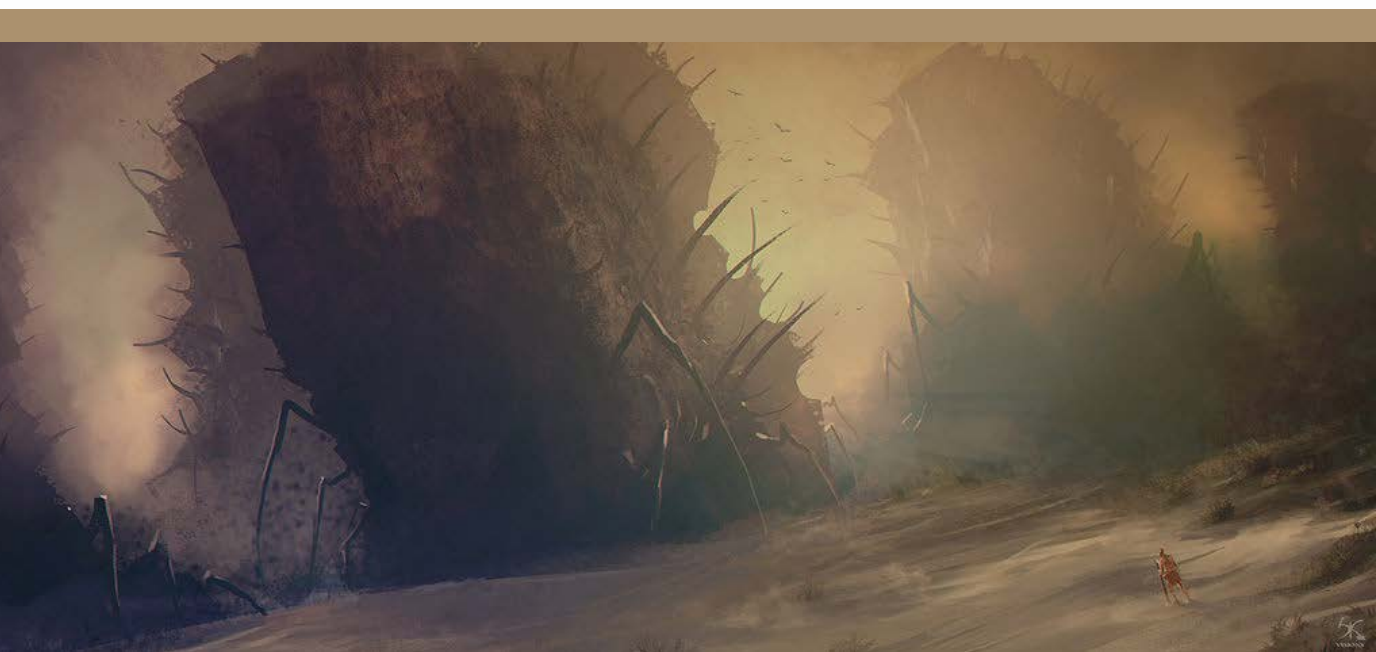


# *Światy grozy*

redakcja

KSENIA OLKUSZ





*Światy grozy*



# PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

---

## TOM II

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.

# *Światy grozy*

redakcja

KSENIA OLKUSZ

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 2: *Światy grozy*

Recenzent: dr hab. Jarosław Fazan

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz

Korekta: Wiesław Olkusz, Oskar Ostafin (język polski), Sylwia Borowska-Szerszun (język angielski)

Opracowanie graficzne serii i skład: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Sanskarans, *Strange world*

© Copyright by SANS Entertainment 201

sanskarans.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Fantastyka 2. Literatura grozy 3. Horror  
I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 2) II. Światy grozy III. Olkusz, Ksenia

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne).

ISBN: 978-83-942923-0-0

Kraków 2016



Ośrodek Badawczy  
Facta Ficta  
factaficta.org

Wydawca:

Ośrodek Badawczy Facta Ficta  
ul. Stachiewicza 35 b / 30, 31-328 Kraków  
contact@factaficta.org



Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie, w poszanowaniu dla ruchu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy. W składzie wykorzystano dostępne w wolnej licencji rodziny czcionek EB Garamond, TeXGyreSchola oraz Roboto.

## Spis treści

Nota o prawach autorskich	11
Wprowadzenie	13
1. Gotyckie światy współczesnej grozy <i>Ksenia Olkusz</i>	15
Groza: dyskursy	
2. Misterium śmierci a substancje psychoaktywne <i>Bogusław Olszewski</i>	33
3. Szkic do powieści okultystycznej <i>Krzysztof Biliński</i>	47
4. Bycie-w-prawdzie jako bycie-wobec-nicości w prozie Howarda Phillipa Lovecrafta i Thomasa Ligottiego <i>Tomasz Niezgoda</i>	69
5. A jeśli to wszystko jest prawdziwe... Źródła wstrętu i odrazy w monstualnych kreacjach w twórczości Howarda Phillipa Lovecrafta <i>Karolina Kwaśna</i>	87

## Groza: imaginarium

6. Źródła grozy w filmach o hiszpańskiej wojnie domowej (1936-1939) na przykładzie *Kręgosłupa diabła* i *Labiryntu fauna* Guillermo del Toro oraz *Hiszpańskiego cyrku* Álexa de la Iglesii  
*Marta Kaprzyk* 105
7. Piekło na Marsie. Horror a trójwymiarowa rewolucja w *Doom*  
*Szymon Piotr Kukulak* 117
8. Spójrz w twarz wampira. *True Blood* jako horror zaangażowany w perspektywie teorii inności  
*Mateusz Mysłicki* 151
9. Groza systemowej niewiedzy. O dystopijnej rzeczywistości *Przeglądu Końca Świata* Miry Grant  
*Krzysztof M. Maj* 165
10. Pod górami, pod lasami, czyli co kryje niesamowity świat *Białego Ludu* Arthura Machena  
*Piotr F. Piekutowski* 185
11. Przeróżająco krwawe światy... Groza śmierci w polskiej literaturze fantasy na przykładzie twórczości Jacka Piekary oraz Andrzeja Ziemiańskiego  
*Joanna Płoszaj* 197
12. Lubelszczyzna polską stolicą horroru? O roli województwa lubelskiego we współczesnej polskiej literaturze grozy na przykładzie twórczości Stefana Dardy i antologii *Horror na Roztoczu*  
*Szymon Ciesliński* 213

## Groza: bestiarium

13. Niewinne oblicze zła – o transgresyjnym wizerunku dzieci w wybranych filmach grozy z perspektywy pedagogiczno-antropologicznej  
*Markus Lipowicz* 235
14. Święci i demony w prozie Anny Kańtoch  
*Lidia Prokopowicz* 259
15. Groza nam niestraszna – fenomen marki *The Walking Dead*  
*Paweł Wiater* 275
16. Kultura (jako źródło cierpień) zombie  
*Mikołaj Marcela* 295



17. Metafora zombie – od woduistycznej wizji świata do neoliberalizmu <i>Santana Murawska</i>	307
18. Potwór, który przestaje straszyć (?) Obraz wilkołaka we współczesnej kulturze <i>Krystyna Walc</i>	319
19. Likantropia na terenach rosyjskich. Wierzenia i literatura <i>Anna N. Wilk</i>	335
<b>Autorzy rozdziałów</b>	<b>352</b>
<b>Wykaz ilustracji</b>	<b>357</b>
<b>Informacja o wydawcy</b>	<b>359</b>



## Nota o prawach autorskich

Zezwala się na korzystanie z książki *Światy grozy* oraz z poszczególnych składających się na nią rozdziałów na warunkach licencji „Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0” (znanej również jako CC-BY 4.0.), dostępnej pod adresem <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> lub innej wersji językowej tej licencji lub którejkolwiek późniejszej wersji tej licencji, opublikowanej przez organizację Creative Commons. Zgodnie z warunkami licencji CC-BY 4.0, przy cytowaniu, parafrazowaniu lub wykorzystywaniu w jakikolwiek inny sposób fragmentów niniejszej książki konieczne jest wyraźne wskazanie autora przywoływanego utworu. W cytatach prosimy korzystać z notacji bibliograficznej uwzględniającej zarówno autora rozdziału, jak i redaktora całego tomu, na przykład: Bogusław Olszewski, ‘Misterium śmierci a substancje psychoaktywne’, w: Ksenia Olkusz (red.), *Światy grozy*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, ss. 33-46.



## **Wprowadzenie**



# Gotyckie światy współczesnej grozy

KSENIA OLKUSZ\*

## Światy przeszłe i teraźniejsze

W artykule *The Contemporary Gothic: Why we Need it* Steven Bruhm stawia bardzo istotne pytanie związane z potrzebą badania i uzasadnieniem dla sposobów istnienia konwencji grozy. Odpowiadając nań, badacz wskazuje nie tylko aspekty estetyczne, lecz podkreśla implikacje pozaartystyczne, a więc kontekst ekonomiczny, polityczny czy obyczajowy, konstatując:

Od czasu swojego początku w 1764 roku, od momentu wydania *Zamku w Otranto* Horace'a Walpolea, gotycyzm zawsze rozgrywał historię, cofając się do momentów wyobrażonej historii, w tęsknocie za społeczną stabilizacją, która wszak nigdy nie miała miejsca, wzdychając do tej rycerskości, która należała raczej do sfery baśni niżli rzeczywistości. Współczesny gotycyzm nie łamie tej tradycji: *Coś* Stephena Kinga (1987) czy narracje wampiryczne Anne Rice (rozpoczęte jeszcze w latach siedemdziesiątych [XX wieku — K.O.] splatają odległą przeszłość z komentarzem na temat współczesnej amerykańskiej kultury (BRUHM 2002: 259)<sup>1</sup>.

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

<sup>1</sup> Przekład własny za: „Since its inception in 1764, with Horace Walpole's *The Castle of Otranto*, the Gothic has always played with chronology, looking back to moments in an imaginary history, pining for a social stability that never existed, mourning a chivalry that belonged more to the fairy tale than to reality. And contemporary Gothic does not break with this tradition: Stephen King's *IT* (1987) and Anne Rice's vampire narratives (begun in the 1970s) weave in and out of the distant past in order to comment on the state of contemporary American culture”.

O grozie i jej zależności od czynników zewnętrznych wypowiada się także polska badaczka, Bożena Płonka-Syroka, stwierdzając, że:

Groza wywoływana jest zwykle przez czynniki kulturowe, które nadają określony rodzaj interpretacji otaczającym nas zdarzeniom. Poza bowiem tymi, które dotyczą nas pod względem cielesnym, wiążąc się na przykład z doświadczanym w sposób bezpośredni znacznego stopnia bólem lub też strachem przed nim, wszystkie inne zjawiska i zdarzenia aby wywołać w nas emocję grozy muszą być przez nas wcześniej w jakiś sposób rozpoznane, wyodrębnione z tła jako groźne i w ten sam sposób rozumiane. To nie samo zdarzenie lub zjawisko automatycznie wywołuje w nas poczucie grozy, ale jego kulturowa interpretacja, nadająca ramy naszym spostrzeżeniom (PŁONKA-SYROKA 2010: 7).

Wobec podobnych eksplikacji zastanowić się warto nad rozległością zewnętrznych czynników, ich wpływem na twórczość grozy oraz źródłami podobnych predykcji. Groza ma wszak w kulturze niezwykle bogatą tradycję, a historia jej przeobrażeń stanowi jednocześnie kronikę przemian cywilizacyjnych i kulturowych. Jak podkreślają autorzy monografii *The Cambridge Companion to Gothic Fiction* pewne motywy ściśle łączą się z subwersywnym charakterem tej estetyki, ona zaś kształtowała się w paradygmacie społecznego dyskursu jako rezultat powszechnych – a ukrytych – lęków i obaw związanych z daną epoką. Źródła współczesnej grozy poszukiwać zatem należy pośród kilku dyskursów. Jak stwierdza Bruhm:

[...] pierwszy z tych lęków, wskazany przez Stephena Kinga w *Danse Macabre* (1982), ma podłoże polityczne i historyczne. Autor szeroko omówił w tej książce, do jakiego stopnia II wojna światowa, Zimna Wojna czy wyścig kosmiczny ugruntowały istnienie szczególnego rodzaju horrorów powstających w latach czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku Osią fabularną tychże stał się lęk przed obcą innością i inwazją monstrów. [...] Kolejną obawę, niezwiązaną z tą pierwszą, stanowi technologiczny boom w drugiej połowie XX wieku Zaawansowanie w zakresie zbrojeń – tak w sensie militarnym, jak i medycznym – sprawiły, że nasza kultura stanęła przed groźbą niemalże totalnej zagłady. [...] Po trzecie, rozkwit feminizmu, wyzwolenie gejów, nadanie praw obywatelskich Afroamerykanom w latach sześćdziesiątych były atakiem wymierzonym w ideologiczną supremację tradycyjnych wartości, wedle których heteroseksualny biały mężczyzna z pozoru kontroluje sferę publiczną. Przemianom tym towarzyszył kolejny cios wymierzony w euroamerykańską kulturę, a mianowicie zmasowany atak na ideologię chrześcijańską i jej hierarchię wartości jako tych, które w „naturalny” sposób powinny definiować wartości czy etykę (BRUHM 2002: 263)<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Przekład własny za: „One of these anxieties, taken up by Stephen King is his nonfictional *Danse Macabre* (1982), is political and historical. He discusses at length the degree to which the Second World War, the Cold War, and the space race gave rise to particular kinds of horror in the 1940s and 1950s. Central to this horror



Jednocześnie Bruhm wytycza problem połączenia motywu społecznych, ogólnych lęków czy – wprost – traum z narracją dotyczącą jednostki w taki sposób, by relacja ta miała dla widza bądź czytelnika znaczenie.

## Światy psychoanalizy

W konsekwencji za najbardziej istotny element uznaje więc badacz kompulsywny powrót pewnych fiksacji, obsesji czy psychologicznych blokad, przyznając tym samym, że najskuteczniejszą metodą odczytania tekstów grozy byłaby psychoanaliza jako metoda z jednej strony mająca źródło (i uzasadnienie) w gotyckim imaginariu, a z drugiej będąca powszechnym i popularnym sposobem analizowania grozy dawniej i obecnie. Jak wskazuje Bruhm, „psychoanaliza dostarcza nam języka potrzebnego do zrozumienia skonfliktowanej psychiki pacjenta, którego życiowa opowieść (albo historia) charakteryzowana jest przez zaburzenia neurotyczne i poznawcze białe plamy” (BRUHM 2002: 261)<sup>3</sup>. Nie chodzi tu jednak o to, jak mocno narracje te nasączone są retoryką psychoanalitycznego dyskursu, lecz o to, w jak dużym stopniu twórcy są świadomi jego obecności, jaka jest skala intensyfikacji w deskrypcji owych tęsknot czy lęków. Badacz zauważa dalej, że współczesna estetyka gotycka operuje nie tyle psychoanalizą w sposób przedmiotowy, ile raczej wyzyskuje ją w konstruktach narracyjnych. Ogromne znaczenie ma przy tym fakt, że jednym z dystynktywnych tematów gotyckich było życie wewnętrzne, opisywane chociażby przez Williama Godwina w *The Adventures of Caleb Williams* (1794) czy Jamesa Hogga w *Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner* (1824), reprezentowane niekiedy przez samodiagnostującego się narratora, jak ma to miejsce na przykład w utworach Edgara Allana Poeego<sup>4</sup>,

is the fear of foreign otherness and monstrous invasion. [...] Another anxiety, not unrelated to the first, is the technological explosion in the second half of the twentieth century. Advances in weaponry – both military and medical – have rendered our culture vulnerable to almost total destruction [...]. Third, the rise of feminism, gay liberation, and African-American civil rights in the 1960s has assaulted the ideological supremacy of traditional values where straight white males ostensibly control the public sphere. In the midst of this onslaught comes a further blow to Euro-American culture: the heightened attack against Christian ideology and hierarchy as that which should “naturally” define values and ethics in culture”.

<sup>3</sup> Przekład własny za: „Psychoanalysis provides us with a language for understanding the conflicted psyche of the patient whose life story (or „history”) is characterized by neurotic disturbances and epistemological blank spots”.

<sup>4</sup> W utworach którego pojawiają się narratorzy szczególnie, bo obłąkani, którym „nie przeszkadza [...] to bynajmniej mówić o szaleństwie z punktu widzenia specjalisty” (PARYŻ 2002: 229).

a późniejsze spopularyzowanie się psychoanalizy w znaczący sposób wpłynęło na pierską optykę przekładając się szczególnie na specyficzne postrzeganie „życia wewnętrznego”. Oznacza to, że „podmiot współczesnego gotycyzmu jest przedmiotem psychoanalizy (i vice versa), a ona/on staje się obszarem, na którym narodowe, rasowe czy płciowe obawy *skonfigurowane we freudowskie popędy* są raz po raz odtwarzane i symbolizowane” (BRUHM 2002: 262)<sup>5</sup>.

Istotnym paradygmatem staje się w podobnym ujęciu freudowska wykładnia świadomości i podświadomości, w literaturze o gotyckiej proveniencji sprowadzająca się do prostej zależności, na którą wskazuje Bruhm, pisząc:

[...] nie mamy możliwości poza świadomością i samowiedzą. To raczej tak, że kiedy nasze fantazje, sny, marzenia, lęki konkretyzują się w postaci koszmarów, jest to rezultatem podświadomości mówiącej nam czego *naprawdę* chcemy. A tym, czego chcemy naprawdę są te pragnienia i przedmioty, które zostały nam zakazane (BRUHM 2002: 262)<sup>6</sup>.

Konsekwencją tej prawidłowości jest oparcie konstrukcji utworu na schematach znamienych dla psychoanalitycznego ujęcia, jak na przykład podnoszących kwestię edypalnego konfliktu ujawniającą się w obszarze wielu gotyckich opowieści (wśród tekstów o takim nachyleniu wymienić można *Frankensteina* Mary Shelley, *Wywiad z wampirem* Anne Rice czy *Lśnienie* Stephena Kinga; więcej na ten temat: BRUHM 2002). Zauważyć przy tym trzeba, że autorzy tekstów współczesnych relokują ów konflikt, świadomie rozgrywając psychoanalityczną wiedzę, zonglując problematykę wiktymizacji i transgresji w obszarze rodziny. Zgodnie z psychoanalityczną presumpcją dziecko pragnie być takie, jak rodzic, lecz w interpretacji tekstów grozy dążenie owo ulega multiplikacji, znamienemu dla gotycyzmu odkształceniu. Jak pisze Bruhm, „groza, okaleczenie i utrata stały się czymś więcej aniżeli tylko chwytem wywołującym szok; konstytuują sferę estetyczną, która kształtuje psychikę ludzką w XX stuleciu, łą-

<sup>5</sup> Przekład własny za: „contemporary Gothic subject is the psychoanalytic subject (and vice versa), she/he becomes a/the field on which national, racial, and gender anxieties *configured like Freudian drives* get played out and symbolized over and over again”.

<sup>6</sup> Przekład własny za: „we are not free agents operating out of conscious will and self-knowledge. Rather, when our fantasies, dreams, and fears take on a nightmarish quality, it is because the unconscious is telling us what we *really* want. And what we really want are those desires and objects that have been forbidden”.

cząc Freudowską wizję umysłu człowieka z dynamiką obrazowania gotyckiego w zakresie ukazywania ofiar i oprawców” (BRUHM 2002: 265)<sup>7</sup>. Podążając tropem fallocentrycznej teorii Freuda i koncepcji oddzielenia potomstwa (abiektyzacji) Julii Kristevej:

[...] to, co wstrętne [...] konfrontuje nas z najdawniejszymi próbami odgraniczenia się od *matczynej* istoty, zanim nawet zaczniemy egzystować poza nią dzięki autonomii języka. Odgraniczenie gwałtowne i niezręczne, nieustannie zagrożone przez ponowne popadnięcie w zależność od mocy zarazem dającej bezpieczeństwo i przytłaczającej. [...] O ile dziecko może być dla matki wskazówką w jej własnym dążeniu do autentyczności, o tyle nie ma żadnego powodu, by ona z kolei pośredniczyła w jego autonomizacji i dążeniu do autentyczności. Do tej konfrontacji ciała z ciałem symboliczne światło może wnieść ktoś trzeci, najprawdopodobniej ojciec. Jednak służy ono przyszłemu podmiotowi [...] do kontynuowania walki w obronie swojego ciała z tym, co pochodząc od matki, stanie się wstrętne. Odpychając, odrzucając, odpychając siebie, odrzucając siebie. Wymiotując [*ab-jectant*] (KRISTEVA 2007: 18).

– wskazać można punkty styczne z estetyką grozy wszędzie tam, gdzie przywołana zostaje postać matki-potwora, co niejednokrotnie wiąże się z kwestiami nie tylko spatologizowanych relacji na linii kobieta – dziecko, lecz nierzadko łączy się z polemicznym dystansem wobec feminizmu (na przykład w filmie *Egzorcysta* z 1973 roku w reżyserii Williama Friedkina).

## Światy zmultiplikowanej grozy

Przywoływany już wielokrotnie Bruhm zauważa, że współczesna groza bardzo często stanowi odwołanie do doświadczeń dzieciństwa jako czasu warunkującego jednostkowe motywacje, determinującego określone modele zachowań. Negatywne doświadczenia dzieciństwa niejednokrotnie kształtują modele zachowań postaci konkretyzując się w działaniach ukierunkowanych na transgresję. Badacz wysuwa hipotezę, że kreacje wielu bohaterów gotyckich wskazują na syndrom stresu pourazowego (PTSD), a jego występowanie wiąże się z doświadczeniami o charakterze numinotycznym<sup>8</sup>, a więc ściśle związanym z estetyką grozy. Jak wskazuje badacz, „gotyckim horrorem są w takich

<sup>7</sup> Przekład własny za: „Horror, mutilation, and loss thus become more than shock effect; they constitute the very aesthetic that structures the human psyche in the twentieth century, connecting the Freudian vision of the human mind generally to the dynamics of Gothic villainy and victimization”.

<sup>8</sup> Czyli tym, co Manuel Aguirre określa jako znajdujące się „poza zdolnością ludzkiego pojmowania” (AGUIRRE 2002: 17).

tekstach wykoślawienia, halucynacje i koszmary wydobywające się z takich [negatywnych — K.O.] doświadczeń. Wspomnienia tych momentów wyświetlają się przed oczami gotyckich bohaterów tylko po to, by za chwilę zniknąć” (BRUHM 2002: 268)<sup>9</sup>. Utrata poczucia osobowościowej czy psychicznej spójności uobecniała się jako *leitmotiv* w wielu tekstach, multiplikując się w utworach z końca XX wieku. Z kwestią tą pozostaje w korelacji także tematyka obcości, która – zwłaszcza w obrębie relacji rodzinnych – zdaje się oscylować wokół konkretnego modelu, w którym :

[...] gotycka matka, która musi zostać poddana abiektyzacji, a także autorytarny, tyranizujący ojciec, który musi zostać utracony, zgodnie z koncepcją psychoanalityczną stanowią taki element jaźni, którego należy się obawiać z uwagi na fakt, że ją w równym stopniu definiują, co i wydzierają na zewnątrz, do innej, być może jednej z wielu, wersji owego innego. Zmienny status teje inności jest tym, co nawiedza gotycyzm od osiemnastego wieku począwszy (BRUHM 2002: 270)<sup>10</sup>.

Współcześnie skutkuje to poszerzeniem kontekstualności „innego” – także w wykładni „obcego”<sup>11</sup> – o problematykę ogólnospołeczną. Twórcy grozy nie unikają bowiem tematów niełatwych, takich jak dyskryminacja z uwagi na płeć czy orientację seksualną, a także pedofilia czy wiktymizacja nieletnich. W tekstach tych bardzo często ujawnia się również predylekcja do dekonstruowania gloryfikowanego przez dzisiejszą kulturę dzieciństwa i pokazywania go przez pryzmat koszmaru czy makabry. Tendencja ta zgodna jest z konstatacją Noëla Carrolla, że „przewodnim motywem utworów grozy jest podważanie obowiązujących w naszej kulturze kategorii pojęciowych. Istniejące normy klasyfikacyjne zostają zaburzone, a kulturowe kryteria tego, co jest –

<sup>9</sup> Przekład własny za: „Gothic horrors in these texts are the distortions, hallucinations, and nightmarethat proceed from these experiences. Memories of that moment flash before the Gothic hero’s eyes only to be inaccessible minutes later”.

<sup>10</sup> Przekład własny za: „The Gothic mother who must be abjected and the authoritative tyrannical father who must be overthrown are, according to psychoanalysis, parts of one’s self that must be feared because they define the self at the same time as they take one’s self-definition outside, to another and perhaps to many outside versions of that other. The volatile status of otherness, it is true, has come to haunt the Gothic mode since the eighteenth century”.

<sup>11</sup> W takim rozumieniu, w jakim problem ten ujmuje Bernhard Waldenfels pisząc, że „Obce nie jest po prostu czymś innym (ἕτερον; *aliud*), które – tak jak w *Sofistycie* Platona – powstaje poprzez *odgraniczenie* od tego, co jest tym samym (ταύτόν; *idem*). [...] Obce nie znajduje się po prostu gdzie indziej od tego, co w danym przypadku własne, oddziela je pewien próg – podobnie jak sen od czuwania, zdrowie od choroby, wiek dojrzały od młodości” (WALDENFELS 2002: 16-17).

zakwestionowane” (CARROLL 2004: 349). Twórcy bardzo często posługują się mechanizmami kontrarności, budując wizje w oparciu o opozycję pomiędzy tym, co odbiorcy uznają za modelowe a tym, co spatologizowane, dążąc do wyeksponowania takich elementów, które ulegają zaburzeniu, atrofii czy degradacji. W ten sposób – poprzez szczególne odwrócenie porządku (co drobiazgowo dokumentuje Markus Lipowicz w stanowiącym część tego tomu rozdziale pod tytułem *Niewinne oblicze zła – o transgresyjnym wizerunku dzieci w wybranych filmach grozy z perspektywy pedagogiczno-antropologicznej*) – dokonuje się proces budowania nastroju zagrożenia skorelowany z niezwykle istotnym komponentem lękotwórczym, jakim jest suspens<sup>12</sup>.

Teksty grozy konfrontują więc odbiorców z wielopoziomowym zbiorem rozmaitych problemów nękających zbiorowości ludzkie zarówno obecnie (na przykład miasto-monstrum pochłaniające mieszkańców<sup>13</sup>, blokowisko symbolizujące przestrzenną i egzystencjalną degradację<sup>14</sup>, korporacjonistyczne procesy dehumanizacyjne<sup>15</sup> czy obawy uosabiane przez zombie – o czym obszernie pisze Mikołaj Marcela w stanowiącym część tej monografii rozdziale zatytułowanym *Kultura (jako źródło cierpienia) zombie*<sup>16</sup>), jak i tych mających źródło w przeszłości (na przykład kwestia emancypacji obecna w powieści Brama Stokera *Dracula* [CRAFT 1984, GEMRA 2008, CAMERON 2010]), w historii, która niekiedy musi być egzorcyzmowana lub opowiedziana na nowo (na przykład wątki II wojny światowej i Holocaustu obecne w powieści Iry Levinea *Chłopcy z Brazylii*, ewentualnie lęki zimnowojenne wyraźnie zaznaczające się choćby w filmie *Village of the Damned* w reżyserii Wolfa Rilla z 1960 roku). Osią fabularną narracji grozy staje się również tematyka jednostkowych doświadczeń traumatycznych, niezrządkiem rozpoznanych w innych konwencjach (lecz z tego względu inaczej interpreto-

<sup>12</sup> Problematyce suspensu poświęciła wiele uwagi Anita Has-Tokarz w podrozdziale *Mechanizmy ewokacji grozy w horrorze* pracy *Horror w literaturze współczesnej i filmie* (HAS-TOKARZ 2011: 208-211).

<sup>13</sup> Problematykę tę przywołuję m.in. w artykułach: *Współczesna demonologia, czyli Tadeusza Oszubskiego opowiadania grozy* (OLKUSZ 2008); *Przestrzeń zagrożenia. Miasto w opowiadaniach Tadeusza Oszubskiego* (OLKUSZ 2009b); *Przestrzeń strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy* (OLKUSZ 2010a).

<sup>14</sup> Tematyka ta stanowi trzon moich rozważań w artykule *Konglomerat niesamowitości: „Domofon” Zygmunta Miłoszewskiego jako gra z klasycznym modelem literatury weird fiction* (OLKUSZ 2009a).

<sup>15</sup> Kwestie te poruszam w jednym z rozdziałów książki *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy* (OLKUSZ 2010b).

<sup>16</sup> Jak również w poświęconym zombie rozdziale książki *Monstruarium nowoczesne* (MARCELA 2015).

wanych i opisywanych) – jak utrata potomstwa, ukochanej osoby, problemy adaptacyjne, doświadczenia o charakterze przemocowym. Wpisane w estetykę grozy zjawiska nadprzyrodzone są prefiguracją owych perturbacji (BRUHM 2002: 271).

Wielu badaczy zastanawia się w związku z tym nad sfunkcjonalizowaniem grozy, często za Walterem Benjaminem konstatując, że tym, co wzbudza u odbiorcy pragnienie obcowania z podobną estetyką, jest swoista „nadzieja na rozgrzanie jego drżącego bytu śmiercią, o której czyta”<sup>17</sup> (BENJAMIN 2007: 101) – a więc doświadcza w pośredni sposób. Powtarzalność owych nadziei wiąże się z pewnością bezpieczeństwem własnego istnienia wobec fikcyjności makabrycznych zdarzeń. Bruhm zauważa z kolei, że narracje grozy uwodzą nie iluzją bezpieczeństwa i budowanym w związku z tym szczególnym dystansem, lecz – paradoksalnie – wiążą się z pragnieniem bycia bliżej (BRUHM 2002: 272), doświadczenia jak najsilniejszej immersji<sup>18</sup>. Jak słusznie zauważa Katarzyna Slany, to „dzięki lękowi ludzkość w artystyczny sposób wyrażała i nadal wyraża niepokoje, frustracje oraz tragizm losu człowieka. Przyjąć zatem należy, że ludzka potrzeba przeżywania grozy i niesamowitości jest rzeczą naturalną, zaś makabra i potworność stanowią sposoby neutralizowania odwiecznych trwóg” (SLANY 2016: 8).

## Światy postgrozy

Doświadczenie grozy zaistnieć może nie tylko poprzez kontakt z tekstem literackim, filmowym czy serialowym, lecz również w zetknięciu z grami wideo (co dokumentuje w tomie rozdział autorstwa Szymona Kukulaka, zatytułowany *Piekło na Marsie. Horror a trójwymiarowa rewolucja w „Doom”*). Modele lękotwórcze w obrębie tego medium w bardzo szczegółowy sposób omawia Fred Botting, zwracając uwagę na kwestię budowania nastroju za pomocą odpowiednio sprokurowanych bodźców wizualno-audialno-narracyjnych. Badacz wskazuje ponadto na znamienne pokrewieństwo mechanizmów wzbudzania grozy w zakresie starych i nowych mediów, definiując jednocześnie współczesne predylekcje do wpisywania w schematy grozy tych elementów rzeczywistości, które każdorazowo wiążą się z cywilizacją. Konstatuje przy tym, że:

<sup>17</sup> Przekład własny za: „is the hope of warming his shivering life with a death he reads about”.

<sup>18</sup> Krzysztof M. Maj podaje następującą definicję immersji: „dosłownie oznaczająca zanurzenie, zagłębienie czy pogrążenie, jednak metaforycznie opisująca pewien szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji” (MAJ 2015: 372).

Tożsamość człowieka i społeczeństwa, jak się wydaje, jest ciągle poddawana przekształceniom i redefinicjom z perspektywy [...] różnorodnych technologii. Produkcja maszyn, na przykład, angażuje się w rozwój i przemiany kształtujące jednostki już od XVIII wieku: „mechaniczna lalka” jest zarazem „metaforą i kontrapunktem autonomicznej podmiotowości”. Maszyny replikują zarówno funkcje cielesne, jak i psychiczną tożsamość ludzi, stąd też ich odróżnienie od tych ostatnich staje się coraz trudniejsze. Podobnie dzieje się w kinematografii, która nie tylko materializuje owe niepokojące sobowtóry, ale także puszcza je w ruch na ekranie na podobieństwo samej kinowej maszynierii [...]. Postęp w technologii komputerowej prześcignął jednak ostatnimi czasy ów magiczny, widmowy ruch kadrów filmu. Cyberwędkawice i cyfrowe kombinezony ujawniają „przemysłową produkcję rozdwojonej jaźni, błyskawicznego klonowania żywego człowieka, technologicznego odtwarzania jednego ze starożytnych mitów: mitu sobowtóra, elektro-ergonomicznego sobowtóra, którego obecność jest widmowa”. Ruch wirtualnych obrazów nie tylko wydziedzicza ciało z jego widm, ale również sprawia, że tożsamość staje się niczym więcej, niż właśnie fantomowym błyskiem elektryki. Tworzące trójwymiarową grafikę komputerową wielokąty również przyjmują sobie właściwy duchowy żywot: „teraz, gdy wielokąty stały się animowane, zostały dosłownie obdarzone duchem. Duchem w maszynie”. Duch i „sobość” splatają się ze sobą na widmowym ekranie, manifestując niesamowitość i niepokój, w którym zatraca się przeszłość, terażniejszość i przyszłość (BOTTING 2002: 279)<sup>19</sup>.

Motywika ta nie jest jednak przypisana wyłącznie najnowszym produkcjom, lecz jawi się jako konsekwencja poszukiwania przez autorów dawniejszych inspiracji w rozmaitych obszarach aktywności ludzkiej. Jak zauważa Botting, „w efekcie na reprezentacje ma wpływ kultura je wytwarzająca: zło ulokowane jest w przeszłości lub przyszłości, czy będą to arystokratyczne zbytki osiemnastowiecznych burżujów czy genetyczne eksperymenty obecne w kulturze schyłku dwudziestego wieku” (BOTTING 2002:

<sup>19</sup> Przekład własny za: Human identity and society, it seems, are continually subject to transformation and redefinition by representational and mechanical technologies. The manufacture of automata, for instance, participates in the development and disturbances shaping individuals in the course of the eighteenth century: “the mechanical doll” provides “a metaphor of, and counterpoint to, the autonomous subjectivity.” Machines double human functions and identity so that it becomes difficult to tell them apart. Cinema, too, not only materializes these disturbing doubles, it makes them move across a screen as figures for the cinematic apparatus itself [...] The magical, ghostly movement of cinema images has recently been surpassed by new computer technologies. Dataglove and digital bodysuit disclose the “industrial production of a personality split, an instantaneous cloning of living man, the technological recreation of one of our most ancient myths: the myth of the *double*, of an electro-ergonomic double whose presence is spectral.” The movement of virtual images not only dispossesses the body of its shadows so that identity becomes no more than a phantasmic electronic flickering. The polygons composing computer graphics also assume an almost spiritual life of their own: “now the polygons have become animated, literally, given a soul. A machine soul.” Spirits and selves entwine on the spectral screens to manifest uncanny disturbances in which past, present, and future collapse”.

280)<sup>20</sup>. Cywilizacja zatem – jako rezultat kreatywności człowieka – stanowić może źródło i nośnik całego mnóstwa obaw; te zaś, jako artystyczna materia grozy, konkretyzują się w postaci symbolicznych ich prefiguracji. Gotyckie imaginacje są więc rezultatem ogólnokulturowych lęków związanych z tożsamością, stabilnością w wymiarze społecznym czy kulturowym oraz procesualnością tych przeobrażeń.

Warto jednak podkreślić, że w postgrozie nie uległy zmianie mechanizmy lękotwórcze, a współcześnie twórcy posługują się jedynie innymi rekwizytami czy sztafążem. I tak na przykład film *Ukryty wymiar* (oryg. *Event Horizon*) w reżyserii Paula W.S. Andersona z 1997 roku jest wariacją na temat nawiedzonego miejsca (Botting 2002: 297), z kolei miejsce zjaw z zaświatów w serialu *Stranger Things* Netflixa z 2016 roku zajmują emanacje z innego wymiaru relokowane do naszego przez żądnych wiedzy naukowców reprezentujących tajne rządowe organizacje. Oznacza to, że zredefiniowaniu nie uległy niemal żadne reguły formalne determinujące funkcjonowanie mechanizmów grozy. To z kolei daje asumpt do twierdzenia, że kulturowy rezonans tekstów tego rodzaju nie ulegnie szczególnemu osłabieniu z uwagi na możliwość nadania nowych sensów i ról nowym przedmiotom. Tendencję podobną egzemplifikują chociażby filmy z serii *Nieodebrane połączenie* (wersje japońskie – z 2003 i 2005 – i amerykański *remake* z 2008 roku) czy adaptacje powieści Kōjiego Suzukiego *Ring* (japońska z 1998 roku w reżyserii Hideo Nakaty i amerykański *remake* z 2002 w reżyserii Gore'a Verbinskiego oraz *sequel* z 2005 roku wyreżyserowany przez Hideo Nakatę), w których przedmiot będący swoistą bramą do przestrzeni transgresyjnej przynależny jest całkowicie światu ludzkiemu (jako jego wytwór) i pełni identyczną rolę, jak znane z wcześniejszych realizacji grozy tajemne księgi, sekretne dzienniki, przeklęte dzieła sztuki czy talizmany. Rozwijająca się cywilizacja stawia wprawdzie przed twórcami nowe wyzwania, pamiętać jednak trzeba, że wśród gadżetów czy technicznych udogodnień dostrzec można potencjał lękotwórczy związany z odwieczną obawą przed utratą supremacji ludzkiej nad maszyną.

<sup>20</sup> Przekład własny za: „As a result the representations are influenced by the cultures that produce them: evil is located in the past or the future, whether it be aristocratic excess for an eighteenth-century bourgeoisie or genetic experimentation for a late twentieth-century consumer culture”.



Jednocześnie także wiele figur i postaci identyfikowanych z grozą staje się częścią transfikcjonalnego<sup>21</sup> procesu lokowania ich w nowych sytuacjach, projektowania nowych ich biografii. Reinterpretacje klasycznych narracji koncentrują się często wprawdzie na zaszczepianiu pozytywnego wizerunku niegdysiejszego ucieleśnienia *numinosum*, lecz dają też po wielokroć w zamian wykładnię bardziej aktualnych lęków wpisujących się w obecny krajobraz społeczno-polityczno-ekonomiczny, jak (nie bardzo udany fabularnie i aktorsko) serial *Second Chance* z 2016 roku, w którym nawiązania do powieści Mary Shelley *Frankenstein* są raczej powierzchowne, a element lękotwórczy wiąże się nie z pojedynczym eksperymentem, lecz korporacjonistyczną ekspansją w zakresie genetycznych ingerencji.

Wspomniane dążenia do bonizacji uosobień zła zauważa też przywoływany już kilkakrotnie Botting, wskazując, że tendencje te pojawiły się pod koniec XX wieku. Wizerunki postaci dotychczas jednoznacznie transgresyjnych uległy wówczas znamiennej złagodzeniu (na co w jednym z rozdziałów monografii, zatytułowanym *Potwór, który przestaje straszyć (?) Obraz wilkołaka we współczesnej kulturze* zwraca uwagę Krystyna Walc), stały się nie tyle jednoznacznie pozytywne, co wieloznacznie reinterpretowane. Jak konstatuje Botting:

Podczas gdy przywrócenie symbolicznych i normatywnych ograniczeń świętowano w krwawych kulminacyjnych momentach dawnych opowieści grozy, potworne postaci są dziś o wiele rzadziej przedmiotem odrazy, wygnanym ze zbiorowej wyobraźni w ramach powrotu do równowagi symbolicznej i społecznej. W zamian jednakże zachowują one wciąż ów fascynujący i pociągający wi-

<sup>21</sup> Rozumianego zgodnie z definicją Richarda Saint-Gelaisa zamieszczoną w *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*: „Dwa lub więcej tekstów (kultury) łączy relacja o charakterze transfikcjonalnym, gdy współdzielą one takie komponenty narracyjne, jak postaci, wyobrażone lokacje lub nawet fikcyjne światy. Transfikcjonalność można uznać za odmianę intertekstualności, lecz zazwyczaj maskuje ona intertekstualne odniesienie, jako że ani nie cytuje, ani nie ujawnia źródeł. W zamian, traktuje ona świat tekstu i jego mieszkańców w taki sposób, jakby funkcjonowali oni od tego tekstu niezależnie [Two (or more) texts exhibit a transfictional relation when they share elements such as characters, imaginary locations, or fictional worlds. Transfictionality may be considered as a branch of intertextuality, but it usually conceals this intertextual link because it neither quotes nor acknowledges its sources. Instead, it uses the source text's setting and/or inhabitants as if they existed independently]” (SAINT-GELAIS 2008: 612). Transfikcjonalność pojawia się więc wówczas, gdy dochodzi do interakcji albo interferencji dwóch światów narracji (*storyworlds*), a ściślej ich encyklopedii. Na przykład pojawienie się Alana Quatermaina z powieści Haggarda w komiksie i filmie *Liga niezwykłych dzentelmenów* jest transfikcjonalnością, ponieważ cytat nie obejmuje imienia Quatermaina (byłaby to czysta intertekstualna deiksa), ale samą jego postać. Podobnie rzecz się ma z ponownym pojawianiem się całych lokacji, światów, a nawet kodów estetycznych.

zerunek: potworni inni, niedręczeni już przez nienawiść czy strach, cieszą się sympatią i zrozumieniem, skłaniając ku refleksji i autoidentyfikacji. Figury wykluczonych, reprezentowane onegdaj przez złowrogie, przerażające i przeciwne naturze monstra, zyskują cechy bardziej ludzkie, podczas gdy systemy dyskursywne kiedyś je wykluczające – przeciwnie, budzą lęk jako opresywne i niehumanitarne. Ten zwrot, wraz z tkwiącą weń romantyczną tęsknotą za wyrzutkami i buntownikami, oraz pragnieniem wyzwolenia i jednostkowej swobody, czynią transgresję czymś pozytywnym, rozprasającym złowrogie widmo ojcowskiego zakazu. Transgresja zyskuje tym samym pełne społeczne przyzwolenie, jak każda inna aktywność ludzka (BOTTING 2002: 286)<sup>22</sup>.

W toku przemian dotychczasowa „inność” przestaje być nieoswojoną „obcością”, staje się normą lub elementem poddanym zabiegom parodystycznym.

### Eksploracja światów grozy

Nic zatem niezwykłego, że wielu badaczy stawia sobie za cel przyjrzenie się współczesnym światom grozy rozważając, w jaki sposób kontestują lub komplementują one te dawniejsze. Tom monograficzny *Światy grozy* stanowi zapowiedź i obraz kolejnych dyskusji nad tą problematyką, będąc pierwszym z kilku planowanych w ramach serii „Perspektywy Ponowoczesności”. Wspólnie z wieloma naukowcami zastanawiać się będziemy nad różnymi aspektami grozy, jej realizacjami w różnych mediach, przez różnorodnych twórców. Istotną kwestią wydaje się próba uwzględnienia jak najszerzej perspektywy oglądu, wskazanie mechanizmów konstruowania grozy i ich wzajemnych korelacji. Cel ten może zostać zrealizowany jedynie wówczas, gdy nie ograniczy się introspekcji do treści już rozpoznanych naukowo czy postulowanych często w polskiej myśli badawczej (zwłaszcza w zakresie filologii słowiańskich) chęci izolowania się od osiągnięć i rezultatów pracy autorów zachodnich<sup>23</sup>. Badania nad grozą są bowiem

<sup>22</sup> Przekład własny za: „Where the restoration of symbolic, normative boundaries was celebrated in the violent climaxes to older tales of terror, monstrous figures are now less often terrifying objects of animosity expelled in the return to social and symbolic equilibrium. Instead, they retain a fascinating, attractive appeal: no longer objects of hate or fear, monstrous others become sites of identification, sympathy, desire, and selfrecognition. Excluded figures once represented as malevolent, disturbed, or deviant monsters are rendered more humane while the systems that exclude them assume terrifying, persecutory, and inhuman shapes. The reversal, with its residual Romantic identification with outcast and rebel, alongside its feeling for liberation and individual freedom, makes transgression a positive act and diffuses the negative charge of spectral paternal prohibition. Transgression becomes just another permitted social activity”.

<sup>23</sup> Przykład podobnego tendencyjnego i ograniczającego poznanawczo stanowiska stanowi chociażby konstatacja stanowiąca komentarz do artykułu Bogdana Trochy zamieszczonego w tomie *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*, w którym Jakub Z. Lichański i Wojciech Kajtoch piszą o posługiwaniu się zacho-

dziedziną dynamicznie się rozwijającą, dlatego warto także podejmować się analizowania dzieł nowszych, nienależących do klasycznego kanonu, także tych, które są wobec niego polemiczne. Problematyka grozy proponowana przez autorów rozdziałów monografii *Światy grozy* stanowi próbę wyjścia poza tradycyjne ujęcia, dowodząc konieczności wieloparametrowego interpretowania i postrzegania omawianej konwencji. Egzemplifikują to zarówno teksty teoretyczne, jak i te o nachyleniu filozoficznym, również takie, których autorzy podjęli tematykę reinterpretacji figur grozy, czy też te wpisujące się w dyskurs ekonomiczny i paradygmat neoliberalny.

dnimi źródłami w następujących słowach: „Ta choroba dotknęła w ostatnich latach niemal całą polską humanistykę. Do podstawowej literatury przedmiotu, w ogóle do stanu badań nie odwołują się językoznawcy, kulturologi, historycy literatury itd. Wykazywanie się solidną kwerendą bibliograficzną stało się wręcz niemodne. Mówiąc otwarcie: jeśli w spisie nazwisk nie widzę autorów podstawowych polskich opracowań danego tematu (bo angielscy są prawie zawsze) – książki nie kupuję. Normą staje się wykazywanie tylko literatury obcojęzycznej, wyjątkiem – powoływanie się na rodzimych poprzedników. To jakiś «naukowy hunwejbiznizm». I nie przekonuje mnie argument, że publikacji wychodzi tak wiele, że nie da się już ich opanować i odnotować. Mamy do czynienia, z jednej strony, z tylko pobieżnymi lekturami recenzentów i promotorów, którzy zatracili czujność, a z drugiej – ze skutkami postmodernistycznej mody i koktajlem rozmaitych przyczyn: poczawszy od pogoni za punktami, a na osłabieniu autorytetu starszego pokolenia naukowców kończąc” (LI-CHAŃSKI, KAJTOCH, TROCHA 2015: 102). Wartość badań nie zależy wszelako od kraju pochodzenia autora, lecz od nowatorskiego ich ujęcia, zatem gloryfikowanie polskich źródeł wydaje się nie tylko nie na miejscu, ale wręcz nieuzasadnione. Autorytet „starszego pokolenia naukowców” osłabia tym samym raczej skostniały sposób prowadzenia naukowych eksploracji poprzez posługiwanie się przestarzałymi metodologiami, co uwikłane jest niejednokrotnie w niemożność czy niechęć dotarcia do nowoczesnych i aktualnych źródeł.

## Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), 'Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej', w: Grzegorz Gazda; Agnieszka Izdebska; Jarosław Płuciennik (red.), *Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas.
- BENJAMIN, WALTER (2007), *Illuminations*, przekł. H. Zohn, New York: Schocken Books.
- BOTTING, FRED (2002), 'Aftergothic: Consumption, Machines and Blackholes', w: Jerrold E Hogle (red.), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press
- BRUHM, STEVEN (2002), *The Contemporary Gothic: Why we Need it*, w: Jerrold E Hogle (red.), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- CAMERON, ED (2010), *The Psychopathology of the Gothic Romance: Perversion, Neuroses and Psychosis in Early Works of the Genre*, Jefferson: McFarland.
- CARROLL, NOËL (2004), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. M. Przyłpiał, Gdańsk: słowo/obraz/terytoria.
- CRAFT, CHRISTOPHER (1984), '„Kiss Me with those Red Lips”: Gender and Inversion in Bram Stoker's *Dracula*', *Representations*: 8, ss. 107-133.
- GEMRA, ANNA (2008), *Od gotycyzmu do horroru: wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- HAS-TOKARZ, ANITA, (2011), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- KRISTEVA, JULIA (2007), *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, przekł. M. Falski, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- LICHAŃSKI, JAKUB Z., WOJCIECH KAJTOCH, BOGDAN TROCHA (2015), *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3 (152), ss. 368-393.

- MARCELA, MIKOŁAJ (2015), *Monstruarium nowoczesne*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- OLKUSZ, KSENIA (2008), 'Współczesna demonologia, czyli Tadeusza Oszubskiego opowiadania grozy', *Studia Słowianoznawcze*: 7, ss. 27-60.
- OLKUSZ, KSENIA (2009A), 'Konglomerat niesamowitości: *Domofon* Zygmunta Miłoszewskiego jako gra z klasycznym modelem literatury weird fiction', *Literatura i Kultura Popularna*: 15, ss. 105-130.
- OLKUSZ, KSENIA (2009B), 'Przestrzeń zagrożenia. Miasto w opowiadaniach Tadeusza Oszubskiego', *Studia Filologiczne*: 2, ss. 173-183.
- OLKUSZ, KSENIA (2010A), 'Przestrzeń strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy', *Kultura Miasta*: 1 (6), ss. 45-52.
- OLKUSZ, KSENIA (2010B), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- PARYŻ, MAREK (2002), 'Iluzje dyskursu: narrator jako "psychiatra" w wybranych utworach Hermana Melville'a, Nathaniela Hawthorne'a i Edgara Allana Poe'go', w: Grzegorz Gazda; Agnieszka Izdebska; Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas.
- PŁONKA-SYROKA, BOŻENA (2010), 'Wstęp', w: Bożena Płonka-Syroka, Marek Szymczak (red.), *Groza. Społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza Arboretum.
- SAINT-GELAIS, RICHARD (2008), 'Transfictionality', w: David Herman, Manfred Jahn, Marci-Laure Ryan (red.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge.
- SLANY, KATARZYNA (2016), *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- WALDENFELS BERNHARD (2002), *Topografia obcego*, przekł. Janusz Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.



# **Groza: dyskursy**

CZĘŚĆ PIERWSZA





# Misterium śmierci a substancje psychoaktywne

BOGUSŁAW OLSZEWSKI\*

## Uwagi wstępne

Zarówno *Homo neanderthalensis* (600-350 tys. BP<sup>1</sup>), jak i *Homo sapiens* (250-50 tys. BP) urządzał ceremonie pogrzebowe zmarłym członkom swojej wspólnoty<sup>2</sup>. W ramach obecnie obowiązującego paradygmatu naukowego oraz na podstawie akceptowanych odkryć i dowodów funkcjonujących w jego obrębie przyjmuje się, że najstarsze miejsca grzebalne pochodzą z okresu plejstocenijskich zlodowaceń, przy czym podnosi się wciąż, w kontekście posiadania zdolności do autorefleksji i świadomości natury śmierci, kontrowersyjną kwestię intencjonalności pochówków neandertalczyków (RENDU 2014). Jednakże rysunki pokrywające wnętrza jaskiń (Altamira, Lascaux, Chauvet-Pont-d'Arc, El Castillo), w tym i te datowane na około 36 tysięcy lat i przypisywane kromanieończykowi, naniesiono często na wcześniejsze malowidła wykonane jeszcze przez neandertalczyków w ramach kultury mustierskiej (CLOTTE, LEWIS-WILLIAMS 2009). Dowodem na artystyczną działalność tychże są również artefakty

\* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: boguslaw.olszewski@uni.wroc.pl

<sup>1</sup> Before present, czyli przed 1950 rokiem.

<sup>2</sup> Przykładem pochówku neandertalczyka jest grób w jaskini Szanidar (SOMMER 2009). Inną wersją paleolitycznego pochówku jest grób w jaskini La Chapelle aux Saints we Francji, gdzie ciało zmarłego złożono w wygrzebanej niszcze. Szerzej na ten temat pisze również Smirnov (2009).

znalezione na stanowiskach archeologicznych w Hohle Fels w Niemczech czy przybrzeżnym Monterey Canyon w USA; z kolei przedmioty pochodzące z Bilzingsleben są wytworem *Homo heidelbergensis* (700-200 tys. BP), hominida poprzedzającego neandertalczyka. Wrażliwość artystyczna mieszkańców jaskiń okresu górnego i środkowego paleolitu, dysponujących – jak uważa między innymi Stephen J. Gould – takim samym umysłem, jak ludzie współcześni dowodzi, że ich świadomość rzeczywistości była wieloaspektowa, obejmująca przekonania dotyczące rzeczy ostatecznych. Niektórzy badacze idąc jeszcze dalej w swoich koncepcjach twierdzą, że rytualne chowanie zmarłych mogło towarzyszyć gromadom *Homo erectus* (1,9 mln-143 tys. BP), a nawet *Homo habilis* (2,4-1,4 mln BP), praprzodkom operującym symbolami, posiadającym zdaniem niektórych badaczy quasi-religijne przekonania (HARROD 2016). Mając na uwadze doskonalenie metod precyzyjnego datowania znalezisk archeologicznych, proponowane ramy czasowe będą zapewne w najbliższej przyszłości ulegać zmianom, podobnie jak metodologicznie potwierdzony zbiór właściwości i umiejętności przypisywanych prehistorycznym przodkom.

Odkrycie malarstwa jaskiniowego w Europie Zachodniej, pochodzącego w dużej mierze z okresu górnego paleolitu (ok. 35-45 tys. BP), doprowadziło do sformułowania hipotezy o psychodelicznych źródłach sztuki naskalnej. Okazało się bowiem, że wiele rysunków przypomina tak zwane zjawiska entoptyczne (CLEVERSLEY 2012), czyli wizualne formy geometryczne towarzyszące wstępnej fazie doświadczenia generowanego przez układ nerwowy pod wpływem substancji psychoaktywnych, w tym przypadku zapewne psylocybiny obecnej w grzybach porastających ówczesne środowisko człowieka. Interpretacja ta nie jest jedyną kontrowersyjną tezą wysuniętą w odniesieniu do wspomnianych symboli. Niektóre z nich przypominają bowiem archetypowe doświadczenia wiru-tunelu i światła, towarzyszące wizjom umierających osób i występujące także w relacjach z pogranicza śmierci pochodzących z wieków średnich i starożytności<sup>3</sup>. Można zatem zaryzykować tezę, że substancje psychoaktywne mogły wpłynąć nie tylko na rozwój mowy (jak twierdzi amerykański filozof Terence McKenna) i sztuki – jako wyrazu refleksji nad światem i sobą samym – ale i na zainteresowanie problemem pośmiertnego przetrwania świadomości, zwłaszcza że fenomen światła

<sup>3</sup> Przykładem może być relacja żołnierza o imieniu Er zapisana ok. 360 roku p.n.e. (PLATON 2006), a także historia Cuninghama z Northumbrii spisana przez Bedę Czcigodnego ok. 731 roku n.e. w dziele *Historia ecclesiastica gentis Anglorum* (BEDA CZCIGODNY 2016).

i tunelu występuje w wizjach szamańskich jako stadium przejścia do świata duchów. Proces umierania pozostaje nieodłącznym elementem kosmologii szamanistycznej (ELIADE 2011: 51-74) i jej późniejszych ewolucyjnych form, jak tybetański *Bön*<sup>4</sup>.

## Substancje psychodeliczne w procesie umierania

W połowie ubiegłego wieku na obszarze psychologii podjęto na nowo próbę uchylecia zasłony niewiadomego i rozwikłania misterium śmierci, wykorzystując ponadczasowy i uniwersalny wymiar tego doświadczenia. W tym czasie tryumfy święcił behawioryzm, co paradoksalnie wpłynęło stymulująco na badania nad transcendentalną naturą świadomości. Przypadkowe odkrycie psychodelicznych właściwości dietyloamidu kwasu lizergowego LSD-25, dokonane w 1943 roku przez Alberta Hofmanna (HOFMANN 2009) w laboratorium szwajcarskiej firmy Sandoz, nadało tym poszukiwaniom nową jakość i zainicjowało kolejne programy badawcze. Wśród pionierów stosujących z powodzeniem psylocybinę, meskalinę i LSD-25 w leczeniu chorób psychicznych znaleźli się tacy naukowcy jak: Humphry Osmond, Myron Stolaroff, Gary Fisher, Timothy Leary, Ralph Metzner i Richard Alpert. Równolegle zauważono istotny wpływ tych związków molekularnych na występowanie doświadczeń mistycznych, potwierdzony podczas tak zwanego eksperymentu wielkopiątkowego (PAHNKE, RICHARDS 1966), a same psychodeliki określono mianem enteogenów (wywołujących doświadczenie boskości) i jako takie wykluczono ze zbioru substancji narkotycznych. Projekt badawczy realizowany w latach sześćdziesiątych na Uniwersytecie Harvardzkim z użyciem psylocybiny, był pionierską próbą naukowego wyjaśnienia zagadki świadomości (w tym między innymi doświadczenia śmierci) na gruncie psychofarmakologii.

Inny z prekursorów tego nurtu, czeski psychiatra Stanislav Grof, wykorzystywał LSD w latach sześćdziesiątych w Instytucie Badań Psychiatrycznych w Pradze. Przeprowadził kilkaset sesji z użyciem tej substancji, by po wyjeździe do USA w 1967 roku kontynuować badania nad terapeutycznym zastosowaniem odmiennych stanów świadomości w ramach programu realizowanego w Marylandzkim Ośrodku Badań Psychiatrycznych w latach 1969-1973, ukierunkowanego na pracę z pacjentami umierającymi na nowotwory. Uzyskany materiał był na tyle związany z zagadnieniem śmierci i umierania, że Grof poświęcił temu aspektowi dalszy etap swojej kariery zawodowej.

<sup>4</sup> Mowa tu o tekście *Tybetańska Księga Umarłych* czy relacjach tak zwanych delogów, osób przekraczających próg śmierci w stanie medytacyjnym (SIERADZAN 1997).

W tym czasie opracował z Abrahamem Maslowem podstawowe założenia dotyczące psychologii transpersonalnej, traktowanej tu jako dyscyplina łącząca tanatologię i psychologię w wielowymiarowym doświadczaniu rzeczywistości, eksponująca transcendentalny aspekt ludzkiej egzystencji. Przedstawił teorię matryc perinatalnych (okołoporodowych) oraz wdrożył metodę uzyskiwania stanu podwyższonej świadomości bez użycia substancji psychoaktywnych, nazwaną „oddychaniem holotropowym”. Udowodnił tezę o transformującym wpływie środków psychoaktywnych na stany lękowe związane z nieuniknionym końcem życia jednostki oraz przedstawił wyniki badań prowokujące kolejne pytania o naturę tego procesu. Nadał nową jakość doświadczeniu żałoby związanemu z utratą bliskiej osoby, sytuując ją w obrębie mistycznej transformacji i przejścia świadomości do innych form egzystencji pozamaterialnej.

Istotą koncepcji Grofa stało się założenie istnienia czterech matryc związanych z życiem płodowym danej osoby, oddziałujących na jej postnatalną konstytucję psychiczną. Ten nowy obszar badań wyłonił się w trakcie terapii z użyciem psychedelików, kiedy eksploracja przestrzeni wewnętrznej pacjentów wykroczyła poza materiał biograficzny opracowywany w ramach klasycznej psychoanalizy freudowskiej, sięgając do doświadczeń związanych z pamięcią narodzin, życia płodowego i dalej, do pokładów nieświadomości zbiorowej, pamięci filogenetycznej czy numinotycznych obszarów rzeczywistości (GROF 1999). Matryce perinatalne, kodujące określone typy osobowości, mają w znaczący sposób wpływać na postrzeganie zagadnienia śmierci przez jednostkę. Ponadto, eksploracja obszaru pozaosobowego stała się dla Grofa źródłem przekonania o autonomicznej naturze świadomości, w związku z czym konstatował: „[...] założenie metafizyczne powiadające, że świadomość to epifenomen materii pozostaje jednym z głównych mitów materialistycznej nauki Zachodu, który w poważnym stopniu wpływa na kształt naszego społeczeństwa” (GROF 2010: 23). Jednocześnie jednak badacz wyklucza pozytywną rolę zinstytucjonalizowanych religii, dowodząc, że: „Duchowość [...] jest sferą bardzo osobistą [...]. Kiedy dochodzi do formalizacji religii, zwykle traci ona związek ze swoim duchowym źródłem” (GROF 2010: 245). Tym samym Grof przyczynił się do ukształtowania podwalin współczesnej tanatologii korzystając z potężnego narzędzia eksperymentalnego, jakim pozostają substancje psychoaktywne. Efekty jego badań są przez wielu psychologów, w tym eksplorujących doświadczenia z pogranicza śmierci, do dziś traktowane jako kontrowersyjne i nie pozwalają przejść obojętnie obok pojawiających się pytań. Olbrzymie znaczenie ma fakt, że terapia psychedeliczna sprawdziła się w procesie konfrontacji ze śmiercią, a pacjenci „przestawali odczuwać strach i zaczęli traktować proces umierania jako fascynującą

przygodę, godną szacunku podróż w głąb swojej świadomości” (GROF 2010: 328). W kontekście powyższych doświadczeń wydaje się zatem, że śmierć jest kolejną, tym razem najbardziej radykalną i nieodwracalną, zmianą percepcji, jednak wciąż pozostającą w pewnym continuum.

Timothy Leary, psycholog, twórca interpersonalnej teorii osobowości (LEARY 1957), opisując swoje pierwsze doświadczenie z psylocybiną z 1960 roku, stwierdził: „W ciągu czterech godzin nad basenem w Cuernavaca nauczyłem się więcej o umyśle, mózgu i jego strukturach niż jako pilny psycholog podczas ostatnich piętnastu lat praktyki” (LEARY 1989: 33). Umierając w latach dziewięćdziesiątych na raka prostaty wierzył, że psychedeliki są motorem ewolucji gatunku ludzkiego, a przeznaczeniem człowieka jest poszukiwanie nisz ekologicznych umożliwiających dalszy rozwój (LEARY 2003), kierujący ku nieuchronnej eksploracji i kolonizacji wszechświata. W książce poświęconej w całości zagadnieniu śmierci napisał, że w jej momencie „podobnie jak w doświadczeniach ze środkami oddziałującymi na neurotransmitery, gwałtownie przełączasz się na wyższą częstotliwość” (LEARY, SIRIUS 1997: 133). Badacz dostrzegał bezpośrednią analogię między doświadczeniem psychedelicznym a procesem umierania, który „dla każdego człowieka otwiera nieuchronnie okno zrozumienia na zewnętrzny świat chaosu” (LEARY, SIRIUS 1997: 132). Stwierdził wprost, że człowiek jako świadomość nie ginie, ale zmienia prędkość swoich wibracji energetycznych, uzyskując jednocześnie dostęp do banku informacji zakodowanej w DNA; stąd też mają pochodzić wszelkie wspomnienia reinkarnacyjne. Jakkolwiek przekaz Leary’ego brzmi futurystycznie w kontekście obowiązującego paradygmatu naukowego, a dla wielu z pewnością zupełnie nieprawdopodobnie, trudno odmówić tej tezie pozytywnego wydźwięku w obliczu tajemnicy śmierci. Zwłaszcza, że teorie te były inspirowane wieloma innymi dziedzinami nauki, chociażby biologią i fizyką kwantową, definiującą człowieka nie tylko jako materię, ale również jako falę (szerzej w kontekście świadomości: GOWAN 2011). Mówiąc ponownie o podobieństwach pomiędzy doświadczeniem psychedelicznym, NDE, mistycznymi wglądami a śmiercią, Leary podkreślał, że jedyna różnica między tymi stanami polega na tym, że w przypadku ostatecznego doświadczenia podmiot nie musi już powracać do „formy”, a subiektywne dotychczas doświadczenie wieczności staje się jego obiektywną rzeczywistością.

W gronie naukowym skupionym wokół Leary'ego na harwardzkiej uczelni działał między innymi Ralph Metzner, badający neurofarmakologiczny wymiar oddziaływania grzybów psylocybinowych i ayahuaski<sup>5</sup>, a także John Cunningham Lilly, autor kilkunastu pozycji książkowych opisujących doświadczenia w komorze deprywacyjnej<sup>6</sup> i badania nad porozumiewaniem się delfinów, obydwoj stosujący w swoich eksperymentach środki psychodeliczne.

*Ayahuasca* w tradycji Indian południowoamerykańskich umożliwia dostęp do świata umarłych (transpersonalnych sfer świadomości, jak chciałby Grof), ci jednak: „Nie uznają tego doświadczenia za coś przyjemnego. Jest ono dla nich czymś strasznym” (METZNER 2010: 85). W oparciu o badania i doświadczenie ayahuaskowe, Metzner dołączył do grona badaczy świadomości wyrażających opinię, że substancje psychoaktywne konfrontują człowieka z faktem, że nie jest on swoim ciałem, ani nawet osobowością, przez co usuwają zupełnie strach przed śmiercią. Samemu doświadczeniu, z uwagi na możliwość skorzystania z tych samych narzędzi badawczych, nadaje status naukowego: „Jednak z perspektywy radykalnego empiryzmu Jamesa, fenomenologiczne opisy badaczy świadomości muszą otrzymać taki sam status rzeczywistości, jak obserwacja przez mikroskop, czy teleskop [...] podlegają weryfikacji, porównaniu, testom i replikacji” (METZNER 2010: 275).

John C. Lilly eksplorował przestrzeń wewnętrzną w stanie deprywacji sensorycznej, pozostając niejednokrotnie pod działaniem LSD-25. Miał też za sobą epizod śmierci klinicznej, kiedy podczas przyjmowania antybiotyku przez nieuwagę użył igły zanieczyszczonej detergentem (LILLY 1972: 25-27). Do osiągnięcia odmiennych stanów świadomości używał komory izolacyjnej umieszczonej w dźwiękochłonnym pomieszczeniu, gdzie przebywał zanurzony w wodzie morskiej o temperaturze 33,9°C, aby ograniczyć grawitację i dopływ bodźców czuciowych (LILLY 1977, LILLY, GOLD 1995). Podczas tych eksperymentów wytyczył punkty orientacyjne na stworzonej mapie poszerzonej świadomości, jako że już podczas pierwszego odizolowania z użyciem LSD-25 zetknął się z nietypowym materiałem. Jak wspominał: „szybko stwierdziłem, że bardzo łatwo było opuścić ciało i udać się w nowe przestrzenie” (LILLY 1972: 46). Pod wpływem przeżyć, które stały się jego udziałem, przeszedł wewnętrzną metamorfozę

<sup>5</sup> *Ayahuasca*, „pnącze duchów”, halucynogenny wywar roślinny (*Banisteriopsis caapi* i *Psychotria viridis*) stosowany przez szamanów Amazonii, jego czynnikiem aktywnym jest dimetylotryptamina, DMT.

<sup>6</sup> Projekt badawczy stał się inspiracją dla filmu *Odmienne stany świadomości* w reżyserii Kena Russella (1980).

i pozbył się strachu przed śmiercią, stwierdzając ostatecznie, że: „doświadczenie wyższych stanów świadomości jest nieodzowne dla przeżycia gatunku ludzkiego” (LILLY 1972: 3).

Lata 1990-1995 przyniosły nową jakość w badaniach nad śmiercią, prowadzonych z wykorzystaniem substancji psychoaktywnych w warunkach laboratoryjnych. Rick Strassman zrealizował wówczas projekt wykorzystujący najsilniejszy ze znanych psychedelików, wspomnianą powyżej dimetylotryptaminę (DMT) (STRASSMAN 2011)<sup>7</sup>. Jest ona także produkowana przez szyszynkę, co stało się podstawą domniemywań o kluczowej roli tego związku w wywoływaniu wizji towarzyszących śmierci klinicznej i skłoniło Strassmana do weryfikacji tej tezy. Tymczasem, jak pisze badacz, elementy typowe dla NDE „pojawiły się w całej okazałości tylko w przypadku dwóch badanych przez nas osób” (STRASSMAN 2011: 230). Wystąpiły tu archetypowe wizje tunelu i światła, dźwięki muzyki czy przypominające tybetański stan pośredni, opisywany następująco przez jedną z uczestniczek eksperymentów: „Wiedziałam, że przechodzę przez pierwsze bardo śmierci, że byłam już tutaj wielokrotnie i nie mam się czego obawiać” (STRASSMAN 2011: 231); inny uczestnik badania stwierdził: „Myślę, że ta substancja byłaby bardzo pomocna w przypadku osób przebywających w hospicjach i śmiertelnie chorych” (STRASSMAN 2011: 232). Obok elementów znanych z kontekstów religijnych różnych kultur, doświadczenie NDE pod wpływem DMT zawierało wiele nieklasyfikowalnych doznań, zaś Strassman stwierdził: „DMT samo w sobie nie wywołuje żadnych pozytywnych efektów; równie duże znaczenie jak sama substancja ma bowiem kontekst, w jakim się ją przyjmuje” (STRASSMAN 2011: 15). Jest to kolejny argument przemawiający za tym, że działanie tego związku uwypukla istnienie relacji i sfer doświadczania leżących poza zwykłą percepcją i możliwością opisu.

W oparciu o powyższe pionierskie doświadczenia wznawia się obecnie, abstrahując od wymogu posiadania licencji rządowych, podobne badania w ośrodkach na całym świecie, czego efektem jest na przykład eksperymentalny program podawania enteogenów pacjentom chorym na nowotwór w celu redukcji strachu przed śmiercią<sup>8</sup> czy terapia stanów lękowych i uzależnień, prowadzona przez Ricka Doblina i pozostałych badaczy z Multidisciplinary Association for Psychedelic Studies (MAPS).

<sup>7</sup> W latach pięćdziesiątych XX wieku z DMT eksperymentował też węgierski psychiatra Stephen Szára.

<sup>8</sup> Projekt prowadzony przez Charlesa Groba w Harbor-UCLA Medical Center (PSYCHEDELICALON.COM 2016).

## Perspektywy śmierci doświadczalnej

Eksploracja obszaru związanego z umieraniem oznaczała powrót do prehistorycznych, szamanistycznych sposobów komunikacji ze światem pozamaterialnym. Zastosowanie środków psychoaktywnych obecnych w obrzędach charakterystycznych dla społeczeństw pierwotnych, jak i nowych substancji uzyskanych w laboratoriach, ujawniło istnienie uniwersalnej płaszczyzny doświadczania śmierci. Spotkania z przodkami umożliwiane przez ayahuaskę, mistyczne wglądy psylocybinowe, futurystyczne znamiona doświadczenia LSD-25, eksploracja paralelnych rzeczywistości pod wpływem DMT – wszystkie te tematy są w powyższym kontekście osnute wokół doświadczenia śmierci i umierania. Wyniki badań sugerują, że substancje psychoaktywne nie tyle generują halucynacje stanów pośmiertnych, choć z pewnością na pewnym etapie wzmacniają posiadane wyobrażenia na ich temat, co przybliżają do faktycznego obszaru leżącego poza polem świadomości skupionej na rzeczywistości doświadczanej w ramach stosunków społecznych i wymykającego się zawężonej percepcji, a który staje się faktem w chwili śmierci. Posiada on znamiona obiektywnie istniejącego, jednak jego status ontologiczny wciąż wymaga weryfikacji i ostatecznego potwierdzenia w obrębie paradygmatu naukowego, aby wykluczyć jego ewentualną rolę złożonego mechanizmu obronnego stosowanego przez umierający umysł/mózg.

Należy jednak podkreślić uwarunkowania, które nie pozwalają na całkowitą apoteozę środków psychodelicznych. Przede wszystkim trzeba zauważyć, że badania z pogranicza śmierci wciąż pozostają poza głównym nurtem nauki. Pomimo akademickich podstaw wspomnianych eksperymentów, przeprowadzanych przez tanatologów w środowisku laboratoryjnym z zastosowaniem metodologii właściwej naukom przyrodniczym, skutkują one ostatecznie wnioskami niemożliwymi do zaakceptowania przez większość świata nauki. Wystąpienie zjawisk *psi*, jak postrzeganie pozazmysłowe, wspomnienia reinkarnacyjne, OOB<sup>9</sup> czy doświadczenia określanego mianem „szczytu w Darien”<sup>10</sup> sprawia, że doświadczenia tego typu są lokowane na marginesie lub poza nauką *sensu stricto*. Przyczyniają się do tego także osoby odnajdujące się w tym

<sup>9</sup> *Out-of-body experience*, doświadczenie wyjścia z ciała; występuje także w kontekście NDE osób niewidomych od urodzenia (RING 1999).

<sup>10</sup> Zjawisko obserwowania zmarłych osób przez umierających, o których śmierci w danym momencie nie wiedzą, jest traktowane jako dowód na obiektywne istnienie życia po śmierci (GREYSON 2010)



nurcie tylko po to, by go skompromitować lub przyciągnąć uwagę audytorium poprzez produkowanie sugestywnych fantazji, co skutecznie podważa dorobek badawczy i powagę samego NDE. Kolejnym ograniczeniem jest fakt, że nie każda odpowiedź pacjenta na substancje psychoaktywne jest pozytywna, co w odniesieniu do osób w fazie terminalnej generuje niebezpieczeństwo związane z ograniczeniami czasowymi i zdrowotnymi w przypadkach wymagających ponownego przeżycia doświadczenia psychedelicznego. Jeszcze inną kwestię, jak się wydaje podstawową, można zawrzeć w pytaniu: jaka jest wartość powyższych badań, jeżeli doświadczenie indukowane przez LSD, meskalinę, psylocybinę czy DMT nie posiada analogii na dalszych etapach śmierci? Wówczas, pomimo jak najlepszych chęci terapeutów, pacjenci wkraczający na tę *terra incognita* mogą w ostatniej chwili zostać skonfrontowani z zupełnie nową rzeczywistością i odejść w atmosferze obezwładniającego lęku i paniki.

Postęp naukowo-techniczny zdaje się przybliżać nieuchronnie moment, kiedy badania tanatologiczne wejdą w kolejną fazę, charakteryzującą się częściowym odmitologizowaniem śmierci, a być może głębszą eksploracją obszaru leżącego poza utrwalonym konglomeratem mitologii i archetypów. Nie oznacza to jednocześnie, że śmierć zostanie pozbawiona właściwego jej majestatu i tajemnicy, jako że rozciągają się one daleko poza znane i skostniałe schematy tłumaczące jej naturę, w tym obecnie obowiązujące propozycje naukowe i religijne. Opracowanie metody pozwalającej eksplorować radykalne stany odmiennej świadomości w zgodzie z obecnym paradygmatem naukowym, może paradoksalnie stać się przyczyną odkryć obiektywnie rewolucjonizujących obowiązujący model świata w stopniu dotychczas niespotykanym.

Jednym z nich może okazać się metoda odwracalnej hipotermii przedłużająca stan śmierci klinicznej, opracowana przez Petera Rhee. Ta technika „awaryjnej ochrony i resuscytacji” (EPR), polegająca na zastąpieniu roztworem soli fizjologicznej krwi rannej osoby z zatrzymaną akcją serca i obniżeniu temperatury jej ciała do 10°C, pozwala powstrzymać proces nieodwracalnego obumierania komórek mózgowych na skutek niedotlenienia. Pacjent może obecnie przebywać w stanie *stasis* do dwóch godzin, jednak możliwy margines czasu wynosi ich kilka, co jest wydarzeniem medycznym na skalę światową. Wszystko to posiada niezwykle istotne implikacje dla badań nad zjawiskami z pogranicza śmierci. Przede wszystkim, jeśli pojawią się relacje z NDE pacjentów przywracanych do życia ze stanu długotrwałego braku aktywności mózgu<sup>11</sup>, zostanie ostatecznie poddana rewizji teza forsowana w środowiskach naukowych, jakoby

<sup>11</sup> Zob. S. Tisherman w wywiadzie dla *Here&Now* (HEREANDNOW 2014).

przyczyną wizji pośmiertnych były zmiany fizykochemiczne zachodzące w umierającym organizmie i „znieczulająca”, halucynogenna aktywność mózgu, w tym również potencjalnie związana z wielkoskalowym uwolnieniem DMT z szyszynki. Wystąpienie pośmiertnych wglądów w przypadku kilkugodzinnej absencji fal mózgowych zostanie najprawdopodobniej poddane kolejnym próbom podważenia ze strony środowisk kwestionujących tego typu relacje, ma jednak szansę stać się potwierdzeniem lub zanegowaniem wielu wniosków wysnutych z psychodelicznych badań nad naturą śmierci i klasycznych obserwacji dokonanych przez takich prekursorów jak Phyllis Atwater, Raymond Moody czy Karlis Osis.

Z wykorzystaniem psychodelików czy bez nich, w powyższym świetle działania podejmowane przez kontynuatorów mogą zmierzać w kierunku wytyczenia ram „religii doświadczalnej” czy „mistyki stosowanej”. Pytanie o możliwość globalnego oddziaływania jej ewentualnych efektów, a już zupełnie o ich jakość i doniosłość, pozostaje wciąż otwarte. Wszystkie wspomniane ujęcia badawcze posiadają znaczące konsekwencje, lokując śmierć jako etap w kontinuum ewolucji ludzkiej świadomości. Jeśli na obecnym etapie badań nad zjawiskiem śmierci może to być formą pocieszenia dla osób przeżywających utratę swoich bliskich lub dla skonfrontowanych z nadchodzącym końcem własnej egzystencji, to wysiłek badaczy stosujących środki psychoaktywne nie poszedł na marne. Idea aktywnego uczestniczenia w procesie umierania w miejsce poddania się rozpacz w ostatnich chwilach życia, niesie ze sobą ważne przesłanie. W tym kontekście warto przytoczyć słowa prekursora psychiatrii psychodelicznej, Gary’ego Fishera, który pisał: „Jesteśmy martwi, kiedy jesteśmy tym co uważamy za bycie martwym [...] śmierć jest zatem problemem związanym z tożsamością, tak jak jakakolwiek życiowa zmiana jest problemem dla tożsamości [...]. Śmierć jest postrzegana jako punkt zmiany w ciągłym, empirycznym doświadczaniu” (FISHER 1969).

## English summary

The chapter *Mystery of Death and Psychoactive Substances* by Bogusław Olszewski raises the question of the use of psychoactive substances in contemporary thanatology. The starting point is a theory suggesting the use of psychedelics in prehistoric shamanistic rituals reaching the Upper Paleolithic period. The use of these compounds in the field of psychotherapy has provided rich research material related to the multi-faceted experience of death, involving many mystical elements known from traditional cultures. The paper presents a review of the pioneering studies using entheogens: LSD, psilocybin, mescaline and DMT, and also determines possible directions for future research. The material obtained during the experiments is highly controversial and inconsistent with the current scientific paradigm. The exploration of near-death experiences (NDEs) in the extended state of perception provides some interesting data about the nature of mind and implies the possibility of its further functioning, in a postbiological form, in the objective reality. This context situates death in an endless continuum of empirical experience of reality, and the dying process becomes the ultimate transition into an altered state of consciousness.

## Źródła cytowań

- BEDA CZCIGODNY (2016), *Historia ecclesiastica gentis Anglorum*, wersja angielska *Ecclesiastical History of the English People*, ks. V, rozdz. XII, ss. 210-214, online: [www.heroofcamelot.com/docs/Bede-Ecclesiastical-History.pdf](http://www.heroofcamelot.com/docs/Bede-Ecclesiastical-History.pdf) [dostęp: 24.05.2016].
- CLOTTES JEAN, LEWIS-WILLIAMS DAVID (2009), *Prehistoryczni szamani. Trans i magia w zdobionych grotach*, przekł. A. Gronowska, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- CLEVERSLEY KEITH (2009), 'Entoptic Imagery and Altered States of Consciousness', online: *Etheology.com*, <http://entheology.com/research/entoptic-imagery-and-altered-states-of-consciousness/> [dostęp: 15.08.2016].
- ELIADE MIRCEA (2011), *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*, przekł. K. Kocjan, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- FISHER GARY (1969), 'Death, Identity, and Creativity', *Voices: Art and Science of Psychotherapy*: (5), ss. 36-39.
- GOWAN JOHN A. (2011), 'De Broglie Matter Waves and the Evolution of Consciousness', online: *Johnagowan.org*, <http://www.johnagowan.org/deBroglie.html> [dostęp: 15.08.2016].
- GREYSON BRUCE (2010), 'Seeing Dead People Not Known to Have Died: "Peak in Darien" Experiences', *Anthropology and Humanism*: 35 (2), ss. 159-171.
- GROF STANISLAV (1999), *Poza mózg. Narodziny, śmierć i transcendencja w psychoterapii*, przekł. I. Szewczyk, Kraków: Wydawnictwo A.
- GROF STANISLAV (2010), *Najdalsza podróż. Misterium i świadomość śmierci*, przekł. M. Lorenc, D. Misiuna, Warszawa: Okultura.
- HARALDSSON ERLENDUR, OSIS KARLIS (1993), *At the Hour of Death: A New Look at Evidence for Life After Death*, Alexandria Va.: Time-Life Books.
- HARROD JAMES (2016), 'Evolution of Art, Religion, Symbolic Behavior', online: *Originsnet.org*, <http://www.originsnet.org/publications.html> [dostęp: 15.08.2016].

- HEREANDNOW (2014), *Saving Patients' Lives Through Suspended Animation*, online: <http://hereandnow.wbur.org/2014/06/10/trauma-suspended-animation> [dostęp: 15.08.2016].
- HOFMANN ALBERT (2009), *LSD My problem child: Reflections on Sacred Drugs, Mysticism and Science*, Santa Cruz: Multidisciplinary Association for Psychedelic Studies.
- LEARY TIMOTHY (1989), *Flashbacks. A Personal and Cultural History of an Era. An Autobiography*, Los Angeles: J.P. Tarcher; New York: Distributed by St. Martin's Press.
- LEARY TIMOTHY (1957), *Interpersonal Diagnosis of Personality. A Functional Theory and Methodology for Personality Evaluation*, New York: Wiley.
- LEARY TIMOTHY (2003), *Musings on Human Metamorphoses*. Berkeley: Ronin.
- LEARY TIMOTHY, SIRIUS R. U. (1997), *Design for Dying*, New York: Harper Edge.
- LILLY JOHN CUNNINGHAM (1972), *The Center of the Cyclone. An Autobiography of Inner Space*, New York: Julian Press.
- LILLY JOHN CUNNINGHAM (1977), *The Deep Self. Profound Relaxation and the Tank Isolation Technique*, New York: Simon and Schuster.
- LILLY JOHN CUNNINGHAM, GOLD EUGENE JEFFREY (1995), *Tanks for the Memories. Floatation Tank Talks*, Nevada City: Gateways.
- METZNER RALPH (2010), *Ayahuasca. Święte pnącze duchów*, przekł. D. Misiuna, W. i M. Wieconkowscy, Warszawa: Okultura.
- MOODY RAYMOND (1979), *Życie po życiu*, przekł. I. Doleżał-Nowicka, Warszawa: PAX.
- PAHNKE WALTER NORMAN, RICHARDS WILLIAM ALFORD (1966), 'Implications of LSD and Experimental Mysticism', *Journal of Religion & Health*: 5, ss. 175-208.
- PLATON (2006), *Państwo*, przekł. W. Witwicki, Kęty: Wydawnictwo Marek Derewiecki, ks. X, 614b-621b, ss. 331-338.
- PSYCHEDELICSALON.COM (2016), *Charles S. Grob, M.D. – psychedelic researcher*, online: <https://psychedelicsalon.com/transcripts/charles-s-grob-m-d-psychedelic-researcher/> [dostęp: 15.08.2016].

- RENDU WILLIAM I IN. (2014), 'Evidence supporting an intentional Neandertal burial at La Chapelle-aux-Saints', *Proceedings of the National Academy of Sciences*: III (1), ss. 81-86, online: [www.pnas.org/content/111/1/81.full.pdf](http://www.pnas.org/content/111/1/81.full.pdf) [dostęp: 15.08.2016].
- RING KENNETH (1999), *Mindsight: Near-Death and Out-of-Body Experiences in the Blind*, Palo Alto: William James Center for Consciousness Studies.
- SIERADZAN JACEK, RED. (1997), *Życie po życiu w Tybecie. Trzy teksty z tradycji buddyjskiej prezentujące wizje sześciu światów samsary i Czystych Krain*, przekł. J. Sieradzan, Kraków: Wydawnictwo EJB.
- SMIRNOV YURI (1989), 'Intentional Human Burial: Middle Paleolithic (Last Glaciation) Beginnings', *Journal of World Prehistory*: 3 (2), ss. 199-233.
- SOMMER JEFFREY (1999), 'The Shanidar IV "Flower Burial": a Reevaluation of Neanderthal Burial Ritual', *Cambridge Archaeological Journal*: 9 (1), ss. 127-129.
- STRASSMAN RICK (2011), *DMT Molekuła duszy. Rewolucyjne badania w dziedzinie biologii doświadczeń mistycznych i z pogranicza śmierci*, przekł. Maciej Lorenc, Warszawa: Illuminatio.

## Szkic do powieści okultystycznej

KRZYSZTOF BILIŃSKI\*

### Wprowadzenie

„Obznajomienie z naukami tajemnymi staje się niezbędne do zrozumienia wielu utworów literackich naszego czasu. Magia zajmuje znaczne miejsce w wyobraźni naszych poetów i powieściopisarzy. Aż do zawrotu głowy upaja ich to, co niewidzialne, ściga ich obsesja tego, co nieznane [...]” (ELIADE 1992: 60) – pisał w jednym z artykułów opublikowanych na łamach „Revue Illustrée” w 1890 roku Anatol France, autor podchodzący do nauk ezoterycznych bardzo sceptycznie. Mimo to wyraźnie dostrzegał inspirację, którym poddawali się wyjątkowo często współcześni mu artyści. Z perspektywy czasu wpływ elementów wiedzy tajemnej na sztukę przełomu XIX i XX wieku staje się jeszcze bardziej widoczny. Prawie niemożliwe jest znalezienie opracowań dotyczących modernizmu czy okresu międzywojennego, w których nie pojawiają się w ogóle odniesienia do zainteresowań twórców okultyzmem oraz czerpania przez nich wątków z różnych systemów ezoterycznych. Od jakiegoś czasu można powiedzieć, że o okultyzmie w literaturze pisze się więcej, a nie tylko zwraca na niego uwagę, co bardzo znamienne, jeśli chce się uzupełnić obraz nie tylko epoki modernizmu, ale także i współczesnej. Wbrew pozorom okultyzm nie przestał bowiem inspirować artystów w chwili wybuchu wojennej zawieruchy (w której, *notabene*, zauważalne są wpływy

\* "Okolica Strachu" i "Misterium Grozy" | kontakt: [korsarz@korsarz-art.com](mailto:korsarz@korsarz-art.com)

okultyzmu przykładowo na niemieckich nazistów, czego przykładem jest również niedawno odkryta biblioteka dzieł okultystycznych zebranych przez Heinricha Himmlera; DAILYMAIL.CO.UK 2016), kiedy przeminęła moda na „wirujące stoliki”. Takie fascynacje można odnaleźć także obecnie i to często w nawiązaniach do wspomnianego okresu. Dobrym przykładem mogą być takie pozycje jak *Koniec świata w mieście Breslau* Marka Krajewskiego czy *Bogini z Labradoru* Konrada T. Lewandowskiego. Rozpoczęte tutaj studium powieści okultystycznej nie dotyczy więc tylko epoki modernizmu, choć do niej w największej mierze się odnosi. Wykracza ono poza konkretne ujęcie chronologiczne, gdyż omawia sprawy nurtujące ludzkość od zawsze. Jest to studium pewnego rodzaju wyobrażeń, jakie ludzie wiążą z tym, co tajemnicze i nieznanne.

## Okultyzm

„Istnieje znacznie więcej ludzi wykształconych i poważanych, którzy wierzą w istnienie okultyzmu i magii [...], aniżeli mógłby myśleć współczesny materialista” (BŁAWATSKA 1997: 27). Tymi słowami Helena Bławska, potwierdzając spostrzeżenia Anatola Francea, daje również do zrozumienia, że okultyzm nie jest dziedziną ludzi prymitywnych czy niewykształconych, ale sprawą bardziej skomplikowaną niż może to wyglądać na pierwszy rzut oka. Już samo to, że określa się go zastępczo mianem „wiedzy tajemnej”, ujawnia, iż pretenduje on do miana nauki, a więc tym samym do spójnego i określonego systemu opartego na doświadczeniach związanych z ludzką psychiką oraz też wysuwanych na ich podstawie.

Jako że w dziedzinę okultyzmu swoje zainteresowania skierowali ludzie różnych orientacji religijnych i filozoficznych, bardzo trudno ustalić definicję owego terminu. Dla potrzeb tej pracy uściślenie takie jest jednak niezbędne. Od określenia terminu „okultyzm” może przecież być dopiero zbudowana definicja „powieści okultystycznej”. Jednak nikt do tej pory nie sformułował jednoznacznie, czym jest okultyzm.

Autor hasła w *Słowniku wyrazów obcych* PWN-u lakonicznie stwierdza, że okultyzm to „pseudonaukowa teoria (często teozoficzna) o istnieniu nadprzyrodzonych sił tajemnych, z którymi mogą obcować tylko ludzie wybrani, wtajemniczeni; ogół praktyk magicznych związanych z tą teorią” (TOKARSKI, SZKIŁADŹ 1980: 525). Wyłącza więc ta definicja z kręgu okultyzmu część teozofii (tak popularnej i silnie związanej z okultyzmem w XIX wieku), a jednocześnie w żaden sposób nie uściśla, czym jest teoria okultystyczna, pozostawiając domysłowi czytelnika, że chodzi tu o jakieś praktyki magiczne, w żaden sposób niezwiązane z tradycyjną teorią naukową. Sprowadza więc



okultyzm do tego, co można by nazwać demonologią średniowieczną i to tylko w potocznym rozumieniu tej nazwy. Jest o wiele mniej kompetentny niż na przykład słownik oksfordzki, który termin „okultystyczny” z roku 1545 objaśnia w znaczeniu „to, czego nie można uchwycić umysłem, niedostępne zwykłemu rozumieniu bądź poznaniu”, czym bardziej zbliża się do łacińskiego źródła słowa: *occultus* – ‘ukryty, zatajony’ (ELIADE 1992: 57). Bardzo blisko mu wtedy do tego, co określa się mianem „mistycyzmu”. W roku 1633 zakres znaczeniowy terminu powiększa się i wchłania w siebie „rzekome starożytne i średniowieczne nauki, mające zawierać jakąś wiedzę lub umożliwiać posługiwanie się siłami sekretnej i tajemniczej Natury (magia, alchemia, astrologia). Już w XVII wieku definicja ta bardziej odpowiadała rozumieniu terminu „okultyzm” w XIX stuleciu niż określenie go obecnie jako „teorii o istnieniu sił nadprzyrodzonych”. Wcześniejsza epoka renesansu rozumiała bowiem, że okultyzm oznacza badanie nieznanych sił natury, a nie sił nadprzyrodzonych. Przypuszczano w tamtym czasie, że niektóre zjawiska mogą okazywać się bardzo rzadkie, ale nie mogą być przez to uznawane za nadnaturalne. Wskazują na to same dzieła tamtego okresu, jak choćby najbardziej znana *De occulta philosophia* Heinricha Corneliusa Agrippy von Nettesheima z 1510 roku. Jednak prawdą jest z drugiej strony, że w tamtym okresie panowało inne rozumienie natury (czyli świata przyrody). Nie była to bowiem jeszcze epoka racjonalizmu, przez co zjawiska przyrodnicze były z pewnością interpretowane trochę inaczej niż w czasach poświeceniowych<sup>1</sup>.

