przy nim wydawnictwa znajduje się na oficjalnej stronie fundacji (factaficta.org), w szczególności zaś w sekcji „Perspektywy Ponowoczesności” (factaficta.org/pp). Wszelkie pytania dotyczące serii najlepiej kierować na adres contact@factaficta.org.

Tomy wydane dotychczas w serii „Perspektywy Ponowoczesności”:

Tom 1: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-1-7, ss. 300.

Tom 2: *Światy grozy*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ISBN: 978-83-942923-0-0, ss. 360.

Tom 3: *Wykluczenia*, red. Joanna Hańderek, Natalia Kućma, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-5-5, ss. 342.

- Tom 4: *50 twarzy popkultury*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-6-2, ss. 670.
- Tom 5: *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ISBN: 978-83-942923-2-4, ss. 689.
- Tom 6: *Ksenologie*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-0-9, ss. 498.
- Tom 7: *Groza i postgroza*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2018, ISBN: 978-83-948889-1-6.
- Tom 8: *Dyskursy gier wideo*, red. Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-942923-3-1, ss. 519
- Tom 9: *Rejestry kultury*, red. Ksenia Olkusz, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-948889-2-3, ss. 1084.
- Tom 10: *Topografie podróży*, red. Anita Całek, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-942923-8-6 ss. 480.
- Tom 11: *Poetyki czasu, miejsca i pamięci*, red. Wiesław Olkusz, Barbara Szymczak-Maciejczyk, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2020, ISBN: 978-83-955581-2-2, ss. 544.
- Tom 12: *Fenomeny. Literatura, kultura, sztuka i media*, red. Barbara Stelingowska, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2022, ISBN: 978-83-942923-8-6 ss. 766.
- Tom 13: *Fantastyka, fantazmaty, imaginaria. Zagadnienia i realizacje*, red. Joanna Brońka, Konrad Zielonka, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2022, ISBN: 978-83-955581-8-4 ss. 436.



Niniejszy tom, będący trzynastą odsłoną znanej i cenionej w środowisku akademickim serii wydawniczej „Perspektywy Ponowoczesności”, nie tylko znakomicie wpisuje się w rodzimy dyskurs fanatystykoznawczy, ale równocześnie znacznie poszerza go o przeoczone bądź niedostrzeżone wcześniej zjawiska/poetyki. Redaktorzy monografii, łącząc w tytule fantastykę z kategoriami fantazmatu oraz imaginarium, przenoszą refleksję na poziom szeroko rozumianej kultury, wyobrażeń i fantazjowania, (pod)świadomości, bez których namysł nad fantastyką byłyby z pewnością niekompletny. [...] Tom odzwierciedla [...] obserwowane od kilku lat znamienne przesunięcie refleksji nad tekstami kultury popularnej z marginesu w kierunku centrum – głównego nurtów badań humanistycznych.

Z recenzji wydawniczej dr hab., prof. UP Małgorzaty Chrobak



Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

Cena 0,00 zł



Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-955581-8-4



9 788395 558184