O współczesnym rozumieniu okultyzmu można tak naprawdę mówić dopiero od wieku Oświecenia, gdyż wtedy zaczęła krystalizować się jednoznacznie wizja przyrody, a tym samym nauk powołanych do jej badania. Duża część zjawisk psychologicznych została usunięta na bok, jakby w sfery ukryte. Tym zajął się, na przekór panującym trendom filozoficzno-naukowym, na nowo odkrywany okultyzm, który znalazł ostoję w prężnie rozwijających się zakonach różokrzyżowych i wolnomularskich. Oświecenie na tyle przyczyniło się do rozwoju okultyzmu, że poddało mu nowoczesne, naukowe metody i możliwości badania zjawisk, które w oficjalnej nauce uchodziły za „fantastyczne” czy „cudowne”, a więc nienaturalne i nierealne. Od XVIII wieku stał się również okultyzm dziedziną dążącą do „unaukowienia” przedmiotu swoich badań oraz „urealnienia” zjawisk, którymi się zajmował. Służyły temu wszystkie eksperymenty

<sup>1</sup> Zwróćmy bowiem uwagę, że nauki magiczne były wykładane na uniwersytetach europejskich, w tym na Uniwersytecie Jagiellońskim, o czym pisze obszernie Roman Bugaj w książce *Nauki tajemne w dawnej Polsce – Mistrz Twardowski* (BUGAJ 1986).

Franza Antona Mesmera, Williama Crookesa, Williama Jamesa, Juliana Ochorowicza, Aleksandra Nikolajewicza Aksakowa – żeby wymienić tylko kilku najśłynniejszych. Okultyzm łączył w sobie także różne rodzaje myślenia filozoficznego oraz idei artystycznych. Nie tu jednak miejsce na ich wnikliwe roztrząsanie, ale ważne jest zarysowanie nowego horyzontu, w jakim objawia się okultyzm, a co istotne jest dla określenia „powieści okultystycznej”.

Zauważalna jest różnica w podejściu do okultyzmu teozofii oraz, kształtującej się pod koniec XIX wieku, parapsychologii. Przytoczyć tu należy dwa rozumienia terminu okultyzm. Wcześniejsze należy do Bławatskiej, która przez okultyzm rozumie przeciwieństwo magii naturalnej, czyli magię boską, prawdziwą teozofię, która nie zalicza do siebie hipnotyzmu, mesmeryzmu, zaś magię ceremonialną, kabalistyczną czy tantryczną uważa tylko za odłamy prawdziwego okultyzmu, który jest po prostu „wiedzą duszy” oczyszczającą wszystkie inne rodzaje swoich praktyk z narośli egoizmu prowadzącego do czarnej magii (BŁAWATSKA 1997: 28-35). Rozumienie to sprowadza okultyzm do nauki bliższej metafizyce oraz aksjologii. Z kolei Alojzy Krzysztof Gleic w wydanym w latach trzydziestych *Glossariuszu okultyzmu* definiuje to pojęcie jako:

[...] ezoteryzm, parapsychologia, wiedza tajemna, hermetyczna. Pod mianem okultyzmu należy rozumieć ogół nauk, których zadaniem jest prowadzenie badań tajemnych sił przyrody i człowieka. Okultyzm nie przeczy istnieniu świata duchów, jednak szuka źródeł zjawisk przede wszystkim w ukrytych w człowieku siłach psychicznych (GLEIC 1992: 62).

Jest to definicja po części wymijająca, gdyż utrzymuje możliwość realnego istnienia sił „nadprzyrodzonych” (za takie uważanych przez naukę), ale jednocześnie większy nacisk kładzie na rolę w tym człowieka i jego psychiki. Podobne zdania wcześniej wyrażali między innymi Ludwik Szczepański czy Gustaw Meyrinck w książce *Na progu zaświatów*. Taką definicję przyjąłby zapewne Władysław Stanisław Reymont w odniesieniu do swojego *Wampira*. Pisał on bowiem wcześniej w notatkach *Ze świata nowych prawd* w 1894 roku, że: „Mediumiści i okultyści, ludzie poważnie głębiej się zastanawiający i mający prócz wiedzy i umiłowanie prawdy, odsuwają się od spi(rytów)... (kartka urwana w zapiskach)” (MIKULSKI 1947: 30).

Stawiał więc okultyzm na miejscu nauki poważnej i realnej, choć dopiero poszukującej, odrzucał zaś dogmaty spirytystów, czemu wyraz dał właśnie w *Wampirze*.

Ta definicja okultyzmu objęła jednak dziedziny, które teozofia Bławatskiej odrzucała (choć w gruncie rzeczy nie zawsze konsekwentnie). Ważne jest zaznaczenie, że zakres terminu zamiast się zawężyć i uściślać znaczenie, rozszerzał się. Definicję Gleica

dosłownie przejął także inny polski parapsycholog Leszek Szuman w książce *Życie po śmierci* (SZUMAN 1991: 206).

Dopełnieniem definicji Gleica albo jej punktem wyjścia – może być także ujęcie *Lexikonu Meyera* z 1899 roku, gdzie okultyzm został określony jako:

nauka tajemna o dotychczas tylko częściowo jeszcze zrozumiałych przejawach życia duszy, takich jak hipnoza, telepatia, jasnowidzenie itp. – dla których wyjaśnienia niektórzy uważają za wystarczające znane siły natury, podczas gdy inni odwołują się do sił tajemnych (KLEMP 1994: 12).

Przytaczając tę definicję Edward Klemp zwraca uwagę na określenie okultyzmu jako nauki takiej, jak chociażby psychologia, odnoszącej się do duszy ludzkiej, która nie ma nic wspólnego z wiarą, gdyż wiarę rozumie on jako mistyczne obcowanie człowieka z Bogiem, a więc fakt niemożliwy do naukowego zweryfikowania. Wyraża tym samym przekonanie, że większość zagadnień okultystycznych można udowodnić w sposób naukowy i takie badania są prowadzone. Jednocześnie różnicuje okultyzm od mistycyzmu – naukę od religii (KLEMP 1994: 13).

Trochę inną, z ukierunkowaniem na większą precyzję, definicję okultyzmu przytacza Mircea Eliade za Edwardem A. Tiryakianem, starając się jednocześnie uwspółcześić znaczenie terminu. Za okultyzm uważa on więc:

ukierunkowane celowo praktyki, techniki lub sposoby: a) czerpiące z ukrytych bądź tajemnych mocy Natury lub Kosmosu, jakich nie można zmierzyć ani uchwycić narzędziami nowoczesnej nauki; b) które ostatecznie dają rezultaty empiryczne, [...] takie jak uzyskanie [...] wiedzy odnoszącej się do zwykłego biegu rzeczy, już to władzy modyfikowania ich w kierunku, którego inaczej nie mogłyby przyjąć [...]. Ponadto [...] człowiek parający się okultyzmem to nie pierwszy lepszy osobnik; [...] praktyki, jakim się oddaje, wymagają specjalistycznej wiedzy i umiejętności, oraz że umiejętności te są nabywane i przekazywane w sposób [...] zorganizowany [...] i zrytualizowany – [...] możemy powiedzieć o tych praktykach, że stanowią sztukę albo naukę okultystyczną (TIRYAKIAN 1972: 498).

Niepotrzebnie jednak wyodrębnia on z okultyzmu termin „ezoteryzm” pisząc o nim, że są to:

systemy wierzeń filozoficzno-religijne, u których podstawy leżą techniki i praktyki okultystyczne. Innymi słowy, ezoteryzm proponuje bogatszą metodykę poznawania Natury i Kosmosu oraz refleksję epistemologiczną i ontologiczną nad ostateczną rzeczywistością. Metodyka ta daje zasób wiedzy stanowiącej fundament dla praktyki okultystycznej (TIRYAKIAN 1972: 498).

Tiryakian budując to rozróżnienie sam nie jest konsekwentny, uznając najpierw okultyzm za podrzędny względem ezoteryki (praktyka, z której wyrasta wiedza teoretyczna, usystematyzowana), zaś później określając go jako zasób wiedzy będący fundamentem (czymś podrzędnym) dla praktyk okultystycznych (praktykę wyrastającą z teorii). To niejasne rozróżnienie potwierdza jedynie nierozzerwalność okultyzmu i ezoteryzmu. Okultyzm z kolei można uznać za pojęcie nadrzędne z tego powodu, że każdy, kto w poważny sposób zajmuje się praktykami okultystycznymi, musi posiadać duży zakres wiedzy ezoterycznej, która jest nieodłącznym elementem okultyzmu.

Prawdą jest, że Tiryakian miał zapewne na myśli rozróżnienie teorii i praktyki, przez co za okultyzm skłonny był uznać bardziej praktyki magiczne bliskie definicji, jaką Aleister Crowley odniósł do terminu Magija: „Magija to Nauka i Sztuka powodowania zmian w rzeczywistości zgodnie ze swoją Wolą” (CROWLEY 1998: 14). Rozróżnienie to jednak należy uznać za zbyt sztuczne i nieodpowiadające faktycznemu obrazowi okultyzmu.

Tiryakian dodaje jednak ważny termin odnoszący się do okultyzmu jako sztuki, co jest bardzo istotne w dopełnieniu jego znaczenia. Posługuje się bowiem okultyzm w swoich niektórych dziedzinach bogatą metaforiką, symboliką, zaś pisma z tej dziedziny mają często znamiona dzieł literackich, zaś w praktyce okultystycznej dużą rolę odgrywa retoryka. Nie tylko jest więc on nauką w rozumieniu przyrodniczym, ale także sztuką wykorzystującą dziedziny humanistyczne – literaturę czy filozofię.

Eliade w pracy *Okultyzm a świat współczesny* wyraża również przekonanie, w którym staje po stronie poważnego i naukowego podejścia do okultyzmu jako systemu opartego na swoich indywidualnych zasadach. Wspomina przy tym swoje badania nad szamanizmem, które doprowadziły do zrozumienia jego istoty i przyczyniły do rozwoju wiedzy na jego temat (ELIADE 1992: 65-66).

Bardziej precyzyjnie określa okultyzm Jerzy Prokopiuk w szkicu *Okultyzm a parapsychologia*, choć z drugiej strony osadza go silnie w tradycji myśli gnostycznej czy kabalistycznej, pisząc o triadycznym podziale światów na duchowy, kosmiczny i wewnątrz ludzki oraz na makro i mikrokosmos.

Okultyzm – albo raczej „wiedza tajemna” – jest wiedzą o ukrytych dla zewnętrznych zmysłów i intelektu podmiotu ludzkiego potencjalnościach, siłach i rzeczach znajdujących się w świecie duchowym, w kosmosie i w człowieku; wiedzą dostępną nielicznym wybranym potencjalnie – z racji stopnia rozwoju ich świadomości i moralności, lub aktualnie – z racji ich szczególnych zdolności. Okultyzm jest wiedzą teoretyczną – dotyczącą świata i człowieka pojętych triadycznie (makroko-

smos: świat duchowy, astralny i fizyczny; mikrokosmos: duch, dusza, ciało). Jako taki jest światopoglądem formułowanym w języku własnym, religijnym lub filozoficznym (ostatnio także naukowym). Jest również wiedzą praktyczną – dotyczącą metod myślowych, uczuciowych, wolicjonalnych i fizjologicznych, rozwijających i wykorzystujących utajone, tj. pozazmysłowe i pozaintelektualne siły oraz zdolności człowieka i innych „królestw natury”, zdolności „stare”, ongiś występujące powszechnie, dziś niemal wygasłe wskutek rozwoju zdolności zmysłowo-intelektualnych, a zarazem „nowe”, tzn. nowe dla nauki [...]. Instrumentem poznawczym okultyzmu jako wiedzy jest przede wszystkim sam podmiot ludzki (PROKOPIUK 2001: 41-42).

Prokopiuk jednakże na tym nie poprzestaje i przedstawia okultyzm jako rozbudowaną formację światopoglądową, rozwijającą się na planie zarówno scjentystycznym, epistemologicznym, jak i aksjologicznym. Jak ujmuje to w dalszej części swojej drobiazgowej wykładni:

Okultyzm [...] ma na celu: po pierwsze eliminację lub przekształcenie sfery biologicznej, społecznej i kulturowej życia człowieka [...] czyli dezintegrację [...], a także przemianę sfery sensu i wartości [...]; po drugie reintegrację na nowym i wyższym poziomie rozwoju, połączoną z indywidualną antycypacją przyszłego poziomu kolektywnego, tzn. zmianę ontycznego statusu człowieka (deifikacja, upodobnienie do bóstwa, unadczłowiczenie) [...], rozszerzenie i pogłębienie możliwości poznawczych, aksjotycznych i kulturotwórczych. Okultyzm jako wizję świata cechują: spirytualizm, realizm, koncepcja wielopoziomowości bytu (poziomy różniące się jakościowo), koncepcja hierarchii istot, przekonanie o nieskończonych możliwościach rozwojowych kosmosu i człowieka [...], holizm, zasada empirii wewnętrznej, transracjonalizm i uznawanie człowieka za główny instrument poznawczy [...]. W relacji okultyzm – filozofia okultystycznemu poznaniu (gnozie), przeżyciu (mistyce) i działaniu (magii) odpowiada w filozofii spekulacja intelektualno-racjonalna, niekiedy wspierająca się na okultyzmie, religii lub nauce. Z drugiej strony okultyzm – zwłaszcza gnoza i mistyka, rzadko magia – formułował rezultaty swojego poznania, przeżycia czy działania w pojęciach i języku filozofii. W relacji okultyzm – nauka systematycznej obserwacji, eksperymentowi, transracjonalnemu ich przetworzeniu, połączonemu ze sformulowaniem modelu wyjaśniającego, w okultyzmie (przede wszystkim w gnozie, częściowo w magii, choć nie w mistyce) odpowiada systematyczna obserwacja, eksperyment i racjonalne ich przetworzenie, połączone ze sformulowaniem modelu wyjaśniającego” (PROKOPIUK 2001: 42-43).

W świetle przytoczonych definicji można więc termin okultyzm uznać za nadrzędny w stosunku do ezoteryki, spirytyzmu, a nawet kabały czy gnozy. Stanie się on tym samym wyrazem eklektyzmu, ale w pozytywnym znaczeniu tego słowa. O ile parapsychologia zajmuje się klasyfikacją zjawisk, o tyle okultyzm pragnie dotrzeć do ich istoty oraz wykorzystać je do celów pragmatycznych. Można to porównać do różnic między naukami przyrodniczymi (które klasyfikują), a filozofią, która rozpatruje zjawiska przyrody i tłumaczy je w swoim języku. Okultyzm więc, podobnie jak filozofia,

zawierać będzie w sobie poszczególne dziedziny. W obszar filozofii wchodzi aksjologia, ontologia, epistemologia itd., z kolei w okultyzmie mieścić się będą spirytyzm, magia, teozofia itd.

Podobnie rozwiązanie sugeruje Władysław Kopaliński w *Słowniku wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, pisząc, że okultyzm to: „wiedza tajemna o rzekomych siłach nadprzyrodzonych, nadzmysłowych, wywołujących zjawiska jasnowidzenia, telepatii itp., obejmująca w pojęciu szerszym także spirytyzm, magię, teozofię itp.” (KOPALIŃSKI 2007: 408). Odróżnia go tym samym od parapsychologii, która jest „badaniem takich zdolności psychicznych człowieka (tzw. nadzmysłowych), jak telepatia, jasnowidztwo, różdżkarstwo itp., prawdziwych czy mniemanych, których nie wyjaśnia żadna z powszechnie przyjętych hipotez” (KOPALIŃSKI 2007: 425). W obliczu innych przytoczonych definicji jest to rozróżnienie mało przekonujące, choć praca Prokopiuka uściśla tę subtelną różnicę, konstatując, że:

parapsychologia powstała pod koniec XIX wieku, rozwinęła się z okultyzmu (najogólniej biorąc – z naukowych badań nad gnozą, mistyką i magią), tak jak astronomia rozwinęła się z astrologii, chemia z alchemii, a technika z magii. Parapsychologia jest dyscypliną z pogranicza biologii i psychologii (PROKOPIUK, 2001: 44).

W literaturze współczesnej można wskazać interesujący przykład obrazujący to rozróżnienie, jakim są dwie powieści Olgi Tokarczuk: *E. E.* oraz *Podróż ludzi Księgi*, z czego *E. E.* byłaby bliższa swoją wymową parapsychologii (interpretacja zjawisk mediumicznych, jako mających swoje źródło w nieznanym nauce siłach psychicznych człowieka), z kolei *Podróż ludzi Księgi* miałyby więcej z powieści okultystycznej, gdyż oparta została na hermetycznej symbolice kart Tarota.

Traktuję więc okultyzm jako termin nadrzędny w tym sensie, w jakim można go odczytać na przykład w tytule *Glossariusz okultyzmu*, gdzie „okultyzm” zdaje się zawierać w sobie wszystkie znajdujące się wewnątrz hasła<sup>2</sup>, które są uściśleniem różnych podrzędnych dziedzin wchodzących w jego skład. Irena Fijałkowska-Janiak cytuje również za Maciejem B. Stępnem w artykule *Współczesna powieść okultystyczna*, że „okultyzm [...] »oznacza wszystkie i każdą z tradycji ezoterycznych, które nakłaniają do zdobywania i praktycznego stosowania wiedzy tajemnej«” (FIJAŁKOWSKA-JANIAK 2012: 10). Monika Rzeczycka w swojej książce *Wtajemniczenie. Ezoteryczna proza rosyjska końca XIX – początku XX wieku* nadmienia, że wspomniany już Prokopiuk sugeruje,

<sup>2</sup> Dlaczego bowiem nie mógłby to być *Glossariusz nauk ezoterycznych*?

iż terminy „ezoteryzm” i „okultyzm” można traktować jako pojęcia synonimiczne, choć w Rosji tamtych czasów to raczej „okultyzm” był pojęciem o pozytywnym wydźwięku, zaś „ezoteryzm” częściej odnosił się do podejrzanych praktyk magicznych (RZECZYCKA 2010: 7) (co prawda obecnie ulega to pewnym zmianom, gdyż powstające katedry i stowarzyszenia uniwersyteckie przyjmują w swoich nazwach właśnie termin „ezoteryczny”, jak choćby Polskie Stowarzyszenie Badań nad Zachodnim Ezoteryzmem przy Uniwersytecie Jagiellońskim). Pozwala to z jednej strony traktować nazwę okultyzm w rozumieniu dziewiętnastowiecznym, jako obejmującą sobą wszystkie zagadnienia z zakresu „wiedzy tajemnej” (GLEIC, 1935: 62). Z drugiej strony poważne zaangażowanie wielu osób w okultyzm stanowi o tym, że jest on traktowany jako dziedzina nadrzędna, zajmująca się zjawiskami realnymi, nie zaś iluzorycznymi, szarlatanскими i z gruntu rzeczy fałszywymi i błędnymi. Tylko o takie rozumienie okultyzmu tutaj chodzi. Nie mam bowiem na myśli faktycznych przejawów modnej w danym czasie pozy czy szarlatanerii, które wykorzystują otoczkę okultystyczną w celach zarobkowych, sekciarskich itp. Czynię tak też przede wszystkim dlatego, że „wiedza tajemna” jest traktowana zupełnie serio przez twórców powieści okultystycznych, a problem realizmu i fantastyki w tego typu powieściach należy zbadać i opisać.

## Powieść okultystyczna

„Powieść i nie powieść: prawda dla umiejących rozumieć, dla wszystkich innych dziwaczenie” (BULWER-LYTTON 1906: 17). Takimi słowami Edward George Earle Bulwer-Lytton określił swoją powieść *Zanoni* w przedmowie. Włożył je w usta pewnego dżentlemana, który rzekomo miał być wtajemniczony w sekrety różokrzyżowców i po śmierci pozostawił do przetłumaczenia z symbolicznego, kodowanego pisma ową „powieść z czasów Rewolucji Francuskiej”. Człowieka tego miał Bulwer-Lytton spotkać w pewnym antykwariacie, którego właściciel był wręcz fanatycznym kolekcjonerem dzieł okultystycznych. Już na wstępie napotykałyśmy więc zabieg mistyfikacji literackiej, który od chwili wydania *Pieśni Osjana*, był coraz częściej wykorzystywany i różnorako modyfikowany w celu uwierzytelnienia i podniesienia wartości danego dzieła. Ilu pisarzy odnajdywało jakieś zaginione rękopisy albo ktoś im je powierzał do publikacji?

Co interesujące, atrakcyjność tego zabiegu silnie ugruntowała się w tradycji okultystycznej. Już przecież *Gody alchemiczne Christiana Rosenkreutzta* nosiły znamię fałszerstwa (EDIGHOFFER 1998), po to jednak, aby nie tyle przekazywać nieprawdę, co

podnieść swoją wartość filozoficzno-literacką i podbudować tajemniczość. Częstotliwość wykorzystywania tego chwytu nie malała w wiekach późniejszych. Jaskrawymi przykładami mogą być tutaj choćby tajemna księga *Necronomicon*, którą „odkrył” przed światem Howard Phillips Lovecraft – pisarz horrorów silnie nacechowanych okultyzmem – albo też *Księga Prawa* rzekomo podyktowana Aleisterowi Crowleyowi przez ducha Aiwassa.

Już na początku tych rozważań widać pewien problem, dotyczący sformułowania terminu „powieść okultystyczna”. Często bywa on używany tak, jak gdyby był powszechnie rozumiany, co jest dużym niedopatrzeniem. Za co więc uważać powieść okultystyczną? Może jest ona podgatunkiem w nurcie literatury fantastycznej, co mogłaby sugerować wzmianka Marka Wydmucha w informacji biograficznej o Bulwer-Lyttonie: „Z jego utworów fantastycznych najsłynniejsze jest opowiadanie *Duchy i ludzie* [...] – jeden z niewielu prawdziwie nieśmiertelnych utworów na terenie opowieści grozy – oraz powieść okultystyczna *Zanoni*” (WYDMUCH 1995: 176). A może symboliczno-paraboliczną opowieścią, o której Maria Komornicka pisze:

Pod czarodziejską osłoną cudowności, *Zanoni* jest szeroką filozoficzną syntezą najgłębszych zagadnień ludzkości w jej podwójnej i biegunowo skrajnej walce o niebo i ziemię, o wiedzę zaświatową (raczej wszechświatową) i o panowanie materii [...]. Poza trwałą filozoficzną i artystyczną wartością dzieła, zajęcie nasze potęguje osobiwa jego aktualność, charakter powrotnej czy podobnej fali... Jest to romans okultystyczny z czasów wielkiej rewolucji i Mesmera, wrzeń ludowych i objawień magnetyzmu [...] (KOMORNICKA 1906: 6-7).

W tym miejscu sprawa się komplikuje. Zdefiniowanie terminu „powieść okultystyczna” przypomina układankę – trzeba dochodzić do tego stopniowo, po pewnych tropach, rozrzuconych lakonicznie przez różnych autorów w rozmaitych tekstach.

Wydaje się jasne, że większość odbiorców traktować będzie powieść okultystyczną jako fantastykę. Oczywiście termin „fantastyka” odnosić w tym wypadku bardziej do literatury *weird fiction*, czyli fantastyki grozy lub opowieści niesamowitej niż do science fiction. To rozróżnienie jest czymś bardzo istotnym szczególnie w rozumieniu strukturalistycznym. Pod terminem „fantastyka” uznaje się bowiem „przełamanie ustalonych wcześniej w tekście praw świata przedstawionego” (ZGORZELSKI 1980: 21), jak pisze Andrzej Zgorzelski: „Fantastyka bowiem jest zabiegiem w zakresie fikcji i stwierdzenie, że polega ona na braku podobieństwa do rzeczywistości realnej, oznacza po prostu postawienie znaku równości pomiędzy pojęciami fikcji i fantastyki”



(ZGORZELSKI 1980: 20). Dodaje przy tym, że: „[...] kształt świata w dziele fikcji artystycznej nie jest tożsamy ze światem obiektywnie istniejącym, niezależnie od tego czy jest on budowany »realistycznie« czy »fantastycznie«” (ZGORZELSKI 1980: 18). Z fantastyką mamy więc do czynienia dopiero wtedy, gdy wewnątrz tekstu jakieś wydarzenia są traktowane jako „cudowne” i niezgodne z wyrażoną w nim *implicite* rzeczywistością świata przedstawionego. „Natomiast SF jako podstarzała, zhomogenizowana, posiadająca jednolite reguły swojej rzeczywistości i nie wywołująca poczucia fantastyczności u czytelnika literatura, fantastyką *sensu stricto* nie jest” (KAJTOCH 1993: 204).

Zbudowanie wrażenia fantastyczności najłatwiej osiągnąć poprzez skonstruowanie świata literackiego w sposób mimetycznie odwzorowujący rzeczywistość pozatekstową (realizm), aby później złamać te zasady w chwili wystąpienia w nim zjawisk zupełnie różnych, niemieszczących się w granicach rzeczywistości wyrażanej w tekście. Takim właśnie chwytem posługują się pisarze literatury niesamowitej. W SF bowiem, świat przedstawiony jest dla postaci w nim opisanych światem realnym i nie wzbudza w nich zdziwienia czy niepokoju<sup>3</sup>. Jest wewnętrznie spójny, nie ma w nim pęknięć. Wrażenie fantastyczności może mieć miejsce jedynie w porównaniu świata literackiego z rzeczywistym (KAJTOCH 1993: 204).

Jednak już na gruncie fantastyki utwory o tematyce okultystycznej wydają się być gatunkowo „podejrzane”. Powołując się na Witolda Ostrowskiego, Zgorzelski konstatuje, że: „[...] pisarze zajmujący się okultyzmem i średniowieczni autorzy żywotów świętych pisząc o niezwykłych cudach wierzyli, że ich opowieści są odbiciem rzeczywistości obiektywnej. Innymi słowy, przekonani byli, że tworzą »fikcję realistyczną«” (ZGORZELSKI 1980: 16). Myśl taką wyraził już wcześniej Roger Caillois:

Inny znów rodzaj tajemniczych opowieści będzie wykorzystywał do woli kategorie nauk psychicznych: telepatię, spirytyzm, lewitację, ektoplazmy, sny wróżebne itd. Wydawałoby się, że będąc bezpośrednią manifestacją zaświatów fenomeny tego rodzaju przynależą pełnoprawnie do fantastyki *sensu stricto*. I byłoby tak istotnie, gdyby autorzy nie brali tak strasznie na serio opisywanych przez siebie wydarzeń. Ale jednak pedanteria w ich przedstawianiu, wypowiedane co krok przekonanie, że zjawiska te podlegają prawom naukowym, tyle że jeszcze nie zbadanym, każą nam wydzielić te utwory i nie mieszać ich z takimi, których oczywistym i jedynym celem jest zapewnienie czytelnikowi rozrywki przez napędzenie strachu (CAILLOIS 1967: 39).

<sup>3</sup> Właśnie dopiero wzbudzenie uczuć lęku i niepewności oznacza wystąpienie fantastyki.

Podjął ją wspomniany wcześniej Wydmuch, uzupełniając o własne spostrzeżenia:

Oto bowiem wyobraźmy sobie, że spirytysta lub inny adept „tajemnej” nauki opíše w zbeletryzowanej formie któreś ze swoich doświadczeń. [...] dla pewnej grupy ludzi [...] nie będzie [takie — K.B.] opowiadanie utworem fantastycznym. Dla tych z kolei, którzy w spirytyzm nie wierzą, stanie się czystą fantastyką. W pierwszym przypadku czytelnik potraktuje przedstawiony porządek świata jako jednolity – w drugim będzie on dwoisty, przełamany. Pojęcie fantastyki jest więc, jak się okazuje, względne, zależy bowiem nie tylko od istoty opisywanych fenomenów, ale i od poglądów jej odbiorcy (WYDMUCH 1975: 35).

Zatem określenie tekstu literackiego, który zawiera w sobie elementy okultystyczne, jako fantastycznego nie jest wcale jednoznaczne.

Jeszcze inaczej uściśla się pojęcie powieści okultystycznej w konfrontacji z realizmem. Literacka fikcja realistyczna opiera się głównie na zasadzie *mimesis* „rozumianej jako dążenie do odtworzenia rzeczywistości w jej cechach zewnętrznych, zmysłowych [...] bądź istotnych, gatunkowych (czyli typowych)” (KRZYŻANOWSKI 1985). Fenomeny fantastyczne, takie jak inteligentne potwory z kosmosu czy też bogowie interweniujący w świat ludzki nie mają miejsca w rzeczywistości realnej. W literaturze z kolei fakt ich istnienia, który nie wywołuje wrażenia „fantastyczności”, ze strukturalistycznego punktu widzenia może mieć miejsce jedynie w baśniach lub w fantasy, dla których nie stanowią one rozbicia wewnętrznej spójności świata przedstawionego.

Okultyzm jednak i związane z nim stowarzyszenia istnieją naprawdę i podtrzymują prawdziwość swoich teorii, które poddawane są także ścisłym badaniom naukowym od końca XVIII wieku do dziś<sup>4</sup>. Należy on więc bezspornie do świata rzeczywistego. Również literatura *stricto* okultystyczna nie jest traktowana jako fantastyczna, a raczej, w najgorszym wypadku, jako przekaz hermetyczny jakiejś wiedzy realnej, choć ukrytej przed profanami. Zyskuje w ten sposób charakter elitarny.

Także do literatury posługującej się fikcją realistyczną przenoszone są wątki ezoteryczne. Przykładem mogą być fragmenty z *Emancypantek* Bolesława Prusa, odnoszące się do spirytyzmu poprzez postać profesora Dębickiego<sup>5</sup>. Poza tym Prus w pracy

<sup>4</sup> Przykładem dokumentacji tego jest świetna książka Ryszarda Bugaja, *Eksterioryzacja – istnienie poza ciałem* (BUGAJ 1993).

<sup>5</sup> Sam Bolesław Prus interesował się wiedzą tajemną, co zbliżyło go bardzo do badacza zjawisk parapsychologicznych Juliana Ochorowicza. O ich wspólnych eksperymentach pisze Ksenia Olkusz w książce *Materializm kontra ezoteryka* (OLKUSZ 2007: 41-54).

nad *Faraonem* korzystał również z pomocy Juliana Ochorowicza, gdzie opisał elementy wiedzy tajemnej Egiptu (ŚWIĘCH 1992: 6). Od czasu pozytywizmu zjawiska okultystyczne stały się więc obiektem zainteresowań nauki, pragnącej wyciągnąć je z ciemności zabobonu i racjonalnie wyjaśnić. Badaniem tych zjawisk zajmowała się m. in. Maria Skłodowska-Curie, która potwierdziła autentyczność niektórych fenomenów (BUGAJ 1993: 15).

Należy się więc zastanowić nad rolą okultyzmu w fikcji narracyjnej. Głównym problemem jest tutaj ujęcie go w kategoriach prawdy, czyli rzeczywistości opisywanych wydarzeń i prawdopodobieństwa ich wystąpienia w rzeczywistości. Aby powieść okultystyczna została uznana za fikcję realistyczną, musi nastąpić pewien rodzaj relacji między nadawcą a odbiorcą. Michał Głowiński pisze o tym następująco:

Prawda jest bowiem elementem struktury dzieła literackiego i – jednocześnie – podstawowym czynnikiem w jej stosunku do czytelnika, jego świadomości, przekonań, wiary. Tak więc jej badanie znajduje się w obrębie kompetencji zarówno poetyki, jak socjologii literatury. Gdy ujmuje się problem prawdy dzieła literackiego w tych kategoriach, najistotniejszą kwestią staje się właśnie stosunek pomiędzy owym dziełem a jego odbiorcami, to bowiem, co może być za prawdę uznane, wynika z napięć, jakie istnieją pomiędzy tymi dwiema stronami w procesie komunikowania. [...] [dzieło] musi przynajmniej w jakiejś mierze odwoływać się do takich czy innych żywionych przez [czytelników] wyobrażeń. Wyobrażeń dotyczących samej literatury, jej statusu i właściwości, jak i tego, o czym literatura mówi, o świecie, którego wizję kreuje (GŁOWIŃSKI 1997: 23).

W dużej mierze aby coś zostało uznane za prawdę w powieści, musi spełniać konwencję epoki, w której powstaje. Musi mieścić się w ramach tego, co jest za prawdę uważane. W jednej epoce pewna forma narracyjna będzie mogła być uważana za prawdę, podczas gdy dla następnej będzie tylko sztucznym wytworem, epigońskim reliktem.

W przypadku powieści okultystycznej rzecz komplikuje się bardziej. Utwory takie pojawiają się na przestrzeni wielu wieków, a dla czytelników zaznajomionych z okultyzmem ich zawartość będzie ciągle aktualna, bo ponadczasowa, zaś przez sceptyków nie będzie nigdy uważana za prawdę jako taką. W ten sposób powieść okultystyczna nie może być rozpatrywana na gruncie fantastyki czy realizmu, ale na swoim własnym polu badań, doświadczeń, wiedzy i symboliki.

Współcześnie należy wziąć pod uwagę jeszcze jeden termin: „powieść paraokultystyczna”. Pojawił się on we wspomnianej pracy Fijałkowskiej-Janiak (FIJAŁKOWSKA-JANIAK 2012: 15-16) i odnosił się do powieści, w których wątki ezoteryczne służą często choćby przedstawieniu spiskowej teorii dziejów, czy też zbudowaniu odpowiedniego

ła dla głównej fabuły, która tak naprawdę nie jest w pełni poświęcona zagadnieniom okultystycznym, ale wykorzystuje je jako rekwizyty i motywy. Stają się one atrakcyjnym elementem gry z odbiorcą, którego fascynuje ich zagadkowość i prawdopodobieństwo możliwości zaistnienia opisywanych wydarzeń w świecie rzeczywistym. Nie jest to jednak powieść okultystyczna *sensu stricto*, gdyż nie przedstawia wydarzeń w oparciu o dyskurs ezoteryczny, a jedynie wykorzystuje *entourage* gatunkowy dla wspomnianej już gry z czytelnikiem.

### Odmiany powieści okultystycznej

Na podstawie wyżej wymienionych przykładów dostrzec można, że kolejnym etapem wyodrębnienia powieści okultystycznej jako gatunku literackiego jest wskazanie podgatunków, mieszczących się w zakresie owego terminu. Nie można bowiem stawiać w jednym rzędzie wszystkich powieści inspirowanych wiedzą tajemną. Stworzenie terminu „powieść okultystyczna” miało na celu sprecyzowanie relacji, które zachodzą w funkcjach komunikacyjnych tego gatunku pomiędzy nadawcą a odbiorcą. Powieść okultystyczna jest bardzo urozmaicona. Autorzy w różny sposób odnoszą się do elementów ezoterycznych, które wykorzystują w swoich utworach, przyjmują inne techniki obrazowania estetycznego, a także wykorzystują odmienne typy fikcji narracyjnych. Jedyne, co je łączy, to poważne traktowanie okultyzmu, którego znajomość i użycie w odniesieniu do danego utworu jest najważniejszym warunkiem poprawności interpretacyjnej. Co bowiem poza tym łączy ze sobą przykładowego *Wampira* Reymonta, *Zanonięgo* Bulwer-Lyttona i *Mirandę* Antoniego Langego? Każda z tych powieści osadzona jest w tradycji okultystycznej i czerpie z niej symbole, wątki czy terminologię. Każda jednak posługuje się zupełnie inną techniką narracyjną oraz buduje inny świat przedstawiony<sup>6</sup>.

Można więc pokusić się o wyróżnienie trzech najważniejszych odmian powieści okultystycznej. Będą to: realizm okultystyczny, powieść hermetyczna (w tym też inicjacyjna) oraz utopia okultystyczna. Do tej ostatniej zaliczyć można takie utwory, jak

<sup>6</sup> Fikcja narracyjna jest tu użyta w rozumieniu, jakie nadał jej Głowiński w pracy *Cztery typy fikcji narracyjnej* (GŁOWIŃSKI 1998: 207-218).

*Miranda* Antoniego Langego lub *Atlantyda. Zaginiony kontynent* Aleistera Crowleya, które nie różnią się zasadniczo od klasycznej powieści utopijnej<sup>7</sup>. Wyróżnikiem jest tutaj jednak dziedzina okultyzmu, która według autorów odzwierciedla doskonałą wizję świata. W XIX wieku taką utopią, która wydawała się istnieć realnie, były Indie wraz z całym systemem tak zwanego „wschodniego okultyzmu”. Do popularyzacji tej utopii miejsca i rasy doskonałej (Hindusów) w dużej mierze przyczyniły się ruchy teozoficzne z Towarzystwem Teozoficznym Bławatskiej na czele. Do tego też nawiązywał częściowo Lange, natomiast utopia Crowleya odnosiła się z kolei do platońskiej wizji państwa doskonałego, jednak język opisowy został w niej zastąpiony (co charakterystyczne dla angielskiego okultysty) językiem hermetycznym, zaś narracja przyjęła miejscami formę groteski i paraboli.

Częściowo do tego podgatunku powieści okultystycznej może należeć również *Wyspa Itongo* Stefana Grabińskiego. Jej druga część poświęcona jest tytułowej wyspie, na której żyje nieznanе reszcie świata plemię, posługujące się „nadnaturalnymi” zdolnościami. Bohater powieści jest również medium, co dodatkowo pozwala autorowi na wprowadzenie do powieści dyskursu ezoterycznego. Sam Grabiński znany był ze swoich fascynacji szeroko rozumianą wiedzą tajemną, jak i naukowym podejściem do zjawisk spirytystycznych, co pozwalało mu wyrażać w utworach własne sądy na te tematy i szukać indywidualnych koncepcji zrozumienia i zasady działania tych zjawisk. Z podobnego elementu utopii korzysta również Władysław Umiński w powieści *Zaziemskie światy*, która z kolei przenosi akcję powieści na planetę Wenus i łączy w ten sposób fantastykę naukową i powieść okultystyczną.

Głównym wyznacznikiem utopii okultystycznej pozostaje więc jej cecha tematyczna, którą jest opis odmiennej kultury i cywilizacji. Jednocześnie należy wziąć pod uwagę, że wszystkie zakony i towarzystwa okultystyczne starają się zawsze zrealizować w pewien sposób jakieś założenia utopijne, jak przykładowo zjednoczenie całej ludzkości (teozofowie, masoneria) lub stworzenie pewnego elitarnego azylu dla wybitnych jednostek (Zakon Złotego Brzasku Mathersa, Argentum Astrum Crowleya, niektóre zakony różokrzyżowców). Próba takiej realizacji utopii została przez Jerzego Szackiego nazwana „utopią zakonu” i uznana za utopię heroiczną, czyli realizującą swoje założenia tu i teraz, w przeciwieństwie do utopii eskapistycznych, poszukujących doskonałego miejsca w nieokreślonej czasoprzestrzeni (SZACKI 1980: 116-117).

<sup>7</sup> Charakterystykę klasycznej powieści utopijnej przedstawia wyczerpująco w ujęciu historycznym Artur Blaim w książce *Gazing in Useless Wonder. English Utopian Fictions 1516-1800* (BLAIM 2013).

Powieść hermetyczna, do której zaliczyć można powieść inicjacyjną, swój pierwotny wzór może mieć w *Godach Alchemicznych Christiana Rosenkreutz'a*. Jej przykłady to właśnie *Zanoni* Bulwer-Lyttona, *Sędziwoj* Józefa Bohdana Dziekońskiego, *Xiądz Faust* i *Nietota* Tadeusza Micińskiego, *Golem* Gustawa Meyrincka czy nawet *Heinrich von Ofterdingen* Novalisa. W literaturze współczesnej znakomitym przykładem powieści hermetycznej jest *Hipnotyzer* Lecha Majewskiego. Jest ona oparta w dużej mierze na mitycznej fabule dostępowania wtajemniczeń przez wyjątkowego człowieka. Dąży przy tym do pewnego rodzaju syntezy świata i ukazania jego wielopoziomowości. Wykorzystuje język hermetyczny, więc może być zrozumiana tylko poprzez jego znajomość. Wyraża też w sobie pewne treści ukryte, które należy rozszyfrować tak, jak na przykład ma to miejsce w traktatach alchemicznych z XVI wieku. Posługuje się przy tym narracją w funkcji mitycznej, parabolicznej i częściowo groteskowej.

Bardzo szeroko pisze o powieści inicjacyjnej wspomniana już Rzeczycka, która poświęciła jej cały rozdział książki *Wtajemniczenia*. Odnosząc się w nim do literatury rosyjskiej przełomu XIX i XX wieku nakreśliła jednak całościowy obraz tego podgatunku powieści okultystycznej w oparciu o przykłady literatury romantycznej. Poza książką Rzeczyckiej w Polsce ukazała się również monografia *Z problemów prozy. Powieść inicjacyjna* pod redakcją Wojciecha Gutowskiego i Ewy Owczarz, która zawiera w sobie bardzo szerokie podejście do tytułowego tematu z uwzględnieniem różnego typu inicjacji (nie tylko okultystycznych). Wprowadzając termin powieści hermetycznej, uważam, że może być on stosowany zamiennie z terminem powieść inicjacyjna, jednak chcę zwrócić uwagę, że jego zakres znaczeniowy wydaje się bardziej precyzyjny. Powieść inicjacyjna, o czym wspomniałem, nie musi dotyczyć tylko powieści okultystycznej. Proces inicjacji może odbywać się na wielu płaszczyznach ludzkiego życia i doświadczenia. Powieść hermetyczna z kolei, ze względu na przynależność do tradycji alchemicznej, jest terminem uściślającym, związanym nieodmiennie z wiedzą tajemną i posiadającym konotacje ezoteryczne. Poza tym powieść hermetyczna nie musi być powieścią inicjacyjną, choć w przeważającej części tak jest i, jak wspomniałem, istnieje możliwość zamiennego stosowania tych nazw. Cechą charakterystyczną powieści hermetycznej jest również używany w niej język, terminologia i symbole, które bez specjalistycznej wiedzy okultystycznej nie będą mogły być prawidłowo odczytane przez odbiorcę, z kolei autor koduje za ich pomocą treści ezoteryczne.

Przejawem realizmu okultystycznego są takie utwory jak *Wampir* Reymonta, *Duchy i ludzie* Bulwer-Lyttona, *Cień Bafometa* Grabińskiego, a współcześnie na przy-

kład *Klub Dumasa* Artura Péreza-Revertego, epigońska powieść niesamowita *Przeźrażliwy chłód* Jerzego Siewierskiego, *Wahadło Foucaulta* Umberto Eco czy *Oko w Piramidzie* Roberta Antona Wilsona i Roberta Shea'a (choć w powieści tej spora doza groteski może nie do końca pozwalać umiejscowić ją wśród pozostałych pozycji). Powieści tego typu posługują się, tak jak powieści realistyczne, fikcją mimetyczną, zaś zjawiska okultystyczne w nich przedstawione mają status realny, choć jeszcze dla człowieka niezrozumiały. W ten sposób ów rodzaj powieści okultystycznej polemizuje z klasyczną powieścią realistyczną. Narracja w takich utworach nie zakłada fantastyczności, jak ma to miejsce w opowieściach grozy, bowiem jej bohaterowie są świadomi istnienia zjawisk, których nie można wytłumaczyć w sposób dostępny współczesnej nauce. Dodatkowo stara się stworzyć własne hipotezy ich wyjaśnienia.

Jedyne, co poza okultyzmem łączy jeszcze ten rodzaj powieści, to jej forma, zbliżona często do eseju. W każdym wypadku autorzy tych utworów wdają się w polemikę, czy to z powszechną opinią, czy też z jakimiś teoriami okultystycznymi, filozoficznymi, a nawet naukowymi. Aby odczytać wszystkie sensy tych dzieł, należy poznać wymienione w nich pozycje książkowe lub teorie naukowo-filozoficzne. Założenia eseju umieszczają z kolei powieść okultystyczną bliżej realizmu, to znaczy wprowadzają ją w problematykę nurtującą nie tylko ludzkość danej epoki, ale wszystkich czasów.

## English summary

Krzysztof Biliński's chapter *Outlining the Occult Novel* on the occult novel aims to describe and examine the features of the genre as well as its reception and interpretation. The starting point, crucial for this analysis, is defining the term "occultism". Although the examined genre is also interchangeably referred to as "esoteric" or "initiation" novel, the term "occult novel" has been chosen as the one encompassing all others. Constructing the term "occultism", the author has referred to various definitions appearing throughout the ages up to the present day. This had let Biliński to hypothesize that the notion might include, and in different periods to a certain extent included, other terms, e.g. "esoterism" or "spiritism", and functioned as a general concept in social consciousness. The second part of this chapter aims to describe the key features of the occult novel, which, according to both authors and researches, occupies the niche between speculative and realistic fiction. For some readers, such literature will be purely unreal, while for those familiar with the occultism, its elements will reflect the rules of the esoteric world, available only to the insiders. Moreover, the novels may frequently be interpreted by means of occult terminology, which reveals their true meaning. It is also obvious that the occult novel is not a unified genre and some of its constitutive features may be found in various works. Therefore, the author proposes to differentiate between three sub-genres: occultist utopia, hermetic (initiation) novel, and occultist realism. Each of them is characterized by a set of unique features that can serve as a frame for the majority of occult novels. The suggested approach may provide a point of departure for further research on the occult novel and its influence on human consciousness and worldview.



## Źródła cytowań

- ALHAZRED, ABDUL (2002), *Necronomicon czyli Księga Zmarłego Prawa*, przekł. K. Azarewicz, Wrocław: Fox.
- BLAIM, ARTUR (2013), *Gazing in Useless Wonder. English Utopian Fictions 1516-1800*, Oxford: Peter Lang.
- BŁAWATSKA, HELENA (1997), *Pierwsze kroki na drodze okultyzmu*, oprac. L Górnicki, Wrocław: Pracownia Borgis.
- BRIUSOW, WALERY (1981), *Ognisty anioł*, przekł. E. Wassongowa, Warszawa: Czytelnik.
- BUGAJ, ROMAN (1990), *Eksterioryzacja – istnienie poza ciałem*, Warszawa: Sigma Not.
- BUGAJ ROMAN (1986), *Nauki tajemne w dawnej Polsce – Mistrz Twardowski*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- BULWER, LYTTON EDWARD (1960), ‘Duchy i ludzie’, w: *Opowieści z dreszczykiem. Noc druga*, przekł. Z. Uhrynowska, oprac. M. Lieber, Warszawa: Iskry.
- BULWER, LYTTON EDWARD (1906), *Zanoni. Powieść z czasów Rewolucji Francuskiej*, przekł. M. Komornicka, t. I-III, Warszawa: Druk Józefa Sikorskiego.
- CAILLOIS, ROGER (1967), ‘Od baśni do „science fiction”’, w: *Odpowiedzialność i styl*, przekł. J. Lisowski, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- CHODKIEWICZ, KAZIMIERZ (1992), *Kraków ognisko sił tajemnych*, Kraków: Wydawnictwo Wawelskie.
- CROWLEY, ALEISTER (1998), *Magija w teorii i praktyce*, przekł. M. Uniejski, Katowice: Kos.
- CROWLEY, ALEISTER (2003), *Atlantyda. Zaginiony kontynent*, przekł. i oprac. D. Misiuna, Warszawa: Okultura.
- ECO, UMBERTO (2007), *Wahadło Foucaulta*, przekł. A. Szymanowski, wyd. III, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- EDIGHOFFER, ROLAND (1998), *Różokrzyżowcy*, przekł. K. Marczevska, Warszawa: Volumen.

- ELIADE, MIRCEA (1992), *Okultyzm, czary, mody kulturalne*, przekł. I. Kania, Kraków: Universitas.
- FIJAŁKOWSKA-JANIAK, IRENA (2012), 'Współczesna powieść okultystyczna', w: Karolina Rutecka i Monika Rzeczycka (red.), *Światło i ciemność*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- GLEIC, ALOJZY KRZYSZTOF (1992), *Glossariusz okultyzmu*, Kraków: Wydawnictwo Wawelskie [reprint wydania z 1935].
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1997), *Prace wybrane*, tom II: *Narracje literackie i nieliterackie*, Kraków: Universitas.
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1998), 'Cztery typy fikcji narracyjnej', w: *Dzieło wobec odbiorcy. Szkice z komunikacji literackiej*, Kraków: Universitas.
- GRABIŃSKI, STEFAN (1980), *Salamandra. Cień Bafometa*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- GRABIŃSKI, STEFAN (1980), *Wyspa Itongo*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- KAJTOCH, WOJCIECH (1993), *Bracia Strugaccy (zarys twórczości)*, Kraków: Universitas.
- KLEMP, EDWARD (1994), *Okultyzm. Ukryta strona życia*, Gdańsk: Mefis.
- KLIMOWICZ, TADEUSZ (1992), *Poszukujący, nawiedzeni, opętani. Z dziejów spirytyzmu i okultyzmu w literaturze rosyjskiej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- KOPALIŃSKI, WŁADYSŁAW (2007), *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa: Bellona.
- KRZYŻANOWSKI, JULIAN, CZESŁAW HERNAS, RED. (1985), *Literatura polska. Przewodnik encyklopedyczny*, t. I-II, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- LANGE, ANTONI (1987), *Miranda*, Warszawa: Alfa.
- MAJEWSKI, LECH (2003), *Hipnotyzer*, Poznań: Rebis.
- MEYRINCK, GUSTAW (1991), *Noc Walpurgii*, przekł. B. J. Frühling, Wrocław: Ossolineum.

- MEYRINCK, GUSTAW (1992), *Golem*, przekł. A. Lange, oprac. J. Prokopiuk, Warszawa: Alfa.
- MICIŃSKI, TADEUSZ (2002), *Nietota. Księga tajemna Tatr*, Kraków: Universitas.
- MICIŃSKI, TADEUSZ (2008), *Xiądz Faust*, Kraków: Universitas.
- OLKUSZ, KSENIA (2007), *Materializm kontra ezoteryka*, Racibórz: Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu.
- PÉREZ-REVERTE, ARTUR (2002), *Klub Dumas*, przekł. P. Łobodziński, Warszawa: Muza SA.
- PROKOPIUK, JERZY (2001), *Nieba i piekła. Okultyzm, mistyka i demonologia*, Gdańsk: Uraeus.
- RZECZYCKA, MONIKA (2010), *Wtajemniczenie. Ezoteryczna proza rosyjska końca XIX – początku XX wieku*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- SIEWIERSKI, JERZY (1990), *Przeraźliwy chłód*, Warszawa: Alfa.
- SZACKI, JERZY (1980), *Spotkania z utopią*, Warszawa: Iskry.
- SZUMAN, LESZEK (1991), *Życie po śmierci*, Poznań.
- TOKARSKI, JAN; HIPOLIT SZKIŁADŹ, RED. (1980), *Słownik wyrazów obcych PWN*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- UMIŃSKI WŁADYSŁAW (1948), *Zaziemskie światy*, Warszawa: Gebethner i Wolff.
- WILSON ROBERT ANTON, ROBERT SHEA (1994), *Oko w piramidzie*, przekł. K. KarłowskaPoznań: Rebis.
- WYDMUCH MAREK (1975), *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa: Czytelnik.
- ZGORZELSKI ANDRZEJ (1980), *Fantastyka. Utopia. Science Fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.



# Bycie-w-prawdzie jako bycie-wobec-nicości w prozie Howarda Phillipsa Lovecrafta i Thomasa Ligottiego

TOMASZ NIEZGODA\*

## Heidegger i prawda

Rozdział ten jest próbą zastosowania wypracowanej przez Martina Heideggera w *Byciu i czasie* analityki Dasein do opisu i interpretacji ujawnienia się prawdy w literaturze grozy – w opowiadaniach Howarda Phillipsa Lovecrafta oraz Thomasa Ligottiego. Tematem przewodnim analiz jest przede wszystkim oryginalna, sformułowana przez Heideggera koncepcja prawdy jako bycia-w-prawdzie. Początkowo wybór takiej optyki może budzić zdziwienie i sprawiać wrażenie nieco dowolnego, szczególnie jeśli zestawić problematykę prawdy z tak efektownymi i na pierwszy rzut oka lepiej pasującymi do literatury grozy koncepcjami jak trwoga, bycie-ku-śmierci czy nicestwiąca nicność (HEIDEGGER 2008: 235-244, 298-337; HEIDEGGER 1999: 95-112). Jednakże ten początkowo dowolny wybór znajduje głębokie uzasadnienie w samym fenomenie horroru, czego dowiodą prezentowane analizy.

Kiedy mówimy o prawdzie, najczęściej mamy na myśli sytuację, w której nasz sąd zgodny jest z rzeczywistością, z realnym bytem i realnymi stanami rzeczy. Weźmy taki oto przykład: „ta butelka jest wykonana z plastiku”. Sąd ten jest prawdziwy o tyle, o ile

\* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: niezgoda.tomasz@wp.pl

tworzywem butelki jest rzeczywiście plastik. Według takich koncepcji prawdę się poznaje, prawda jest prawdą o czymś (ewentualnie czegoś), a istotą relacji pomiędzy sądem a jego przedmiotem jest zgodność. Czym zaś jest prawda dla Heideggera? Zacząć należy od tego, czym dla Heideggera jest prawdziwy sąd (prawdziwa wypowiedź):

To, że wypowiedź jest prawdziwa, znaczy: odkrywa ona byt sam w sobie. Wypowiada ona, wskazuje, „pozwala widzieć” byt w jego odkrytości. Bycie prawdziwą (prawdę) wypowiedzi trzeba rozumieć jako bycie-odkrywczą. Prawda nie ma więc wcale struktury zgodności między poznawaniem a przedmiotem w sensie jakiegoś dopasowania się jednego bytu (podmiotu) do innego (obiektu) (HEIDEGGER 2008: 277).

Heidegger mówi tu, że prawda nie jest tylko zgodnością wypowiedzi z rzeczywistością rzeczą lub rzeczywistym stanem rzeczy. Prawda wypowiedzi polega na tym, że jest ona odkrywczą – jeśli prawda odkrywa przed nami byt w jego byciu. Pozwala ona widzieć, doświadczać bytu w jego byciu, fenomenowi tak, jak się ukazuje. Czy taka charakterystyka wyczerpuje opis prawdy?

Definicja prawdy jako odkrytości i bycia-odkryczym nie jest także samym tylko objaśnieniem słowa, lecz powstaje z analizy tych zachowań jestestwa, które w pierwszej kolejności nazywamy „prawdziwymi”. Bycie prawdziwym jako bycie-odkryczym to pewien sposób bycia jestestwa. To, co samo owo odkrywanie umożliwia, musimy z konieczności nazwać „prawdziwym” w sensie jeszcze bardziej pierwotnym. Dopiero egzystencjalno-ontologiczne fundamenty samego odkrywania ukazują najbardziej pierwotny fenomen prawdy (HEIDEGGER 2008: 279).

Pierwotnie i źródłowo to nie wypowiedź – twierdzenie „butelka jest wykonana z plastiku” – jest prawdziwa. Odkrytość rozumiana jako ukazywanie się bytu w jego byciu, jego tożsamości jest wtórna. Wobec czego? Dasein – jestestwo – tylko dlatego może odkrywać byty w ich odkrytości, że samo jest we właściwy sposób prawdziwe. To Dasein odkrywa byty w ich odkrytości. Te są odkryte tylko dlatego, że bycie-odkryczym jest ontologicznym i apriorycznym ukonstytuowaniem Dasein. Innymi słowy Dasein bytuje na sposób odkrywania bytów w ich byciu<sup>1</sup>.

Bycie odkrywającym Dasein posiada jednak warunek swojej możliwości:

<sup>1</sup> Nie jest jednak tak, że Heideggerowskie Dasein po prostu odkrywa fenomeny w ich jawieniu się. Raczej jest tak, że Dasein zawsze i każdorazowo już jakoś coś rozumie. Jak pisze Krzysztof Michalski: „Aprioryczne zainteresowanie – twierdzi Heidegger – jest warunkiem zainteresowania czegoś. A skoro tak, to odkrywanie dokonuje się zawsze ze względu na coś, co nas interesuje, w aspekcie naszego zainteresowania. Odkrywanie ma więc zawsze strukturę celową – struktura ta właśnie jest warunkiem możliwości”. W tym sensie owo odkrywanie nie dokonuje się jakby w próżni, lecz zawsze w horyzoncie świata (MICHALSKI 1978: 217).

Struktura troski jako antycypujące się – bycie już w świecie – jako bycie przy bycie wewnątrzświatowym kryje w sobie otwartość jestestwa. Wraz z nią i przez nią jest odkrytość, a zatem dopiero wraz z otwartością jestestwa zostaje osiągnięty najbardziej pierwotny fenomen prawdy. [...] Skoro jestestwo z istoty jest swą otwartością, jako otwarte otwiera i odkrywa, to jest z istoty „prawdziwe”. Jestestwo jest „w prawdzie”. Wypowiedź ta ma sens ontologiczny. Nie znaczy ona, że jestestwo ontycznie jest zawsze, lub choćby tylko aktualnie, wprowadzone „we wszelką prawdę”, lecz, że jego egzystencjalne ukonstytuowanie charakteryzuje otwartość jego najbardziej własnego bycia (HEIDEGGER 2008: 280).

Istnieje więc pewien warunek możliwości bycia-odkrywającym – jest nim pierwotna otwartość jestestwa. Dasein jest na sposób bycia-w-świecie, a owo bycie-w, jako „tu-oto”, jest otwartością jestestwa. Co właściwie to znaczy? W dużym uproszczeniu Heideggerowi chodzi o to, że Dasein nie jest jakimś zamkniętym w immanencji świadomości podmiotem, który dopiero wtórnie wchodzi w relację z tym, co w stosunku do niego zewnętrzne. Wręcz przeciwnie: istotowo, apriorycznie Dasein jest otwartością – a więc znajduje się w świecie<sup>2</sup>. Nie ma Dasein bez świata – a więc także tego, co go wypełnia. Jestestwo dzięki różnorodnym egzystencjałom – podstawowym sposobom bycia – zawsze jest już w jakiejś relacji, choćby tylko możliwej do tego, co wewnątrzświatowe. Jednakże w powszednim, przeciętnym byciu Dasein jest w nieprawdzie. Co to znaczy? Zrazu, jakby to powiedział Heidegger „ontycznie”, jestestwo jest na sposób upadania (HEIDEGGER 2008: 224); jest zanurzone i rozumie się i podejmuje swoje możliwości bycia wedle wykładni publicznej: a więc tego jak Się myśli, jak Się czuje, jak Się działa itp. Egzystując podług tej publicznej wykładni, Dasein znajduje się w nieprawdzie. Przy czym nie jest tak, że owa nieprawda oznacza ślepotę, niemożność odkrywania jakichś bytów czy sensów, ale właśnie spostrzeganie pozorne, zafałszowane, które zasłania istotę i sens rzeczy. Bycie-w-nieprawdzie oznacza więc odkrywanie, ale tylko i wyłącznie powierzchowne – odkrywanie jedynie powierzchni ludzi, zjawisk, procesów itp. Innymi słowy bycie w nieprawdzie pozwala odkrywać pozór, a zasłania istotę rzeczy. Przy czym należy pamiętać, że bycie-w-nieprawdzie jest tylko modusem prawdy – Dasein tylko wtedy może widzieć pozór, jeśli apriorycznie ukonstytuowane

<sup>2</sup> Bycie-w jako napotykanie (czegokolwiek) jest transcendentalną właściwością Dasein. A bycie-w zawsze jest w-świecie, czyli w układzie całości odniesień, układzie sensów. Świat nie jest jakimś bytem, ale fenomenem całości odniesień jego elementów (ich sensów), całością, która przynależy Dasein. Świat bowiem jako taka całość odniesień jest takim tylko wobec tego, kto potrafi go ująć, być wobec niego. Stąd Heideggerowskie rozumienie nie jest refleksyjnym ujmowaniem jakiegoś przedmiotu, jego tematyzacją, a podejmowaniem bytów i siebie samego jako możliwości, projektów swojego bycia w horyzoncie świata – całości odniesień.

jest jako odkrywające. Odkrywanie bytów w ich pozornym byciu nie przestaje być odkrywaniem. Cóż więc ma począć jestestwo?

Dlatego też jestestwo musi z istoty wyraźnie przyswoić sobie to, co już odkryte, wbrew pozorowi i zamaskowaniu oraz ciągle upewniać się co do odkrytości. Wszelkie nowe odkrycia dokonują się nie na bazie skrytości, lecz wychodząc od odkrytości w modus pozoru. Byt wygląda tak jak..., tzn. jest on już w pewien sposób odkryty, a przecież jeszcze zamaskowany (HEIDEGGER 2008: 282).

Zadaniem jestestwa jest więc prawdziwe odkrywanie: wydobywanie z pozoru do pełni jasności. W pewnym sensie ciągłym zadaniem Dasein jest przyswajanie tego, co odkryte – aż do ukazania się bytu w jego tożsamości, w jego byciu. Prawda jest więc pierwotnie nie tylko odkrywającym sposobem bycia Dasein, co także zadaniem stojącym przed nim.

Wydaje mi się, że należy jeszcze zwrócić uwagę na jedną konsekwencję tak ujmowanej prawdy:

Skoro jednak uznać, jak to zrobił Heidegger, że prawda to tyle, co odkrywanie (lub odkrytość), będziemy uważać za prawdziwe wszystkie zachowania odkrywające. A jak już wiemy z dotychczasowych analiz, zachowania takie nie ograniczają się do wiedzy w postaci sądu. Czynności takiej jak na przykład pisanie piórem – mówiąc w języku Heideggera: czynności o strukturze zatroskania – także coś odkrywają [...]. Także nastroje – jak pamiętamy – są w swoisty sposób odkrywające. Gdy więc mówimy o „wiedzy prawdziwej” zgodnie z Heideggerowskim rozumieniem prawdy, pojmujemy słowo „wiedza” w tym szerokim znaczeniu, które pozwala mi powiedzieć, że „wiem” zarówno wtedy, gdy coś poznaję, jak i wtedy, gdy coś robię lub czuję (MICHALSKI 1978: 216).

Nie tylko sąd/wypowiedź, nie tylko poznanie mają status prawdy. Prawdą jest każde zachowanie – albo każdy sposób bycia – który coś Dasein odkrywa. Także emocje, nastroje, uczucia odkrywają nam świat i nasze własne położenie, więc i one są prawdziwe.

## Lovecraft i Wielcy Przedwieczni

Chciałbym więc zadać pytanie: czym jest bycie-w-prawdzie u Lovecrafta i Ligottiego? Co jest dla nich wspólnie, a co ich różni? Uważam, że w przypadku obydwu pisarzy bycie-w-prawdzie jest otwartością na to, co ukryte i szepczące w ciemnościach. W przypadku obu pisarzy bycie w prawdzie miałyby więc być otwartością na to, co głęboko skryte, zapomniane, a co pomimo tego ukazuje, ujawnia się. Jeśli zaś człowiek nie zlekceważy, nie zracjonalizuje tego ukazywania się, owo coś przejawia się w pełni swej grozy, inności, transcendencji wobec tego, co znane.



Zacznijmy od Lovecrafta. Kiedy lub za pomocą czego ujawnia się to, co skryte w prozie Lovecrafta? Z jednej strony te same dziedziny czy też wymiary życia mogą ukazać czytelnikowi grozę i tajemnicę, z drugiej zaś strony w codziennym funkcjonowaniu człowieka skrywają one nieznane, lub kategoryzują się jako znane. Pierwszym przypadkiem, w którym to, co skryte, ujawnia się, jest nauka:

Nauki ciągną w rozbieżne strony i na razie nie wyrządziły nam wielkiej szkody; wszelako przyjdzie dzień, gdy scalimy naszą rozproszoną wiedzę, a wtedy zarówno rzeczywistość, jak i nasze miejsce ukażą się z tak zatrważającą perspektywą, że przyjdzie nam albo oszaleć, albo uciec przed śmiertelnościami światłem tego objawienia w kojące i bezpieczne mroki nowego średniowiecza (LOVE-CRAFT 2012: 90).

Należy przy tym pamiętać, że Lovecraft pojmował naukę bardzo szeroko: konstytuują ją nie tylko nauki przyrodnicze (astronomia, fizyka, biologia, geologia itp.) i humanistyczno-społeczne (historia, archeologia, antropologia kulturowa), ale i ezoteryczne oraz te dotyczące zjawisk paranormalnych. Po drugie ową odkrywającą funkcję spełniają te wymiary ludzkiej konstytucji, które są marginalizowane, uznawane za niewiele, jeśli nic, nie znaczące: sny, podświadomość, sfera osobliwych skojarzeń. W opowiadaniu *Zew Cthulhu* narrator przez dłuższy czas postępuje racjonalnie, próbując wytłumaczyć wszystkie dziwne zjawiska jako efekt działania podświadomości, zbiorowej sugestii, przypadku lub celowej imitacji. W naukowym, sceptycznym i racjonalnym światopoglądzie nie ma bowiem prawdziwej otwartości na to, co inne, co się jawi i skrywa zarazem:

Moim postępowaniem wciąż jeszcze kierował niezachwiany materializm, ponieważ wciąż chciałem, by mną kierował – i z niewytłumaczalną przewrotnością lekceważyłem zbieżność między zapiskami sennych marzeń a prasowymi wycinkami zebranymi przez profesora Angella (LOVE-CRAFT 2012: 113).

Zachodnioeuropejska cywilizacja szukająca wszędzie dowodów, przyczyn, racjonalnych wyjaśnień pozostaje zamknięta na skrywające się – chce bowiem za wszelką cenę wyjaśniać. Te same dziedziny nauki czy sfery ludzkiej egzystencji, w których uchylające się może się ujawnić, zwykle dostarczają jedynie powierzchownych wyjaśnień. Ujmując to w języku Heideggera –bycie-w-prawdzie jest zrazu byciem-w-nieprawdzie; jest byciem na sposób publicznej wykładni – gdzie to, co inne, tłumaczy Się przez to, co takie-samo. Otwartość, bycie-w-prawdzie domaga się transcendowania potocznego racjonalizmu i scjentyzmu, myślenia sprowadzającego wszystko do schematu dowodu

i przyczyny – ku temu, co jawi się w snach, ludowych podaniach, makabrycznych relacjach z podróży po egzotycznych krainach. Transcendowanie ku temu, co się skrywa i daje znaki, ujawnia prawdę ludzkiego bycia – to wobec czego człowiek jest, co samo jest, ale zupełnie inaczej.

Przyjrzyjmy się dokładniej, jak wygląda owo przejście z nieprawdy do bycia-w-prawdzie. Przywołać w tym celu można mikropowieść *W górach szaleństwa* opisującą losy naukowej wyprawy na Antarktydę. Narratorem jest profesor William Dyer, geolog z uniwersytetu Miskatonic. Opisuje on, jak w trakcie wyprawy inny z badaczy, profesor Lake, odłączył się wraz z częścią grupy od trzonu ekspedycji. Krótco potem Lake skontaktował się z głównymi siłami ekspedycji, przekazując im informacje o dotarciu do podnóża gór większych od Himalajów w głębi zamrzniętego kontynentu. Na tym jednak nie kończą się jego rewelacje – odnalazł on bowiem pozostałości 14 zamrzniętych organizmów, wyglądających jak hybrydy roślin i zwierząt. Wkrótce kontakt z Lake'em urywa się, a Dyer wyrusza aeroplanem sprawdzić, co się z stało z nim i jego towarzyszami. Narrator przybywając do obozowiska Lake'a u podnóża gór, zastaje tylko pogorzeliśko, większość uczestników wyprawy i ich psów jest zabita, brakuje jednego podróżnika i psa. Po dokładniejszych oględzinach członkowie grupy ratunkowej Dyer'a odnajdują dziwne ślady w kształcie sześcioramiennej gwiazdy; co gorsza okazuje się, że brakuje zwłok niektórych organizmów, a na zwłokach jednego ze znalezionych mężczyzn i psa ktoś przeprowadził sekcję.

„Ukoronowaniem potwornego odkrycia był oczywiście stan, w jakim znajdowały się ciała – zarówno ludzi, jak i psów. Wyglądały tak, jakby padły ofiarą straszliwej napaści, były porozszarpywane i pokiereszowane w upiorny i zgoła niewytłumaczalny sposób” (LOVECRAFT 2012: 489). Ta niewytłumaczalność, pozaracjonalność zostaje wytłumaczona – narrator stwierdza, że winę za okaleczenia ponoszą psy i wicher niosący obłąd lub smród pradawnych skamielin. Na krótko pytanie kto i dlaczego tak postąpił, zostaje zaspokojone. Za moment narrator mówi o dokładności, z jaką niszczone ciała. Jednak po tym odkryciu narrator ostrożnie stwierdza: „W przytłaczającym cieniu gór szaleństwa stanowczo należy powściągać wyobraźnię” (LOVECRAFT 2012: 490). Chociaż dziwaczność zniszczeń w obozie nie wskazuje na dzieło człowieka, to narrator uważa, że pod wpływem odkrytych szczątków, samotności i niegościnności krajobrazu ludzi ogarnęło szaleństwo mordy – i taką wersję uzgodnili między sobą członkowie wyprawy ratunkowej. Naturalnie u niektórych – w tym u narratora, profesora Dyer'a – pojawiły się wątpliwości, ale te nazwane są „nazbyt obłąkanymi” (LOVECRAFT 2012: 492). Jednak narrator już znalazł się na ścieżce bycia-w-pełni-prawdy. Profesor Dyer

wraz ze studentem nazwiskiem Danforth zdecydowali się powziąć poszukiwania aeroplanem zaginionego członka ekipy, kierując się bezpośrednio na masyw górski. Znakiem owego przejścia ku byciu-w-pełni-prawdy było doświadczenie niemożliwej do wysłownienia aury zła i prastarych tajemnic podczas przelotu nad masywem: „[...] był to zlepek mglistej psychologicznej symboliki i skojarzeń estetycznych – doprawiany jeszcze reminiscencjami z egzotycznej poezji i malarstwa tudzież archaicznych mitów...” (LOVECRAFT 2012: 497). Kulminacją owego procesu odkrywania tego, co inne, był widok płaskowyżu: „[...] rozciągało się po niemal najdalszy widnokrąg zbiorowisko głazów – tak uporządkowanych, że umysł ludzki tylko w rozpaczliwym obronnym odruchu mógłby je uznać za dzieło ślepych sił Natury” (LOVECRAFT 2012: 498). Szybko badacze zdają sobie sprawę, że geometryczna różnorodność połączona z precyzją, labirynt tuneli i wejść wskazują, że owo blokowisko było w istocie pradawnym miastem. Profesor Dyer wraz z Danforthem decydują się wylądować i wejść do opuszczonego miasta. Dwójce naukowców jawi się ono jako nieopisywalne, ponieważ z jednej strony jego geometryczna konstrukcja jest zupełnie różna od tego, co kiedykolwiek stworzyli ludzie, z drugiej strony budowle wydają się wyglądać inaczej pod każdym nowym kątem. Jak opisuje Dyer: „Po dziś dzień nie umielibyśmy wyjaśnić, jakich użyto tam zasad sztuki inżynierskiej, by dopasować do siebie i utrzymać w anormalnej wręcz równowadze tak olbrzymie masy kamienia” (LOVECRAFT 2012: 512). W trakcie wędrówki bohaterowie wchodzi do wnętrza jednego z budynków, wzniesionego na planie pięcioramiennej gwiazdy, gdzie napotyka różnego rodzaju reliefy i płaskorzeźby opowiadające nieznaną historię Ziemi. Dla nas jednakże bardzo ważna jest jedna właściwość oglądu tych płaskorzeźb: pełna świadomość narratorów, że ludzkie zmysły i ludzki umysł nie są w stanie w pełni dostrzec i pojąć wszystkich kształtów i sensów reliefów. W doświadczeniu reliefy dane są wraz ze świadomością ich odnoszenia się do czegoś więcej, dla człowieka z istoty niepojętego.

Uprowadzając analizę, chciałbym stwierdzić, że proces dochodzenia do bycia-w-pełni-prawdy – do bycia-w-pełni-odkrywającym – kulminuje w odkrytości tego, co skryte. Innymi słowy bycie-w-prawdzie w pełni realizuje się w odkrytości skrywanego się. Cóż więc bądź też jest odkrywane? Powróćmy do pierwszego ze wzmiankowanych opowiadań – *Zewu Cthulhu*. Protagonistą i zarazem narratorem opowiadania jest Francis Wayland Thurston, który odnalazł wśród rzeczy po swoim zmarłym krewniaku – profesorze George’u Angellu – niepokojące pudełko. Znajduje on w skrzyneczce niepokojącą płaskorzeźbę:

Był to jakby potwór, czy też symbol przedstawiający potwora, o kształtach, które mogły zrodzić się tylko w schorzałej fantazji. Nie uchybię chyba duchowi tego monstrum, jeśli powiem, że w mej cokolwiek nieumiarkowanej wyobraźni skojarzył mi się jednocześnie z osmiornicą, smokiem i karykaturą człowieka. Miał groteskowe, łuskowate cielsko zaopatrzone w szczątkowe skrzydła i zwieńczone mięsistym, mackowatym łbem; najbardziej zatrważający wszakże wydał mi się jego ogólny zarys (LOVECRAFT 2012: 92).

Autorem rzeźby był młody i nadwrażliwy Wilcox, który utrwalił w niej to, co widział w swoich snach. Profesor Angell bowiem od pewnego czasu gromadził notatki na temat dziwnych snów, które w owym czasie śniło wielu ludzi. Sny nawiedzały najczęściej poetów, ludzi interesujących się okultyzmem i wszelkiej maści artystów. Wilcox i inni śnili o pradawnym, cyklopowym mieście oraz o potężnej istocie zamieszkującej owo miasto. W śnie dały się także słyszeć niezrozumiałe dźwięki, z których Wilcoxowi udało się wyróżnić i zapamiętać dwa: Cthulhu fhtagn i R'leyh. Wkrótce po tych zdarzeniach Wilcox zachorował – dostał gorączki i wpadł w letarg. W końcu ozdrowiał, lecz tym samym stracił kontakt z ową ukazywaną w snach rzeczywistością. Natomiast sam sen charakteryzował przenikający go na wskroś nastrój trwogi: „Niektórzy wyznali, że doświadczyli dojmującej trwogi przed jakąś nieopisaną gigantyczną istotą ukazującą się ich oczom dopiero pod koniec snu” (LOVECRAFT 2012: 97).

Kim jest owa budząca trwogę istota? W trakcie dalszych poszukiwań Francis Thurston dotarł do relacji na temat zatrzymania członków niebezpiecznego kultu, odprawiających osobliwe ceremonie na bagnach Luizjany:

Ci Wielcy Przedwieczni – ciągnął Castro – nie do końca są zbudowani z krwi i kości. Owszem, mają cielesną powłokę – czyż nie dowiodła tego podobizna Cthulhu wyrzeźbiona wśród gwiazd? – lecz nie jest ona materialna. Kiedy gwiazdy osiągną właściwą pozycję, Przedwieczni ruszają poprzez niebo, zagarniając świat za światem; lecz gdy pozycja gwiazd im nie sprzyja, żyć nie mogą. Wszelako choć teraz już nie żyją, tak naprawdę nie umrą nigdy (LOVECRAFT 2012: 108).

Złapany kultysta jest członkiem wyznania dążącego do wskrzeszenia owej istoty – Cthulhu – a następnie, za sprawą swojego boga, do zapanowania nad światem:

Nikt tej chwili nie przeoczy, ponieważ ludzie staną się wówczas tacy jak Wielcy Przedwieczni, wolni i dzicy, poza dobrem i złem; odrzucą precz moralność i prawo, i będą krzyczeć, zabijać i używać z rozkoszą, i całą ziemię rozżagwi całopalny ogień wolności i ekstazy (LOVECRAFT 2012: 109).

A więc owe pradawne istoty, Wielcy Przedwieczni, są istotami pochodzącym z kosmosu, które chociaż posiadają kształt, to nie do końca są materialni. Są oni związani

z rytмами kosmosu. Ale nie są to już rytmy kosmosu znane nam z codziennej egzystencji: dnia i nocy, pór roku itp.; ani z wielu agrarnych religii znane z wielu agrarnych religii. Rytmy kosmosu wyznaczone ruchem gwiazd są przerażającym, budzącym grozę cyklem snu i jawy bogów pochodzących z otchłani. Na boską i transcendentną naturę Wielkich Przedwiecznych wskazuje także dwuwiersz znajdujący się w nie-świętej księdze *Necronomicon*: „nie umarło, co wiecznie może trwać uśpione, Z biegiem dziwnych eonów i śmierć może skona” (LOVECRAFT 2012: 110). Jeśli bowiem śmierć jest częścią porządku natury i tym samym jest wpisana w egzystencję każdej istoty żywej, to Przedwieczni, którzy nie mogą umrzeć, wyłamują się z tego porządku, transcendują go. Przedwieczni nie podlegają śmierci, nie podlegają prawom natury.

W końcu narrator opowiadania natrafia na relację z rejsu jednego ze statków pływających po Pacyfiku, który w wyniku splotu dziwnych okoliczności dopłynął do owego widzianego przez wielu w snach miasta R'lyeh, miejsca snu Cthulhu. Marynarzy na widok miasta ogarnęła trwoga. Owa trwoga spowijająca miasto kulminuje się w momencie ujrzania dostrzeżenia samego przebudzonego Cthulhu: „To, co ujrzeli, wymyka się wszelkim próbom opisu – żaden język nie pomieści takiej otchłani wrzaskliwego, niepamiętnego szaleństwa, upiornie zadającego kłam wszelkim prawom materii, siły i kosmicznego porządku” (LOVECRAFT 2012: 124). Wobec absolutnej inności pozostaje tylko krzyk i wrzask, wyrażające bezsensowność całej dotychczasowej ludzkiej egzystencji. Owo odkrycie powoduje u marynarzy albo śmierć, albo szaleństwo. Ostatecznie narrator wypowiada prawdę ludzkiego bycia w kosmosie „[...] potworności czyhają bez ustanku za zasłoną życia w czasie i przestrzeni; jakie bluźniercze plugaństwa z dawnych gwiazd śnią w odmętach oceanu, znane i czczone przez koszmarną sektę [...]” (LOVECRAFT 2012: 120). W prozie Lovecrafta bycie-w-prawdzie jako bycie-odkrywającym kulminuje się w odkrytości boskiej inności i transcendencji. Owa boskość daje się odczuć poprzez uczucie trwogi – prowadzącej do śmierci lub szaleństwa. To, co bowiem odkryte, wykracza poza ludzki porządek i ludzkie zdolności pojmowania. To, co odkryte, unicestwia jakkolwiek ludzki zamysł, sens i porządek. Unicestwiając cały ludzki horyzont świata – a dla Heideggera świat był całokształtem wzajemnych odniesień – pozostawia Dasein wobec tego, co ostatecznie niepojmowalne, wstrętne, przerażające i absolutnie inne. Ludzkie bycie zamienia się w bycie-ku-bezsensowi-i-nicości. U Lovecrafta bycie-w-prawdzie przybiera formę bycia-ku-nicości mające u swoich podstaw negację różnicującą (STRÓŻEWSKI 2004: 167). Tak rozumiana nicość jest tak naprawdę niebytem – czymś, co według Władysława Stróżewskiego w trakcie procesu negowania uległo unicestwieniu, a na jego miejscu pojawiło się coś innego, co nie

jest tamtym. W tym jednak wypadku owo coś – Wielcy Przedwieczni – nie są po prostu czymś innym, jakimś innym bytem egzystującym wraz z innymi bytami, a czymś, co unicestwia cały dotychczasowy horyzont świata i sensu. Dasein pozostaje tylko szaleństwo – czyli niebycie-normalnym, lub śmierć – niebycie Dasein<sup>3</sup>. Boskość Wielkich Przedwiecznych ukazuje się jako nicość ludzkiego bycia.

## Ligotti i Nic

Jeśli literacki projekt Lovecrafta ujmować w terminach zaproponowanych przez Heideggera jako bycie-w-prawdzie, a więc bycie-odkrywającym, to owo bytujące w prawdzie Dasein jest bytujące-wobec-nicości. Można zadać także pytanie, czy w literaturze grozy nie doszło przypadkiem do radykalizacji pomysłów Lovecrafta: czy zarówno ekspozycja fenomenu nicości nie przybrała na sile, jak i jej rozumienie nie zostało ujęte jeszcze bardziej źródłowo?<sup>4</sup> Wydaje mi się, że te kryteria spełnia proza Thomasa Ligottiego – urodzonego w 1953 roku w Detroit amerykańskiego pisarza *weird fiction*, którego twórczość pozostawała pod wpływem zarówno spuścizny literackiej Lovecrafta, Poe'go czy Kafki, jak i filozoficznego pesymizmu Schopenhauera czy nihilizmu Ciorana.

Tematem jednego z opowiadań Ligottiego z serii *W obcym mieście, na obcej ziemi*, pod tytułem *Cień jego wzniesie się do wyższego domu*, jest grób jednego z dziwnych mieszkańców „miasteczka pod północą granicą” (LIGOTTI 2014: 138). Ów grób

<sup>3</sup> Do takich samych wniosków dochodzi się, analizując zakończenie wcześniej opisywanego opowiadania *W górach szaleństwa*. W trakcie ucieczki samolotem z przeklętego miasta Danforth, towarzysz narratora, ujrzał coś na horyzoncie miasta. Co? *Explicite* Lovecraft tego nie nazywa, opisuje jedynie nieludzki krzyk, jaki wydał Danforth, i słowa, które potem mamrotał, jednym z nich było „Yog-Sothot”. Jest on jednym z Zewnętrznych Bogów, istotą spoza czasu i przestrzeni, czymś, co wykracza poza rozum i pojęcie, materię i ducha. Jego ujście skutkuje szaleństwem, ponieważ wobec ludzkiego postrzegania jest on transcendencją, negacją wszystkiego, co człowiek zna i może rozumieć. Yog-Sothot jest otchłanią kosmosu, albo właściwie tym, co poza naszym wymiarem, jest groźbą, możliwością zniszczenia, unicestwienia całości kosmosu i ludzkiej cywilizacji. Transcendencja, nicość Yog-Sothota ukazują, odkrywają człowiekowi prawdę jego bycia wobec nicości: w efekcie człowiek może być tylko szaleńcem lub w ogóle nie-być.

<sup>4</sup> Przynajmniej w perspektywie Stróżewskiego. Dla polskiego fenomenologa i ontologa prezentowana przy okazji Lovecrafta koncepcja negacji różnicującej jest wtórna wobec tak zwanej negacji przekreślającej: „Negacja przekreślająca jest nie tylko bardziej radykalna, ale i pierwotna w stosunku do różnicującej, która ją w gruncie rzeczy zakłada: aby dwie rzeczy mogły różnić się między sobą, konieczne jest wykluczenie (a więc przekreślenie) ich identyczności” (STRÓŻEWSKI, 2004: 168).

pewnej nocy zniknął z cmentarza. Jeden z mieszkańców – dr Klatt: „[...] określił ostatnią anomalię nie jako zaginiony, ani też nawet nieobecny, lecz jako grób odistniały” (LIGOTTI 2014: 126). Kiedy mówimy o czymś jako o zaginionym, mamy na myśli, że pobyt tego czegoś jest nam nieznanym. Z fenomenologicznej perspektywy to, co nieobecne lub nieuobecnione, jest tym, co nie jest dane w przeżyciu bezpośrednio, czego nie ma w naoczności (bezpośrednim oglądzie, na przykład w spostrzeżeniu czegoś obecnego lub w bezpośrednim oglądzie czegoś uobecnionego we wspomnieniu czy fantazji). Należy jednak pamiętać, że obecność i nieobecność są korelatami świadomości. To, co dla jednej świadomości nieobecne, może być dla innej obecne<sup>5</sup>. Zupełnie inaczej jest jednak w przypadku „odistnienia”. To bowiem nie tyle nawet sugeruje przejście z bycia do niebycia, co zmianę polegającą na tym, że coś, co kiedyś było, a już nie jest, nigdy nie było. Takie postawienie kwestii odkrywa przed człowiekiem – Dasein – fenomeny, wobec których język wydaje się być bezradny. Ludzki język ma bowiem charakter przedmiotowy, a bycie i niebycie nie są zwykłymi przedmiotami, jak komputer czy długopis, możliwymi do opisanego w kategoriach substancji, przypadłości, części i całości itp. Bycie-w-prawdzie, o jakie chodzi Ligottiemu, odkrywa przed człowiekiem sferę transcendentną wobec języka, wikłającą się w paradoksy.

Ów grób był (czy też raczej nie-był) miejscem spoczynku tajemniczego osobnika imieniem Ascrobius, a mieszkańcy miasteczka uznawali, że opowieści szerzone przez dr. Klatta to: „[...] wydobywanie na światło dzienne skrytej uprzednio egzystencji Ascrobiusa” (LIGOTTI 2014: 126). Tak zaś opowiadał dr Klatt o Ascrobiusie:

Dysponował niesłychaną mocą – powiedział doktor. – Kto wie, może nawet byłby zdolny sam się wyleczyć ze swej fizycznej choroby? Jednak cała moc, jaką czerpał ze swej refleksji, nieustająca medytacja, jaką utrzymywał w swym wysokim domu na zaułku, nakierowane były na zupełnie inny cel (LIGOTTI 2014: 126-127).

Z relacji tej wynika, że Ascrobius był ascetą, który poświęcił swą egzystencję medytacji niebędącej tylko czynnością myślową, lecz dającej jakąś moc. Być może, według dr. Klatta, owa moc mogłaby uleczyć z jego fizycznych dolegliwości, lecz nie to było celem refleksji. Nad czym rozmyślał, do jakiego celu miała służyć owa siła?

<sup>5</sup> Mogą tu decydować inne koordynaty czasoprzestrzenne, nastawienie i wiedza podmiotu, spełnione bądź niezrealizowane redukcje fenomenologiczne, a wreszcie ontologiczna struktura podmiotu – istoty inne niż ludzie mogą, szczególnie w szeroko rozumianej literaturze fantastycznej, dysponować poszerzonym polem spostrzegania tego, co obecne.

To, czego szukał było absolutnym anulowaniem – nie tylko choroby, ale całej jego egzystencji. W rzadkich chwilach opowiadał mi nawet – kontynuował doktor – o dążeniu do odistnienia całego swojego życia (LIGOTTI 2014: 127).

Tym samym doktor potwierdza wcześniejsze sugestie analityczne: celem refleksji Ascrobiusa była nicość. Nie przejście z bycia do niebycia, a więc unicestwienie siebie czy nawet wszelkich śladów swojego życia, lecz uczynienie siebie niebyłym: negacja bycia w ogóle. Ujawnienie tajemnic Ascrobiusa doprowadziło do niesprecyzowanych, aczkolwiek poważnych, reperkusji w miasteczku, których potwierdzeniem były wszechobecne wrzaski<sup>6</sup>. Aby uratować miasteczko od konsekwencji dr Klatt odprawił rytuał, który wiązał się ze śmiercią drugiego, nieznanego czytelnikowi, wykonawcy rytuału i ułożeniem części jego ciała na wzór nagrobka w miejscu „odistniałego” grobu Ascrobiusa. W istocie rzeczy mamy tu do czynienia z rytuałem wykorzystującym archaiczne myślenie na wzór magii sympatycznej: śmierć (niebycie) asystenta dr. Klatta i zniknięcie jego samego są aktem negacji mającym na celu odczynienie aktu wtrącania się. Ów rytuał opierający się na negacji ma na celu wywołanie ponownego skrycia tego, co odkryto. Wyzwolona w rytuale moc śmierci i zniknięcia (akt podwójnej negacji) ma na celu ponowne skrycie tego, co odkryte, i tym samym cofnięcie reperkusji<sup>7</sup>. Sens tego, o czym pisze Ligotti, wydaje się polegać na tym, że odkrywanie ukrytego – a co jest związane z odistnieniem i negacją – wystawia człowieka na jego zwrotne działanie. Innymi słowy, bycie-w-prawdzie nie pozostaje bez konsekwencji dla człowieka.

Czy jednak podobnie jak u Lovecrafta, tak i u Ligottiego bycie odkrywającym funkcjonuje w obrębie nastroju trwogi? W opowiadaniu *Dźwięk dzwonek będzie nieść się bez końca* Ligotti opisuje wędrującego przedstawiciela handlowego, który pewnej nocy zawitał do miasteczka, poszukując noclegu. Znalazł pokój na poddaszu pensjonatu prowadzonego przez starszą kobietę z protezą jednej ręki. Oto, co przekazuje czytelnikowi narrator: „W miarę jak narastała w nim ekscytacja strychem i jego tajemnicami, budziły się także uczucia i impulsy, których istnienia nawet nie podejrzewał”

<sup>6</sup> „Pośród nocy dało się słyszeć niesione echem wrzaski, dobiegające w nieregularnych odstępach z każdej części miasta, szczególnie zaś z zaułków – znacznie głośniejsze niż zwyczajne nocne hałasy. W ciągu kilku następnych, pochmurnych dni, ulice całkowicie opustoszały. Jakikolwiek rozmowy o szczegółach koszmaru, jaki w nocy ogarniał miasto, stały się rzadkie, albo w ogóle ustały – rzekłbym, że uległy odistnieniu, jak sam Asbrobius – przynajmniej na jakiś czas” (LIGOTTI 2014: 127).

<sup>7</sup> Finałem całej historii jest powrót Ascrobiusa z odistnienia do swojego wysokiego domu. Ascrobiusa odmienionego pobyt w niebycie, jeszcze bardziej groteskowego. Być może – jak sugeruje narrator – Asbrobius wciąż planuje kolejne, jeszcze potężniejsze akty odistnienia.



(LIGOTTI 2014: 133). Bycie-w-prawdzie jest także byciem w nastroju fascynacji, pod-ekscytowania tym, co tajemnicze. Bycie-odkrywającym-tego-co-skryte samo budzi skryte emocje – fascynację, przyciąganie nieznanego do tej pory. Tajemniczość i dziwaczność tego, co odkrywa się w miasteczku – a w tym konkretnym przypadku na strychu pensjonatu –ekscytuje, fascynuje i pobudza do dalszego poszukiwania: „Ota-czał go świat dziwacznych strojów, które wysypywały się z głębin uchylonych, wielkich kufców oraz wisiały w ciemnościach wysokich, otwartych szaf” (LIGOTTI 2014: 133). Bohater opowiadania w końcu odnajduje to, co w sposób wyjątkowy go przyciągało: wielokolorowy strój klauna z czapką zakończoną dzwoneczkami, pokrywającymi także całość kostiumu. Zaczął tańczyć przed lustrem, potrząsając dzwoneczkami, tańczyć aż do utraty wszystkich sił „wycieńczony zadowoleniem” (LIGOTTI 2014: 134). Potem ujrzał swoją twarz w lustrze jako twarz kukielki w stroju białej trzymanej w drewnianej protezie kobiety prowadzącej pensjonatem. Następnego dnia przedstawiciel handlowy wyjechał z miasta, a kiedy powrócił do niego okazało się, że pensjonat spłonął, a w jego zgłiszczach odnaleziono liczne zwłoki przebrane w dziwaczne stroje. Ten swoisty *danse macabre* to pochłaniający bez reszty, uwodzący taniec utraty tożsamości i w końcu życia. Upajający do nieprzytomności płąs i cudaczne, jarmarczne stroje są niczym innym, jak działaniem nicości w świecie. Ukazuje się ona poprzez wielość kolorowych form, fascynujących i uwodzących. Ligotti korzysta w swojej twórczości z tego, co filozof religii Bernhard Welte określił jako: „[...] pozytywność doświadczenia nie-istnienia czy też nicości [...]” (WELTE 1996: 59). Owa nicość daje się doświadczyć w wielości form istnienia, budząc uczucia zaabsorbowania, przyciągania do siebie. Innymi słowy w wizji świata Ligottiego człowiek odkrywa nicość na drodze istnienia, bowiem to, co skryte, odczuwane jest w nastrojach tajemniczości, dziwaczności dostrzeganej poprzez wielość form. Nicość przenika istnienie, a ten, kto znajdzie się na drodze prawdy, odkryje ją jako przenikającą to, co istnieje.

Wszystkie omawiane wątki zbiegają się w procesji przemierzającej ulice miasteczka. Na czele pochodu idzie dziwaczna, jajogłowa istota wyglądająca jak klaun. Za nią zmierzają nędzarze, ciągnąc za sobą na linach pojazd na drewnianych kołach z wielkimi palami wbitymi pionowo w platformę niczym kraty celi.

O kraty klatki objął się, pobrzękując, szereg przedmiotów zwisających z ich szczytu, przypadkowo uwiązanych wszelkiego rodzaju szmatami, sznurkami i drutem. Widziałem maski i buty, przybory domowe i nagie lalki, duże wyblakłe kości i szkielety małych zwierząt, butelki z barwionego szkła, głowę psa owiniętą kilkukrotnie zardzewiałym łańcuchem wokół szyi, rozmaite strzępy, odpadki

oraz inne rzeczy, których nie byłem w stanie nazwać, a wszystko to objęło się o siebie w szalonym łomocie (LIGOTTI 2014: 140).

Wydaje mi się, że ów pochód i klatka są symbolami nicości, chaosu i irracjonalności niebytu. Pochód otwiera klaun – uosobienie żartu, jakim jest ludzka egzystencja. Grupa nędzarzy ciągnąca platformę jest nieodróżniona, to znaczy żadna z tych postaci niczym się nie odznacza; ich jedynymi godnymi zapamiętania cechami są: wielość i nędza. Wydaje się, że są oni symbolem marności nieistotności każdego ludzkiego istnienia, albo mówiąc inaczej – istotowej identyczności w znikomości i beznadziejności ludzkiej egzystencji, która przebiera się w szaty różnorodności. Klatka oznacza albo ludzką egzystencję, albo świat – zamkniętość ludzkiego bycia, więzienie jego egzystencji. Kiedy przypomnimy sobie, że wedle Heideggera świat jest skorelowany z egzystencją, że świat jako układ odniesień sensów wewnątrzświatowych bytów jest tylko dla Dasein, dostrzeżemy, że pewnym w stopniu można oba te pojęcia traktować wymiennie. Wielość, pstrokatość i nachalność przedmiotów przyczepionych do pali wydaje się być wielością i różnorodnością życia i śmierci uczepionych, związanych z ludzkim byciem. Klatka nie zawiera zwieńczenia, nie ma żadnego dachu, góry. Co to znaczy? Być może chodzi o to, że według Ligottiego nie ma Boga. Nie ma żadnej istoty nad światem, żadnego ostatecznego celu ludzkiej egzystencji, ani najwyższego dobra. Klatka wewnątrz jest pusta – nie ma w niej nic, albo inaczej: wypełnia ją nic. Treścią ludzkiego istnienia jest absolutna negacja, całkowity brak oparcia, sensu czy wartości – nicość wypełnia człowieka. Jeśli traktować wyżej przytoczony opis pochodzenia faktycznie jako symbol, to przypomnijmy, że dla Paula Ricoeura: „[...] symbol stanowi sam ruch sensu pierwotnego pozwalający nam uczestniczyć w sensie ukrytym, a tym samym przyswoić sobie rzecz symbolizowaną, tak iż nie musimy już ogarniać podobieństwa rozumem” (RICOEUR 1975: 12). Dla Ricoeura symbol jest znakiem o podwójnej intencjonalności, podwójnej intencji znaczeniowej, w której sens pierwotny, dosłowny pozwala nam odnieść się, uczestniczyć w sensie drugiego stopnia. W tym wypadku sensem pierwszego stopnia jest opisany wyżej pochód, a sensem drugiego stopnia przedstawiona wykładnia. Kluczową kwestią dotyczącą symbolu jest to, że pozwala on nie tylko refleksyjnie ująć znaczenie drugiego stopnia, ale i doświadczyć go. Jeśli jest tak, jak chce Ricoeur, to pochód jest niczym innym jak samoobjawieniem nicości, ukazywaniem się w absurdalnych, bezsensownych formach nieistotności ludzkiej egzystencji. Nicość przenika świat, ale jest różnica między przenikaniem a ukazywaniem. Ukazująca się w pochodzie nicość nie tylko budzi grozę czy wstręt, lecz także fascynację

i podniecenie. Nicość zaprasza do siebie widza. Ligotti pisze w innym opowiadaniu: „Miasteczko, rzecz jasna, zawsze przejawiało pewne osobliwe i często głęboko zaskakujące właściwości i cechy. Prędzej czy później każdy z jego stałych mieszkańców stawał w obliczu czegoś niemal nieznośnie dziwnego i zwyrodniałego” (LIGOTTI 2014: 148). Miasteczko spod północnej granicy jest właśnie takim miejscem swoistej epifanii, manifestacji nicości i szaleństwa, to przestrzeń, w której paradoksalnie nicość ujawnia swą moc, wypaczając, deformując istnienie. Owa różnorodność manifestacji nicości przyciąga do miasteczka, uwodzi i przetrzymuje człowieka.

W prozie Lovecrafta bycie-w-prawdzie jest byciem-wobec-nicości, ale tym, co warunkuje bycie-wobec-nicości, jest ujrzenie, doświadczenie Wielkich Przedwiecznych. Nicość, o którą chodzi Ligottiemu, Stróżewski nazywa nicością *sensu stricto*, opartą na tak zwanej negacji przekreślającej:

Negacja przekreślająca sprowadza to, co przekreśla, do niczego: przekreślenie niż mogłoby się dokonać, gdyby czynności tej nie uzasadniało nic. Szczególną absolutyzacją niczego jest nic, pojęcie – jak wykazał Bergson – niesłychanie trudne do pojęcia, ale niezbędne do uświadomienia sobie sytuacji, w której unicestwieniu (przekreśleniu) uległoby absolutnie wszystko (STRÓŻEWSKI 2004: 168).

O ile dla Lovecrafta nicość jest ze względu na bogów, o tyle dla Ligottiego nicość jest absolutna. Dla współczesnego pisarza grozy ludzkie bycie-w-świecie jest bezsensowne, absurdalne i nietrwałe. Traktowanie istnienia jako czegoś stałego i mającego wartość wobec absolutnej nicości jest niemożliwe. To szaleństwo i grozę ludzkiego bycia-w-nicości ustanawia fakt, że nicość dla Ligottiego nie jest pustym pojęciem, lecz doświadczeniem. Nicość u tego pisarza wciąż przenika istnienie, ukazuje swe monstrualne cechy poprzez wielość form istnienia. Co więcej, nie tylko ukazuje się człowiekowi, lecz ukazuje się w nastroju tajemnicy i fascynacji. Jak już wcześniej wspominałem, nicość Ligottiego uwodzi i przyciąga. Bycie-w-prawdzie jest byciem wobec ukazującej się, przyciągającej nicości. O ile dla Lovecrafta konkluzją bycia-w-prawdzie było szaleństwo lub śmierć, o tyle dla Ligottiego nie mają one tego ostatecznego charakteru – jego bohaterowie nikną wraz z końcem opowiadania, a ich los pozostaje nieodkryty. Nicość unicestwia jasne i jednoznaczne zakończenie.

## English summary

The chapter *Being-in-Truth as Being-toward-Nothingness in the Works of Howard Phillips Lovecraft and Thomas Ligotii* by Tomasz Niezgoda is based upon Martin Heidegger's conception of being-in-truth as being-uncovering, which is employed as an interpretative perspective for horror fiction by Howard Phillips Lovecraft and Thomas Ligotii. It turns out that in the works of both authors being-in-truth is being-toward-nothingness. For Lovecraft nothingness is correlated with the revelation of otherworldly gods – their existence indicates nothingness of the human world and existence. Ligotti radicalizes Lovecraft's approach – there are no gods any more, only nothingness, which permeates all being and fascinates human kind.

## Źródła cytowań

- HEIDEGGER MARTIN (2008) *Bycie i czas*, przekł. B. Baran, Warszawa: PWN.
- LIGOTTI THOMAS (2014), 'Cień jego wzniesie się do wyższego domu', w: *Teatro Grottesco*, przekł. A. Więckowski, Warszawa: Okultura.
- LIGOTTI THOMAS (2014), 'Dźwięk dzwonek będzie nieść się bez końca', w: *Teatro Grottesco*, przekł. A. Więckowski, Warszawa: Okultura .
- LIGOTTI THOMAS (2014), *Łagodny głos szepcze: nic*, w: *Teatro Grottesco*, przekł. A. Więckowski, Warszawa: Okultura.
- LIGOTTI THOMAS (2014), 'Kiedy usłyszysz śpiew, będziesz wiedzieć, że nadszedł czas', w: *Teatro Grottesco*, przekł. A. Więckowski, Warszawa: Okultura.
- LOVECRAFT HOWARD PHILLIPS (2012), 'W górach szaleństwa', w: *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, przekł. M. Płaza, Poznań: Vesper.
- LOVECRAFT HOWARD PHILLIPS (2012), 'Zew Cthulhu', w: *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, przekł. M. Płaza, Poznań: Vesper.
- MICHALSKI KRZYSZTOF (1978), *Heidegger i filozofia współczesna*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- RICOEUR PAUL (1975), 'Symbol daje do myślenia', w: *Egzystencja i hermeneutyka*, przekł. S. Cichowicz, Warszawa: PAX.
- STRÓŻEWSKI WŁADYSŁAW (2004), *Ontologia*, Kraków: Znak.
- WELTE BERNHARD (1996), *Filozofia religii*, przekł. G. Sowinski, Kraków: Znak.



# A jeśli to wszystko jest prawdziwe...

## Źródła wstrętu i odrazy w monstualnych kreacjach w twórczości Howarda Phillipa Lovecrafta

KAROLINA KWAŚNA\*

Who could help staring? I, at least,  
Had never set eyes on so strange a beast—  
Such a monstrous birth of the teeming East,  
Such an awkward ugly breed:  
She had large red ears and a bright blue snout,  
And her hairy limbs were firm and stout:  
Yet still as I look'd I began to doubt  
If she were an ape indeed [...]  
Arthur Munby, *Pastrana* (1909)

### Wprowadzenie

Powyższy cytat wszelako opisuje kobietę, której losy były podobne do setek innych osób urodzonych przed rozwojem nowoczesnych gałęzi medycyny. Od czasów antycznych ludzkość próbowała znaleźć wytłumaczenie oraz miejsce dla hybryd, „dziwnych, brzydkich bestii z przerośniętymi czerwonymi uszami oraz jasnym niebieskawym pyskiem” (MUNBY 1909) oraz „potworkowatych dzieci” (WIECZORKIEWICZ 2009: 12)

\* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: karolina@dlk24.pl

– nadając im cechy zwierzęce, postrzegając je jako „brakujące ogniwo” ewolucji lub przedmiot badań, lecz gdy odnalezienie jakiegokolwiek wytłumaczenia nie było możliwe niejednokrotnie spotykał ich ostracyzm społeczny. Ciało zdeformowane wzbudzało często ciekawość, jednak więcej było emocji negatywnych – do XIX wieku ciała osobliwe traktowano podobnie jak ciała osób chorych bądź też skazanych; przeprowadzano na nich wszelkiego rodzaju eksperymenty. Wykluczenie społeczne powodowało, że owe wynaturzenia stawały się elementami legend i baśni. Wiek XIX, a właściwie jego druga połowa, nie był okresem łaskawszym dla owych monstrualnych ciał. Takie osobliwości zdobywały sławę dzięki wykonywanym z nich udziałem badaniom medycznym, występom w cyrkach i obecności w muzeach, jednak na gruncie społecznym funkcjonowały jako jednostki skolonizowane – podkreślano ich dzikość, odrębność oraz niższy poziom rozwoju (WIECZORKIEWICZ 2009: 175-235). Pomimo początkowego braku społecznej wyrozumiałości, osobliwe ciała znalazły azyl, stając się częścią widowisk organizowanych pod szyldem cyrków osobliwości, które utrwaliły się jako *Freak Shows*, a pewne cechy aktorów tam występujących były na tyle potencjalnie nośnymi składnikami twórczości literackiej, że, podobnie jak kilkaset lat wcześniej, wyzyskano je, aby na ich podstawie budować wizerunek monstrów, których nie można jednoznacznie zakwalifikować do żadnych żyjących istot, a ich przeznaczeniem jest budzenie wstrętu, który – potęgując uczucie zagrożenia – ma wzbudzać paraliżujący strach.

## Wstręt i art-groza

Winfried Menninghaus w obszernym dziele skupiającym się na teorii i historii wstrętu przytacza wiele definicji „wstrętu”, który był w centrum zainteresowania od antyku aż po współczesność. Definiuje on „wstręt” jako „jeden z najbardziej gwałtownych afektów” (MENNINGHAUS 2009: 7) oraz podkreśla rolę reakcji fizjologicznych, które wzbudzając uczucie wstrętu, informują nas o potencjalnym zagrożeniu, o inności, której nie potrafimy zasymilować (MENNINGHAUS 2009: 7). Podobnie wspomniany afekt definiuje Julia Kristeva, lecz jest on dla niej raczej mroczniejszym rodzajem buntu, który sprzeciwia się temu, co jest niedopuszczalne, nietolerowane, bądź niemożliwe do opisania – dlatego tworzy nowy termin, *abject*, aby określić tę silną emocję, której „splot afektów i myśli, [...] właściwie nie ma określonego przedmiotu” (KRISTEVA 2007: 7).

Jako element odpychający, wzbudzający strach oraz odrazę wstręt znalazł swoje miejsce w klasyfikacji różnorodnych tekstów grozy stworzonej przez Noëla Carrola.



*Art-groza*, zaproponowana przez niego, jest jednak czymś więcej niż kolejnym odgałęzieniem gatunku powieści grozy – jest to emocja, stan pobudzenia, który powstaje w momencie spotkania z fikcyjną istotą. Wywołuje ona tak specyficzne reakcje, jak drżenie czy krzyk. Rodzą się one, gdyż istnieje możliwość, że owa istota jest prawdziwa i może stanowić realne zagrożenie. Bohater konstytuuje w sobie powyższe przekonanie poprzez analizowanie wyglądu owego stwora – zazwyczaj jest to istota plugawa, z którą bohater unika wszelkiego kontaktu (CARROLL 1990: 27). Nudności, obrzydzenie oraz wstręt powstają, gdyż uważamy coś za nieczyste lub niezdrowe – stąd też tego rodzaju kreatury utożsamia się w powszechnym mniemaniu z zainfekowaną tkanką, epidemiami, które podobnie jak ich roznosiciele – szczury czy pchły – także napawają obrzydzeniem.

Obecnie wiadomo bardzo dużo na temat chorób lub przede wszystkim tego, jak się przed nimi ustrzec, w związku z tym może wszelkie monstra nie są już takie straszne, a powieść grozy musiała pójść w zupełnie innym kierunku, aby nadal wzbudzać strach wśród czytelników. Sytuacja wyglądała jednak zupełnie inaczej pod koniec XIX wieku, gdy Howard Phillips Lovecraft zaczął tworzyć historie pełne nieopisanej grozy. Genezy twórczości samotnika z Providence należałoby szukać we wczesnym okresie dzieciństwa, gdy młody Lovecraft był świadkiem tragedii, jaka dotknęła jego ojca, a która w konsekwencji mogła odcisnąć piętno na całej jego późniejszej twórczości. Winfield Scott Lovecraft zmarł w 1898 roku w Butler Hospital w Providence, gdzie spędził ostatnie pięć lat swego życia. Bogata dokumentacja medyczna pozwala na zrekonstruowanie zachowania ojca Lovecrafta podczas jego pobytu w szpitalu:

Przez ubiegły rok wykazywał delikatne objawy choroby umysłowej – czasem dziwnie się zachowując i mówiąc dziwaczne rzeczy; ponadto zbladł i schudł [...]. Przez dwa dni był nadzwyczaj hałaśliwy i brutalny, lecz w końcu dał się uspokoić, dobrowolnie zażywając bromek [...]. Nie jesteśmy w stanie skompletować historii żadnej konkretnej choroby (JOSHI 2010: 33)

Niecodzienne zachowanie ojca nie pozostało niezauważone przez młodego Lovecrafta, który podzielił się swymi spostrzeżeniami w jednym z późniejszych listów do Kleinera, swego przyjaciela:

W kwietniu 1893 roku dotknął mego ojca całkowity paraliż spowodowany nadmiernym obciążeniem umysłu nauką oraz interesami. Przeżył jeszcze kolejne pięć lat w szpitalu, jednak nie był

w stanie poruszyć ani ręką, ani stopą, czy też wydobyć z siebie jakiegokolwiek dźwięku (LOVE-CRAFT 1916)<sup>1</sup>.

Opisane zdarzenia, śmierć ojca oraz babki, a także lektura podręczników medycznych (HOUELLEBECQ 2007: 62) wypełnionych rycinami przedstawiającymi jednostki chorobowe, zaowocowały pojawieniem się „nocnych zmor”, bytów czarnych i gumia-  
stych, które miały odsłonięte, kolczaste ogony i skrzydła na kształt nietoperzy (JOSHI 2010: 45-46) – były one pierwowzorem późniejszych potworów Lovecrafta. Przedsta-  
wione przeżycia pisarza znajdują odwzorowanie w kreacji istot, które mają w nas wzbu-  
dzać strach, jednak *weird fiction*, gatunek przez niego stworzony, to nie tylko strach,  
lecz również wstręt czy też odraza, które są jedną z podstawowych składowych *art-  
grozy* zaproponowanej przez Carrolla. Kreując wrażenie zagrożenia w swoich opowia-  
daniach, Lovecraft dokonywał wizualizacji strachu ludzi żyjących u progu epoki zna-  
nej jako *fin de siècle* oraz tych wkraczających w nieznaną nową stulecie. Jako że nie  
można jednoznacznie u niego zdefiniować, jak byśmy to dziś określili, *abiektu*, do-  
strzec można u Lovecrafta próby wyodrębniania i podkreślania elementów, które dla  
mieszkańców wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych wydawać mogły się  
wstrętne i odrażające, a tym samym zagrażające im i budzące lęk.

## W pracowni artysty, czyli budując monstrum

Jednym ze sposobów tworzenia monstrum jest łączenie różnych, nie zawsze ludzkich,  
elementów. Taki obraz pojawia się w jednym z najpopularniejszych opowiadań autora  
– w tekście *Zgroza w Dunwich*:

Powyżej pasa istota ta była na poły człekokształtna – acz klatkę piersiową, na której pies wciąż  
czujnie trzymał łapy, pokrywała powłoka skórzasta siateczkowata jak u krokodyla czy  
aligatora. Łaciaty czarno-żółty grzbiet kojarzył się niejasno z niektórymi gatunkami węży.  
Najgorszy widok przedstawiała jednak część dolna: tu kończyły się wszelkie podobień-  
stwa z człowiekiem, a zaczynała czysta fantazja. Skórę porastała szorstka czarna sierść,  
a z brzucha zaś zwisało bezwładne mrowie zielonkawoszarych macek zakończonych czerwo-  
nymi ssawkami [...]. Na biodrach, w głębokich okolach różowawych, urzęsionych orbit tkwiła  
para szczątkowych oczu; w miejscu ogona wyrastało coś na kształt czułka czy trąby rzeźbio-

<sup>1</sup> Przekład własny za: "In April 1893 my father was stricken with a complete paralysis resulting from a brain  
overtaxed with study & business cares. He lived for five years at a hospital, but was never again able to move  
hand or foot, or to utter a sound".

nej w purpurowe pierścienie i wedle wszelkich oznak będącej nierozwiniętą głębią czy gardłem [...]. Nie było widać śladu krwi – tylko smrodliwa zielonkawożółta posoka, która wyciekała wąską stróżką z kałuży lepkiej mazi (LOVECRAFT 2012: 326-327, wszystkie podkreślenia – K.K.)

Lovecraft stosuje tutaj jedną z technik postaciowania monstrum, która wg Carrolla budzi wstręt – jest to kontaminacja elementów nawet pojedynczo postrzeganych jako odrażające (*horrific metonymy*) (CARROLL 1990: 27). Owe składniki zostały wyróżnione w powyższym cytacie i bardzo łatwo można odnaleźć ich ekwiwalenty w świecie, który otaczał autora – jest to zarówno jego prywatny świat zainteresowań, wspomnienia wyniesione z najmłodszych lat (naznaczone tragicznymi wydarzeniami), jak i lata młodości, kiedy do jego twórczości wdzierą się świat przełomu XIX i XX wieku. W przytoczonym powyżej opisie shoggota, elementem, który wysuwa się na pierwszy plan podczas analizy jego wyglądu, jest powłoka skórna. Od czasów antycznych skóra była postrzegana jako element „idealnie wydętej bryły ciała” (MENNINGHAUS 2009: 72). Wszelkiego rodzaju nierówności, zmarszczki czy też brodawki były oznaką nie tylko złej kondycji skóry, ale także możliwej choroby. Wspomniany wcześniej świat antyczny, a nawet prehistoryczny, stanowił dla Lovecrafta jedno ze źródeł jego twórczości. W liście z 1920 roku tak opisuje swoje zainteresowania:

[...] me zainteresowania dzielą się bowiem na trzy równorzędne, lecz rozłączne grupy: (a) uwielbienie tego, co tajemnicze i fantastyczne, (b) uwielbienie prawdy abstrakcyjnej i logiki naukowej, (c) uwielbienie tego, co starożytne i niezmiennie. Rozmaite kombinacje tych trzech nurtów prawdopodobnie odpowiadają za wszelkie moje niezwykle upodobania i dziwactwa. (Lovecraft (1920) cyt. za Joshi 2010: 41)

Wspomniane „dziwactwa” po części zakorzenione były w dziełach autorów antycznych. Lovecraft czytał klasyków, wychwalał Horacego i Owidiusza, a nawet zaczął sam pisać proste wiersze i ballady, skupiając się właśnie na tematach klasycznych – jego pierwszy utwór *Ulisses dla młodych* powstał, gdy pisarz miał około siedmiu lat. Biorąc pod uwagę powyższe zainteresowania, wydaje się niemożliwe, aby Lovecraft nie znał historii obdzieranego ze skóry Marsjasza opisanego w *Metamorfozach* Owidiusza, czy też nie skorzystał z pomysłu połączenia krwi i ropy, które wyciekają ze „wstrętnych” ran Filokleta, o czym przeczytać można u Sofoklesa. Warto wspomnieć, że Lovecraft w wieku dziewięciu lat poznał główne muzea kultury antycznej w Providence i Bostonie, a także zaczął kolekcjonować odlewy greckich rzeźb. Jak zaznacza Menninghaus,

ideał ludzkiego ciała można obserwować właśnie w greckich rzeźbach. „Skóra” greckich posągów jest idealnie naciągnięta, nigdy nie jest przerwana dołkiem, fałdką czy też „ohydną” dziurą po ospie (MENNINGHAUS 2009: 68-69). Dlatego Lovecraft, budując obraz piękna na podstawie sztuki greckiej, uczył się postrzegać ciało w oparciu o system binarny w duchu klasycznej estetyki, gdzie w opozycji do gładkości i całości stała nierówność oraz odłóg, a to właśnie one miały wpływ na kształty, którymi Lovecraft obdarzył swoje monstra.

Obok fascynacji kulturą antyczną Lovecraft był zainteresowany rozwojem nauki, zarówno matematyki, astronomii, biologii, jak i medycyny. Wiemy, że nieobce mu były teoria ewolucji Darwina oraz dzieła klasyków antyku – Arystotelesa i Galena. Obydwaj starożytni autorzy powstawania monstrów lub cech monstrualnych, szukali w kontekście wiedzy o naturze i medycynie. Arystoteles definiował monstra jako osobliwości, które można zaliczyć do kategorii potomstwa, jednak nie są one podobne do rodziców. Źródeł zaś dopatrywał się w przyczynach naturalnych, takich jak nadmiar nasienia lub też jego podział (WIECZORKIEWICZ 2009: 20-21). Wówczas mogły narodzić się dzieci z różnymi deformacjami. To jednak, że ktoś urodził się zdrowy, nie oznaczało, że takim pozostanie. Nieprawidłowości mogły naznaczyć ciało człowieka w każdym momencie jego życia jako następstwo choroby, a bardzo często uwidaczniały się jedynie w wyglądzie twarzy chorego. Hipokrates w dziele *Aforyzmy i rokowania* tak opisuje symptomy chorobowe, które można wyczytać z twarzy chorego:

[...] przede wszystkim twarz chorego, jeśli-li ona podobna do zdrowej, szczególnie zaś do twarzy jego własnej? Taka bowiem będzie najlepsza; która znowu najbardziej oddalona od podobnej, to taka najgroźniejsza. A będzie nią taka: [...] oczy wpadłe, uszy zimne, skurczone i odwinęte, skóra twarda, napięta i sucha, barwa całej twarzy zielonoblada, albo także czarna [...] (BRZEZIŃSKI 1995: 70)

Hipokrates nie mylił się, widząc coś niepokojącego w owych twarzach – aktualnie w medycynie istnieje pojęcie *twarzy Hipokratesa*, a wiemy, że powyższe objawy są typowe dla takich chorób, jak cholera, ostre zapalenie otrzewnej oraz stanowić mogą wskazówkę, że zbliża się zgon chorego.

Galen połączył pomysły obu klasyków – twierdził, że źródłem deformacji mogą być zarówno cechy przekazywane genetycznie, jak i nabyte chorobowo, w rozważaniach poruszył także temat deformacji nabytych w sztuczny sposób. Za przykład posłużyły mu osoby mające wydłużoną czaszkę (mikrocefalia); zmianę tę traktował jako cechę nabytą pojawiającą się jako rezultat „zwyczajaju”. O mikrocefalach oraz innych

dziwnie uformowanych ludach pisali także Pliniusz i Strabon. Zazwyczaj umieszczali je w odległych ziemiach Afryki oraz Azji. Owe ludy charakteryzowano poprzez zdeformowany wygląd będący skutkiem zatracenia ludzkich obyczajów, mieszkania w jaskiniach, a także pożywiania się węzami (sic!) – od czego mieli syczeć zamiast mówić (WIECZORKIEWICZ 2009: 20-21).

Wszystkie te cechy zostały wykorzystane przez Lovecrafta w tworzeniu jego własnych monstrów – niejednokrotnie są to hybrydy uformowane z cech opisywanych w źródłach antycznych, charakteryzujące się zniszczoną powłoką skórną naznaczoną licznymi wypryskami, z których uwalniają się różnego rodzaju płyny. W innych opowiadaniach możemy spotkać niedorozwinięte, zdeformowane ludzkie istoty, które nie potrafią się komunikować w żadnym języku (wykorzystują w tym celu dzikie krzyki) i zamieszkują wydrążone w głąb ziemi tunele w rejonach gór Catskill.

Jak już wspomniano, ojciec Lovecrafta zmarł w 1898 roku. W akcie zgonu jako przyczynę śmierci wpisano „ogólny niedowład”. Nie wiadomo wówczas, że są to objawy powiązane z kiłą, a konkretnie trzecim stadium kiły układu nerwowego (JOSHI 2010: 34). Oprócz „utrąty intelektu” kiła zaznacza swoją obecność w bardzo nieprzyjemny sposób – na ciele chorej osoby pojawiają się między innymi różnego rodzaju stany zapalne, pęcherze ropne czy otwarte rany (POWER & MURPHY 1910: 117-123, 159-161). Victoria Nelson sugeruje, że młody Lovecraft, nie wiedząc, co dzieje się z jego ojcem, a jednocześnie obserwując pogarszający się stan jego zdrowia, mógł także natknąć się w podręcznikach medycznych na tablice przedstawiające zainfekowaną ludzką tkankę. Mogły to być tablice przedstawiające kiłę lub inną z chorób wenerycznych – wówczas wyjaśniałoby to porównanie faktury skóry do węża lub krokodyla (MRAČEK & BANG 1898). Kolejnym elementem towarzyszącym chorobie są płyny ropne, które, analogicznie jak u osób zarażonych, znajdują ujście z prezentowanego w opowiadaniu monstrum. Wzbudzają one odrazę z dwóch powodów, po pierwsze kanon ciała estetycznego nie dopuszcza żadnych otworów czy też nacięć; po drugie, studiowanie czy też prezentowanie tego, co znajduje się pod skórą, wydzielin lub narządów wewnętrznych jest niebezpieczne, wzbudza odrazę oraz wstręt (MENNINGHAUS 2009: 72-74).

Anna Wieczorkiewicz podkreśla, że XIX wiek to okres poszukiwania nowych odstępstw. Monstra kryją się tuż za rogiem, u porządnych sąsiadów, których znamy. Wstręt i odraza istnieją wśród mężczyzn, objawiając się poprzez neurastenię, delirium i właśnie syfilis, którym mogą zostać naznaczone kolejne pokolenia (WIECZORKIEWICZ 2009: 230-231). Z jednej strony następuje medykalizacja i pewne symptomy –

choćby na skórze – traktowane są jako ostrzeżenie przed zagrożeniem, z drugiej budzą najsilniejszą ludzką emocję, jaką jest strach.

Odraza jest naturalnym towarzyszem chorób oraz różnego rodzaju infekcji, mogłoby się wydawać, że takie cechy „potwora” są wystarczające. Lovecraft jednak na tym nie poprzestaje i wykorzystuje drugi ze schematów budowania monstrum, który później analizowany był także przez Carrolla – połączenie dwóch sprzecznych cech (*fusion*), w tym wypadku ludzkich i zwierzęcych. Nie jest to jednak fantazja, gdyż „szorstka czarna sierść” pojawiająca się w opisie shoggotów, była wielokrotnie oglądana przez Amerykanów podczas słynnych *Freak Shows*<sup>2</sup>.

### Spacerując wśród ludzkich „osobliwości”

Do połowy XIX wieku ciała niezwykle były patologizowane oraz (o czym już była mowa) stanowiły powód ostracyzmu społecznego. *Fin de siècle* zaproponował „opanie” owych odmienności między innymi przez ukazanie ich na scenie – z karłów, olbrzymów, zjadaczy żab czy też ludzi-małp zrobiono współczesnych celebrytów. Nadmierne owłosienie na twarzy oraz ciele (trichoza lub też hirsutyzm w przypadku kobiet) było cechą, dzięki której można było zaistnieć w jednym z takich pokazów. Przykładem może być Stefan Bibrowski, którego „ciało niemowlęcia, nie wyłączając twarzy, pokryte było miękkim włosiem” (WIECZORKIEWICZ 2009: 248). Najpierw zagrościł on w berlińskim panoptikonie, aby w wieku dziesięciu lat trafić do słynnego amerykańskiego cyrku Barnuma i Baileya. Okrzyknięty człowiekiem-lwem bardzo często pojawiał się na plakatach, występował w różnych parkach rozrywki i cieszył się niezwykłą popularnością.

Niespotykaną atrakcją były także kobiety obdarzone brodą lub nadmiernym owłosieniem, wśród których niewątpliwą sławą mogły poszczycić się Annie Jones oraz Julia Pastrana. Obie kobiety zostały inaczej potraktowane przez „maszynę sceniczną”, która zakładała dwie ścieżki budowania scenicznej postaci: uwznioślenie oraz egzotyzacja (WIECZORKIEWICZ 2009: 241). Julia, Meksykanka urodzona w 1834 roku, znana

<sup>2</sup> Rodzaj publicznych pokazów, które z czasem stały się rozpoznawalne pod nazwą *Freak Shows*. Pokazy ludzkich „osobliwości” były szczególnie popularne w drugiej połowie XIX wieku, aż do połowy XX wieku zarówno w Europie, jak i na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, gdzie zbierały publiczność zarówno w większych miastach, jak i prowincjonalnych miasteczkach. Gwiazdami tych pokazów były osoby odmiennego pochodzenia (charakteryzujące się odstępstwami od urody bądź wyglądu większości mieszkańców) lub cierpiące na schorzenie, którego efektem były różnego rodzaju deformacje oraz anormalny wygląd (hirsutyzm, gigantyzm itd.).

jako „dama orangutan”, „małpia-twarz”, „psia-twarz” lub owłosiona kobieta, była sierotą. Przez pierwsze dwadzieścia lat pracowała jako służąca, aby w końcu stać się atrakcją cyrków oraz wędrownych „pokazów dziwolągów” (MILES 1974: 160-164). Wspomniana wcześniej machina sceniczna nie podkreślała w szczególności sposobu jej egzotycznego pochodzenia, ale też nie zastosowano w jej wypadku całkowitej strategii uwznioślenia – z jednej strony udało się zaakcentować jej oddalenie fizyczne i kulturowe, wprowadzając dodatkowo motyw pierwotności; z drugiej, znajomość trzech języków, strojny ubiór, biżuteria, fryzura oraz odpowiednia poza zdecydowanie podnosiły jej status społeczny. Wydaje się, że tego typu kreacja pozwalała znieść odmienność, która była związana z faktycznym wyglądem Julii, a także dzikość, którą miał ewokować egzotyczny wygląd kobiety. Owe dwie sprzeczne natury nie mogły nie zwrócić uwagi lekarzy oraz biologów – w osobliwych ciałach doszukiwano się tedy „zaginionego ogniwa” ewolucji. Pewnej ciągłości dopatrywano się przede wszystkim w cechach, które przybliżały wygląd danej osoby do naczelnych. Na jednym z plakatów ogłaszających kolejne przedstawienie w cyrku Barnuma przeczytać można:

Czy to zwierzę? Czy to człowiek?... A może jest to długo poszukiwane ogniwo łączące człowieka z orangutanem, o którego istnieniu przyrodnicy wiedzieli już od dawna jednak dotychczas pozostawało nieodkryte?... Rysy, dłonie i górna część ciała przypominają ludzkie ciało, jednak kończyny tylne, pośladki i dolne partie są zwierzęce. Wylączając twarz i dłonie, ciało jest w całości pokryte długimi, gładkimi włosami o różnym odcieniu (MILES 1974)<sup>3</sup>.

Dodając do powyższego opisu wypchniętą do przodu szczękę, płaski nos, niski wzrost oraz cienkie usta, otrzymamy opis Julii Pastrany – pół-ludzkiego, pół-zwierzęcego kuriozum, zatrzymanego w rozwoju pomiędzy orangutanem a człowiekiem. Jednak pojawienie się kobiety-małpy było tym bardziej intrygujące, że w 1859 roku Darwin opublikował dzieło *O powstawaniu gatunków drogą doboru naturalnego, czyli o przeżywaniu ras w walce o byt*. Sam Darwin nigdy nie przyznał, aby Julia faktycznie była zaginionym ogniwem. Traktował ją jako kobietę o pewnych szczególnych cechach – (posiadała ona na przykład podwójną liczbę zębów w jednym rzędzie w górnej

<sup>3</sup> Przekład własny za: „Is it an animal? Is it human? ... Or is it the long sought for link between man and the Ourangoutang, which naturalists have for years decided does exist, but which has hitherto been undiscovered? ... Its features, hands, and the upper portion of its body are to all appearances human, the lower part of its body, the hind legs, and haunches are decidedly animal. It is entirely covered, except the face and hands, with long flowing hair of various shades”.

i dolnej szczęce (WIECZORKIEWICZ 2006). Niektórzy, oskarżając ją o oszustwo, doszukiwali się w niej nawet cech Afroamerykanów i w ten sposób próbowali wyjaśnić jej charakterystyczne cechy. Aby odrzucić owe podejrzenia zdecydowano się nawet na przeprowadzenie badań, co było dość niecodzienne w tym okresie. W Cleveland, niejaki doktor Brainerd na podstawie włosa Julii przeprowadził badania pod mikroskopem, jednoznacznie stwierdzając, że brak jakichkolwiek śladów „murzyńskiej krwi”, przez co można było ją uznać za odległe ogniwo (BONDESON 1997: 219-220) ludzkiego gatunku. Ponadto dr Alexander B. Mott jednoznacznie stwierdził, że „kobieta-niedźwiedź”, nazywana tak podczas występów na Broadwayu, to hybryda – połączenie człowieka i orangutana. Wyniki te dawały podstawy do tego, by uznać ją za niezwykle element konstruktu społecznego, który pozwalał jednocześnie traktować wszystkie jej cechy fizyczne oraz wyjątkowe umiejętności jako osobliwość, z jednej strony fascynującą, z drugiej przerażającą, ale mimo wszystko miała ona dzięki temu jasno określone miejsce w świecie. Niestety okazało się, że machina raz wprowadzona w ruch była nie do zatrzymania – w 1860 roku Julia po urodzeniu chłopca zmarła w ciągu pięciu dni, a po śmierci znaczenie miała tylko jej „egzotyczność”, dzika i nie-ludzka natura – Julia i jej także zmarłe dziecko zostali potraktowani niezwykle przedmiotowo – ich ciała wypchano i nadal były eksponowane podczas pokazów. Lent, mąż Julii, podróżował z nią przez długi czas, w każdym miejscu wzbudzając niegasnącą sensację i podziw.

Postrzeganie „dziwołagów” ulegało powoli zmianie, strach zaczął przegrywać z ciekawością ze strony widzów oraz chciwością ze strony „eksponatów”. Odmienność stała się wręcz czymś pożądanym, drogą do sławy. Matka wspomnianej już Annie Jones nie powtórzyła błędu matki Pastrany. Pięć lat po śmierci Julii rodzi się dziewczynka z podobnym problemem – zarost na twarzy i nadmierne owłosienie. Ambitni rodzice Annie nie porzucili córki, lecz pokazali światu w jednym z cyrków – gdy Annie miała zaledwie półtora roku zarobiła swoje pierwsze pieniądze i przez kolejne lata nie opuszczała cyrkowej sceny. Ona, bracia syjamscy Chang i Eng, „Bezręki Cud”, czyli Ann E. Leak Thompson, czy też Krao Farini na scenach prezentowali nie tylko swoje ułomności i monstrialne cechy, ale także budowano wokół ich postaci niesamowite narracje oraz widowiska.

Dodatkowo ogromne zasługi w rozślawieniu bohaterów spektaklu miała fotografia. Początkowo fotografia była wykorzystywana głównie w medycynie i kryminalistyce w celu dokumentowania dewiacji, czego przykładem mogą być chociażby tablice synoptyczne Alphonse’a Bertillona wykonane między 1901 a 1916 rokiem. Końcówka



XIX wieku zaproponowała jednak inne podejście do ludzkich osobliwości – ich fotografie zaczęły pojawiać się w prywatnych domach, tuż obok portretów rodzinnych. Tworzono ogromne albumy ze zdjęciami, które spoczywały w widocznym miejscu i były systematycznie uzupełniane. Ludzkie osobliwości zostały zaakceptowane, a dzięki *cartes de visite* rozpoznawane z imienia i nazwiska (WIECZORKIEWICZ 2009: 244-248). Część z nich miała nawet swoich własnych fotografów, którzy organizowali dla nich sesje zdjęciowe. Wówczas dbano o podkreślenie anormalnych cech – karty zestawiano z większymi przedmiotami, a osobom nadmiernie owłosionym doczepiano włosy. Ich ułomność stawała się dla nich najlepszą reklamą.

Mogłoby się wydawać, że nie ma tu miejsca dla odrazy i monstrialności. Jest to jednak jedynie wymówka, próba okiełznania niebezpieczeństwa, zakucia go w widoczne kajdany. Mary Douglas uważa, że ciało fizyczne jest definiowane przez jego funkcję społeczną (WIECZORKIEWICZ 2009: 270). Jeżeli ten stosunek nie jest zdefiniowany, społeczeństwo musi zmierzyć się z czymś nieznanym – według Lovecrafta nic nie budzi większego strachu niż lęk przed tym, co nieznanie i nienazwane – dlatego można przypuszczać, że owe *Freak Shows* pozwalały stworzyć miejsce wpisujące się w schemat funkcjonowania danej grupy, która wówczas czuła się bezpieczniej. Dalej Douglas zaznacza, że społeczeństwo pragnie oddzielić jednostki, które zaburzają porządek kulturowy, od własnego Ja, a owa aranżacja sceniczna tworzy właśnie taką granicę. Ponadto, na podstawie głośnej powieści – *Gość weselny* autorstwa Carsona McCullersa – Rachel Adams zauważa, że dziwoląg stanowi część każdej osoby normalnej, która tak jak bohaterka powieści McCullersa podczas spotkania z odmieńcami jest w stanie odkryć swoje lęki (WIECZORKIEWICZ 2009: 275) – dziwoląg z jednej strony przyciąga, a z drugiej wzbudza odrazę i odpycha nas od przybrania chociażby zbliżonej do niego formy.

## Podsumowanie

Monstrialne istoty prezentowane przez Lovecrafta nigdy nie zostały przez niego nazwane. Jego świat składa się z niesamowitych stworów, które mają swe korzenie wśród zagrożeń i osobliwości otaczających Lovecrafta od najmłodszych lat, a także w wyglądzie niesamowitych osobliwości, które mogli oglądać mieszkańcy wschodniego wybrzeża Ameryki pod koniec XIX wieku. Nie są to jednak historie, w których bohater musi uciekać przed zamaskowanym mężczyzną z nożem, lecz narracje w niepokojący sposób eksplorujące dobrze znany nam świat, w którym to, co budzi odrazę i wstępn,

informuje nas o potencjalnym niebezpieczeństwie. Czasami jednak, jak podkreśla Gotthold Ephraim Lessing, wstręt staje się składową makabryczności, a niejednokrotnie może stanowić źródło rozkoszy estetycznej (MENNINGHAUS 2009: 61) – jak to poniekąd stało się podczas pokazów dziwolągów. To, co wydawałoby się niemożliwe podczas lektury opowiadań Lovecrafta, istnieje naprawdę i jest znane ludzkości od czasów antycznych – choroby i ludzko-zwierzęce hybrydy łączą się w jeden konglomerat, by spotęgować odrazę i wstręt, a tym samym uczucie strachu. Podczas lektury jego opowiadań wprawne oko łatwo zauważy, że jest to pewnego rodzaju album, jednak zamiast fotografii otrzymujemy opisy może nie tyle ludzkich osobliwości, lecz ich określonych cech zebranych w jednym miejscu oraz w jednym czasie, gdyż niektóre pokonały prawie dwa tysiące lat, by ponownie przerażać. Są to różnego rodzaju deformacje ciała czy też nierozwinięte organy, które momentami przywodzą na myśl bohaterów *Freak Shows*, a także choroby występujące w starożytności, jak i w XIX wieku, z którymi ówczesna medycyna nie była w stanie sobie poradzić. Może dlatego monstra stworzone przez Lovecrafta charakteryzują się cechami, które można odnaleźć także w opisie Julii Pastrany.

## English summary

Karolina Kwaśna's chapter *Supposing All This Is Real... The Origins of Disgust and Revulsion in Monstruous Creations in Howard Phillips Lovecraft's Literary Works* aims at presenting Lovecraft's short stories as full of eerie beings, which could be described as conglomerates of danger and curiosity; however, they always remain unnamed and undefined. Analysing descriptions of antagonists, the chapter attempts to find the origins of their construction in medical conditions and deformities characteristic for the members of the Freak Shows. In accordance with Noël Carroll's theory of art-horror, Winfried Menninghaus's theory of disgust and Julia Kriteva's definition of the abject, the pivotal role of disease symptoms and deformations is defined as one of the crucial elements in creating the atmosphere of horror in Lovecraft's short stories.

## Źródła cytowań

- D'ARCY, POWER; J KEOGH, MURPHY, RED (1910), *A system of syphilis. Vol. 5, the affections of the skin in syphilis*, London: Hodder & Stoughton.
- BRZEZIŃSKI, TADEUSZ (1995), *Zdrowie i choroba w starożytności i średniowieczu*, w: *Historia medycyny*, red. T. Brzeziński. Warszawa: Wydawnictwo Lekarskie PZWL.
- CARROLL, NOËL (1990), *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*, London, Nowy Jork: Routledge.
- HOUELLEBECQ, MICHEL (2007), *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przekł. J. Giszczak, Warszawa: W.A.B.
- JOSHI, SUNAND, TRYAMBAK (2010), *H.P. Lovecraft. Biografia*, Poznań: Zysk i S-ka.
- KRISTEVA, JULIA (2007), *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, przekł. M. Falski, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- LOVECRAFT, HOWARD, PHILLIPS (2012), *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, przekł. Maciej Płaza, Poznań: Vesper.
- LOVECRAFT, HOWARD, PHILLIPS (1916), *Selected Letters*, w: Chris Perridas, *Lovecraft in Auburndale*, online: <http://chrisperridas.blogspot.com/p/lovecraft-in-auburndale.html> [dostęp: 15.08.2016].
- MENNINGHAUS, WINFRIED (2009), *Wstręt. Teoria i historia*, przekł. G. Sowinski, Kraków: Universitas.
- MILES, ALBERT EDWARD WILLIAM (1974), *Julia Pastrana: The Bearded Lady*, *Proceedings of the Royal Society of Medicine*: 67 (2), ss. 160-164.
- MRAČEK, FRANZ; LEMUEL BOLTON BANG (1898), *Atlas of syphilis and the venereal diseases, including a brief treatise on the pathology and treatments*, Philadelphia, W.B. Saunders.
- MUNBY, ARTHUR (1909), *Pastrana*, online: <http://grotesque-observatory.blogspot.com/2012/03/furry-monsters-and-missing-links.html> [dostęp: 15.08.2016].
- WIECZORKIEWICZ, ANNA (2009), *Monstruarium*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.





# **Groza: imaginarium**

CZĘŚĆ DRUGA





# **Źródła grozy w filmach o hiszpańskiej wojnie domowej (1936-1939) na przykładzie *Kręgosłupa diabła* i *Labiryntu fauna* Guillermo del Toro oraz *Hiszpańskiego cyrku* Álexa de la Iglezii**

MARTA KAPRZYK\*

## **Wprowadzenie**

Przedmiotem niniejszego rozdziału będą strategie prezentowania grozy wojny w wybranych filmach hiszpańskich. W tym wypadku zdecydowano się na zawężenie pojęcia „wojna” wyłącznie do hiszpańskiej wojny domowej z lat 1936-1939, gdyż jest to konflikt, który najbardziej wpłynął na obecny kształt i kondycję społeczno-polityczną Hiszpanii. Pod pojęciem grozy będzie rozumiane uczucie ewokujące lęk, trwogę i przerażenie, znacznie wykraczające jednak poza „zwykły przestrasch, obawę czy silną nawet niepewność”. Jak pisze Bożena Płonka-Syroka, „Groza wywoływana jest zwykle przez czynniki kulturowe, które nadają określony rodzaj interpretacji otaczającym nam znaczeniom” (PŁONKA-SYROKA 2010: 7). Określone zjawiska i znaczenia, „aby wywołać w nas emocję grozy muszą być przez nas wcześniej w jakiś sposób rozpoznane, wyodrębnione z tła jako groźne i w ten sam sposób rozumiane” (tymi zjawiskami będą tu wydarzenia wojenne). Płonka-Syroka podkreśla również, że „[...] ewokowanie przez

\* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: [marta.kaprzyk@gmail.com](mailto:marta.kaprzyk@gmail.com)

zdarzenia lub zjawiska określonych emocji wymaga rozumienia języka, w którym dociera do nas przekaz na ich temat oraz akceptowania wizji świata, który jest przez ten język opisywany” (PŁONKA-SYROKA 2010: 7). W tym wypadku za „język” uznawane są kody filmowego horroru, odcyfrowywane przez widza podczas seansu.

Analizie zostaną poddane trzy filmy: *Kregosłup diabła* (*El Espinazo del diablo*, 2001) i *Labirynt Fauna* (*El Laberinto del Fauno*, 2006) w reżyserii meksykańskiego reżysera Guillermo del Toro oraz *Hiszpański cyrk* (*Balada triste de trompeta*, 2010) pochodzącego z Kraju Basków Álexa de la Iglezii. Wybór tych akurat produkcji zdeteminowało kilka czynników, pomijając najbardziej oczywisty wyznacznik, jakim jest ich przynależność do kinematografii hiszpańskiej. Po pierwsze, wojna domowa w każdym z tych filmów prezentowana jest z perspektywy dziecka (choć perspektywa dorosłych, bardziej świadomych uczestników owych wydarzeń również nie jest obca widzowi). Po drugie, we wszystkich trzech filmach można odnaleźć podobne cechy gatunkowe – chociaż błędem byłoby przypisanie każdemu z trzech tytułów tej samej etykiety gatunkowej – a także interesujące, symboliczne rozwiązania, które potęgują towarzyszące widzom uczucie grozy.

## Hiszpańska wojna domowa

Na początku lat trzydziestych XX wieku Hiszpanię ogarnął kryzys polityczny (TUÑÓN DE LARA, VALDEÓN BARUQUE, DOMÍNGUEZ ORTIZ 2007). Ówczesny król Alfonso XIII niezdolny do stworzenia stabilnego rządu po upadku dyktatury Miguela Primo de Rivery (która, wspierana przez króla, miała swój początek w zamachu stanu) został wygnany z kraju. W Madrycie powstał Rząd Tymczasowy złożony z przedstawicieli wielu ugrupowań republikańskich. Musiał poradzić on sobie przede wszystkim z kryzysem rolnictwa: jego zacołaniem, dysproporcjami własności czy nadmiarem rąk do pracy – wszystko to hamowało modernizację. Ponadto, aparat państwowy był niewydolny i archaiczny, czego przykładem mogą być chociażby źle wyposażona i przeciążona kadra oficerska armia czy uprzywilejowana pozycja Kościoła. Nowo powstały rząd Drugiej Republiki wydawał się radzić sobie z dotychczasowymi problemami, jednak siłom politycznym brakowało jednomyślności i spójności. W 1933 roku doszło do dwóch powstań zbrojnych zorganizowanych przez anarchistów, natomiast dojście Hitlera do władzy spowodowało uaktywnienie się ekstremistów. W tym samym roku pojawiła się na scenie politycznej Hiszpańska Falanga (dowodzona wtedy przez José

Antonia Primo de Riverę, syna byłego dyktatora), która odegra znaczącą rolę w wydarzeniach nadchodzącej wojny. Hiszpania zmieniała się powoli w kraj strajków i krwawych ich tłumień (były to zarówno strajki chłopskie, jak i brutalnie dławione rozruchy w aglomeracjach przemysłowych), a także miejsce nieustannego konfliktu najsilniejszych partii: centroprawicowej i socjalistycznej.

Na początku 1936 roku rozpoczęła się w Hiszpanii reforma rolna, która napawała ludzi nadzieją na lepszą przyszłość (wielu z nich żyło wizją socjalistycznej utopii), ostatecznie jednak wiodła większą część hiszpańskiej wsi ku chaosowi, podczas gdy w rządzie grupy sympatyzujące z faszystami przygotowywały się do antydemokratycznej rebelii. W maju 1936 roku premier Santiago Casares Quiroga ogłosił, że rząd hiszpański wstąpił na ścieżkę wojenną przeciwko faszyzmowi. Deklaracja ta nie tylko wzbudzała niepokój w kręgach umiarkowanych, ale także nie miała pokrycia w rzeczywistości – rząd bowiem ani nie chciał, ani nie miał dosyć siły, by stanąć do walki. Tymczasem jednak siły solidaryzujące się z faszystami i nazystami formowały swoje szeregi nieco na peryferiach, a zatem poza Madrytem, który pozostawał politycznym centrum: generał Mola formował szyki w Maroku, natomiast generał Franco czekał ze swoimi wojskami na Wyspach Kanaryjskich.

18 lipca 1936 roku wojsko objęło kontrolą całe terytorium hiszpańskiego Protektoratu w Maroku, a rebelianci oddali się pod komendę generała Franco, który zaprowadził stan wojenny na Wyspach Kanaryjskich i wygłosił odezwę do narodu, stwierdzając, że u podłoża buntu leży pragnienie wydobycia kraju z „anarchii” i „bezprawia”. W całym kraju rozpoczęły się rebelie. Organizacje polityczne i związkowe zajęły się przede wszystkim administracją państwa, tak by zapobiec całkowitej zapaści Hiszpanii, a także skupiły się na tworzeniu oddziałów, które stawiłyby skuteczny opór rebeliantom. Dodatkowo załączkiem regularnej armii Republiki stały się milicje robotnicze. Nie było to jednak wystarczające, gdyż wkrótce okazało się, że rządy Mussoliniego i Hitlera zgodziły się na udzielenie pomocy zbrojnej Falandze, o którą generał Franco zabiegał w Berlinie i w Rzymie<sup>1</sup>. Dodatkowymi siłami w tej wojnie były bojówki anarchistyczne związane przede wszystkim z obszarami wiejskimi. Szacuje się, że w hiszpańskiej wojnie domowej zginęło sto pięćdziesiąt tysięcy ludzi (historycy uznają jednak tę liczbę za „ostrożną”), nie wliczając w to trzydziestu tysięcy rozstrzelanych podczas tak

<sup>1</sup> Najbardziej znanym efektem tej współpracy zbrojnej było zbombardowanie miasta Guernica w 1937 roku na rozkaz generała Moli, które zainspirowało Pabla Picassa do namalowania słynnego obrazu *Guernica*, znajdującego się obecnie w Muzeum Królowej Zofii w Madrycie.

zwanego „mściwego pokoju”, czyli już po 1 kwietnia 1939 roku, który wyznaczył nową erę w historii Hiszpanii – początek dyktatury generała Francisco Franco.

## O gatunku

Jeden z najważniejszych badaczy gatunków filmowych, Rick Altman, pisał, że:

Proces, który nastąpił w trzecim ćwierćwieczu XX stulecia – ponowne odrodzenie badań genologicznych skoncentrowanych [...] na kategorii mitu – sprawił, że bardzo trudne stało się myślenie o gatunkach w jakikolwiek inny sposób niż jako o trwałych przejawach fundamentalnych i niezmiennych ludzkich trosk (ALTMAN 2012: 136).

Korzystając z nomenklatury Altmana, można powiedzieć, że rozpoznanie w filmach znanych „ludzkich trosk”, które utożsamić możemy z tematem, umożliwia widzom określenie gatunku, co z kolei znacznie ułatwia przyjęcie perspektywy oraz oczekiwań względem oglądanego obrazu. Tematyka wybranych tu filmów przywodzi na myśl kategorię kina wojennego, natomiast ich skłonność do wywoływania odczucia grozy łączyłaby je z horrorem. Warto więc zwrócić uwagę na to, o czym pisze Anita Has-Tokarz w książce na temat horroru w literaturze współczesnej i filmie::

Odrębną orientacją artystyczną właściwą dla horroru postnowoczesnego jest skłonność twórców do hybrydyzacji, która stanowi szczególną postać synkretyzmu gatunkowego. Z hybrydyzacją mamy do czynienia wówczas, kiedy w danym tekście dochodzi nie do fuzji odmiennych konwencji gatunkowych, lecz do ich zmieszania. Efekt skrzyżowania dotyczy gatunków odległych, które nie były dotąd integrowane bądź łączono je rzadko. Chodzi tu nie o proste, harmonijne zespolenie, lecz taki rodzaj fuzji, która wywołuje u odbiorcy odczucie kuriozalnej nieprzystawalności połączonych elementów (HAS-TOKARZ 2010: 121).

W przypadku horroru ta „kuriozalna nieprzystawalność” może potęgować odczucie grozy. Bez wątpienia każdemu z analizowanych na potrzeby tego rozdziału filmów można nadać odpowiadającą mu (hybrydyczną) etykietę gatunkową. *Kręgosłupowi diabła* najbliżej do horroru, *Labirynt fauna* jest dramatem fantasy, natomiast *Hiszpański cyrk* to melodramat z elementami grozy i groteski. Wymienione tytuły można również połączyć zgodnie z kluczem Altmana, który uważa, że „aby gatunek dało się rozpoznać, składające się na niego filmy muszą współdzielić zarówno temat, jak i strukturę” (ALTMAN 2012: 77). Jako zmiennych charakteryzujących ten sam gatunek Altman używa tu również terminów „semantyka” i „składnia”. Jak zaznaczono na początku, wybrane filmy łączy głównie tematyka: każdy z nich oscyluje wokół hisz-

pańskiej wojny domowej, chociaż przedmiotem zainteresowania twórców były jej zupełnie odmienne etapy (akcja *Kręgosłupa diabła* rozgrywa się podczas wojny, *Labirynt Fauna* – kilka lat po jej zakończeniu, skupiając się nie na jej przebiegu, a na konsekwencjach, natomiast na *Hiszpański cyrk* składają się trzy różne plany czasowe, z których tylko pierwszy rozgrywa się podczas wojny). Czy właściwe jednak byłoby nazwanie każdego z tych obrazów „filmem wojennym”? Poniekąd tak, gdyż, cytując Altmana:

Perspektywa semantyczno-syntaktyczna [...] opiera się na założeniu, zgodnie z którym etykietami gatunkowymi opatruje się kategorie wywodzące się z dwóch różnych źródeł. Czasem odwołujemy się do terminologii gatunkowej, ponieważ wiele filmów podziela te same podstawowe części składowe (do takich elementów semantycznych mogą należeć wspólne tematy, wątki, kluczowe sceny, typy postaci, rekwiizyty czy charakterystyczne ujęcia i dźwięki). W innych wypadkach dostrzegamy związki gatunkowe, ponieważ w pewnej grupie tekstów wymienione wyżej części składowe organizowane są w podobny sposób (łączy je wówczas takie właściwości syntaktyczne, jak struktura fabuły, typ związków między postaciami, albo technika montażu obrazu i dźwięku) (ALTMAN 2012: 214-215).

Etykieta „film wojenny” nadana trzem wybranym przykładom zawiera w sobie zatem przede wszystkim wspólny temat (wojna domowa i jej wpływ na mieszkańców kraju), podobne wątki i typy postaci czy elementy struktury fabuły (w każdym z filmów najważniejsza jest postać dziecka i to jego perspektywa determinuje opowieść). Wszystkie te filmy unikają również realistycznej estetyki ukazywania konfliktu, przedkładając nad nią elementy fabularne, a ich twórcy unikają również realistycznego sposobu ukazywania konfliktu, w zamian wybierając konwencję baśniowości, rozbudowaną metaforę czy estetykę karnawału.

### Semantyczno-syntaktyczne elementy wspólne

Warto więc prześledzić elementy wspólne trzech wybranych filmów, czyli *Kręgosłupa diabła*, *Labiryntu fauna* i *Hiszpańskiego cyrku* i raz jeszcze podkreślić, że podstawowym dla nich elementem wspólnym jest refleksja na temat wojny domowej. Wydarzenia w *Kręgosłupie diabła* Guillermo del Toro rozgrywają się podczas wojny, natomiast akcja *Labiryntu fauna* rozpoczyna się w 1944 roku w Hiszpanii. Obraz kraju, w którym „wojska frankistowskie wyniszczają resztki partyzanckich oddziałów, walczących w imię obalonej Republiki – łączy się tutaj z baśnią o zagubionej księżniczce” (ALEKSANDROWICZ 2012: 165). Życie dziewczynki zostało zdeterminowane przez obecność w nim ojczyzna, bezwzględного kapitana Falangi, a przeżywane przez nią przygody

w magicznym, równoległym świecie można interpretować jako metaforę grozy, jaka panowała w społeczeństwie Hiszpanii zarówno w trakcie wojny, jak i po jej zakończeniu. Z kolei dla głównego bohatera *Hiszpańskiego cyrku* Álexa de la Iglezii wojna domowa jest traumą (stracił wtedy ojca, będącego dla niego największym autorytetem), która naznaczy jego postępowanie w dorosłym życiu. Każdy z tych filmów można nazwać również swego rodzaju historią inicjacyjną, gdyż świat przedstawiony widziany jest w nich z perspektywy dzieci, które zmuszone były przedwcześnie dojrzeć.

### ***Kręgosłup diabła***

Głównym miejscem akcji filmu del Toro jest sierociniec prowadzony przez parę, jak się później okaże, sympatyzujących z siłami republiki opiekunów. Protagonści filmu to grupka chłopców, antagonistą zaś jest tu bezwzględny, brutalny Jacinto – mężczyzna około trzydziestki, będący dawnym wychowankiem tego samego ośrodka, który marzy o wykradnięciu należącego do opiekunów złota, by w ten sposób wzbogacić się i wyjechać na południe Hiszpanii. Po pewnym czasie okazuje się, że ma on na sumieniu zbrodnię, a duch jednego z wychowanków, którego zabił, błąka się po całym ośrodku, czekając na odpowiedni moment do zemsty.

Wojna w tym filmie potraktowana jest w kategoriach opozycji, której elementy można nazwać mikrohistorią i makrohistorią. Mikrohistoria to wydarzenia związane z mieszkańcami sierocińca – ich życie codzienne, problemy, dziecięca nieświadomość wobec grozy wydarzeń rozgrywających się w kraju oraz konieczność stawienia czoła bezwzględnemu Jacinto. Makrohistoria to wojna domowa, która w pewnym momencie wdziera się również za mury ośrodka pod postacią pocisku wbijającego się w ziemię podwórka i staje się dla wychowanków rodzajem magicznego totemu. Uczestnikami wojny na poziomie makrohistorii są republikanie, falangiści i anarchiści, natomiast na poziomie mikrohistorii swoją wojnę prowadzą młodzi chłopcy i opętany myślą o ukrytym złocie Jacinto, a w kontekście filmowego obrazu del Toro to ten konflikt wydaje się mieć większe znaczenie. Co więcej, w pewnym momencie między wychowankami a Jacinto wywiązuje się bitwa, która przywodzi na myśl jedną z najsłynniejszych scen *Czasu Apokalipsy* Francisca Forda Coppoli (będącego jednocześnie jednym z najważniejszych filmów wojennych w historii kina). Otóż Jacinto najpierw podpala sierociniec – wskutek czego giną opiekunowie i kilku chłopców – a następnie ucieka, by wrócić do tego miejsca ponownie w towarzystwie dwóch osiłków. Gdy chłopcy spostrzegają przez okno na horyzoncie samochód swojego oprawcy, by zaznaczyć gotowość do

walki o swoje terytorium, włączają głośną muzykę. W tym wypadku nie jest to co prawda, jak w *Czasie Apokalipsy*, *Walkiria* Wagnera, którą amerykańscy żołnierze straszili Wietnamczyków, a utwór *Recordar* w wykonaniu ówczesnej wielkiej gwiazdy muzyki – Imperio Argentiny. Reżyser uzyskuje tu jednak podobny efekt, a muzyka spełnia – korzystam z terminologii Michela Chiona – funkcję anempatyczną: charakter muzyki pozornie nieprzystający do ukazywanych scen pozwala spojrzeć na nie z nieco innej perspektywy (CHION 1994: 8) – mikrohistoria ze swoją wojną ukazana zostaje tu w sposób, który utwierdza w przekonaniu, że są one równie podniosłe i ważne jak wojna domowa rozgrywająca się poza granicami ośrodka. Guillermo del Toro buduje w ten sposób również atmosferę grozy.

Antonio Lázaro Reboll uważa natomiast, że mikrokosmos sierocińca jest bezpośrednią alegorią dla hiszpańskiej wojny domowej, podczas gdy opiekunowie, Carmen i Casares, mogą być interpretowani jako symbole upadającego świata i przegranej sprawy z powodu swoich fizycznych ułomności (amputowanej nogi u kobiety oraz impotencji w przypadku mężczyzny), podczas gdy Jacinto uosabia siłę i skłonności do przemocy rodzącej się faszystowskiej Hiszpanii (LÁZARO REBOLL 2012: 259).

W *Kręgosłupie diabła* można wyodrębnić trzy podstawowe źródła grozy: pierwszym z nich jest brutalny opiekun, drugim – pojawiający się duch zabitego przez niego chłopca, natomiast trzecim – wspomniany powyżej pocisk, stanowiący tu obrazową metaforę wojny. Tej samej nocy, gdy Jacinto zabija jednego z wychowanków, na podwórko sierocińca spada pocisk przypadkowo zrzucony z jednego z przelatujących nisko samolotów. Pocisk nie eksploduje, ale nie zostaje też usunięty – przez wiele dni jest namacalnym świadectwem wydarzeń wojennych dziejących się wtedy poza murami sierocińca i wielu chłopców uważa, że pewnego dnia na pewno wybuchnie. Tym, co spowodowało zagładę miejsca, nie okazał się ostatecznie pocisk, a jednak jego obecność napawała grozą młodszych mieszkańców sierocińca, a starszym przypominała o tym, że nawet za zamkniętymi murami, ze swoimi politycznymi inklinacjami, nie mogą czuć się bezpieczni. Przestrzeń tego osobliwego domu dziecka wydaje się być jednocześnie modelową przestrzenią horroru postmodernistycznego, zgodnie z tym, co w swojej książce na temat kina i literatury grozy napisała Anita Has-Tokarz:

Za sprawą twórców dekady lat siedemdziesiątych i okresu następnego horror przetransportowany został do familiarnego mikroświata. Groza nie jest już generowana w scenerii spowitych mgłą zamków, ale wewnątrz rzeczywistości na pozór spokojnej, która kryje w sobie obłądne i perwersyjne tajemnice (HAS-TOKARZ 2010: 115).

### *Labirynt fauna*

Wydarzenia przedstawione w filmie rozgrywają się już po hiszpańskiej wojnie domowej, a ich głównymi bohaterkami są dziewczynka i jej matka, która wkrótce urodzić ma dziecko kapitanowi Falangi. Zakończony kilka lat wcześniej konflikt zbrojny ma jednak swoje pokłosie w postaci zmiany ustroju na dyktaturę, a także trwających walk partyzantów z wojskami frankistowskimi. Co więcej, pamięć o nim jest wciąż żywa i bolesna. Pewnego dnia mała Ofelia zostaje zwabiona do kryjówki tytułowego fauna, który wyjawia jej prawdziwą tożsamość: tak naprawdę jest księżniczką Moanną i może wrócić do swojego królestwa. Wcześniej jednak faun ma dla niej kilka niebezpiecznych zadań, którym musi sprostać zanim rozpocznie się pełnia księżyca.

W tym filmie Guillerma del Toro ponownie wyróżnić można trzy podstawowe źródła grozy. Pierwszym z nich jest atmosfera partyzanckiej wojny i strach, jaki odczuwają wszystkie osoby powiązane z walkami. Drugim jest postać kapitana – bezwzględny i cyniczny, który z podobną brutalnością traktuje swoich politycznych przeciwników, jak i rodzinę. Trzecie źródło grozy to bestie zamieszkujące równoległy, fantastyczny świat, w którym Ofelia ma do wykonania misję powierzoną jej przez fauna. Joanna Aleksandrowicz umieszcza jedną z tych postaci w silnie tradycyjnym kontekście, przyrównując ją do wizerunku Saturna z obrazu Francisca Goi. Twórczość malarza od lat jest w Hiszpanii niemal synonimem grozy, gdyż jest on autorem cykli rycin, takich jak *Okropności wojny*, czy serii grafik *Sny*, potępiającej ludzkie dziwactwa, ekstrawagancje i wady. Saturn według Aleksandrowicz to:

[...] czarna przepaść otwartych ust, zaciśnięte kurczowo, zakrwawione dłonie, wytrzeszczone, dzikie oczy, twarz, która zatracą swoje człowieczeństwo w niepohamowanej destrukcji, w zwierzęcej żarłoczności, nadludzkiej sile. Zanim namalował go Goya, był prastarym italskim bogiem, identyfikowanym przez Rzymian z Kronosem – najmłodszym z greckich Tytanów. Uważano, że w bardzo dawnych czasach przybył do Italii z Grecji, gdy Zeus zrzucił go z tronu i wygnał z Olimpu. Osiedlił się wtedy na Kapitolu. Mówiono, że panował nad całym zachodnim basenem Morza Śródziemnego i że było to panowanie szczęśliwe (ALEKSANDROWICZ 2012: 162).

Badaczka zauważa jednocześnie, że *Saturn* Goi „stanowi raczej przerażającą artystyczną wizję niż precyzyjną ilustrację mitu” (ALEKSANDROWICZ 2012: 162), gdyż inaczej niż w znanym podaniu, dziecko pożerane przez ojca jest już dorosłe. U del Toro pojawia się natomiast przedziwna kreatura pożerająca latające dobre duchy, które oczodoły umieszczone są na wewnętrznej stronie dłoni, a którą do życia obudzi Ofelia,



lekceważąc przykazania fauna. Skojarzenie z malarstwem Goi może być bez wątpienia uznane za czynnik potęgujący poczucie grozy.

Antonio Lázaro Reboll w swojej książce o hiszpańskim horrorze zgadza się z teoriami Adama Lowensteina i pozwala wybrzmieć narodowym traumom w wyjątkowo wymowny sposób. Konwencja filmów umożliwia bowiem podkreślenie grozy wydarzeń historycznych za pomocą środków formalnych, jak konwencja czy estetyka (LÁZARO REBOLL 2012: 262). Historia Ofelii, którą sam del Toro określił jako „mroczną bajkę o wyborze”, to opowieść, w której to bohaterka stanąć musi przed wyborem między pozostaniem w realnym świecie lub poddaniem się magii tego równoległego, fantastycznego. Lázaro Reboll dodaje jednak, że w tym filmie mamy do czynienia również z przepełniającym grozą „instytucjonalnym brakiem wyboru, jakim jest faszyzm” (LÁZARO REBOLL 2012: 262).

### *Hiszpański cyrk*

Akcja tego filmu rozgrywa się w 1973 roku, ale, jak zostało wspomniane na początku, wojna domowa naznaczyła traumą głównego bohatera – to w czasie wojny dzieje się również prolog historii. Film zaczyna się bowiem od sceny występów cyrkowych. Siedzące na widowni dzieci słyszą odgłosy samolotów, a numer wesołego klauna zostaje brutalnie przerwany wtargnięciem do cyrku żołnierzy republikańskich. Klaun (którego mały synek ogląda przedstawienie) zostaje wcielony do wojska i niemal z marszu dostaje rozkaz walki przeciwko wojskom frankistowskim, a na swoje nieśmiałe zapytanie, czy mógłby się najpierw przebrać, dostaje wymowną odpowiedź: „Pajac z maczetą – wystraszysz na śmierć tych bydlaków”.

Punkt ciężkości tej historii przeniesiony zostaje na syna klauna. Po latach, które jego ojciec spędził w więzieniu, obaj mają szansę na ponowne spotkanie. Podczas krótkiego dialogu okazuje się, że zawód klauna był w ich rodzinie przekazywany z pokolenia na pokolenia i syn, Javier, też chce w przyszłości rozśmieszać dzieci. Jednak, pozbawiony ojca, jest chłopcem wyjątkowo wrażliwym, dlatego też jego ojciec przykazuje mu, by nie był klaunem śmiesznym czy głupim, a smutnym, bo i tak już nigdy nie będzie mógł zaznać prawdziwego szczęścia, ani tym bardziej przekazywać go innym, a jedyne, co go wyzwoli, to zemsta. Tym, co w tej sekwencji wojennej jest szczególnie interesujące, jest fakt, że nie ma w filmie demonizowania tylko jednej strony konfliktu (jak się często dzieje w hiszpańskich filmowych obrazach wojny domowej, stygmaty-

zujących wojska Falangi). Klauna do swoich szeregów, w sposób dosyć brutalny i nieznoszący sprzeciwu, wciela wojsko republikańskie, równie „stanowcze”, co pokazywane zazwyczaj w zdecydowanie gorszym świetle wojska Falangi. Groza wojny według Álexa de la Igleсії jest zatem niestopniowalna i niezależna od frakcji.

Wojna jest tu naturalnie nie tylko traumą dla syna, ale również i dla ojca, wywodzącego się ze środowiska cyrkowego, które do pewnego stopnia przypomina Bachtinowski karnawał, określaną przez badacza mianem „świata na opak” codzienności – ściśle wyodrębnionym czasem, kiedy życie toczy się zgoła odmiennym od codziennego trybem, a nawet przybiera formy mu przeciwstawne (SKUBACZEWSKA-PNIEWSKA 2011: 18). Anna Skubaczewska-Pniewska zajmująca się zjawiskiem karnawalizacji zauważa jednak, że karnawałowy „światopogląd” sławi względność wszelkiej władzy i hierarchii (SKUBACZEWSKA-PNIEWSKA 2011: 18). Taką postawę wobec władzy uosabia w filmie partner wesołego klauna – on nie chce zostać zabrany przez żołnierzy, uważa, że powinni mu oni pozwolić wykonywać swoją pracę, ponieważ to „ta pieprzona wojna jest żartem, ale ja nie widzę w niej nic śmiesznego”. Wszyscy inni pracownicy cyrku poddają się jednak przybyłemu pułkownikowi. Z kolei trauma, jaką nosi w sobie całe życie smutny klaun, pcha go do psychopatycznych zachowań i zbrodni, co można, poniekąd za Bachtinem, uznać za przejaw mrocznego, wręcz tragicznego aspektu szaleństwa w grotesce. Bachtin wskazuje na groteskę modernistyczną i romantyczną, natomiast w postmodernistycznym kinie de la Igleсії ta teza sprawdza się również dobrze. Rosyjski teoretyk pisze również o maskach, które związane z radością zmian i zapewniające bezkarność, później ukrywają tajemnicę lub straszliwą pustkę, dokładnie tak, jak walczący w przebraniu klaun Álexa de la Igleсії.

## Podsumowanie

Reasumując, zarówno Guillermo del Toro, jak i Álex de la Iglelesia w analizowanych w niniejszym rozdziale filmach za punkt wyjścia biorą najważniejszy konflikt zbrojny dla współczesnej Hiszpanii: wojnę domową z lat 1936-1939. W każdym z nich wojna widziana jest z perspektywy dziecka, staje się również jednym z głównych źródeł grozy lub czynnikiem najsilniej ją determinującym. Jednocześnie oryginalne podejście do tematu – powiązanie wojny z baśniową narracją, konwencją grozy, czy nadanie jej cech karnawału – sprawia, że wszystkie trzy obrazy są bardzo nietypowym przykładem filmu wojennego.

## English summary

The chapter *Sources of Terror in Spanish Movies about the Civil War (1936-1939) on the Example of "The Devil's Backbone" and "Pan's Labyrinth" by Guillermo del Toro and "The Last Circus" by Álex de la Iglesia*, written by Marta Kaprzyk, aims at defining the sources of terror in the chosen movies about the Spanish Civil War (1936-1939). The analysis centres on three films that present the issue in an unconventional manner, distant from the popular aesthetics of realism, and treat the war as a pretext for complex narrations: *The Devil's Backbone* and *Pan's Labyrinth* by Guillermo del Toro and *The Last Circus* by Álex de la Iglesia. What connects these movies is the fact that the Civil War in Spain and the times of Francisco Franco's dictatorship are presented in each of them from the perspective of a child (however, the spectator is also familiarized with the perspective of adults). Moreover, all three movies share similar genre characteristics – of horror fiction or war film – which allows one to treat them as coherent research material. Nonetheless, the sources of terror can be found here in the themes (war, fear, aggression), the manner of depiction (childlike sensibility, association of war with Bakhtin's carnival, convention of a fairy tale, the use of music), and also in visual solutions (scenery, composition of settings).

## Źródła cytowań

ALEKSANDROWICZ, JOANNA (2012), *Pomiędzy płótnem a ekranem. Inspiracje twórczością Goi w kinie hiszpańskim*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

ALTMAN, RICK (2012), *Gatunki filmowe*, przekł. M. Zawadzka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

CHION, MICHEL (1994), *Audio-Vision. Sound on Screen*, New York: Columbia University Press.

DOMÍNGUEZ, ORTIZ ANTONIO, TUÑÓN DE LARA MANUEL, VALDEÓN BARUQUE JULIO (2007), *Historia Hiszpanii*, przekł. Sz. Jędrusiak, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.

HAS-TOKARZ, ANITA (2010), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

LÁZARO REBOLL, ANTONIO (2012), *Spanish Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

PŁONKA-SYROKA, BOŻENA, MAREK SZYMCZAK, RED. (2010), *Groza. Społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza Arboretum.

STOFF, ANDRZEJ, ANNA SKUBACZEWSKA-PNIEWSKA, RED. (2011), *Teoria karnawalizacji. Konteksty i interpretacje* (2011), Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.

# Piećto na Marsie. Horror a trójwymiarowa rewolucja w *Doom*

SZYMON PIOTR KUKULAK\*

Over the centuries, mankind has tried many ways of combating the forces of evil... prayer, fasting, good works and so on. Up until *Doom*, no one seemed to have thought about the double-barrel shotgun.

Terry Pratchett

## Wprowadzenie

Związki między grami FPS (*first person shooter*) a horrorem niewątpliwie istnieją. Fundacyjny dla „strzelanek” tytuł – *Doom* (ID SOFTWARE 1993A) – nie tylko wywodził się od gier, gdzie gracza się straszycło (wrogów należało unikać, nie zabijać), ale także sam łączył konfrontację z przeciwnikami ze starannie budowaną atmosferą alienacji i grozy, między innymi zmieniając balans między ilością potworów a ilością dostępnych premii na niekorzyść gracza tak, jak później czyniły to gry *survival horror*. Choć gra stała się eponimiczna dla gatunku<sup>1</sup>, z perspektywy dwóch dekad wspomniana jest w literaturze przedmiotu przede wszystkim jako przykład oszałamiającego sukcesu małej grupy nieznanych wcześniej twórców (którzy z dnia na dzień zostali milionerami) oraz jako kamień milowy na drodze do uczynienia komputerów osobistych konkurencyjną platformą w stosunku do dominujących wówczas konsol (MÄYRÄ 2008: 95). W obrębie gatunku główne dziedzictwo *Doom* stanowiły z kolei czysto techniczne nowości, które

\* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: skukulak@gmail.com

<sup>1</sup> Do końca lat dziewięćdziesiątych FPS-y określano (choćby w prasie branżowej) mianem „klonów *Dooma*”.

wprowadził ten tytuł, między innymi po raz pierwszy w historii gier komputerowych umożliwiając rozgrywkę wieloosobową – w trybie kooperacji lub *deathmatch* – czy też swobodne tworzenie modów (MÄYRÄ 2008: 112). Nieco rzadziej zwraca się natomiast uwagę na specyficzne dla *Doom* elementy konwencji gatunkowej.

Choć techniczna strona gry szybko stała się standardem w grach FPS, imitacji nie uległa formuła fabularna *Doom*, będąca odrębną i unikatową wówczas częścią składową jego sukcesu – horror, rzadko wspominany w kontekście gry, częściej łączonej z szerszą „kulturą grozy” (KRUSZELNICKI 2010: 65). Sięgnięcie do tej formuły (przynajmniej w tak wielostronny sposób) nie byłoby możliwe, gdyby nie postęp technologii 3D, jaki *Doom* wyznaczał (a właściwie: 2.5D, bo tak przyjęło się określać FPS-y, oferujące światy trójwymiarowe jedynie częściowo<sup>2</sup>). Można zapytać: dlaczego dopiero *Doom* otworzył takie możliwości?

Aby poddać grę analizie z punktu widzenia cech horroru, jakich mu przydano, należy rozpatrzeć osobno szereg odrębnych zagadnień. Najpierw omówione zostaną ramy gry, odziedziczone po poprzednich produkcjach, a w dalszej kolejności – jej fabuła. Następnie analizie zostaną poddane te cechy, które *Doom* rozwijał w stosunku do swoich poprzedników w sensie ilościowym – choć same w sobie nie wprowadzały one nowej jakości (jak wygląd tekstur). Wreszcie opisane zostaną cechy, które w momencie premiery *Doom* były dla tej gry zupełnie unikatowe, jak sposób oświetlenia plansz czy ich rewolucyjna architektura.

## Genealogia *Doom*. FPS-y wobec horroru

Ramy rozgrywki, czyli zasady gry i sposób prezentacji wirtualnego świata (w tym także elementy, które później pozwoliły sięgnąć po poetykę horroru), odziedziczył *Doom* po poprzednich produkcjach zespołu id Software<sup>3</sup>. Szczególnie istotne są tu trzy tytuły, bez zrozumienia specyfiki których nie sposób mówić o innowacyjności *Doom*.

<sup>2</sup> Generacja FPS-ów dwu-i-półwymiarowych oferowała trójwymiarowe środowisko gry (czyli pomieszczenia czy korytarze), lecz znajdujące się w nim obiekty (przeciwnicy czy elementy dekoracyjne, jak krzesła, donice, stoły) posiadały formę płaskich, animowanych odpowiednio bitmap (sprite'ów), jak to zostaje później wyjaśnione.

<sup>3</sup> W rozdziale mowa jest przede wszystkim o trzech postaciach – Johnie Romero, Tomie Hallu i Johnie Carmacku – pracujących wcześniej dla Softdisk pod własnym szyldem jako Gamer's Edge.

### *Doom* wobec *Hovertank 3D*. Czołgiem przez labirynt

Niezbędne w *survival horrorze* tempo akcji (oraz zasadniczą formułę rozgrywki) odziedziczył *Doom* po *Hovertank 3D* (ID SOFTWARE 1991A), stworzonym w oparciu o trójwymiarowy silnik graficzny Johna Carmacka. Gra posiadała już szereg cech horroru (jak wiele innych, starszych produkcji, często poza tym od horroru raczej dalekich – jak choćby platformówki z serii *Mario*), z punktu widzenia których sposób prezentacji środowiska gry był bez znaczenia: dwupodział świata (AGUIRRE 2002: 16) na sferę bezpieczną i niebezpieczną (czyli świat zewnętrzny i odwiedzane przez gracza obszary); labiryntowość eksplorowanej przez awatara przestrzeni, charakterystyczną dla gotycyzmu (IZDEBSKA 2002: 35), i zdominowanie tej ostatniej przez rozmaite monstra. *Hovertank 3D* nie był też pierwszą grą typu FPP (*first person-perspective*), bo tytuły używające tego trybu wizualizacji świata wirtualnego istniały już od ponad dekady – jak słynny *Battlezone* (ATARI 1980) – zaś ówczasie wiele z nich – jak choćby *Wing Commander* (ORIGIN SYSTEMS 1990) – znacznie przewyższało *Hovertank 3D* pod względem graficznym; przewaga ta okupiona jednak była zbyt powolnością rozgrywki na przeciętnym PC (niszczącą niezbędną dla horroru immersyjność) w skutek konieczności renderowania wielu trójwymiarowych brył (KUSHNER 2003: 67).

Carmack w *Hovetank 3D* zaradził temu problemowi poprzez radykalne uproszczenie środowiska gry, która „udawała” tylko, że ukazuje trójwymiarowy świat – pozwalając graczowi eksplorować (za pomocą czołgu) idealnie płaskie, „szcurze” labirynty. Każdego przeciwnika czy wyznaczonego do ewakuacji cywila reprezentowała płaska, animowana bitmapa (*sprite*), przez co jedynymi trójwymiarowymi bryłami na ekranie pozostawały jednokolorowe ściany (sufity i podłogi nie stanowiły realnych płaszczyzn, będąc tylko plamami koloru), spotykające się zawsze pod kątami prostymi. Dzięki takiej symplifikacji środowiska gry, użyta w *Hovertank 3D* technika renderowania (tak zwany *ray casting*<sup>4</sup>) zapewniła grze szybką pracę na domowych komputerach, przydając jej dynamiki niespotykanej wcześniej na tej platformie – i później cechującej także *Doom* (MÄYRÄ 2008: 101).

<sup>4</sup> W opisywanej metodzie (*ray casting*) szukana jest pierwsza przeszkoda, którą wzrok gracza winien napotykać pod danym kątem; każdej kolumnie pikseli na monitorze przypisany zostaje „pasek” tekstury na danej ścianie labiryntu (przeskalowany wedle dystansu). Pozwala to pominać przy rysowaniu kolejnych kadrów gry wszystkie elementy otoczenia aktualnie niewidoczne dla gracza, wielokrotnie skracając czas trwania renderingu.

### ***Doom* wobec *Catacomb 3D*. Magiem przez labirynt**

W tym samym roku, w którym powstał *Hovortank 3D*, John Carmack i John Romero stworzyli także *Catacomb 3-D: The Descent* (ID SOFTWARE 1991B), tym razem sięgając po sztafaż *fantasy* i zastępując postnuklearne labirynty *Hovortanka* mrocznymi lochami<sup>5</sup>. Pojawiły się jednak dwie ważne nowości: pierwszą były teksturowane (zwykle: ceglane) mury podziemi, jakie zastąpiły – pod wpływem pionierskiej gry cRPG *Ultima Underworld* (BLUE SKY 1992) – jednobarwne i estetycznie „neutralne” ściany korytarzy z *Hovortanka*; drugą stanowiła widoczna w dolnej części ekranu dłoń awatara – maga, miotającego zaklęcia. Obie te cechy miał przejąć *Doom*: pierwsza pozwoliła wprowadzić ponure dekoracje, ważne przy kreacji gotyckich przestrzeni (OLKUSZ 2010: 15), druga zwiększała immersyjność gry (KUSHNER 2003: 75) i unaoczniała bezbronność awatara, potęgując wrażenie osamotnienia we wrogim świecie – typowe dla horroru (OLKUSZ 2010: 59) – poprzez usunięcie „osłony”, jaką we wcześniejszych grach FPP stanowił zwykle kokpit wehikułu (gry tego typu były zwykle symulatorami), jak choćby w pierwszej grze z legendarnej serii *MechWarrior* (DYNAMIX 1989). Popularność *Catacomb 3-D* (o której świadczył popyt, odpowiedzią na który stały się trzy kolejne gry w serii, wydane w ciągu następnych dwóch lat<sup>6</sup>) była też ważnym czynnikiem z punktu widzenia rozwoju silnika gry, będącego praprzodkiem silnika *Doom* – bezpośrednie ogniwo w łańcuchu pokrewieństwa między tymi dwiema grami stanowiła jednak inna gra, zrealizowana w zupełnie w innej poetyce.

### ***Doom* wobec *Wolfenstein 3D*. Komandosem przez labirynt**

Najmłodszym i najsłynniejszym<sup>7</sup> z poprzedników *Doom* był *Wolfenstein 3D* (ID SOFTWARE 1992A), zastępujący sztafaż fantastyczny *Catacomb 3-D* – realistycznym (co utrzyma jego następcę, przynajmniej w ramach mimetycznych praktyk *military sci-fi*).

<sup>5</sup> Gra stanowiła formalnie kontynuację wcześniejszych produkcji dwuwymiarowych tych samych twórców, ale sprzed utworzenia id Software – gier *Catacomb* (GAMER'S EDGE 1989) i *The Catacomb* (GAMER'S EDGE 1991).

<sup>6</sup> Serię *Catacomb 3-D* kontynuowała trylogia: *The Catacomb Abyss* (GAMER'S EDGE 1992), *Curse of the Catacombs* (SOFTDISK 1993A) i *Terror of the Catacombs* (SOFTDISK 1993B). Wszystkie trzy gry powstały już bez udziału zespołu id, oparte o silnik pierwowzoru – nie odegrały zatem żadnego wpływu na stworzenie *Dooma*.

<sup>7</sup> Sukces *Doom* leżał m.in. w pionierskiej formule dystrybucji (*shareware*) forsowanej przez Scotta Millera.



Jak w poprzednich grach serii<sup>8</sup>, gracz wcielił się w amerykańskiego jeńca, pragnącego uciec z więziennej twierdzy nazistów, lecz ulepszony silnik Carmacka pozwolił przenieść tę fabułę w trzy wymiary i przesunąć akcenty z ucieczki na otwartą konfrontację.

Płaskie labirynty z teksturowanymi ścianami reprezentowały teraz nie lochy, lecz kolejne piętra szeregu hitlerowskich fortec (każdy epizod gry wiązał się z przedstawieniem innego zamku). O ile jednak pierwsza, tytułowa z nazistowskich twierdz w grze – właśnie ta, z której protagonista miał uciec – nawiązywała do okupowanych *châteaux* z amerykańskiego kina wojennego, nie wychodząc poza konwencję realistyczną, fortece z dalszych epizodów gry (począwszy od zamku Hollehammer) stanowiły już *loci horridi* za sprawą nazistowskich zombie, samą obecnością lokujących grę w poetyce horroru (HAS-TOKARZ 2011: 310). Na tym samym kolażu stylistyk ufundowane później zostały nie tylko kolejne części serii<sup>9</sup>, ale także – po dodaniu do powyższej mieszanki elementów militarnej SF – właśnie *Doom*.

Nie bez wpływu na *Doom* pozostało także zerwanie przez *Wolfenstein 3D* z umownym obrazowaniem przemocy, preferowanym przez Toma Halla i wyraźnym we wcześniejszych grach twórców z id, jak cukierkowy wręcz *Commander Keen* (ID SOFTWARE 1990), będący ich pierwszym komercyjnym sukcesem (jako pierwsza udana platformówka na PC; KUSHNER 2003: 58) i przez to naturalnym punktem odniesienia dla *Wolfenstein 3D*. Prezentowanie zakrwawionych zwłok przeciwników na ekranie – ludzkich i zwierzęcych – nie było wciąż standardem w grach i przysporzyło twórcom wielu kłopotów (w wersji na Nintendo musieli oni zastąpić agresywne owczarki wielkimi szczurami; KUSHNER 2002: 99), ale też podnosiło poziom realizmu gry. Naturalistyczne obrazowanie przemocy miał odziedziczyć *Doom*, jeszcze drastyczniejszy i zrywający przez to jeszcze bardziej radykalnie z odrealnioną estetyką poprzedzających go gier konsolowych, której ślady *Wolfenstein 3D* wciąż nosił.

<sup>8</sup> *Wolfenstein 3D* stanowił trzecią część serii, po prototypowej skradance *Castle Wolfenstein* (MUSE 1981) i jej kontynuacji *Beyond Castle Wolfenstein* (MUSE 1983). Plajta twórców obu gier sprawiła, że na początku lat dziewięćdziesiątych nikt nie rościł sobie praw do serii – id Software mogło ją wskrzesić bez ich wykupywania.

<sup>9</sup> Kontynuacją *Wolfenstein 3D* była *Spear of Destiny* (ID SOFTWARE 1992b) na tym samym silniku, wprowadzająca więcej elementów nadprzyrodzonych: celem było odebranie nazistom Włócznie Przeznaczenia, po czym awatar teleportowany był do Piekła, aby tam zmierzyć się z potężnym demonem (czyli podobnie, jak później w *Doom*). Dekadę później, okultystyczne wątki wyeksponowano też we wskrzeszającym serię tytule *Return to Castle Wolfenstein* (GREY MATTER 2001), gdzie antagonistą jest wskrzeszony przez nazistów Henryk Ptasznik.

## Przestrzeń i fabuła w *Doom*. Do piekła i z powrotem

Fabuła gry *Doom* jest nieco bardziej skomplikowana, niż w przypadku *Wolfenstein 3D*, co wynika między innymi z przyjęcia odmiennego modelu topografii świata gry: danemu epizodowi (sekwencji etapów) w *Doom* nie odpowiada już pojedyncza forteca, której piętra mogłyby odzwierciedlać kolejne poziomy; tutaj plansze odzwierciedlają już całe budynki (lub ich kompleksy), zgrupowane w trzech różnych „krainach” (odpowiadających trzem kolejnym epizodom). Dzięki temu uwypuklona zostaje dwupoziomowa struktura samej przestrzeni: w szerszym planie awatar eksploruje „zewnątrzną” (wobec odwiedzanych etapów) krainę, niczym w niektórych z ówczesnych gier RPG (tak zwany *overworld*) – podczas rozgrywki odkrywa natomiast, co kryją pojedyncze gmachy (poziomy). Przyjęcie takiej architektury wirtualnego świata (technicznie tożsamej, lecz fabularnie jaskrawo odmiennej od „zamkowego” modelu z *Wolfenstein 3D*) miało doniosłe konsekwencje dla recepcji świata gry, czemu warto się przyjrzeć, rozpatrując jej poziomy, epizody i punkty styku tych ostatnich.

### Poziomy w *Doom*. Topografia horroru

Topograficzne zgrupowanie etapów w obrębie pojedynczego epizodu jest w *Doom* szczególnie istotnie, ponieważ plany poziomów – widoczne już podczas eksploracji – wciąż stanowią układy czysto abstrakcyjne (nad utratą tej właśnie cechy przez współczesne FPS-y John Romero wciąż ubolewa; IGN 2013: 1:18:50-1:19:00). Sprawia to, że niezwykle trudno zidentyfikować je funkcjonalnie, na przykład: jako elektrownie (problem w *Wolfenstein 3D* nieobecny, bo poziomy określał tam sam tylko numer piętra). Taką identyfikację w *Doom* umożliwia jednak mapa krainy, widoczna w grze pomiędzy etapami – nie tylko pozwalająca graczowi śledzić postępy awatara, ale stanowiąca źródło wiedzy o odwiedzanych miejscach.

Dzięki mapie krainy (epizodu), każdy ulokowany w niej gmach (poziom) zyskuje unikatowe cechy, niewidoczne już podczas eksploracji bezpośredniej: widoczny z lotu ptaka zewnętrzny obrys i nazwę – w pierwszym epizodzie: zawsze deskryptywną, jak rafineria (*E1M3*<sup>10</sup>), centrum dowodzenia (*E1M4*) czy stacja komputerowa (*E1M7*). W efekcie gracz postrzega każdy poziom jako miejsce wyraźnie wyodrębnione ze

<sup>10</sup> Ponieważ *Doom* analizowany jest w tekście bardzo szczegółowo, zamiast zwyczajowej cytacji podawany jest każdorazowo poziom gry, do którego dany passus tekstu się odnosi. Użyto zapisu skróconego (numer epizodu i numer etapu, np. *E1M1* oznacza planszę *E1M1 Hangar*), nazwy opisowe rezerwując dla tekstu głównego.

świata gry i odróżniające się od pozostałych – niczym budynki w typowym horrorze miejskim, podobnie wyizolowane z zewnętrznej przestrzeni i pozbawione wzajemnych powiązań (HAS-TOKARZ 2011: 206). Takie rozwiązanie późniejsze FPS-y przyjęły jako coś naturalnego, sprowadzając je też na poziom niższy, czyli architektury samych map, zyskujących rys realistyczny – jak część poziomów w kolejnym po *Doom* wiodącym produkcie w gatunku, *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996), gdzie każdy etap odzwierciedlał już realistycznie hotel, kosmodrom czy oczyszczalnię ścieków (*Hotel Hell, Launch Facility, Toxic Dump*<sup>11</sup>). Fakt, że praktyki mimetyczne w *Doom* ograniczały się do nomenklatury etapów, zbliżał jednak tę ostatnią grę do poetyki horroru znacznie bardziej, ponieważ ubóstwo informacyjne wzmacniało wrażenie zagubienia.

Standardem stała się także idea topograficznego grupowania etapów przynależnych do jednego epizodu, jaką wprowadził *Doom*; niektóre późniejsze FPS-y umożliwiły wręcz swobodne przemieszczanie się między nimi (pionierski był tu zwłaszcza *Hexen* ze swym systemem hubów<sup>12</sup>). *Doom* nie pozwalał jeszcze graczowi na wybór kierunku podróży między etapami, narzucając mu ściśle liniowy porządek eksploracji. Ten ostatni okazał się jednak wyjątkowo zbieżny ze standardami horroru: po pierwsze, chaotyczna wędrówka przez daną krainę (bo nic nie tłumaczy sekwencji, w jakiej awatar odwiedza kolejne budynki) lepiej odzwierciedla typowe dla numinotycznych przestrzeni błądzenie (HAS-TOKARZ 2011: 200); po drugie, celem każdego epizodu jest nie tylko ucieczka, ale i całkowite uwolnienie danej krainy od monstrów (co byłoby niemożliwe, gdyby niektóre budowle dało się zwyczajnie pominąć), bez czego konfrontacja ze złem – obligatoryjna w gatunku – nie byłaby (w sensie ilościowym) zupełna.

### Epizody w *Doom*. Kosmiczna katabaza

Trzy krainy ukazane w trzech kolejnych epizodach *Doom* zasadniczo różnią się między sobą pod względem charakteru, co pozostaje w ścisłym związku z fabułą gry, czerpiącą z coraz to innych poetyk w miarę postępów gracza. W pierwszym epizodzie, *Knee-*

<sup>11</sup> W przypadku części przywoływanych FPS-ów zdecydowano się – z uwagi na nieodzowne często przytaczanie szczegółów – na podobne uszczegółowienie cytacji, jak w przypadku *Doom*. Zastosowano analogiczną formułę (nazwa poziomu kursywą; mowa zawsze o poziomach tej gry, której tytuł pada w zdaniu).

<sup>12</sup> Poziom-węzeł (ang. *hub*) stanowi rodzaj „przedpokoju” dla szeregu innych etapów, umożliwiając awatarowi przemieszczanie się pomiędzy nimi (w opozycji do liniowego modelu rozgrywki). Zwykle hub to przestrzeń „neutralna” w stosunku do etapów właściwych (jako przestrzeni grozy), lecz istnieją wyjątki. W *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995b) modelowy hub to Siedem Portali, skąd gracz musi wielokrotnie przejść na trzy inne poziomy, aby odblokować sobie drogę w innym miejscu, zdobywając przedmioty i odnajdując dźwignie (*Seven Portals*).

*Deep in the Dead*, awatar – kosmiczny żołnierz, czyli klasyczna figura dla *military science fiction* (prozy Roberta Heinleina czy Orsona Scotta Carda, lub też prawdopodobnie bliższego twórcom z id uniwersum *Warhammer 40,000*) – otrzymuje przydział do kolonii na marsjańskim księżycu Fobosie, gdzie odwiedza jej kolejne moduły (mapa widoczna po odnalezieniu wyjścia z każdego z nich ukazuje krater, wewnątrz którego rozlokowano poszczególne gmachy). Instrukcja do gry informuje, że jest to przydział karny: postać gracza zawiniła odmową ostrzelania cywili (ID SOFTWARE 1993B: 1), co sugeruje, że – jak w klasycznym horrorze – ingerencją czynnika nadprzyrodzonego niejako poprzedzają czysto ludzkie zbrodnie, w pewnym sensie domagające się kary (KRUSZELNICKI 2010: 107).

W przedakcji, we wspomnianej kolonii prowadzone są badania, mające na celu spięcie jej z bliźniaczą kolonią – na drugim księżycu Marsa, Deimosie – dzięki eksperymentalnej bramie międzywymiarowej. Gdy jednak bohater dociera na Fobos, wszyscy koloniści są albo martwi, albo „odmienieni”, a wokół pełno jest obcych stworów, które najpewniej wydostały się ze wspomnianego portalu (o stworach tych – szerzej w następnym podrozdziale). Los bliźniaczej kolonii jest nieznany, bo Deimos tajemniczo znika z marsjańskiego nieba, zanim bohater ląduje. Ekspozycję tę streszczono *in extenso*, aby wykazać, że do tego miejsca fabuła gry naśladuje jedynie „kosmiczny” horror (HAS-TOKARZ 2011: 37) w rodzaju filmu *Alien* w reżyserii Jamesa Camerona, którym twórcy gry się inspirowali (KUSHNER 2003: 100). Wszystkie wydarzenia w świecie gry mieszczą się do tego momentu w porządku racjonalnym, a ingerencji czynnika nadprzyrodzonego można się jedynie domyślać – co zmieni się później, wraz z poetyką gry.

W finale pierwszego epizodu protagonista przechodzi przez bramę międzywymiarową i trafia do siostrzanej kolonii na Deimosie – ją właśnie eksploruje w drugim epizodzie gry, *The Shores of Hell*, napotykając tam jednoznaczne oznaki, że obca inwazja miała „piekielny” charakter. W finale epizodu odkrywa, że marsjański księżyc nie znajduje się już w „ludzkim” kosmosie (co uniemożliwia mu powrót do domu), lecz w macierzystym wymiarze demonów. Tenże wymiar, zredukowany w grze do rozmiarów sporej równiny, stanowi arenę trzeciego epizodu gry, *Inferno* – dopiero w finale awatar powraca na Ziemię. Rozgraniczenie między „ziemskimi” i „piekielnymi” przestrzeniami jest o tyle istotne, że współgra ze sposobem, w jaki stylizowane są – w ramach epizodów – poszczególne etapy.

O ile nomenklatura i wygląd poziomów na Deimosie (poza dwoma przypadkami<sup>13</sup>) realizuje schemat znany już z Fobosa (czyli futurystyczne budynki, nazwane funkcjonalnie), o tyle przestrzeń w trzecim epizodzie konstruowana jest według innych wzorców: sięga po estetykę już nie „kosmicznego”, lecz „diabelskiego” horroru. Toponimy w Inferno – inaczej niż w obu marsjańskich koloniach – nie są już nazwami nowoczesnych budynków, ale tworzą dwie „demoniczne” podgrupy. Wygląd i nomenklatura większości lokacji piekielnych odsyła do „klasycznych” wizji infernalnych: starożytnej (Ereb [*E<sub>3</sub>M6*]), Dantejskiej (Limbo [*E<sub>3</sub>M7*], Dis [*E<sub>3</sub>M8*]) czy Miltonowskiej (Pandemonium [*E<sub>3</sub>M3*]); pewne detale świadczą przy tym, że korzystano z tych wzorców w wersjach już zapośredniczonych w popkulturze: tekstów Howarda Philipa Lovecrafta<sup>14</sup> i „piekielnych” kampanii z gry fabularnej *Dungeons & Dragons*<sup>15</sup>, inspiracji którą twórcy *Doom* nie ukrywali (KUSHNER 2003: 101). Druga podgrupa nazw na mapie Piekła odsyła z kolei do emocji negatywnych – bólu (*E<sub>3</sub>M4*) czy rozpaczy (*E<sub>3</sub>M2*) – sugerując, że wskazane lokacje są nimi niejako prześląknięte, w typowy zresztą dla horroru sposób; ponura niesamowitość wynika tutaj z narzucenia graczowi tezy, że możliwe jest „zapisanie się” w danym miejscu „dawnych zdarzeń, uczynków, myśli, cierpień, emocji, także zbrodni” (OLKUSZ 2010: 30). Buduje to wrażenie grozy na nowy sposób – i to zanim jeszcze gracz dotrze do danego etapu rozgrywki.

Zarysowane wyżej zróżnicowanie topograficzne epizodów podkreśla, do jakiego stopnia fabuła gry wpisuje się w typową dla horroru konwencję narracyjną. Klasyczna formuła dwuprzestrzeni, jakiej chciał użyć scenarzysta Tom Hall w pierwotnej wersji

<sup>13</sup> Wyjątek od tej reguły stanowią poziomy *Fortress of Mystery* i *Tower of Babel* – lecz etapy te nie reprezentują budynków, dla których kolonia stanowiłaby przestrzeń macierzystą. Forteca Tajemnic jest tajnym etapem, wyłączonym z normalnego porządku eksploracji; Wieża Babel jest powoli wznoszona przez demony – w miarę, jak gracz podróżuje przez wcześniejsze struktury (postępy w jej budowie są widoczne na mapie krateru).

<sup>14</sup> Pełna nazwa poziomu – *Mt. Erebus* – odsyła nie do greckiego pierwowzoru (oczywiście niebędącego górą), ale do antarktycznego wulkanu, odkrytego w 1841 roku przez Jamesa Rossa. Szczyt swą ponurą nazwą zawdzięczał po prostu statkowi Rossa (*HMS Erebus*), zaś jako „samodzielne” złe miejsce pojawił się dopiero w 1936 roku w klasycznej noweli Lovecrafta *W górach szaleństwa*, gdzie przygnębia swym widokiem fikcyjnych polarników, mających wkrótce odkryć Płaskowyż Leng, dawną siedzibę Starszych Istot (LOVECRAFT 1999: 183).

<sup>15</sup> Pandemonium i Limbo występują jako tak zwane Plany Zewnętrzne w (ówcześnie obowiązującej) kosmogonii systemu *Advanced Dungeons & Dragons*. Pandemonium w *AD&D* występuje jako nieskończony labirynt jaskiń, co lepiej odpowiada zawartości poziomu w *Doom*, niż stolica Lucyfera w *Raju utraconym*; brak również w grze jakichkolwiek śladów „uczłowieczenia” Szatana, jak u Milтона (ŁUSZCZYŃSKA 2003: 73).

historii kosmicznego komandosa<sup>16</sup>, została ostatecznie zastąpiona modelem trójdziel-  
nym: Fobos reprezentuje „bezpieczny” świat, do którego wdziera się Zło; Piekło jest  
przestrzenią nadnaturalną, którą Zło już włada; Deimos jest modelową realizacją  
Progu, łącząc cechy ich obydwu (AGUIRRE 2002: 20) – „uprowadzona” kolonia po-  
zostaje ludzkim tworem, przynależy jednak jednocześnie do przestrzeni Piekła. Z trój-  
podziałem świata współgra ściśle trójpodział fabuły, rozpadającej się na trzy wyraźnie  
odrębne całości, według epizodów: awatar wpraw odkrywa obecność zła (Fobos),  
później weryfikuje jego nadprzyrodzoną naturę (Deimos), aby wreszcie skonfronto-  
wać się z nim (Inferno) – czyli wedle modelu klasycznego dla horrorów.

### Zworniki. Zwycięstwo bez nagrody

*Doom* znajduje pewne punkty wspólne z klasycznym horrorem także poprzez zwroty  
akcji, do jakich dochodzi na styku epizodów, kiedy to przełomowe momenty fabuły  
są relacjonowane graczowi za pomocą plansz tekstowych (co wówczas wciąż było stan-  
dardem). Wiąże się one ściśle z fragmentacją historii, jaką przedstawia *Doom*.

Niezależnie od linii fabularnej gry jako całości, jej poszczególne całości, kiedy  
przyjrzeć im się z osobna, odtwarzają trzykrotnie klasyczny model Campbella – awatar  
w toku każdego epizodu od nowa schodzi do kolejnej Najgłębszej Groty (VOGLER  
2010: 14), której odpowiada pojedynek z finałowym przeciwnikiem danej krainy, po  
którym można będzie ją opuścić. Pojawia się tutaj jednak charakterystyczna dla hor-  
roru modyfikacja schematu Campbella, wedle której wiktoria nie przynosi wcale wy-  
zwolenia (AGUIRRE 2002: 21), co w grze oznacza niemożność powrotu na Ziemię (bę-  
dącą każdorazowo nagrodą wyczekiwaną przez protagonistę); zamiast tego zwycięstwo  
pozwala jedynie awatarowi udać się w miejsce jeszcze straszniejsze od właśnie odwie-  
dzonego – co można uznać za realizację schematu fabularnego nieudanej próby ucie-  
czki (AGUIRRE 2002: 24).

W tym świetle znaczący jest ironiczny charakter finału epizodu pierwszego: kiedy  
awatar wkracza w portal na Fobosie, gra nie kończy się od razu, lecz postać gracza zo-  
staje teleportowana do ciemnej komnaty pełnej wrogów, gdzie ginie (*EM8*). Nie

<sup>16</sup> W pierwotnej wersji fabuły, badania nad teleportacją prowadzone są nie na marsjańskich księżycach, a dwóch półkulach fikcyjnej planety Tei Tenga (gdzie „anomalie” są naturalnym fenomenem, powiązany – w typowy dla SF bełkotliwy sposób – z biegunami magnetycznymi globu). Szkic ten bliższy jest modelowi Campbella, bo awatar penetrować miał jedną z baz, potem – Piekło po drugiej stronie Bramy, wreszcie – drugą bazę (HALL 1992: 31).

tylko wyraźnie koresponduje to z „symboliczną” śmiercią w modelu Campbella (VOGLER 2010: 15), ale przede wszystkim stwarza wrażenie, że wydarzenia po drugiej stronie portalu rozgrywają się nie tyle w innym wymiarze, co po prostu w zaświatach (co znajduje swoje „fizyczne” potwierdzenie na płaszczyźnie fabularnej dopiero pod koniec epizodu drugiego).

Równie ironiczny wydźwięk ma zakończenie całej gry, której ostatnie kadry ukazują ziemskie wieżowce, oglądane po powrocie z Piekła – płonące w ogniu inwazji demonów. Globalny charakter tej napaści sprawia, że zagarnięcie marsjańskiej kolonii naraz wydaje się tylko skromną „wprawką” przed inwazją „właściwą”. Na pozór rozwiązanie to wydaje się kolejnym „podbiciem stawki” w grze zwaśnionych światów – stwarzając zarazem wygodny punkt wyjścia dla sequela<sup>17</sup>, co sugeruje tu motywację czysto marketingową – ale poetyka samej sceny jasno sugeruje, że chodzi tu o kolejną manifestację charakterystycznej dla klasycznego horroru bezradności protagonisty, którego zwycięstwo nie może być ostateczne.

## Estetyka w *Doom*. Z gwiazd na pustkowi Baator

Wrażenie zagęszczającej się wraz z postęпами gracza atmosfery grozy – powiązane ściśle z fabułą – współtworzone jest podczas rozgrywki poprzez wizualną odmienność grup etapów, przynależnych do różnych epizodów *Doom*. Równoległa ewolucja estetyki plansz w miarę rozwoju fabuły – od futurystycznej ku gotyckiej, jako tradycyjnie numinotycznej (KUCZYŃSKA 2003: 20) – daje się prześledzić na trzech płaszczyznach: wystroju, spektrum występujących lokalnie potworów i przedmiotów, jakie można znaleźć w danym miejscu. Tym aspektem gry warto przyrzeć się oddzielnie pod tym kątem.

<sup>17</sup> Zakończenie *Doom* stanowi punkt wyjścia dla sequela, *Doom 2: Hell on Earth* (ID SOFTWARE 1994), gdzie postać gracza musi obronić planetę przed inwazją demonów (ponownie podróżując do Piekła). Dopiero po dekadzie ukazał się kolejny w serii *Doom 3* (ID SOFTWARE 2004), stanowiący remake oryginalnego tytułu w konwencji survival horror. Po kolejnej dekadzie ukazał się sequel, czwarta gra w serii (ID SOFTWARE 2016).

## Wystrój. Gwiazda Śmierci, Nostromo i gotyk

Tekstury – pokrywające w *Doom* nie tylko ściany pomieszczeń, ale też podłogi i sufity (co w 1993 roku stanowiło, jak już wspomniano, istotną z punktu widzenia immersyjności gry nowość w stosunku do wcześniejszych FPS-ów<sup>18</sup>) – są ważnym elementem budowania w grze atmosfery. Znacznie szersza paleta naściennych deseni, niż w *Wolfenstein 3D*, nie tylko zwiększa realizm samej gry, ale również odbiera formule prezentacji jej środowiska resztkę umowności (IGN 2013: 4:10-4:15), przy okazji uniformizując estetykę plansz, należących do jednego epizodu<sup>19</sup>. Tekstury w *Doom* nie pełnią jednak roli wyłącznie informacyjnej – ich dyskretna ewolucja w miarę rozwoju fabuły uczestniczy w budowaniu atmosfery grozy.

Pomieszczenia etapów z pierwszego epizodu gry z reguły pokryte są teksturami z raczej neutralnego wachlarza industrialnego – według *Doom Bible*, inspirowanego estetyką Imperium z oryginalnej trylogii *Gwiezdnych wojen* i wnętrzami statków kosmicznych serii *Obcy* (HALL 1992: 14). Z czterech palet, pierwotnie planowanych dla pierwszego epizodu, wykreślono ostatecznie tę o stylizacji „demonicznej” (HALL 1992: 14), dzięki czemu – na początkowym etapie historii – cała przestrzeń, jaką odkrywa gracz, pozbawiona jest wciąż ewidentnych oznak piekielnej ingerencji. Główne elementy dekoracyjne stanowią na Fobosie rozmaite urządzenia – jak wielkie monitory, zwisające z sufitu drugiej komnaty hangaru (*ELM1*). Kreują one atmosferę grozy wyłącznie w oparciu o podobny mechanizm, jak część literackich horrorów, czyli poprzez epatowanie gracza faktem, że to właśnie oswojona technologicznie przez człowieka przestrzeń została – w sposób (jeszcze) niezrozumiały – niespodziewanie wyjęta spod ludzkiej kontroli, jakiej wcześniej podlegała (OLKUSZ 2010: 31).

W częściowo zasymilowanej przez demony kolonii na Deimosie, opisana wyżej estetyka industrialna zostaje już celowo przełamana z pomocą inkluzji piekielnej architektury – powyższa metoda budowy atmosfery grozy jest więc stosowana równolegle z inną, opartą o symbolikę satanistyczną i estetykę jawnie już infernalną. Na Deimosie wnętrza ziemskich baz o futurystycznym wystroju – symbolicznie zawłaszczane przez

<sup>18</sup> Nie oznacza to, że silnik *Wolfenstein 3D* na to nie pozwalał – po pewnych modyfikacjach, teksturowane podłogi i sufity pojawiły się w stworzonym właśnie na nim FPS-ie *Blake Stone* (JAM PRODUCTIONS 1992).

<sup>19</sup> Późniejsze gry FPS stosowały analogiczną zasadę dywersyfikacji tekstur, jak *Hexen II* (RAVEN SOFTWARE 1997) ze stylizowanymi paletami na potrzeby czterech łądów i epizodów zarazem (gotycka dla Blackmarsh, mezoamerykańska dla Mazaery, egipska dla Thysis, rzymska dla Septimus).



Piekło za pośrednictwem wszechobecnych pentagramów (według Toma Halla, kreślonych krwią zabitych żołnierzy; HALL 1992: 10) – sąsiadują z rozległymi sekcjami przestrzeni nieziemskiej: gotyckich lochów (dobudowanych przez demony; HALL 1992: 14) ze ścianami z zielonkawego kamienia lub czerwonej cegły, złotymi kandelabrami w miejscu elektrycznych lamp czy ozdobnymi symbolami okultystycznymi (w *Doom Bible* mowa wręcz o „demonicznych hieroglifach”; HALL 1992: 20, 21). Taka dialektyka rządzi estetyką wszystkich etapów Deimosy, zaś jej nieuzgadnialność wywołuje u gracza wrażenie dysonansu – analogicznie do stylistycznego eklektyzmu literackich przestrzeni numinotycznych jako jednego z aspektów labiryntowości, biorącego się „z ingerencji wielu generacji artystów” i „nałożenia się kilku stylów i trendów” (HAS-TOKARZ 2011: 198). Gra korzysta z tej idei – tyle, że style są z różnych światów.

Estetyka plansz w epizodzie trzecim (Inferno) wolna jest już od powyższej dwiowości – znikają bowiem „ziemskie” elementy, w całości ustępując miejsca infernalnej stylistyce. Ta ostatnia zyskuje zarówno na różnorodności, egzemplifikowanej przez wielobarwne pawilony Góry Ereba ( $E_3M_6$ ), jak i drastyczności – oczywiście również dla horroru typowej (HAS-TOKARZ 2011: 227). Interesujące są tu dwa jej przejawy; pierwszy to często eksponowane, okaleczone zwłoki – zarówno schwytyanych i torturowanych ludzi, będące przewodnim tematem estetycznym jednej z plansz ( $E_3M_4$ ), jak i demonów, ewidentnie „ukaranych” za przewinienia ( $E_2M_9$ ), co sugerować ma immanentne okrucieństwo piekielnego świata, jako kontrastujące ze zdrowszą proporcjonalnością winy i kary w świecie ludzkim. W efekcie, Inferno wydaje się graczowi „gorszą dzielnicą” Kosmosu, analogicznego tutaj do przestrzeni miejskich, różnicowanych w taki sposób w niektórych horrorach (OLKUSZ 2010: 29). Druga interesująca cecha infernalnej estetyki to elementy „organiczne” (piekielne windy Inferna przypominają rozciągliwe ludzkie kręgosłupy, zaś aktywujące ją przyciski – oczy; Tom Hall planował też umieszczenie w grze „żywych narządów na ścianach”; HALL 1992: 14), nawiązujące do typowej dla horroru wizji ciała jako „masy plastycznej”, którą można dowolnie modyfikować (HAS-TOKARZ 2011: 227).

Tekstury w *Doom* nie oddziałują jednak na gracza tylko na płaszczyźnie estetycznej. Fragment podłogi czy ściany o nietypowej barwie często okazują się czynnie zagrażać awatarowi jako element pułapki – zaraz po wyjściu z portalu na Deimosie wyższy poziom trudności nowego epizodu sygnalizuje się graczowi właśnie w ten sposób, zmuszając postać gracza do przejścia przez wycięty w kształt odwróconego krzyża otwór w szkarłatnym murze (tekstura wcześniej na Fobosie nieobecna); niepokojąco

jaskrawe ściany okazują się zadawać mu rany (*E2M1*). Jest to oczywiście przejaw klasycznej w horrorach animizacji przestrzeni (HAS-TOKARZ 2011: 196), uczący gracza podejrzliwości wobec wszelkich anomalii wokół – wpajając mu w ten sposób przekonanie, że przemierzany świat jest wobec niego wrogi.

### Przeciwnicy. Opętani, demony, cyborgi

Wachlarz przeciwników, jakich gracz napotyka w *Doom*, jest znacznie szerszy, niż w przypadku *Wolfenstein 3D*. Już tamten hołdował zasadzie, aby potężniejszych antagonistów ukazywać graczowi dopiero w dalszych etapach rozgrywki, jednakże znacznie mniejsza różnorodność wrogów sprawiała, że to dopiero *Doom* wprowadził wyraźne różnice w tym zakresie pomiędzy epizodami<sup>20</sup>. O rozmieszczeniu monstrów w *Doom* decydowała jednak bardziej złożona koncepcja – powiązana raczej z poetyką gry, niż z topografią jej świata.

Bazę na Fobosie zapełniają w większości dwa rodzaje przeciwników: chochliki i wrodzy graczowi Ziemianie, zwani „byłymi ludźmi [*former humans*]” (ID SOFTWARE 1993B: 13) lub „od-ludźmi [*de-humans*]” (HALL 1992: 30). O ile tych pierwszych gracz może uznać zrazu za „zwykłych” kosmitów (łatwość utożsamienia odtwarza ekranizacja gry; BARTKOWIAK 2005) i nie oni wprowadzają *explicite* niesamowitości, w przypadku tych drugich narzuca się skojarzenie z żywymi trupami (tym bardziej, że przed metamorfozą byli żołnierzami, co – jak wynika z wyjątkowości skrupułów protagonisty – implikuje amoralną brutalność; pasuje to do zombifikacji jako do procesu, który „ujawnia zwierzęcą naturę człowieka”; HAS-TOKARZ 2011: 310). Charakter tej metamorfozy instrukcja (ID SOFTWARE 1993B: 1) i *Doom Bible* (HALL 1992: 10) precyzują jako opętanie, również typowe dla horroru. Niemniej ten właśnie dobór wrogów na Fobosie wzbudza w graczu podejrzenie (bo jeszcze nie pewność) nadprzyrodzonej natury wydarzeń na obu księżycach, współtworząc „diagnostyczny” segment fabuły.

Pierwszą bezdyskusyjną manifestacją sił nadnaturalnych w grze jest konfrontacja awatara z parą „piekielnych baronów”<sup>21</sup>, strzegących międzywymiarowego przejścia na Deimosa (*E1M8*). W odróżnieniu od Fobosa, druga kolonia okazuje się wypełniona

<sup>20</sup> Tendencja ta rozwinęła się u spadkobierców gatunku, często wyznaczających korelację pomiędzy konkretnym epizodem gry a ekspozycją nowego rodzaju przeciwników, wcześniej nieobecnych – jak w *Hexen: Beyond Heretic*, gdzie na przykład stalkery żyły głównie na bagnach Shadow Wood (RAVEN SOFTWARE 1995b).

<sup>21</sup> Dwójka demonów w szkicu gry nosi miano Bruiser Brothers (HALL 1992: 11, 22), co stanowi aluzję do pary żółwi Hammer Brothers – emblematycznych przeciwników braci-hydraulików w sławnej *Super Mario Bros*.

pospołu (byłymi) ludźmi i demonami – lecz, co wymowne, wciąż niekoniecznie o typowo diabelskiej aparycji (jak w przypadku kakodemonów, których oczywistym pierwowzorem były beholdery z *Advanced Dungeons & Dragons*). Taka atrybucja wrogów stanowi krok komplementarny w stosunku do tego, jaki podjęto w sferze tekstur dla etapów drugiego epizodu – podkreśla ona hybrydowy charakter tej przestrzeni (w połowie ludzki, w połowie piekielny). Eksplorowane w trzecim epizodzie Inferno jest już oczywiście piekłem „w stanie czystym”, zdominowanym zdecydowanie przez demony – i przez to miejscem w całości już obcym i wrogim.

Kolejną istotną modyfikacją, oddalającą *Doom* od *Wolfenstein 3D*, jest możliwość zmuszenia monstrów do walki ze sobą (jeśli jeden z nich przypadkiem zrani drugiego), co ma podkreślać etyczny kontrast między światami demonów i ludzi, o jakim była już mowa. Inną wymowę ma stylizacja finałowych wrogów w poszczególnych epizodach: o ile para „piekielnych baronów” sprzed portalu na Fobosie (*E1M8*) zbrojna jest w magię, o tyle cyberdemon z Wieży Babel (*E2M8*) i pająkowaty strateg Piekła z Dis (*E3M8*) zbrojni są w ziemską broń – pierwszy w raketnicę, drugi w szybkostrzelny karabin; w obu przypadkach broń stanowi też rodzaj implantu. Choć cyborgizacja jest tu najpewniej śladem zarzuconego pomysłu (w dalszych epizodach awatar miał powrócić do Piekła, aby odzyskać skradzioną przez demony broń ludzkiego projektu; HALL 1992: 39), zarazem obraz ten nie tylko korzysta z typowej dla horroru wizji ciała jako podatnego na modyfikacje (HAS-TOKARZ 2011: 227), ale także sugeruje „złe pochodzenie” techniki jako takiej (KRUSZELNICKI 2010: 92) – nawiązując tym samym do poetyki zupełnie innego podgatunku, niż horror infernalny.

### Przedmioty. Artefakty ludzkie i nieludzkie

Postęp *Doom* w stosunku do *Wolfenstein 3D* widać również w rozszerzeniu wachlarza przedmiotów ukrytych w marsjańskich i piekielnych gmachach: broni, kluczy i premii<sup>22</sup>. W ramach każdej z tych trzech kategorii, *Doom* oferuje nie tylko więcej typów dostępnych przedmiotów, niż poprzednik, ale także w przemyślny sposób ogranicza

<sup>22</sup> Poza tymi trzema kategoriami przedmiotów, początkowo w *Doom* miały znaleźć się także demoniczne skarby (*Doom Bible* wlicza tu całe satanistyczne instrumentarium: demoniczne sztylety, rytualne naczynia na krew, „Nieświęte Bible” itp.; HALL 1992: 56) – ekwiwalent skarbów, jakie w *Wolfenstein 3D* gracz zbierał, krążąc po zamczysku nazistowskim, „kupując” za nie dodatkowe życia (w *Doom* nieobecne). Skarby ostatecznie z gry wycięto, gdyż John Romero uznał, że godzą w realizm rozgrywki (IGN 2013: 51:20-51:30).

ich dostępność w poszczególnych epizodach. O ile ograniczenie to było standardem jeszcze przed *Doom* – zwłaszcza w przypadku broni, której potężniejsze rodzaje rutynowo rezerwowano na późne etapy<sup>23</sup> – gra czyni zeń unikalny użytek, wręczając je we współtworzenie atmosfery grozy.

Specyficzną cechą przedmiotów w *Doom* – tak broni, jak i kluczy – jest to, że im dalej w grze są odnajdywane (czyli: w miarę zagłębiania się w przestrzeń piekielną), tym bardziej demoniczny posiadają charakter. W zakresie uzbrojenia na Fobosie awatar dysponuje jedynie zwyczajnym, „ludzkim” arsenałem, zbliżonym do znanego z *Wolfenstein 3D*: kastetem, pistoletem, strzelbą czy karabinem maszynowym; jedyne nowości w stosunku do poprzedniej gry id – rakielnica i piła łańcuchowa (wprowadzająca elementy estetyki *gore* i zapożyczona jawnie [KUSHNER 2003: 110] z filmu *Evil Dead II* w reżyserii Sama Raimiego) – pozostają zgodne ze *stricte* realistyczną stylizacją epizodu. Dopiero po wkroczeniu awatara do Piekła, w grze pojawia się broń prawdziwie futurystyczna – karabinek plazmowy i emblematyczny dla gry BFG 9000 – konwenująca z projektem demonicznych cyborgów, napotykanych w finałowych partiach drugiego i trzeciego epizodu; a że nie jest to kierunek przypadkowy, świadczą bronie usunięte z ostatecznej wersji gry, mające już czerpać wprost ze strefy okultystycznej (HALL 1992: 55).

Analogiczna wymiana estetyk dokonuje się w toku gry w zakresie kluczy, które w *Doom* cechuje nieobecna w *Wolfenstein 3D* wielość form – jako jedyna pozostałość pomysłu wprowadzenia do gry „questowych” przedmiotów<sup>24</sup>, odblokowujących kolejne lokacje (co później stało się standardem w FPS-ach, zbliżając je do przygodówek<sup>25</sup>). Znane z *Wolfenstein 3D* trójkolorowe klucze, zdobywane przez awatara na każ-

<sup>23</sup> Przykładem interesującym jest bezpośredni następcą *Dooma*, oparty o ten sam silnik *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995B), gdzie awatar kompletuje własną „broń ostateczną” (zależną od klasy postaci) w toku gry, zbierając jej trzy kolejne fragmenty na różnych etapach. Rozwiązanie to powtórzono w *Hexen II* (RAVEN SOFTWARE 1997).

<sup>24</sup> Przedmioty tego rodzaju miały znajdować się w *Doom*, na przykład drogę do laboratorium pierwotnie miała otwierać awatarowi odcięta ręka lokalnego naukowca, pomocna w oszukaniu czytnika linii papilarnych (HALL 1992: 10, 20). Scenę tę odtworzono później w ekranizacji gry (BARTKOWIAK 2005).

<sup>25</sup> Ewolucję widać w pokrewnej *Doomowi* serii *Hexen*, kiedy porównać pierwsze epizody obu gier w cyklu, opublikowanych z ledwie dwuletnim interwałem. Użycie przedmiotów questowych w pierwszym epizodzie *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995B) ogranicza się do zdobycia ognistej maski w Strażniku Ognia (*Guardian of Fire*), aby za jej pomocą odblokować ukryte przejście w Siedmiu Portalach (*Seven Portals*). Analogiczny epizod *Hexen II* pierwszym celem gracza czyni dostanie się do Czarnego Zamku, co angażuje nieporównywalnie większą ilość przedmiotów: z grobowca Lorica na Czarnych Bagnach (*Blackmarsh*) należy wydobyć kości tego ostatniego,

dej planszy i otwierające drogę do jej niedostępnych początkowo fragmentów, znajdują w *Doom* dwie alternatywne realizacje: w postaci magnetycznych kart dostępu na „ludzkich” etapach i świecących czaszek na etapach „piekielnych” – ta „wymiana” symbolizuje postępującą obcość eksplorowanych przestrzeni.

Podobna dwoistość cechuje premie, chociaż częściowo została zagubiona w toku prac nad *Doomem*: wśród pancerzy, obok dwóch typów „ludzkich” kamizelek kuloodpornych, jakie ostatecznie znalazły się w grze, kewlarowej i tytanowej (ID SOFTWARE 1993B: 20), obecna miała być także zbroja „demoniczna” (HALL 1992: 20) – w oczywisty sposób wykraczająca poza ramy sztafażu realistycznego i zarezerwowana na „piekielne” poziomy. Pokazuje to, że także w zakresie przedmiotów dokonuje się – w miarę rozwoju fabuły – dyskretne przejście od estetyki futurystycznej do gotyckiej, jako bardziej odpowiedniej dla horroru infernalnego.

### Oświetlenie w *Doom*. Widoczne i niewidoczne

Atmosfera grozy jest w *Doom* budowana również poprzez operowanie światłem, będącym w grze swego rodzaju nakładką na opisane wcześniej elementy estetyczne (otoczenie, istoty, przedmioty) – pionierską i nieobecną we wcześniejszych FPS-ach. Gra operuje nim na trzy odmienne sposoby: przez kontrastowanie zamkniętych wnętrz z otwartymi przestrzeniami, jaśniejszych wnętrz z ciemniejszymi, a także poprzez dynamiczną zmianę oświetlenia w reakcji na działania gracza. Wszystkie te sposoby warte są przybliżenia.

### Otwarte przestrzenie. Dzikie pustkowia, obce niebo

Obecność otwartych przestrzeni w *Doom* jest jedną z najbardziej uderzających różnic w stosunku do *Wolfenstein 3D*, z którego lochów nigdy nie widać nieba – często widocznego ponad dachami marsjańskich kolonii. Nie tylko czyni to poziomy bardziej realistycznymi, ale także stanowi graficzne spoiwo dla etapów przynależnych do jednego epizodu (podobnie jak opisane wcześniej tekstury), przypominając nieustannie

zmielić je we młynie na proch (*The Mill*) i wrzucić tenże do mikstury transmutacji w pracowni czarodzieja, aby dokończyć ją i użyć do przeobrażenia w miękkie drewno mitrylowej bariery, zasłaniającej podwodną niszę z upragnionym kluczem w zamkowej fosie (*Barbican*). Taka złożoność stała się później standardem.

graczowi, gdzie aktualnie znajduje się awatar. Rozwiązanie techniczne, które umożliwiło wprowadzenie nieba do gry<sup>26</sup>, jak również i powyższą zasadę ukazywania odmiennego krajobrazu dla każdego z epizodów, skopiowało wiele gier epoki 2,5D<sup>27</sup>. Różnice między poszczególnymi plenerami w *Doom* sprawiają, że niebo wykracza z roli spoiwa – jego celem jest potęgować alienację (IGN 2013: 8:00-8:10).

Tak jak poprzednio istotny jest sposób, w jaki pejzaże te ewoluują w toku gry. Nieboskłon Fobosa przypomina plener typu ziemskiego, co jest celowym pogwałceniem realizmu (przy średnicy rzędu kilkudziesięciu kilometrów, rzeczywisty Fobos nie może mieć atmosfery) – widnokrąg tworzą góry<sup>28</sup>, otaczające krawędź krateru, wewnątrz którego znajduje się kolonia. Ten krajobraz pustkowi – sam w sobie klasyczny dla horroru (OLKUSZ 2010: 40), a ponadto, typowo dla gatunku, zalesiony (OLKUSZ 2010: 41) i typowo mglisty (OLKUSZ 2010: 43) – ma współtworzyć atmosferę alienacji. Nie oddziałuje jednak tak przygnębiająco, jak w przypadku późniejszych lokacji.

Krawędź krateru na Deimosie reprezentuje znacznie surowszy krajobraz: szczyty gór, skaliste i ośnieżone, pod ciemnymi obłokami – istotną rolę w fabule odgrywa ich nienaturalny szkarłat, przypominający o zagadkowym losie księżyca. Po zstąpieniu awatara do Piekieł, obłoki zachowują tę samą dziwną barwę (wówczas staje się jasne, że właśnie dla Inferno jest ona charakterystyczna – dociera do gracza hybrydowy charakter poprzedniego pleneru, podkreślający retroaktywnie rolę Deimosa jako Progu), ale spod obcego nieba znika ostatni relikwyt swojskości, bo pierścien „ziemskich” gór zastępują czerwone szczyty o nienaturalnych kształtach – jeszcze ciemniejsze i bardziej monumentalne, a więc straszliwsze (HAS-TOKARZ 2011: 215). W ten sposób zróżnicowanie pejzaży w poszczególnych epizodach nie tyle przypomina o ramach fabularnych rozgrywki, co służy zagęszczaniu atmosfery w toku gry.

Nieprzypadkowy jest także sposób wykorzystania otwartych przestrzeni na samych mapach. Niebo zostaje celowo wyeksponowane przez rozmyślnie (IGN 2013:

<sup>26</sup> Pejzaż pozostaje nieruchomy, gdy gracz się porusza, a względny ruch zabudowań na tle horyzontu tworzy wrażenie, że ten znajduje się o wiele dalej, niż budynki. Trik ten wykorzystuje niemożność spoglądania w górę i w dół, wynikającą z metody renderingu – odległy krajobraz nie jest wcale półsfery, lecz prostokątną bitmapą.

<sup>27</sup> Przykładem może być *Heretic* (RAVEN SOFTWARE 1995A), rezerwujący odrębną barwę nieba dla etapów każdego z epizodów (hubów) – i to w sekwencji kolorów identycznej, jak w *Doom* (pod szarym niebem gracz przemierza Miasto Potępionych, stanowiące odpowiednik Fobosa; etapy drugiego epizodu ukazują czerwone obłoki, co przypomina nieboskłony Deimosa i Inferna; dopiero niebo ponad Kopułą D'Sparila ma inną, błękitną barwę).

<sup>28</sup> Plener widoczny na Fobosie to zniekształcone zdjęcie realnych chińskich wzgórz w okolicach Yangshuo.

2:05-2:15) umieszczenie wielkich okien na pierwszym poziomie pierwszego i drugiego epizodu (*E1M1*, *E2M1*) niedaleko punktów startowych, gdzie korytarze roją się od wrogów – gracz, wrzucony w nieznaną sobie przestrzeń, natychmiast zaczyna szukać wyjścia na zewnątrz, aby umożliwić awatarowi ucieczkę, ale nie może go znaleźć, bo (z wyjątkiem tajnych przejść) opuszczenie wnętrza jest uniemożliwione celowo (IGN 2013: 10:35-10:45). Taki stan rzeczy utrzymuje się przez cały epizod pierwszy<sup>29</sup> i większą część drugiego, za wyjątkiem finałowych etapów. Sugestia, utożsamiająca świat na zewnątrz z bezpieczeństwem, jest zabiegiem celowym (IGN 2012: 9:20-9:30), mającym przekształcić wirtualne gmachy w „domy złe” – miejsca budzące grozę w relacji do otoczenia na mocy charakterystycznej dla horroru inwersji (OLKUSZ 2010: 130).

Powyzsza atrybucja ulega czasem odwróceniu, przykładowo: gdy awatar pierwszy raz w grze wydostaje się na otwartą przestrzeń – po opadnięciu kurtyn, otaczających arenę walk z dwójką demonów, władających bazą na Fobosie (czego teatralna powolność podkreśla wagę momentu). Aby wkroczyć do portalu i ukończyć epizod, postać gracza musi pokonać rozległą równinę – gdzie przed przytłaczającym widokiem nic go nie osłania – i to właśnie odsłonięcie (przez kontrast z wcześniejszą, oszczędną ekspozycją nieba) wywołuje silne wrażenie grozy. Otwarte niebo Deimosy przytłacza gracza w analogiczny sposób podczas finałowej walki na szczycie Wieży Babel (*E2M8*). Wreszcie, plenery piekielne dokonują tego samego na samym początku epizodu trzeciego, gdzie piekielna winda niespodziewanie wynosi awatara do rozległego ogrodu o murach tak odległych i niskich, aby nic nie mogło mu przysłonić monumentalnego pejzażu Piekła (*E3M1*). Ograniczając akcję do samych tylko korytarzy, silnik *Wolfenstein* nie pozwalał generować poczucia alienacji w taki sposób<sup>30</sup>; *Doom* jednak wykorzystał możliwości, jakie otwierał przed nim postęp techniczny w zakresie silnika.

### Zróżnicowanie oświetlenia. Wrogowie w mroku, odwracanie uwagi

Ważną estetyczną innowacją w *Doom* była możliwość tworzenia przez projektantów gry jasnych i ciemnych pomieszczeń. W późniejszych grach FPS podobne zabiegi pozwoliły całej gałęzi tych gier na powrót do korzeni – czyli do „skradanek”, do jakich

<sup>29</sup> Wyjątek stanowi tajny etap *Military Base* (którego gracz nie ogląda, przechodząc grę „standardowo”).

<sup>30</sup> Było to technicznie możliwe, przy niewielkich modyfikacjach, jak pokazała stworzona na zmodernizowanym silniku *Wolfenstein 3D* gra *Rise of the Triad* (APOGEE SOFTWARE 1994). Ta ukazała się jednak w rok po *Doom*.

zaliczał się dwuwymiarowy *Castle Wolfenstein*<sup>31</sup>. Silnik *Wolfenstein 3D* nie stwarzał takiej możliwości, lecz silnik *Doom* – id Tech 1<sup>32</sup> – pozwalał już zmieniać jasność naściennych tekstur (tak zwany *lightmapping*), umożliwiając nie tylko dywersyfikację oświetlenia różnych komnat, ale także – poprzez skontrastowanie jasności sąsiadujących ze sobą płaszczyzn pokrytych tym samym deseniem – stworzenie prymitywnej iluzji światłocienia. Najczęściej wykorzystuje się ją do budowy realizmu, co było częste w grach epoki<sup>33</sup>: część korytarza w elektrowni jądrowej na Fobosie wydaje się zatem oświetlona przez lampy na ścianach (*E1M2*), a do ciemnej komnaty startowej na innym etapie wydaje się wsączać blask z rozświetlonego tunelu (*E2M7*). Budowa realizmu to jednak nie jedyny cel istnienia stref mroku w grze. W trzecim epizodzie ciemność staje się – w klasyczny dla horroru sposób (HAS-TOKARZ 2011: 217) – jednym z filarów atmosfery grozy. Przykładem może być *Limbo*, gdzie przemyślnie dobrane różnice jasności tekstur na ścianach i suficie stwarzają wrażenie emisji poświaty przez wszechobecne baseny szkarłatnej toksyny, przez co wyspa w kształcie pięcioramiennej gwiazdy wydaje się rzucać cień – odtwarzający, choć gwałcąc fizykę, na sklepieniu taki sam rysunek (*E3M7*).

Podobnie wykorzystywane są miejsca o podwyższonej jasności, sterującej – jak w typowym horrorze (HAS-TOKARZ 2011: 217) – uwagą gracza. Dzięki temu można było ukryć w mroku coś istotnego, umieszczając tuż obok bardzo jasny obiekt – aby stworzyć wrażenie „złośliwości” przestrzeni, kiedy gracz już tę celowość odkryje: oświetlona dekoracja na murze, zamykającym długi korytarz, może odwracać uwagę od drzwi poniżej, zlewających się w mroku w jedno ze ścianą i łatwych do przeoczenia (*E3M4*). Zróznicowane oświetlenie może również wymusić na graczu, aby zwrócił uwagę na przygnębiające dekoracje – czego przykładem ciemny korytarz w *Domu*

<sup>31</sup> Oświetlenie stanowiło już integralną częścią mechaniki gry *Thief: The Dark Project* (LOOKING GLASS STUDIOS 1998), choć uwzględniało je wcześniej wiele gier spoza gatunku FPS, jak choćby *Diablo* (BLIZZARD NORTH 1995).

<sup>32</sup> Silnik *Doom* ohrzczo tak retroaktywnie – mimo że wcześniej był licencjonowany pod inną nazwą na użytek gier *Hexen* i *Heretic* (RAVEN SOFTWARE 1995A, 1995B) – w momencie, kiedy id Software stworzyła już nowocześniejszy silnik, id Tech 2, na potrzeby *Quake* (ID SOFTWARE 1996) i później *Quake 2* (ID SOFTWARE 1997).

<sup>33</sup> Przede wszystkim FPS-y oparte o silnik Build, najbardziej znany dzięki *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996), gdzie ten sam efekt używany jest wielokrotnie do budowy dramaturgii, tak jak w chwili odnalezienia przez awatara monolitu z *Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka, rzucającego ostry cień na podłogę księżycowej groty (*Dark Side*). Z rozwiązań tych korzystały również siostrzane gry tego tytułu, oparte o ten sam silnik: *Shadow Warrior* (3D REALMS 1997) i *Blood* (MONOLITH PRODUCTIONS 1997). Podobne możliwości oferował ówczesnie silnik Jedi ze *Star Wars: Dark Forces* (LUCASARTS 1995) i silnik *Descent* (PARALLAX SOFTWARE 1994), oparty o odmienną metodologię redukcji czasu renderingu (niewymagającą rezygnacji z trójwymiarowych wrogów).



Bólu, złączony ze znacznie jaśniejszą komnatą rzędem okien; bijący z nich blask ma skłonić gracza, aby zajrzał do środka – i odkrył makabryczną galerię okaleczonych zwłok, niespełniającą poza tym żadnej innej funkcji ( $E_3M_4$ ).

Jak wcześniej tekstury, tak światło może w *Doom* nie tylko tworzyć atmosferę grozy, ale i stwarzać dla awatara realne zagrożenie: pośrednie lub bezpośrednie. Pierwsze odpowiada sytuacjom, gdy mrok uniemożliwia zlokalizowanie pobliskich wrogów – jak w Salach Potępionych, gdzie dopiero znalezienie noktowizora daje szansę przeżycia w wyciemnionym labiryncie ( $E_2M_6$ ) – co bardzo typowe dla horroru. Zagrożenie bezpośrednie stwarzać z kolei może światło ostre, sygnalizujące istnienie pułapek; jak opisane wcześniej fragmenty ścian i podłóg o dziwnej barwie, tak i ich fragmenty nietypowo oświetlone mogą okazać się groźne (przykładowo: szkarłatne świetlówki na suficie, wydające się oświetlać podłogę poniżej, okazują się ranić postać, gdy ta próbuje pod nimi przejść), co jeszcze potęguje podejrzliwość gracza wobec wszelkich anomalii w otoczeniu. Gdyby silnik *Doom* nie wniósł możliwości dywersyfikacji oświetlenia w labiryntach, wszystkie wyliczone praktyki nie byłyby możliwe.

### Dynamiczne zmiany oświetlenia. Pola siłowe, wywoływanie paniki

Oświetlenie różnych partii danego poziomu w *Doom* nie tylko nie jest równomierne, ale też nie zawsze pozostaje niezmiennie. O ile kontrolę nad oświetleniem odwiedzanych pomieszczeń w późniejszych grach często oddawano graczowi<sup>34</sup>, o tyle w *Doom* sytuacja jest odwrotna – to oświetlenie ma zdominować gracza, przypominając mu nagłymi zmianami, że nie ma żadnej kontroli nad przestrzenią, którą przemierza.

Naprzemienne wyciemnianie i rozjaśnianie tekstur pozwala w *Doom* stworzyć iluzję migającego lub pulsującego światła, co początkowo pełni tylko funkcje estetyczne, podnosząc realizm plansz; mrugające sekwencyjnie lampy korytarzowe tworzą wędrujący pierścień blasku, wydający się wskazywać awatarowi drogę ( $E_2M_7$ ), zaś chaotycznie migoczące świetlówki na ścianie sprawiają wrażenie zepsutych ( $E_2M_4$ ). W miarę postępów gracza efekt ten zostaje jednak wprzęgnięty w budowanie atmosfery grozy – analogicznie do światła o stałym natężeniu, kierując na przykład uwagę gracza ku drastycznym szczegółom wystroju, jak wspomniane już zwłoki „ukaranych” demonów w Fortecy Tajemnic ( $E_2M_9$ ).

<sup>34</sup> Dobrym przykładem jest *Doom Nukem 3D* (3D REALMS 1996), który już na pierwszym poziomie wręcz epatuje gracza możliwością zapalania i gaszenia światła we wszystkich pomieszczeniach odwiedzanych budynków przy Hollywood Boulevard, w tym: możliwością wyciemnienia sali kinowej (*Hollywood Holocaust*).

Pulsujące powoli światło może również stwarzać zagrożenie: albo pośrednie, kiedy awatar akurat toczy walkę – jak na Fobosie w elektrowni jądrowej czy laboratorium ( $E1M2$ ,  $E1M5$ ) – albo bezpośrednie, gdy w grę wchodzi pułapki – czego szczególnie interesującym przykładem są emitery niewidzialnego pola siłowego, zadające postaci rany, gdy ta przetnie jego płaszczyznę w niewłaściwym momencie ( $E2M2$ ). Najsilniej oddziałują na gracza jednak sytuacje, kiedy nagła zmiana jasności następuje wskutek wykonania jakiejś czynności przez niego samego – oczywiście jej celem jest wówczas wywołać panikę. Najczęściej polega to na nagłym wyciemnieniu otoczenia – po podniesieniu niebieskiej karty w oczyszczalni toksyn na Fobosie, światło w pomieszczeniu nagle gaśnie, zaś z ukrytej niszy za plecami postaci gracza niepostrzeżenie wychodzą demony ( $E1M3$ ), czego przerażającym efektem szczycił się John Romero (IGN 2012 22:25-35). Możliwy jest również scenariusz odwrotny – zalanie pokoju jasnym światłem w celu zdezorientowania gracza, jak dzieje się w strefie magazynowej po wzięciu jednej z kart dostępu, czemu towarzyszy analogiczny do wspomnianego wyżej atak zagubionych dusz – od strony, ku której awatar akurat zwrócony jest plecami ( $E2M2$ ). Sytuacje te – typowe zwłaszcza dla horroru filmowego – nie mogłyby zostać wyreżyserowane w FPS-ach bez użycia dynamicznego oświetlenia; dopiero id Tech 1 otworzył tę furtkę.

## Architektura plansz w *Doom*. Geometria strachu

Najbardziej widoczną różnicą między *Doom* i *Wolfenstein3D* wydaje się kształt map poszczególnych etapów, niebędących dłużej płaskimi labiryntami o prostopadłych ścianach, obojętnymi na poczynania gracza. Nowe możliwości, które w tym zakresie wprowadził id Tech 1, zostały wykorzystane – tak, jak estetyczna przewaga nad poprzednią grą id Software, opisana w rozdziale trzecim, i jak zmienne oświetlenie, opisane w rozdziale poprzednim – nie tylko do zwiększenia realizmu (a przez to immersyjności) gry, ale także do budowania atmosfery grozy. Przejawia się to inaczej, gdy przeanalizować: swobodę kształtowania otoczenia w *Doom* w poziomie i w pionie oraz nowe możliwości reagowania środowiska (a więc przemieszczania się pewnych jego elementów) na postępowanie gracza.

### Plan horyzontalny. Labirynty i areny

Porównując etapy *Doom* z tymi z *Wolfenstein3D*, jedną z najbardziej oczywistych różnic jest nieobligatoryjność kątów prostych między ścianami komnat w tej pierwszej –

cecha, którą przejęły szybko inne FPS-y epoki 2,5D, epatujące niejednokrotnie poziomami o najbardziej wyszukanych kształtach<sup>35</sup>. Także i tej swobody w modelowaniu map użyto w *Doom* do budowy atmosfery grozy – co widać, porównując etapy z różnych epizodów.

Prezentacja „ludzkich” wnętrz (kolonie na Fobosie i Deimosie) nie wymaga jeszcze ostentacyjnego korzystania z wymienionej swobody: częste są sale prostopadłościenne, spięte tylko ukośnymi korytarzami. Nawet skomplikowane układy ścian, wśród których gracz ma się zgubić, wykorzystują na Fobosie wciąż kąty proste – obecny jest tu tak klasyczny „szczurzy” labirynt (*E1M4*), jak i labirynt nietypowy, bo złożony z bliźniaczych, wciąż kwadratowych dziedzińców (*E1M6*). W miarę eksploracji Deimosa i później Piekła geometria poziomów staje się jednak coraz bardziej nieintuicyjna, abstrakcyjna – aż do granic klasycznej dla gotyckich przestrzeni amorficzności (HAS-TOKARZ 2011: 200). Poziomy coraz silniej opierają się próbom zrozumienia układu przez gracza, starając się nie tylko, aby pobłądził, ale także, aby odebrać mu nadzieję, że zasada konstrukcyjna w ogóle posiada racjonalny charakter. Przykładem jest plan jednego z piekielnych labiryntów – układu formacji skalnych, między którymi nie sposób się zgubić bez użycia automapy – który okazuje się na koniec układać w kształt ludzkiej dłoni, wywołując silnie schizofreniczne wrażenie (*E3M2*). odbija to szaleńczy lub irracjonalny rys „złych” przestrzeni w klasycznych horrorach (OLKUSZ 2010: 29), co współgra bardzo ściśle z brakiem deskryptywnych nazw dla piekielnych gmachów – wspomnianym już w rozdziale drugim – przez co, oglądane z bliska, zdradzają one charakter równie irracjonalny, jak sugerują to przypisane im toponimy.

Użycie ostrych kątów umożliwia także projektowanie poziomów w sposób nie tyle dla gracza konfundujący, co wobec niego otwarcie „złośliwy” – jak pokazują to areny finałowych pojedynków na Fobosie i w Piekło, stworzone na planie gwiazdy, odpowiednio: pięcio- i czteroramiennej (*E1M8*, *E3M8*). Taki układ nie tylko nie zapewnia awatarowi osłony przed o wiele potężniejszym odeń przeciwnikiem, ale perfidnie zachęca do ucieczki przed nim ku któremuś z wierzchołków areny. Aby jednak stamtąd móc następnie przedostać się do sąsiedniego ramienia gwiazdy (na przykład celem zebrania leżącej tam amunicji, gdy jej zabraknie), postać gracza nieuchronnie musi skrócić dystans do przeciwnika (często już zagrządzającego jej drogę) i wystawić się

<sup>35</sup> Przykładem może być jeden z poziomów „kosmicznego” epizodu *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996), którego plan okazuje się układać w kształt statku *Enterprise* (MENDOZA 1997: 127) w toku eksploracji (*Warp Factor*).

na coraz cięższe rany (strzał oddany z bliska zadaje w *Doom* większe obrażenia), co prowadzi do śmierci. Plan poziomu może stać się zatem ekwiwalentem pułapki – tego rodzaju, o jakim jeszcze w *Wolfenstein 3D* nie mogłoby być mowy.

### Plan wertykalny. Tunele i katedry, okna

*Wolfenstein 3D*, jak przed nim *Catacomb 3-D* i *Hovertank 3D*, oferował tylko labirynty płaskie – *Doom* był pierwszym FPS-em, dającym projektantom możliwość obniżenia lub podwyższenia sufitów i podłóg, owocując ogromną liczbą klasycznych dziś urozmaiceń.

Zaczynając od podłóg – wypiętrzenie ich fragmentów pozwalało umieścić w grze schody i tarasy, stanowiące urozmaicenie typowe dla gotyckich przestrzeni w horrorze (HAS-TOKARZ 2011: 199). John Romero przyznaje, że w *Doom* celowo epatuje się gracz tego typu ozdobnikami już na starcie – w pokoju przyległym do komnaty wejściowej hangaru w bazie na Fobosie (*ELM1*). Mechanizm ten pozwalał też tworzyć iluzję wielopiętrowości niektórych map – szereg korytarzy w centrum dowodzenia na Fobosie wychodzi na centralny plac na różnych wysokościach, jak gdyby cały gmach był wielokondygnacyjną konstrukcją (*E2M4*). Podobne triki wyznaczyły kierunek rozwoju zarówno kolejnym grom opartym o id Tech 1<sup>36</sup>, jak pierwszym realnie trójwymiarowym FPS-om, epatujących często gracza właśnie (realną już) kondygnacyjnością plansz, jako istotną nowością<sup>37</sup>. Pełniły jednak dodatkową funkcję.

Swoboda w wertykalnym kształtowaniu przestrzeni służy w *Doom* także budowaniu atmosfery. Przykładowo poprzez wypiętrzenie wąskiego pasa podłogi uzyskano parawany, ukrywające wrogów lub łatwe do przeoczenia premie (w tym drugim przypadku czasem w dodatkowo zniechęcającej do eksploracji okolicy – jak premia ukryta tak w sadzawce lawy [*E2M4*]). Nieznaczne podniesienie małego fragmentu posadzki pozwoliło wprowadzić do gry postumenty, na które awatar może wejść; nie można jednak być pewnym, jaki będzie skutek, gdyż postać może zostać teleportowana w inne

<sup>36</sup> Przykładem może być *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995B), gdzie wydostanie się z pierwszego poziomu wymaga wejścia na dzwonicę, której wielopiętrowość jest symulowana w taki sposób, jak w *Doom* (*Winnowing Hall*).

<sup>37</sup> Przykładami mogą być: jeden z poziomów *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996), symulujący wystylizowane odmiennie piętra tego samego gmachu (*Tier Drop*), a także przedsiónek finalnego starcia drugiego epizodu *Hexen II* (RAVEN SOFTWARE 1997) w formie ogromnej studni z koncentrycznymi pomostami, na których gracz musi umieścić symbole żywiołów, rozrzucone po sąsiednich etapach, jeden ponad drugim (*Bridge of Stars*).

miejsce (*E1M5*), ale może także odnieść rany (*E2M1*), co wywołuje niepokój za każdym razem, gdy gracz widzi nieznany sobie postument. Chaotyczny układ wyższych i niższych podłóg w części labiryntów, jak choćby w centrum dowodzenia (*E1M4*), jest wreszcie obliczony na zupełnie zwyczajne skonfundowanie gracza poprzez swą bezcelowość (IGN 2013: 45:50-45:60), podkreślając wspomnianą już wcześniej irracjonalność jako cechę charakterystyczną dla przestrzeni numinotycznych.

Niedostępne tarasy mogą też stwarzać zagrożenie namacalne, służąc za stanowiska strzelnicze dla monstrów z bronią dystansową – co widać na samym początku gry, w jednym z pierwszych pomieszczeń hangaru (*E1M1*). Wprowadza to jaskrawy kontrast w stosunku do *Wolfenstein 3D*, gdzie awatar każdego widocznego wroga mógł zranić zawsze, w razie braku amunicji – z pomocą noża; odpowiadający mu w *Doom* kastet jest bezużyteczny wobec wyżej ulokowanych wrogów – w takich starciach awatar staje się bezbronny z chwilą wyczerpania amunicji, a jej zużycie podnosi jeszcze sama różnica wysokości, utrudniająca trafienie<sup>38</sup>.

Obniżone podłogi, jak i podwyższone, najczęściej służą w *Doom* podniesieniu realizmu plansz, symulując ich wielopiętrowość (jak podziemny tunel w hangarze, wydający się biec pod dziedzińcem na zewnątrz, choć w rzeczywistości biegnie obok niego [*E1M1*]). Także one uczestniczą jednak w budowaniu atmosfery – umieszczenie na drodze awatara wysokiego progu, z którego musi zeskoczyć „na ślepo” nie widząc, co czeka na dole, w oczywisty sposób służy wywołaniu niepokoju (*E3M6*). Obniżone fragmenty podłogi mogą też być w *Doom* „raniącymi” strefami – zwykle jako powierzchnie toksycznych cieczy lub lawy<sup>39</sup>, ponad którymi biegną pomosty, z których nie wolno spaść. Pierwszy z nich pojawia się już w hangarze na Fobosie, lecz stosunkowo niewielka różnica wysokości pozwala łatwo cofnąć się nań w razie upadku (*E1M1*); dwa etapy dalej, do komnaty wejściowej przylega już zbiornik głębszy, z którego nie da się wyjść, jeżeli gracz okaże się nieostrożny (*E1M3*). Często też awatar musi dobrowolnie brodzić w toksycznych cieczach – trujące baseny zajmują większą część Limbo (*E3M7*) – zabezpieczając się dzięki jednorazowym skafandrom ochronnym

<sup>38</sup> W *Doom* awatar nie może podnieść ani głowy, ani celownika, zatem gra próbuje „zgadnąć”, w co gracz próbuje trafić – aby wystrzelona rakietą poszybowała pod kątem, a nie równoległe do podłogi, w odpowiedniej płaszczyźnie musi znajdować się przeciwnik. Uniemożliwia to strzelanie „na oślep” w tłum wrogów, gdy znajdują się oni na wysokości innej, niż awatar – podczas gdy w płaskim terenie często jest to skuteczne.

<sup>39</sup> Zbiorniki wodne, w których awatar może brodzić lub nurkować, stały się standardem w FPS-ach dopiero dzięki *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996) i *Quake* (ID SOFTWARE 1996), stąd prowizoryczne wciąż rozwiązania w *Doom*. Możliwość brodzenia w cieczy (bez nurkowania) wprowadził do gatunku *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995b).

o ograniczonym czasie działania, co wymusza na graczach pośpiech i wywiera na niego dodatkową presję, bo nie wolno mu pomylić drogi (przedwczesne zużycie wszystkich skafandrów dostępnych na danej planszy może uniemożliwić jej ukończenie).

Sufity, jak podłogi, w *Doom* można było umieścić na dowolnej wysokości, co bardzo wzbogacało grę. Obniżone, pozwoliły stworzyć rozmyślnie ciasne wnętrza: jaskinie ( $E_2M_2$ ) lub labirynty ( $E_1M_4$ ), celowo – według Romero – klaustrofobiczne (IGN 2013: 45:50-46:00), niczym klasyczne labirynty gotyckie (OLKUSZ 2010: 30; HAS-TOKARZ 2011: 200). Obniżone sufity mogły również stwarzać zagrożenie dla awatara, zasłaniając stwory, czekające powyżej wylotu ciasnego tunelu. Podobnie było z sufitami umieszczonymi nienaturalnie wysoko; o ile przestronne hale przemysłowe nie mogą budzić grozy, o tyle wysokie sklepienia budowli demonicznych przydają tym ostatnim aury ponurego monumentalizmu, tak charakterystycznej dla gotyckiej architektury w horrorach (HAS-TOKARZ 2011: 194) i mającej zdominować gracza – jak czyni to choćby demoniczna świątynia w samym sercu Nieświętej Katedry ( $E_3M_5$ ). Sufity, jak i podłogi, mogły w grze także zagrażać awatarowi, pozwalając na ruch pod samym sklepieniem latającym wrogom (przykładowo kakodemonom) – trudnym do zestrzelenia, dopóki nie spłyną w dół, co widać już w starciu z pierwszym z nich (czającym się na wysokim tarasie, skąd rusza w stronę awatara, początkowo lecąc pod sufitem, gdzie trudno go trafić [ $E_2M_1$ ]).

Trzecim interesującym elementem omawianego wertykalnego ukształtowania przestrzeni w grze są okna – niemożliwe do przekroczenia przez awatara, ale pozwalające na wymianę ognia. O ile okna zewnętrzne służą w *Doom* zwykle eksponowaniu otwartych przestrzeni, o tyle wewnętrzne spełniają przede wszystkim rolę informacyjną, ukazując skutki jego poczynań (dźwignia w jednym pokoju może podnieść pomost w sąsiedniej sali, co awatar dostrzega od razu, gdy są w ten sposób połączone) lub uzmysławiając mu fakt istnienia pokoi, dokąd wciąż nie odnalazł przejścia (temu służy ciemna komnata z premią na kolumnie w elektrowni jądrowej [ $E_1M_2$ ]), eksponując tym samym labiryntowość przemierzanych przestrzeni.

W podobny sposób (czyli kombinując poziome i pionowe nisze) trafiły do gry swoiste płaskorzeźby, eksponowane dodatkowo za pomocą kontrastujących tekstur, jak na przykład ogniste glyfy na zielonych murach Nieświętej Katedry ( $E_3M_5$ ), sprzyjające budowaniu atmosfery grozy. Celowo wąskie okna mogą także stanowić w grze realne zagrożenie, służąc jako otwory strzelnicze i umożliwiające potworom bezkarne nękanie awatara, co ma miejsce choćby w „bunkrach” na Górze Ereb ( $E_3M_6$ ). Po-

dobną funkcję pełnią okna w niedostępnych niszach z przeciwnikami, których nie sposób unieszkodliwić z bliska (przykładem czerwone komory z kakodemonami w Domu Bólu [*E3M4*]). Tego rodzaju przeszkody, podkreślające wrogi charakter odkrywanej przez awatara przestrzeni, jeszcze w *Wolfenstein 3D* po prostu nie mogłyby zaistnieć.

### Ruch podłóg i sufitów. Windy i pułapki

Chociaż plan każdego etapu w *Doom* jest stały i niezmienny, płaszczyzny poziome – podłogi i sufity – mogą w grze unosić się i opadać pod wpływem określonych wydarzeń (odwrotnie niż w *Wolfenstein 3D*, gdzie „fałszywe” ściany mogły przemieszczać się jedynie horyzontalnie). Dzięki temu do gry trafiły choćby windy, automatycznie przenoszące awatara między sekcjami etapu, położonymi na różnych wysokościach (wyeksponowane w otwarciu epizodu trzeciego [*E3M1*]). Inne pomosty podnoszą się dopiero po naciśnięciu przycisku, który należy odnaleźć – często występujące przed komnatami wyjściowymi, aby ukazać graczowi jego cel (na Fobosie: w centrum dowodzenia [*E1M4*] i przed portalem [*E1M8*]).

Ruchome elementy otoczenia nie służą tylko wydłużeniu czasu gry, ale mogą tworzyć aurę obcości. Przykładem może być podłoga jednej z sekcji rafinerii na Deimosie, złożona z beładnie unoszących się i opadających tłoków, pokrytych „organiczną” teksturą (*E2M3*) – gracz ma odnieść wrażenie, że awatar stąpa po żywej masie, co odsyła do wspomnianej już wizji ciała jako masy plastycznej (ANITA HAS-TOKARZ 2011: 227). Ruchome posadzki mogą też stwarzać rzeczywiste zagrożenie dla postaci. W przypadku podłóg podnoszonych są nim choćby ruchome filary, dzięki którym w laboratorium na Fobosie awatar może dostać się do nisz ukrytych pod wysokim sklepieniem – tyle, że wydaje się grozić mu wtedy zmiążdżenie o sufit; jeżeli jednak gracz zrezygnuje z podejmowania ryzyka, jedyną alternatywą pozostaje zeskok do basenu z toksyną, gdzie postać musi odnieść rany (*E1M5*). To zaś nie tylko animizuje przestrzeń gry, ale czyni ją zarazem otwarcie nieprzyjazną wobec awatara (obok wielu opisanych wcześniej metod).

W przypadku podłóg opuszczanych analogiczne zagrożenie stwarzają ruchome tarasy z wrogami; ukryte w centrum dowodzenia rusztowanie w kształcie krzyża<sup>40</sup> opuszcza się, gdy tylko awatar wejdzie do pomieszczenia, wypełniając je przeciwnikami

<sup>40</sup> Pierwotnie swastyki, co stanowiło jedną z ukrytych referencji do *Wolfenstein 3D* (IGN 2013: 43:00-43:10).

( $E_1M_4$ ). Podobnie działa fałszywa podłoga w rzekomej komnacie wyjściowej Sal Potępionych, będącej *de facto* pułapką – zamiast ukończyć etap awatar niespodziewanie zostaje opuszczony do większej komnaty, wypełnionej monstrami ( $E_2M_6$ ). Do tej samej kategorii pułapek przynależą także „zdradliwe” pomosty ponad powierzchnią lawy lub toksyny, znikające nagle pod stopami awatara ( $E_2M_1$ ,  $E_3M_1$ ). Rozwiązania tego rodzaju – już przez samą tylko nagłość zagrożenia odsyłające do horroru – okazały się tak efektowne, że chętnie powielają je późniejsze FPS-y<sup>41</sup>

Podobnie zdradliwie, jak podłogi, mogą być w *Doom* sufity. Na bazie wąskich pasów unoszonego sklepienia zostały w grze zrealizowane prawie wszystkie drzwi – w tym te ukryte, często otwierające się niepostrzeżenie za plecami awatara w najmniej spodziewanych momentach (gdy akurat zmierza po kartę dostępu [ $E_1M_6$ ] lub wysiada z windy [ $E_1M_4$ ]), aby wypuścić z ukrytych nisz nowe monstra, natychmiast ruszające do ataku. Sufity opuszczane mogą z kolei awatara zmiażdżyć. Gracz wie o tym zawczasu, napotykając gigantyczne prasy, pod którymi postać musi przebiec ( $E_2M_2$ ) lub nawet wcisnąć przełącznik ( $E_3M_5$ ), ale bywa, że sufit opuszcza się na głowę awatara zupełnie niespodziewanie – jak dzieje się, jeżeli wskoczy on do jednego z okrągłych dołów z premiami w Domu Bólu ( $E_3M_4$ ), wkroczy pod niewinnie wyglądający baldachim w laboratorium na Deimosie ( $E_2M_4$ ), albo też pod pokryte bluszczem sklepienie jednej z komnat w Salach Potępionych ( $E_2M_6$ ). Tego typu pułapki – obecne oczywiście znacznie wcześniej choćby w platformówkach, ale nie w FPS-ach – też były chętnie powielane przez inne gry w gatunku<sup>42</sup>. Także one animizowały przestrzeń gry, wydającą się – w sojuszu z zapełniającymi ją monstrami – dążyć do uśmiercenia intruza.

## Zakończenie

Jak starano się pokazać, *Doom* nie tylko oferował graczom bez porównania bardziej realistyczne środowisko, niż poprzedzające go gry FPS, ale także – co staje się przy bliższej analizie ewidentne – wykorzystywał niemal każdą możliwość oddziaływania na

<sup>41</sup> Przykładem może być *Hexen* (RAVEN SOFTWARE 1995b), gdzie – w toku pierwszego epizodu – podniesienie stalowego klucza z postumentu w mroźnej kawernie sprawia, że lodowa tafla pod stopami awatara kruszy się nagle, pozostawiając tylko wąski pomost nad otchłanią i często uśmiercając postać (*Guardian of Ice*).

<sup>42</sup> Jak *Duke Nukem 3D* (3D REALMS 1996), gdzie na jednym z poziomów gracz mógł odkryć jaskinię-pułapkę ze zwłokami Indiany Jonesa (MENDOZA 1997: 237), w której nagły obwał mógł zmiażdżyć awatara (*Hotel Hell*).



gracza, jaką tylko otworzył przed twórcami rewolucyjny silnik gry<sup>43</sup>, do przemysłowego, konsekwentnego i kompleksowego konstruowania atmosfery grozy, narastającej w miarę postępów gracza.

Rezultat, jaki udało się osiągnąć twórcom gry, nie był z perspektywy badań nad wirtualnym horrorem tak przełomowy, jak choćby w przypadku nieco wcześniejszej gry *Alone in the Dark* (INFOGRAMES 1992) – nieporównanie częściej przywoływanej przez badaczy (HAS-TOKARZ 2011: 399) i charakteryzującej się zupełnie inną specyfiką rozgrywki (a w planie technicznym: lepiej wyglądającym, lecz prerenderowanym i przez to statycznym otoczeniem). Nie zalicza się również *Doom* do gatunku *survival horror* – ten bowiem powstał nieco później (HAS-TOKARZ 2011: 399) na fali popularności gry *Resident Evil* (CAPCOM 1996). Nie ulega jednak wątpliwości, że *Doom* odcisnął swoje piętno także na tym gatunku, pod względem budowania atmosfery będąc ówczesnie – na tle konkurencyjnych FPS-ów epoki, znacznie mniej subtelnie operujących przestrzenią – ewenementem.

*Doom* pozostaje wreszcie wciąż modelowym przykładem niedocenianej często roli *strictie* technicznej strony konstruowania i świata gry – w jego przypadku właśnie techniczne aspekty projektu otworzyły przed twórcami z id Software pola ekspresji wcześniej w gatunku niedostępne, umożliwiając im osadzenie w grze wideo narracji, jaka wcześniej wydawała się w realiach tego medium nierealizowalna.

<sup>43</sup> Nowatorstwo cechowało również kolejne silniki id. Wspomniany już id Tech 2 licencjonowano, zarówno w wersji z *Quake*, obsługującej już akceleratorzy graficzne – tej wersji używały *Hexen II* (RAVEN SOFTWARE 1997) i *Half-Life* (VALVE 1998) – jak i w tej z *Quake II*, dodającej m.in. kolorowe światło – na niej stworzono *Heretic II* (RAVEN SOFTWARE 1998), *Sin* (RITUAL ENTERTAINMENT 1998) i *Daikatana* (ION STORM 2000). Popularnością cieszyły się też kolejne silniki z rodziny, jak id Tech 3 z *Quake III Arena* (ID SOFTWARE 1999) – użyty w *Return to Castle Wolfenstein* (GRAY MATTER INTERACTIVE 2001) i *Wolfenstein: Enemy Territory* (SPLASH DAMAGE 2003). Stworzony dla *Doom 3* (ID SOFTWARE 2004) silnik id Tech 4 został wykorzystany także w *Quake 4* (RAVEN SOFTWARE 2005), *Quake Wars* (SPLASH DAMAGE 2007) i *Wolfenstein* (ID SOFTWARE 2009). Tę ostatnią serię kontynuowano już na id Tech 5, użytym w *Wolfenstein: The New Order* i *Wolfenstein: The Old Blood* (MACHINE GAMES 2014, 2015), zaś pierwotnie – w *Rage* (ID SOFTWARE 2011). Najnowszy w chwili powstawania tego tekstu następca *Doom* – o tym samym tytule (ID SOFTWARE 2016) – oparty jest o id Tech 6, aktualnie będący najmłodszym silnikiem w rodzinie.

## English summary

*Doom* is usually regarded to be a founding title in the FPS genre, so the uniqueness of its formula is rarely analyzed, being as close to a typical action game as to *survival horror*. Szymon Kukulak's chapter *Hell on Mars. Horror and 3D Revolution in "Doom"* elaborates on how various technical novelties in the FPS, provided by the groundbreaking *Doom* engine ('id Tech 1') in 1993, opened new ways of affecting the player—used in *Doom* to create an overwhelming feeling of alienation on unprecedented scale, as well as the impression of the very environment of the game being hostile to the player's character. The chapter describes the tools used in order to achieve that goal, both those belonging to the field of esthetics alone—i.e. textures used in the game—and those more technical in nature: diverse lightning levels and outdoors (not present in the genre before *Doom*), as well as the game's innovative level design, e.g. claustrophobically low tunnels, monumental structures of inhuman origin and various traps, designed to intimidate players, who are forced to fight his way through the world more complex and unpredictable than anything available in similar games of that time.

## Źródła cytowań

- 3D REALMS (1996), *Duke Nukem 3D*, GT Interactive [PC].
- 3D REALMS (1997), *Shadow Warrior*, GT Interactive [PC].
- AGUIRRE MANUEL (2002), 'Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów*, Kraków: Universitas.
- APOGEE SOFTWARE (1994), *Rise of the Triad*, Apogee Software [PC].
- ATARI (1980), *Battlezone*, Atari [PC].
- BARTKOWIAK ANDRZEJ, REŻ. (2005), *Doom*, Universal Pictures.
- BLIZZARD NORTH (1996), *Diablo*, Blizzard Entertainment [PC].
- BLUE SKY PRODUCTIONS (1992), *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*, Origin Systems [PC].
- CAPCOM (1996), *Resident Evil*, Capcom [PC].
- DYNAMIX (1989), *MechWarrior*, Activision [PC].
- GAMER'S EDGE (1989), *Catacomb*, Softdisk [PC].
- GAMER'S EDGE (1991), *Catacomb II*, Softdisk [PC].
- GAMER'S EDGE (1992), *The Catacomb Abyss*, Frogmann [PC].
- GRAY MATTER INTERACTIVE (2001), *Return to Castle Wolfenstein*, Activision [PC].
- HALL TOM (1992), *Doom Bible*, online: <http://5years.doomworld.com/doombible> [dostęp: 15.08.2016].
- HAS-TOKARZ ANITA (2011), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Skłodowskiej-Curie.
- ID SOFTWARE (1990), *Commander Keen*, Apogee Software [PC].
- ID SOFTWARE (1991A), *Hovertank 3D*, Softdisk [PC].
- ID SOFTWARE (1991B), *Catacomb 3-D*, Softdisk [PC].
- ID SOFTWARE (1992A), *Wolfenstein 3D*, Apogee Software [PC].
- ID SOFTWARE (1992B), *Spear of Destiny*, FormGen Corporation [PC].

- ID SOFTWARE (1993A), *Doom*, GT Interactive 1993 [PC].
- ID SOFTWARE (1993B), *Doom* (instrukcja), online: <http://www.wolfensteingoodies.com/archives/olddoom/home.htm> [dostęp: 15.08.2016].
- ID SOFTWARE (1994), *Doom II: Hell on Earth*, GT Interactive [PC].
- ID SOFTWARE (1996), *Quake*, Activision [PC].
- ID SOFTWARE (1997), *Quake II*, Activision [PC],
- ID SOFTWARE (1999), *Quake III Arena*, Activision [PC].
- ID SOFTWARE (2004), *Doom 3*, Activision [PC].
- ID SOFTWARE (2009), *Wolfenstein*, Activision [PC].
- ID SOFTWARE (2011), *Rage*, Bethesda Softworks [PC].
- IGN (2013), *We Play Doom With John Romero*, online: Youtube, [http://www.youtube.com/watch?v=YUU7\\_BthBWM](http://www.youtube.com/watch?v=YUU7_BthBWM) [dostęp: 15.08.2016].
- INFOGRAMES (1992), *Alone in the Dark*, Infogrames [PC].
- ION STORM (2000), *Daikatana*, Eidos Interactive [PC].
- IZDEBSKA AGNIESZKA (2002), *Gotyckie labirynty*, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów*, Kraków: Universitas.
- JAM PRODUCTIONS (1992), *Blake Stone: Aliens of Gold*, Apogee [PC].
- KRUSZELNICKI MICHAŁ (2010), *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- KUCZYŃSKA ALICJA (2003), *Modele wizualizacji zła a współczesna świadomość estetyczna*, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Gotycyzm i groza w kulturze*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- KUSHNER DAVID (2003), *Masters of Doom. How Two Guys Created an Empire And Transformed Pop Culture*, New York: Random House.
- LOOKING GLASS STUDIOS (1998), *Thief: The Dark Project*, Eidos Interactive [PC].
- LOVECRAFT HOWARD PHILLIPS (1991), *W górach szaleństwa*, przekł. R. P. Lipski, Poznań: Zysk i S-ka 1999
- LUCASARTS (1995), *Star Wars: Dark Forces*, LucasArts [PC].

- ŁUSZCZYŃSKA MARIA (2003), *Koncepcja diabła i piekła u Johna Milтона we współczesnym horrorze*, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów*, Kraków: Universitas.
- MACHINE GAMES (2014), *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks [PC].
- MACHINE GAMES (2015), *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks [PC].
- MÄYRÄ FRANS (2008), *An Introduction to Game Studies*, London: SAGE Publications.
- MENDOZA JONATHAN (1997), *Duke Nukem 3D*, przeł. M. Pancewicz, Gliwice: Helion.
- MONOLITH PRODUCTIONS (1997), *Blood*, GT Interactive [PC].
- MUSE SOFTWARE (1983), *Beyond Castle Wolfenstein*, Muse Software [PC].
- MUSE SOFTWARE (1981), *Castle Wolfenstein*, Muse Software [PC].
- OLKUSZ KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- ORIGIN SYSTEMS (1990), *Wing Commander*, Origin Systems [PC].
- PARALLAX SOFTWARE (1994), *Descent*, Interplay Productions [PC].
- RAVEN SOFTWARE (1995A), *Heretic*, id Software [PC].
- RAVEN SOFTWARE (1995B), *Hexen: Beyond Heretic*, id Software [PC].
- RAVEN SOFTWARE (1997), *Hexen II*, id Software [PC].
- RAVEN SOFTWARE (1998), *Heretic II*, Activision [PC].
- RAVEN SOFTWARE (2005), *Quake 4*, id Software [PC].
- RITUAL ENTERTAINMENT (1998), *SiN*, Activision [PC].
- ROGUE ENTERTAINMENT (1996), *Strife: Quest for the Sigil*, Velocity Incorporated [PC].
- SOFTDISK (1991), *Catacomb 3-D*, id Software [PC].
- SOFTDISK (1993A), *Curse of the Catacombs*, Frogmann [PC].
- SOFTDISK (1993B), *Terror of the Catacombs*, Frogmann [PC].
- SPLASH DAMAGE (2003), *Wolfenstein: Enemy Territory*, id Software [PC].

SPLASH DAMAGE (2007), *Enemy Territory: Quake Wars*, Activision [PC].

VALVE CORPORATION (1998), *Half-Life*, Sierra Entertainment [PC].

VOGLER CHRISTOPHER (2010), *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, przekł. K. Kosińska, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.

# Spójrz w twarz wampira. *True Blood* jako horror zaangażowany w perspektywie teorii inności

MATEUSZ MYŚLICKI\*

## Wprowadzenie

Żyjemy w czasach rosnącego wpływu seriali telewizyjnych na dyskursy społeczne. Od momentu powstania Internet stale zwiększał szybkość przepływu informacji i łatwość dostępu do różnego rodzaju treści w społeczeństwach, w których był obecny. Rozszerzenie tego dostępu zmieniło sytuację mediów informacyjnych, które tracą stopniowo swój monopol na przekazywanie wiadomości na rzecz blogerów i mediów społecznościowych, a ponadto pod presją konieczności stałego dostarczania rozrywki i utrzymywania uwagi czytelników w każdej minucie, dwadzieścia cztery godziny na dobę, tabloidyzują się i tracą swoją powszechną opiniotwórczą rolę. Media znalazły sposób, by tę zmianę przetrwać – docierają do mniejszego grona czytelników, tworząc wysokiej jakości *content* i często pobierając opłatę za dostęp do niego w Internecie. Kryzys tradycyjnych mediów elektronicznych jest jednak widoczny i jest kontynuacją wcześniejszego trendu spadkowego nakładów największych gazet, jak i ich czytelnictwa.

\* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: mateusz.myslicki@gmail.com

Serial telewizyjny znajduje się w innej sytuacji niż dostawcy informacji. Periodyczność ukazywania się kolejnych odcinków, czy też od razu całych serii<sup>1</sup>, jest wpisana w jego strukturę i nazwę. Widz nie ma prawa oczekiwać, że nowy odcinek będzie miał premierę częściej niż raz na tydzień, że go zabawi już: tu i teraz. Za to łatwość dostępu powoduje, że w dobie Internetu zdecydowanie poszerza się grono odbiorców tej formy rozrywki w stosunku do czasów dominacji telewizji. Za sprawą legalnych kanałów, jak Netflix, czy nielegalnie poprzez sieci *peer-to-peer*, bądź przez witryny internetowe udostępniające seriale bez zgody producenta widzowie masowo śledzą losy swoich ulubionych bohaterów. Znacząco wzrasta też ilość potencjalnych odbiorców.

W związku z rozwojem Internetu nastąpiła jeszcze jedna zmiana. Wcześniej dyskursom dotyczącym sztuk audiowizualnych ton narzucali bądź dziennikarze w prasie, bądź naukowcy w opracowaniach popularnonaukowych. To specjaliści kształtowali tematy, o których mówiło się w tym kontekście. Serie telewizyjne były często w takich dyskursach traktowane z niewielką atencją i dość pobieżnie. Jeszcze pod koniec poprzedniego wieku w książce *Telewizja jako kultura* Wiesław Godzic pisał: „Zmienność telewizji bazuje na powtarzalnych formatach, na formach seryjnych i serialach dlatego, żeby utrzymać ich swojskość dla widzów” (GODZIC 1999: 48) Widział więc serial telewizyjny jako element silnie sformatowany, powtarzalny, utwierdzający widza w poczuciu bezpieczeństwa i potwierdzający *status quo*.

Nawet jeśli seriale nie były deprecjonowane w oficjalnym dyskursie, to, ze względu na aktywny dostęp do mediów, decydującą rolę w kształtowaniu dyskursów społecznych mieli dziennikarze, naukowcy bądź profesjonalni krytycy. Jak wspominałem, Internet otworzył przed odbiorcami seriali zupełnie nowe możliwości. Nie tylko ułatwił dostęp do nich, ale doprowadził też do egalitaryzacji dyskursów toczących się wokół nich. Wszelkiego rodzaju fora internetowe oraz media społecznościowe, jak Facebook i Twitter, i tworzone w ich ramach grupy zainteresowań, umożliwiły widzom kreowanie własnych dyskursów na temat ulubionych serii.

To z kolei, wraz z kryzysem tradycyjnych mediów elektronicznych, w szczególności telewizji, jak i kryzysem prasy, doprowadziło do sytuacji, w której twórcy seriali mogą komunikować się z odbiorcami bezpośrednio. Zniknął medialny pośrednik.

<sup>1</sup> Jak ma to miejsce w przypadku niektórych serii produkowanych prymarnie na użytek Internetu, gdzie wygodniej jest dać widzowi dostęp od razu do wszystkich odcinków serii. Jedną z bardziej znanych będzie tu seria *House of Cards* produkowana dla internetowej sieci Netflix.



Twórcy uzyskali moc kształtowania dyskursów społecznych, przejęli, przynajmniej w części, tradycyjnie przypisywaną mediom rolę *gatekeeperów*<sup>2</sup>.

Na potrzeby tego rozdziału dość skonstatować, że *gatekeeper* to osoba bądź instytucja, która decyduje, jakie treści trafią do społecznego obiegu, i która ma przewodnią rolę w kształtowaniu dyskursów społecznych. Często to od niego (od *gatekeepera*) będzie zależało rozpoczęcie dyskusji na tematy tabuizowane lub drażliwe. Twórcy seriali amerykańskich zauważyli to już na początku tego wieku i regularnie zaczęli czynić tematem swoich dzieł wykluczenie, społeczną stygmatyzację czy inność. Wystarczy wymienić tu takie powstałe kilkanaście lat temu serie jak *Queer as Folk*<sup>3</sup>, gdzie bohaterami są głównie homoseksualiści, *The Wire*, poruszający tematykę gettyzacji i wykluczenia czarnych społeczności, czy gwiazdorsko obsadzony miniserial *Angels in America*, opowiadający o społecznościach homoseksualnych i problemach życia osób zarażonych AIDS. Seriali koncentrujących się na tematyce mniejszości powstawało w tym czasie szczególnie wiele, jako że był to wyjątkowo intensywny czas walki o uznanie pełni praw tych grup w USA.

Poczesne miejsce zajmuje w tej grupie *Six Feet Under* Alana Balla, który zajmuje się wieloma tabu. Tematem przewodnim serialu jest jedno z głównych tabu kultury Zachodu – tabu śmierci i umierania. Śledzimy losy rodziny prowadzącej dom pogrzebowy. Głównymi bohaterami są dwaj bracia Fisherowie. Akcja zaczyna się w momencie, w którym senior rodu umiera w wypadku samochodowym i okazuje się, że przepisał wspomniany interes braciom i swojej żonie, czyniąc ich dwóch i ich matkę równorzędnymi partnerami. Pierwszy z braci, Nate, jest przystojny, przebojowy, nieodpowiedzialny. Z rodzinnego miasta wyjechał już dawno w wielki świat i jest zaskoczony, i trochę poirytowany, że ojciec, z którym nie miał dobrych relacji, postanowił uczynić go swoim spadkobiercą. Początkowo chce jak najszybciej sprzedać zakład i wrócić do poprzedniego życia. Drugi zaś, David, wzrastał w cieniu ojca, był jego pomocnikiem

<sup>2</sup> Szerzej opisaniem tego zjawiska zająłem się w artykule pod tytułem *Gatekeeperzy dyskursów społecznych – tematy kontrowersyjne i tabu w serialach*, który ukazał się w tomie *Seriale z różnych stron*, pod redakcją Jacka Grębowca i Arkadiusza Lewickiego we Wrocławiu w 2015 roku. Tam zainteresowany czytelnik znajdzie dekonstrukcję modelu gatekeepingu medialnego i jego rekonstrukcję do modelu możliwego do zastosowania w serialach, jak również szersze rozważania nad kontekstem społecznym i okolicznościami zmiany, o której pisałem: zmniejszania się roli tradycyjnych mediów elektronicznych i prasy, a zwiększania roli twórców seriali telewizyjnych w kształtowaniu dyskursów społecznych.

<sup>3</sup> Tytuły seriali będę podawał w języku angielskim ze względu na to, że ich polskie odpowiedniki mogłyby być mniej rozpoznawalne

w prowadzeniu zakładu i wiernym uczniem. Jest zakompleksiony, skryty, sprawia wrażenie spiętego i niepewnego siebie. Do ojca ma żal, że ten nie przepisał zakładu tylko jemu, a Nate go irytuje. David jest gejem. Stąd bierze się jego częściowa społeczna alienacja i skryty charakter. Postać ta, grana przez Micheala C. Halla, jest jedną z bardziej wyrazistych i interesujących postaci homoseksualistów ostatnich lat. Fragmenty jego wypowiedzi oraz serialowe sceny, w których gra, do dzisiaj cieszą się dużą popularnością na YouTube i zbierają liczne komentarze.

Można pokusić się o stwierdzenie, że twórca *Six Feet Under* – osiągnął swój cel jako zadeklarowany działacz i aktywista gejowski. Swoją produkcją skierował uwagę widzów, a w związku z tym także sporej części społeczeństwa amerykańskiego, na problemy homoseksualistów: „wyjście z szafy”, autookreślenie, stosunek do wiary chrześcijańskiej i konieczność radzenia sobie z nietolerancją. Widz, który co tydzień styka się z losami i problemami swojego ulubionego bohatera, dużo chętniej podda się refleksji nad potrzebą zmiany społecznej, niż gdyby miał być bombardowany obrazami z parad równości bądź dyskusjami polityków lub aktywistów w studiu telewizyjnym. Amerykański dyskurs autotematyczny tworzony przez homoseksualistów stał się za sprawą serialu dużo popularniejszy i chętniej przyjmowany w społeczeństwie.

## Nieprawdziwa krew dla prawdziwych wampirów

*Six Feet Under* to serial z 2001 roku – okresu, w którym Ameryka negocjowała społeczne podejście do kwestii akceptacji mniejszości homoseksualnych i ustalenia zakresu ich praw i wolności. Jako temat tych negocjacji grupa ta była w pewien sposób uprzedmiotowiona. Taki też jest David Fisher, mężczyzna zaplątany we własne kompleksy, przeżywający wewnętrzny konflikt między gorliwą wiarą i własną seksualnością. Jest bardzo zależny od otaczającego go świata, w którym czuje się źle; który go uwiera, a nawet mu zagraża. David musi bowiem stawić czoła przejawom dyskryminacji, a te znajdują swój wyraz także w agresji fizycznej, również tej najbrutalniejszej<sup>4</sup>.

W 2008 roku sytuacja w Ameryce jest już inna, wymaga od *gatekeepera* innego przekazu. Ball tworzy, bazując na serii książek Charlainy Harris, serial *True Blood*. Tym razem widz ogląda Amerykę ze świata pełnego wydarzeń niesamowitych i fantastycznych. Cała rzeczywistość została odmieniona przez wynalazek tytułowej True

<sup>4</sup> W jednym z odcinków Fisherowie zajmują się przygotowaniem pogrzebu nastoletniego homoseksualisty, który został bestialsko zamordowany z powodu swojej orientacji seksualnej.

Blood – syntetycznej krwi uzyskiwanej przez jeden z japońskich koncernów. To pozwoliło na wyjście z szafy o wiele donośniejsze niż homoseksualistów. Z szaf, a właściwie z trumien, wyszły wampiry. Okazało się, że żyły wśród ludzi od zarania dziejów, ukrywając się w cieniu, knując, manipulując, a w różnych okresach także wprost kierując ludzką rasą przez podporządkowanie instytucjami władzy formalnej i symbolicznej (na przykład w okresie inkwizycji wampiry zdominowały Święte Oficjum). Teraz, gdy wymyślono syntetyczną krew, zasadniczy powód wrogości wampirów i ludzi znika – nieumarli nie muszą już żywić się kosztem śmiertelników, tym samym więc nie stanowią zagrożenia. Czy raczej nie muszą go *per se* stanowić. Zaczyna się proces włączania wampirów do społeczeństwa. Zostają one obywatelami USA, uzyskując wszelkie prawa społeczne, w tym wyborcze. Dążą do emancypacji – założona zostaje Amerykańska Liga Wampirów, której przewodnicząca, Nan Flanagan, jak rasowy polityk, w telewizji toczy debaty z przeciwnikami (najczęściej religijnymi) nieumarłych.

Wydarzenia przedstawione w serialu mają w większości miejsce w Bon Temps, małym miasteczku w Luizjanie, położonym pośród bagien – o wydarzeniach z „wielkiego świata” widz dowiaduje się wraz z bohaterami z telewizji, Internetu i od przybyszów. Najważniejsze postaci (przynajmniej w pierwszej serii) to głównie mieszkańcy miasteczka lub przybysze, jak wampir Bill, którego pojawienie się prowadzi do zawiązania akcji. Zakochuje się on z wzajemnością w kelnerce Sookie Stackhouse. Losy tej dwójki stanowią oś fabularną wszystkich serii.

Należy zacząć od samej figury wampira, jego symboliki i miejsca w kulturze. Funkcjonuje w niej przynajmniej kilkanaście archetypów potężnego nieumarłego, rozważania nad serią należałoby rozpocząć od wyjaśnienia, kim wampir u Balla jest. Tak, właśnie kim, a nie czym, bowiem twórca *True Blood* bardzo podkreśla pochodzenie wampirów od ludzi – to z pewnością są myślące, czujące jednostki, nawet jeśli nieżywe. Jednocześnie dekonstrukcja archetypu wampira dokonana jest przez reżysera zupełnie dowolnie, a często z przymrużeniem oka. Pojawiają się w niej też elementy metatekstowości, gdyż wampiry żyją z ludźmi od zarania dziejów i doskonale orientują się w mitach na swój temat. Wiedzę tę chętnie wykorzystują, o czym Bill opowiada Sookie w siódmym odcinku pierwszej serii. Zatem, tak naprawdę, wampiry odbijają się w lustrach, woda święcona nie ma na nie żadnego wpływu, „krzyże to tylko geometria”, jak stwierdza Bill, komentując też, że czosnek jest być może lekko drażniący, ale nie niebezpieczny. Część z tych przesądów, jak przekonuje wampir, nawet one same wy-

myśliły, ponieważ łatwiej udowodnić, że nie jest się nieumarłym, jeśli posiada się odbicie w lustrze, nie wspominając o poważniejszych nieprzyjemnościach, związanych chociażby z żegnaniem się święconą wodą.

Z drugiej strony niektóre mity są jak najbardziej prawdziwe. Wampiry żyją więc wiecznie, trudno je zabić albo zranić, regenerują się z niesamowitą szybkością. Jedynym pewnym sposobem ich uśmiercenia jest przebicie serca drewnianym kołkiem, po którym wampir dosłownie eksploduje i nie zostaje z niego nic oprócz chmury krwi i bezkształtnego złoju lepkiej skóry. Ich możliwości fizyczne są nadludzkie: są niezwykle szybkie (tak, że ich ruchu, jeśli zechcą, nie jest w stanie śledzić ludzkie oko), są niewyobrażalnie silne, nie oddychają i nie jedzą, a więc mogą wytrzymywać w trudnych warunkach, a jedynym pokarmem, jakiego potrzebują, jest ludzka krew. Mogą też, bez większego wysiłku, z czarować człowieka samym spojrzeniem i głosem tak, żeby wykonywał wszystkie polecenia. Im są starsze, tym są silniejsze, a ich moce ulegają rozwinięciu. Jest kilka sposobów, żeby zabić wampira. Światło słoneczne uśmierca je w kilkadziesiąt sekund. W dzień zwykle śpią, a jeśli nie mogą, bo muszą funkcjonować, są dużo słabsze, nawet jeśli ukrywają się przed słońcem. Srebro je osłabia, a w konsekwencji także zabija. Umierają też, jeśli przebije się ich serce drewnianym kołkiem. Wszystkie te właściwości wampirów widz poznaje w scenach z pierwszej serii *True Blood*, o większości mitów na ich temat, jak wspominałem wcześniej, Bill opowiada Sookie w siódmym odcinku pierwszej serii.

Wampir w serialu to postać z jednej strony bardzo ludzka, z drugiej absurdalnie potężna i budząca grozę, zupełnie dla człowieka obca. Można założyć, że Ball, jako *gatekeeper* chcący wpłynąć na dyskursy społeczne, wykreował właśnie taką figurę wampira z dwóch powodów.

## Świat na opak

Pierwszą przesłanką jest wspomniana wcześniej kreacja serialowego uniwersum jako obszaru komentarza społecznego. Świat Balla jest zupełnie odmienny od naszego. Pojawienie się w nim rozumnej istoty potężniejszej od człowieka musi wpłynąć na każdą warstwę życia. Akcja *True Blood* rozgrywa się w warunkach, które możemy nazwać erą postwampirzą, ujawnienie się nieśmiertelnych wpłynęło na większość aspektów życia.

Ball koncentruje się na określonych aspektach życia. Pierwszy to seksualność: wampiry są bezpłodne, ale jednocześnie zachowują wieczną młodość. Mają też niespożyta energię i ogromną siłę, także niezrozumiałe dla człowieka moce. To w naturalny

sposób wytwarza wokół nich aurę napięcia seksualnego, która zresztą tradycyjnie towarzyszy wampirovi w wielu jego obrazowaniach.

Ball zadaje tu jednak oczywiste pytanie, które dotychczas nie było zadawane, ponieważ wampiry w dawniejszych tekstach kultury żyły w ukryciu – jak społecznie percypowana seksualność wampirów wpłynie na społeczne postrzeganie seksualności w ogóle i dotychczasową stereotypizację mniejszości seksualnych czy niestandardowych zachowań seksualnych w ogóle? Odpowiedź okazuje się oczywista. W świecie, w którym granicą staje się seks z nieumarłymi, ludzie zwracają mniejszą uwagę na „tradycyjne” inności seksualne – najbardziej szokuje to, co najodleglejsze od tradycyjnego modelu. W ten sposób Ball odnosi się do niektórych teorii społecznych głoszących, że wyjątkowo ostry tradycyjnie sprzeciw wobec emancypacji homoseksualizmu spowodowany jest tym, że odmienność seksualną jest zrozumieć najtrudniej, bo to inność ostateczna<sup>5</sup>. Jeśli przesunąć więc granice inności, to dotychczasowe mniejszości seksualne nie będą już tak stygmatyzowane.

Na dowód tego w postwampiryzmie USA z największą agresją i niechęcią spotykają się *wampire bangers*<sup>6</sup>, a jedna z głównych postaci drugoplanowych, otwarcie homoseksualny, czarnoskóry Lafayette, kucharz w lokalnym barze, jest w pełni akceptowany przez ludzi z małego miasteczka, gdzie z agresją spotyka się sporadycznie. Jedną z niewielu takich sytuacji ma miejsce podczas wizyty aroganckich młodych mężczyzn spoza Bon Temps. Lafayette słyszy, że goście nie zjedzą hamburgera przygotowanego przez geja, bo według nich mięso jest zarażone AIDS. Kucharz – przeciwieństwo zakompleksionego Davida Fishera z *Six Feet Under* – niczym homoseksualny mściciel, podchodzi do stolika, przy którym siedzi agresywna trójka i rozsmarowuje jednemu z nich hamburgera na twarzy, a potem kładzie kilkoma ciosami całą grupkę (młodych silnych mężczyzn), tak że w strachu uciekają przed nim z baru. Nie ma tu wątpliwości – homoseksualizm w USA jest równouprawniony, a takie relikty przeszłości, jak ta trójka, należą do świata przeszłości.

<sup>5</sup> Takie poglądy przedstawia np. w *Narodzinach klasy kreatywnej* Richard Florida (2010), proponując *gay index* jako uniwersalny miernik tolerancji. Udowadnia on, że inność seksualna jest najtrudniejszą do zaakceptowania dlatego, że seksualność i rozmnażanie jest najważniejszym aspektem biologii człowieka. Jeśli społeczeństwo gotowe jest zaakceptować inność seksualną, nie będzie miało problemu z akceptowaniem jakichkolwiek inności.

<sup>6</sup> To nie do końca przetłumaczalny, obraźliwy zwrot, używany wobec kobiety i mężczyzn uprawiających seks z wampirami.

W wielu momentach serialu ujawnia się też stosunek Balla do religii. Przykładem mogą być wspomniane przeze mnie wcześniej mity dotyczące wampirów – woda święcona, podobnie jak krzyż, nie ma wobec nieumarłych żadnej mocy. To dość znamienne, ponieważ świat, który Ball widzowi proponuje, jest światem magii i niesamowitości, jest miejscem zamieszkanym przez wiedźmy, wróżki, wilkołaki, zmiennokształtnych i wampiry. Jedynym zjawiskiem nadprzyrodzonym, które wydaje się być zupełnie zmyślane (bo niedziałające), jest religia. Jej rytuały, w przeciwieństwie do wielu innych – magicznych czy szamańskich, nie niosą ze sobą żadnej mocy, a jej kapłani są tylko złotoustymi hochsztaplerami, jak wielebny Newlin, który prowadzi sektę antywampirzą, ale gdy sam zostaje wampirem, z równą werwą rozpoczyna propagowanie racji drugiej strony i staje się medialną twarzą ruchu wampirów w Stanach. Obraz religii i religijności malowany w serialu o wampirach jest dużo bardziej negatywny i cyniczny niż w *Six Feet Under*. Tam, owszem, wierni z kościoła Davida Fishera, po *coming out* bohatera, okazali się nietolerancyjni i dwulicowi, ale inny kościół był przyjazny gejom. Sam David był zaś człowiekiem, mimo że wewnętrznie skonfliktowanym, gorliwie wierzącym.

Postwampirzy świat różni się pod każdym względem od naszego. Na amerykański rynek rozrywki wchodzi wampirze bary, cieszące się wielką popularnością. W sferze publicznej każdy polityk musi zająć stanowisko wobec wampirów. Przemysł związany ze sprzedażą *True Blood* ma duży wpływ na gospodarkę.

Wyjście z trumien zmienia niemal wszystko. Główne wątki, które Ball chciał zaakcentować i, korzystając z pozycji *gatekeepera*, wprowadzić do dyskursów społecznych, są jednak związane z seksualnością oraz religijnością człowieka.

## Wampir, absolutny Inny

Drugim obszarem, w którym Ball wydaje się nawiązywać do stworzonej przez siebie figury wampira, jest wampir jako Inny. Zarysowałem już ten problem przy omawianiu problemu inności seksualnej, ale jest on dużo szerszy. Inność wampira jest pod wieloma względami ostateczna. Tzvetan Todorov książkę *Podbój Ameryki. Problem Innego* zaczyna takim słowami:

Inni jednak są także mną; podmiotami podobnymi do mnie, które tak naprawdę oddziela i odróżnia ode mnie jedynie mój własny punkt widzenia, zgodnie z którym wszyscy są *tam*, a tylko ja jestem *tutaj*. Mogę postrzegać tych innych jako abstrakcję, jako pewien element konfiguracji psychicznej właściwej dla każdej jednostki, jako Innego, innego czy też drugiego dla *mnie*; albo też

jako konkretną grupę społeczną, do której *my* nie należymy. Ta grupa z kolei może stanowić część społeczeństwa: kobiety wobec mężczyzn, bogaci wobec biednych, szaleńcy wobec „normalnych”. Albo też pozostawać poza nim, a więc tworzyć inną społeczność, bliższą lub dalszą, zależnie od przypadku. Mogą to być istoty bardzo nam bliskie pod względem kulturowym, moralnym czy historycznym albo też istoty nieznane, obce, których języka ani zwyczajów nie rozumiem; na tyle obce, że w końcu mam wątpliwości, czy uznać naszą wspólną przynależność do tego samego gatunku. (TODOROV 1996: 9).

A co by było, gdyby ostatecznie zdanie powyższego wywodu potraktować dosłownie? – wydaje się zapytywać Ball, stawiając przed widzem swojego wampira. Co, gdyby istniało stworzenie pochodzące od człowieka, wyglądające dokładnie jak wy, posługujące się tą samą mową i na tyle inteligentne, że nawet zdolne do wtopienia się w waszą kulturę, ale naprawdę, autentycznie inne, obce: nieśmiertelne, potężne, groźne, a jednocześnie funkcjonujące tylko nocą, podczas gdy wy żyjecie w dzień? Inność tę Ball w pewnym sensie odwraca w stosunku do takiej, jakiej dotychczas doświadczał człowiek: Inny w społeczeństwie zazwyczaj jest słabszy i wykluczony. Inni to mniejszości seksualne, imigranci, Indianie podbijani przez Europejczyków. Wszystkie te grupy mogły tylko prosić i domagać się uznania oraz pełnych praw, wampir może zabić człowieka w ułamku sekundy albo zamienić w bezwolnego sługę. Jest innym paradoksalnym, innym silniejszym, podczas gdy inni zazwyczaj bywają słabsi.

I takie wampiry ujawniają się i mówią: zabiliśmy was, bo nie mieliśmy wyboru, ale teraz chcemy koegzystować, chcemy stworzyć społeczność. Czy ludzie w ogóle są w stanie to zaakceptować, zdaje się pytać Ball. Levinas mówi, że „być w bezpośrednim związku z drugim, nie oznacza tematyzacji drugiego, czy też rozpatrywania go w sposób, w jaki rozpatruje się poznany przedmiot, ani komunikowania mu pewnej wiedzy”. (LEVINAS 1982: 36). Kiedy, tak jak w przypadku wampirów, stereotypy (tematyzacja, jak chciałby Levinas) o innym nie sięgają kilkudziesięciu lub stu kilkudziesięciu lat, ale tysiącleci, kiedy wbudowane są w jestestwo człowieka, czy możliwe w ogóle jest poznanie drugiego, spotkanie z nim twarzą w twarz?

Żeby utrudnić widzowi zadanie, Ball stosuje szereg zabiegów narracyjnych uczłowieczających wampiry: mają one czasem zwyczajne, banalne wręcz imiona, takie jak Bill czy Eddie. Bywają bardziej ludzkie od spotykanych ludzi, którzy potrafią podpalić wampirzy dom (co przypomina jako żywo działania dziewiętnastowiecznych Amery-

kanów podburzanych przez Ku Klux Klan) albo skuć napadniętego wampira srebrnym łańcuchem, żeby spuścić z niego krew będącą drogocennym narkotykiem<sup>7</sup>. Inni ludzie (dwójka narkomanów) potrafią wampira (wspomnianego Eddiego) uwięzić dla jego krwi na dłuższy czas, a w końcu zabić. Inny morderca, *nemesis* bohaterów z pierwszej serii, postać do gruntu zła, ma obsesję na punkcie zabijania ludzi, którzy w jakikolwiek sposób związali się z wampirami.

Zwieńczeniem tej naracji jest fakt, że główny bohater, wspomniany wampir Bill, a właściwie William Compton, wydaje się<sup>8</sup> czarującym, jakby rodem przeniesionym z czasów wojny secesyjnej, dżentelmenem, który dba o tradycję i wierzy w Amerykę. A więc wampir, ta potężna nocna istota, która może zabić człowieka w mgnieniu oka bez żadnego wysiłku, wydaje się tak bardzo ludzka – to człowiek kulturalny, a do tego patriota, który udziela się na spotkaniu kombatanów i opowiada o wojnie secesyjnej, w której bronił honoru i ojczyzny. Niełatwo ją znienawidzić jako ohydny potwór.

Ball nie odpowiada więc na pytanie, które zdaje się stawiać: Widzu, popatrz, oto wampir, źródło prawdziwej inności, czy umiesz ją dostrzec poza stereotypami? Czy byłbyś skłonny – pyta – zaakceptować ją, skoro nie jesteś często w stanie zaakceptować Innego – człowieka obok siebie? „Najlepszy sposób poznania drugiego to taki, w którym nie zauważymy nawet koloru jego oczu! Gdy obserwujemy kolor oczu, nie jesteśmy w relacji społecznej z drugim. To, co jest w sposób specyficzny twarzą, nie sprowadza się do percepcji” (LEVINAS 1982: 49). Czy potrafisz dostrzec wampira wampirze i go przyjąć, pyta przewrotnie Ball? Może sobie pozwolić na taką prowokację w Ameryce w 2008 roku, w której emancypacja mniejszości seksualnych w dużej mierze dokonała się, i zamiast pragmatycznie o nią walczyć, przedstawiając codzienne problemy Davida Fishera, można się pokusić o głębszą i lekko prowokacyjną refleksję<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> Oczywiście, jak napisałem wyżej, wampir to nie bezbronna ofiara, a więc zaatakowany przez żadnych jego krwi dilerów, a następnie wyswobodzony, mści się na nich okrutnie. To jednak nie zmienia w niczym oceny karygodnego zachowania ludzi. Co najwyżej ją podkreśla przez przestrożę przed konsekwencjami.

<sup>8</sup> W późniejszych seriach ujawnia się jako sprawny manipulator.

<sup>9</sup> Większość z zawartych tu rozważań dotyczy pierwszej serii *True Blood*. Późniejsze, jak czasem przydarza się w serialach telewizyjnych, banalizują już temat inności, stawiając na coraz mocniejsze doznania estetyczne i coraz bardziej szokujące sceny w sferze obrazu, a w sferze fabuły koncentrują się na coraz potężniejszych wampirach, walczących z coraz potężniejszymi i mniej zrozumiałymi dla odbiorcy siłami nadprzyrodzonymi. Tam przekaz Balla gubi się, aby w końcu zupełnie zniknąć.



## Horror zaangażowany?

Czym więc tak naprawdę jest *True Blood*? To dzieło, które z serii na serię coraz bardziej epatuje przemocą i seksem oraz operuje makabrą, często w niemal teledyskowy sposób<sup>10</sup>. Poprzez realizowanie coraz mniej prawdopodobnych rozwiązań fabularnych gubi też klarowny przekaz.

Powiedziawszy to, należy jednak zauważyć, że pierwsza seria, która zawsze jest najbliższa zamysłowi twórcy, niesie ze sobą kilka interesujących pytań i diagnoz. Najważniejszy dla Balla jako *gatekeepera* – homoseksualisty i działacza LGBT, jest przekaz, że emancypacja homoseksualistów w USA stała się faktem, a każdego, kto zechce opierać się na dawnych stereotypach i uprzedzeniach, czeka, używając eufemizmu, trudny czas. Symbolem tego jest Lafayette Reynolds.

Równie ostra, a być może nawet bardziej wielowątkowa, jest krytyka Kościoła katolickiego (i, w mniejszym wymiarze, Kościołów protestanckich), pokazanego jako cyniczna instytucja służąca do wpływania na masy, której członkowie w przeszłości nie stronili od przemocy i manipulacji, zaś Święte Oficjum w dawnych czasach było opanowane przez wampiry, które używały go, żeby pozbywać się wiedźm – czyli kobiet wiedzących, posiadających mądrość ludową i świadomych prawdziwego zagrożenia, zdolnych rozpoznawać nieumarłych.

Jest to jednak bardzo ciekawa próba postawienia odbiorcy kultury popularnej przed prawdziwą Innością. Próba skonfrontowania jego aparatu etycznego z pytaniami, których w świecie poprawności politycznej, mówiącej mu, co wskazane, a co zakazane, nigdy być może by sobie nie zadał.

<sup>10</sup> W tym fragmencie zainspirowałem się refleksjami Katarzyny Bieniasz z artykułu *Placz i zgrzytanie zębów – współczesne kino grozy. Zmiana, charakterystyka, zagrożenia* wydanego w tomie *Groza. Społeczno- kulturowe mechanizmy kreowania emocji* (PŁONKA-SYROKA, SZYMCZAK 2010). Autorka porusza kwestię zmiany w funkcjonowaniu estetyki *gore* w kinie grozy od lat siedemdziesiątych XX wieku do dziś. Zauważa porzucenie przez ten typ kina ambicji przemykania jakichkolwiek wartości na rzecz „handlowania” obrazami ekstremalnej przemocy. W przypadku *True Blood* nie można mówić jednoznacznie o estetyce *gore*, ale wzrost liczby krwawych scen i ich intensywności w miarę powstawania kolejnych serii jest łatwo zauważalny. Jednocześnie przekaz zawarty w scenariuszu staje się z serii na serię coraz mniej klarowny. Wydaje się, że scenarzyści poświęcili go dla większej widowiskowości, osiąganey także przez wprowadzanie coraz „potężniejszych” wampirów.

## English summary

Mateusz Myślicki's chapter *Look into the Face of the Vampire. "True Blood" in the Perspective of the Otherness Theories* begins with an observation that modern TV series producers have become discourse gatekeepers—the people who decide which topics will be important for the society and which ones will be tabooed. Then, the author tries to determine which ideas are to be incorporated into broadly understood social discourses by means of Allan Ball's TV show about vampires, *True Blood*. The chapter describes how Ball's vampire characters are construed and how the fact that they have decided to reveal their existence to humanity impacts on the society. Next, it is examined how the vampire figure is confronted with American society in order to analyze their approach to otherness. Using Levinas's and Todorov's theories of otherness, Myślicki concludes that the main problem presented by Ball to his viewers is whether humans, when confronted with vampires, i.e. creatures that were once human but are now much more powerful and in many ways alien to humanity, are able to accept their otherness. The vampires, on the other hand, are presented as friendly and capable of coexistence. The main thesis of the chapter is that one of the aims of *True Blood* is to confront the viewers with questions posed by means of the pop culture text: "Is man capable of looking into the face of the vampire without prejudice? Is he able to actually meet the vampire despite centuries of mutual hostility? And if not, is man able to meet with another man face to face at all, which is, as Levinas claims, necessary to communicate with each other".

## Źródła cytowań

- FLORIDA, RICHARD (2010), *Narodziny klasy kreatywnej*, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- GODZIC, WIESŁAW (1999), *Telewizja jako kultura*, Kraków: Rabid.
- LEVINAS, EMMANUEL (1982), *Etyka i nieskończony. Rozmowy z Philipp'em Nemo*, przekł. B. Opolska-Kokoszka, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej.
- LEWICKI, ARKADIUSZ (2011), *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- MYŚLIICKI, MATEUSZ (2015), 'Gatekeeperzy dyskursów społecznych – tematy kontrowersyjne i tabu w serialach', w: Jacek Grębowiec, Arkadiusz Lewicki (red.), *Seriale z różnych stron*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza „Atut”.
- PŁONKA-SYROKA, BOŻENA, MAREK SZYM CZAK, RED. (2010), *Groza. Społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza Arboretum.
- TODOROV, TZVETAN (1996), *Podbój Ameryki. Problem Innego*, przekł. J. Wojcieszak, Warszawa: Aletheia.
- VAN DIJK, TEUN ADRIANUS; GRZEGORZ GROCHOWSKI; TERESA DOBRZYŃSKA, RED. (2001), *Dyskurs jako struktura i proces*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.



# Groza systemowej niewiedzy. O dystopijnej rzeczywistości *Przeglądu Końca Świata* Miry Grant

KRZYSZTOF M. MAJ\*

## Wprowadzenie

Rozpoczynając analizę postapokaliptycznej trylogii *Przegląd Końca Świata*, nie sposób powstrzymać się od narzucającego się złośliwego spostrzeżenia, że polska humanistyka została w równej mierze zaskoczona rosnącą popularnością narracji dystopijnych, co społeczeństwo fikcyjnego świata Miry Grant (właściwie Seanan McGuire) apokalipsą zombie. W czasie bowiem, gdy przeważająca większość polskich badaczy brnęła w nomenklaturową scholastykę, rozważając różnice dzielące utopię negatywną od antyutopii, kontrutopii, utopii satyrycznej czy wreszcie dystopii<sup>1</sup>, na świecie i w Polsce zaczęły

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

<sup>1</sup> O ile było to jeszcze do zrozumienia w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, kiedy jedynym dostępnym w Polsce źródłem do badań nad utopiami były *Utopie* i *Spotkania z utopią* Jerzego Szackiego wraz z efemerycznie pojawiającymi się definicjami w słownikach, głównie *Słowniku literatury fantastycznonaukowej* Antoniego Smuszkiewicza i Andrzeja Niewiadowskiego czy w publikowanych na łamach „Zagadnień Rodzajów Literackich” hasłach słownikowych Witolda Ostrowskiego, o tyle w ciągu ostatnich kilkunastu lat powstało, wydawałoby się, dość artykułów w języku polskim i angielskim, które rozwijają rudymtarne wątpliwości terminologiczne. Wielu polskich badaczy jednakże nie powstrzymuje to przed podejmowaniem prób wynajdywania na nowo koła, czego widowym dowodem jest promowana przez Adama Mazurkiewicza kategoria kontrutopii (utopii negatywnej), identyfikowanej przezeń z „wizją społeczeństwa zniewolonego przez system władzy, dążący do podporządkowania interesów jednostki celom państwa” i mylnie postrzegana jako zwalniająca „od zobowiązań do rozróżnień między antyutopią a dystopią” (MAZURKIEWICZ 2006: 399; termin

święcić tryumfy narracje zwane „dystopiami dla młodzieży” – *young adult dystopias*, zachowujące wszystkie cechy satyryczności, antytetyczności i krytyczności względem projektów utopijnych, jednak z jakichś względów nieprovokujące już do podważania terminologicznej zasadności rdzennego dla nich pojęcia dystopii. Wbrew pozorom jednakowoż przedwczesne byłoby obwieszczenie w Polsce zwycięstwa progresywnego skrzydła *utopian studies*, opowiadającego się za dekonstrukcjonistyczną wykładnią dystopii i utopii jako dwóch różnych interpretacji czy wizji tej samej rzeczywistości, z których żadna nie rości sobie prawa do ostateczności lub jednoznaczności, a już na pewno nie do gatunkotwórczej prawomocności. Choć bowiem na polskim gruncie wciąż nie padła propozycja, by – *per analogiam* do dotychczasowych rozstrzygnięć genologicznych – wyróżnić termin „utopii dla młodzieży”, poznawcza luka, jaka funkcjonuje w Polsce między *Spotkaniami z utopią* Jerzego Szackiego a *Starym wspaniałym światem* Andrzeja Juszcyka sprawia, że przy analizowaniu narracji utopijnych i dystopijnych wciąż konieczne jest powracanie do podstawowych tematów zachodnich dyskusji teoretycznych w tym obszarze badawczym. W kontekście *Przeglądu końca świata* Grant najważniejszym problemem interpretacyjnym pozostaje kwestia uwikłania owej

używany jest też w artykule powstałym pięć i osiem lat później, por. MAZURKIEWICZ 2011, 2014). Po pierwsze, to właśnie dystopię definiuje się jako projektującą ową wizję społeczeństwa zniewolonego przez system i to ona – od 1994 roku, czyli od czasu sformułowania przez Lymana Towera Sargenta jego słynnego podziału narracji utopijnych, rewidującego ten zaproponowany w 1967 roku – określane bywa jako „utopia negatywna” (SARGENT 1994). Po drugie, antyutopia rzadko kiedy była przez badaczy utopii postrzegana jako gatunek literacki, częściej za to jako swego rodzaju funkcja, którą może przyjmować dystopia eksponująca radykalny krytycyzm wobec konkretnej wizji utopijnej i odrzucająca utopię jako ideę (MOYLAN 2000: 139, BLAIM 2013: 243). Po trzecie wreszcie, sam termin utopii jako taki może być z dekonstrukcjonistycznej perspektywy interpretowany jako zawierający w sobie moment ironiczny unieważniający wyznaczanie jakiegokolwiek alternatywy – chyba że kogoś przekonują pod względem logicznym konstrukcje typu „kontr-nie-miejsce” czy „anty-nie-miejsce”. W tym kontekście w sposób szczególnie zaskakuje, że badacz forsujący nową, wspaniałą kategorię „kontrutopii” równocześnie powołuje się na pisma Jacquesa Derridy (MAZURKIEWICZ 2014: 60), o którym można powiedzieć absolutnie wszystko (i prawdopodobnie w Polsce już powiedziano, kierując się bardziej naukową modą, niż wnikliwą lekturą tekstów filozoficznych i ponowoczesną wrażliwością), ale na pewno nie to, że dał swoimi przemyśleniami asumpt do konstruowania na ich podstawie jakichkolwiek nowych opozycji binarnych. W sposób szczególnie dotyczy to przywołanej przez Mazurkiewicza za tekstami Mariusza M. Lesia i moimi (LES 2008: 20; MAJ 2014: 163-168, obydwojma niestety niezacytowanymi w przypisie) Derridiańskiej figury ojca logosu, tego więc, który podejrzewa i nadzoruje pismo, jednak w żaden sposób nie tworzy – jak chce Mazurkiewicz – pary z bliżej niezidentyfikowaną kategorią „logosu demonicznego” – ponieważ w *Aptece Platona* Derrida mówi o logosie, za Sokratesem zresztą, jako o zrozwalonej sierocie, która „potrzebuje nie tylko opieki obecności, ale także niesienia mu opieki i przyjscia z pomocą” i która „bez obecności, bez obecnej opieki własnego ojca, odebrałyby sobie życie” (DERRIDA 1988: 306). O ile więc Mazurkiewicz nie ma w swoich tekstach na myśli dziecka Rosemary czy ksenomorfa kielkującego w łonie Ellen Ripley – logos ojca logosu nigdy nie będzie logosem demonicznym, a tym bardziej nigdy nie będzie źródłem żadnych antynomii czy binarnych opozycji, od utopii i „kontrutopii” poczynając, a na aniołach i demonach kończąc.

„młodzieżowej” dystopii w narrację postapokaliptyczną, a z nią i w długą tradycję literatury grozy – która paradoksalnie niejednym raz skrzyżowała swoje ścieżki z projektami utopijnymi i ich dystopijnymi subwersjami, by wymienić chociażby *Władcę much* Williama Goldinga, *Wyspę doktora Moreau* Herberta George’a Wellsa czy też wpisując się w tę tradycję współczesne realizacje w rodzaju *Księdza* w reżyserii Scotta Stewarta (2011).

## Wolność i niewiedza

Polski rzeczownik „niewiedza” jest słowem tyleż prozaicznym, co interesująco nieobecnym w innych językach w tak neutralnym, jak rodzimy, kontekście. By nie szukać daleko, już w angielszczyźnie za najbliższe ekwiwalenty uznaje się określenia wartościujące, jak choćby *ignorance* czy *illiteracy*, gdy tymczasem chodzi przecież o wyrażenie rzeczy najprostszej: braku wiedzy, nie zaś jakiegokolwiek oceny tego faktu. W filozofii europejskiej czy, ściślej, w zachodniej tradycji metafizycznej niewiedza jest jednak właśnie wartościowana z pozycji paradygmatycznej, w której wiedza i władza tworzą nierozzerwalną parę pojęciową. Michel Foucault w słynnych dialogach *Power/Knowledge* stwierdził, że w obszarze tym zawsze funkcjonowały dwa podstawowe wymiary władzy: „władza wiedzy o prawdzie [*the power of knowledge of the truth*]” i „władza rozprzestrzeniania wiedzy o prawdzie [*power to disseminate this knowledge*]” (FOUCAULT 1980: 34). Na poziomie aksjologicznym różnica między politycznie idealnym światem, tu dla uproszczenia utożsamionym z eutopią, a politycznie nieidealnym światem, tu z równym uproszczeniem identyfikowanym z dystopią<sup>2</sup>, sprowadza się zatem do tego, czy sytuacji założycielskiej patronuje prawda czy też kłamstwo – ponieważ z wewnątrz samego systemu rozstrzygnięcie o prawdziwości czy fałszywości politycznych intencji jest już niemożliwe. Dopiero bowiem sytuacja założycielska – i poznanie jej okoliczności – umożliwiłoby częściowe bodaj ogarnięcie owego „mniej lub bardziej zorganizowanego, hierarchicznego i skoordynowanego skupiska relacji [*more-or-*

<sup>2</sup> Podkreślam przymiotnik „politycznie” dla zaakcentowania możliwych rozbieżności w interpretacji doskonałości danego założenia światotwórczego pomiędzy ojcami założycielami utopii a mieszkańcami tego fikcyjnego świata czy też czytelnikami utopijnej narracji. Zainteresowanych bardziej rozbudowaną analizą pokrewnych zjawisk odsyłam do artykułów: *Utopie i dystopie w perspektywie filozoficzno-literackiej* (MAJ 2014A), *Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych* (MAJ 2014B).

*less organised, hierarchical, co-ordinated cluster of relations]*”, z którym Foucault utożsamia system władzy (skądinąd w dialogu o tytule wymownym w kontekście analizowanej trylogii tytule, brzmiącym bowiem *Confession of the Flesh*):

Jeśli ktoś próbuje stworzyć teorię władzy, zawsze będzie zmuszony do postrzegania jej jako wynurającej się z określonej przestrzeni i czasu, wskutek czego, by móc skutecznie ją analizować, musi zrekonstruować jej genezę [podkr. — K.M.M.]. Lecz jeśli władza jest w rzeczywistości otwartym, mniej lub bardziej zarządzanym (w praktyce niewątpliwie niewłaściwie zarządzanym) skupiskiem relacji, wtedy jedynym problemem jest zapewnienie sobie siatki poznawczej umożliwiającej analityczny ogląd relacji władzy (FOUCAULT 1980: 199)<sup>3</sup>.

Owa rekonstrukcja genezy jest zarzewiem intrygi zarówno w narracji dystopijnej, jak i postapokaliptycznej, w których jednym z kluczowych celów fabularnych pozostaje odkrycie prawdy o sytuacji założycielskiej. W pierwszym przypadku sprowadza się to zwykle do ujawnienia kulisów instauracji opresywnego systemu władzy, w drugim zaś – do przybliżenia okoliczności apokaliptycznej zagłady świata, skądinąd również sprzyjającej absolutyzacji władzy z uwagi na konieczność skutecznej redystrybucji dóbr pozostałych po upadku cywilizacji. Według Kseni Olkusz kształtujące się w rzeczywistości postapokaliptycznej mechanizmy totalitarnej kontroli sprzyjają wręcz powstawaniu swego rodzaju „mikrodystopii” – ufortyfikowanych azyli, w których „ograniczenie terytorialne sprzyja wprowadzeniu oraz sprawowaniu kontroli za pomocą rozmaitych mechanizmów nacisku – od systemu nagród po system kar, od uprzywilejowania do poniżenia, od subtelnej manipulacji do terroru, od zastraszania po tortury” (OLKUSZ 2016A: 261)<sup>4</sup>. Rozwiązanie to w znakomity sposób eliminuje konieczność roztrząsania genologicznych różnic między narracjami dystopijnymi a postapokaliptycznymi, kierując uwagę raczej na okoliczności powstawania fikcyjnych światów, a także ich topograficzne oraz polityczne zróżnicowanie. Odgradzający dystopijne *solitudo* mur, mający swe źródła jeszcze w geście odcięcia wyspy (pierwotnie

<sup>3</sup> Przekład własny za: „If one tries to erect a theory of power one will always be obliged to view it as emerging at a given place and time and hence to deduce it, to reconstruct its genesis. But if power is in reality an open, more-or-less coordinated (in the event, no doubt, ill-coordinated) cluster of relations, then the only problem is to provide oneself with a grid of analysis which makes possible an analytic of relations of power”

<sup>4</sup> Więcej o mikrodystopiach pisze Olkusz w teoretycznym rozdziale *Microdystopias as Sociopolitical Constructs in Post-apocalyptic Narratives* w mającej się wkrótce ukazać książce *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's „Utopia”* (OLKUSZ 2016c).



półwyspu!) Utopii od kontynentu przez legendarnego władcę Utopusa<sup>5</sup>, otwiera możliwość transgresji pomiędzy *intramuros* a *extramuros*, w istotny sposób wpływając na budowanie relacji tak z bohaterem, jak i z otaczającym go światem – bardzo podobnie jak w omawianej przez Farah Mendlesohn retoryce *portal quest fantasy* (MENDLESOHN 2013). Równocześnie ta swoiście rozumiana dialektyka wnętrza i zewnątrz ułatwia manipulowanie perspektywą narracyjną, rozszerzającą się do makroskalowego oglądu świata w scenariuszu wychodzenia poza granice dystopii ku światu zewnętrznemu (jak dzieje się na przykład w *Dawcy pamięci* Lois Lowry czy w kolejnych częściach *Niezdolnej* Veroniki Roth), lub kurczącą się do mikroskali w sytuacji ucieczki do azylu przed zagrożeniem zewnętrznym, jak ma to miejsce w analizowanych przez Olkusz „narracjach zombie-centrycznych” (OLKUSZ 2016B).

Owa dwutorowość narracyjna wiedzie na powrót ku Foucaultowskiej genezie władzy, nierozzerwanie związanej, jak przypomina Michał Podnieśński w książce *Prawda i władza. Myśl Michela Foucaulta w latach 1956-1977*, z dwoma współzależnymi ciągami: (1) ujarznienia, dyscypliny i władzy oraz (2) prawdy, prawa i historii (PODNIESIŃSKI 2012: 231), które dostarczają przekonującej motywacji filozoficznej dla pozornie repetytywnych schematów fabularnych narracji dystopijnych i postapokaliptycznych. Przeważająca większość fabuł dystopii literackich, i to tak różnorodnych jak *My* Evgenija Zamiatina czy *Paradyzja* Janusza A. Zajdla, *Equilibrium* w reżyserii Kurta Wimmera lub *Bioshock: Infinite* produkcji Irrational Games, w konieczny sposób zawiera w sobie węzłowe momenty w postaci odkrycia prawdy o systemie, opisanie jego praw i poznania historii założenia, nie stroniąc przy tym od obrazowego ukazywania mechanizmów ujarzniania obywateli, dyscyplinowania buntowniczego elementu i legitymizacji absolutystycznej władzy. Jak zauważa Mariusz M. Leś – skądinąd również odwołując się do myśli Foucaulta – w najważniejszej polskiej monografii fantastyki socjologicznej:

Wiedza daje wolność. Protagonści fantastyki socjologicznej nie dążą do obalenia systemu czy do ucieczki, ale do rozpoznania mechanizmów funkcjonowania władzy, skupieni na tropieniu szczylin w pozornie monolitycznej konstrukcji. Tylko taka „agresywna” wolność może zapewnić sukces na miarę trudnej sytuacji (LEŚ 2008: 322).

<sup>5</sup> Szczegółowej analizie symboliki tego gestu z perspektywy dekonstrukcji i feminizmu poświęcam całość rozdziału *Deconstructing utopia* w przywoływanej już książce upamiętniającej jubileusz pięćsetlecia pierwszego wydania *Utopii* Thomasa More'a (MAJ 2016).

Inicjum fabularne dystopii z konieczności wiąże się zatem z sytuacją niewiedzy – a to z kolei, jak odnotowuje wcześniej Leś, sprawia, że „[...] narracja musi się [...] zagnieździć przez częściową destrukcję lub zdominować system z zewnątrz” (Leś 2008: 317), co ma swoją konsekwencję chociażby w postaci tak charakterystycznej dla gatunku przewagi fokalizatorów nad wszechwiedzącymi narratorami klasycznych powieści utopijnych czy niemniej wszechwiedzącymi interlokutorami przedklasycznych dialogów filozoficznych o utopiach. Odkrycie prawdy o dystopijnym systemie wiedzy/władzy koegzystuje w ten sposób z intrygą mającą na celu obnażenie „kłamstwa założycielskiego”, „spełniającego [...] oprócz swej funkcji nominalnej jeszcze tę, że mającą dać – paradoksalnie – początek nowej prawdzie [podkr. — K.M.M.] i spełniać rolę wyjaśniającą wobec świata i miejsca w nim jednostki” (ĆWIKŁA 2006: 143). To zaś z kolei otwiera tak rozumiane narracje dystopijne na modele fabularne charakterystyczne dla utworów kryminalnych Agathy Christie czy Erle’a Stanleya Gardnera, których punkt kulminacyjny jest równocześnie momentem anagnoryzmu, przypadającym zwykle na mowę końcową – w równej mierze demaskującą postać i motywy złooczyńców, jak i poszczególne etapy pracy hermeneutycznej detektywa<sup>6</sup>. W obu narracjach zatem, choć tak, wydawałoby się, odmiennych pod względem tematyki, możliwe staje się postawienie i utrzymanie czytelnika w sytuacji niewiedzy, zbliżającej go wskutek tego do bohatera czy protagonisty obierającego sobie za cel zdobycie wiedzy o prawdzie.

### *Przeгляд Końca Świata*

W zombie-centrycznej trylogii Miry Grant pod oryginalnym tytułem *Newsflesh* (składają się na nią tomy o równie znaczących tytułach *Feed*, *Deadline* oraz *Blackout*) wraz z pełniącą funkcję *prequelu* mikropowieścią *Countdown*<sup>7</sup> w sposób szczególny ujawnia

<sup>6</sup> Dla fortunności analogii posługuję się tutaj modelem uproszczonym i najlepiej znanym, także dzięki strukturalistycznym pracom nad schematami fabularnymi narracji kryminalnych – przy równoczesnej jednak świadomości, że wraz ze zwrotem postmodernistycznym schematy te ulegały kolejnym przewartościowaniom, subwersjom i renarracjom.

<sup>7</sup> Na Zachodzie ukazało się również dotąd sześć innych mikropowieści i opowiadań osadzonych w świecie *Przeglądu Końca Świata*: *Apocalypse Scenario #683: The Box* (2011), *San Diego 2014: The Last Stand of the California Browncoats* (2012), *Fed* (2012), *How Green This Land, How Blue This Sea* (2013), *The Day the Dead Came to Show and Tell* (2014), *Please Do Not Taunt the Octopus* (2015) – a także powieść *Feedback* (2016), przedstawiająca wydarzenia znane z powieści *Feed* z perspektywy reporterów wspierających demokratycznego kandydata na prezydenta.

niają się prawie wszystkie problemy teoretyczne, z którymi mierzą się najnowsze badania nad narracjami dystopijnymi. Po pierwsze, zgubne byłyby wszelkie próby uzgodnienia modelu gatunkowego *Przeglądu Końca Świata* z klasycznymi powieściami dystopijnymi czy fantastyką socjologiczną – pod względem genologicznym cyklowi najbliższej jest bowiem do thrillera politycznego lub ekologicznego z przesuwającymi się wyraźnie na dalszy plan elementami horroru, pełniącymi w zasadzie rolę scenografii pozbawionej funkcji lękotwórczych (OLKUSZ 2015: 77). Po drugie, Grant fokalizuje narrację na młodych bohaterach, w pierw Georgii, a później także Shaunie Masonie, których tożsamość narracyjna zbliża się tym samym do doświadczeń czytelników fantastyki młodzieżowej, w tym i *young adult dystopias*. Zabieg fokalizacji towarzyszy jednakże również szeregowi elementów multimodalnych, a więc wykorzystujących „całą mnogość trybów semiotycznych, jak chociażby zróżnicowaną typografię, ilustracje, grafiki czy kolory w celach znaczeniowótórczych [*a multitude of contemporary literary texts that make use of a variety of semiotic modes such as typography, graphics, color, layout, and visual images for their meaning-making*]” (NØRGAARD 2010: 115). Jak ujmuje rzecz cytowana już Ksenia Olkusz w pierwszym w Polsce artykule opracowującym twórczość Miry Grant z perspektywy badań nad dystopiami:

[w] trylogii *Przegląd Końca Świata* narracja prowadzona jest każdorazowo z punktu widzenia jednego z bohaterów, także w formie postów, nieudostępniónych publicznie materiałów (będących opisem stanu ducha, kondycji psychicznej czy po prostu opisem sytuacji) oraz wpisów pochodzących z blogów kilku róónnych bohaterów, w tym również tych drugo- i trzecioplanowych. Taki zabieg sprawia, że u wiarygodnieniu podlegają fabularne zawiósci [podkr. — K.M.M.] a protagoniści wydają się niezwykle misternie zbudowanymi konstruktami osobowościowymi (OLKUSZ 2015: 86).

Multimodalność narracji u Grant jest więc istotna z trzech względów. Po pierwsze, sprzyja, jak podkreślono, u wiarygodnieniu fantastycznej narracji, dzięki zwrotowi ku dziennikarskiej sprawozdawczości zapoczątkowanej powieścią *quasi*-reportażową<sup>8</sup> Maxa Brooksa *World War Z. Światowa wojna zombie w relacjach uczestników*. Po drugie, nawiązuje do kilkusetletnich tradycji gatunkowych literackiej utopii, już w *De optimo reipublicae* Thomasa More'a zdradzającej potencjał multimodalnych

<sup>8</sup> Odwołuję się tu do kategorii „powieści reportażowej”, opracowanej już w pismach krytycznoliterackich dwudziestolecia międzywojennego, a współcześnie kojarzonych z postmodernistycznymi hybrydami narracji fakto-graficznej oraz beletrystycznej (ADAMCZEWSKA 2015: 275-278).

chwytów narracyjnych w stworzeniu świata narracji wykraczającego poza swe diegetyczne przedstawienie (SCHOECK 1978, MAJ 2014: 155-156). Po trzecie wreszcie, połączenie multimodalności z focalizacją pełni w narracji Grant także istotną funkcję polityczną. Dysseminacja perspektyw narracyjnych członków redakcji tytułowego *Przeglądu Końca Świata* uprawdopodobnia bowiem sytuację, w której monologującemu głosowi totalitarnej propagandy mogą przeciwstawić się głosy zdemokratyzowane i wchodzące ze sobą w nieustanny dialog, rewidujący stanowiska i oddalający zagrożenie dyskursywnej fundamentalizacji.

Od strony fabularnej, rozbudowanej i wielowątkowej zgodnie ze specyfiką dystopii młodzieżowych o nachyleniu postapokaliptycznym<sup>9</sup>, *Przegląd Końca Świata* rozpoczyna się – znanym także z narracji kontrfaktycznych – punktem dywergencji w postaci ogólnoświatowej katastrofy – pandemii wirusa Kellis-Amberlee, zmutowanego z silnego retrowirusa, stanowiącego podstawę szczepionki przeciwko przeziębieniu oraz leku na raka. Co istotne – o czym można dowiedzieć się zarówno z retrospektywnych notek z bloga Georgii Mason, jak i z pełniącej funkcję *prequela* mikropowieści *Countdown* (pol. ‘odliczanie do’) – za emisją wirusa nie stały bynajmniej machinacje złowrogich korporacji czy autorytarne zakusy obłąkanego tyrana, lecz szereg niefortunnnych zbiegów okoliczności. Perwersja całego dystopijnego założenia światotwórczego uświadamiana jest z tym większą siłą, że z owymi nieszczęśliwymi wypadkami najczęściej wiązały się szlachetne pobudki aktywistów społecznych, a to chcących walczyć z chciwymi korporacjami i włamujących się do laboratorium przechowującego „lek” na przeziębienie, a to rozpylających go z samolotów do atmosfery *pro publico bono*. U podstaw rzeczywistości *Przeglądu Końca Świata* legł zatem w ścisłym sensie Blochowski impuls utopijny (*utopian impulse*), będący rdzenną częścią krytycznej dystopii (*critical dystopia*) Toma Moylana – czyli takiego świata dystopijnego, który mimo nieszczęścia totalitarnej opresji i grozy cywilizacyjnej apokalipsy, zawiera w sobie przestrzeń realizacji dążeń utopijnych (MOYLAN 2000: 195), tu oczywiście raczej w znaczeniu symbolu, aniżeli konkretnej utopijnej enklawy. Początków dystopijnej polityki należałoby zatem szukać u Grant nieco później – a mianowicie wtedy, gdy, metaforycznie rzecz ujmując, walczącemu z pandemią Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób

<sup>9</sup> Charakterystyczną cechą dystopii literackich sprzed przełomu postmodernistycznego – czyli w przypadku fantastyki mniej więcej do przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych – była jedno-, dwuwątkowość oraz pewna lapidarność narracyjna, która zbliżała ten gatunek (zarówno pod względem koncepcyjnym, jak i objętościowym) bardziej do powiastki filozoficznej, aniżeli rozbudowanej fantastycznej sagi powieściowej.

zaczęło zależeć bardziej na kontroli wirusa, aniżeli zapobieganiu jego ekspansji. W istocie bowiem świat ten zdołał się na różnych poziomach uodpornić na skutki katastrofalnej początkowo epidemii – do tego stopnia, że inicjum narracyjne otwierającej cykl powieści *Feed* przypada na opis ryzykownej eskapady młodych bohaterów na teren kwarantanny. Podobnie jest w przypadku opisu najróżniejszych sposobów codziennej kontroli zdrowia, wyspecjalizowanych mechanizmów obronnych budynków, domowych oddziałów ratunkowych, skomputeryzowanych kabin natryskowych w łazienkach, miejskich systemów monitoringu i ochrony, opancerzonych samochodów czy nawet klamek u drzwi z mikrostrzykawkami pobierającymi próbkę krwi przed zwolnieniem blokady zamka. Wspólną cechą wszystkich tych aspektów życia codziennego po apokalipsie zombie, opisywanych przez Grant z budzącą podziw naukową szczegółowością, jest integracja pozyskiwanych na każdym kroku danych biometrycznych obywateli z serwerami Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób – zapewniająca bezprecedensowy wgląd agencji rządowej w życie obywateli i niemal stuprocentową kontrolę nad ich poczynaniami, przy całkowitym braku sprzeciwu ze strony obawiających się zarażenia ludzi. Ów lęk przed zarażeniem jest bardzo tu istotnym tropem, i to niezależnie od waloryzacji aksjologicznej utopii (to jest albo pozytywnie postrzeganej eutopii, albo negatywnie postrzeganej dystopii). Jak pisał bowiem Fredric Jameson w rozdziale *Archeologii przyszłości* pod wymownym tytułem *Podróż w głąb lęku*:

[Źródła utopijnego lęku] należy szukać [...] w formalnych właściwościach gatunku, zwłaszcza w podkreślanym tu często zamknięciu – zamknięciu przestrzennym, zamknięciu czasowym, zamknięciu utopijnej społeczności i jego miejsca poza historią [podkr. K.M.M.], a przynajmniej poza Marksowską „prehistorią” taką, jaką znamy. To bowiem pełne zamknięcie sprawia, że nowy system wydaje się obcy i egzystencjalnie złowrogi, i zanim jeszcze zdążymy się zawahać, zatrzymać i cofnąć, już nadaje Nowemu rys wzniosłej grozy (JAMESON 2011: 240-241).

Zamknięcie jest zresztą prototypem każdej enklawy. Łacińskie *inclavere* (*in*, ‘w’ + *clavis*, ‘klucz’) oznacza dosłownie „trzymać pod kluczem” i stąd też zamknięcie nie jest pojmaniem czy uwięzieniem tylko tak długo, jak istnieje motywujące je zagrożenie zewnętrzne. To dlatego w dystopiiach zwykle zagrożenie zewnętrzne jest permanentną fikcją, podtrzymywaną przez władze – gdyż trudniej o lepszą legitymizację trzymania obywateli pod kluczem, *inclavere*. U Veroniki Roth w powieści *Wierna* zrujnowane, postapokaliptyczne Chicago otacza nie tylko mur, będący widomą oznaką zamknięcia, wytłumaczalną z uwagi na rozciągające się poza jego granicami radioaktywne pustko-

wie – lecz także mur luster, zwielokrotniający *ad infinitum* „pustynię realnego” i prokurujący potrzebę zwrócenia się na powrót ku alternatywnej „wyspie utopii” (BAUDRILLARD 2005: 6, 150)<sup>10</sup>. Podobnie u Miry Grant próżno szukać informacji na temat świata poza postapokaliptycznymi Stanami Zjednoczonymi (jeśli wyłączyć skąpe wiadomości dostarczane przez przebywających w innych rejonach świata fokalizatorów) – w zamian, w samych Stanach ujawniają się podziały wewnętrzne, nie tylko na poziomie stanowym, ale i miejskim. Ludzie mieszkają w samowystarczalnych fortecach, których obronne systemy gotowe są po włączeniu alarmu otworzyć w korytarzach śluzę z kwasem i zawory z trującymi gazami – beznamiętnie i bez wahania, nawet jeśli znajdują się w nich także niezainfekowani. Domy stają się więzieniami, a ludzie – więźniami własnego lęku („kłamstwa to więzienie, które sami sobie budujemy”, GRANT 2014: 103), chętnie zatrzaskującymi więżące ich kraty i oddającymi klucze bezdusznym systemom komputerowym, nieujawniającym, że polecenia domowników nie mają bynajmniej najwyższego priorytetu w ich łańcuchach decyzyjnych. Jak przestrzegwał Foucault, w dystopiiach „nie potrzeba broni, przemocy fizycznej czy środków przymusu; wystarczy tylko spojrzenie. Śledzące spojrzenie [*an inspecting gaze*], spojrzenie, pod którego ciężarem [...] każda jednostka staje się swoim własnym nadzorcą [podkr. — K.M.M.]” (FOUCAULT 1980: 155). I podobnie w świecie Grant, jak można dowiedzieć się z wieńczącej *Przeгляд* (i zarazem jakże typowej dla narracji dystopijnej) rozmowy buntowników z władcami systemu, „W końcu nikt nie zauważył, kiedy ochrona zmieniła się w więzienie albo kiedy »dla dobra ludzi« zostało zastąpione przez »dla dobra władzy«” (GRANT 2012: 468).

„Chcą, żebyśmy się bali. Chcą, żebyśmy dali się kontrolować. Chcą, żebyśmy byli chotry” (GRANT 2012: 442) – brzmi jedno z przesłań Georgii Mason, diagnozujące nie tylko inherentne dla dystopii rządy lęku i kontroli, rządy wiedzy/władzy i rządy panoptyzmu, ale także wprowadzające „trzeciego regulatywnego”: ich. To oni chcą, by ludzie się bali, to oni chcą kontrolować i to oni chcą nie zapobiegać, lecz sterować postępowaniem infekcji. W ten sposób do zamknięcia pod kluczem, *in clavere*, dołącza zamknięcie psychologiczne – lęk przed opresywnym innym, przed innym u władzy, odcinającym się od problemów ludzi i widzącym w zainfekowaniu kolejnego miasta szansę

<sup>10</sup> W lustrzanym murze Roth widać także znakomicie charakterystyczną dla nowoczesności zmianę funkcji lustra, które jest wykorzystywane w mniejszym stopniu do odbicia właściwości określonego obiektu, a w większym do „próby wytworzenia iluzji przestrzeni [*attempt to create an illusion of space*]” (Schivelbusch 1995: 145-146) – co czyni je w równej mierze ukazującymi (*reflective*), co zwodzącymi (*deceptive*), w tym także z kursu obranego przez odzwierciedlającą pragnienie doskonałości utopię (CLARKE 2011: 952).

na zwiększenie dotacji budżetowej na badania nad klonowaniem. Innym biesiadującym na przyjęciach w stylu starego świata, sprzed apokalipsy, pod czujnym okiem uzbrojonych w broń maszynową ochroniarzy. Innym zatajającym postępy w badaniach zespołu rezerwuarowego, okazującego się być wypracowaną przez system immunologiczny odpowiedzią na wirus zombizmu. Innym zachowującym sobie prawo do decydowania o rozpowszechnianiu wiedzy o prawdzie.

## Strach przed niewiedzą

Centralnym pojęciem całej narracji Miry Grant jest niewątpliwie prawda – to do niej, szczerze i idealistycznie (kolejny przejaw symbolicznej enklawy utopijnej w dystopii krytycznej), odwołują się w swych wypowiedziach bohaterowie i to ona ostatecznie przynosi nieznanym klasycznym dystopiom finał w postaci nie tylko demaskacji kłamstwa założycielskiego, ale i kłamstwa propagandy, ukazywanego w postaci jedynej, objawionej prawdy. *Par excellence* dystopijny konflikt prawdy zewnętrznosystemowej z wewnętrznosystemową<sup>11</sup> rozwiązany jest tu pozytywnie i niesie ze sobą konsolację, jakiej próżno szukać w cynicznym zakończeniu *Roku 1984* Orwella, w którym szczerze i prawdziwe antysystemowe poglądy Winstona Smitha zostają poddane ostatecznej weryfikacji<sup>12</sup> w ponurym gmachu Ministerstwa Prawdy. I choć *Przeгляд Końca Świata* pozornie nie kończy się pozytywnie, bowiem sterowana pandemia zombizmu zbiera wśród bohaterów krwawe żniwo jeszcze w ostatnich scenach powieści, to jednak – identycznie jak w przypadku analizowanego przez Olkusz cyklu książkowego z uniwersum *The Walking Dead* – mimo że „zagrożenie zewnętrzne wciąż istnieje, to autarchia zostaje obalona [podkr. — K.M.M.] a tyran ostatecznie ponosi

<sup>11</sup> Nie chodzi tutaj o strukturalistyczną opozycję binarną wnętrza i zewnątrz, lecz o Deleuziańską architekturę realnego i wirtualnego. Wedle Deleuze'a, jak referuje Elizabeth Grosz w książce *Architecture from the Outside. Essays on Real and Virtual Space*, „Nie jest tak, że zewnątrz, czy to, co sytuuje się poza czymś, musi pozostać wieczną przeciwwagą wnętrza, które w sobie zawiera. Zewnątrz jest raczej przekształceniem wnętrza. Prawdopodobnie z tego właśnie względu Deleuze połączył to, co zewnątrz, nie z tym, co wewnętrzne, lecz z realnym. Nie ma to oczywiście w żadnym razie na celu skojarzenia wnętrza z nierealnym, możliwym lub wyobrażonym; chodzi tu raczej o postrzeganie zewnątrz jako wirtualnej możliwości wnętrza, jako czegoś równie, co ono, realnego, tak jak czas jest wirtualnością przestrzeni. To, co wirtualne, jest nieodzowną częścią realnego [So it is not as if the outside or the exterior must remain eternally counterposed to an interiority that it contains: rather, the outside is the transmutability of the inside. Presumably for this reason Deleuze wants to link the outside not with the inside but with the real. This is in no way to align the inside with the unreal, the possible, or the imaginary; it is to see that the outside is a virtual condition of the inside, as equally real, as time is the virtual of space. The virtual is immanent in the real]” (GROSZ 2001: 66).

<sup>12</sup> Nie zapominajmy, że źródłostwem tego czasownika jest łacińska *veritas*.

śmierć” (OLKUSZ 2015: 80). Najwyraźniej zatem minorowy ton większości narracji postapokaliptycznych sprawia, że akcenty w politycznej walce rozłożone są inaczej niż w klasycznych dystopiach, w których owo zagrożenie zewnętrzne najczęściej okazuje się częścią składową kłamstwa założycielskiego, produktem wyrafinowanej socjotechniki, której celem jest trzymać potencjalnych buntowników w ryzach pod pretekstem konieczności ochrony społeczeństwa przez niebezpieczeństwami spoza muru. W literaturze polskiej najświetniejszą realizacją modelu władzy sterującego lękiem przed *extramuros* jest *Paradyzja* Zajdla, w której władze legitymizują rządy silnej ręki koniecznością chronienia tytułowej stacji orbitalnej przed pęknięciem poszycia i zassaniem obywateli w próżnię – jednak ukrywają fakt, że stacja nigdy nie została ukończona, a koloniści żyją w pierścieniu połączonych ze sobą baraków na powierzchni obcej planety. Lęk w tej i innych dystopiach jest zatem najczęściej wywoływany przez „fikcję wyjaśniającą”, niemającą nic wspólnego z realnie istniejącym zagrożeniem.

W świecie narracji Grant fikcja wyjaśniająca ma o wiele bardziej złożone motywacje – wirus Kellis-Amberlee był bowiem faktycznym zagrożeniem, produktem ubocznym kilku tragicznych zbiegów okoliczności i zaskoczeniem zarówno dla klasy rządzącej, wirusologów z Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób, jak i samego społeczeństwa, z oczywistych względów najsrożej doświadczonego przez epidemię. Co więcej, cynizm fikcyjnego rządu Stanów Zjednoczonych oraz wysokobudżetowych mediów sprawił, że w początkowych stadiach rozwoju pandemii nie ostrzeżono w porę społeczeństwa i nie zastosowano na masową skalę podstawowych środków bezpieczeństwa, co doprowadziło do późniejszej kompromitacji zarówno mediów, jak i polityków. To właśnie w wyniku tego – użyjmy raz jeszcze określeń Foucaulta – „władza wiedzy o prawdzie” przeszła w ręce Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób oraz epidemiologicznych służb wywiadowczych, zaś „władza rozprzestrzeniania wiedzy o prawdzie” została rozproszona między niezależnych blogerów, tracąc w zasadzie swoją paradygmatyczną funkcję. Tym samym znaczącej reorientacji uległa opozycja binarna prawdy i kłamstwa – u Grant nie ma wątpliwości, że prawdę głoszą narażający swe życie *pro publico bono* blogerzy i niezależni dziennikarze, bowiem sfery rządzące są na tyle skompromitowane i podejrzewane o najgorsze motywacje, że całkowicie tracą charakterystyczny dla tak wielu dystopijnych systemów monopol na dystrybucję wiedzy/władzy.

„Prawdy nie da się zabić” – ten oto wpis z bloga Georgii Mason otwiera całość cyklu, znamionując spluralizowane podejście do kategorii prawdy, opozycyjnej względem dystrybuowanej z paradygmatycznego namaszczenia władcy logosu „prawdy systemowej”, której jedyną funkcją jest podtrzymywanie wyjaśniającej fikcji. Czytana



postkolonialnie przednowożytna opozycja centrum i peryferii byłaby więc w pełni przekładalna na podejście do zagadnienia prawdziwości relacji o świecie w *Przeglądzie Końca Świata* – im bliżej paradygmatycznego centrum, monopolizującego prawdę o rzeczywistości, tym bliżej do kłamstwa propagandy; im bliżej jednak kontrparadygmatycznych peryferii, tym bliżej nie tyle do odkłamania propagandy (to wydaje się bowiem niemożliwe), ile do prawdy o kłamstwie założycielskim. Owo uporczywe dążenie do ujawnienia reglamentowanej przez opresywny system wiedzy o rzeczywistości przez udostępnianie wielu źródeł prawdy i sprawozdawanie o świecie z różnych perspektyw, znakomicie ilustruje jeden z dłuższych i w zasadzie narracyjnie autotematycznych wpisów Georgii Mason:

Wcześniej ludzie uważali blogowanie za domenę znudzonych nastolatków rozprawiających o swojej depresji. Niektórzy pisali o polityce i newsach, ale byli postrzegani głównie jako wariaci wierzący w teorie spiskowe i ludzie, których opinie są zbyt przepelnione jadem, by je rozpowszechniać. Blogosfera w żaden sposób nie zagrażała pozycji tradycyjnych mediów, nawet wtedy, gdy zyskała prawdziwy wpływ na arenie międzynarodowej. Dla nich byliśmy „osobliwością”. Wtedy jednak nadeszły zombie i wszystko się zmieniło. „Prawdziwe” media podlegały różnym prawom i regulacjom, podczas gdy blogerów ograniczała tylko prędkość, z jaką pisali na klawiaturze. Jako pierwsi poinformowaliśmy o tym, że domniemani zmarli wstają i zabijają swoich bliskich. To my wyszliśmy przed szereg i ogłosiliśmy: „Tak, zombie istnieją, i tak, zabijają ludzi”, podczas gdy reszta świata dalej mamrotała coś o niewiarygodnych ekoterrorystach, którzy wypuścili do atmosfery nie do końca przetestowany „lek na przeziębienie”. My pokazywaliśmy ludziom, jak się bronić, kiedy pozostali powoli zaczynali zauważać, że faktycznie może istnieć pewien problem [...]. To była oddolna rewolucja, która dokonała się dzięki dwóm prostym zasadom – zrób, co możesz, żeby przetrwać, a potem napisz, czego się nauczyłeś, bo może w ten sposób uratujesz kogoś życie. Mówi się, że w przedszkolu uczysz się wszystkiego, czego będziesz potrzebować w przyszłym życiu. Tamtego lata nauczyliśmy się jednej rzeczy – jak się „dzielić”. Kiedy już opadł kurz, okazało się, że wiele się zmieniło. Niektórzy być może stwierdzą, że jesteśmy małostkowi, mówiąc: „zwłaszcza w kwestii newsów”. Moim zdaniem właśnie tutaj dokonała się prawdziwa rewolucja. Ludzie nie wierzą już w kontrolowane media. Byli zdezorientowani i przerażeni, więc zaczęli wchodzić na blogi, które nawet jeśli są pełne śmieci, to przynajmniej ich autorzy są szybcy, płodni i zapewniają wiele źródeł prawdy [wszystkie podkr. — K.M.M.] (GRANT 2012: 47-49).

W tym kontekście ujawnia się jeszcze jedna funkcja multimodalnych elementów narracji Grant. Oto dzięki ujawnieniu wielu źródeł prawdy także na poziomie narracyjnym, dzięki więc dopuszczeniu do głosu samych bohaterów, nie tylko fokalizujących fikcyjną narrację *Przeglądu Końca Świata*, ale sprawozdających fakty o świecie narracji na łamach swych blogów, Grant realizuje ściśle to, co bohaterowie jej książek – nie

przedstawia objawionej prawdy o postapokaliptycznej rzeczywistości *Przeglądu*, lecz dopuszcza narracyjny wielogłos. Tym samym cykl powieściowy Grant unika błędu większości utopii (i części dystopii), w których prawdzie systemu przeciwstawia się prawdę antysystemowców – a zatem w miejsce krytycznej dekonstrukcji proponuje się bezkrytyczną instaurację nowego paradygmatu poznawczego.

Groza narracji postapokaliptycznej i dystopii ujawnia się zatem nie na płaszczyźnie ontologicznej – w której czytelnik mógłby krzyknąć ze strachu na widok opisów kolejnych wyłaniających się zza węgła przeciwnych naturze monstrów (w tym przypadku mogłyby być to zombie, które nie są tu eksponowane *explicite*, brak również charakterystycznych dla przeważającej większości fabuł o zombie elementów makabry i estetyki *gore*) – lecz na płaszczyźnie epistemologicznej i aksjologicznej, w lęku więc przed kłamstwem, którego się nie da zdemaskować. Tak też w *Przeglądzie Końca Świata* ujawniałyby się metafora zombie jako „aktorów drugiego planu”, którą wykorzystuje w pracach o narracjach zombie-centricznych Ksenia Olkusz. Rozszerzając zakres znaczeniowy tej metafory, rzec byłoby można, że w przypadku narracji światocentrycznych – do których niewątpliwie należą i utopie, i dystopie – na drugim planie znajdowałyby się w zasadzie wszystkie te elementy narracji, które odciągają czytelniczą uwagę od meritum, jakim jest aprecjacja bądź deprecjacja danego systemu politycznego wraz z krytyczną refleksją na temat aktualnej rzeczywistości. Siłą rzeczy zatem lękotwórczość narracji postapokaliptycznych, o którą można byłoby je posądzać przez powinowactwa z literaturą grozy<sup>13</sup>, również musiałaby podlegać specyficznym przesunięciom akcentowym, u Miry Grant głównie w stronę podszytego niepokojem dyskursu antyliberalnego, w tym zwłaszcza antykorporacjonistycznego i antyoligarchicznego. W *Przeglądzie Końca Świata* najbardziej przerażający moment przypada tedy na finał trylogii, konfrontację protagonistów-bloggerów z przedstawicielem Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób, niewahającym się dla ochrony prawdy o kłamstwie założycielskim nawet przed sterroryzowaniem prezydenta Stanów Zjednoczonych ampułką ze skondensowaną dawką Kellis-Amberlee – jest to bowiem chwila, w której groza za-

<sup>13</sup> Amerykańska filmoznawczyni, Kirsten Moana Thompson, pisała, że „horror obudowany wokół obaw zarówno o przyszłość, jak i teraźniejszość zaczął się popularyzować w okresie okołomilenijnym. Narracje prezentujące globalną katastrofę często prefigurują te apokaliptyczne lęki w postaci monstrów, w tym także zombie” (VOSSEN 2014: 88, przekład za OLKUSZ 2016d). Oznacza to, że – jak komentuje to Olkusz – narracja postapokaliptyczna rozgrywa lęk przed nieuchronnym końcem, po którym nie następuje żaden początek lub pojawia się nikt jego prawdopodobieństwo. Tym samym znany z konwencji horroru lęk przed nieznanym przekształca się tu w lęk przed nieznaną przyszłością (OLKUSZ 2016d).

infekowania staje się przedmiotem gry politycznej, tak jakby istnienie wspólnego wroga, wirusa, nigdy nie zakończyło konfliktów targających ludzkością. Wątek ten podniosła także Olkusz, dostrzegając w rewolucyjnej walce o ujawnienie prawdy na temat kłamstwa zarówno kluczowe elementy narracji dystopijnej, jak i opisane wyżej mechanizmy kontroli i władzy:

Jednym z ważniejszych elementów strategii dystopijnej jest tu dążenie do wyzwolenia spod władzy czynników rządowych, które terroryzują społeczeństwo, by móc skutecznie je kontrolować. Dysponując lekarstwem zwalczającym wirus Kellis-Amberlee, władze umyślnie nie udostępniają leku, a w sytuacjach dla siebie niewygodnych wywołują miniepidemie zombie, opanowywane tak drastycznymi środkami, jak ostrzał raketowy terytorium, na którym pojawiła się infekcja. *Przeгляд Końca Świata* podejmuje więc problem (w zasadzie o uniwersalnym charakterze) zniewolenia i nadmiernego kontrolowania obywateli przez władze, które za wszelką cenę dążą do zatuszowania swoich działań (OLKUSZ 2015: 81).

Dla Centrum Zapobiegania i Kontroli Chorób świat stał się zatem „eksperymentalnym laboratorium, w którym testuje się samą utopię” (JAMESON 2011: 220), a walka z wirusem zombizmu – kapitalistycznym „substytutem wolności od konfliktów, tak ekscytujących dla ambitnych i aktywnych osobowości”, niczym gry wojenne u Callenbacha (JAMESON 2011: 221). Shaun i Georgia Masonowie, trafnie rozpoznani przez Olkusz jako archetypiczna para dystopijnych rewolucjonistów (OLKUSZ 2015: 81), musieli w efekcie pokonać tu nie tylko lęk przed przeciwstawieniem się wszechmocnej władzy, ale i przed chłodną kalkulacją, legitymizującą nieludzką politykę faktycznych władców systemu:

— Udało nam się osiągnąć wyjątkowo dobre rezultaty. Nasze remedium zastopowało infekcję Kellis-Amberlee w dziewięciu na dziesięć przypadków.

Wszyscy popatrzyliśmy na niego z szeroko otwartymi oczami [...]. Alaric jako pierwszy odzyskał równowagę i zapytał powoli:

— W takim razie dlaczego go nie udostępniście?

— Wirus Kellis - Amberlee tak silnie połączył się z naszym systemem immunologicznym, że zabicie pierwszego oznacza śmierć drugiego. Bez prawidłowo funkcjonującego układu odpornościowego uzdrowieni pacjenci stawali się ofiarami każdej przypadkowej infekcji. Nikt nie pożył zbyt długo [...]. Mówiąc prościej: zabijając wirusa, zabijesz ludzkość (GRANT 2014: 450).

## Zakończenie

Michel Foucault w *Nadzorować i karać* pisał, że „może istnieć pewna »wiedza o cie-le«, która w istocie nie jest wiedzą o jego funkcjonowaniu, oraz pewne panowanie nad jego siłami, będące czymś więcej niż umiejętnością utrzymywania ich na wodzy” – podporządkowując te dwa aspekty czemuś, co nazwał technologią polityczną ciała (FOUCAULT 1993: 27). Wydaje się, że pojęcie to najprecyzyjniej ujmuje źródła opresywnej władzy w dystopijnym postapokaliptycznym świecie powieści Grant – ostatecznie bowiem wszystkie prawdy, i te skrywane przez władze, i te dystrybuowane przez jej zakładników, i te ujawniane przez niezależnych dziennikarzy zależne są od pozyskania wiedzy o prawdzie, która przecież również może powstać na fałszywych fundamentach. Nie ma bowiem gwarancji, że diagnozy lekarzy badających zespół rezerwarowy naprawdę umożliwiłyby całkowite zwalczenie Kellis-Amberlee – tak samo jak nie było gwarancji, że rozpylenie samolotem Alpha-RCo07, znanego jako remedium na przeziębienie doktora Kellisa, nie było w istocie aktem terroru, lecz działaniem dla dobra ludzkości, który zmienił się w plagę dopiero przez nieprzewidzianą mutację z lekiem na raka Marburg-Amberlee. Dlatego też, choć *Przegląd Końca Świata* kończy się, jak przystało na młodzieżowe narracje dystopijne, konsolacyjnie, diagnoza, jaką stawia Grant nowoczesnemu systemowi władzy, opartemu na wzbudzaniu fałszywego zaufania milionów do kompetencji wielokrotnie mniejszej liczby ich przedstawicieli, jest daleko mniej pozytywna – i każe zastanowić się nad tym, jakie konsekwencje mogą wyniknąć z mutacji wiedzy i władzy w cywilizacji, która przeżyła apokalipsę. Tak jak bowiem remedium doktora Kellisa i lek Marburg-Amberlee osobno i w pojedynczych dawkach były nieszkodliwe i przynosiły ulgę w cierpieniu, a zmutowane – wywołały zombifikującą pandemię, tak też wzajemne uzależnienie od siebie wiedzy i władzy zawsze będzie prokurować scenariusze *par excellence* dystopijne.

## English summary

In the chapter *Horror of the Systemic Unawareness. On A Dystopian Reality of Mira Grant's "Newsflesh"* Krzysztof M. Maj invites a Foucauldian reading of the eponymous fear of being unaware of the truth about the “founding lie” of dystopian socio-stasis. While doing so, he proceeds with an analysis of the basic components of dystopian narrative, pondering on the subtle relationships between the so-called young adult dystopias, postapocalyptic lore, and “political technology of the body”—with the latter being an ultimate tool of authoritarian control observed in *Newsflesh* trilogy. Simultaneously, the chapter serves as a concise introduction to contemporary world-centered dystopian narratives, greatly inspired by a deconstructive approach to utopian and dystopian studies, with a particular emphasis on the subversion of metaphysical paradigms and binary oppositions, critique of logocentrism and panopticism, or dissemination of power/knowledge. Finally, Maj argues that the state of unawareness may be both a curse and a blessing in a dystopian reality—a curse, as it strikes fear into the hearts of subdued citizens who learn thereby to be afraid of any rebellious activities, and a blessing, as it may inspire a strong individual to overcome their fear and challenge the reign of oppressive authorities.

## Źródła cytowań

- ADAMCZEWSKA, IZABELLA (2015), 'Powieść reportażowa czy dziennikarska? Uwagi o międzywojennej twórczości prozatorskiej Jalu Kurka', *Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*: 2 (28), ss.263-282.
- BAUDRILLARD, JEAN (2005), *Symulakry i symulacja*, przekł. S. Królak, Warszawa: Sic!.
- BLAIM, ARTUR (2013), *Gazing in Useless Wonder. English Utopian Fictions 1516-1800*, Oxford: Peter Lang.
- CLARKE, DAVID B. (2011), 'Utopologies', *Environment and Planning D: Society and Space* 2011: 29, ss. 951-967.
- ĆWIKŁA, PAWEŁ (2008), *Boksowanie świata. Wizje ładu społecznego na podstawie twórczości Janusza A. Zajdla*, Katowice: „Śląsk”.
- DERRIDA, JACQUES (1988), 'Ojciec logosu', *Colloquia Communia*: 1-3, s. 305-311.
- FOUCAULT, MICHEL (1980), *Power/Knowledge. Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, przekł. C. Gordon, L. Marshall, J. Mepham, K. Soper, New York: The Harvester Press.
- FOUCAULT, MICHEL (1993), *Nadzorować i karać*, przekł. T. Komendant, Warszawa: Aletheia.
- GRANT, MIRA (2012), *Feed*, przekł. A. Brodzik, Kraków: SQN.
- GRANT, MIRA (2013), *Deadline*, przekł. A. Brodzik, Kraków: SQN.
- GRANT, MIRA (2014), *Blackout*, przekł. A. Brodzik, Kraków: SQN.
- GRANT, MIRA (2015), *Countdown*, przekł. A. Brodzik, Kraków: SQN.
- GROSZ, ELIZABETH (2001), *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*, Cambridge: MIT Press.
- JAMESON, FREDRIC (2011), *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- LEŚ, MARIUSZ M. (2008), *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014A), 'Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej', *Ruch Literacki*: 2 (323), ss. 153-174.

- MAJ, KRZYSZTOF M. (2014B), 'Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych', *Wielogłos*: 3 (21), ss. 37-49.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2016), 'Deconstructing utopia', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's „Utopia”*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- MAZURKIEWICZ, ADAM (2006), 'Miasto – wybór czy konieczność? O motywach urbanistycznych we współczesnej antyutopii', *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*: 8, ss. 399-414.
- MAZURKIEWICZ, ADAM (2011), 'Między fantastyką i aluzją. *Social fiction* jako kryptopolityczny nurt polskiej literatury lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku', *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*: 14, ss. 178-191.
- MAZURKIEWICZ, ADAM (2014), '(Zniewoleni) władcy świata. O motywie władzy w nurcie social fiction polskiej fantastyki', w: Anna Gemra, Konrad Dominas (red.), *Między przymusem a akceptacją. Meandry władzy w literaturze i kulturze popularnej*, Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów.
- MENDLESOHN, FARAH (2013), *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press.
- MOYLAN, TOM (2000), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder: Westview Press.
- NØRGAARD, NINA (2010), 'Multimodality and the Literary Text. Making Sense of Safran Foer's *Extremely Loud and Incredibly Close*', w: Ruth E Page (red.), *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, London: Routledge.
- OLKUSZ, KSENIA (2015), 'Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafazu – od *survival horroru* przez dystopię do romansu paranormalnego', *Przegląd Humanistyczny*: 3, ss. 77-87.
- OLKUSZ, KSENIA (2016A), 'Kiedy nadchodzą żywe trupy, rodzą się tyrani. Psychospołeczne inspiracje w konstrukcji mikro-dystopii w narracjach postapokaliptycznych o zombie', w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.

- OLKUSZ, KSENIA (2016B), 'To nie jest świat dla dobrych ludzi. Aspekty społeczno-obyczajowe w literackich narracjach zombie-centrycznych', *Orbis Linguarum*: 44.
- OLKUSZ, KSENIA (2016C), 'Microdystopias as Sociopolitical Constructs in Post-apocalyptic Narratives', w: Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's „Utopia”*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- OLKUSZ, KSENIA (2016D), 'Literatura zombie-centryczna jako narracje końca i początku', *Annales UMCS Sectio FF Philologiae*: 35.
- PODNIESIŃSKI, MICHAŁ (2012), *Prawda i władza. Myśl Michela Foucaulta w latach 1956-1977*, Kraków: Universitas.
- SARGENT, LYMAN TOWER (1994), 'Three Faces of Utopianism Revisited', *Utopian Studies*: 1 (5), ss. 1-37.
- SCHIVELBUSCH, WOLFGANG (1995), *Disenchanted Night: The Industrialization of Light in the Nineteenth Century*, przekł. A. Davis, Berkeley: University of California Press.
- SCHOECK, RICHARD J. (1978), 'The Ironic and the Prophetic: Towards Reading More's Utopia as a Multidisciplinary Work', *Albion: A Quarterly Journal Concerned with British Studies*: 10, ss. 124-134.
- VOSSEN, EMMA (2014), 'Laid to Rest Romance, End of the World Sexuality and Apocalyptic Anticipation in Robert Kirkman's *The Walking Dead*', w: Shaka McGlotten, Steve Jones (red.), *Zombies and Sexuality. Essays on Desire and the Living Dead*, Jefferson: McFarland.



## Pod górami, pod lasami, czyli co kryje niesamowity świat *Białego Ludu* Arthura Machena

PIOTR F. PIEKUTOWSKI\*

### Wprowadzenie

„Mniej sławną, mniej wielowątkową, za to znacznie doskonalszą pod względem atmosfery i ogólnej wartości artystycznej [od *Wielkiego Boga Pana* – P.F.P.] jest osobiwa i niepokojąca kronika zatytułowana *The White People*” (LOVECRAFT 2000: 71) – tak pochlebnie o rzeczonym utworze wyraża się jeden z najważniejszych pisarzy w historii literatury niesamowitej, Howard Phillips Lovecraft. Autorem opowiadania, którego walory docenił Lovecraft, jest nieco zapomniany w dzisiejszych czasach Arthur Machen. Jego teksty, tak jak analizowany tutaj *Biały Lud*, prześlągnięte są niesamowitością tkwiącą w prastarych wierzeniach, nadprzyrodzonych istotach i tajemnicach skrywanych przed współczesnym człowiekiem.

To właśnie „niesamowitość” jest podstawowym elementem budowy Machenowskich opowiadań. Próba wyjaśnienia tego pojęcia w kilku zdaniach jest niezwykle problematyczna. Możemy je rozumieć jako zachwianie podstawami rzeczywistego świata. Przy czym, ta nieznaną siłą, która burzy nasz racjonalny ład, nie pochodzi z zewnątrz (tak jak w horrorze „głównego nurtu”), a z wewnątrz. Dokonuje się to przez inicjację

\* Uniwersytet Śląski | kontakt: piotr.piekutowski@o2.pl

w tajemnicę, kiedy „dochodzi do rozmycia granicy pomiędzy fantazją a rzeczywistością, gdy całkiem realnie przystępuje do nas coś, co dotąd uważaliśmy za fantastyczne” (FREUD 1997: 255). W przywoływanym eseju Sigmund Freud wyjaśnia etymologiczne pochodzenie „niesamowitego”, które niegdyś było tożsame z jego dzisiejszym przeciwieństwem – „samowitym”, rozumianym jako „znajome”, „należące do domu”, ale i „trzymaane w ukryciu, tak aby inni się o tym nie dowiedzieli” (FREUD 1997: 237-239).

### To, o czym zapomniano

Akcja *Białego Ludu* dzieje się w dwóch płaszczyznach temporalnych, choć dokładny czas oraz miejsce, w jakim odbywają się wydarzenia, nie są podane. Oczywiście można z łatwością domyślić się, że to mniej więcej okres, w którym tworzył pisarz – czyli koniec XIX wieku – a miejscem akcji są Wyspy Brytyjskie. W prologu bezimienny mężczyzna zapoznaje swojego przyjaciela Cotgrave’a ze znajomym, Amborosem – mieszkającym w zniszczonym domu, unikającym ludzi ekscentrykiem. Między nowopoznanymi mężczyznami nawiązuje się rozmowa dotycząca prawdziwego znaczenia „zła” i „grzechu”. W tym momencie dochodzi do konfliktu odmiennych definicji. Amborose, w przeciwieństwie do nowego znajomego, twierdzi, że powszechne pojmowanie „grzechu” jest mylne. Przeciętny grzesznik to tylko dzikie zwierzę, które nie spełnia norm społecznych. A „Grzech przez duże G” (MACHEN 2007: 104) jest czymś zupełnie innym oraz niezwykle rzadkim: „Udanym szturmem do bram nieba [...]. Według mnie, jest to po prostu próba przedarcia się ku innym, wyższym sferom z użyciem niedozwolonych metod” (MACHEN 2007: 106). Rozmowa przypomina wykład Amborose’a, który z obłąkańca przemienia się w swego rodzaju mędrca. Jego wywód jest próbą skierowania słuchaczy na rozwiązanie przedstawianego problemu, bez narzucania swojej interpretacji. Mężczyźni całą wiedzę mogą znaleźć jedynie w lekturze tajemniczego pamiętnika. Zostają postawieni w sytuacji czytelnika, który sam próbuje zrozumieć teorie ekscentrycznego przyjaciela i powiązać je z dziwnymi przeżyciami zapisanymi w kronice. Nadnaturalne wydarzenia, opisane w dalszej części opowiadania, nie są jednoznacznie wyjaśnione przez samego autora. Historia została spisana w pamiętniku – *Zielonej księżeczce* – przez nastoletnią córkę przyjaciela Amborose’a. Użycie pierwszoosobowej narracji jest częstym zabiegiem nie tylko w innych dziełach Machena, ale i w całym gatunku. Subiektywizm przedstawienia niesamowitych zdarzeń zdaje się konieczny. Jak zauważa Krzysztof Grudnik: „brak wiedzy i pełnego zrozumie-

nia jest dla literatury niesamowitej elementem konstytutywnym. Brak ów stanowi bowiem źródło grozy i nie może zostać rozwiązany bez jednoznacznej utraty efektu niesamowitości, gdyż okiełznanie elementu irracjonalnego będzie jego ponownym udomowieniem – usamowiczeniem” (GRUDNIK 2014: 10-11).

Machen opowiada o niebezpiecznych prawdach, starożytnych istotach, mocach i obrzędach odkrywanych przez dziewczynę. Lovecraft słusznie zwraca uwagę na prze-rażający dysonans: „niewinne tłumaczenia małemu dziecku niebezpiecznych tajemnic, kontrastują z wszechobecną grozą, dając niesamowity efekt.” (LOVECRAFT 2000: 71). Bohaterka opowiada poznane historie w typowy dla swojego wieku sposób. Jej dziennik jest chaotyczny, zawiera w sobie wiele różnych opowieści. W *Białym Ludzie* każde nowe wspomnienie, historia nie są przedstawione w pełni. Od narratorki otrzymujemy jedynie strzępki informacji i to czytelnik musi sam dopowiedzieć sobie, co kryją stworzone luki. Dziewczynka już na początku swojej kroniki pisze:

Teraz jest pełna tajemnic. [...] tu zatem zapiszę sporo tych starych sekretów i nieco nowych, ale są też takie, których nigdy nie przeleję na papier. Nie wolno mi zanotować prawdziwych nazw dni i miesięcy, które poznałam rok temu, ani jak kreślić litery Aklo, nic o języku Chian ani o wielkich a cudnych Kołach, ani o Grach Mao, ani też żadnej z głównych pieśni. Na każdy z tych tematów mogę co nieco napisać, ale nie jak się to wszystko robi, z bardzo szczegółowych powodów. [...] Wszystko to są najtajniejsze z tajemnic (MACHEN 2007: 106).

Nieświadoma bohaterka prowadzi nas do inicjacji, w której ma dokonać się przemiana „niesamowitości” w „samowitość”. Fragmenty zapisków z *Zielonej książeczki* wpisują się w przytaczaną wcześniej „rodzimość” czy wręcz „rodziność” ukrywanej i zapomnianej tajemnicy. Prastare wierzenia, rytuały i języki nie są obce, a jedynie wyparte przez ludzi, w tym przypadku potomków ludów celtyckich – „Jak mówiła, już wszyscy poza jej prababką zapomnieli o tych sprawach” (MACHEN 2007: 125). Machen do opisu nadnaturalnych zdarzeń używa zarówno terminu niesamowitości, jak i wyparcia z pamięci bohaterów. Dziewczyna już od najmłodszych lat była zapoznawana przez swoją piastunkę z tajemnicami. Bohaterka opowiada, że jako kilkulatek mówiła w języku, którego nikt nie rozumiał, nie pamiętał, zaś w nocy odwiedzały ją „białe twarzątki”. Jednym z najważniejszych wspomnień był dla niej „Biały Dzień”, kiedy piastunka i nieznaną, wysoki mężczyzna zaprowadzili ją nad staw i tam zostawili. Później dwoje „białych ludzi”, kobieta z wody i mężczyzna, który wyszedł z lasu, odprawiali obcy rytuał. Już wtedy bohaterka przypuszczała, że „białą panią” była jej opiekunka. Z każdym następnym wydarzeniem dziewczyna coraz głębiej wchodzi w odkrywany pod powierzchnią rzeczywistości niebezpieczny świat. Przywoływane historie, czasem

wyjątkowo fantastyczne, pojawiają się jako nagle przywrócone wspomnienia, które stale zwalczane są przez broniącą się racjonalność i współczesną kulturę. Mechanizm wyparcia działa na dziewczynę permanentnie: „czasem [byłam – P.F.P.] zupełnie pewna tych czy innych rzeczy, ze wszystkim poukładanym w głowie, ale potem znów mi się odmieniło i byłam pewna, że nic podobnego nie mogło się zdarzyć, i tak wszystko zaczynało się od nowa” (MACHEN 2007: 136).

Starając się zrozumieć opisywane nadnaturalne wydarzenia oraz przyczyny ciągłego zapomnienia, należy spojrzeć na świat Machena z różnych perspektyw. Nie sposób ograniczyć się do jednego dyskursu. „Co więcej, wszystkie te odczytania, lub tylko część z nich, mogą występować równolegle, i na tej nierozstrzygalnej wieloznaczności budowany jest właśnie efekt niesamowitości” (GRUDNIK 2014: 14). Próbując odszukać ową wieloznaczność elementów w *Białym Ludzie*, dostrzeżemy, że jest on pozszywany między innymi z folkloru, mitologii celtyckiej, problemu płciowości w XIX wieku oraz ezoteryzmu, a dokładniej nurtu negatywnej epistemologii.

Wierzenia przodków Machena są tłem w całej jego twórczości. Pisarz nie trzyma się ich ściśle, nie przepisuje mitologii, a raczej wybiera i miesza różnych bogów (zarówno celtyckich, jak i rzymskich), postacie i miejsca, stwarzając niejako nową, niepokojącą religię. „Pan Machen, świadom celtyckiego dziedzictwa, związanego ze wspomnieniami z lat młodości, którą spędził wśród dzikich, kopułowatych pagórków, prastarych lasów, tajemniczych rzymskich ruin [...] wchłonął starodawne tajemnice mrocznych kultów i odwiecznych zwyczajów” (LOVECRAFT 2000: 69). Starożytne religie pomagają w uporządkowaniu i zrozumieniu historii. Stopniowa inicjacja bohaterki możliwa jest po całkowitym porzuceniu wiary w racjonalny świat. Dotarcie do nadnaturalnej krainy następuje po zboczeniu z głównej, wydeptanej drogi, a nawet zgubieniu się. Dziewczyna dobrowolnie „wybiera inną ścieżkę, niż do tej pory” (MACHEN 2007: 114). Zapuszcza się coraz dalej przez gęstwiny. Po długiej wędrówce zauważa, że świat nie jest taki jak przedtem, nawet nie poznaje miejsca, w którym się znalazła. Nie doświadcza upływu czasu (ANDERS 2009: 34). Miejscem, do którego trafiła, zresztą nie po raz pierwszy, są zaświaty.

Była zima, i na wzgórzach dokoła sterczały okropne lasy czarnych, nagich drzew: [...] a do tego jeszcze nigdy przedtem nie widziałam drzew o takich kształtach. Bałam się. Dalej za lasami, były kolejne wzgórza, ułożone w wielki okrąg, i ich również nigdy wcześniej nie widziałam... [...] Poszłam więc dalej, między te okropne skały. Były ich setki, tysiące. Niektóre wyglądały jak okropnie wyszczerzeni ludzie – widziałam ich twarze, jak gdyby rwali się do mnie z kamienia, żeby mnie złapać i wciągnąć ze sobą do środka skały, żebym została tam już na zawsze (MACHEN 2007: 115).

Nowy świat zdaje się jej obcy, nieznan – wręcz idealnie „niesamowity”. Właśnie to budzi w bohaterce największy niepokój. Jest to o tyle zastanawiające, że jej cała relacja z piastunką krążyła wokół dotarcia do tej krainy. To właśnie uwielbiana opiekunka opowiadała podopiecznej o rytuałach swej prababki. Ona pobudzała młody umysł dziewczyny do wydobywania wiedzy z odmętów pamięci. Dzięki niej powracały między innymi pieśni w zapomnianych językach, obrzędy, jak na przykład formowanie glinianych bożków – to piastunka naprowadzała na dziwne sposoby „okazywania im szacunku”, po których ociekała potem (MACHEN 2007: 128-129). Dziewczyna niejako powtórnie wyparła przypominane nauki mentorki. Zaświaty znowu są dla niej inne, tak jak dla pozostałych ludzi. W języku angielskim kraina ukryta pod wzgórzami opisywana jest jako *otherworld*, czyli nie tyle, co w naszym rozumieniu świat zmarłych, ile magiczna przestrzeń, realna i współistniejąca z ludzką (ANDERS 2009: 31). Zamieszkuje ją tytułowy biały lud, którego jedna z przywoływanych celtyckich nazw to *Aes sídhe*. W wierzeniach był to „lud elfów” – niejako zbiorczy termin na określenie pogańskich bogów. Granica między dwoma światami jest dla nich płynna. W mitologii nadprzyrodzone istoty wielokrotnie sprowadzają śmiertelników do podziemnego świata. Bądź też same przechodzą do „naszego” (ANDERS 2009: 32-34).

Kamienie ułożone w kręgi, przypominające potwornych ludzi, a nawet zwłoki, chcą ją wciągnąć do *otherworld* – innego świata, aby dokonać przerażającego oświecenia dziewczyny. W kulturze celtyckiej kręgi miały w sobie niezwykłą, magiczną siłę. Utworzone były z *cromlechów*, często stawianych na grobowcach. Pośrodku znajdował się *menhir*, pełniący rolę ołtarza oraz pomnika. W centrum także można było znaleźć kamienny posąg bóstwa. Kręgi, także ten, w którym znalazła się dziewczyna, miały służyć jako miejsce składania ofiar (GIEREK 2013: 276-279). Dokładne granice światów wyznaczone przez współczesny porządek zostały zniesione. Przerażona bohaterka z czasem zaczęła akceptować rzeczywistość, w której się znalazła. Wręcz poczuła się wolna, szczęśliwa. Strach przed nieznanymi istotami oraz późniejszymi ewentualnymi konsekwencjami w domu rodzinnym zniknął:

[...] w sercu tłukło mi się mnóstwo paskudnych pieśni, które płynęły z głazów do mnie, aż chciałam robić miny i wyginać się, jak one, ale szłam dalej i dalej, aż jednak polubiłam te kamienie i już się ich nie bałam. Śpiewałam te pieśni, które przychodziły mi do głowy, ze słowami, których nie wolno wymawiać ani zapisywać (MACHEN 2007: 115).

Bohaterka dotarła na szczyt najwyższego wzgórza i zasiadła na znajdującym się tam pojedynczym, sterczącym menhirze. Miejsce to mogło być postrzegane jako celtycki Nemeton, „w którym świat boski łączy się ze światem ludzkim” (GIEREK 2013: 260). W tym momencie pielgrzymki młodej bohaterki dobrze widać tradycję hermetyczną – między innymi prawo wibracji: „Nic nie spoczywa; wszystko jest w ruchu; wszystko wibruje”, czy prawo powiązania: „Tak, jak na górze, tak i na dole; tak, jak na dole, tak i na górze” (PISTIS.PL 2003: 8), a szczególnie druidyzm hermetyczny:

jak gdybym popłynęła daleko, aż za ocean, i po latach znalazła tam cały inny świat, o którym nikt wcześniej nawet nie słyszał ani go nie widział, czy też jak gdyby udało mi się jakoś polecieć w niebo i wylądować na którejś z tych gwiazd, o których czytałam, że wszystko tam jest martwe, zimne, szare i nie ma powietrza, więc nawet nie wieje wiatr. [...] wydawało mi się, że [głazy — P.F.P.] układają się we wzory, kształty, sylwetki. [...] widziałam tylko kręgi, mniejsze ukryte w większych, i piramidy, i kopuły, i wieże [...], aż poczułam, że one wszystkie się poruszają, kręcą się jak wielkie koło, i ja też się kręciłam pośrodku tego koła (MACHEN 2007: 116).

## Istota ludzka wobec poznania

Każda z licznych wypraw na pogranicza *otherworld* otwierała młodą dziewczynę na niepojmowalne sekrety, które kultura ukryła na tyle głęboko, że stały się obce. „Literatura niesamowita aktualizuje hermetyczną relację mikro- i makrokosmosu w postaci relacji umysłu i świata [...] schematem szalonym, jest kapitulacją umysłu, schemat prawdziwy to zaś kapitulacja świata rozumiana jako zawalenie się porządku rzeczy” (GRUDNIK 2014: 9). Ostateczne oświecenie, poznanie istoty wypartego, okazuje się dla bohaterki tragicznie. Podczas zakończenia swojej wędrówki dziewczyna przybyła nad staw. To w nim niegdyś widziała parę „białych ludzi”. W tej chwili sama chciała zasmakować tej wody, która mogła wyjaśnić jej najgłębsze tajemnice. Staw to być może mityczna „studnia mądrości”, do której nikt, a w szczególności kobiety, nie miał przystępu (BARTNIK 2013: 116). Władczyniami wód w wierzeniach celtyckich były boginie żeńskie, matki odpowiedzialne za płodność, uzdrawianie, ale – paradoksalnie – także śmierć. Bohaterka dotknęła ukrytego świata. W *Białym Ludzie* pojawia się teza, że tylko nieliczne istoty ludzkie są w stanie to osiągnąć. Oznacza to, że tak rozumiany przez Amborose’a grzech, bo według niego tego właśnie dopuściła się autorka *Zielonej książeczki*, „to próba osiągnięcia ekstazy i wiedzy, jakie są dane wyłącznie aniołom, więc człowiek podejmujący się tego wysiłku sam przeobraża się w demona” (MACHEN 2007: 106). Co więcej, nimfa, bóg, „samowity” świat, po odkryciu okazuje się śmierdzącym trupem ukrytym w piwnicy. Ceną człowieka za poznanie prawdy jest śmierć.

Tu właśnie jawi się wspomiana negatywna epistemologia przekazywana w literaturze Machena:

niewątpliwie spotykamy się tu z modelem, który wydaje się przeciwieństwem pozytywnej epistemologii [...], dominującej w zachodnim ezoteryzmie. O ile w jego kontekście odnajdujemy pozytywną wiarę zarówno w zdolność człowieka do poznania innej rzeczywistości, jak i w stopień pożądania tej wiedzy, to tutaj nie mamy do czynienia z żadnym z owych czynników. Istoty ludzkie w zwykłych warunkach nie są zdolne do poznania innej rzeczywistości; a nawet, jeśli były, powinny raczej tego uniknąć (PASI 2007: 74)<sup>1</sup>.

Na niesamowite opowiadanie Machena należy spojrzeć także przez pryzmat (lub kontekście) płciowości. Znaczącym faktem nakreślającym konflikt kulturowy jest to, że z wyborem innej drogi, w podróży do skrywanych prawd, do *otherworld*, wiąże się podarcie sukienki (MACHEN 2007: 114). Dziewczyna porzuca, a nawet niszczy krępujący ją dziewiętnastowieczny strój, zostawia za sobą rygorystyczne, wiktoriańskie normy i wkracza do niesamowitego świata. Przez Celtów owo miejsce nazywane było między innymi Wyspami Szczęścia, Równiną Rozkoszy, jak również Krainą Kobiet. Ta ostatnia nazwa jest szczególnie interesująca pod kątem *Białego Ludu*, bowiem zaświaty te zamieszkiwały wyłącznie kobiety-kapłanki, a mężczyźni nie mieli do nich dostępu (GIEREK 2013: 238). Bohaterka poznaje, przypomina sobie dziedzictwo przodków. Kobiety w kulturze celtyckiej stały praktycznie na równi z mężczyznami, ich zakres praw był nieporównywanie większy niż w innych starożytnych cywilizacjach, nie wspominając o czasach, w których znalazła się nastoletnia bohaterka *Białego Ludu*. W celtyckim społeczeństwie „Kobiety nie tylko rządziły jako monarchinie, mogły być także wojowniczkami oraz pełnić znaczące funkcje” (BARTNIK 2013: 196). Bohaterki historii, przytaczanych przez piastunkę, nie godzą się na narzucone dziewiętnastowieczne normy, wchodzą w kontakty z istotami nadprzyrodzonymi („mężczyznami w czerni”) i znikają bez śladu. Tak samo czyni młodzieniec jednej z opowieści. Został zwabiony przez królową Ludu Elfów do jej ukrytego świata. Po powrocie z niesamowitych krain, dokonanej inicjacji „żył długo i szczęśliwie, ale nigdy już nie pocałował żadnej kobiety, gdyż znał pocałunki królowej Ludu Elfów” (MACHEN 2007: 125).

<sup>1</sup> Przekład własny za: „we are clearly faced here with a model that seems to be the reverse of the positive epistemology [...] as predominant in Western esotericism. If in that context we find a positive confidence both in the human capacity of knowing the other reality and in the desirability of such knowledge, here we have neither of the two. Human beings are not able, under normal conditions, to know the other reality; and even if they were, they should better avoid it”.

Prawdziwie oświecona istota ludzka traci możliwość właściwego funkcjonowania w społeczeństwie, nie potrafi odnaleźć się w zakłamanej rzeczywistości.

Nie bez powodu ojciec dziewczynki po poznaniu jednej z historii opowiadanych przez piastunkę „Bardzo rozeźlił się” (MACHEN 2007: 134). Jego władza i kreowana przezeń rzeczywistość zostały zachwiane. Córka, należąca wyłącznie do niego (matka zmarła kilka lat wcześniej), poznała drzemiącą w niej seksualność. Dziewczynka miała zakaz zdradzania poznanych tajemnic pod groźbą śmiertelnego ukąszenia przez czarnego węża mieszkającego w leśnym stawie. Ostatecznie taki los istotnie spotkał nastoletnią bohaterkę – jej ciało zostało odnalezione przed starożytnym posągami bóstwa. Woda, z której wyszła ciemna nimfa, tuż przez oświeceniem i śmiercią bohaterki przemieniła się w staw ognia. Dokonało się zespolenie pierwiastka żeńskiego – wody, i męskiego – ognia. Przekroczyła kulturową granicę w momencie spotkania z nimfą, czy też wężem, oznaczającym płodność i odrodzenie. Zwierzę to utożsamiane było z obojgiem płci, było „równocześnie symbolem bogini matki i boga stwórcy. Wąż, symbolizując przeciwieństwa, był zarazem łączącą je osią, wokół której toczył się cykl życia” (BARTNIK 2013: 257). Staw ognia przeobraził istniejący porządek, podobnie jak jeden z pradawnych rytuałów piastunki, odwracający dom do góry nogami (MACHEN 2007: 135-136). Inicjacja umożliwiła dotknięcie swojej natury, nietłumionej przez sztywne społeczne, patriarchalne normy i sztucznie stworzone granice. Wiązało się to w konsekwencji z potężnym wstrząsem dla świata i człowieka. Oświecenie człowieka i odkrycie *otherworld* były zarówno fascynujące, co śmiertelnie przerażające.

W przypadku tradycyjnego chrześcijańskiego punktu widzenia, takiego jak u Cassiana, wizja »duchów« może być równie straszna, jednak może być wyraźnie zrównoważona przez błogosławioną wizję Boga. To właśnie jego nieobecność sprawia, że w twórczości Machena punkt ciężkości skłania się ku całkowicie negatywnej epistemologii (PAST 2007: 74)<sup>2</sup>.

## Zakończenie

Pisarz ukazuje, że poznanie otchłani wszechświata prowadzi do poznania siebie. Na przykładzie głównej bohaterki widzimy, że istnieje możliwość transcendencji, ujawnie-

<sup>2</sup> Przekład własny za: „In the case of a traditional Christian view such as Cassian’s, the vision of the »spirits« might be just as horrific, but would nevertheless be potentially and powerful balanced out by the beatific vision of God. It is the absence of God that makes the pendulum swing towards a fully negative epistemology in Machen’s case”.



nia pradawnych tajemnic, obcowania i zespolenia z kosmosem. Osiągalne jest dostrzeżenie sideł społeczeństwa i kultury, zerwanie ich. Wszystko to, jak pisze Freud, „należy do domu”. Nie bez przyczyny nimfy odprawiające seksualny rytuał nazywane są Adamem i Ewą (MACHEN 2007: 138). Umysł, dusza bohaterki od najstarszych czasów skrywały tę tajemnicę. Trud inicjacji polegał na zdaniu sobie sprawy z „samowitości” wcześniejszego obcego świata. Następnym wejścia do *otherworld* jest nie tylko przerażenie odkrytymi sekretami, ale także najgorsze konsekwencje dla ograniczonego ludzkiego umysłu. Człowiek teoretycznie może dokonać oświecenia, jednak jest na tyle skrępowany i tkwi tak głęboko w wytworzonym nierealnym-realnym świecie, że przekraczając granice i zdobywając wiedzę, zgodnie z wyznawaną przez Machena negatywną epistemologią, odtwarza „Upadek człowieka” (MACHEN 2007: 107).

## English summary

The aim of Piotr F. Piekutowski's chapter entitled *Under Hills, Under Forests, or What is Concealed by the Uncanny World of Arthur Machen's "The White People"* is to demonstrate a great significance of a Freudian term 'uncanny' in a short story written by Arthur Machen. The author analyses hidden elements of the storyworld: celtic beliefs, fantastic creatures, rites. Together with a profound analysis, Piekutowski draws a negative epistemology of esoterism, in which getting to know the uncanny *otherworld* has a destructive influence on human being. Initiation, erasing limits between the real world and the magical one, and discovering different realities involve terrifying consequences. A possibility to read these uncanny elements in many ways makes them overwhelm us with fear even more.

## Źródła cytowań

- ANDERS, ANDRZEJ (2009), *Dwa światy. Przenikanie się wątków chrześcijańskich i pogańskich w mitach celtyckich*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- BARTNIK, AGNIESZKA (2013), *Zarys wierzeń plemion celtyckich*, Kraków: Universitas.
- FREUD, SIGMUD (1997), 'Niesamowite', przekł. R. Reszke, w: Sigmud Freud, *Pisma psychologiczne*, Warszawa: KR.
- GIEREK, BOŻENA (2013), *Religie Celtów*, Kraków: WAM.
- GRUDNIK, KRZYSZTOF (2014), 'Niesamowita czyli jaka? O warunkach literatury niesamowitej', *FA-art*: 4 (98), ss. 3-15.
- LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS (2000), *Nadnaturalny horror w literaturze*, przekł. A. Ledwożyw, Warszawa: Scutum.
- MACHEN, ARTHUR (2007), 'Biały Lud', przekł. T. S. Gałązka, w: Arthur Machen, *Inne światy*, Toruń: C&T.
- PASI, MARCO (2007), 'Arthur Machen's Panic Fears: Western Esotericism and the Irruption of Negative Epistemology', w: *Aries*: 7, online: [http://www.academia.edu/470640/Arthur\\_Machens\\_Panic\\_Fears\\_Western\\_Esotericism\\_and\\_the\\_Irruption\\_of\\_Negative\\_Epistemology](http://www.academia.edu/470640/Arthur_Machens_Panic_Fears_Western_Esotericism_and_the_Irruption_of_Negative_Epistemology) [dostęp: 15.08.2016].
- PISTIS.PL (2003), *Kybalion*, s. 8-9, online: [www.pistis.pl/biblioteka/Kybalion.pdf](http://www.pistis.pl/biblioteka/Kybalion.pdf) [dostęp: 15.08.2016].



# Przerażająco krwawe światy... Groza śmierci w polskiej literaturze fantasy na przykładzie twórczości Jacka Piekary oraz Andrzeja Ziemiańskiego

JOANNA PŁOSZAJ\*

## Na pograniczach fantasy i literatury grozy

Granica między literaturą grozy a fantasy jest trudna do jednoznacznego wytyczenia, co nadal przysparza wielu problemów – mimo że korzenie pierwszego z wymienionych gatunków literatury popularnej<sup>1</sup> sięgają XVIII-wiecznych romansów gotyckich, drugi natomiast ukonstytuował się w latach trzydziestych XX wieku. Dość wspomnieć choćby o rozbieżnościach w ujęciu tej kwestii na gruncie literaturoznawstwa polskiego i anglosaskiego. Przez rodzimych badaczy fantasy i horror traktowane są jako dwie osobne odmiany literatury fantastycznej, a rozróżnienia między nimi dokonuje się na podstawie różnicy w sposobie konstruowania świata przedstawionego, a konkretnie – ze względu na to, jaki status w kreowanej rzeczywistości posiada obecność

\* Uniwersytet Wrocławski | kontakt: joanna.ploszaj@tricksterzy.pl

<sup>1</sup> Termin „gatunek” stosowany będzie tu nie w rozumieniu poetyki normatywnej, lecz w znaczeniu, jakie – w odniesieniu do literatury popularnej – zostało zaproponowane na wzór literaturoznawstwa anglosaskiego przez Annę Gemrę (1998), Tadeusza Żabskiego (2005: 201-217) czy Jakuba Zbigniewa Lichańskiego (2000), czyli jako „struktury wyróżniane na podstawie kryteriów tematycznych, uporządkowania estetycznego, rozwiązań fabularnych, języka i stylu narracji” (GEMRA 1998: 72).

zjawisk nadprzyrodzonych. W takiej perspektywie literaturę grozy charakteryzuje to, że wprowadzenie elementów fantastycznych, niemożliwych do wytłumaczenia bez odwoływania się do czynników irracjonalnych, rozbija spójny obraz świata przedstawionego i powoduje rozdarcie uporządkowanej dotąd rzeczywistości, wzbudzając tym samym niepewność i grozę nieznanego (NIEWIADOWSKI, SMUSZKIEWICZ 1990: 278-279)<sup>2</sup>. W fantasy natomiast obecność zjawisk nadprzyrodzonych jest – można by rzec – naturalna w tym sensie, że są one integralną częścią prezentowanej rzeczywistości<sup>3</sup> – nie rozrywają jej spójnej struktury, lecz są w nią wpisane z definicji i stanowią o jej statusie ontologicznym.

W literaturoznawstwie anglosaskim z kolei powyższego rozróżnienia zwykle się nie dokonuje w taki sposób, a teksty, które na polskim gruncie uznaje się za literaturę grozy, często włączone są w obręb fantasy. To z kolei pociąga za sobą inne trudności związane z wewnętrznym gatunkowym zróżnicowaniem fantasy i dokonywanymi na tym polu typologiami<sup>4</sup>.

Problemy z wytyczeniem wyraźnej granicy między fantasy a grozą w znacznej mierze wynikają z licznych punktów stykowych między tymi gatunkami, będących konsekwencją tego, że źródła fantasy szukać można między innymi w powieści gotyckiej – bezpośredniej prekursorce literatury grozy. Najbardziej oczywiste inklinacje to przede wszystkim sceneria, w jakiej osadzona jest akcja, a więc quasi-historyczne tło wydarzeń (zarówno w romansie gotyckim, jak i w fantasy rekwizyty budujące przestrzeń mają nie tyle wiernie odzwierciedlać realia epoki, co raczej stwarzać pewne ogólne pojęcie wrażenie dawności, będące często konglomeratem elementów odsyłających do różnych epok historycznych) oraz wspomniana już wcześniej obecność zjawisk nadprzyrodzonych, które – jak zostało to zaznaczone – w fantasy funkcjonują inaczej niż w powieści grozy. Fantasy z romansu gotyckiego transponuje w pewnej mierze również charakterystyczne typy bohaterów, czyli gotyckiego łotra oraz niewinność uciśnioną (rea-

<sup>2</sup> Andrzej Niewiadowski i Antoni Smuszkiewicz zwracają również uwagę, że rzeczywistość przedstawiona w tekstach grozy do momentu wprowadzenia elementów fantastycznych kreowana jest na wzór rzeczywistości empirycznej. Wtargnięcie zjawisk nadprzyrodzonych powoduje zaś trwałe odkształcenie w prezentowanym świecie – nic nie jest w stanie przywrócić dawnego ładu (NIEWIADOWSKI, SMUSZKIEWICZ 1990: 279).

<sup>3</sup> Piszą o tym m.in. Grzegorz Trębicki (2007: 20) i Marek Pustowaruk (2009: 75-76), zwracając uwagę, że teksty fantasy nie są referencyjne – prezentują model rzeczywistości, która nie ma charakteru mimetycznego i nie jest konfrontowana z rzeczywistością empiryczną.

<sup>4</sup> Problemy genologiczne fantasy anglosaskiej zostały szerzej przedstawione m.in. przez Dianę Waggoner (OZIEWICZ 2000: 37-48) i Farah Mendlesohn (2008).

lizowane czasami w formie odwróconej – jako *femme fatale* i podległego jej niewolnika), przy czym warto zauważyć, że nawiązania tego typu pojawiają się przede wszystkim w *dark fantasy*.

Rozróżnienie dokonywane na podstawie sposobu konstruowania świata przedstawionego nie zawsze pozwala na jednoznaczne klasyfikowanie tekstów, czego przykładem w literaturze polskiej może być chociażby cykl *Zjednoczone Królestwa* Feliksa W. Kresa. Elementy literatury fantasy będące punktami stycznymi z powieścią gotycką, wprowadzają grozę, którą można by określić jako nastrojową – będącą właśnie efektem wykorzystania w kreacji scenerii świata przedstawionego motywów zaczerpniętych z gotyckiego imaginarium.

We współczesnej literaturze fantasy jednak odnaleźć można również grozę innego typu – wynikającą nie z pewnej tajemniczej nastrojowości, a z dosłowności i obrazowości w sposobie ukazywania przemocy i krwawych, obfitujących w detale opisów śmierci nawiązujących do estetyki szoku i makabry, która została zainaugurowana przez romantyczną frenezję<sup>5</sup>. Na gruncie rodzimej fantasy, zwłaszcza w ostatnim dziesięcioleciu, zaobserwować można wyraźną brutalizację kreowanych rzeczywistości oraz ekspansję grozy wynikającej z upodlenia ciała, odwołującej się do estetyki *gore* (PIETRUS 1992: 20-21). O ekspansywności i atrakcyjności tego rodzaju poetyki zaświadczać może twórczość dwóch spośród najbardziej poczytnych współcześnie polskich autorów fantasy: Jacka Piekary i Andrzeja Ziemiańskiego.

## Fantasy a groza śmierci

U swoich początków literatura fantasy odnosiła się przede wszystkim do dwóch podstawowych wzorców fabularnych, które ukształtowały się w latach trzydziestych XX wieku. Pierwszym z nich jest fantasy przygodowa (określana również jako *sword and sorcery*<sup>6</sup>) zainicjowana opowiadaniem Roberta E. Howarda o Conanie Barbarzyńcy,

<sup>5</sup> Jak zauważa Anita Has-Tokarz: „Szkoła frenetyczna» inaugurowała nowy rodzaj estetyki – estetykę szoku. Innowacją, którą zaproponowali frenetycy, było osiągnięcie efektu silnego przerażenia poprzez odwoływanie się do środków ekstremalnie brutalnych i nienaturalnych, co – w sposób wiadomy – łączyło się z przekraczaniem tabu nie tylko w zakresie literatury, ale i obyczajaju” (HAS-TOKARZ 2011: 67). Autorka podkreśla również, że romantyczne teksty odwołujące się do tej estetyki, m.in. *Mnich* Matthew Gregory’ego Lewisa, drastycznością i dosłownością makabrycznych opisów nie ustępują tekstom współczesnym (HAS-TOKARZ 2011: 221).

<sup>6</sup> Termin wprowadzony w 1960 roku przez zafascynowanego dziełem Howarda Fritza Libera – jednego z najpopularniejszych autorów tekstów osadzonych w tej konwencji (GEMRA, RUDOLF 2005: 151).

drugim natomiast jest fantasy epicka<sup>7</sup>, wyrosła na gruncie filologicznych fascynacji oksfordzkiego profesora Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Były one motywowane odmiennymi aspiracjami literackimi, co nie pozostało bez wpływu na widoczne różnice między przyjętymi w nich postawami względem śmierci i jej obrazowania.

W fantasy epickiej uwagę zwraca przede wszystkim to, że liczba opisów śmierci jest stosunkowo niewielka. Pokazuje to choćby przykład obszernego dzieła Tolkiena, jakim jest *Władca Pierścieni*. Nietrudno zauważyć, że poza opisami batalistycznymi śmierć zostaje tu zaakcentowana jedynie kilkukrotnie – co istotne – zawsze w przypadkach, kiedy obciążona jest dodatkowym znaczeniem. Warto nadmienić, iż u Tolkiena wyeksponowany zostaje sposób umierania jedynie tych postaci, które w fabule utworu odgrywały jedną z kluczowych ról – najczęściej uległy mocy Pierścienia, a to, w jaki sposób dokonują żywota, odpowiada temu, czy udało im się tę pokusę przezwyciężyć, czy też poddały się jej całkowicie. W zależności zatem od moralnej kondycji umierającego bohatera, w dziele Tolkiena odnaleźć można sceny śmierci heroicznej, odpowiadającej znanej ze średniowiecznych romansów rycerskich ars moriendi, albo śmierci plugawej, podkreślającej upadek jednostki<sup>8</sup>. Opisy nie skupiają się więc na aspektach fizjologicznych, gdyż efektywność obrazowania mogłaby przyćmić wymowę tekstu.

W fantasy przygodowej natomiast śmierć traktowana jest w sposób instrumentalny i służy najczęściej jedynie rozwijaniu i dynamizowaniu akcji, stanowiąc element awanturniczego schematu fabularnego, w którym usuwanie przez bohatera przeszkód pod postacią niespodziewanych napastników stanowi naturalną kolej rzeczy. Śmierć nie jest eksponowana w fabule – zostaje po prostu wpisana w tło działań protagonisty. Czysto rozrywkowy charakter fantasy przygodowej, w przeciwieństwie do wysokoartystycznych aspiracji fantasy epickiej, pozwalał na zdjęcie ciężaru moralnego, jakim obarczony powinien być akt odebrania życia. Takie ujęcie kwestii ostatecznych w fantasy przygodowej zaważyło na tym, że to właśnie na gruncie tej odmiany śmierć nabrała rozrywkowego charakteru – jako ubarwienie akcji z jednej strony, z drugiej zaś

<sup>7</sup> Termin, którym posługuje się m.in. Grzegorz Trębicki, wskazując na inspiracje płynące z eposów bohaterskich (TRĘBICKI 2007: 24). Odmiana ta ze względu na nawiązania do poetyki mitu określana jest również jako fantasy mitopoetycka (TROCHA 2009).

<sup>8</sup> Przykładem takiego opisu jest choćby śmierć Boromira, który – mimo że uległ mocy Pierścienia – zrehabilitował się, broniąc życia słabszych towarzyszy. Poległ w walce, a zatem zginął godną śmiercią wojownika (TOLKIEN 2004A: 12). Plugawą śmiercią ginie natomiast Saruman, zabity przez swego ostatecznego sojusznika ciosem zadany z pleców (TOLKIEN 2004B: 373-374).



jako element atrakcyjny sam w sobie ze względu na coraz większą dosłowność i obrazowość opisu. A warto zauważyć, że już w twórczości Howarda – prekursora tej odmiany fantasy – nie brak krwawych unaocnień śmierci, dla których brak miejsca w fantasy epickiej:

Widział, jak potworna ręka wepchnęła płonąca pochodnię w gardło nieszczęśnika, szarpiącego się daremnie w przytrzymujących go ramionach. Ujrzał mężczyznę rozdartego na dwoje jak kurczaka, a jego krwawe szczątki ciśnięte w różne strony jaskini (HOWARD 1990: 34).

Sięgająca po elementy makabry poetyka opisów, jaką posłużył się Howard, była chętnie wykorzystywana przez jego naśladowców, przez co właśnie na gruncie fantasy przygodowej zaobserwować można ekspansję grozy wynikającej z okrucieństwa względem ciała.

Na obecność przemocy w polskiej literaturze fantasy bez wątpienia ogromny wpływ miała twórczość Andrzeja Sapkowskiego. Wielka popularność utworów łódzkiego autora wyprzedziła w Polsce przekłady (poza nielicznymi wyjątkami<sup>9</sup>) dzieł należących do kanonu fantasy anglosaskiej, do którego Sapkowski odnosił się już we własny, twórczy sposób. Wykreowana w cyklu o wiedźminie rzeczywistość (bezwzględna i brutalna, nieoferująca łatwych wyborów), postać głównego bohatera, a także dosłowność i odwaga w opisach śmierci zyskały uznanie czytelników<sup>10</sup>. Ukazany w ten sposób obraz świata przedstawionego oraz działającego w nim protagonisty były diametralnie różne od tych, jakie znane były polskiemu odbiorcy z nielicznych wówczas przekładów fantasy anglosaskiej. Rodzima fantasy od debiutu Sapkowskiego rozwijała się w zawrotnym tempie i nie była anachroniczna w stosunku do zachodniej. Można uznać, że dla wielu polskich autorów debiutujących na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku to właśnie twórczość Sapkowskiego w pierwszej kolejności stała się punktem odniesienia w kreowaniu przedstawionej rzeczywistości, dopiero później kanon anglosaski.

<sup>9</sup> W chwili publikacji opowiadania *Wiedźmin* w 1986 roku szerszemu kręgowi czytelników znane mogły być utwory Tolkiena czy Howarda, na język polski w 1982 roku przetłóżono również *Czarnoksiężnika z Archipelagu* Ursuli K. Le Guin, a w 1983 roku w formie broszurowej na łamach miesięcznika „Fantastyka” ukazał się *Świat czarownic* Andre Norton.

<sup>10</sup> O atrakcyjności wykreowanego w ten sposób świata pisze m.in. Gemra (2002).

Na początku XXI w. ogromną (i niesłabnącą do dziś) popularność zdobyli Jacek Piekara i Andrzej Ziemiański<sup>11</sup>. Wtedy bowiem ukazały się utwory, które uznać można za „sztandarowe” dla tych autorów: pierwsze części cyklu inkwizytorskiego oraz trytomową powieść *Achaja*, której kontynuacją jest publikowany od 2011 roku *Pomnik cesarzowej Achai*. Publikacje te wzbudziły liczne kontrowersje ze względu na wyjątkową brutalność kreowanej rzeczywistości, dyskusyjną hierarchię wartości u głównych bohaterów, wulgarny język oraz odważną erotykę i instrumentalne przedstawianie kobiet (TOMCZAK 2009). Wraz z ich publikacją rozpoczął się prawdziwy „spektakl krwi” w polskiej fantasy, który niezmiennie szokuje i fascynuje czytelników.

### Potworni protagoniści

Istotny wpływ na sposób przedstawiania przemocy w utworach Piekary i Ziemiańskiego ma kreacja głównych bohaterów. Zarówno Mordimer Madderdin, protagonista cyklu inkwizytorskiego, jak i Achaja, tytułowa bohaterka powieści Ziemiańskiego, są postaciami, które doznały krzywd na skutek działań innych ludzi, a cierpienie zdeteminowało ich życiową postawę. Oboje zostają w pewien sposób napiętnowani. Inkwizytor w dzieciństwie został poddany czarnomagicznemu rytuałowi – w jego ciele ukryta została jedna z ksiąg zawierających najpotężniejszą w wykreowanym przez Piekarę uniwersum wiedzę tajemną. Wycisnęło to piętno na całym późniejszym życiu Mordimera, zmieniając go w istotę o bardzo indywidualnym pojmowaniu moralności. Achaja natomiast padła ofiarą knozań swojej macochy, w konsekwencji czego była torturowana, a następnie trafiła do obozu niewolników, co zmusiło ją do zredefiniowania własnego pojmowania człowieczeństwa. Bohaterka Ziemiańskiego zostaje jednak napiętnowana również w sensie jak najbardziej dosłownym – poprzez wypalenie na skórze niewolniczego znaku, a następnie również poprzez wykonanie na jej twarzy tatuażu prostytutki.

<sup>11</sup> Ziemiański debiutował pod koniec lat siedemdziesiątych, Piekara natomiast na początku lat osiemdziesiątych XX wieku – wcześniej niż Sapkowski. Ich ówczesna twórczość była jednak różna od tego, co przyniósł początek XXI wieku Piekara (pod pseudonimem Jack de Craft) próbował sił jako kontynuator opowieści o Conanie, tworzył również humorystyczny cykl o Arivaldzie z Wybrzeża. Ziemiański z kolei znany był raczej jako autor *science fiction* czy powieści kryminalnych.

W brutalnej rzeczywistości światów wykreowanych przez Piekarę i Ziemiańskiego bohaterowie – paradoksalnie – aby zachować przynajmniej częściowo swoje człowieczeństwo, zmuszeni byli odrzucić altruizm i empatię, czyli cechy, które – zdawałoby się – są nieodłączną częścią ludzkiej natury. Doskonale obrazuje to fragment *Achai*:

My jesteśmy „ludzie”, pamiętaj, żebyś nigdy nie dotknęła żadnego „nieczłowieka”, chyba, żeby go zatłuc. To wolno. Niżej są „psy”, to ci oberwańcy, już ich widziałś. Jeszcze niżej „nawóz” czy „gnój” — to ci co leżą, co im odebrali wolę. Są niczym. Każdy może z nimi zrobić, co chce. [...] Ani słowa do nich, bo sama staniesz się „gnojem” (ZIEMIAŃSKI 2011: 304-305).

Udzielona księżniczce Achai w obozie niewolników lekcja życia pokazuje, że warunkiem zachowania człowieczeństwa nie są tu odruchy humanitarne, lecz umiejętność zajęcia i utrzymania właściwego miejsca w hierarchii, a także zachowanie wolnej woli i choć częściowej możliwości decydowania o swoim losie. To jednak wymaga odrzucenia współczucia, jako oznaki słabości, która mogłaby prowadzić do naruszenia ustalonych granic.

Protagonista cyklu inkwizytorskiego również doświadczył okrucieństwa i zetknął się z bestialstwem, jednak największy wpływ na jego postawę życiową wywarł czarnomagiczny rytuał, któremu w dzieciństwie został poddany. Wpływ rzuconego na niego zaklęcia doprowadził do zdefiniowania własnej hierarchii wartości, w której czołowe miejsca zajmują realizacja ambicji oraz pełny profesjonalizm w wykonywanym zawodzie. Jako inkwizytor Mordimer nie może pozwolić sobie na współczucie względem cierpienia, gdyż sam często ból zadaje, jeśli uważa to za konieczne lub jeśli może to prowadzić do osiągnięcia konkretnych korzyści. Jego przedmiotowe spojrzenie na ludzkie ciało podkreśla dodatkowo to, że w akcie zadawania tortur nie porusza go cierpienie, lecz brak profesjonalizmu u kata: „Przypatrywałem się pracy kanonika z obrzydzeniem. Człowiek taki, jak on, hańbił wiarę i hańbił profesję sędziego śledczego” (PIEKARA 2015: 297). Obnaża to obojętność bohatera i kieruje uwagę na jeszcze jeden czynnik potęgujący grozę opisów śmierci w cyklu inkwizytorskim, czyli ironiczny dystans widoczny w postawie protagonisty komentującego słabość i rozpad ludzkiego ciała. Uwypuklone jest to poprzez pierwszoosobową narrację obnażającą bezemocjonalną postawę bohatera względem spraw ostatecznych i losu innych:

Zabijanie rzeczywiście nie zgadzało się z filozofią tongów. Gdyż filozofią tą był zysk, a z trupa ciężko wycisnąć gotówkę. Chyba, rzecz jasna, że ktoś odpowiednio bogaty tego trupa sobie wcześniej zamówił (PIEKARA 2013: 245).

W powieściach Ziemiańskiego również zaobserwować można ironiczny dystans względem cierpienia i śmierci, jednak nie od razu w postawie protagonistki. Czytelnik może śledzić proces jej stopniowego adaptowania się do nowej rzeczywistości, w której – aby uniknąć losu ofiary – trzeba zabijać bez wahania, jeśli zajdzie taka konieczność. Lekcji dotyczących marności ludzkiego życia ponownie udziela jej jeden ze współtowarzyszy w niewoli:

[...] nawet najmniejszy niewolnik nie może uciec, bo to cios dla systemu niewolnictwa w ogóle. Dlatego nawet dla ciebie ściągną tu mistrza umierania. [...] nawlecze cię na bardzo wąski pał, powoli, powolutku... A ty ciągle żywa. W twoim brzuchu nie będzie już miejsca, bo zajmie je drewno, więc [...] twoje wnętrzności opuszczą ciało. A ty ciągle żywa. Mistrz obetnie ci dłonie, wypalając rany tak, że się nie wykrwawisz. Obetnie stopy, obetnie piersi, nos, wargi, uszy... A ty będziesz na to patrzeć. A potem, jeśli będzie naprawdę dobry, obedrze Cię ze skóry. Powolutku. A ty będziesz patrzeć na coraz to nowe części twojego ciała pojawiające się w specjalnej misie, tuż przed tobą... (ZIEMIAŃSKI 2011: 450)

Przytoczony fragment ukazuje cyniczną postawę bohatera pogodzonego z życiem niewolnika niewidzącego już przed sobą innej drogi, jak tylko walka o przetrwanie, ale bez próby sprzeciwienia się rzeczywistości, w jakiej się znalazł, i taką też postawę próbuje zakorzenić w umyśle młodej dziewczyny. Szokująca obojętność, z jaką opisuje proces uśmiercania poprzez wbicie na pał, ma przede wszystkim przerazić Achaję i zniechęcić ją do podejmowania prób ucieczki – złamać w niej wolę walki o wolność na rzecz walki o przetrwanie, możliwej tylko wtedy, kiedy odrzuci się wszelkie reakcje uczuciowe względem losu innych. Powtarzający się paralelizm składniowy: „a ty ciągle żywa”, „a ty będziesz na to patrzeć” po każdej partii opisu rozcłonkowania ciała podkreśla obojętność, brak przywiązania, ale również odsunięcie od siebie odpowiedzialności za los drugiej osoby. Achaja nigdy nie pogodziła się w pełni z taką postawą i podjęła próbę ucieczki (udaną), jednak udzielone jej w obozie niewolników lekcje nie pozostały bez wpływu na podejmowane przez nią później decyzje.

W cyklach Piekary i Ziemiańskiego kreacja głównych bohaterów i przyjęta przez nich postawa życiowa w znaczący sposób konstytuują status przemocy w świecie przedstawionym utworów oraz wpływają na obecność w nich elementów grozy. Moralność Achai i Mordimera jest dyskusyjna, bohaterowie są bezwzględni, niewzruszili się na krzywdy i cierpienia innych, przez co zmienia się również ich optyka w sposobie patrzenia na ludzkie ciało, będące tu jedynie obiektem. Doświadczenia zmusiły ich do wypracowania obojętnej postawy względem śmierci, co przy ich – podkreśla-

nych w trakcie narracji – wyjątkowych zdolnościach intelektualnych, umiejętności racjonalnej oceny sytuacji w każdych warunkach i ponadprzeciętnej sile fizycznej (Achaja jest tak zwanym szermierzem natchnionym, który w szale zabijania jest nie do powstrzymania, Mordimer natomiast przeszedł szkolenie w Inkwizytorium) czyni ich niemal władcami życia i śmierci. Są kreowani na odrealnione istoty wykraczające poza granice człowieczeństwa. Ponadto warto zauważyć, iż analiza tych postaci pokazuje, że poprzez pewne cechy, w jakie zostały wyposażone, zbliżają się one do kategorii potwora, którą posługuje się Noël Carroll w monografii *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*: są przerażający, niosą ze sobą zagrożenie, można również zauważyć, że mają zespoloną naturę (CARROLL 2004: 78-79) – Mordimer przez rytuał zamykający w nim czarnomagiczną księgę (PIEKARA 2008: 60-61), Achaja przez wskrzeszenie jako człowiek-kot (ZIEMIAŃSKI 2003: 398-402). Sprawia to, że są jednostkami nieprzystającymi do kulturowych schematów światów, w których funkcjonują.

Kreowanie protagonistów jako postaci budzących lęk, posiadających zdolność niemal nieograniczonego dysponowania ludzkim życiem wedle własnego uznania i potrzeb oraz ironiczny dystans względem brutalnych opisów tworzą dysonans mający zaszokować odbiorcę. Podkreślanie przedmiotowego traktowania ludzkiego życia oraz śmierci potęguje grozę, jaką mogą wywoływać obrazowe przedstawienia zmasakrowanych, rozczłonkowanych ciał.

## Estetyka szoku w fantasty

Przyjęty przez Piekare i Ziemiańskiego sposób kreowania świata przedstawionego oraz porządkowania hierarchii wartości aksjologicznych ukazuje rzeczywistość wyjątkowo brutalną i bezpardonową. Opisy aktów przemocy, śmierci czy martwych ciał charakteryzuje tu przede wszystkim estetyka szoku i obrzydliwości, wynikająca w głównej mierze ze skoncentrowania uwagi przede wszystkim na czysto fizjologicznych aspektach agonii. Warto w tym miejscu zauważyć, że obrzydliwość właśnie – jak zauważa Anita Has-Tokarz – jest jedną z płaszczyzn, na których wspiera się porządek estetyczny horroru (HAS-TOKARZ 2011: 220), a zatem daleko idący naturalizm i drobiazgowość opisu ciała w stanie biologicznego rozkładu będą kolejnymi elementami zbliżającymi utwory czołowych twórców polskiej fantasty do literatury grozy.

Ziemiański przyjętą w *Achai* poetykę obrazowania przemocy wykorzystuje również w rozpoczętej w 2011 roku kontynuacji swojej niezwykle popularnej powieści – *Pomniku cesarzowej Achai*:

Tuż przy szerokim pniu leżało nagie ciało kobiety. Ktoś wcześniej rozpruł jej brzuch, wyjął kawałek jelita i przybił do drzewa. Potem pochodnią zmuszono ofiarę, żeby biegała wokół pnia, nawiązując na niego własne flaki (ZIEMIAŃSKI 2012: 485).

Zaprezentowany opis ukazuje ofiarę starć wojennych pomiędzy ludźmi a żyjącą w Wielkich Lasach rasą ludzi-kotów. Grozę wzbudzać może tu przede wszystkim bezgraniczne, zdawałoby się, okrucieństwo oprawców, skazujących ofiarę na niewyobrażalne cierpienie. Rodzaj zastosowanych tortur wywołuje z kolei niesmak ze względu na demonstracyjne wyeksponowanie wnętrzości, przywodzące na myśl skojarzenia z fekaliami i nieczystościami. Obrazowość opisu wzbudza wstręt, gdyż ukazuje martwe, wypatroszone ciało, materię podległą biologicznemu rozkładowi. W kolejnym fragmencie Ziemiański kontynuuje eksplorację wnętrza ludzkiego ciała:

Na pniu, z którego wyrastały wszystkie odnogi, siedziała naga kobieta. A pnącza wrastały w nią, przerastały jej ciało, wnikały gdzieś nisko, by pojawić się, dziurawiąc skórę gdzieś wyżej. [...] z ran prawie nie wyciekała krew. Może trochę, pomieszanej z jakimś gęstym, śluzowatym sokiem (ZIEMIAŃSKI 2012: 485).

Warto nadmienić, że kobieta, o której mowa w powyższym opisie, mimo że poddana została wymyślnym torturom, nadal żyje. Intensyfikuje to uczucie wstrętu, jakie towarzyszy zwykle reprezentacjom ciała w zaawansowanym stadium biologicznego rozkładu. Georges Bataille zauważa, że:

Zgroza, jaką śmierć w nas budzi, jest najsilniejszą ludzką reakcją nie tylko dlatego, że śmierć człowieka unicestwia, ale też dlatego, że wiąże się ze zgnilizną, wydaniem martwego ciała na pastwę fermentacji (BATAILLE 2007: 61).

W świetle tej myśli przedstawiony przez Ziemiańskiego opis wydaje się tym bardziej przerażający, ponieważ dezintegracji i rozkładowi ulega ciało, które wciąż żyje, choć jest porożrywane przez przenikającą je roślinę. Ukazanemu tu aktowi konania towarzyszy brud (rzecz dzieje się pod ziemią), przedarta skóra ponownie otwiera drogę do wnętrzości, intensyfikując siłę oddziaływania opisu. Śluzowaty sok sączący się z ran przywodzi natomiast na myśl odpychające wydzieliny ludzkiego ciała. Przytoczony fragment prezentuje zatem człowieka w stanie agonii, ale uczucie grozy związane jest nie tyle z przerażeniem, jakie budzić może obcowanie ze śmiercią, ile raczej z obrazowym ukazaniem ciała ulegającego procesom gnilnym jeszcze za życia.

Zmasakrowane zwłoki zostają jeszcze dosadniej wyeksponowane w utworach wchodzących w skład cyklu inkwizytorskiego, czego przykładem może być poniższy fragment:

Krew była wszędzie. Na ścianach, na podłodze, nawet na suficie. Można by pomyśleć, że w tym pokoju pracował szalony lub pijany malarz, który upodobał sobie technikę polegającą na rozbryzgiwaniu przeróżnych odcieni czerwonej farby, od niemal różowego po wpadający w brąz. Można by tak pomyśleć, gdyby nie smród. Smród zastarzałej, zaschniętej krwi i rozprutych wnętrzności. Kto tego rodzaju smród poczuł chociaż raz w życiu, ten nigdy nie pomylił go z niczym innym. [...] Ciało zamordowanej leżało pod ścianą. Głowa wygięta była pod nienaturalnym kątem i dopiero po chwili zorientowałem się, że oprawca niemal oderznął tę głowę od tułowia. [...] Morderca zdarł z niej niemal całą skórę, pozostawiając jedynie zakrwawioną maskę, nieprzypominającą już nawet ludzkiego oblicza [wszystkie podkr. — J.P.).

Bujne włosy pokryte były zaskorupiałą czerwienią i zwinięte w grubo spleciony kłęb. W pierwszym momencie pomyślałem, że podobnie musiała wyglądać głowa Gorgony Meduzy, kiedy ją odciął od szyi miecz Perseusza (PIEKARA 2013: 5-6).

Widoczne jest tu skupienie uwagi na drobiazgowym, odwołującym się do percepcji różnych zmysłów opisie (wzrok – widok krwi i zwłok, węch – smród wnętrzności, obnażonej fizjologii człowieka). Tego typu obrazowa reprezentacja bez wątpienia budzić może obrzydzenie, najbardziej jednak uderza tutaj to, czego nie można było zaobserwować we fragmentach zaczerpniętych z twórczości Ziemiańskiego. Obdarta ze skóry twarz nie przypomina już ludzkiego oblicza, zwłoki uległy daleko idącej dezintegracji, co sprawia, że ciało traci swój antropomorficzny kształt i jest traktowane w sposób czysto materialny, jako rozpadające się mięso. Swego rodzaju uczucie grozy wzbudzać może tu dysonans, jaki powstaje między wyjątkowo brutalnym, drobiazgowym i odpychającym opisem, a chłodną, ironicznie zdystansowaną narracją prowadzoną z perspektywy pierwszoosobowej. Podkreśla ona uprzedmiotowienie upodlonego ciała, potraktowanie go w sposób czysto organiczny, oraz wskazuje na pozbawione emocji spojrzenie narratora (i zarazem protagonisty opowieści) na zmasakrowane zwłoki. Chłodne, w pewien sposób dowcipne komentarze i obrazowe porównania, jakimi posługuje się w opisie, a także odwołania do elementów kulturowych, wskazują na to, o czym już była mowa wcześniej – grozę wywoływaną wątpliwościami dotyczącymi moralnej postawy głównego bohatera.

Najsilniejsza ewokacja grozy okrucieństwa w cyklu inkwizytorskim następuje we fragmentach, które nie tylko wiążą się z naruszeniem tabu śmierci, ale również dotykają innych kulturowych zakazów. Piekara w swojej twórczości nie stroni od opisów zbrodni związanych z wszelkiego rodzaju dewiacjami, takimi jak: nekrofilia, kanibalizm, autodestrukcja ciała czy przemoc seksualna. Jednym z opowiadań, w których zaobserwować można największą multiplikację budzących grozę obrazów okrucieństwa,

jest *Płomień i krzyż* ze zbioru o tym samym tytule. Przedstawiona w nim chłopska rebelia przeciwko szlachcie ukazuje obraz budzącego obrzydzenie zezwierzęcenia, będącego odwetem za lata poddaństwa:

Obserwował, jak zdobyto zamek barona Wittlebena, a jego samego upieczono żywcem nad ogniskiem. Z jeszcze trzepoczącego się w płomieniach okrwawionego i osmolonego kadłuba wykrawano kawałki mięsa, którymi potem karmiono jego żonę i córki. [...] Starszą z córek [barona — J.P.] buntownicy, kiedy nasycili już pożądanie, zgwałcili grubą, rozpaloną do białości gałęzią. Średnia miała tyle szczęścia, iż któryś z nieuważnych chłopów złamał jej kark, gdy na niej leżała. Innym nie przeszkodziło to zresztą w zabawianiu się stygnącym, martwym już ciałem (PIEKARA 2008: 106-107).

Można uznać, że obcowanie ze śmiercią w zaprezentowanych powyżej fragmentach ma charakter poniekąd transgresywny. Z jednej strony ukazane w nich okrucieństwo buntowników względem szlachty – bez względu na wiek i płeć pojmanych – jest odstręczające i budzi zgrozę, z drugiej jednocześnie może budzić pewnego rodzaju fascynację, daje bowiem iluzoryczną szansę balansowania na granicy największych kulturowych zakazów, jakimi objęte są sfera śmierci, kanibalizm, gwałt i nekrofilia. Warto zauważyć, że wspomniana transgresja ma tu poniekąd dwojaki charakter. Po pierwsze wewnątrztekstowy, zakaz bowiem zostaje pogwałcony przez ulegających w czasie rebelii atawistycznym instynktom bohaterów opowiadania, dla których ostentacyjne łamanie kulturowych tabu ma charakter niemal rytualny. Po drugie zaś, transgresja dokonuje się również na linii tekst–czytelnik, odbiorca bowiem poprzez hipernaturalistyczną konwencję epatującego okrucieństwem opisu ma – wspomnianą już – iluzoryczną możliwość doświadczenia uczuć związanych z łamaniem tabu.

## Podsumowanie

Przedstawiona analiza ukazuje, w jaki sposób twórczość dwóch spośród najpoczytniejszych polskich autorów fantasy epatuje pełnymi przemocą, drobiazgowymi przedstawieniami ciał, które doświadczyły okrucieństwa. W opisach tych pisarze posługują się elementami charakterystycznymi dla estetyki gore, takimi jak multiplikacja obrazowych reprezentacji rozczłonkowanych lub znajdujących się w zaawansowanym stadium rozkładu ciał, wyeksponowanie zakrwawionych wnętrzości, skupienie uwagi na biologicznych aspektach śmierci oraz powracająca ostentacyjnie fizjologia. Można powiedzieć, że w zaprezentowanej części twórczości Piekary i Ziemiańskiego ciała



ludzkie zostaje uprzedmiotowione, staje się obiektem profanacji i – niejednokrotnie – traci swój antropomorficzny kształt.

Uczucie grozy wynika tu przede wszystkim z epatowania okrucieństwem, ukazania bestialstwa, uwolnienia atawistycznych instynktów. Jest to groza będąca konsekwencją poczucia możliwości naruszenia kulturowego zakazu, jakim objęta jest sfera śmierci, ale groza ta zawsze będzie powiązana z pewnego rodzaju fascynacją. Bataille zauważa: „zakaz, który budzi lęk, nie tylko każe nam się przestrzegać. Jest też i druga strona medalu. Pociąga nas obalanie barier samo w sobie” (BATAILLE 2007: 52). Ogromne (i od wielu lat niesłabnące) zainteresowanie twórczością obu autorów wskazuje na to, że obcowanie z tekstem przemocy może pociągać ze względu na iluzoryczną możliwość osiągnięcia tego, co niedostępne empirycznie, a przez to tym bardziej interesujące; możliwość przekroczenia poprzez tekst kulturowych zakazów, obcowania z grozą okrucieństwa, które jednak zawsze dokonuje się w komfortowych warunkach odbioru, co pozwala czytelnikowi na czerpanie przyjemności z lektury tekstu przemocy.

## English summary

The tendency to brutalize the created reality, especially the elements of the created world, is a particularly interesting change among the transformations fantasy literature has undergone since its beginnings. This delight in creating terrifying worlds by filling them with aggression and cruelty (both mental and physical) can also be noticed in Polish fantasy, influenced by one of its pioneers, Andrzej Sapkowski. In the universe of the Witcher's story, from the very beginning he depicted an unusually ruthless reality with no clear-cut division between good and evil, which makes the story more interesting. However, the real "bloody show" in Polish fantasy began in the 21<sup>st</sup> century with the increasing popularity of Jacek Piekara's cycle about the inquisitor and Andrzej Ziemiański's *Achaja*. Despite (or perhaps thanks to) criticism of their crude, or even vulgar, language and depiction of hyperbolized brutality in their novels, both writers have established a strong position in the Polish fantasy market. Accordingly, Joanna Płoszaj in the chapter *Terrifying Bloody Worlds... The Terror of Death in Polish Fantasy on the Examples of the Works of Jacek Piekara and Andrzej Ziemiański* analyzes the mechanisms of introducing the elements of horror in Piekara's and Ziemiański's writing, focusing on shock aesthetics and the elements of gore poetics like blood, tortured bodies and detailed descriptions of agony.

## Źródła cytowań

- BATAILLE, GEORGES (2007), *Erotyzm*, przekł. M. Ochab, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- CARROLL, NOËL (2004), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. M. Przyłpiak, Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.
- GEMRA, ANNA (1998), 'Literatura popularna. Literatura gatunków?', w: Jakub Z. Lichański (red.), *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 55-74.
- GEMRA, ANNA (2002), 'Fantasy po polsku. Kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego', *Europa Orientalis: Studi e Ricerche sui Paesi e le Culture dell'Est Europeo*: 20, online: <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-2534.pdf> (dostęp: 10.06.2015).
- GEMRA, ANNA, EDYTA RUDOLF (2005), 'Fantasy', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2011), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- HOWARD, ROBERT E. (1990), *Skarby Gwalhura*, przekł. Zbigniew A. Królicki, w: Robert Reszke (red.), *Conan*, przekł. Z. A. Królicki, Warszawa: Wydawnictwo Atlantis, ss. 9-37.
- LICHAŃSKI, JAKUB Z. (2000), 'Literatura fantastyki jako problem genologiczny (na przykładzie twórczości C.S. Lewisa i J.R.R. Tolkiena)', w: Czesław P. Dutka (red.), *Genologia i konteksty*, Zielona Góra: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej im. Tadeusza Kotarbińskiego.
- MENDLESOHN, FARAH (2008), *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press.
- NIEWIADOWSKI, ANDRZEJ, ANTONI SMUSZKIEWICZ (1990), 'Fantastyka grozy', w: *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, ss. 278-279.
- OZIEWICZ, MAREK (2000), 'Rozważając fantastykę. Diany Waggoner propozycje typologii odmian gatunku', *Literatura Ludowa*: 2, ss. 37-48.

- PIEKARA, JACEK (2013), *Ja. Inkwizytor. Wieże do nieba*, Lublin: Fabryka Słów.
- PIEKARA, JACEK (2008), *Płomień i krzyż*, t. 1, Lublin: Fabryka Słów.
- PIEKARA, JACEK (2015), *Młot na czarownicy*, Lublin: Fabryka Słów.
- PITRUS, ANDRZEJ (1992), *Gore-seks-ciało-psychoanaliza. Pułapka interpretacyjna*, Siedlce: Oficyna Wydawnicza „ER”.
- PUSTOWARUK, MAREK (2009), *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze.
- TOLKIEN, JOHN RONALD REUEL (2004A), *Władca Pierścieni. Dwie wieże*, przekł. M. Skibniewska Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA.
- TOLKIEN, JOHN RONALD REUEL (2004B), *Władca Pierścieni. Powrót króla*, przekł. M. Skibniewska, Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA.
- TOMCZAK, JOANNA (2009), *Słów kilka w kwestii kobiecej. Myśli tzw. zebrane*, <http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f65/14.html> (dostęp: 09.06.2015).
- TRĘBICKI, GRZEGORZ (2007), *Fantasy – ewolucja gatunku*, Kraków: Universitas.
- ZIEMIAŃSKI, ANDRZEJ (2011), *Achaja*, t. 1, Lublin: Fabryka Słów.
- ZIEMIAŃSKI, ANDRZEJ (2003), *Achaja*, t. 2, Lublin: Fabryka Słów.
- ZIEMIAŃSKI, ANDRZEJ (2012), *Pomnik cesarzowej Achai*, t. 1, Lublin: Fabryka Słów.
- ŻABSKI, TADEUSZ (2005), ‘Literatura popularna’, w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

# Lubelszczyzna polską stolicą horroru? O roli województwa lubelskiego we współczesnej polskiej literaturze grozy na przykładzie twórczości Stefana Dardy i antologii *Horror na Roztoczu*

SZYMON CIEŚLIŃSKI\*

## Wprowadzenie

Horror jako konwencja tekstów kultury służąca ewokacji grozy u odbiorcy ma się na polskim gruncie bardzo dobrze. I mowa tu zarówno o grozie zagranicznej, jak i tej rodzimej, powstałej nad Wisłą. Jak zauważa Krystyna Walc w poświęconym temu gatunkowi haśle w *Słowniku literatury popularnej*: „W ostatnich latach, w odróżnieniu od wcześniejszego okresu, kiedy wydawano głównie produkcję zachodnią, można zauważyć zwiększone zainteresowanie horrorem ze strony polskich twórców” (WALC 2006: 226). Stwierdzenie to można by rozbudować, dodając, że cieszy się on także rosnącą popularnością wśród czytelników. Fakt ten zdaje się potwierdzać nie tylko ilość różnego rodzaju powieści grozy i antologii opowiadań z dreszczykiem wprowadzanych

\* Uniwersytet Łódzki | kontakt: [szymon.cieslinski@gmail.com](mailto:szymon.cieslinski@gmail.com)

na rynek, co wynika ze wzrastającego popytu na tego typu publikacje, ale też coraz bardziej rozbudowana społeczność czytelników i podejmowane przez nią – często we współpracy z samymi twórcami – inicjatywy<sup>1</sup>.

We wspomnianym haśle Walc zauważa również, że: „Spośród czynników wywołujących ciąg przerażających wydarzeń najczęściej we współczesnym horrorze występują: postać, przedmiot i miejsce” (WALC 2006: 222). Niniejszy rozdział skupi się na trzeciej z tych kategorii i konkretnej jej reprezentacji, a mianowicie miejscu akcji, które w ostatnich latach cieszyło się szczególnie dużym zainteresowaniem polskich autorów horrorów – na województwie lubelskim. To właśnie ono stało się tłem dla wydarzeń pięciu powieści Stefana Dardy, czyli *Domu na Wyrębach* oraz tetralogii *Czarny Wygon*, i siedemnastu opowiadań z antologii *Horror na Roztoczu*.

## Współczesna Lubelszczyzna<sup>2</sup>

Dzisiejsze województwo lubelskie<sup>3</sup> powstało po wprowadzeniu w Polsce trójstopniowego podziału administracyjnego w 1999 roku na obszarze ówczesnych województw białkopodlaskiego, chełmskiego, lubelskiego i zamojskiego, powiększonym o kilka gmin z okolic Łukowa i Janowa Lubelskiego (PRZESMYCKA 2008: 36). Obszar ten leży w międzyrzeczu Wisły i Bugu, obejmuje dorzecze rzek Wieprza i Tyśmienicy (PRZESMYCKA 2008: 17). Jest to najbardziej wysunięty na wschód region Polski i Unii Europejskiej (PRZESMYCKA 2008: 331). Twórcy literatury grozy szczególnie upodobałi sobie środkowy i południowy obszar tego regionu: mniej więcej od Lublina i Łęcznej na

<sup>1</sup> Polska społeczność czytelników i fanów literackiego horroru organizuje się w fandom i bierze aktywny udział w promowaniu ulubionego gatunku. Prowadzi m.in. serwisy tematyczne poświęcone grozie, np.: Carpe Noctem (carpenoitem.pl), Polska groza (polskagroza.pl), Horrorzy na Facebooku (facebook.com/Horrorzy), Okiem na Horror (okiem-na-horror.blogspot.com), Nawiedzony Podcast (nekropolitan.blogspot.com) czy forum Gotham Cafe (gothamcafe.pl). Dodatkowo organizowane są poświęcone tej tematyce imprezy tematyczne, takie jak Łódzki Festiwal Fantastyki Kapitularz (kapitularz.pl), Dolnośląski Festiwal Grozy Horror Day (facebook.com/festiwalgrozy) oraz Krakowski Festiwal Amatorów Strachu, Obrzydzenia i Niepokoju KFASON (facebook.com/kfasonfestival). Ponadto od 2014 roku Polskie Stowarzyszenie Miłośników Literatury Grozy organizuje corocznie plebiscyt Nagrody Polskiej Literatury Grozy im. Stefana Grabińskiego, w ramach którego opublikowanym w wersji papierowej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej utworom polskich autorów wręczane są nagrody w czterech kategoriach: Nagroda Kapituły w kategorii Opowiadanie, Nagroda Czytelników w kategorii Opowiadanie, Nagroda Kapituły w kategorii Książka oraz Nagroda Czytelników w kategorii Książka.

<sup>2</sup> Termin ten stosowany jest w tekście rozdziału w odniesieniu do województwa lubelskiego w jego kształcie po 1999 roku.

<sup>3</sup> O historii Lubelszczyzny od X wieku do czasów współczesnych, a także o osadnictwie, budownictwie i architekturze regionu pisze Elżbieta Przesmycka (2008).

północy aż po Biłgoraj, Krasnobród i Tomaszów Lubelski na południu, a w tej przestrzeni przede wszystkim Roztocze.

Ta urodzajna kraina łącząca Wyżynę Lubelską z Podolem rozciąga się w kierunku południowo-wschodnim od okolic Kraśnika aż do Lwowa, obejmuje więc swym zasięgiem województwo lubelskie, podkarpackie i terytorium Ukrainy (BURACZYŃSKI 1999: 11). W opracowaniu poświęconym osobliwościom turystycznym Roztocza czytamy:

Do szczególnych cech Roztocza należy zaliczyć bogatą szatę roślinną z bardzo charakterystyczną roślinnością torfowisk oraz wrzosowisk, jak też wysoką lesistość regionu, która wynosi 57 procent i jest dwukrotnie wyższa od średniej krajowej, co sprawia, że spacery wśród malowniczego drzewostanu mieszanego mają osobliwy charakter, o który trudno w innych regionach kraju (KOSIŃIAK-KAMYSZ, WOŹNY 2010: 14).

To właśnie ta kraina geograficzna o dużych walorach przyrodniczych stała się miejscem akcji omawianych w tym rozdziale utworów. W jego dalszej części znajdują się odpowiedzi na pytanie o to, jak Lubelszczyzna i Roztocze zostały przedstawione w powieściach i opowiadaniach grozy, oraz refleksja nad tym, dlaczego akurat ta przestrzeń stała się miejscem akcji tych utworów oraz jaki wpływ na wizerunek regionu może mieć jego reprezentacja w literaturze fantastycznej.

## Lubelszczyzna pióra Dardy

Stefan Darda zadebiutował w 2008 roku powieścią *Dom na Wyrębach*, a dwa lata później na rynku ukazał się jego cykl powieściowy *Czarny Wygon*, który z początkowej dylogii – *Słoneczna Dolina* i *Starzyzna* – rozrósł się w latach 2012–2014 o kolejne dwa tomy – *Bisy* i *Bisy II*.

*Dom na Wyrębach* przedstawia losy Marka Leśniewskiego, mężczyzny w sile wieku, który w wyniku pewnych wydarzeń życiowych decyduje się opuścić wielkie miasto i zamieszkać w małej, odludnej wiosce – w przysiółku Wyręby położonym w centrum Lubelszczyzny na Pojezierzu Łęczyńsko-Włodawskim. Tam też poznaje swojego jedyne sąsiada Antoniego Jaszczuka, który zmaga się z zawistną strzygą. Po śmierci Antoniego wplątany w nadnaturalne wydarzenia Marek zostaje zmuszony do tego, by osobiście stawić czoła kobiecemu wampirowi.

Bohaterem cyklu *Czarny Wygon* jest natomiast Witold Uchmann, dziennikarz w stołecznej gazecie odpowiedzialny za kolumnę dotyczącą zjawisk paranormalnych.

Mężczyzna wyjeżdża na Roztocze, gdzie zbadać ma historię Starzyzny, rzekomo przekłetej wioski zapomnianej przez Boga i ludzi, zawieszanej poza czasem i przestrzenią. Na kartach kolejnych tomów cyklu czytelnik śledzi walkę dobra ze złem i odwiedza wraz z bohaterami rozrzucone po Lubelszczyźnie miejscowości.

W literackim debiucie Dardy czytelnikowi dane jest odwiedzić Kostrzew, Lublin, Przysietniki i Wyręby, zaś istotniejsze miejscowości pojawiające się w tetralogii to w kolejności alfabetycznej: Bisy, Bliżów, Guciów, Krasnobród, Lublin, Łęczna, Starzyzna, Zamość i Zwierzyniec. Warto w tym miejscu zauważyć, że jedynie część z tych miejscowości istnieje realnie, o czym przeczytać można już w autorskim wstępie do *Domu na Wyrębach*:

Akcja książki rozgrywa się w głównej mierze w przysiółku Wyręby na Pojezierzu Łęczyńsko-Włodawskim. Tak naprawdę nie ma takiego miejsca. Nie ma też pobliskiego Kostrzewa, a wszystkie osoby pojawiające się w powieści są fikcyjne. Czy jednak opisywane zdarzenia nie mogły się zdarzyć naprawdę? Tego już nie jestem do końca pewien (DARDA 2008: 8).

Bohater *Domu na Wyrębach* tak relacjonuje swoją wizytę w Lublinie:

Na Krakowskim Przedmieściu czuć był delikatny powiew wielkiego świata. Przyspieszyłem kroku; nie mogłem się doczekać chwili, kiedy znów zobaczę starówkę. W Lublinie bywałem dość często, jednak przed każdym wejściem na Stare Miasto czułem lekki dreszczyk ekscytacji. [...] Ukryty za gotyckimi murami obronnymi, ruszyłem obrzeżami starówki. Wąskimi, zaniedbanymi uliczkami wykonałem obowiązkową rundę śladem moich studenckich czasów. Tu, jak chyba na żadnej innej polskiej starówce, wciąż odczuwało się atmosferę średniowiecznego miasta. Przyszedł mi na myśl Wrocław, który wyglądał zupełnie inaczej, bardziej po europejsku. A tu wciąż w jednym z podwórek można było znaleźć tak zwaną Furtę Gnojną, przez którą wieki temu wylewano nieczystości poza mury miasta. Może to dziwne, ale ten klimat bardzo mi odpowiadał (DARDA 2008: 19-20).

Stolica województwa lubelskiego budzi w mężczyźnie głównie pozytywne asocjacje. To specyficzna przestrzeń, z którą związany był w czasach swojej młodości, a do której wraca po latach, by po burzliwym rozwodzie i utracie pracy na nowo ułożyć sobie życie. Wprawdzie na miejsce zamieszkania Leśniewski wybiera Wyręby, ale to Lublin staje się jego miejscem pracy. Tam też mieszka jego najlepszy przyjaciel i bodajże najbardziej pozytywny bohater utworu – Hubert Kosmala<sup>4</sup>, w którego domu Marek niejednokrotnie będzie szukał otuchy i pomocy.

<sup>4</sup> Duża popularność tej postaci literackiej wśród czytelników przyczyniła się do rozpoczęcia przez Stefana Dardę prac nad kontynuacją powieści, która ma opowiadać dalsze losy tegoż bohatera.



Zgoła odmiennie prezentują się tytułowe Wyręby. Przysiółek ten to w wyobrażeniu Leśniewskiego *locus amoenus*. Bohater traktuje go jako bezpieczną przystań, która pozwoli mu oderwać się od dotychczasowego życia, odpocząć od wielkomiejskich przestrzeni i spełniać swoje marzenia, a zatem afirmować naturę i realizować długo zaniedbywane pasje ornitologiczne: „Moja męska intuicja mówiła mi, że teraz [...] wszystko się odmieni, że właśnie zaczynam żyć naprawdę – dorosły facet bez zobowiązań, ze sporą ilością gotówki na koncie, w małym drewnianym domku na końcu świata” (DARDA 2008: 18).

Zaraz po przeprowadzce okazuje się jednak, że Wyręby to tak naprawdę miejsce przerażające. Tytułowy dom to stare, wymagające licznych napraw domostwo położone w głębi lasu. Nie prowadzi do niego żadna asfaltowa droga, a w pobliżu – oprócz domu jedyne sąsiada, Antoniego Jaszczuka, który wydaje się jednostką społeczną, a do tego przed laty był oskarżony o zamordowanie młodej kobiety – znajdują się wyłącznie ruiny dawnych zabudowań i ponemiecki cmentarz, który wywołuje lęk u miejscowej ludności<sup>5</sup>. Ponadto wyizolowana przestrzeń domu-ruiny otoczona jest przez przyrodę, która potrafi być niebezpieczna<sup>6</sup>: bohatera co noc nawiedza strzyga pod postacią puszczyka, a wycieczka na grzybobranie kończy się utratą orientacji w terenie i niemożnością samodzielnego odnalezienia drogi do domu:

Musiałem w którymś momencie pomylić strony świata i pójść w niewłaściwym kierunku. Kiedy zorientowałem się, że coś jest nie tak, zacząłem uważnie przyglądać się drzewom, aby przekonać się, z której strony są porośnięte mchem. Ten stary, harcerski sposób na odnalezienie kierunku północnego całkowicie się nie sprawdzał w miejscu, w którym się znajdowałem. Las był bardzo gęsty; wyglądało na to, że słońce rzadko tu dociera, więc nie udało mi się zaobserwować żadnej reguły. Od czasu do czasu znajdowałem kilka drzew rosnących obok siebie, a porośniętych mchem po przeciwnych stronach (DARDA 2008: 120).

<sup>5</sup> Przestrzeń ta w pełni odpowiada spostrzeżeniom Walc zawartym we wspomnianym wcześniej haśle: „Wśród miejsc będących areną (często źródłem) tragedii najwięcej uwagi niewątpliwie należy się domom. [...] Do ulubionych miejsc horroru należą także: ruiny i stare obiekty, [...] wreszcie cmentarze i miejsca dawnych kultów pogańskich. Tragiczne wydarzenia rozgrywają się często na terenie w jakiś sposób odcięty od świata” (WALC 2006: 224). Wyręby odpowiadają także charakterystyce „miejsca złego” zaproponowanej przez Hannę Kubicką (2010: 71-79).

<sup>6</sup> Należy jednak zauważyć, że przyroda w powieści ma naturę dwoistą, a więc potrafi być także piękna, harmonijna, bezpieczna (PIECHOTA 2012: 192-193).

Las otaczający dom Leśniewskiego zmienia swoje właściwości, staje się anizotropowy (KUBICKA 2010: 83), przypomina swoją strukturą labirynt<sup>7</sup>. Takie nienaturalne zagęszczenie terenu to typowy element złego miejsca (KUBICKA 2010: 82-87).

Kolejną przestrzenią grozy są Przysietniki, gdzie doszło do nadnaturalnej, nagłej śmierci i tym samym przemiany młodej kobiety w istotę wampiryczną. To na przysietnickim cmentarzu spoczywają prochy zmarłej, które należy rytualnie zniszczyć, by uwolnić się od klątwy i unicestwić strzygę.

Świat przedstawiony w powieści to uniwersum dwuprzestrzenne<sup>8</sup>. Jak słusznie zauważa Dariusz Piechota: „W konstruowaniu świata przedstawionego Stefan Darda posługuje się popularną opozycją: Wyręby – Lublin, świat obcy – świat znany, miejsce tajemnicze, skażone złem – »reszta świata«” (PIECHOTA 2012: 192-193). W kontekście omawianej problematyki pozwolę sobie dopisać jeszcze jedną opozycję: świat fikcyjny – świat realny. Jest to o tyle znaczące, że „złe” Wyręby – w przeciwieństwie do „dobrego” Lublina<sup>9</sup> – nie są przestrzenią realnie istniejącą. Również Przysietniki, z których wywodzi się demoniczna istota, są wytworem wyobraźni pisarza. To samo dotyczy Kostrzewa – choć nie jest to miejsce jednoznacznie złe, znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie Wyrębów i mogłoby umożliwić lokalizację złowrogiego przysiółka.

Podsumowując powyższe rozważania, zasadne wydaje się stwierdzenie, że pisarz bardzo świadomie wybiera miejsce akcji poszczególnych wydarzeń. Z jednej strony umieszcza je na realnie istniejącym terytorium województwa lubelskiego, z drugiej w przestrzeń tę wpisuje miejsca fikcyjne i to one właśnie poddawane są działaniu różnego rodzaju emanacji zła. Teza ta znajduje potwierdzenie także w analizie cyklu *Czarny Wygon*, w którym przestrzeń odgrywa bardzo istotną rolę. Również w tym przypadku mamy do czynienia z dychotomiczną kreacją świata przedstawionego. Wraz z Uchmannem i innymi bohaterami serii czytelnik odwiedzi między innymi Bliżów, Guciów, Krasnobród, Lublin, Łęczną, Zamość i Zwierzyniec, a więc miejsca realnie

<sup>7</sup> Temat przestrzeni labiryntowej poruszali w swych publikacjach między innymi Agnieszka Izdebska (2002) czy Manuel Aguirre (2002).

<sup>8</sup> O dwuprzestrzenności uniwersum grozy oraz o pojęciu progu/granicy w kontekście powieści gotyckiej pisał wspomniany wyżej Aguirre (2002), a w kontekście współczesnego horroru – Halina Kubicka (2010 78-81).

<sup>9</sup> Gdy główny bohater powieści uświadamia sobie, że poniósł porażkę w walce z upiorem, pisze list pożegnalny do swojego przyjaciela. Czytamy w nim m.in., że Kosmala i jego rodzina będą bezpieczni, jeżeli ten dokończy rozpoczęty przez Leśniewskiego rytuał spalenia zwłok. (DARDA 2008: 327). Fragment ten świadczy o tym, że istniało ryzyko uaktywnienia się strzygi także w Lublinie, jednak ostatecznie nie dochodzi do niego. Lublin pozostaje przestrzenią bezpieczną.

istniejące, dające się odnaleźć na mapach, ale trafi także do zawieszanej poza czasem i przestrzenią, przeklętej Starzyzny oraz do przysiółka Bisy, gdzie najprawdopodobniej objawił się sam diabeł.

Dariusz Trzeźniowski pisze w kontekście pierwszych dwóch tomów cyklu, że dylogia ta „wyrasta z przeżycia miejsca. Akcja rozgrywa się w magicznym trójkącie: Kraśnobród–Guciów–Zwierzyniec (analogie z trójkątem bermudzkim są tu jak najbardziej zasadne)” (TRZEŹNIEWSKI 2012: 173). Tam, w „rzeczywistości alternatywnej”, acz opisywanej w sposób analogiczny jak świat rzeczywisty (TRZEŹNIEWSKI 2012: 174), znajduje się Starzyzna, która choć zupełnie różna od Wyrębów, jest typowym złym miejscem. Wieś ta „z grupką niewielkich chałup i z powietrzem, którym prawie nie da się oddychać” (DARDA 2010A: 64), została ukarana za grzechy mieszkańców. Przed laty dopuścili oni do rytualnego zamordowania młodej dziewczyny na ołtarzu miejscowego kościoła<sup>10</sup>. To przestrzeń w pełni odizolowana od świata zewnętrznego, która rządzi się własnymi prawami – trafić do niej można wyłącznie, skręcając w Guciowie w kierunku Słonecznej Doliny w Wielki Piątek o północy, gdy – wbrew tradycji kościelnej – odzywają się starzyńskie dzwony. Powietrze jest tam nienaturalnie rzadkie, a słońce – pomimo zachowania rytmu dnia i nocy – nigdy się nie pokazuje.

<sup>10</sup> Po zakończeniu wojny do miejscowej parafii został przydzielony młody ksiądz Wincenty Dobrowolski, który bardzo szybko zyskał sobie przychylność wspólnoty wiernych. W 1950 roku zaproponowano mu zatrudnienie gospodyni, która mogłaby opiekować się plebanią. Posadę tę otrzymała zaledwie osiemnastoletnia wówczas Paulina Podolak, która utraciła całą rodzinę w czasie wojny i jako sierota pozostawała zdana na łaskę innych. Początkowo dziewczyna dobrze odnajdywała się w swojej roli, a i duchowny wydawał się zadowolony z jej pomocy. Jesienią i zimą 1951 sytuacja zaczęła się zmieniać. Młoda gosposia przestała pokazywać się publicznie, a Dobrowolski stał się apatyczny i zaniedbywał swoje obowiązki. W czasie Święta Trzech Króli ogłosił uroczyste, że doznał objawienia, w którym Bóg wyjawiał mu, że to właśnie w Starzyźnie odrodzi się Antychryst. W kolejnych tygodniach kontynuował głoszenie nadejścia szatana, sugerując m.in. że zaćmienie Słońca, do którego doszło 25 lutego, to boskie ostrzeżenie. W końcu w Wielki Piątek, 11 kwietnia 1952 roku, wbrew obyczajowi kościelnemu odprawił mszę świętą, w której uczestniczyli wszyscy dorośli mieszkańcy Starzyzny. W czasie nabożeństwa na ołtarzu znajdowała się ciężarna Paulina Podolak. Podczas liturgii ksiądz ogłosił, że dziecko gosposi będzie antychrystem, a następnie publicznie zasztyletował dziewczynę. Po mszy ciało dziewczyny zostało potajemnie zakopane w niepoświęconej ziemi. Wynikająca zapewne z płynącej przez kilka miesięcy z ambony propagandy bierność mieszkańców (jedynie dwie osoby próbowały powstrzymać księdza) spowodowała na wieś klątwę, w wyniku której w realnym świecie rozplynęła się ona w powietrzu i istnieje od tego momentu jedynie w alternatywnej rzeczywistości, poza czasem i przestrzenią. To, czy ksiądz popadł w szaleństwo, czy też został opętany przez siły zła, pozostaje kwestią otwartą. W artykule poświęconym pierwszym dwóm tomom cyklu Trzeźniowski zwraca uwagę na podobieństwa pomiędzy Czarnym Wygonem, a *Doliną Issy* Czesława Miłosza (TRZEŹNIEWSKI 2012: 176).

Niektóre przedmioty magicznie odnawiają się po upływie dwudziestu czterech godzin, ludzkie ciała także regenerują się co dobę, a budynki zdają się trwać tak długo, jak ich właściciele i mieszkańcy; dopiero, gdy ktoś zdecyduje się na jedyny skuteczny w tej przestrzeni rodzaj śmierci, a więc na samobójstwo, przemienia się w upiora, a jego dom błyskawicznie popada w ruinę.

Jak wspomina Uchmann, w tej alternatywnej rzeczywistości był „jeszcze jeden świat. Mroczny i posępny świat Czarnego Wygonu” (DARDA 2010B: 190). To wycinek przestrzeni, w którym odradzają się zmarli. Tam też przebywają widma osób, które zdecydowały się na samobójczą śmierć. Nieumarli<sup>11</sup> o ślepych, pozbawionych źrenic oczach są posłuszni upiorowi księdza, który sprowadził na nich klątwę. Ten, z głową skrytą pod kapturem i z powrozem w dłoni, pragnie powiększyć swoją świtę, nakłaniając, często podstępem, kolejne osoby do odebrania sobie życia.

Asymetria między światem znanym a obcym, dobrym a złym zostaje dodatkowo wzmocniona poprzez podkreślenie wyobcowania i nieprzystosowania postaci trafiających do Starzyzny: Rafał Gielmuda, Witold Uchmann i Adam Nawrot muszą zmagać się nie tylko z nadprzyrodzonym złem, ale także z trudami życia w przeklętej wiosce. Pozbawieni dóbr doczesnych, do których przyzwyczaił ich XXI wiek, trafiają do miejsca, gdzie samo oddychanie stanowi problem. Do tego nie są przygotowani do ciężkiej pracy fizycznej, która jest tam codziennością i – w przeciwieństwie do mieszkańców wioski – nie doznają co noc magicznego uzdrowienia, a ich rany goją się powoli.

Darda wpisuje to przerażające miejsce w przestrzeń realną, znaną także bohaterom utworu. Gdy Gielmuda po raz pierwszy trafia do wioski, czytamy:

Doskonale znał to miejsce. Słoneczna Dolina stanowiła jeden z ulubionych celów wycieczek rowerowych, które odbywał wspólnie z przyjaciółmi w czasach liceum. Przyjeżdżał tu, aby spędzać całe dnie na rozległej przestrzeni otoczonej lasem i wzgórzami porośniętymi dziką, wysoką trawą. Nikt nigdy ich tu nie niepokoił (DARDA 2010A: 57).

Podobnie jak Lublin u Leśniewskiego, tak i Słoneczna Dolina u Gielmudy budzi pozytywne wspomnienia. To kraina młodości, w którą wpisana zostaje obca i zła przestrzeń fikcyjna:

Najbliższe zabudowania należały do Guciowa i znajdowały się prawie dwa kilometry stąd, za wyniosłym, dość stromym grzbietem, którego pokonanie wymagało nie lada wysiłku. [Gielmuda — S.C.] Niczego nie był tak pewien, jak faktu, że na tym spokojnym, rozległym terenie nigdy nie

<sup>11</sup> Trześniowski pisze w tym kontekście o wampirach/upiorach/żywych trupach (TRZEŚNIEWSKI 2012: 178).

widział żadnego domu. A jednak miał przed sobą wieś liczącą kilkanaście zabudowań (DARDA 2010A: 58).

O ile akcja początkowej dylogii rozgrywa się w dużej mierze w samej Starzyźnie oraz w bliskiej okolicy Guciowa, o tyle trzeci i czwarty tom cyklu, czyli *Bisy* i *Bisy II*, pozwalają bohaterom przemierzać większe obszary Lubelszczyzny oraz wprowadzają kolejne miejsce zła, a mianowicie tytułowe Bisy, czyli fikcyjny przysiółek miejscowości Bliżów, który nawiedza Czarny będący uosobieniem samego Szatana.

W obu powieściach zamykających cykl zło ze Starzyzny zaczyna oddziaływać na świat zewnętrzny. Czarny potrafi swobodnie otwierać i zamykać przejście do przeklętej wioski, widmo księdza Dobrowolskiego nawiedza Uchmanna w Bliżowie, tam też siły zła nakłaniają kilkoro bohaterów do popełnienia samobójstwa, a ludzie-upiory zaczynają pojawiać się także w innych miejscach regionu. Pomimo wzrastającego zagrożenia zamieszkujący powieściową Lubelszczyznę ludzie wykazują gotowość do podjęcia walki. Skłonni do poświęceń przeciwstawiają się siłom zła i ostatecznie pokonują je, przełamując klątwę, niwecząc plany Czarnego i tym samym ratując Roztocze, Polskę, a być może także cały świat.

## Lubelszczyzna z koszmarów sennych

Również w projekcie Łukasza Kielbasy *Horror na Roztoczu* i w wydanej w jego ramach pod tym samym tytułem antologii siedemnastu opowiadań spotykamy się z bogatą reprezentacją województwa lubelskiego. Książka ta powstała – jak określa to inicjator projektu – „na podstawie koszmarów sennych” (KIEŁBASA 2014: 7), a więc w oparciu o sny Kielbasy, które to – jak relacjonuje – sumiennie spisywał w notatniku. Zimą 2013 roku narodził się pomysł na przetworzenie notatek w opowiadania grozy, a w roku kolejnym, przy współpracy z jedenastoma autorami<sup>12</sup> i trzynastoma ilustratorami<sup>13</sup> powstał gotowy zbiór, który następnie między innymi dzięki wsparciu uzyskanemu w ramach zbiórki w serwisie PolakPotrafi.pl<sup>14</sup> ukazał się drukiem w czerwcu 2014 roku.

<sup>12</sup> Piotr Paweł Strugała, Karolina Skrzek, Kalina Śmigieliska, Inga Gumieniak, Gracjan Marlikowski, Magdalena Godlewska, Marek Zychła, Renata Kiszczak, Marcin Wnuk i Ernest Kielbasa.

<sup>13</sup> Sebastian Bezeg, Anna Piątek, Kamil Jelinek, Piotr Fydryszek, Marta Fic, Angelika Niemiec, Piotr Giełzak, Beata Bloch, Karolina Kwiatkowska, Paweł Mróz, Arkadiusz Twardowski, Karolina Kościuk, Tomasz Pietraszek.

<sup>14</sup> Twórcy projektu postulowali o wsparcie w kwocie 750 złotych. Ostatecznie udało się uzbierać 2706 złotych (PolakPotrafi.pl 2015a).

Za miejsca akcji poszczególnych tekstów w antologii obrane zostały:

- 1) Jacnia, Szur, Krasnobród, Trzepieciny (*Kościół*);
- 2) Werbkowice, Radecznicza (*Szambo*);
- 3) Ruda Różaniecka, Krzak obok Nielisza (*Wichura i powódź*);
- 4) Hrubieszów, Biłgoraj (*Szklany dom*);
- 5) bliżej nieokreślona miejscowość na Roztoczu (*Pająk*);
- 6) Kraśnik (*Z pamiętnika kamerzysty*);
- 7) Aleksandrów obok Józefowa (*Muzyczny wagon*);
- 8) Tomaszów Lubelski, Biłgoraj (*Dom we mgle*);
- 9) Zamość (*Bestie*);
- 10) Szczepieszyn (*Chmura*);
- 11) Zwierzyniec, Kajetanówka (*Choroba z bagien*);
- 12) Susiec (*Milczące miasteczko*);
- 13) Horyniec Zdrój (*Polowanie*);
- 14) Zamość, Biłgoraj (*Brutalna zabawa*);
- 15) Janów Lubelski, Dzwola (*Willa zapomnienia*);
- 16) ukraińska część Roztocza (*Ukraina*);
- 17) Rezerwat Roztocze (*Świadomość*).

Decyzja o umieszczeniu wydarzeń wszystkich utworów na Roztoczu została podjęta w pełni świadomie już na etapie planowania zbioru. We wstępie do antologii pomysłodawca wyjaśnia: „Akcja kilku z moich snów miała miejsce na Roztoczu i w okolicach. Postanowiliśmy przenieść te lokalizacje także do reszty historii, umieszczając ich fabuły w tym pięknym regionie” (KIEŁBASA 2014: 8).

Roztocze „ze snów” różni się od swojego odpowiednika z prozy Dardy. W *Horrorze na Roztoczu* miejsca istniejące realnie egzystują w sąsiedztwie fikcyjnych miejsc przeklętych lub same stają takimi miejscami. Obraz regionu i jego mieszkańców wyłaniający się z poszczególnych tekstów jest mocno zdywersyfikowany. Samo Roztocze to piękna, zielona kraina, co wielokrotnie podkreślane jest w narracjach, jednak poszczególne jego zakątki bywają zdradliwe i niebezpieczne. Bohaterowie opowiadań często pochodzą z innych rejonów Polski. Na skutek różnych wydarzeń przybywają na Lubelszczyznę, gdzie spotykają ich traumatyczne przeżycia. Na Roztoczu:

- 1) dochodzi do katastrof: zarówno naturalnych, jak powódź w Rudzie Różanieckiej (*Wichura i powódź*), jak i spowodowanych przez człowieka, czego przykładem może być skażenie Hrubieszowa po wybuchu reaktora w Czarnobylu (*Szklany dom*);

- 2) dochodzi do wypadków i awarii: chłopiec ześlizguje się do rury odpływowej i nie mogąc się z niej wydostać, żyje w niej przez siedem lat (*Szambo*), a w czasie transferu świadomości trzymiesięcznej dziewczynki dochodzi do błędu, który doprowadza do śmierci dziecka (*Świadomość*);
- 3) egzystują potwory: bestie w Zamościu (*Bestie*), bagienni ludzie w Kajetanówce (*Bagienni ludzie*), mówiące pająki (*Pająk*);
- 4) znajdują się przejścia do innego świata: muzyczny wagon w Aleksandrowie (*Muzyczny wagon*), chmura w Szczepieszynie (*Chmura*), milczące miasteczko w Suścu (*Milczące miasteczko*);
- 5) znajdują się miejsca przekłete: zamek w Kraśniku (*Z pamiętnika kamerzysty*), kościół w Surze (*Kościół*), dom we mgle w Biłgoraju (*Dom we mgle*), willa zapomnienia w Dzwoli (*Willa zapomnienia*);
- 6) ludzie są żądni krwi i skłonni do nieuzasadnionej przemocy: mieszkańcy Rudy Różanieckiej (*Wichura i powódź*), Horyńca Zdrój (*Polowanie*), Zamościa (*Brutalna zabawa*) oraz ukraińskiej części Rostocza rządzonej przez Króla Doliny (*Ukraina*).

Autorzy opowiadań często zacierają granicę pomiędzy miejscem złym/obcym a dobrym/znanym. Zło nie musi pochodzić z zewnątrz, może czaić się „tu i teraz”. Co więcej, samo Rostocze na pierwszy rzut oka przyciąga, intryguje i zachęca do odwiedzin, a dopiero po pewnym czasie odsłania swoje drugie, niebezpieczne oblicze.

Egzemplifikuje tę prawidłowość los bohatera opowiadania *Z pamiętnika kamerzysty*. Mężczyzna otrzymał propozycję pracy w charakterze operatora kamery w czasie wesela odbywającego się w kraśnickim zamku. Żona mężczyzny zareagowała na tę wiadomość tymi słowami: „Zazdroścę. [...] chodzi [mi — Sz.C.] o te piękne okolice, rozległe pola, świeże powietrze i normalne tempo życia. Nie jak tutaj [w Warszawie — Sz.C.]” (GUMIENIAK, KIEŁBASA 2014: 112). Mężczyzna pozostawał jednak sceptyczny aż do przybycia na Rostocze, gdzie:

Kraśnickie regiony zaskoczyły go mnóstwem przepięknej zieleni, jezior, rzek oraz zabytkowych domostw. A może lepiej powiedzieć po prostu starych? Bywał tu rzadko. Może dlatego prawie zapomniał, jak bardzo [Rostocze — Sz.C.] różni się od reszty kraju. Inne. Zielone. Spokojne. Pełne regionalnych dziwactw. I nieprzewidywalne (GUMIENIAK, KIEŁBASA 2014: 114).

Oczarowany pięknem natury mężczyzna przybył do zamku, który miał być miejscem jego pracy:

Budynek położony był na północ od rynku i oddzielony dość głębokim wąwozem. [...] Wielkie i ponure zamczysko górowało nad całym miastem niczym pośępne bóstwo. Wszechwidzące i wszechwiedzące, lecz milczące jak głaz, cierpliwie czekając na swoje nieświadome zbliżającego się końca ofiary (GUMIENIAK, KIEŁBASA 2014: 114).

Zamek jako miejsce złe wzbudza w bohaterze negatywne emocje. Kolejne akapity przywodzą na myśl skojarzenia z opisami domostw w klasycznych historiach grozy pokroju *Zagłady Domu Usherów* Edgara Allana Poea czy też *Pustego domu* Algernona Blackwooda (WYDMUCH 1975: 96-103):

W każdym centymetrze starej cegły [Hubert — Sz.C.] wyczuwał pokłady czegoś złowrogiego, niepokojącego i mrocznego. Wielkie okiennice zerkwały niczym ślepią, przesywając na wskroś obserwatora, rozchylone jak paszcza bestii wrota czekały na niego, a porastające mury winorośle, przypominające macki gigantycznej ośmiornicy ukrytej w morskich głębinach, falowały po murze i układały się w niewyobrażalne kształty (WYDMUCH 1975: 115).

Wizyta w tej przestrzeni, która okazała się później miejscem przeklętym, widmowym zamkiem-ruiną zamieszkałym przez szalone upiory, niemalże doprowadziła do śmierci bohatera. Z opowiadania wynika, że do tragicznych wydarzeń doszło na terenie pozostałości po kraśnickim Zamczysku<sup>15</sup>, a więc w przestrzeni realnie istniejącej, którą może odwiedzić każdy.

Innym interesującym przykładem miejsca złego jest dom w Rudzie Różanieckiej z opowiadania *Wichura i powódź*. Źródłem grozy nie jest w tym przypadku ani tytułowa katastrofa naturalna, ani sama przestrzeń. Są nim ludzie.

Bohater tekstu, Mariusz, wyjeżdża z Krakowa do Rudy, by zająć się sześciopiętrowym domem, który odziedziczył niedawno po swoim zmarłym ojcu. Gdy przybywa na miejsce, rozpętuje się wichura, a intensywny deszcz zalewa całą okolicę. Stojący na wzgórzu dom staje się jedynym bezpiecznym miejscem, toteż okoliczni mieszkańcy nacierają Mariusza, prosząc o udzielenie im schronienia i ratunek przed utonięciem. Bohater przyjmuje pod swój dach kolejne osoby, które nie tylko nie okazują mu wdzięczności, ale wręcz prezentują postawę roszczeniową, szybko stają się agresywni, a w końcu postanawiają zabić swojego wybawcę<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Mowa o ruinach zamku Tęczyńskich, Radziwiłłów i Zamoyskich powstałego na przełomie XIV i XV wieku, które mieszczą się na północ od rynku miasta.

<sup>16</sup> Wprawdzie w finale opowiadania okazuje się, że wszystkie wydarzenia były tylko snem Mariusza, gdyż ten zamiast utonąć, budzi się cały i zdrowy w domu ojca, jednak zapętlenie akcji i ponowne przeżywanie przez



Mieszkańcom Rudy, ale też innych miejscowości przedstawionych na kartach antologii *Horror na Roztoczu*, bliżej więc do widm ze Starzyzny, niż do postaci zamieszkujących Roztocze, opisanych w cyklu *Czarny Wygon*.

## Dwa oblicza Roztocza

Darda tworzy obraz regionu pięknego i bezpiecznego. Miejsca zamieszkiwanego przez przyjaznych, pomocnych i skorych do poświęceń ludzi, przestrzeni, w której wprawdzie czasem pojawia się zagrożenie, jednak można je spotkać jedynie w miejscach zmyślonych, nieobecnych na mapach. Równocześnie roztocza on przed czytelnikiem bogatą w detale panoramę, będącą odzwierciedleniem prawdziwych miejsc. Trzeźniowski stwierdza, że „Wyobraźnia autora zaprojektowana została przez doświadczenie przestrzeni. Można odnieść wrażenie, że Darda nie pisze o niczym, czego wcześniej nie zobaczył, osobiście nie poznał, nie dotknął” (TRZEŹNIEWSKI 2012: 173).

Nie sposób się z tym nie zgodzić, zwłaszcza że pisarz sam niejednokrotnie podkreślał – czy to we wstępach do kolejnych publikacji, czy też na spotkaniach autorskich i w innych wystąpieniach publicznych – iż opisując Lubelszczyznę, zawsze opiera się na własnych wspomnieniach i bogatej dokumentacji fotograficznej, którą osobiście sporządza, odwiedzając opisywane przez siebie miejsca. Stąd też w jego powieściach znajdziemy szczegółowe opisy wielko- i małomiejskich lokacji, na przykład Lublina, Łęcznej czy Guciowa, ale także pełnych życia terenów zielonych, czego najlepszym przykładem jest rozbudowany opis sejmiku żurawi w *Domu na Wyrębach* (DARDA 2008: 138-140).

Antologia *Horror na Roztoczu* stara się natomiast podkreślić inność i piękno regionu. Bogate opisy przyrody czy zabytkowych budowli mieszają się tu ze scenami mrozącymi krew w żyłach. Przedstawione tu Roztocze jest fascynujące, acz niebezpieczne. Skrywa wiele mrocznych sekretów, a zło czai się tu na każdym kroku. Lubelszczyzna z opowiadań kusi tajemniczością, stanowi przy tym jednak zagrożenie zarówno dla ludzi z zewnątrz, jak i dla miejscowych. Co więcej mieszkańcy Roztocza również cechuje dwoista natura, przez co często nie tylko nie są skorzy do niesienia pomocy, lecz wręcz chętnie krzywdzą innych.

bohatera scen ze snu – przybycia pierwszych mieszkańców szukających schronienia przed burzą – świadczą o tym, że był to sen proroczy, który za chwilę się spełni.

## Przyczyny i skutki

Przed wyciągnięciem ostatecznych wniosków należałoby zastanowić się jeszcze nad możliwymi przyczynami popularności Roztocza i Lubelszczyzny w polskiej literaturze grozy. Okazuje się mianowicie, że Darda jest blisko związany z tym regionem. Urodził się w Tomaszowie Lubelskim, studiował na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej, zaś jego rodzinny dom znajduje się w Lubyczy Królewskiej. Autor zna miejsca, o których pisze, często je odwiedza, darzy ciepłymi uczuciami, sentymentem. W podziękowaniach w *Słonecznej Dolinie* czytamy:

Nie wiem, czy byłeś ze mną [Czytelniku — Sz.C.] w Wyrębach, czy też może będzie to nasza pierwsza wspólna podróż, ale jestem Ci wdzięczny za to, że zdecydowałeś się wybrać ze mną na bardziej lub mniej znane Ci Roztocze. Jeśli już byłeś w okolicach Zwierzyńca, to z pewnością nie muszę Cię zachęcać do ponownej wizyty. A jeśli nie? Pora pakować walizy. Być może kiedyś się tam spotkamy (DARDA 2010A: 9).

We wstępie autor wspomina wspólne wyprawy z siostrą i jej mężem w okolice, w których rozgrywa się cykl *Czarny Wygon*: „Tak się składa (a przynajmniej ja to tak pamiętam), że wszystko zaczęło się w okolicach Guciowa. To była pierwsza taka nasza [Dardy oraz przyszłego męża jego siostry, któremu autor dedykuje powieść — Sz.C.] wyprawa. Byłem wtedy kilkunastoletnim chłopcem” (DARDA 2010A: 7). We wstępie do *Bisów* podkreśla zaś, że wydarzenia powieści rozgrywają się kilkadziesiąt kilometrów od jego rodzinnego domu.

Łukasz Kielbasa, pomysłodawca i współtwórca antologii *Horror na Roztoczu*, również związany jest z Lubelszczyzną. We wstępie do antologii czytamy o tym, że decyzja o umieszczeniu akcji opowiadań na Roztoczu została podjęta w pełni świadomie. Kielbasa pisze między innymi: „Miło, gdy realizując marzenie o książce, można także zrobić coś pozytywnego dla regionu i (miejmy nadzieję) zaprosić kilku turystów do odwiedzenia Roztocza” (KIEŁBASA 2014: 8).

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania, można założyć, że Roztocze stało się miejscem akcji (i bohaterem) literatury grozy między innymi za sprawą faktu, że jest ono – dosłownie i metaforycznie – bliskie twórcom wspomnianych tekstów kultury. Wykazują oni postawę, którą można by określić mianem lokalnego patriotyzmu: prezentują znaną sobie przestrzeń i starają się ją promować. W przypadku *Horroru na*

*Roztoczu* istotny był zapewne także efekt marketingowy w postaci zainteresowania publikacją lokalnych mediów oraz współpracy z lokalnymi instytucjami<sup>17</sup>, czego zapewne nie udałoby się osiągnąć, gdyby nie osadzenie miejsca akcji w konkretnym regionie.

Interesującą kwestią wydaje się także możliwy wpływ umiejscowienia akcji opowieści grozy na *Roztoczu* na jego ogólny wizerunek. O ile w prozie Dardy literacki obraz regionu można by określić jako jednoznacznie pozytywny, o tyle w przypadku *Horroru na Roztoczu* można odnieść zgoła odmienne wrażenie. Pomimo tego okazuje się, że recepcja antologii również wśród mieszkańców Lubelszczyzny była bardzo pozytywna. Świadczyć o tym może chociażby udany przebieg akcji crowdfundingowej<sup>18</sup> dotyczącej finansowania drugiego tomu antologii pt.: *Horror na Roztoczu 2: Insomnia* i powiązanej z nim kampanii promocyjnej w serwisie Facebook, w ramach której każdy mógł zagłosować na jedną miejscowość, która jego zdaniem powinna stać się miejscem akcji opowiadania grozy. Głosowanie cieszyło się dużą popularnością i ostatecznie wzięło w nim udział czterysta siedemdziesiąt sześć osób.

Okazuje się więc, że przeniesienie akcji opowieści grozy do realnie istniejącej miejscowości może być atrakcyjne. Potwierdzają to zarówno wsparcie planowanego drugiego tomu antologii, jak i fakt, że podczas spotkań ze Stefanem Dardą w czasie ogólnopolskich festiwali fantastyki, takich jak Kapitularz czy Pyrkon, coraz częściej padają sugestie dotyczące organizowania turystyki literackiej śladami bohaterów *Domu na Wyrębach* i cyklu *Czarny Wygon*. Wprawdzie dziś można odbyć taką wycieczkę jedynie na własną rękę, jak sugeruje Trześniowski, „z książką jak z przewodnikiem w dłoni” (TRZEŚNIEWSKI 2012: 174), ale kto wie, czy za kilka lat, choćby na wzór wojsławickich Dni Jakuba Wędrowycza, w Guciowie nie zjawi się zorganizowana grupa fanów twórczości Dardy, która wraz z gośćmi z całego kraju odtworzy wędrówkę literackich bohaterów kierunku Słonecznej Doliny i Czarnego Wygonu.

<sup>17</sup> Patronami antologii były między innymi portale eZamosc.pl i ZycieZamoscia.pl, Tomaszowski Portal Informacyjny, „Lubelski Kurier” i „Gazeta Akademicka Skafander”. Informacje na temat premiery zbioru oraz wywiady z jego autorami ukazywały się także w lokalnej prasie drukowanej. W toku innych aktywności związanych z projektem do grona patronów dołączyły portale Zwierzyniec24.pl, roztocze.net, LubieHrubie.pl oraz „Gazeta Zamojska” i TVP Lublin.

<sup>18</sup> Tym razem postulowano kwotę 3739 PLN, a udało się zebrać 3894 PLN (POLAKPOTRAFI.PL 2015b).

## English summary

In recent years in Poland, both writers and readers have shown an increased interest in the horror genre. The places that enjoy great popularity in Polish horror literature really exist in the Lublin Voivodeship and include Roztocze in particular. In the chapter *Lublin Province as the Capital of Polish Horror? On the Role of the Lublin Voivodeship in Contemporary Polish Horror Literature in the Works of Stefan Darda and the Anthology Horror na Roztoczu*, Szymon Cieśliński analyzes the representation of this space in five novels by Stefan Darda and in the anthology of short stories *Horror na Roztoczu*. The author describes how the existing places have been depicted in literary works, pointing to similarities and differences in the creation of each *locus terribilis*. An attempt is also made at investigating the reasons for the popularity of Roztocze in horror literature and the influence of the fact that horror stories were set there on the image of the real places themselves.

## Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), 'Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia – groza – okrucieństwo*, red., Kraków: Universitas.
- BURACZYŃSKI, JAN (1999), *Roztocze. Budowa – rzeźba – krajobraz*, Lublin: Zakład Geografii Regionalnej UMCS.
- DARDA, STEFAN (2008), *Dom na Wyrębach*, Chorzów: Videograf.
- DARDA, STEFAN (2010A), *Czarny Wygon. Słoneczna dolina*, Chorzów: Videograf.
- DARDA, STEFAN (2010B), *Czarny Wygon. Starzyzna*, Chorzów: Videograf.
- DARDA, STEFAN (2012), *Czarny Wygon. Bisy*, Chorzów: Videograf.
- DARDA, STEFAN (2014), *Czarny Wygon. Bisy II*, Chorzów: Videograf.
- GUMIENIAK, INGA, ŁUKASZ KIELBASA (2014), 'Z pamiętnika kamerzysty', w: Łukasz Kielbasa i in. (red.), *Horror na Roztoczu*, Zamość: Drukarnia Cyfrowa Triada i Alter Manes.
- KIELBASA, ŁUKASZ I IN., RED. (2014), *Horror na Roztoczu. Koszmar spoza granicy snów*, Zamość: Drukarnia Cyfrowa Triada Jan Ciesielski i Alter Manes.
- KOSINIAK-KAMYSZ, KAZIMIERZ, KRZYSZTOF WOŹNY (2001), *Osobliwości turystyczne Roztocza Południowego*, Katowice: Górnośląska Wyższa Szkoła Handlowa im. Wojciecha Korfańskiego.
- KUBICKA, HALINA (2010), *Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu*, *Literatura i Kultura Popularna*: 16, 2010, ss. 71-89.
- PIECHOTA, DARIUSZ (2012), *Doświadczenie grozy w „Domu na Wyrębach” Stefana Dardy*, w: Janina Szcześniak, Dariusz Trzeźniowski (red.), *Peregrynacje do źródeł. Część III. Przestrzeń mityczna, przestrzeń realna Lubelszczyzny w twórczości pisarzy XIX-XXI wieku*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- POLAKPOTRAFI.PL (2015A), 'Horror na Roztoczu', online: <https://polakpotrafi.pl/projekt/horror-na-roztoczu> [dostęp: 15.08.2016].

- POLAKPOTRAFI.PL (2015B), 'Horror na Roztoczu 2', online: <https://polakpotrafi.pl/projekt/horror-na-roztoczu-2> [dostęp: 15.08.2016].
- PRZESMYCKA, ELŻBIETA (2008), *Lubelszczyzna. Wielokulturowość osadnictwa, budownictwa i architektury*, Lubin: Wydawnictwo Politechniki Lubelskiej.
- TRZEŚNIEWSKI, DARIUSZ (2012), *Magiczne Roztocze, czyli ballady prozą Stefana Dardy (dylogia „Czarny wygon: Słoneczna Dolina” i „Starzyzna”)*, w: Janina Szcześniak, Dariusz Trzeźniowski (red.), *Peregrynacje do źródeł. Część III. Przestrzeń mityczna, przestrzeń realna Lubelszczyzny w twórczości pisarzy XIX-XXI wieku*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- WALC, KRYSZYNA (2006), 'Horror', w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- WYDMUCH, MAREK (1975), *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa: Czytelnik.







## **Groza: bestiarium**

CZĘŚĆ TRZECIA



## Niewinne oblicze zła – o transgresyjnym wizerunku dzieci w wybranych filmach grozy z perspektywy pedagogiczno-antropologicznej

MARKUS LIPOWICZ\*

### Groza, transgresja a wychowanie – o odwróconej pedagogice horroru

W artykule *Thinking/Feeling: Emotion, Spectatorship, and the Pedagogy of Horror* Alison Whitney zwraca uwagę na pewien podstawowy problem badawczy związany z kulturą grozy – zwłaszcza w odniesieniu do problematyki wychowawczo-edukacyjnej – otóż w środowisku akademickim wydaje się wciąż dominować pogląd, że subkultura grozy ukierunkowana jest wyłącznie na sukces komercyjny, a obrazy sadyzmu, makabry, eksploatacji cielesnej i absurdów w niej obecnych służą jedynie rozrywce pozbawionej wartości intelektualnej (WHITNEY 2014: 38). Wciąż aktualna wydaje się konstatacja Andrzeja Kołodyńskiego, iż gatunek ten wiąże się z wieloma uprzedzeniami i stereotypowymi uproszczeniami. Owe uprzedzenia i uproszczenia nie biorą się jednak znikąd, albowiem „film grozy częściej bywa rozrywką pośledniego typu, niż dziełem o cechach artystycznych” (KOŁODYŃSKI 1970: 5). Nic więc dziwnego, że większość publikacji poświęconych kulturze grozy oraz jej różnym przejawom w literaturze, kinie czy grach komputerowych najczęściej koncentruje się na problematyce zawartych

\* Akademia Ignatianum w Krakowie | kontakt: markus.lipowicz@ignatianum.edu.pl

w niej obrazów przemocy i ich potencjalnie szkodliwemu wpływowi na (zwłaszcza małoletniego) odbiorcę<sup>1</sup>.

W niniejszym rozdziale zajmę się problematyką postaci dziecka w filmie grozy. Celem badawczym nie jest jednak analiza tej twórczości pod kątem ewentualnego wpływu na odbiorcę, lecz przedstawienie oraz interpretacja pedagogiczno-antropologicznych implikacji tych obrazów. Moimi głównymi pytaniami badawczymi są, po pierwsze, czy można wyodrębnić pewien wzór, w jakim filmy grozy przedstawiają sytuację wychowawczą oraz ogólną relację między dziećmi a dorosłymi, oraz, po drugie, w jaki sposób przekaz tych filmów odzwierciedla realne problemy i wyzwania dla sytuacji wychowawczej we współczesnej kulturze.

Pytania powyżej postawione, zwłaszcza to drugie, mają charakter fundamentalny, to znaczy dotyczą samych podstaw pedagogiki ogólnej oraz pedagogiki kultury. Dlatego warto zaznaczyć, iż niniejszy rozdział nie rości sobie pretensji do wyłączności – stanowi raczej nieśmiałą próbę naszkicowania partykularnego podejścia do omawianego zagadnienia, które mogłoby ewentualnie w przyszłości owocować dalszymi badaniami nad subkulturą horroru i jej wychowawczo-edukacyjnymi implikacjami. Słuszna wydaje się uwaga Lidii Urbańczyk, iż zjawisko popularności grozy wśród „młodych odbiorców kultury [...] wymaga głębszego zbadania i opisanie”, albowiem zostało ono „podobnie jak wiele innych zjawisk związanych z horrorem” zaniedbane w dotychczasowych badaniach naukowych (URBAŃCZYK 2014: 205). Znikoma ilość publikacji badań akademickich w zakresie kina grozy z udziałem dzieci w rolach głównych bądź kluczowych wydaje się potwierdzać tę konstatację. Niemniej, nawiązując do wcześniejszych rozważań, chciałbym zaznaczyć, iż kino grozy skierowane ku odbiorcom dorosłym także zawiera istotne implikacje pedagogiczno-antropologiczne. Transgresyjny charakter tych obrazów wiąże się bowiem z zakwestionowaniem podstawowych celów, wartości, sensów i znaczeń sytuacji wychowawczo-edukacyjnej. Sens horroru z udziałem dzieci w roli głównej (bądź kluczowej z perspektywy narracyjnej) odwraca klasyczną sytuację i relację pedagogiczną między wychowawcami a ich wychowanekami w ten sposób, że to właśnie „straszne dzieci” przyjmują rolę zarówno oprawców, jak i nauczycieli wobec zazwyczaj zupełnie bezradnych dorosłych.

<sup>1</sup> Choć większość badaczy wciąż podkreśla negatywne konsekwencje przemocy wirtualnej, rosną współcześnie w siłę także te głosy, które – jak myślę – w sposób nieco bardziej wyważony starają się obok destrukcyjnych i nihilistycznych aspektów kultury grozy dostrzec także twórcze i konstruktywne treści horroru (OLIVER I IN. 2015: 1-16).

Hipoteza moja brzmi następująco: w filmach grozy z udziałem dzieci w głównych bądź kluczowych rolach w sposób dosadny wyraża się specyficzny dla ponowoczesności kryzys sytuacji wychowawczo-edukacyjnej. Chciałbym zaznaczyć, iż pojęcie „kryzysu” niekoniecznie musi tutaj być rozumiane jako określenie pejoratywne; wyraża ono raczej stan ogólnospołecznej niepewności i zagubienia w zakresie podstawowych wartości dotyczących kluczowej dla integracji kulturowej idei człowieczeństwa. Ma to istotne konsekwencje dla pedagogiki, albowiem nie sposób pojąć problematyki wychowania i edukacji bez odwołania się do kulturowo produkowanych i reprodukowanych obrazów człowieka i człowieczeństwa – i odwrotnie: nie sposób zrozumieć człowieka abstrahując od problematyki pedagogicznej (WULF, ZIRFAS 2014: 9-II). W pierwszej części rozdziału spróbuję rozwinąć problematykę transgresyjności kina grozy w odniesieniu do pedagogicznej problematyki roli dziecka w horrorze. Natomiast w drugiej części postaram się na podstawie kilku wybranych filmów grozy przedstawić sposób, w jaki ponowoczesne kino grozy<sup>2</sup> odnosi się do opisaney w pierwszym rozdziale problematyki pedagogiczno-antropologicznej, która – co warto podkreślić – przestała we współczesnej kulturze stanowić jedynie przedmiot refleksji akademickiej, ale stała się z powodu postępującej dekonstrukcji tożsamości człowieka i człowieczeństwa faktem społecznym.

## Transgresyjna rola dzieci w filmach grozy

Na samym początku warto, gwoli ścisłości, ustalić na poziomie konceptualnym, czym film grozy właściwie jest, albowiem żaden inny gatunek filmowy bądź literacki nie wywołuje tylu kontrowersji oraz nie polaryzuje opinii publicznej. Otóż film grozy to obraz, w którym „emocjonalną dominantą [...] jest lęk, ściślej – lęk wywołany przez zjawiska niewytłumaczalne, wymykające się rozumowej interpretacji” (KOŁODYŃSKI 1970: 5). Choć przez znaczną część dwudziestego wieku nihilistyczne filmy grozy nie wpisywały się w szeroko pojęty mainstream artystyczny, to najpóźniej od lat sześćdzie-

<sup>2</sup> Pisząc o „ponowoczesnym” kinie grozy nie mam na myśli specyficznego (pod)gatunku filmowego, czyli tak zwanego kina postmodernistycznego. Chcę w ten sposób jedynie zaznaczyć, iż czas powstania omówionych przeze mnie dzieł filmowych przypada na współczesny okres historyczny, który od lat siedemdziesiątych nazywany bywa ponowoczesnością bądź późną nowoczesnością. Postaram się w dalszej części tekstu zwrócić uwagę na to, iż istotnym rysem ponowoczesnego horroru z udziałem dzieci (w rolach głównych bądź kluczowych) wyraża się w krytycznym stosunku do kluczowych motywów współczesnej kondycji społecznej: upadek autorytetów, kryzys rodziny, transgresja tradycyjnych i religijnych znaczeń kulturowych itd.

siątych horror przestał być kulturą niszową, albowiem – jak zauważa Anita Has-Tokarz – „horror jest niezwykle atrakcyjnym tekstem/towarem, patrząc nawet z perspektywy najmłodszego odbiorcy/konsumenta” (HAS-TOKARZ 2008: 333). Dlatego warto z pedagogicznej perspektywy podkreślić, że nieprzypadkowo to zarówno obrazy, jak i teksty (literatura) grozy budzą szczególnie silną fascynację wśród dzieci i młodzieży i to właśnie oni dominują „wśród odbiorców literatury i filmów grozy” (HAS-TOKARZ 2008: 333).

Zjawisko to tłumaczyć można tym, iż dzieci, jak zauważa Urbańczyk, „w horrorze odnajdują [...] własne doświadczenie” związane nierzadko z poczuciem lęku i niepewności (URBAŃCZYK 2014: 197). Irracjonalność, absurdalność oraz groteskowość obrazów i tekstów grozy wydają się korespondować z egzystencjalną kondycją dziecka jako osoby dojrzewającej i dorastającej (URBAŃCZYK 2014: 197). Także fascynacja dorosłych wirtualną grozą tłumaczyć można „dziecinnym” pragnieniem powtórnego przeżywania tych lęków i niepewności, które w procesie socjalizacji zostały nie tyle przezwyciężone, ile raczej zagłuszone oraz wyparte przez racjonalne struktury systemu oświatowego i – w dalszej kolejności – społecznego porządku świata pracy. Mając więc na uwadze kondycję egzystencjalną dziecka oraz osobliwe pragnienie dorosłych, aby przynajmniej na poziomie wyobraźni wrócić do stanu niedojrzałości zarówno emocjonalnej, jak i intelektualnej, trzeba się zgodzić ze zwolennikami hipotezy, że horror „może pełnić funkcję kompensacyjną” i tym samym „stanowić źródło przyjemności” (URBAŃCZYK 2014: 197)<sup>3</sup>. Zdaniem Kołodyńskiego katartyczne oddziaływanie horroru polega na tym, że pozwala on odbiorcy „uświadomić sobie ukryte lęki” i „przeżyć je w »bezpiecznej« formie” (KOŁODYŃSKI 1970: 6). Jest to niewątpliwie nawiązanie do myśli Arystotelesa, który twierdził, iż naśladowcze przedstawienie ludzkiej tragedii w sztuce sprawia, że odbiorca nadaje swoim amorficznym lękom konkretną postać, aby je ostatecznie móc rozładować i – przynajmniej tymczasowo – przezwyciężyć.

Choć jak dotąd nie udało się w sposób jednoznaczny potwierdzić hipotezy *katharsis* na poziomie badań empirycznych, poszczególne wyniki badawcze sugerują, że przynajmniej część odbiorców horroru doznaje czegoś w rodzaju „oczyszczenia psychicznego” polegającego na uwolnieniu się od nieprzyjemnych uczuć stresu, napięcia, a także nudy wynikającej z codziennej „szarej rzeczywistości” (HAS-TOKARZ 2008: 340). Warto jednak podkreślić, iż doświadczenie *katharsis* wiąże się, zdaniem samego

<sup>3</sup> Warto zaznaczyć, iż przyjemność ta jest uwarunkowana możliwością odbiorcy – zarówno dziecka, jak i dorosłego – do panowania nad stanem lękowym wywołanym przez obraz bądź tekst grozy.

Arystotelesa, przede wszystkim z narracyjnym wymiarem tragedii – a nie z obrazem przemocy bądź wirtualnym okrucieństwem per se (ARYSTOTELES 2009: 324). Z tego powodu należałoby, jak sądzę, te rzekomo „oczyszczające” oddziaływanie horroru na odbiorcę uznać raczej za efekt uboczny, wtórny – albowiem znaczna część tekstów i obrazów grozy zawiera wyjątkowo silną dramaturgię, które nie tylko dopełniają, ale same w sposób zwrotny zostają spotęgowane przez kluczowe elementy lęku i obrazy przemocy. Krótko mówiąc: nawet, jeśli w wybranych przypadkach horror powoduje rodzaj rozładowania „złych emocji”, to nie w tej funkcji tkwi istotny sens zarówno produkcji, jak i konsumpcji obrazów/tekstów grozy. Horror bynajmniej nie ma na celu przewyciężenia czy rozładowania lęków, lecz wprost przeciwnie: stara się wzbuźnić i zwiększać poziom stresu po stronie odbiorcy. Na czym więc polega właściwy sens grozy i w jaki sposób wiąże się on z sytuacją wychowawczo-edukacyjną?

Otóż wiele wskazuje na to, iż sens, niczym *filozofia horroru*, ma charakter poznawczy i transgresyjny (CARROLL 2004). Horror nie tylko zaprasza odbiorcę, aby uczestniczył w łamaniu i przekraczaniu kulturowych tabu, ale ponadto sugeruje na poziomie epistemologicznym zupełnie odmienne aniżeli przez społeczeństwo usankcjonowane pojmowanie rzeczywistości i wartości życia. Niewątpliwie czerpanie przyjemności z oglądania obrazów przedstawiających irracjonalną przemoc, zło i okrucieństwo wynika – zarówno po stronie dziecka, jak i po stronie dorosłego – z satysfakcji płynącej z doświadczenia przekraczania moralno-etycznych zakazów. Aby na poziomie fenomenologicznym lepiej móc opisać to osobliwe zadowolenie wynikające z transgresji, Paul Duncum – w oparciu o myśl Rolanda Barthesa – rozróżnia dwa rodzaje przyjemności: *plaisir* i *jouissance*. Pierwsze pojęcie, *plaisir*, odnosi się do przyjemności wynikającej z poczucia bezpieczeństwa będące derywatem życia w zgodzie z szerszym porządkiem społecznym, czyli konformizmu. Natomiast pojęcie *jouissance* wiąże się z poczuciem intensywnej, rozkosznej, wręcz orgiastycznej ekstazy będącej derywatem przekraczania normatywnie uprawomocnionego porządku społecznego (DUNCUM 2009: 234). Jak zauważa Duncum, zwłaszcza współczesną cywilizację cechuje wyjątkowo silne napięcie między wciąż obowiązującymi zasadami racjonalności i zmuszającego do konformizmu systemu wychowawczo-edukacyjnego a irracjonalnym, transgresyjnym charakterem kultury popularnej (DUNCUM 2009: 232). Innymi słowy o ile w nowoczesności *jouissance* stanowiło pozainstytucjonalny dodatek, niczym „wentyl bezpieczeństwa”, dla społecznie legitymizowanego *plaisir*, o tyle od lat sześćdziesiątych

XX wieku, czyli wraz z nadejściem ponowoczesności, radość z nieustannego przekraczania granic instytucjonalnych sama w sobie stała się instytucją i masową rozrywką<sup>4</sup>.

Mimo rozmaitych prób integracji treści popkulturowych w system zajęć i lekcji szkolnych, system oświaty wydaje się – ze względu na swoje instytucjonalne ugruntowanie w nowoczesnym procesie racjonalizacji – bezradny wobec narastającego impetu transgresyjnych, czyli poza- oraz irracjonalnych przekazów medialnych, które w sposób fundamentalny kwestionują oraz kontestują podstawowe parametry edukacji opartej na ideałach oświeceniowych (DUNCUM 2009: 231). Ta instytucjonalna bezradność nie objawia się jedynie w fachowej praktyce pedagogicznej nauczycieli bądź rodziców, lecz – co dla nas w tym miejscu jest bardziej istotne – posiada istotne podłoże teoretyczne. Warto bowiem zauważyć, iż najpóźniej od lat osiemdziesiątych dyskurs pedagogiczny zrezygnował z silnego, scentralizowanego, normatywnego obrazu człowieczeństwa jako naczelnej idei regulującej oraz legitymizującej określone praktyki pedagogiczne<sup>5</sup>.

Jak zauważają Christoph Wulf i Jörg Zirfas, zgodnie z najnowszymi podejściami pedagogicznej antropologii człowiek przedstawia się jako *homo absconditus* – nierozstrzygalny problem, zagadka (WULF, ZIRFAS 2014: 13). Dawne próby określenia istoty człowieczeństwa współczesny dyskurs (post)humanistyczny zamienił na krytyczną refleksję nad różnorodnością, historycznością, autorefleksją, wolnością, plastycznością i autonomią indywidualnych form samorealizacji (WULF, ZIRFAS 2014: 13). Tym samym pojęcie *homo absconditus* wyraża taką kondycję kulturową, w której żadne me-

<sup>4</sup> Wydaje się, że efekty rewolucji wyrażają się współcześnie tym, że w miejsce dawnych wartości społecznych współczesna kultura popularna wprowadza oraz legitymizuje coraz dalej idącą dekonstrukcję tradycyjnego porządku instytucjonalnego. Kluczową jednostką w tej „rewolucji” jest niewątpliwie instytucja rodziny i tym samym – proces wychowawczo-edukacyjny.

<sup>5</sup> Myślę, że należy ten odwrót od klasycznych przesłanek humanizmu wiązać z rozwojem strukturalistycznych, post-strukturalistycznych oraz krytycznych koncepcji filozoficznych, socjologicznych i pedagogicznych, które na fali szeroko pojętej „rewolucji kulturowej” z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych zakwestionowały podstawowe parametry tradycyjnego porządku aksjologiczno-normatywnego. To nieprzypadkowo właśnie w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ogłoszono, w nawiązaniu do myśli Fryderyka Nietzschego, „śmierć człowieka” jako centralnej idei regulującej oraz legitymizującej dotychczasowy porządek instytucjonalny – zwłaszcza na poziomie systemu edukacji oraz rodziny. Wątek ten wymagałby jednak odrębnej publikacji – chciałem w tym miejscu jedynie zaznaczyć, że poszczególne procesy rozwoju w zakresie systemu oświaty, instytucji wychowawczych, popkultury, filozofii oraz nauk społecznych nie są procesami równoległymi, lecz tworzą sieć wzajemnej zależności. W dalszej części postaram się wskazać, że film grozy wydaje się z tego punktu widzenia stanowić jeden z wielu obszarów kulturowych, który w sposób twórczy odnosi się do fundamentalnych przemian społecznych dokonanych w drugiej połowie dwudziestego wieku.



tafizyczne określenie człowieczeństwa nie może na poziomie powinności narzucić jednostce aksjologicznych ram życia. Choć niewątpliwie taki stan społeczny chroni osobę przed różnymi nadużyciami w zakresie normatywnym i gwarantuje jej względną swobodę w suwerennej autokreacji swojej tożsamości, to nie sposób jednocześnie nie zauważyć, iż wobec tej kulturowej pustki epistemologiczno-aksjologicznej sama idea procesu wychowawczo-edukacyjnego wydaje się stać pod znakiem zapytania. Tłumaczyć ten stan można tym, iż we współczesnych społeczeństwach zachodnich pojęcie człowieczeństwa uległo kulturowo-historycznej relatywizacji. W kulturze transgresyjnej nie ma bowiem miejsca na metafizycznie ugruntowany porządek humanistyczny, gdyż sama transgresja – jak zauważa francuski myśliciel i zarazem główny teoretyk tego zagadnienia, Georges Bataille – jest podróżą „do kresu możliwości człowieka” (BATAILLE 1984: 269). Zbieżność ta bynajmniej nie jest przypadkowa, albowiem to właśnie w ponowoczesnej kulturze zachodniej – owładniętej motywami subwersywnymi, nihilistycznymi, zmysłowymi – rozmywa się jednolity obraz człowieka. Ogłoszony w drugiej połowie XX wieku w nawiązaniu do nietzscheańskiej koncepcji „śmierci Boga” kres człowieka wyraża między innymi kryzys humanistycznie zorientowanej praktyki pedagogicznej, która straciła swoją filozoficzną legitymizację.

Nawiązując do problematyki horroru warto podkreślić, iż jednym z głównych obszarów kulturowych, w którym transgresja przemawia w sposób bezpośredni, wydaje się być właśnie kultura grozy. Bataille definiuje transgresję jako świadome przekroczenie fundamentalnych zakazów kulturowych (BATAILLE 1999: 69). Jednak nie w samym buncie przeciwko obowiązującym standardom społecznym leży najgłębszy sens transgresji, lecz w doświadczeniu pierwotnej ciągłości bytu oraz archaicznego chaosu, który z kolei jest prymarny wobec wtórnie nałożonych granic społeczno-kulturowych. Proces wychowawczy jest anty-transgresyjny, ponieważ wyrывa on człowieka z pierwotnej, sakralnej, boskiej kondycji bezużytecznej, irracjonalnej i marnotrawnej egzystencji na rzecz produktywnego i racjonalnego porządku jestestwa. Dlatego Bataille wychwalał archaiczne kultury i stawiał je ponad późniejszy rozwój cywilizacyjny, były one bowiem zdolne równoważyć funkcjonalność porządku społecznego z ceremonialnymi i rytualnymi ekscesami religijnymi i erotycznymi, które tymczasowo zawieszały codzienne reguły życia społecznego. Ten wyjątkowy status oraz rola transgresji uległy aksjologicznej marginalizacji w dalszym procesie cywilizacji – zwłaszcza w kontekście wartości chrześcijańskich. Chrześcijaństwo, jak konstatował Bataille, wypaczyło pierwotny sens transgresji poprzez demonizację chaosu oraz wyświęcenie idei porządku, Logosu (BATAILLE 1999: 91). W ten sposób transgresja nie tylko straciła swój sakralny

charakter, ale stała się ponadto synonimem grzechu i bezbożności, czyli dziedziną oraz pokusą samego diabła:

Diabeł został pozbawiony boskiego przywileju, który otrzymał tylko po to, by go stracić. Nie stał się, ściśle rzecz biorąc, świecki: ze świętego świata, skąd się wywodził, zachował charakter nadprzyrodzony. Ale zrobiono wszystko, żeby pozbawić go konsekwencji jego religijnego charakteru. Kult, jakim nie przestano go otaczać, pozostałość kultu bóstw nieczystych, został wygnany ze świata. Tego, kto nie chciał ulec i z grzechu czerpał władzę i poczucie sacrum, czekała śmierć w płomieniach (BATAILLE 1999: 119).

Diabeł został pozbawiony boskiego przywileju, który otrzymał tylko po to, by go stracić. Nie stał się, ściśle rzecz biorąc, świecki: ze świętego świata, skąd się wywodził, zachował charakter nadprzyrodzony. Ale zrobiono wszystko, żeby pozbawić go konsekwencji jego religijnego charakteru. Kult, jakim nie przestano go otaczać, pozostałość kultu bóstw nieczystych, został wygnany ze świata. Tego, kto nie chciał ulec i z grzechu czerpał władzę i poczucie *sacrum*, czekała śmierć w płomieniach (BATAILLE 1999: 119).

Współcześnie jednak – także pod wpływem takich myślicieli jak Bataille, markiz de Sade czy Fryderyk Nietzsche – „diabeł” powrócił do łask na poziomie kulturowym. Współczesne społeczeństwo wydaje się być, zwłaszcza na poziomie estetycznym, prześląknięte transgresyjnymi motywami oraz inspiracjami. Przejawiają się nie tylko w kreatywnej bądź biernej konsumpcji kultury masowej, ale także oddolnymi, zdecentralizowanymi inicjatywami „zwykłych” ludzi, którzy poprzez nieograniczony dostęp do najnowszych technologii audiowizualnych stali się współtwórcami popkultury. Kondycja ta objawia się tym, iż w rozmaitych treściach i przekazach kulturowych fundamentalne wartości etyczno-moralne i obyczaje bywają przedstawiane jedynie po to, aby je w sposób spektakularny łamać i przekraczać. I to właśnie te buntownicze i subwersywne motywy popkultury stanowią kluczowy przedmiot fascynacji zwłaszcza w przypadku dzieci i młodzieży (DUNCUM 2009: 233). Tym samym współczesna popkultura, jak twierdzi Duncum, przypomina coś w rodzaju karnawałowej celebracji hedonistycznej irracjonalności (DUNCUM 2009: 234). Cechuje się ona szeroko pojętą eksploracją alternatywnych form seksualności, groteskowości, obscenicznego oraz – przynajmniej z punktu widzenia społecznych wymogów racjonalności, użyteczności i produktywności – całkowitej bezsensowności (DUNCUM 2009: 234). Jednak właśnie w owej bezsensowności oraz – przynajmniej pozornej – irracjonalności tkwi najgłębszy sens aspołecznego doświadczenia transgresji: otwiera ono bowiem człowieka na ten wymiar egzystencji, który wykracza poza normatywnie określone strukturalne ramy

codzienności. Jedną z kluczowych przestrzeni kulturowych przedstawiających, a nawet promujących motywy transgresyjne, jest właśnie subkultura horroru. Warto podkreślić, iż związek między horrorem a fascynacją „złem” – czyli wszystkim tym, co zaprzecza przekazanemu w procesie wychowawczo-edukacyjnym porządkowi normatywnemu – wcale nie jest przypadkowy: to właśnie dzieci i młodzież odczuwają zazwyczaj szczególną więź z tym, co jeszcze nie uległo procesowi socjalizacji, normalizacji, utylizacji i racjonalizacji. Innymi słowy świat dziecka jest światem z definicji transgresyjnym, albowiem będąc rzeczywistością nieustannej zabawy, gry i marnotrawstwa, w którym zakaz istnieje jedynie „po to, żeby go gwałcić” (BATAILLE 1999: 69), stanowi on alternatywę wobec normatywnie uporządkowanego świata dorosłych. Właśnie to zderzenie dziecięco-młodzieżowego świata transgresji z usankcjonowanym przez dorosłych światem zasad, rozumu, prawa i porządku jest jednym z kluczowych motywów horroru. Z perspektywy dorosłego widza ów świat dziecięcy i młodzieżowy posiada cechy „monstrualności” (BOHLMANN, MORELAND 2015: 11)<sup>6</sup>, które konkretyzują się w dwojaki sposób. Po pierwsze: irracjonalny motyw transgresji okazuje się dominować nad porządkiem i rozumnością dorosłych – a zatem normy i wartości rozumu okazują się bezsilne wobec wkraczającego w świat siły zamętu i chaosu. Po drugie: to właśnie często postać dziecka stanowi kluczowe medium dla „diabelskich” mocy transgresyjnych, będąc bramą, przez którą wyklęta przez dorosłych nikczemność wkracza i niszczy ich kruche poczucie bezpieczeństwa. Krótko mówiąc: w filmach grozy z udziałem dzieci sytuacja pedagogiczna ulega przewartościowaniu, a nawet odwróceniu. Wszystkie wartości przekazane w procesie wychowawczym okazują się bowiem bezwartościowe wobec archaicznych, nieopanowanych „prawd”, których głosem są właśnie dzieci.

Warto zaznaczyć, że pomimo wielkiej fascynacji nieletnich światem grozy, to filmy grozy nie są (przynajmniej oficjalnie) adresowane do odbiorców niedorośliwych (BOHLMANN, MORELAND 2015: 14). Byłoby jednak naiwnością twierdzić, iż w ten

<sup>6</sup> Przykładów tego osobliwego związku między monstrualnością a niewinnością postaci dziecka jest w świecie kina wiele: w filmie *Duch* (*Poltergeist*, reż. Tobe Hooper, 1982) mała dziewczynka oznajmia, że „oni (czyli duchy zmarłych – M. L.) tu są” („They’re here”); w serii *Koszmar z ulicy Wiązów* (*A Nightmare on Elm Street*, reż. Wes Craven, 1984) to właśnie śpiew dziewczynki ostrzega ofiary przed Freddy’em Krugerem: („One, two, Freddy’s coming for you. Three, four, better lock your door...”); w *Szóstym Zmysle* (*The Sixth Sense*, reż. M. Night Shyamalan, 1999) główny bohater, kilkulatni chłopiec, oznajmia, że widzi duchy zmarłych ludzi („I see dead people”). Za każdym razem dzieci okazują się mieć nie tylko rację, ale ponadto zmuszają starszych, dorosłych, aby przewartościowali swoje dotychczasowe sposoby pojmowania rzeczywistości.

sposób ta tematyka przestaje stanowić problematykę pedagogiczną; wprost przeciwnie: poprzez konsumpcję filmów przez ludzi dorosłych, w których dzieci kontestują zasady ich codziennego życia, motyw transgresji ulega dodatkowemu spotęgowaniu. Dorośli odbiorcy są zmuszeni zmierzyć się z sytuacją, w której postać dziecka sprawia, że irracjonalny motyw transgresji kwestionuje niemal wszystkie podstawowe zasady pojmowania rzeczywistości oraz najbardziej fundamentalne zasady życia społecznego. Dziecko okazuje się być tą postacią, która uświadamia dorosłych, że ich rzekome „prawdy” przekazywane i narzucane nieletnim, stanowią jedynie marną próbę radzenia sobie z irracjonalną, magiczną, mistyczną, chaotyczną – słowem: diabelską istotą świata.

W ten sposób przybliżamy się znacząco do pedagogicznego zrozumienia kluczowej roli postaci dziecka w świecie grozy. Dlaczego właśnie osoba nieletnia stanowi szczególnie istotne medium wkraczającego motywu transgresji w świat dorosłych? Dlaczego właśnie ten obraz potęguje efekt grozy i lęku? Wydaje się, że to właśnie w horrorze dochodzi do redefinicji sytuacji pedagogicznej poprzez odwrócenie ról wychowawczo-edukacyjnych. Aby pojąć sens tego gruntownego przewartościowania trzeba koniecznie rozważyć tę problematykę z perspektywy pedagogiczno-antropologicznej, aby później odnieść się bezpośrednio do poruszonych powyżej kwestii. Jak zauważa Krystyna Ablewicz: „Sam proces wychowania oraz wiedza o wychowaniu służą ochronie istoty i sensu tego, co odsłania i umożliwia zaistnienie w człowieku »Człowieczeństwa«” (ABLEWICZ 2003: 21-22). Choć samo pojęcie człowieczeństwa jest terminem niezwykle złożonym i niejednoznacznym, to warto za Ablewicz podkreślić, że człowiek dorastający w sposób istotny cechuje się tym, iż jest istotą będącą w „drodze poszukiwań oraz formowania sensu życia” (ABLEWICZ 2003: 22). Jakkolwiek same treści poszczególnych konceptualizacji człowieczeństwa mogą się różnić w zależności od czasowo-przestrzennego kontekstu kulturowego, to samo dążenie człowieka do transcendentnego uzasadnienia swojego bytu w istnieniu wydaje się być jednym z najbardziej powszechnych parametrów egzystencji ludzkiej (ZACHARIASZ 2011: 27). To właśnie te próby transcendentnego uzasadnienia decydują o poszczególnych formach człowieczeństwa jako najwyższej powinności poszczególnego człowieka w drodze udoskonalenia siebie samego według obowiązujących wzorców kulturowych. Właśnie na tym polega zdaniem Andrzeja L. Zachariasza esencjalny związek między pedagogiką a humanizmem – w powinności udoskonalenia jestestwa ludzkiego w procesie edukacyjnym (ZACHARIASZ 2003: 170).

Reasumując: monstrualność „strasznych dzieci” w horrorze wyraża się tym, że ich postacie kwestionują społecznie uprawomocnione wartości człowieczeństwa i egzystencjalnego sensu życia ludzkiego. Innymi słowy: kino grozy w sposób twórczy zwraca uwagę na kondycję kulturową, w której niegdyś przekazywane z pokolenia na pokolenie wartości uległy deformacji bądź zupełnej anihilacji. Tę problematyczną kondycję społeczno-kulturową kino grozy wyraża poprzez przedstawienie odwróconej sytuacji wychowawczej, w której to właśnie dziecko, czyli istota będąca w drodze do odkrywania „sensu” życia, staje się medium, poprzez które dorośli doświadczają swojej własnej bezradności, lęku egzystencjalnego oraz poczucia bezcelowości istnienia.

### **Monstrualne dzieci i bezradni dorośli – film grozy jako reprezentacja i komentarz do ponowoczesnego kryzysu sytuacji wychowawczej**

Pełne badanie filmu zawierać powinno: po pierwsze – analizę, czyli systematyczne opracowanie poszczególnych aspektów oraz odniesienie ich do całościowego kontekstu przekazu filmowego; po drugie – opis, czyli językowe ujęcie tego, co widoczne na ekranie; po trzecie wreszcie – interpretację, czyli uchwycenie wyników analizy oraz opisu w kontekst zarówno teoretyczny, jak i historyczny (MIKOS 2008: 78). W rozdziale tym nie ma niestety miejsca na przeprowadzenie tak drobiazgowych badań nad kulturowym zjawiskiem filmów grozy z udziałem dzieci w rolach głównych lub kluczowych. Niemniej, istnieją także takie techniki, dzięki którym badacz może celowo wybrać jeden aspekt przekazu filmowego i poddać go interpretacji naukowej (MIKOS 2008: 79). W niniejszej, bardzo krótkiej analizie skupię się na wątkach pedagogicznych: postaram się pokazać, w jaki sposób filmy grozy z udziałem dzieci przedstawiają szeroki horyzont kulturowy sytuacji wychowawczej. W jaki sposób horror z udziałem dzieci w rolach głównych bądź kluczowych reprezentuje oraz wyjaśnia ponowoczesny kryzys pedagogiczny?

W celu odpowiedzi na powyższe należałoby za Lotharem Mikosem dodać, że – zwłaszcza w przypadku analizy tekstów medialnych popularnych wśród dzieci i młodzieży z perspektywy metodologicznej – istotne jest wydobycie oraz opracowanie „motywów kierujących narracją” (*handlungsleitende Themen*), albowiem odnoszą się one do całościowej kondycji życiowej człowieka jako osoby – czyli do jej potrzeb, zasobów oraz sytuacyjnych przeciwności w danym okresie życiowym (MIKOS 2008: 141). Nieprzypadkowo to przecież właśnie w okresie dojrzewania młody człowiek zmagają się z wieloma fundamentalnymi problemami egzystencjalnymi, jak choćby kreowaniem

tożsamości indywidualnej, pewności siebie, odegraniem wzorców płciowych, odłączeniem się od opieki rodzicielskiej czy też przeżywaniem pierwszej miłości (MIKOS 2008: 141). Wszystkie te intensywne doświadczenia powodują, że kondycja dziecka skupia w sobie te aspekty lęku egzystencjalnego, które w wieku dojrzałym ulegają przynajmniej częściowej oraz powierzchownej racjonalizacji<sup>7</sup>.

Jako popularne przykłady służyć mogą przytoczone przez Mikosa filmy *Terminator 2: dzień sądu* (*Terminator 2: Judgment Day*, reż. James Cameron, 1991) oraz *Milczenie owiec* (*The Silence of the Lambs*, reż. Jonathan Demme, 1991). Choć oba obrazy wydają się być z powodu dużej ilości przemocy oraz okrucieństwa adresowane do ludzi pełnoletnich, ich wątki sterujące narracją filmową odnoszą się wprost do kondycji życiowej dzieci i młodzieży. W filmie Jamesa Camerona zarówno tytułowy robot, jak i znana z pierwszej odsłony serii Sarah Connor odgrywają rolę drugorzędną wobec dziesięcioletniego syna bohaterki, Johna Connora – postaci, wokół której skupia się cała narracja filmu (MIKOS 2008: 312-313). Znamienna jest tutaj w szczególności niezwykła relacja między nieletnim bohaterem a ochraniającym go tytułowym Terminatorem. Choć maszyna wydaje się na pierwszy rzut oka przyjmować rolę ojcowską, jednak nieletni John okazuje się pełnić funkcję wychowawczą wobec robota – to właśnie John przedstawia i tłumaczy społecznej maszynie najbardziej „ludzkie” sposoby myślenia i odczuwania (śmiech, płacz, dylematy moralne itd.). Jeszcze bardziej osobliwym przykładem odwróconej sytuacji pedagogicznej, której filmowe przedstawienie wydaje się w tej samej mierze adresowane do ludzi dorosłych, jak i nieletnich, ma miejsce w *Milczeniu owiec*. Choć główna bohaterka, agentka FBI Clarice Starling, jest już dorosłą kobietą, to widz postrzega ją jako osobę uczącą się i emocjonalnie niepewną. Jej „pedagogiem” okazuje się psychopatyczny morderca Hannibal „Kanibal” Lecter, który nieprzypadkowo stał się postacią kultową, zwłaszcza w kulturze młodzieżowej. Także tutaj osoba emocjonalnie niedojrzała, nie „w pełni” dorosła, okazuje się jedyną osobą wystarczająco wrażliwą, aby zrozumieć specyficzne połączenie zimnej racjonalności z irracjonalną diabolicznością zła spersonifikowanego w filmie w postaci granej przez Anthony’ego Hopkinsa.

<sup>7</sup> Wobec tego chciałbym zaznaczyć, że pytanie o to, czy dany obraz filmowy jest w sposób zamierzony bądź oficjalny skierowany do odbiorcy mało- bądź pełnoletniego, wydaje się na tle problematyki struktury narracyjnej zupełnie wtórnym problemem.

Ze względu na wielowymiarowość i wyjątkową złożoność warstwy symbolicznej omawianych filmów wyczerpujący opis poszczególnych narracji wydaje się rzeczą niemożliwą, dlatego ograniczę się do wątków pedagogicznych. Pierwszym filmem, którym chciałbym się przyjrzeć, jest *Egzorcysta* (*The Exorcist*, 1973) w reżyserii Williama Friedkina – niekwestionowany klasyk gatunku grozy. Twórcy filmu podjęli stosunkowo popularną w amerykańskim horrorze tematykę diabła i opętania – jednak dla niniejszej analizy bardziej kluczowy wydaje się fakt, że właśnie motyw diaboliczny wyraża dwa kluczowe motywy horroru z dziećmi w rolach głównych<sup>8</sup>: kryzys sytuacji wychowawczej i transgresję. O ile powieść Williama Petera Blatty'ego, na której oparto scenariusz, koncentruje się na ontologii zła, o tyle dzieło Friedkina otwiera nawet szersze pole hermeneutyczne. Poza bowiem tematem opętania małej Regan, granej przez Lindę Blair, oraz tytułowym egzorcyzmem, film z roku 1973 stanowi doskonałą metaforę przemiany kultury zachodniej, począwszy od lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Nieprzypadkowo centralnym motywem wydaje się być pedagogiczno-socjologiczna problematyka głębokiego kryzysu komunikacji pokoleniowej. Emancypacja młodzieży od celowo-racjonalnych, utylitarnych oraz konserwatywnych struktur burżuazyjnego systemu wychowawczo-edukacyjnego na rzecz wyzwolonego, transgresyjnego modelu życia, spowodowała, iż pokolenie wychowawców (w filmie rodziców i duszpasterzy) zmuszone zostało do zmierzenia się z nowymi wyzwaniami. Rewolucja obyczajowa (kulturowa, seksualna) ukazała, że – jak zauważał ówczesny „prorok” rewolty młodzieży, Herbert Marcuse – „dusza jest czarna, gwałtowna, orgiastyczna, nie jest już w muzyce Beethovena i Schuberta, ale w bluesie, jazzie i rock and rollu i »duchowej strawie«, *soul food*” (MARCUSE 1990: 187). Przebudzenie „czarnej duszy” młodych wywołało powszechne zakłopotanie starszego pokolenia, których reprezentantami w filmie są samotna i bezradna matka opętanej Regan oraz młody ksiądz-psychiatrię, który z powodu własnego kryzysu wiary oraz trudnej relacji z własną matką nie jest w stanie udzielić odpowiedniej pomocy duszpasterskiej<sup>9</sup>. Film

<sup>8</sup> Pod pojęciem kluczowych ról rozumiem takie, które są istotne dla głównych wątków tematycznych kierujących narracją i akcją filmową.

<sup>9</sup> Wymowne są tu dwie sceny w filmie: gdy młody ksiądz rozmawia ze swoim przełożonym, stwierdza, iż powołaniu mu ludzie nie potrzebują pomocy psychiatry, albowiem „ich problemy dotyczą wiary, powołania, sensu życia”. Kiedy zaś odwiedza chorą matkę w szpitalu psychiatrycznym, natychmiast pozostałe apatyczne klientki szpitala otaczają księdza w geście błagającym, wyrażając tym samym świadomość, czego im właściwie w życiu brakuje. To właśnie poprzez takie motywy narracyjne Friedkin jasno w swoim dziele podkreśla, że u podstaw kryzysu społecznego drugiej połowy XX wieku leży problematyka duchowa, etyczna. Wyemancypowana „czarna dusza” przekracza bowiem ciasne horyzonty racjonalności i naukowej uczoności.

Friedkina jasno wskazuje, że zło przyjmuje jako medium ciało dziewczynki będącej ofiarą kryzysu zarówno instytucji rodziny, jak i chrześcijaństwa, które od lat siedemdziesiątych sukcesywnie traci swoją władzę duchową i przestaje być fundamentem społecznego porządku wartości.

Załamana relacja między wychowankiem a wychowawcą, dzieckiem a rodzicem, jest także tematem drugiego wielkiego klasyka amerykańskiego horroru satanistycznego – *Omen* (*The Omen*, reż. Richard Donner, 1976). Tym razem jednak kryzys wychowawczy nie dotyczy w pierwszej linii relacji między matką a córką, lecz między ojcem a synem. Gregory Peck wcielił się w rolę zakłopotanego ojca i zamożnego dyplomaty amerykańskiego, Roberta Thorny, który po śmierci nowonarodzonego syna obawia się, iż wiadomość o stracie dziecka mogłaby „zabić” żonę, Katherine, graną przez Lee Remick. Robert decyduje się za namową księdza, który – jak się później dowiadujemy – sprzeniewierzył się Bogu, adoptować w Rzymie niemowlę, którego matka tego samego dnia zmarła przy porodzie. „Żona o tym nie musi wiedzieć – to byłoby zbawienne dla niej i dla maleństwa”, przekonuje zdeorientowanego mężczyznę duszpasterz, zapewniając jednocześnie, iż tej nocy to sam Bóg dał państwu Thorny syna. Jednak już pięć lat później rodzice muszą stwierdzić, iż dziecko dorastające w samym centrum polityki światowej, nie jest darem Boga, lecz potomkiem diabła – Antychrystem.

O ile w *Egzorcystycie* wątki teologiczno-religijne stanowiły ramę dla wszystkich innych motywów narracyjnych filmu, o tyle w przypadku filmu *Omen* powiedzieć można, iż warstwa metafizyczna jest wyłącznie tłem dla rozgrywającego się dramatu na poziomie politycznym, społecznym, etycznym, a nawet – biorąc pod uwagę kluczową rolę zwierząt w filmie – przyrodniczym. Tym razem nie za sprawą opętania, ale za pośrednictwem swojego syna diabeł sieje chaos i spustoszenie, a jego pierwszą ofiarą jest instytucja rodziny. Udaje mu się bowiem nie tylko doprowadzić do regresu alienacji stosunków między rodzicami a (nie)swoim dzieckiem, ale także do zupełnego upadku pragnienia macierzyństwa po stronie kobiety oraz zupełnej bezradności ojca. Gdy w końcu mężczyzna uświadamia sobie konieczność zgładzenia diabelskiego potomstwa, doprowadza on paradoksalnie do sfinalizowania się szatańskiego planu przejęcia władzy nad światem. Mężczyzna zostaje bowiem zastrzelony przez funkcjonariusza policji podczas próby zabójstwa dziecka, natomiast chłopca jako osieroconego syna amerykańskiego dyplomaty z Wielkiej Brytanii – adoptuje prezydent Stanów Zjednoczonych. Z perspektywy całego filmu, a zwłaszcza końcowej sceny, czyli pogrzebu mał-



żeństwa Thorn, to właśnie destrukcja rodziny okazuje się być czymś w rodzaju preludeum dla rozwijającej się władzy szatana nad światem – zniszczenie rodziny to „omen”, czyli znak rozpoznawczy dla początku panowania diabła.

Z zupełnie innego punktu widzenia Stanley Kubrick przedstawił kryzys sytuacji wychowawczej, rodziny i małżeństwa w słynnym filmie *Lśnienie* (*The Shining*) z roku 1980. Rodzina Torrance'ów przeprowadza się do położonego z dala od miasta hotelu Overlooka, w którym Jack – były nauczyciel – przejmuje rolę dozorczy zimowego. Żywi on nadzieję, iż praca w okresie pozasezonowym w pustym hotelu górskim zapewni mu odpowiedni spokój dla skupienia się na twórczości pisarskiej. Jednak samotność oraz trudne relacje z żoną i synem powodują, że Jack pada ofiarą demonicznych sił zamieszkujących hotel. Te złowrogie moce w końcu doprowadzają Jacka do stanu zupełnego obłądzenia skutkującego szaloną próbą zamordowania swoich bliskich. Jednak w odróżnieniu od wydarzeń poprzedniej zimy, w którym dozorca zabił swoją rodzinę oraz na końcu samego siebie, żonie i synowi Jacka udaje się przeżyć atak ojca i wydostać z przekłętą miejsca. Decydującym czynnikiem ratującym życie matki i dziecka okazuje się wyjątkowa zdolność chłopca, a mianowicie tytułowe „lśnienie”. Danny posiada umiejętność telepatycznej komunikacji, dzięki której od samego początku dostrzega ukryte zło hotelu. To właśnie ten talent wyczucia złowrogiego wymiaru miejsca zamieszkania oraz intencji ojca sprawia, że to Danny, jako jedyny w filmie, pojmuje zło otaczające jego rodzinę.

Choć film Kubricka powstał na podstawie powieści Stephena Kinga, nie sposób interpretować przekazu filmowego przez pryzmat książki. Zwłaszcza na poziomie ontologicznym wiele wskazuje na to, że Kubrick znacznie ograniczył metafizyczny wymiar problematyki zła, aby tym bardziej móc się skupić na psychospołecznym aspekcie ludzkiej destrukcyjności. Niemniej trudno mi zgodzić się z interpretacją Piotra Kletowskiego, według którego wszystkie nadnaturalne elementy w filmowej adaptacji powieści Kinga stanowią wyłącznie projekcje „skołatanej ludzkiej psychiki” (KLETOWSKI 2006: 233). Bardziej odpowiednie wydaje się być twierdzenie, iż podobnie jak w książce Kinga, także w filmie Kubricka warstwa metafizyczna skutecznie wkracza w sferę psychospołeczną, aby w końcu zawładnąć życiem bohaterów – zwłaszcza ojcem rodziny. Warto zaznaczyć, iż w filmie Kubricka zło hotelu wydaje się stanowić nie tyle metaforę, ile metafizyczne odbicie osłabionych oraz zerwanych więzi rodzinnych. Kluczowa pozycja dziecka w kryzysie rodziny wydaje się najmocniej uwypuklona w finałowej scenie, w której oszalały ojciec goni z siekierą w rękach swojego bezbronno syna. To właśnie tutaj filmowe odwrócenie sytuacji pedagogicznej staje się dla widza

wyjatkowo jednoznaczne, się konkretyzując się w postaci swoistej ponurej puenty całego obrazu. Albowiem w labiryncie żywopłotu – niczym metaforze zagubienia pograżającego się w chaosie ojca, męża, mężczyzny – to właśnie dziecko okazuje się być zdolne do przechytrzenia zranionego ojca. Danny'emu nie tylko udaje się uciec, ale ponadto spowodować śmierć ojca, gdyż ten blakając i gubiąc się w labiryncie w końcu zamarza. W ten sposób dziecko okazuje się jedyną postacią, która nie tylko dostrzegła demoniczną rzeczywistość hotelu, czyli potworną kondycję rodziny, ale jest ponadto w stanie ją pokonać. Warto jednak podkreślić, iż zwycięstwo Danny'ego nad złem pogubionego ojca nie jest „całkowite”, ponieważ – w odróżnieniu od powieści Kinga – hotel w filmie Kubricka nie ulega zniszczeniu. Zło *jako takie* nie zostaje przezwyciężone, lecz jedynie tymczasowo, zatem w tej konkretnej ludzkiej odsłonie, w tej rodzinie, pokonane.

W powieściach Kinga dzieci stosunkowo często odgrywają role główne bądź kluczowe, aczkolwiek w żadnym innym jego dziele nieletni nie występowali w rolach tak jednoznacznie negatywnych i złowrogich, jak w opowiadaniu *Dzieci kukurydzy* (*Children of the Corn*, reż. Fritz Kiersch, 1984). Jednak tym razem ekranizacja z roku 1984 nie tylko nie osłabiła motywu nadprzyrodzonej siły zła, jak w powyżej omówionym przypadku *Lśnienia* Kubricka, ale wręcz wyniosła wątek religijny na zupełnie inny poziom. Głównymi bohaterami filmu są Vicky i Burt, młoda para, która przejeżdżając samochodem kraj nieszczęśliwym trafem dociera do przekłętego miasteczka Gatlin, w którym trzy lata wcześniej mieszkańcy zostali wymordowani przez własne dzieci będące na usługach bezimiennego bóstwa-demonia, którego nieletni wyznawcy określają mianem „Ten, który kroczy między rzędami”. Ich zadaniem jest chronić pole kukurydzy przed dorosłymi oraz ofiarować bogu-demonowi każdą jednostkę, która przekroczy wiek dojrzałości („w noc dziewiętnastych urodzin”).

W początkowej części twórcy filmu jasno dają widzowi do zrozumienia, iż Vicky i Burt nie są ludźmi religijnymi – zwłaszcza Burt stara się wszystkie zjawiska tłumaczyć racjonalnie. Jego postawa wydaje się jednak dwuznaczna, gdyż krytykując fanatyczną wiarę dzieci z Gatlin z jednej strony, jest w końcu zmuszony uznać autentyczność istnienia demonia. Kwestią sporną okazuje się ostatecznie nie być wiara jako taka, lecz jej kształt i jakość. W jednej z kluczowych scen Burt zwraca się do sfanatyzowanych dzieci, których duchowym przewodnikiem jest diaboliczny Issac, aby je przekonać, że wiara nigdy nie powinna opierać się na nienawiści: „To tak było z waszymi rodzicami? Tylko dlatego, że jakiś samozwańczy prorok powiedział »Tak rozkazał Pan!«? Jaki Bóg każe zabijać własnych rodziców? [...] Nie do wiary, że jesteście tak ślepi! [...] Fałszywą jest

religia bez miłości i współczucia. To kłamstwo!” . Aby jednak móc się skutecznie przeciwstawić zarówno złej wierze dzieci z Gatlin, jak i demonowi z pola kukurydzy, Burt podążać musi za radami małego chłopca o imieniu Hiob. To on podaje Burtowi kluczowe wskazówki – w tym najważniejszą, jaką jest wyrwana z Biblii strona z podkreślonym werselem z księgi Objawienia św. Jana: „A diabła, który ich zwodzi, wrzucono do jeziora ognia i siarki, tam gdzie są Bestia i Fałszywy Prorok. I będą cierpieć katusze we dnie i w nocy na wieki wieków” (Ap 20,10). Nie potrafiąc zinterpretować i odnieść tych słów do sytuacji, Burt pyta Hioba o instrukcję, jak pokonać demona. Dopiero Vicky po przeczytaniu tegoż biblijnego wersetu uświadamia Burta, że musi on spalić pole kukurydziane, aby zniszczyć demona.

Film Kierscha przyjmuje nie tyle negatywną, ile ambiwalentną postawę wobec religii: wizerunek sfanatyzowanych dzieci poddaje krytyce pobożność bezrefleksyjną, selektywną i niedojrzałą – jednocześnie wszelako początkowa bezradność pary młodych dorosłych wskazuje, że także dojrzałość nie powinna polegać na tym, że miejsce duchowości zająć mają ciasne ramy naukowej racjonalności. Dlatego kluczowymi bohaterami filmu są wspomniany już chłopiec Hiob (którego głos prowadzi zresztą narrację filmową) oraz jego siostra Sarah, która posiada „dar widzenia” w postaci zdolności telepatycznych. Ważne jest tutaj podkreślenie, iż to właśnie współpraca z wiedzą, świadomością oraz wrażliwością dzieci umożliwia Burtowi i Vicky nie tylko wydostać się z przeklętego miasteczka Gatlin, ale ponadto wykorzenić ślepe wiary pozostałych dzieci na poziomie świadomościowym, a także pokonać demoniczne zło na poziomie ontologicznym.

W ostatnim filmie, który chciałbym omówić – *Sinister* w reżyserii Scotta Derricksona (2012) – zło nie tylko nie zostaje pokonane, ale jego sukces jest bezpośrednio skorelowany ze zwycięstwem dziecięcej transgresji artystycznej nad egoizmem oraz płytkością świata dorosłych. Głównym bohaterem filmu jest zrujnowany finansowo pisarz powieści kryminalno-dokumentalnych, Ellison Oswalt, który przeprowadza się z rodziną – żoną Tracy oraz dwójką dzieci, Ashley i Trevorem – do domu, w którym poprzedni mieszkańcy, rodzina Stevensonów, zostali zamordowani. Jedyne Stephanie, córka Stevensonów, zginęła bez śladu. Ellisonowi marzy się napisanie książki, w której uda mu się rozwikłać zagadkę losu małej Stephanie, aby w ten sposób powrócić na szczyt sławy i zdobyć majątek. W domu główny bohater znajduje projektor oraz kilka rolek filmu, na którym uchwycone zostały morderstwa nie tylko Stevensonów, ale także innych rodzin. Śledztwo prowadzi pisarza do odkrycia, iż za tymi zabójstwami stoi babilońskie bóstwo demoniczne „Bughuul”, które karmi się duszami dzieci.

*Modus operandi* mrocznego demona polega na tym, że nakłania on wybrane przez siebie dziecko do zamordowania własnej rodziny. W ten sposób to on, Bughuul, przejmuje opiekę i władzę nad dzieckiem i wciąga je w swój wymiar jestestwa. Także rodzina Oswaltów zostaje w końcu zamordowana przez swoje najmłodsze dziecko, córkę Ellisona i Tracy – Ashley.

Kluczowym dla narracji filmu Derricksona motywem jest sztuka. Otóż Ellison co prawda pragnie być wyjątkowym pisarzem – ale wszystkie jego działania są jedynie powodowane pragnieniem sławy, pieniędzy oraz społecznego uznania, co z kolei powoduje, iż stopniowo alienuje się on od swojej rodziny. Prawdziwym, choć niemal całkowicie zignorowanym przez rodzinę artystą w domu Oswaltów jest mała Ashley, która wyraża swój talent rysując obrazki na ścianach własnego pokoju i później mieszkania. Ta zdolność artystyczna umożliwia jej przekroczenie granice rzeczywistości, w której żyje i skontaktować się z Bughuulem, który żyje nie tylko w obrazach, ale właśnie poprzez nie jest w stanie wkroczyć w rzeczywistość ludzką. Brutalny finał filmu pokazuje, jak Ashley czyni ze swojego mordu na znenawidzonej przez siebie rodzinie krwawe dzieło sztuki, albowiem tym razem maluje ona obrazy na ścianie krwią zamordowanej rodziny. Przed samym zabójstwem zaś Ashley zapewnia zakneblowanego i odurzonego ojca, że znów będzie „sławny” – choć zapewne nie w taki sposób, w jaki Ellison by sobie tego życzył. Można oczywiście tłumaczyć okrucieństwo małej dziewczynki jako zbrodnię dokonaną pod wpływem nadprzyrodzonej siły demona, jednak dużo bardziej stosowną wydaje mi się interpretacja, według której mała Ashley dokonuje zemsty na rodzinie, zwłaszcza na ojcu, który zaniedbuje rodzinę, choć także i na matce, która mimo uzasadnionych i często wprost wyrażanych pretensji do męża, w końcu zawsze ulega jego egoistycznym zapędom. Okazuje się więc, że boski demon Bughuul bynajmniej nie zabiera dzieci bez powodu bądź pomocy ludzkiej – w istocie to nieodpowiedzialność i egoizm rodziców pcha ich własne dzieci w ręce demona. W końcowej scenie Bughuul wydaje się być troskliwym ojcem, który w odróżnieniu od Ellisona otacza Ashley nie tylko opieką, ale ponadto wprowadza ją w świat, w którym jej wrażliwość artystyczna będzie uznana i pielęgnowana – aczkolwiek, jak wypada przyznać, w bardzo osobliwy sposób.

## Wnioski

Ksenia Olkusz w książce poświęconej polskiej fantastyce grozy stwierdza, iż „najniebezpieczniejsze jest to właśnie, co z pozoru nieszkodliwe, urocze, śliczne, rzekomo bezbronne” (OLKUSZ 2010: 144). Monstrualne może być bowiem nie tylko potężna bądź zdeformowana bestia, „lecz także małe stworzonka i dzieci” (OLKUSZ 2010: 144). Kultura grozy chętnie wykorzystuje ten motyw, albowiem burzy on „naturalny” czy też „tradycyjny” sposób pojmowania rzeczywistości oraz utarte schematy codziennego życia społecznego (OLKUSZ 2010: 148).

W powyższej, bardzo skrótowej analizie, starałem się pokazać, iż filmy grozy z wyeksponowanymi postaciami nie tylko potęgują lęk i przerażenie, ale także stanowią mniej lub bardziej udany czy trafny komentarz do kondycji sytuacji wychowawczej we współczesnej kulturze. W ten sposób film grozy wykorzystuje niepokojące, a miejscami także krwawe motywy, aby naświetlić podstawowe problemy współczesnego życia społecznego. Wybrałem do swojej skrótowej analizy trzy filmy, które – każdy na swój sposób – przedstawiają kryzys wychowania. *Egzorcysta* sugeruje, iż rewolucja kulturowa lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych doprowadziła do alienacji międzypokoleniowej oraz upadku realnego wpływu chrześcijańskich wartości na życie ludzkie; *Omen* wydaje się opierać na refleksji, iż kryzys społeczny inicjowany bywa kryzysem rodziny, w którym to dziecko zaczyna być elementem dezintegrującym stosunki małżeńskie; *Lśnienie* wskazuje, iż marna kondycja rodziny we współczesnej kulturze jest przede wszystkim kryzysem mężczyzny w roli ojca, męża i nauczyciela; *Dzieci kukurydzy* szkicują obraz życia społecznego, w którym wierzenia oparte na nienawiści opanowały świat nieletnich; *Sinister* wreszcie przedstawia w duchu *Lśnienia* raz jeszcze kryzys rodziny jako kryzys roli męskiej – z tą jednak istotną różnicą, że mroczne siły demoniczne nie działają w tym filmie na korzyść zagubionych i nieodpowiedzialnych rodziców, lecz wspomagają zemstę dziecka.

We wszystkich tych obrazach istotny jest fakt, że dzieci są nie tylko wrażliwe na otaczające je zło, ale że to one w końcu dyktują starszym, zwłaszcza rodzicom, swoje własne warunki gry. Przypomina się tutaj niemal mimowolnie obraz Nietzschego z dzieła *Tako rzecze Zaratustra*, w którym rozwój świadomości ludzkiej prowadzi przez trzy etapy, symbolizowane po kolei jako wielbłąd, lew i dziecko (NIETZSCHE 1995: 21-22). Stan wielbłąda to stan niewolniczy, pasywny, bezrefleksyjny, bezkrytyczny, konformistyczny. To niewolnictwo pokonuje kondycja duchowa, której metaforycznym obrazem jest lew – potężne zwierzę, którego siła pcha świadomość ku

wolności. Jest to jednak stan o tyle niewolniczy, o ile definiuje się on poprzez swoją zagorzałą walkę o wolność, czyli z kondycją wielbłąda. Dopiero dziecko symbolizuje wolność, która realizuje się nie tylko poprzez negację zniewolenia, ale poprzez wolność pozytywną, twórczą, suwerenną. W horrorze to właśnie dzieci symbolizują tę amoralną wolność, która ich wychowawcom – na czele z bezradnymi bądź egoistycznymi rodzicami – jest zupełnie obca. Zło ukazane w tych filmach ulega przez to przynajmniej częściowej relatywizacji – nie wiemy bowiem, czy wkracza ono w świat w celu zniszczenia dobra, czy też stanowi ono raczej siłę odwetową, która pozwala na transgresję tych skostniałych struktur wychowawczych, które są autentycznym źródłem współczesnego kryzysu wychowania i tym samym kryzysu kultury.

## English Summary

The subject of the chapter *An Innocent Face of Evil. On the Transgressive Portrayal of Children in Selected Horror Movies* is the role of children in horror movies. Markus Lipowicz hypothesizes here that horrors featuring children in leading or key roles express the culturally conditioned crisis of upbringing and family relationships in contemporary Western societies. The specific role of children in horror relies, as he argues, on their considerably greater than adults' sensitivity to transgressive motifs, which in turn gives them a significant advantage over their parents and educators in horror narratives. Since the horror-fantasy genre is characterized by the fact that the sinister powers of evil and chaos dominate over the rational order of human existence, the sensitivity of the young to the irrational dimension of reality gives rise to the reversal of pedagogical situation in horror films. It is the children who dominate their helpless and confused parents and it is their experiences and existential problems that provide the leading motifs of the film narration. In the first part of this chapter, Lipowicz focuses on the connections between the culture of horror, transgression, childhood and anthropological-pedagogical problems of upbringing on a theoretical level. On this basis, in the second part, he proceeds with an analysis of five movies: *The Exorcist* (dir. William Friedkin, 1973), *The Omen* (dir. Richard Donner, 1976), *The Shining* (dir. Stanley Kubrick, 1980), *Children of the Corn* (dir. Fritz Kiersch, 1984) and *Sinister* (dir. Scott Derrickson, 2012).

## Źródła cytowań

- ABLEWICZ, KRYSZYNA (2003), *Teoretyczne i metodologiczne podstawy pedagogiki antropologicznej. Studium sytuacji wychowawczej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ARYSTOTELES (2009), *Retoryka. Retoryka dla Aleksandra. Poetyka*, przekł. H. Podbielski, Warszawa: PWN.
- BATAILLE, GEORGES (1999), *Erotyzm*, przekł. M. Ochab, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- BATAILLE, GEORGES (1984), *Doświadczenie wewnętrzne [Fragmenty]*, przekł. M. Ochab, w: *Osoby*, Maria Janion, Stanisław Rosiek (red.), Gdańsk: Wydawnictwo Morskie Gdańsk.
- BIBLIA TYSIĄCLECIA (2005), *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych*, Poznań: Pallottinum.
- BOHLMANN, MARKUS, SEAN P. J. MORELAND (2015), 'Holy Terrors and Other Musings on Monstrous Children', w: Markus P J Bohlmann; Sean Moreland (red.), *Monstrous Children and Childish Monsters: Essays on Cinema's Holy Terrors*, Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.
- CARROLL, NOËL (2004), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. M. Przylipiak, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- DUNCUM, PAUL (2009), 'Toward a Playful Pedagogy: Popular Culture and the Pleasures of Transgression', *Studies in Art Education. A Journal of Issues and Research*: 50(3), ss. 232-244.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2008), *O przyjemności płynącej z grozy... czyli dlaczego młodzież czyta i ogląda horrory*, w: Wojciech Muszyński, Marek Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens? Nowe formy aktywności i spędzania czasu wolnego*, Toruń: Adam Marszałek.
- KLETOWSKI, PIOTR, *Filmowa odyseja Stanley'a Kubricka*, Kraków: Korporacja Ha!art.
- KOŁODYŃSKI, ANDRZEJ (1970), *Film grozy*, Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe.



- MARCUSE, HERNERT (1990), 'Esej o wyzwoleniu', przekł. M. Palczewski, S. Kono-  
packi, w: *Marksizm XX wieku: Antologia tekstów*, Cz. III, Janusz Dobieszewski,  
Marek J. Siemek (red.), Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszaw-  
skiego.
- MIKOS, LOTHAR (2008), *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK Verl.-Ges.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH (1995), *Tako rzecze Zaratustra*, przekł. W. Berent, Poznań:  
Zysk i S-ka.
- OLIVER, MARY B. I IN. (2015), *Video Games as Meaningful Entertainment Experi-  
ences, Psychology of Popular Media Culture*: 6.
- OLKUSZ, KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej  
fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- URBAŃCZYK, LIDIA (2014), 'Horror dla dzieci – korzyści i zagrożenia', *Prace Litera-  
turoznawcze*: 2, ss. 195-206.
- WHITNEY, ALLISON (2014), 'Thinking/Feeling: Emotion, Spectatorship, and the  
Pedagogy of Horror', *The CEA Forum*: 1 (43), ss. 37-60.
- WULF, CHRISTIAN, JÖRG ZIRFAS (2014), 'Homo educandus. Eine Einleitung in die  
Pädagogische Anthropologie', w: Christian Wulf, Jörg Zirfas (red.), *Handbuch  
Pädagogische Anthropologie*, Wiesbaden: Springer.
- ZACHARIASZ, ANDRZEJ L. (2003), 'Czy humanizm jest antropotelizmem', w: Tade-  
usz Szkołuta (red.), *Humanizm. Tradycje i przyszłość*, „Studia Etyczne i Este-  
tyczne”, t. 6, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- ZACHARIASZ, ANDRZEJ L. (2011), 'Człowiek jako byt poszukujący sensu swego bycia  
w istnieniu', w: Andrzej L. Zachariasz (red.), *Człowiek i jego pojęcie*, Rzeszów:  
Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.



# Święci i demony w prozie Anny Kańtoch

LIDIA PROKOPOWICZ\*

## Wstęp

W uniwersum przedstawionym przez Annę Kańtoch na kartach zbiorów opowiadań o losach Domenica Jordana – *Diabeł na wieży* oraz *Zabawki Diabła*, historyczny sztafż wykorzystany został do zaprezentowania fantastycznych wydarzeń, gdzie zdrowy rozsądek bohaterów konkuruje z ich myśleniem o charakterze magicznym. Akcję autorka umieściła w rzeczywistości wzorowanej na osiemnastowiecznej Francji, która w owej alternatywnej historii zdominowana została przez kulturę południową, oksytańską (Kańtoch nazywa ją okcytańską). Na wybór miejsca, w którym osadzona jest akcja utworów, wpływ miała, jak przyznaje w wywiadzie pisarka, fascynacja kulturą trubadurów tworzących w nieistniejącym obecnie języku zwanym *langue d’oc* (PIORUŃSKA 2012). Co prawda konstrukcja świata przedstawionego w opowiadaniach z tomów *Diabeł na wieży* oraz *Zabawki Diabła*, mogłaby sugerować, iż mamy do czynienia z odmianą tak zwanej fantasy historycznej (*historical fantasy*), o którym szczegółowo pisze Małgorzata Tkacz w pracy *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*:

Fantasy historyczna – obejmująca powieści i opowiadania, których akcja toczy się w realiach konkretnej epoki historycznej w dziejach Europy, a prawdziwość występujących w niej postaci po-

\* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: lidia\_prokopowicz@o2.pl

świadczają dokumenty oraz uwzględnione są wydarzenia i topografia terenu zgodnie z historycznymi przekazami; odtworzona jest (choćby tylko w założeniach) kultura i społeczeństwo okresu historycznego, do którego odwołuje się autor, a jako dodatkowy element funkcjonuje magia (TKACZ 2012: 132).

Jednakże na próżno doszukiwać się w prozie Kańtoch zarówno postaci historycznych, jak i konkretnych wydarzeń i miejsc. Brak również głębszej refleksji na temat martwej obecnie kultury wędrujących poetów-śpiewaków, czy tradycji zamieszkujących tamten region do XIII wieku Katarów, głoszących herezję o charakterze manichejskim. Jedynie wyczulone oko dostrzec może w cyklu o Domenicu Jordanie pewne elementy dualistycznego myślenia o świecie oraz tak zwane „okruchy gnozy”, nie stanowiące spójnej całości (CZERWIŃSKI 2013: 50-51). Co prawda Anna Kańtoch posiadała wiedzę z zakresu szeroko pojętej orientalistyki i religioznawstwa, jednak, jak sama przyznaje, w swych opowiadaniach skupia się przede wszystkim na kryminalnej fabule (PIORUŃSKA 2012). Zawartym w tekstach autorki zabiegom formalnym z pogranicza powieści kryminalnej, fantastyki oraz powieści gotyckiej przygląda się w artykule *Hybrydy gatunkowe, czyli kryminalno-gotyckie zagadki Anny Kańtoch* Ksenia Olkusz, która zwraca również uwagę na szczególny sposób funkcjonowania w opowiadaniach motywu walki dobra ze złem (OLKUSZ 2008: 69-91). Temat ów obecny będzie również w niniejszym rozdziale, stanowi bowiem istotny element świata przedstawionego w opowiadaniach z omawianych tomów. Warto zauważyć, iż Kańtoch, której niemal wszystkie powieści odznaczają się synkretyzmem gatunkowym, czerpie inspirację zarówno z popkultury, jak i powszechnych wyobrażeń na tematy związane z ludzką egzystencją. Autorka pozostaje w silnym związku z polskim fandomem, jest również członkinią Śląskiego Klubu Fantastyki. Tym samym biorąc pod rozwagę prozę Kańtoch, należy zwrócić szczególną uwagę na wpływ specjalistycznego wykształcenia pisarki (ukończyła orientalistykę, specjalność arabistyka na Uniwersytecie Jagiellońskim), na jej silne zakorzenienie w środowisku fanów gatunku, dobrą znajomość krajowej i zagranicznej fantastyki, a także na fakt, że autorka pisze dla *masowego* czytelnika, odwołując się do jego codziennych kulturowych doświadczeń, niekiedy celowo sięgając po tematy silnie przetworzone przez popkulturę, nie dbając o ich historyczne źródła.

## Trójpodział uniwersum

Specyficzny system magiczny zaprezentowany przez Annę Kańtoch na kartach opowiadań o Domenicu Jordanie – *Diabeł na wieży* i *Zabawki diabła*, powstał pod wpływem toczącej się pomiędzy czytelnikami a autorami powieści fantastycznych dyskusji dotyczącej wewnętrznej spójności światów przedstawionych. Ważnym punktem owego sporu było opublikowanie na łamach „Nowej Fantastyki” tekstów Jacka Dukaja. Pisarz w rozprawie *Filozofia fantastyki*, w dwóch częściach w numerze ósmym i dziewiątym z 1997 roku, wyłożył swój sposób postrzegania spójności uniwersów, niejako tłumacząc czytelnikom i autorom, co należy uczynić, by kreowany na łamach powieści świat pozostał wewnętrznie koherentny. Z szeregu zamieszczonych przez autora komentarzy i wytycznych warto zwrócić szczególną uwagę na stwierdzenie dotyczące wzajemnych relacji magii i religii:

Magia – obojętnie, nadzmysłowa czy rytualna – wywraca podstawy i wyrywa historyczne korzenie wiary. [...] Religioznawstwo fantasy znajduje się doprawdy w trudnym położeniu. Gdzie konkretnie leży granica dzieląca mistrzostwo w magii od interwencji boskiej? (DUKAJ 1997: 66)

W słowa Dukaja w pewnej mierze powątpiewa Anna Kańtoch, kreując świat, w którym magia i religia wzajemnie się nie wykluczają, co więcej, jedna stanowi wytłumaczenie dla drugiej i odwrotnie. Religia przedstawiona w cyklu o Domenicu Jordanie nazywana jest chrześcijaństwem, a związane z nią obrzędy i sakramenty (między innymi opisany w opowiadaniu *Ciernie* sakrament pokuty) dobrze znane są polskiemu czytelnikowi. Owa wiara nie kłóci się z magią za sprawą wprowadzonego przez autorkę trójpodziału uniwersum.

Jego pierwsza część to świat ludzi, owa wspomniana już *quasi*-Francja i wszystkie państwa pozostające w domyśle czytelnika, ale należące do *sfer fizycznej*. W odróżnieniu do niej kreowane są dwie przestrzenie metafizyczne: Niebo i Za-świat. Niebo, o którym mówi się na wzór chrześcijańskiego raju, jest domem Boga, Za-świat natomiast pozostaje domeną pogańskich bogów, demonów, ale także świętych.

Wzajemne relacje owych przestrzeni kształtują się w następujący sposób: (1) świat ludzi jest połączony z Za-światem, a kontakt i podróż pomiędzy nimi są możliwe; (2) przedstawiciele świata ludzi mogą kontaktować się z Niebem za pomocą modlitwy, jednak kontakt ten jest mocno ograniczony; (3) Za-świat i Niebo są od siebie odseparowane, kontakt jest niemożliwy, tak samo jak wędrówka między tymi dziedzinami.

Bohaterowie opowiadań Kańtoch wierzą (bądź nie) w istnienie Boga i Nieba, nie istnieje jednak możliwość udowodnienia obecności Absolutu w sposób naukowy. Z drugiej strony człowiek ma możliwość zbadania Za-światów – istnienie owej sfery nie jest kwestią wiary, lecz wiedzy. By uzyskać zamierzony efekt, jakim była całkowita koherencja uniwersum, Kańtoch zastosowała jeszcze jeden zabieg, wyraźnie dzieląc przedstawicieli opisywanego społeczeństwa na osoby proste, nieposiadające zaawansowanej wiedzy o świecie, oraz postaci oświecone, wtajemniczone w sprawy związane z Niebem i Za-światami. Dzięki wskazanym podziałom autorka *Diabła na wieży* i *Zabawek diabła* mogła pogodzić w wykreowanym przez siebie uniwersum zarówno religię, jak i magię. Wiara w tym przypadku jest bowiem domeną ludzi prostych, dokonujących nieskomplikowanych podziałów na dobro i zło, wierzących w Boga i jego świętych taumaturgów, wiedza magiczna zgłębianą jest zaś przez nieliczne jednostki, które świadome są tego, że święci znajdujący się w Za-światach dysponują mocą niemającą swego źródła w Niebie. Dla przedstawicieli ludu cuda czynione przez świętych są przejawem prawdziwie boskiej interwencji; dla osób wykształconych, do których należy główny bohater, są to działania szalonych istot niemogących obcować z Bogiem. W opowiadaniu *Mandracour*, zawartym w drugim tomie cyklu, główny bohater, Domenic Jordan, wypowiada słowa, które po raz pierwszy w pełni precyzują wizję autorki:

Strażnik umarł, a tylko żywi potrafią rozmawiać z Bogiem [...]. Umarli tracą kontakt z Bogiem, a śmierć to największa próba dla ludzkiej duszy. Jeśli nie odrodzi się wkrótce w nowym ciele, pozostaje samotna w świecie duchów i demonów. Bez Boga, który mógłby jej pomóc. Nie wierz więc świętym. Czasami to szalone istoty, które dawno już zapomniały o boskich przykazaniach (KAŃTOCH 2006: 79)

Teoria świętych i demonów ma niewątpliwie ścisły związek z systemem magicznym zaproponowanym przez Kańtoch. Święci odgrywają znaczną rolę w fabułach opowiadań, niejednokrotnie ich działanie implikuje powstanie zagadki bądź problemu. Występują aż w ośmiu z dwunastu opowiadań, wymienionych zostaje dziewięć konkretnych imion świętych. Demony zaś jako postaci czynne pojawiają się jedynie w czterech tekstach, lecz odgrywają w nich znaczące role.

### Święci pragną ofiary

W uniwersum prezentowanym w cyklach o przygodach Domenica Jordana religijność – wiara w Boga, aniołów i świętych – jak już wspomniałam, jest domeną prostego

ludu, nad którym instytucjonalną władzę sprawuje król, jego dwór, a także przedstawiciele Kościoła. To właśnie duchowni zabraniają szerzyć herezję o istocie świętych i nakłaniają osoby świeckie do oddawania im czci. Kult świętych jest niezwykle popularny wśród ludzi wszystkich stanów, bowiem gwarantuje on bardzo trwałe i namacalne rezultaty. Oczywiście Kańtoch, kreując tę wizję, opierała się na powszechnym przeświadczeniu o silnej wierze w moce taumatyczne, rodem z wieków średnich, jednak jej wersja owego mitu świętych niekiedy diametralnie różni się od chrześcijańskiego pierwowzoru. Po pierwsze, moc okcytańskich świętych przejawia się na liczne sposoby. Za przykład niech posłuży święta Alamanda z opowiadania *Czarna Saissa*, patronka Charnavain, „opiekunka sędziów, katów i jasnowidzów, a nawet straży miejskiej, wszystkich, którzy walczą ze złem” (KAŃTOCH 2009: 62). W obliczu nieposłuszeństwa mieszkańców miasta święta zsyła na nich śmiertelną zarazę, której skutki odczuwają jednak przede wszystkim osoby. Istocie tej nie zależy na sprawiedliwej karze za zło, a jedynie na ślepej zemście w imię chaotycznych zasad. Święta dawała się przez wiele lat oszukiwać arystokracji z Charnavain, która najpierw organizowała ku jej czci makabryczne przedstawienie, uśmiercając w okrutny sposób dzieci, by następnie złożyć ofiarę z wcześniej wybranej osoby. Alamanda, niczym pogańska bogini, nasycona krwią, zasypiała na kolejne lata, reagując obojętnością na niegodziwości mieszkańców miasta. Dowodem na to, że działania świętych, w tym także Alamandy, pozbawione są oparcia w boskich przykazaniach bądź w jakimkolwiek kodeksie, jest fakt, iż głównemu bohaterowi udaje się „przemówić świętej do rozsądku” i nakłonić ją do zmiany wyroku.

Mieszkańcy Okcytanii obawiają się zmienności świętych, ich niestałości i pochopnych decyzji. Kańtoch prowadzi konsekwentną grę z czytelnikiem nie udzielając od razu informacji o naturze świętych, a jedynie dając odbiorcy niejasne wskazówki. O świętym, którego cechy i umiejętności są całkowicie przeciwko boskiej naturze, autorka pisze dopiero w drugim tomie swych opowiadań poświęconych Domenicowi Jordanowi – *Zabawki diabła*. Strażnik Nocy, bo takie imię nosi ów święty, jest patronem/rezydentem posiadłości Mandracour od wieków należącej do rodziny Jordanów. Jego moc, która pierwotnie miała służyć strażnikom i osobom pilnującym porządku, staje się narzędziem w rękach złodziei i morderców. Po raz kolejny w prozie Kańtoch czytelnik ma do czynienia z aksjologicznym zawirowaniem – to, co miało być dobre i służyć ludziom, staje się złe i zostaje użyte przeciwko ich zdrowiu i życiu. By uzyskać od Strażnika Nocy umiejętności takie, jak: zręczność, widzenie w ciemności, doskonały słuch,

należy złożyć mu w ofierze jakąś część ciała. Osoba, która raz weszła w układ ze świętym z Mandracour, nieustannie do niego powraca i ponownie okalecza się w zamian za nadludzkie zdolności. Postaci te zachowują się jak uzależnieni, odczuwając nieustanne pragnienie doświadczenia siły, jakie daje taumaturg, co doprowadza ich do szaleństwa. Jego ofiarą staje się także Linus Jordan (brat głównego bohatera i pan na Mandracour), który za sprawą mocy świętego pogrążył się w wiecznym mroku spowijającym jego ciało, ukrywając jego demoniczną sylwetkę. Mężczyzna, marząc o potędze, zatracił swe człowieczeństwo.

Pojawiający się w tomach *Diabeł na wieży* i *Zabawki diabła* motyw niestrudzonego dążenia do doskonałości, odbywającego się kosztem wszelkich moralnych wartości, stale zresztą powraca w prozie Kańtoch. W trylogii *Przedksiężycowi* autorka poświęca owemu problemowi znaczną część filozoficznych rozważań, temat ten przywołany zostaje również w powieści adresowanej do młodzieży pt. *Tajemnica diabelskiego kręgu*. Każdorazowo w prozie Kańtoch otrzymanie specjalnych zdolności, talentu bądź umiejętności łączy się ze złamaniem tabu, zaprzeczeniem moralności bądź ofiarą z własnego ciała. Autorka często kreuje postaci opętane myślą o potędze, czerpiące przyjemność (lub artystyczne spełnienie) z zadawania cierpienia innym.

Istotą doskonale wpisującą się w przedstawiony schemat postępowania byłby święty z opowiadania *Karnawał we krwi*. Gaudric, jako jedyny z opisanych przez Kańtoch taumaturgów, w zamian za cud niczego nie żąda. Za jego sprawą pozostawiona w kościele broń nabiera magicznych właściwości. Domyślamy się, że święty czerpie satysfakcję z faktu, iż za jego sprawą cierpią ludzie. Jego moc z kolei objawia się znacznie brutalniej w stosunku do osób zostających na noc w jego świątyni. Jego ofiarą staje się Seremonda, przemocą zamknięta na całą noc w miejscu kultu. Na drodze inkubacji we krwi dziewczyny na nowo zostaje powołana do istnienia straszliwa choroba, która ma zniszczyć wszystkich jej potomków. Tym samym święty przyczynił się nie tylko do śmierci wielu członków rodziny Dairesów, ale również powołał na świat wampiry, które zagroziły bezpieczeństwu całego miasta:

[Domenic — L.P.] uważał, że słabowitość Dairesów, ich źle zbudowane serca i inne wady to efekt zbyt bliskiego pokrewieństwa, ale mogło być i tak, że były one wynikiem jakiejś, niezbadanej jeszcze choroby [...] która istniała niegdyś wśród Neahelitów, lecz z czasem zniknęła pokonana i dopiero święty Gaudric na życzenie Inkhoudiego przywołał ją z powrotem i obudził we krwi Seremondy. [...] Możliwe więc, że to po prostu dwie postaci jednej choroby, że jeśli krew miesza się ze sobą wystarczająco długo [...] to w którymś pokoleniu rodzi się odmienna istota. Nie słaba, lecz



silna i długowieczna. Nieludzki wampir łakący krwi, a także mający zdolność zarażania kolejnych osób (KAŃTOCH 2006: 339).

Tym samym Kańtoch proponuje niejako zupełnie nową genealogię wampiryzmu, sugerując przede wszystkim złożoność pewnych zdarzeń, które doprowadziły do powstania owej nadludzkiej istoty. Święty Gaudric odgrywa tu rolę katalizatora – istoty spełniającej życzenie, ale także biernego obserwatora późniejszych wydarzeń. To ludzkie czyny: nienawiść ojca Seremondy do rodu Dairesów czy kazirodcze akty, jakich dopuszczali się potomkowie dziewczyny, sprawiają, że klątwa wampiryzmu ma szansę się dokonać.

Stopniowo również sposób prowadzenia narracji w poszczególnych opowiadaniach zmierza w stronę udowodnienia czytelnikowi, że mimo ingerencji bytów z Za-światów, to właśnie w ludziach drzemie prawdziwe pragnienie czynienia zła i to właśnie człowiek (jako istota mogąca rozmawiać z Bogiem) ma w sobie o wiele większy potencjał niż istoty, których domem jest Za-świat.

Taumaturgowie, o których pisze Kańtoch, niewiele mają wspólnego z *sacrum*, ich obecność w miejscu potencjalnie świętym nie chroni go przed demonicznymi mocami. Autorka w opowiadaniu *Serena i cień* zdaje się wyśmiewać powszechne, wywodzące się z folkloru, przekonanie, jakoby diabeł (lub demon) nie mógł wejść w obręb poświęconego miejsca, w którym odbywają się nabożeństwa:

Czy to możliwe, że jedna z jego owieczek w rzeczywistości jest wilkiem? Z pozoru było to nieprawdopodobne, ale przecież święta Marciana zajmowała się nawracaniem jawnogrzesznic, a nie zwalczaniem demonów. Demon bez przeszkód mógł wejść do kościoła. Święta nawet nie zwróciłaby na niego uwagi (KAŃTOCH 2009: 231).

Kańtoch tym samym ukazuje, że moc świętych jest pozorna, nie chroni przed prawdziwym złem z Za-światów. Autorka nie rozwija jednak konsekwentnie swojej teorii, bowiem w późniejszym tekście, *Długie noce*, który również traktuje o przygodach Domenica Jordana, kreuje obraz demonów w ten sposób, że te, by móc dostać się do wioski, muszą najpierw nakłonić księdza z pobliskiego kościoła do popełnienia samobójstwa i zbezczeszczenia świętej ziemi. Być może nie jest to błąd w sztuce czy niedopatrzenie ze strony autorki, lecz konsekwentna, choć nie do końca sprecyzowana myśl. W owym przypadku kaznodzieja mógł funkcjonować jako wyjątkowy człowiek potrafiący rozmawiać z Bogiem. Moc demonów byłaby jednak czymś, co ma dominującą władzę nad duszą człowieka, bowiem wielebny finalnie dokonuje aktu samobójstwa i zbrukania świątyni.

## Demony pożądają ciała

Opowiadanie *Długie noce* najbardziej ze wszystkich tekstów zawartych w tomach *Diabeł na wieży* i *Zabawki diabła* wpisuje się w konwencję literatury grozy. Owa zmiana przejawia się nie tylko na poziomie fabuły, bowiem autorka sięga również po odmienne od zastosowanych w poprzednich opowiadaniach język i metaforykę, tworząc atmosferę osaczenia i strachu. Narracja utworu nastawiona jest na wzbudzenie w czytelniku stanu niepokoju, co czynione jest za pomocą bezpośredniego przytoczenia niecodziennych myśli głównego bohatera, który dotychczas wykazywał się brakiem uczuć i niezwykłą odwagą:

Wyjedź stąd, podszeptował mu wewnętrzny głos. Wyjedź, póki śnieg nie zasypie wszystkich dróg (KAŃTOCH 2009: 252).

Jordan zastanawiał się, czy w razie potrzeby potrafiłby się stąd wydostać. Takie myśli przychodziły mu do głowy coraz częściej, zwłaszcza wieczorem, kiedy miasto ogarniał mrok, a w oknach zapalały się świece (KAŃTOCH 2009: 256).

Wyjątkowe w porównaniu z innymi utworami jest także miejsce akcji: miasteczko Almayrac położone jest w dolinie, która w czasie zimy na wiele tygodni odcinana jest przez śniegi od reszty świata. W owej przestrzeni główny bohater musi zmierzyć się z nadchodzącym niebezpieczeństwem ze strony demonów *sivadi*. Owe istoty nie pragną niczego innego, jak posiąść zdrowe ciało człowieka i przebywać w nim jak najdłużej. Sposób, w jaki to czynią, stopniowo zbliżając się do człowieka, najpierw biorąc w posiadanie zwierzęta domowe, wywodzi się zapewne ze słowiańskiego folkloru, jednakże wielokrotnie przetworzonego przez popkulturę. Zaproponowana przez Kańtoch wizja powolnego osaczenia człowieka przez demony zgodna jest z powszechnym myśleniem o charakterze magicznym – pierwszą barierą dla demonów jest kościół i święta ziemia, kolejną stanowią drzwi domu, aż wreszcie ostatnią ludzki umysł. *Sivadi* przekonują duchownego do popełnienia samobójstwa na terenie świątyni, tym samym pokonując pierwszą barierę, przejście drugiej umożliwiają im zwierzęta zamieszkujące dom – szcury, koty i psy. Z ostatnią przeszkodą istoty radzą sobie, wchodząc do ludzkich snów. W pierwszej kolejności opętane zostają dzieci i osoby chore, gdyż zgodnie z wywiedzionym z epoki romantyzmu poglądem widzą one więcej i są bardziej podatne na działania tego, co nadnaturalne. Demony *sivadi* pragną zamieszkać w ludzkich ciałach i pozostać niezauważonymi, zdradza je jednak sztywność ruchów, odpor-

ność na zimno oraz nieznaną zwyczajów ofiary. Główny bohater nie stara się z nimi walczyć, ucieka z miasteczka, nasyłając na jego zmienionych mieszkańców żołnierzy biskupa Alestry. Mimo że temat tych istot nie został wykorzystany w pełni w opowiadaniach o Domenicu Jordanie, pośrednio powraca w późniejszych utworach autorki. W *Czarnem* Kańtoch kreuje postaci o ludzko podobnych cechach – istoty (obcy) wchodzące w ludzkie ciała i starające się zachować w sposób normalny, rozpoznawane po drobnych cechach (nieodczuwanie wysokich temperatur) i niezgodnościach. W powieści *Tajemnica diabelskiego kręgu* pojawiają się postaci wychodzące z drzew w czasie deszczu. *Sivadi* także należą do grupy demonów związanych z naturą, ich domeną jest zima, śnieg i zamieć: „Były tu zawsze, szepcząc w śniegu i wicherze w długie zimowe noce” (KAŃTOCH 2009: 289). Zjawiska meteorologiczne warunkują pojawienie się tych istot, które jako medium komunikacyjne traktują właśnie opady deszczu bądź śniegu.

Pozostałe demony pojawiające się w kartach zbiorach *Diabeł na wieży* i *Zabawki diabła* mają charakter zgoła odmienny od demonów *sivadi*. Narrator wprost sugeruje to słowami: „Kim byli? Z pewnością nie ludźmi. Wielu nazwałoby ich po prostu demonami, dla Jordana jednak takie określenie było za mało precyzyjne. Więc niech będą *sivadi*” (KAŃTOCH, 2009: 289).

Demony, o których mowa w pozostałych opowiadaniach, takich jak: *Serena i cień*, *Cień w słońcu* i *Ciernie*, mają znacznie mniej ludowy charakter. Ich istnienie nie warunkuje natura, lecz kultura: rytuał przyzywania wymagający wiedzy. Przestrzeń ich działania należy do człowieka (miasto czy szpital psychiatryczny) i zostają wezwane przez ludzi posiadających czarnoksięskie umiejętności, czy to w ramach zabawy, czy badań nad istotą Za-światów. Jednak to właśnie w ich opisie Kańtoch udaje się w pełni wyrazić swoją teorię na temat tych istot. Autorka bowiem pokazuje, że Za-światy są miejscem, gdzie niemal każdy traci swe człowieczeństwo, zamieniając się w dzikie zwierze powodowane jedynie instynktami i pogonią za cielesną przyjemnością.

Demony i święci w prozie Kańtoch pragną ludzkiego ciała, gdyż sami go nie posiadają, pożądają także ludzkiej krwi, będącej substytutem prawdziwego życia. Nieustanna chęć zawładnięcia cielesną powłoką jest w tym wypadku wyrazem tęsknoty za głosem Boga. Dusze istot, które nie powróciły do świata ludzi i nie narodziły się ponownie, na zawsze uwięzione zostały w Za-światach i straciły możliwość obcowania z Absolutem. Ich jedynym celem staje się ponowne wtargnięcie do świata żywych, choć wykluczone jest uzyskanie przez nie możliwości powtórnego obcowania z Bogiem.

## Święci za życia

W świecie wykreowanym przez Kańtoch funkcję pośredników między Niebem a światem ludzi pełnią osoby obdarzone łaską rozmowy z Bogiem i obcowania z aniołami. Są to postaci błogosławione za życia, posiadające wszystkie te cechy, które w potocznym myśleniu zwykło się przypisywać chrześcijańskim świętym. Jedną z nich jest kuzynka głównego bohatera, Alais, obdarzona łaską uzdrawiania chorych i rannych. Przez prostych ludzi, którym pomaga, dziewczyna traktowana jest z wielkim szacunkiem, niczym prawdziwa bogini, jednak w domu staje się ofiarą przemocy psychicznej i fizycznej. Obcowanie z Bogiem i jego aniołami nie czyni dziewczyny szczęśliwą, ani spełnioną. Za sprawą swej świętości staje się oddzielona od przestrzeni normalnych ludzi, nieskłonna do odczuwania podstawowych emocji, egzystuje niczym boska marionetka odgrywająca nieznany sobie scenariusz.

Kańtoch stara się jednoznacznie nakreślić tragiczny wymiar postaci Alais – dziewczyna jako jedna z niewielu dostąpiła zaszczytu obcowania z Bogiem, jednocześnie stając się niezdolną do bycia prawdziwym człowiekiem. Domenic Jordan wspomina dziewczynę słowami: „[Alais — L.P.] nie zna litości. Nikt, kto nigdy nie popełnił żadnego grzechu, nie może jej naprawdę znać” (KAŃTOCH 2006: 44), „Alais, [...] nie miała poczucia humoru. A także wielu innych ludzkich cech” (KAŃTOCH 2006: 73). Ponadto w osobie Alais nieprzerwanie realizuje się motyw świętej męczennicy, nigdy niemogącej sprzeciwić się swoim katom – wujowi, a następnie mężowi, którzy konsekwentnie stosują wobec niej niekończące się pasmo przemocy. Dziewczyna nie sprzeciwia się nawet czynom głównego bohatera, utrzymując w sekrecie informacje o popełnionym przez niego ojcobójstwie. Alais jako jedna z niewielu kobiet w prozie Kańtoch jest postacią całkowicie pasywną, godzącą się ze swoim losem i nie walczącą z nim. Autorka kreśli jej egzystencję, pełną cierpienia i przemocy, jako drogę od Boga wprost w ręce Diabła, pokazując, że życie dziewczyny, która rozmawiała z aniołami, a potem tę łaskę straciła, jest z góry przesądzone.

Jej przeciwieństwem jest oczywiście główny bohater, Domenic Jordan, którego nawiedzają wizje możliwości uczynienia ze swojej kuzynki prawdziwej, normalnej kobiety:

Doprawdy pomyślał, wiele bym dał, żeby ją zrozumieć, wdrzeć się pod jej rozgrzaną łzami skórę i rozebrać na części, tak jak zegarmistrz rozbiera szczególnie interesujący mechanizm. Ciekawe, czy pieśzcotami potrafiłbym zmusić ją do krzyku i dreszczu rozkoszy, do tego, by wreszcie okazała się

prawdziwym człowiekiem, a nie kalekim dzieckiem z wypalonym w oczach śladem po obecności Boga (KAŃTOCH 2006: 449).

Domenic Jordan nie żałuje swoich grzechów, wielokrotnie podkreślane jest jego sceptyczne podejście zarówno do spraw wiary, jak i magii. Początkowo jego postać kreowana jest na jednoznacznego zwycięzcę w sporze o obiektywną prawdę, stopniowo jednak jego krytyczne i chłodne podejście obrócone zostaje przeciwko niemu. Tym samym w ostatecznym rozrachunku Domenic Jordan staje się ofiarą swojego zdroworozsądkowego podejścia i najprawdopodobniej traci szansę na uratowanie Alais.

### (Bogini) Montserrat

Postacią niewątpliwie pochodzącą z *Za-światów*, lecz jednocześnie, wydawałoby się, najmniej ze wszystkich bohaterów uwikłaną w rozgrywki Nieba i Ziemi, jest tajemnicza Montserrat, po raz pierwszy pojawiająca się w opowiadaniu *Strażnik Nocy*. W pogoni za zbiegłym mordercą Domenic Jordan wraca do rodzinnego miasteczka, nad którym wznosi się posiadłość Jordanów. Montserrat w tym czasie rezyduje w ciele miejscowej szlachcianki Veroniki d'Amat. Nie wiadomo, jaki jest charakter owej istoty noszącej niechrześcijańskie imię (KAŃTOCH 2006: 68) – być może jest jednym z wielu bytów pochodzącym z *Za-światów* (przebywającym w nich od bardzo dawna), ale równocześnie mogącym wędrować do świata ludzi. Opętana dziewczyna pisze o niej tak oto w pamiętniku:

Śniłam dziś o ogrodzie, gdzie dusze zmarłych kwiatów pachną słodką zgnilizną. Rosną tam lilie zwane także Trupimi Palcami, bo ich płatki są smukłe, blade i chłodne, a także storczyki nakrapiane jak trujące grzyby. Pod ziemią pochowane są ciała. Ich klatki piersiowe i powieki poruszają się delikatnie, stwarzają pozory życia. Ale to tylko białe robaki, które kłębią się pod skórą cienką i przezrystą jak natuszczony papier. W miejscach, gdzie leżą ciała, kwiaty rosną najbujniej, a rosa na ich liściach ma smak ludzkiego potu. Sny takie oznaczają, że Montserrat znów jest blisko. [...] Nie pamiętam, kiedy zjawiała się po raz pierwszy. Być może, gdy byłam dzieckiem i przyśniło mi się, że księżyc to olbrzymie zamknięte oko. Bałam się wtedy, że powieka podniesie się i oko spojrzy na mnie z nieba (KAŃTOCH 2006: 92).

Montserrat niewątpliwie panuje nad snami, umysłem i ciałem dziewczyny, przychodzi i odchodzi wedle własnej woli. Jej przyście zwiastuje pojawienie się księżycy oraz ogrodu wyrosłego na gnijących ciałach. Domenicowi objawia się we śnie pod postacią skąpanej we krwi dziewczyny, stojącej w rwącej rzece. Jest potężną czarodziejką,

ma moc uśmiercania świętych i demonów – udaje jej się pokonać Strażnika Nocy i Pózeracza Płomieni. Montserrat jest więc kimś więcej niż zbłąkaną istotą pragnącą zobaczyć Boga. Symbole, jakimi została otoczona jej postać, przywodzą na myśl pogańską boginię, której pierwowzorem byłaby Hekate – bogini czarów, magii, widm, rozdroży, księżycy i magicznych trujących ziół (GRIMAL 1997: 121). Robert Graves w *Mitach greckich* pisze:

Relacja Hezjoda o Hekate świadczy o tym, że była ona pierwszą potrójną boginią, najwyższą władczynią nieba, ziemi i Tartaru. Hellenowie podkreślali jednak jej siły niszczycielskie umniejszające moce twórcze i w końcu zwracano się do niej jedynie podczas tajnych obrzędów czarnej magii (GRAVES 2012: 107).

W kontekście mitu o Potrójnej Bogini nie może umknąć fakt, że istota opętująca Veronicę d'Amat przedstawia się specyficznym imieniem – Montserrat. Jest to najprawdopodobniej bezpośrednio nawiązanie do miejsca kultu położonego w dzisiejszej Hiszpanii – klasztoru na górze noszącej nazwę Montserrat. W przybytku tym znajduje się sławny wizerunek czarnej Matki Boskiej, z którym związany jest silny chrześcijański kult. Czarownica z opowiadań Kańtoch łączy w sobie cechy istoty świętej i demonicznej, wypełniając tylko sobie zrozumiąłą misję niszczenia istot z Za-światów. Jak zauważa Gabriela Dragun w eseju *Odkryć w sobie wiedźmę – czyli droga do pełnej kobiecości. Motyw czarownicy we współczesnej prozie kobiecej*:

Czarownice, obok Najświętszej Marii Panny, są pozostałością po dawnych kultach Bogini Matki. Wiedźma [Starucha – LP] jest uważana za tą gorszą część kobiecości, istotę seksualnie rozpasaną, rozpustną i złą. [...] Z kolei Matka Boska to kobiecość aseksualna, czysta i dziewicza, jest ideałem „żeńskiego eunucha”, kobietą-dzieckiem (DAGUN 2004: 158).

Montserrat, która potrafi zmieść z powierzchni ziemi cały zamek, jest w tym rozumieniu istotą stojącą ponad świętymi i demonami, być może realizującą boski plan oczyszczenia świata ludzi z niechcianej magii. Jej prawdziwa istota pozostaje ukryta zarówno przed głównym bohaterem, jak i czytelnikiem. Montserrat odchodzi w nieznaną, porzucając kalekie ciało Veroniki d'Amat i pozostawiając po sobie jedynie pytania. Jest to celowy zabieg stosowany przez autorkę – ma on na celu ukazanie bezradności detektywa Domenica Jordana względem boskich tajemnic.

## Zakończenie

W mikroplanie cyklów autorka starała się pokazać rzeczywiste niejednoznaczności płynące z kultu świętych, którzy nierzadko bywają dyskredytowani przez sam Kościół. Bowierni mnogość i różnorodność cudów przypisywanych katolickim kanonizowanym niejednemu sceptykowi wydawać się może niewłaściwa, a nawet straszna. Natomiast w makroplanie – na gruncie polskiej literatury fantastycznej autorka wpisała się w nurt tekstów bazujących na wariacjach tematycznych dotyczących religii – cykl inkwizytorski Jacka Piekary czy opowiadania o Kłamcy Jakuba Ćwieka.

Anna Kańtoch zapowiedziała po przeszło dziewięciu latach kontynuację opowiadań o losach Domenica Jordana. W najnowszych tekstach być może uzupełni swoje uniwersum o kolejnych przedstawicieli świętych i demonów. Z dotychczasowych tekstów wyłania się bowiem obraz nie zawsze spójny, pozbawiony wewnętrznej koherentności. Każde z opowiadań ujawnia inne oblicze istot z *Za-światów* – obojętnych, niebezpiecznych i chaotycznych. Uniwersum stworzone przez Kańtoch nie jest jednak oparte na zasadzie prostego odwracania *à rebours* znanej czytelnikowi moralności, gdzie czarne właśnie jest rozumiane jako białe, a źli stają się dobrzy. Wykorzystany układ przypomina raczej rzut kośćmi, które każdorazowo wskażą, kto wygra, a kto przegra, kto będzie dobry, a kto zły.

## English summary

The chapter *Saints and Demons in Anna Kańtoch's Fiction* provides an analysis of selected works from Anna Kańtoch's volumes *Diabeł Na Wieży* and *Zabawki Diabła* by critically reflecting on the figures of saints and demons. Kańtoch exploits her original concept—the trichotomy of the universe, which serves to reconcile the realm of magic and religion. In this configuration, the realm of people, the characters in the stories, belongs to the physical sphere. In contrast to that sphere, two other immaterial spheres are introduced: heaven and otherworld. Heaven, which is based on the model of Christian paradise, remains in the hands of God. Otherworld, remains the domain of not only pagan gods and demons, but also saints. The presence of demonic creatures and thaumaturgy serves as a kind of framing device that connects all the stories in the series. It is also a starting point for further critical analysis on vampirism, lycanthropy and witches. The last section of this chapter aims to signal the lack of internal coherence in the universe created by the author, who has continued to expand her vision in her further works.



## Źródła cytowań

- CZERWIŃSKI, MARCIN (2013), *Smutek labiryntu. Gnoza i literatura. Motywy, wątki, interpretacje*, Kraków: Universitas.
- DRAGUN, GABRIELA (2004), 'Odkryć w sobie wiedźmę – czyli droga do pełnej kobiecości. Motyw czarownicy we współczesnej prozie kobiecej', w: Alicja Kuczyńska; Elżbieta Dzikowska (red.), *Zrozumieć płęć II. Studia interdyscyplinarne*, Wrocław: Wydawnictwa Uniwersytetu Wrocławskiego.
- DUKAJ, JACEK (1997), 'Filozofia fantazy', *Nowa Fantastyka*: 8-9, ss. 66-67.
- GRAVES, ROBERT (2012), *Mity greckie*, przekł. H. Krzeczkowski, Kraków: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- GRIMAL, PIERRE (1997), *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- KAŃTOCH, ANNA (2009), *Diabeł na wieży*, Lublin: Fabryka słów.
- KAŃTOCH, ANNA (2006), *Zabawki diabła*, Lublin: Fabryka słów.
- OLKUSZ, KSENIA (2008), 'Hybrydy gatunkowe, czyli kryminalno-gotyckie zagadki Anny Kańtoch' *Literatura i Kultura Popularna*: 14, ss. 69-91.
- PIORUŃSKA, MAGDALENA (2012), 'Wywiad z Anną Kańtoch', w: *Szuflada.net*, <http://szuflada.net/anna-kantoch-wywiad/> [dostęp: 15.08.2016].



# Groza nam niestraszna – fenomen marki *The Walking Dead*

PAWEŁ WIATER\*

## Wprowadzenie

Klasyczny wizerunek zombie<sup>1</sup> ukształtowany w latach dwudziestych XX wieku znacząco odbiegał od tego dziś powszechnie znanego. Pierwsze wzmianki dotyczące tych istot wywodzą się z kultu *voodoo*. Według ludowych wierzeń osoby zmarłe ożywiane były przez czarownika, aby wykonywać za niego ciężką pracę fizyczną na plantacjach. Tego typu przesady zapewne brały się stąd, że Haiti było pierwszą francuską kolonią, która wywalczyła sobie niepodległość, dlatego też zombie może być postrzegane jako symbol samego zjawiska niewolnictwa (DEL GUERCIO 1986: 31). Pisze o tym między innymi Marina Warner:

W koncepcie zombie skryzalizował się stan bycia, który pozostaje w grze pomiędzy podmiotami sprawującymi różne poziomy władzy – panami i niewolnikami, mężczyznami i kobietami, pracodawcami i pracownikami (WARNER 2006: 367).

\* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: pwiater.uczelnia@gmail.com

<sup>1</sup> Samo słowo „zombie” najprawdopodobniej pochodzi od afrykańskiego *zumbi* – fetysz w języku kikong lub od *nzambi* (co oznacza „Bóg” w języku kimbundu). Źródłem może być również francuskie *ombres* (oznaczające cienie), *jumbie* (rozumiane jako duch) z języka Indii Zachodnich lub *zemis*, czyli termin używany przez mieszkańców Haiti do określenia duszy zmarłej osoby. W Polsce słowo to weszło do użycia jako kalka z języka angielskiego, jednak występuje również w spolszczonej formie jako zombi. Dlatego też w tekście będę używał zarówno formy zombie, jak i zombi.

Proces „zombifikacji”, czyli przemiany, przebiegał w ten sposób, że kapłani *houn-gan*, *mambo* lub *bokor* w kilka dni po pogrzebie nieszczęśnika przywracali go do życia. Jednakże istota taka nie była w pełni żywym człowiekiem, ponieważ jej ciało zamieszkiwane było od tego momentu przez jednego z duchów śmierci – *Guédé*. Powszechnie sądzono również, że jeżeli zombie spróbuje soli lub solonych potraw, to wówczas zda sobie sprawę z tego, że faktycznie nie żyje i wróci na cmentarz, gdzie samo zakopie się we własnym grobie (TWOHY 2008: 7). Podobnie jak w przypadku wierzeń związanych z wampirami uważano, że aby pochowana osoba nie wróciła z zaświatów, należało przebić jej serce kołkiem, odrąbać głowę, ręce i nogi, a następnie pilnować grobu przez kilka dni (ROBOTYCKI 1992: 144). Godny odnotowania jest fakt, że zombie jako stworzenie nie posiada swojego literackiego pierwowzoru. Wampiry były wzorowane na klasycznym wizerunku zapoczątkowanym przez Bramę Stokera, a potwór Frankenstein był bohaterem powieści Mary Shelley.

Pierwsze zombie w kulturze zachodniej zaczęły pojawiać się już na początku XX wieku. Wynikało to przede wszystkim z faktu, że Stany Zjednoczone w latach 1915–1935 okupowały Haiti. Świat dowiedział się o tych „potworach” za sprawą odkrywcy i pisarza Williama Seabrooka, który udał się na tę wyspę na Morzu Karaibskim w 1928 roku. Podczas pobytu usłyszał on wiele lokalnych legend, które opisał w wydanej już rok później powieści *Magiczna wyspa*. Premiera książki sprawiła, że Amerykanie zaczęli lubować się w krótkich horrorach czy opowiadaniach opartych na kanwie historii o żywych trupach. *Notabene* całe lata 20. XX wieku charakteryzowały się swoistą modą na wszelkiego rodzaju horrory. Kulminacyjny punkt tego zjawiska przypadł na 1927 rok, a to głównie dzięki *Drakuli* z kultowym już dzisiaj Belą Lugosim w reżyserii Toda Browninga (KARG, SPAITE, SUTHERLAND 2010). W tych czasach powstawały również pierwsze filmy o tematyce zombie, takie jak *White Zombie* z 1932 roku w reżyserii Victora Halperina. Oprócz strachu związanego z przemianą w jedną z tych istot w produkcjach tych eksponowano także wątki dotyczące między innymi łączenia i mieszania się ras.

Akcja *White Zombie* umieszczona została na Karaibach, a wątek fabularny skupiony był wokół grupy Amerykanów i ich kulturowego zderzenia z miejscowym folklorem. Tytułowym białym zombie jest Madeleine, która będąc narzeczoną głównego bohatera, dostała się pod kontrolę tak zwanego *voodoo Legendare*. Jej sylwetka jako zombie w niczym nie przypominała tego, z czym dzisiaj kojarzone są te monstra. Kobieta nie polowała na ludzi, aby pożerać ich mózgi czy wnętrzności, lecz otruta i przy-

wrócona do życia stanowiła ubezwłasnowolniony obiekt miłości, niespełnienia, a nawet zniewolenia. Film osiągnął kasowy sukces, jednak w tym wypadku należy wziąć pod uwagę fakt, że było to poniekąd związane z czasami kryzysu ekonomicznego, który między innymi w Stanach Zjednoczonych przełożył się na znaczne pogorszenie nastrojów społecznych – Amerykanie w *White Zombie* dopatrywali się głównie przenośni związanej z utratą pracy, która w konsekwencji powodowała, że zwykli obywatele czuli się niczym tytułowe zombie (NEAIL 2012: 2).

Sukces produkcji nie przełożył się jednak na spopularyzowanie tego rodzaju potworów w popkulturze. Filmowcy nie mieli pomysłu, jak umiejscowić nieumarłych w swoich dziełach. Sytuacja wydawała się tym bardziej skomplikowana, że nawiązywanie do figury zombie nie było tak łatwe, jak w przypadku wampirów czy potwora Frankensteina, którzy mieli swoje literackie pierwowzory. Żywe trupy pojawiły się jeszcze na srebrnym ekranie za sprawą takich pozycji, jak: *The Revolt of the Zombie*, będącej nieoficjalnym sequelem *White Zombie*, (KAY 2008: 6), *The Walking Dead* (MANK 2001) czy *The Ghoul* (JACOBS 2011), jednak poziom ich wykonania był dość przeciętny, dlatego też nie udało się im zdobyć uznania szerszej publiczności. Sytuację pogorszył również fakt, że na początku lat czterdziestych XX wieku popularność filmów grozy widocznie spadła. Związane było to między innymi z polityką oszczędności w wytwórniach filmowych, które postawiły na westerny czy proste horrory, gdzie nie trzeba było przeznaczać dużych środków finansowych na przykład na efekty specjalne.

Jednakże w tym okresie powstał inny, dzisiaj już kultowy, film – *I Walked with a Zombie* z 1943 roku w reżyserii Jacquesa Tourneura. Opowiadał on o pielęgniarce Betsy, która miała za zadanie pomóc córce amerykańskiego plantatora, Jessice – podobnie jak w *White Zombie* przemienionej w żywego trupa. Również ta produkcja skupiła się na przedstawieniu zderzenia miejscowych kultur z kolonializmem. Oprócz głównej bohaterki, czyli pielęgniarki istotną rolę odegrała inna postać, niejaki Carrefour – czarnoskóry mężczyzna, który, podobnie jak córka plantatora, został przemieniony w zombie. Jego sylwetka jest o tyle istotna, że oprócz wątków dotyczących niewolnictwa czy koloru skóry została tutaj poruszona kwestia dotychczas obowiązującej wiedzy. Został on przedstawiony jako skonkretyzowanie idei, że zaawansowane zdobyte technologiczne czy wiedza zachodniej cywilizacji nie stawiają jasnej diagnozy dla istnienia przywoływanych legend i przesądów (WALSH 2008).

Lata pięćdziesiąte XX wieku były okresem niezwykle trudnym dla obrazowania figury zombie, ponieważ elementy voodoo czy kolonializmu zastąpione zostały przez

strach przed wszelkiego rodzaju inwazjami czy całkowitą zagładą ludzkości. Było to spowodowane między innymi okresem zimnej wojny i z tego powodu filmowcy porzucili tematy wampirów, wilkołaków oraz żywych trupów na rzecz agresywnych kosmitów czy broni atomowej. Produkcji filmowych, gdzie zombie stanowiłyby główny wątek fabularny, praktycznie nie było, choć w niektórych tytułach można odnaleźć ewidentne nawiązania do tej tematyki. Za przykład może posłużyć *Teenage Zombie* z 1960 roku w reżyserii Jerry'ego Warrena czy *Inwazja porywaczy ciał* z 1956 roku w reżyserii Dona Siegela, gdzie haitańska magia voodoo została zastąpiona przez dokonania naukowe ZSRR będącego w stanie stworzyć właśnie twór podobny do zombie – a więc jednostek wyzuty z wszelkiego rodzaju uczuć. Filmem wartym szczególnie uwagi była *Inwazja porywaczy ciał*, między innymi ze względu na finałową scenę, w której grupa bohaterów uciekała przed hordą nieumarłych (zmartwychwstałych?). Sam motyw ucieczki przed grupą przeciwników, z którą jakkolwiek kontakt zakończyłby się szybkim zgonem, jest nieodłącznym elementem każdej współczesnej produkcji, gdzie występują zombie (STOPAREK 2013).

## Okres największej popularności

Największa popularność tego rodzaju potworów nadeszła wraz z premierą *Nocy żywych trupów* w reżyserii George'a Romero. Ten kamień milowy na drodze do sławy zombie – jak można by z dzisiejszej perspektywy określić tę produkcję – wszedł do kin w 1968 roku i kosztował 114 tysięcy dolarów. Wątek fabularny skupiony był na małej grupie ludzi, którzy zabarykadowali się w jednym z domów, próbując przetrwać. Oprócz rewolucyjnych zmian w sztuce filmowej, które zostały zaprezentowane w obrazie Romero, ewolucji uległa również sama sylwetka zombie. Byli to z dzisiejszej perspektywy klasyczni nieumarli, którzy powstałi z grobu, aby żywić się ludzkim mięsem (w szczególności mózgiem). Romero praktycznie zerwał w ten sposób z pierwotnym haitańskim wizerunkiem żywego trupa. Jednak, co ważniejsze, reżyser pokazał także, jak nietrwale są podwaliny zachodnich społeczeństw. W sytuacji zagrożenia, mimo istnienia prawa oraz innych norm wypracowanych przez lata, największym zagrożeniem staje się nie zombie, lecz drugi człowiek (OLKUSZ 2016: 21; BUKOWCZAN-RZESZUT 2015: 2). Ważnym elementem, o którym należy wspomnieć, jest również kwestia ogólnej przemocy czy horroru rodziny, która była wstępnie pokazana w *Psychozie* Alfreda Hitchcocka (REBELLO 2013: 325). Tutaj bohaterowie są zabijani także przez członków własnej rodziny, jak chociażby brata czy córkę, która zamieniona w zombie morduje

swoich rodziców. Efekt potęguje fakt, że nieumarli nie funkcjonują jako pojedyncze istoty ubrane w stare, rozdarte łachmany. To jest już horda, która przemierza ulice w zwykłych codziennych ubraniach, co jeszcze bardziej wzmacnia wrażenie tego, że osoby z naszego najbliższego otoczenia, które znamy i na co dzień widzimy, mogą w jednym momencie przemienić się w krwiożercze stwory.

Kolejne podejście do tematyki zombie przez Romero jeszcze bardziej powiększyło zasób elementów, które wydają się dystynktywne z perspektywy współczesnych produkcji tego rodzaju. *Świt żywych trupów* przenosi akcję filmu do centrum handlowego będącego swego rodzaju mekką amerykańskiego konsumpcjonizmu. Reżyser chciał w ten sposób pokazać, że zachodnie społeczeństwa działają niczym żywe trupy błąkające się między sklepowymi półkami. Również zakończenie nie pozostawia złudzeń i każe zastanowić się nad tym, czy człowiekowi uda się przeżyć na gruzach świata, w którym wszystko było dotychczas wyciągnięcie ręki (KNAPEK 2012: 92).

### Kiedy groza staje się groteską

*Noc żywych trupów* sprawiła, że zombie już na stałe (obok wampirów czy wilkołaków) znalazły miejsce w szeroko pojętej popkulturze. Samych pełnometrażowych filmów od 1920 do 2012 roku powstało ponad sześćset sześćdziesiąt dwa (BOMBA 2013). Gdyby dodać do tego seriale, książki czy gry suma przekroczyłaby tysiąc realizacji. Niestety taki stan rzecz spowodował, że żywe trupy na przestrzeni lat zatraciły swoją pierwotną funkcję lękotwórczą.

Analizując przykłady ewolucji konwencji, należy wspomnieć o japońskiej grze akcji *Lollipop Chainsaw*, która miała premierę w 2012 roku. Główną bohaterką produkcji jest osiemnastoletnia Juliet Starling – uczennica i cheerleaderka leżącego gdzieś na zachodnim wybrzeżu USA liceum San Romero. W dniu jej urodzin wybucha epidemia zombie. Starling jest jednak przygotowana na taką ewentualność, ponieważ jej rodzina od pokoleń zajmuje się walką z nieumarłymi. Dlatego też chwytą swoją różową piłę mechaniczną i ubrana w cheerlaederski uniform morduje kolejne hordy zombie. Żeby zwiększyć efekt groteskowości, scenariusz zakłada, że to w dniu urodzin bohaterki jej chłopak zostaje ugryziony przez jednego z żywych trupów. Juliet jednak, nie zastanawiając się zbyt długo, sięga ponownie po swoją piłę, obcina chłopakowi głowę, po czym zawiesza ją sobie przy pasku. Dodać trzeba, że nastolatek nadal żyje, co pozwala mu komentować poszczególne wydarzenia (HUT 2012: 60). Produkcja ta, mimo że w swoich założeniach miała być utrzymana w konwencji pastiszu horrorów klasy B,

pokazuje jednocześnie, jak stwory, które kilkanaście lat wcześniej wzbudzały grozę, ustępują na rzecz groteskowych postaci, zwariowanego humoru, kusych strojów, atrakcyjności bohaterki i hektolitrów krwi, stając się jedynie karykaturą samych siebie.

Innym dość zabawnym tytułem, w którym występują nieumarli, jest *Plants vs. Zombie*. Jest to produkcja typu *tower defense*, wydana przez PopCap Games w 2009 roku. Jej główne założenie stanowi obrona przez gracza domu, do którego zmierzają zombie, przy użyciu różnego rodzaju roślin, które potrafią zadawać obrażenia, na przykład strzelając groszkiem, zamrażając czy wybuchając. Tytuł ten otrzymał szereg prestiżowych nagród, między innymi ze względu na bardzo intuicyjną rozgrywkę oraz ogólne wykonanie. Mimo widocznych zalet *Plants vs. Zombie* trudno jednocześnie nie zauważyć tego, że jest to kolejna produkcja, w której kolorowe zombie bawią użytkownika, zamiast go straszyc.

Do ewolucji zombie na przykładzie gier wideo odniósł się jeden z redaktorów „PSX Extreme”, który w felietonie stwierdził:

Dosyć ciekawe zjawisko: jeden zombie potrafił postawić nam gęsią skórkę, a cały tłum wyzwał chęć niepoohamowanej eksterminacji, co nie miało nic wspólnego ze strachem. [...] Obecnie gry rzadko straszą, a raczej służą nieskrępowanemu wyżyciu się czy też wzbudzają śmiech, jak właśnie Stubbs czy Medieval. Zombie stają się zwierzyną łowną, a ich najbardziej efektywna eksterminacja nagradzana jest dodatkowymi punktami (seria Dead Rising) (SOQ 2012: 42-43).

Jeszcze gorzej wygląda sytuacja w samym filmie, czyli medium, dzięki któremu zombie weszły do popkultury. Dotychczas nieumarli kojarzeni byli z horrorem i grozą, gdzie „odgrywali” role, do których zostali stworzeni. Owszem, zdarzały się wyjątki od reguły, jak na przykład *Porno Holocaust* z 1981 roku w reżyserii Brunona Mattei oraz Joego D’amata, będący, jak sama nazwa wskazuje, filmem pornograficznym, w którym zombie odgrywały główną rolę. Tytuł ten stanowić mógł bardziej formę „artystycznej” ciekawostki aniżeli przedstawiania obowiązujących trendów.

Sytuacja diametralnie zmieniła się po 2000 roku. Rynek filmowy załała wówczas fala bardzo nisko ocenianych produkcji, w których zarówno efekty specjalne, jak i artystyczne usiłowania stały na żenująco niskim poziomie. W dużym stopniu przyczyniła się do tego filmowa seria *Resident Evil* zapoczątkowana przez Paula Williama Scotta Andersona w 2002 roku. Jest to o tyle dziwne, ponieważ większość growych produkcji należących do tej marki, mimo że stawiały na akcję i gdzie ewolucja zombie również miała miejsce (na przykład mogły używać broni) to oparte była przede wszystkim na straszaniu gracza. Pierwsza część filmu próbowała jeszcze zachować klimat



komputerowego pierwowzoru, jednak kolejne tytuły z Millą Jovovich jako główną bohaterką otrzymywały znacznie niższe noty.

### ***The Walking Dead*, czyli powrót do korzeni**

„Nie próbuję nikogo straszyc. Mimo to, jeśli, czytając ten komiks, ktoś się przestraszy – świetnie, ale tak naprawdę... nie o to w tej opowieści chodzi” (KIRKMAN 2005: 5).

Fenomen marki *The Walking Dead* rozpoczął się od komiksu, który premierę miał w październiku 2003 roku. Zapoczątkowano wówczas również nowy okres w dziejach komiksu, określony przez redaktora portalu NaEkranie.pl, Dawida Przywalnego, jako *The Triumph, The Death and Life After Death*. Chcąc wyjaśnić to pojęcie, przeanalizował on kondycję tego medium w latach osiemdziesiątych XX wieku i jego wpływ na aktualne realia. Dotychczas ta forma artystycznej ekspresji postrzegana była jako proste kolorowanki, w których dość zabawnie ubrani bohaterowie po raz kolejny ratowali świat. Chcąc nawet obiektywnie chronić status komiksu, jego zwolennicy byli w bardzo trudnym położeniu. Jak przekonać sceptyków do tego, że przykładowo Batman to również dojrzała opowieść o walce z własnymi słabościami czy niesprawiedliwością społeczną, a nie tylko prosta historyjka, gdzie na końcu i tak zwycięża dobro. Wszystko to powodowało, że mimo wszelkich przesłanek komiks nie był (i zresztą przez wielu nadal nie jest) traktowany jako dziedzina sztuki (PRZYWALNY 2013). Pisał o tym między innymi Sławomir Zajączkowski opisując historię tego medium w Polsce:

Po roku 1989 w kraju ciągle pokutuje jednak przeświadczenie, że komiksy rysownicy rysują hobbystycznie, dla przyjemności - a skoro tak, nie mogą żądać poważniejszych wynagrodzeń. Podobnie jest na wyższych uczelniach, gdzie komiks nie jest traktowany poważnie. Rysownik Krzysztof Wyrzykowski wspominał mi, że nawet gdy on studiował na gdańskiej ASP, co miało miejsce przecież już w latach dziewięćdziesiątych, przyznawanie się do rysowania komiksów nie było mile widziane przez wykładowców (ZAJĄCZKOWSKI 2011).

Sytuację odmieniła premiera albumu *Maus* Arta Spiegelmana, który w nietuzinkowy sposób opowiadał między innymi o zagładzie Żydów podczas II wojny światowej. Jego oryginalność polegała na tym, że poszczególne narody zostały przedstawione w postaci zwierząt, gdzie przykładowo Żydzi zostali zobrazowani jako myszy, a Niemcy jako koty. Wszystko to sprawiło, że dzieło Spiegelmana zostało uhonorowane nagrodą Pulitzera (KINCADE 2013: 1). Komiks został również doceniony w polskiej prasie. Jacek Borowski, publicysta „Wprost”, w artykule *Komiks o Holocauście* stwierdził

nawet, że Maus jest jedną z pierwszych poważnych opowieści obrazkowych wydanych w Polsce:

Poważne, zaangażowane projekty literackie, ukazujące się w formie albumu komiksowego, to jeden z ciekawszych przykładów twórczości postmodernistycznej, nie tylko mieszającej gatunki, ale przede wszystkim znoszącej – lub przynajmniej kwestionującej – podział na sztukę wysoką i niską. A pytanie o wzajemne relacje tych pozornie oddzielonych poziomów jest dla współczesnej kultury tak samo ważne, jak ważne dla życia społecznego jest pytanie o zbrodnie, odpowiedzialność i pamięć (BOROWSKI 2001: 123).

Od tego momentu sytuacja komiksu zaczęła diametralnie się zmieniać. Takie serie, jak *Watchmen* czy *Sandman* Neila Gaimana, pokazały ostatecznie, że ta forma sztuki mimo swojej często kolorowej oprawy potrafi opowiadać o rzeczach bardzo uniwersalnych i ponadczasowych. Niestety już początek lat dziewięćdziesiątych XX wieku okazał się katastrofalny dla wielu wydawnictw. Powstawanie zbyt wielu serii, gdzie występowali ci sami bohaterowie w różnych odsłonach, czy brak szerszej perspektywy sprawiły, że komiks został uznany za kolejny umierający symbol amerykańskiej kultury.

Pierwszy album *The Walking Dead* został zaprojektowany przez scenarzystę Roberta Kirkmana i rysownika Tony'ego Moore'a. Po siódmym zeszytce Moore został zastąpiony przez Charliego Adlarda. Pomysł na osadzenie miejsca akcji w świecie zniszczonym przez zombie mógł wydawać się ryzykowny. Wielu fanów tych monstrów uważało, że w tematyce apokalipsy nieumarłych już nic więcej nie sposób pokazać. Duże zainteresowanie komiksem sprawiło, że zaczęto myśleć nad filmową adaptacją. Pierwszym zainteresowanym przeniesieniem uniwersum Kirkmana na szklany ekran był Frank Darabont – scenarzysta i reżyser między innymi *Zielonej mili* z 1999 roku czy *Skazani na Shawshank* z 1994 (SHILLOCK 2014: III).

Warto podkreślić tutaj fakt, że film, będąc jednym z najprężniej rozwijających się medium szczególnie w XX wieku, stracił swoją dominującą pozycję w odczuciu odbiorców. Opowiada o tym w jednym z wywiadów Bernadetta Darska, autorka książki pod tytułem *To nas pociąga! O serialowych antybohaterach*:

To właściwie specyfika końca XX i pierwszej dekady XXI wieku. Symbolicznym początkiem jest pojawienie się serialu „Rodzina Soprano” na początku 1999 roku. Wiele osób zajmujących się fenomenem współczesnych seriali telewizyjnych zauważa ponadto, iż za rewolucyjne można uznać zjawisko odrębności propozycji programowych telewizji kablowych. To właśnie tam – potocznie rzecz ujmując – jest odważniej, bardziej prowokacyjnie, oryginalnie, zaskakująco. Bartek Chaciński zastosował nawet dość ostre rozróżnienie. W telewizjach kablowych kręci się dla inteligencji,

produkcje kinowe i wielkie sieci telewizyjne są adresowane do masowego odbiorcy (DOSKOŁCZ 2013).

Dzisiejszym fenomenem kultury popularnej stały się seriale. Teza ta, mimo że jest dosyć odważna, znajduje swoje odzwierciedlenie i potwierdzenie w liczbach. Nawet największym premierom kinowym, będącym nierzadko kontynuacjami wielkich produkcji, nie udaje się wzbudzić tak dużego zainteresowania jak w przypadku nowych odcinków poszczególnych produkcji. Współczesne seriale niczym nie przypominają swoich poprzedników. Pojedyncze odcinki mogą trwać nawet ponad godzinę, a treści, jakie są w nich poruszane, na pewno nie można by określić jako płytkie. Dzięki temu fascynują one współczesnych widzów, którzy są w stanie spotykać się, rozmawiać, wymieniać milionami opinii na portalach społecznościowych, a nawet przebierać się za konkretne postaci. Pisze o tymi między innymi Łukasz Sokołowski:

W każdym razie nie ulega wątpliwości, że dla odbiorców serialowy przekaz fabularny nie jest wyłącznie źródłem fikcji, ale dostarcza też ważnych informacji o otaczającej rzeczywistości i w dalszym ciągu pomaga ją regulować. Dlatego serial staje się dziś faktem społecznym, a jego oglądanie elementem codziennych praktyk społecznych widzów (SOKOŁOWSKI 2011).

Innym istotnym aspektem jest to, że od dłuższego czasu rozwija się swego rodzaju transmedialność, w tym wypadku filmów i serialu z komiksem, czego efektem są kolejne hollywoodzkie produkcje oparte na przygodach superbohaterów. Zwrócił na to uwagę między innymi Wojciech Birek, mówiąc, że „adaptacje są chyba najsilniejszą grupą świadcząca o wzajemnym zainteresowaniu filmu i komiksu” (BIREK 1993: 168).

W podobnym kontekście wypowiedział się Damian Kaja, podkreślając, że:

Komiksowo-telewizyjny fenomen *The Walking Dead* to nie tylko udana ekranizacja, ale znak przemian, jakim podlegał amerykański przemysł rozrywkowy od kilku, a może kilkudziesięciu lat [...]. Innymi słowy, *casus The Walking Dead* uprzytamnia, że w kulturze popularnej coraz częściej to, co marginalne, poczyną wstępować na pozycje centralne, przy czym owo „ukąszenie” głównonurtowością nie musi mieć reperkusji negatywnych, zarówno w aspekcie merkantylnym, jak i kreatywnym (KAJA 2014).

Komiks, jak i serial skupiają się na losach policjanta z miasteczka Cynthiana w stanie Kentucky – Ricka Grimesa. Przed wybuchem zarazy zostaje on postrzelony podczas pościgu za przestępcą. Następnie budzi się w szpitalu w momencie, kiedy epidemia już się rozprzestrzeniła. Początkowo stara się on odnaleźć rodzinę, a później zapewnić sobie, jak i grupie przyjaciół schronienie w tym nieprzyjaznym świecie.

Popularność zarówno komiksu oraz serialu wynika z poszczególnych komponentów, które można ująć i skategoryzować w następujący sposób:

- 1) „Nikt nie jest bezpieczny” – Robert Kirkman często uśmierca postaci, które sam wykreował. Jest to interesujący zabieg psychologiczny, ponieważ dzięki niemu fani z niecierpliwością czekają na premierę nowego numeru między innymi po to, aby przekonać się, czy ich ulubiony bohater przeżyje. Jednocześnie buduje w ten sposób klimat samego świata *The Walking Dead*, w którym przywiązywanie się bohaterów do siebie nawzajem jest niezwykle trudne, ponieważ najmniejszy błąd może kosztować kogoś życie.
- 2) „*We Are The Walkind Dead!*” – autor umiejętnie korzysta z klasycznych powieści zaliczanych do literatury postapokaliptycznej, w której bohaterowie oprócz zagrożeń wynikających wprost z okrucieństwa świata narażeni są przede wszystkim na ataki innych ludzi. Zombie jako istoty stanowią w tym momencie jedynie „tło” do opowiadanej historii, w której wystarczy pewien rodzaj kryzysu, aby społeczeństwa pielęgnujące przez wieki literę prawa zapomniały o niej. Hasło: „To my jesteśmy żywymi trupami”, wypowiedziane przez głównego bohatera, Ricka, obrazuje beznadziejność sytuacji.
- 3) Kooperacyjna indywidualność – w tym punkcie chciałbym zwrócić uwagę na fakt, że zarówno komiks, jak i serial, który cały czas powstaje na jego podstawie, są bardzo zbliżone, choć produkcja telewizyjna nie stanowi bezpośredniej adaptacji. Pierwsze dwa sezony istotnie w zdecydowanej mierze oparte były na tym, czego czytelnicy mogli dowiedzieć się z komiksu. Już tutaj jednak pojawili się nowi bohaterowie – rodzeństwo Merle (Michael Rooker) i Daryl (Norman Reedus) Dixonowie, którzy w sposób naturalny wpłynęli na to, jak kształtowana była dalsza część opowieści. Podobnie było z postacią Shane’a (Jon Bernthal), czyli przyjaciela Ricka, który w komiksowym pierwowzorze ginął już w pierwszym odcinku, a w serialu towarzyszył oglądającym do końca drugiego sezonu. Telewidzom tego typu rozwiązanie bardzo się spodobało, ponieważ mimo tego, że serial oparty był na fundamentalnych założeniach pierwowzoru, to trudno było przewidzieć, co stanie się w następnych epizodach (ROMANIAK 2014).
- 4) Wykorzystanie *social media* – nawet największe dzieło nic by nie znaczyło, gdyby nie jego fani. Twórcy oraz aktorzy grający w serialu dobrze o tym wiedzą, dlatego też na bieżąco komunikują się z widzami między innymi za pomocą portali społecznościowych, gdzie pojawiają się wpisy dotyczące tego,

co najprawdopodobniej zobaczą w kolejnych odcinkach, jak i te nawiązujące na przykład do postaci, które wcześniej zginęły. Jednocześnie zamieszczają w sieci zdjęcia z planów zdjęciowych, gdzie pozują z zombie statystami.

- 5) Spotkania z fanami – odbyły się one w takich państwach, jak Singapur, RPA, Portugalia, Norwegia, Włochy, Grecja, Australia, Holandia, Hiszpania czy Japonia. Oprócz wydarzeń promocyjnych zorganizowano również spotkania na Comic-Con<sup>2</sup> i innych imprezach. W dniu premiery serialu w dwudziestu sześciu największych miastach świata producenci skoordynowali *zombie invasion event* promujący serial. W trakcie kolejnych dwudziestu czterech godzin kilkunastoosobowe grupy statystów wyglądających jak trupy przemierzały między innymi ulice Tajpej, Hongkongu, Stambułu, Madrytu, Monachium, Londynu, São Paulo, Buenos Aires, Nowego Jorku i Los Angeles. Zorganizowane grupy pojawiły się w pobliżu najważniejszych punktów miast – przy Moście Brooklińskim w Nowym Jorku, przy Akropolu w Atenach, czy obok wieży Big Bena w Londynie. Wydarzenie można określić jako *flash mob* – nie szokowało, ale wzbudzało zainteresowanie. W związku z powrotem kolejnych odcinków czwartego epizodu zombie pojawiły się na ulicach Nowego Jorku – zabawa nie polegała tym razem na organizowaniu dużych grup statystów, lecz na straszeniu przypadkowych przechodniów i przedstawieniu tego w Internecie jako *prank joke*.
- 6) Klasyczność – *The Walking Dead* mimo wprowadzania do obiegu wielu nowych form zarówno w komiksie, jak i serialu bazuje wciąż na klasycznych elementach literatury postapokaliptycznej. Sam motyw Ricka, który na swój sposób „nie widział” apokalipsy rozpoczynającej się na świecie i stara się funkcjonować w już zniszczonym otoczeniu, jest nawiązaniem między innymi do takich utworów, jak: *Dzień Tryfidów* angielskiego pisarza Johna Wyndhama, czy trylogii *Mad Max*. Nawiązań do klasyki postapo można się również doszukiwać w tym, że główny bohater, nawet jeśli tylko przez krótki czas, to jednak pozostaje kimś w rodzaju samotnego jeźdźca przemierzającego niebezpieczny świat. Jest to zwykły człowiek z wątpliwościami i słabościami, a nie superbohater (KUNISZ 2014).

<sup>2</sup> Comic-Con International: San Diego, organizowany od 1970 roku, jest jednym z największych na świecie wydarzeń, gdzie spotykają się fani komiksów, filmów, gier czy szeroko pojętej fantastyki. W trakcie Comic-Conu przyznawane jest najważniejsze wyróżnienie dla twórców komiksów – Nagroda Eisnera.

- 7) **Zombie** – w swej postaci wracają one do korzeni, ponownie stając się powolnymi potworami. Nie skaczą po dachach, nie śpiewają, nie strzelają z karabinów maszynowych. Pod tym względem przypominają one bardziej klasyczne sylwetki wykreowane przez Romero aniżeli współczesne wyobrażenia znane chociażby z gier, takich jak *Resident Evil* itp. Warto jednak zaznaczyć, że twórcy cały czas kładą duży nacisk na jak największą ich różnorodność. Dlatego pojawiają się choćby zombie dzieci czy też zombie w policyjnych mundurach służbowych.
- 8) **Różnorodność** – Tym, co wyróżnia przedstawioną markę od innych dzieł, i można śmiało stwierdzić, że stanowi jej największą zaletę, jest różnorodność bohaterów. Występują tutaj przedstawiciele różnych ras oraz narodowości, różni ich także wiek. Każda z postaci posiada swoją własną historię oraz motywy, które pomagają jej w przetrwaniu. Dlatego też czytelnikom i telewidzom z łatwością udaje się utożsamić ze swoim ulubionym bohaterem. Jednakże nawet charyzma czy ulubione cechy nie dają jednostkom występującym w uniwersum gwarancji na przetrwanie – mogą zginąć w spektakularny sposób. Warto zaznaczyć, że praktycznie (podobnie jak w kilku innych popularnych serialach) nie ma w obsadzie gwiazd, dzięki czemu widz skupia się na grze aktorskiej i relacjach między postaciami, nie zaś na obserwacji celebryty.
- 9) **Oręż** – w przeciwieństwie do wielu znanych tytułów zmieniono tutaj formułę walki głównych bohaterów. Posługują się oni głównie bronią białą, ponieważ huk wystrzału może ściągnąć większą grupę zombie, co stanowiłoby potencjalnie większe niebezpieczeństwo. Tym bardziej, że znalezienie amunicji, nie mówiąc o jej produkcji, jest bardzo trudne. Wpływa to bezpośrednio na sam kontakt postaci z nieumarłymi. Bohaterowie przede wszystkim unikają potworów albo walczą z nimi w niebezpiecznie bliskim zwarciu, co jeszcze bardziej potęguje uczucie niepewności.
- 10) **Zróżnicowanie widowni** – fanów serialu można podzielić na dwie grupy: amatorów zombie i tych, którym do gustu przypadł przede wszystkim rozwój opowiadanej historii. Sama publiczność dojrzewa wraz z bohaterami. Wzrasta ich przywiązanie do poszczególnych bohaterów. Na przestrzeni wielu odcinków dostrzegają oni zmiany, które zachodzą w aktorach. Za przykład niech posłużą fragmenty wywiadu z Normanem Reedusem, odtwórcą roli Darryla, który zasłynął rolą w filmach z cyklu *Święci z Bostonu*:

Fakt, jest okropnie. A będzie jeszcze gorzej! Ci, którym udało się dotrzeć do tej pory, stale boją się o jutro, tak na ekranie, jak i poza nim. Serial w jakiś sposób przenika do naszego życia, które prowadzimy poza kamerami, zmienia nasz sposób myślenia, odbiór świata. [...] A nawet jeśli czytasz scenariusz i nagle ginie któryś z członków obsady, i tak cię to rusza. Trudno przygotować się na takie nagłe łupnięcie, na pajacyka wyskakującego z pudełka. Na stronie, dajmy na to, dwudziestej piątej nic się nie dzieje, cisza, spokój, twoje myśli błędzą gdzieś daleko, a tu nagle na stronie dwudziestej szóstej – bum, ktoś umiera. Nie da się do tego przywyknąć. [...] Żadne z nas nie jest już tym samym człowiekiem, jakim było, kiedy zaczynaliśmy. Łącznie ze mną. Cały ten świat stale ewoluuje. Zombie również. Zaczynają poruszać się w ogromnych stadach, również adaptują się do nowych warunków. Są jak wirus, lecz pełnią też funkcję symbolu, przypominają, ile czasu jeszcze nam zostało na tym świecie. Doceniam, że Greg Nicotero dba o to, abyśmy pod całym tym paskudnym make-upem mogli dostrzec człowieka. To równocześnie intrygujące i przerażające. Sama myśl, że w tych martwych oczach niegdyś tliło się życie, potrafi wywołać ciarki. Kiedyś wszyscy umrzemy, a każde z nas jest przecież zainfekowane. Ból odczuwany przez bohaterów, strata, jaką przeżywają, są prawdziwe. Bo nasz serial to nie horror. Opowiada o ludziach żyjących w trawionym chorobą świecie i liczy się to, do czego się posuną, aby przetrwać (CZARTORYSKI 2015).

Mimo to scenarzyści pracujący nad serialem niemal w każdym odcinku pragną w przeróżny sposób pokazać swój szacunek dla pierwowzoru, odtwarzając niektóre komiksowe sekwencje. Przykładem tego jest portal ScreenCrush, na którym dokonywane są szczegółowe analizy poszczególnych odcinków czy wyjaśniane wszelkiego rodzaju różnice oraz podobieństwa pomiędzy filmową a komiksową wersją. Za przykład może posłużyć grafika porównująca te same sceny z obu wersji *The Walking Dead* (FITZPATRICK 2015).

## Narodziny całego uniwersum

Popularność zarówno komiksu, jak i serialu sprawiła, że marką zaczęli interesować się między innymi producenci gier wideo. W 2012 roku studio *Telltale Games*, które zasłynęło za sprawą popularnych produkcji przygodowych typu *point & click*<sup>3</sup>, jak *Sam & Max* czy *Tales of Monkey Island*, wydało na rynek grę o tej samej nazwie co komiks.

<sup>3</sup> *Point & Click* (w polskim tłumaczeniu – 'wskaż i kliknij') to rodzaj gry przygodowej, gdzie kieruje się postacią za pomocą wskaźnika (kierowanego najczęściej przy użyciu myszy). Po wskazaniu miejsca lub przedmiotu, bohater wykonuje określoną czynność. Termin ten odnosi się głównie do przygodówek z ręcznie rysowaną grafiką 2D.

Produkcja podzielona na pojedyncze epizody opowiadała historię Lee, ciemnoskórego mężczyzny oskarżonego o morderstwo, który w chwili wybuchu epidemii był eskortowany do więzienia, oraz małej dziewczynki, osieroconej Clementine. Warto zaznaczyć, że w grze nie pojawiły się żadne, nawet drugoplanowe, postaci znane z serialu czy komiksu. Twórcy tytułu od samego początku postanowili zrezygnować z wielu elementów wysokobudżetowych produkcji. Postawili przede wszystkim na ciekawą historię, bezpośrednie starcia z nieumarłymi oraz bardzo trudne moralne decyzje, których skutki pojawiały się w późniejszych fragmentach rozgrywki (SIEJA 2012). *The Walking Dead* jako gra wideo w wielu rankingach uzyskało tytuł gry roku (w Polsce znalazło się też na liście najlepszych pozycji w czasopiśmie „CD-Action” w kategorii gra niezależna).

Fenomen marki znalazł swe odzwierciedlenie w Polsce również w inny sposób. W 2014 roku *Studio Sound Tropez* wydało na naszym rynku łącznie trzy zestawy słuchowisk opartych na pierwszych sześciu komiksach. Do projektu zaangażowano znanych aktorów – Krzysztofa Banaszyka, Annę Dereszowską, Marię Seweryn, Jacka Rozenka czy Szymona Bobrowskiego. Zadbano przy tym o wszelkiego rodzaju efekty dźwiękowe, dzięki którym zmysły słuchaczy pobudzane były na przykład wrzaskami, tupnięciami czy chrupnięciami. Żywe trupy wraz z innymi słuchowiskami jak *Thorgal*, *Conan Barbarzyńca*, *Kajko i Kokosz*, *Funky Koval* można było zakupić między innymi w sieci sklepów Biedronka w dość niskich cenach. Na płytach znajdowały się pliki w formacie MP3, a w środku opakowania zamieszczono również kod do pobrania cyfrowej kopii z serwisu cdp.pl (ZAJONC 2014). Oprócz tego na rynku wydawniczym dostępne są również powieści tworzone przez Roberta Kirmana wraz z Jayem Bonansingą, które uzupełniają lub rozszerzają niektóre z wątków występujących w komiksie.

## Podsumowanie

Wydaje się, że zombie odzwierciedlają realne niepokoje współczesności. Ich historia pozwala ludziom zobaczyć rzeczywiste problemy świata, jak podział społeczny, głód, choroby czy chaos na ulicach, jaki obserwujemy w niektórych krajach. Tak jednak długo, jak katalizatorem dla wszystkich problemów są zombie, możemy spać spokojnie (ROGER 2012: 6).

Zombie, nieumarli, żywe trupy – jakkolwiek by ich nie nazwać – nie sposób zaprzeczyć, że na stałe weszły one do współczesnej popkultury. Początkowo były symbolem niewolnictwa czy strachu przed działaniem nieznannej haitańskiej magii, lecz



dzięki filmom Romero zyskały wymiar krytyczny, skierowany przeciw amerykańskiemu konsumpcjonizmowi. Dzisiaj postrzegane są jako rodzaj zemsty klasy robotniczej, która najbardziej ucierpiała na światowym kryzysie ekonomicznym (BAUMAN 2011). Sposób przedstawiania ich oraz funkcje metaforyczno-symboliczne zmieniały się na przestrzeni lat tak bardzo, że w pewnym momencie hordy nieumarłych, które dotychczas budziły grozę, stały się kolejnym humorystycznym akcentem w szeroko pojmowanej rozrywce. Pojawienie się wszelako tak komiksu, jak i serialu *The Walking Dead* sprawiło, że ludzie po prostu oszaleli na punkcie żywych trupów, dzięki czemu marka stała się jedną z najpopularniejszych na świecie. Mimo że sam serial nie sposób uznać za straszny to pokazuje on jednocześnie to, za co kochamy postapokalipsę z zombie na czele – za umiejętność pokonywania własnych słabości oraz fakt, że w przypadku zagrożenia to właśnie człowiek staje się największym potworem.

## English summary

In the chapter *We are not Afraid of Horror- the Phenomenon of The Walking Dead Brand*, Paweł Wiater presents and analyzes a contemporary phenomenon of *The Walking Dead* franchise, which has changed a perception of horror in the broadly understood pop culture. The initial sections have been devoted to describe the Haitian roots of zombies and film productions of the 1920's, where they occurred for the first time. Next, he demonstrates how *Night of the Living Dead* by George A. Romero has contributed to the growing interest in these monsters in mass culture. Later on, the author attempts to present how zombies, which until now have excited fear and disgust, have become one more object of mass entertainment and lost their original properties. In the final part of the chapter, *The Walking Dead* comic book by Robert Kirman and the TV series based on its motifs are examined. Analyzing the particular elements, Wiater tries to demonstrate what has contributed to the popularity of the brand. Finally, he argues that true horror is revealed mainly through the behavior and decisions of the protagonists, who, when confronted with critical situations, forget about moral codes and, consequently, become a kind of “monsters” themselves.

## Źródła cytowań

- BAUMAN, ZYGMUNT (2011), 'On the Unclass of Precarians, *Social Europe Journal*', online: *SocialEurope.eu*, <https://www.socialeurope.eu/2011/06/on-the-unclass-of-precarians/> [dostęp: 15.08.2016].
- BIREK, WOJCIECH (1993), 'Komiks a film – pokrewieństwa i związki', w: Kazimierz Sobotka; Zbigniew Batko (red.), *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, Łódź: Wydawnictwo Łódzki Dom Kultury.
- BOMBA, RADOSŁAW (2013), 'Apokalipsa zombi. Analityka kulturowa w badaniu filmu popularnego, cz. I', online: *Rbomba.pl*, <http://rbomba.pl/archives/1550> [dostęp: 15.08.2016].
- BOROWSKI, JACEK (2001), 'Komiks o Holocauście', *Wprost*: 16.
- BUKOWCZAN-RZESZUT AGNIESZKA (2015), 'Abra-kadawer — odczarowanie żywej śmierci', *Creatio Fantastica*: 1 (48), online: <https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/03/fel-agnieszka-bukowczan-rzeszut-abra-kadawer.pdf> [dostęp: 15.08.2016].
- CZARTORYSKI, BARTOSZ (2015), 'Norman Reedus, gwiazda *The Walking Dead*: Jeśli Daryl zginie, wyjdę z ludźmi na ulice', online: *Gazeta.pl*, [http://weekend.gazeta.pl/weekend/1,138262,17351307,Norman\\_Reedus\\_gwiazda\\_The\\_Walking\\_Dead\\_\\_\\_Jesli\\_Daryl.html](http://weekend.gazeta.pl/weekend/1,138262,17351307,Norman_Reedus_gwiazda_The_Walking_Dead___Jesli_Daryl.html) [dostęp: 15.08.2016].
- DOSKOCZ, MAREK (2013), 'Oswajanie Lęku', *art PAPIER*: 220, online: <http://www.artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=171&artykul=3641> [dostęp: 15.08.2016].
- FITZPATRICK, KEVIN (2015), '*The Walking Dead* Season 5 Comic-TV Comparison: Remember', online: *ScreenCrush.com*, <http://screencrush.com/the-walking-dead-comic-tv-comparison-remember/> [dostęp: 15.08.2016].
- GUERCIO, GINO DEL (1986), 'The Secrets of Haiti's Living Dead', *Harvard Magazine*: 1-2, ss. 31-37.
- HUT (2012), 'Lollipop Chainsaw – recenzja', *CD-Action*: 8.
- JACOBS, STEPHEN (2011), *Boris Karloff: More Than a Monster: The Authorised Biography*, Sheffield: Wydawnictwo Tomohawk Press.

- KAJA, DAMIAN (2014), 'Komiks amerykański w kontekście telewizji. Prolegomena', w: Izolda Kiec, Michał Traczyk (red.), *Komiks i jego konteksty*, Poznań: Instytut Kultury Popularnej, ss. 131-142.
- KARG, BARB, ARJEAN SPAITE, RICK SUTHERLAND (2010), *Wampiry. Historia z zimną krwią spisana*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- KAY, GLENN (2008), *Zombie Movies: The Ultimate Guide*, Chicago: Chicago Review Press.
- KINCADE, JONATHAN (2013), 'Art Spiegelman's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon', *DISCOVERY: Georgia State Honors College Undergraduate Research Journal*: 1, online: <http://scholarworks.gsu.edu/discovery/vol1/iss1/2> [dostęp: 15.08.2016].
- KIRKMAN, ROBERT (2005), *Żywe trupy: Dni utracone*, Piaseczno: Wydawnictwo Taurus Media.
- KNAPEK, RYSZARD (2012), 'Kultura zombie-tekstualna', *Świat i słowo*: 1(18), ss. 91-101.
- KUNISZ, KRZYSZTOF (2014), 'Apokalipsa w twoim domu (*The Walking Dead*)', online: *PopModerna.pl*, <http://popmoderna.pl/apokalipsa-w-twoim-domu-the-walking-dead/> [dostęp: 15.08.2016].
- MANK, GREGORY W. (2001), *Hollywood Cauldron: Thirteen Horror Films from the Genre's Golden Age*, Jefferson, London: McFarland.
- NEAIL, ELIZABETH (2012), *The Signification of the Zombie*, Pennsylvania State University, online: <http://www.huichawaii.org/assets/neail-elizabeth---the-signification-of-the-zombie.pdf> [dostęp: 15.08.2016].
- OLKUSZ, KSENIA (2016), *Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie*, w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- PRZYWALNY, DAWID (2013), 'Moda na żywe trupy. Fenomen *The Walking Dead*', online: *NaEkranie.pl*, <http://naekranie.pl/artykuly/moda-na-zywe-trupy-fenomen-the-walking-dead> [dostęp: 15.08.2016].
- REBELLO, STEPHEN (2013), *Alfred Hitchcock. Nieznana historia „Psychozy”*, Kraków: Wydawnictwo Sine Qua Non.

- ROBOTYCKI, CZESŁAW (1992), 'Wampiry. Od wierzeń ludowych do filmowych fantomów', *Polska Sztuka Ludowa – Konteksty*: 3-4 (46), ss. 144-150.
- ROGER (2012), 'Dobry trup to żywy trup', *PSX Extreme*: 183.
- ROMANIAK, JAKUB (2014), 'Oryginał czy ekranizacja? – *The Walking Dead*', online: *Filmotekaromana.blogspot.com*, <http://filmotekaromana.blogspot.com/2014/08/orygina-czy-ekranizacja-walking-dead.html> [dostęp: 15.08.2016].
- SEABROOK, WILLIAM (1929), *The Magic Island*, New York: Literary Guild of America.
- SHILLOCK, LARRY T. (2014), 'The Walking Flesh: Zombies, Narrative Desire, and the Apostle Paul's Anxious Account of Embodiment', *Journal for Culture and Religious Theory: College*: 2 (13), ss. 111-122.
- SIEJA, BARTŁOMIEJ (2012), 'Nieliniowa recenzja: *The Walking Dead* – Sezon 1', online: *Gamezilla.pl*, <http://gamezilla.komputerswiat.pl/publicystyka/2012/11/nieliniowa-recenzja-the-walking-dead-sezon-1> [dostęp: 15.08.2016].
- SOKOŁOWSKI, ŁUKASZ (2011), 'Serial jako element praktyk społecznych', *Kultura i Społeczeństwo*: 2-3 (55), ss. 187-208.
- SOQ (2012), 'Ewolucja żywych trupów', *PSX Extreme*: 182.
- STOPAREK, PAULINA (2013), 'Inwazja porwaczy ciała', online: *NoirCafe.pl*, <http://www.noircafe.pl/review/inwazja-porywaczy-cial/> [dostęp: 15.08.2016].
- TWOHY, MARGARET (2008), *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*, Dublin: Trinity College.
- WALSH, MEAGHAN (2008), *Survivors and Victims: Gothic Feminism, Deconstruction and Colonialism in I Walked With A Zombie*, online: <http://mwgerard.com/wp-content/uploads/2012/02/Walsh-I-Walked-With-A-Zombie.pdf> [dostęp: 15.08.2016].
- WARNER, MARINA (2006), *Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, Oxford: Oxford University Press.

ZAJĄCZKOWSKI, SŁAWOMIR (2011), 'Epoka żółtego papieru', online: *Gildia.pl*, <http://www.komiks.gildia.pl/publicystyka/epoka-zoltego-papieru> [dostęp: 15.08.2016].

ZAJONC (2014), 'Komiks tylko dla Twoich uszu. Recenzja słuchowiska *Żywe trupy* tom 1 i 2', online: *StrefaWalkingDead.pl*, <http://www.strefawalkingdead.pl/komiks-tylko-dla-twoich-uszu-recenzja-sluchowiska-zywe-trupy-tom-1-i-2/> [dostęp: 15.08.2016].

## Kultura (jako źródło cierpień) zombie

MIKOŁAJ MARCELA\*

### Wprowadzenie

„Żyjemy w czasach potworów” (COHEN 1996: VII) – tymi słowami Jeffrey Jerome Cohen rozpoczął wstęp do książki *Monster Theory*, w której wraz z innymi autorami starał się tłumaczyć kulturowe znaczenie i pojmowanie potworów – od starożytności aż do współczesności. Dziś, kiedy epidemia zombie rozprzestrzenia się w zastraszającym tempie, z jednej strony w telewizji (*Z Nation*, *iZombie*, *In The Flesh*, *Fear The Walking Dead*), na co niewątpliwy wpływ miał sukces serialu *The Walking Dead*, z drugiej na rynku gier komputerowych (*Resident Evil*, *Left 4 Dead*, *Dead Island*, *Dying Light*), można chyba śmiało stwierdzić, że żyjemy w czasach żywych trupów. Tym bardziej, że podobną diagnozę już wiele lat temu postawili myśliciele, tacy jak Slavoj Žižek czy Gilles Deleuze wraz z Felixem Guattarim. Žižek zauważa w jednej ze swoich książek, że „zjawiskiem [...], które od początku do końca zasługuje na miano »podstawowego wyobrażenia współczesnej kultury masowej«, jest właśnie [...] fantazmat powrotu żywego trupa: wyobrażenie osobnika, który nie chce pozostać zmarłym i ciągle powraca, stanowiąc groźbę dla żywych” (ŽIŽEK 2003: 42). Z kolei Deleuze z Guattarim w *Anty-Edypie* twierdzą, że „jedynym mitem nowoczesności jest mit o zombie” (DELEUZE, GUATTARI 2000: 335).

\* Uniwersytet Śląski | kontakt: mikolajmarcela@gmail.com

## Zombie, czyli co nas gryzie

Czego w takim razie chcą prześladować nas żywe trupy? Albo raczej, co je „ugryzło”, że nie mogą zaznać spokoju, stając się czymś nieznośnym nie tylko dla nas, ale i dla nich samych – czymś, nad czym ani one, ani my nie możemy zapanować? A skoro analizować to podstawowe wyobrażenie i ów mit kultury współczesnej, warto także zapytać, co ugryzło ludzi, że zamieniają się w zombie, i co ugryzło naszą kulturę, że nie może się uwolnić od żywych trupów? Czym należałoby tłumaczyć fenomen ich popularności i jak odczytać ich znaczenie dla nas? Co takiego się wydarzyło, albo jakiego rodzaju procesy doprowadziły do wybuchu epidemii zombie, która od kilku dekad konsekwentnie rozprzestrzenia się po całym globie, czyniąc z niego ziemię żywych trupów?

Zombie to konfrontacja z tym, co nas gryzie: z obcym traumatycznym jądrem, które zawsze potencjalnie czai się pod swojską ludzką twarzą, radykalną otchłanią obcości, która obecna jest nawet w tych, których, jak nam się wydaje, dobrze znamy. Doskonałą ilustracją tego wymiaru nieumarłych jest scena z *Wysypu żywych trupów*, w której jeden z bohaterów ostrzega swojego przyjaciela: *To już nie jest Twoja matka, to zombie!* – To coś, co kiedyś było znajome, a teraz przyjmuje formę obcego nam żywego trupa.

Warto przy tym zauważyć, że w *Nocy żywych trupów* i kolejnych częściach cyklu George’a A. Romero zombie nie przybywają z zewnątrz i nie są obcą siłą, która przenika przez granice Stanów Zjednoczonych. Przeciwnie, żywe trupy są, mówiąc językiem Zygmunta Freuda, „samowicie swojskie” (FREUD 2009: 256). Ponowne pojawienie się żywych trupów na ekranach kin w 1968 roku można odczytać właśnie jako powrót wypartego. W tym sensie zombie to potworny powrót wszystkiego tego, co wyparte zostało przez konstytuującą cywilizację zachodnią porządek symboliczny. Żywe trupy, masowo przejmujące ciała swoich ofiar, jawią się jako rozsadzający zastany porządek nadmiar nie do zwalczenia, będąc zarówno jego produktem, jak i znakiem jego zagłady.

Simon Clark w artykule *The Undead Martyr: Sex, Death and Revolution in George Romero’s Zombie Films* sugeruje, że w żywych trupach, bazujących na podstawowych instynktach, powinniśmy dostrzec powrót ludzkich popędów stłumionych przez represyjną kulturę zachodnią. Za jeden z najistotniejszych fragmentów obrazujących fenomen zombie Clark uznaje scenę z *Dnia żywych trupów* (1985), w której Sara, główna bohaterka filmu, odwiedza Teda Fischera w jego laboratorium. Widzimy, jak



Fischer przeprowadza eksperyment na wypatroszonym ciele jednego z żywych trupów, który pomimo pozbawienia go wszystkich organów wewnętrznych nadal pożąda ludzkiego mięsa. „Doktor Frankenstein”, jak prześmiewczo nazywają Fischera przedstawiciele wojska, bawiąc się ciałem zombie i tym samym pokazując Sarze działanie cechującego je nieśmiertelnego popędu, zauważa: „Patrz, ciągle mnie pragnie. Pragnie jedzenia, choć nie posiada już żołądka. [...] Tak działa instynkt – głęboki, mroczny i pierwotny instynkt”. Według Clarka scena ta pozwala uznać ludzkie popędy za centralny punkt wyreżyserowanych przez Romero filmów o żywych trupach: „Romero portretuje czysty i surowy popęd jako groźną siłę zagrażającą ludzkiemu życiu [*Romero portrays pure and unrefined instinct as a dangerous force that is threatening to human life*]” (CLARK 2006: 197).

Wychodząc od jednej z tez Freuda, zgodnie z którą kultura dąży do przezwyciężenia nieprzyjaznych sił natury między innymi poprzez kontrolę i represję ludzkiego popędu, Clark widzi w żywych trupach wcielenie instynktu przeciwstawiającego się nakładanym na niego ograniczeniom, które pozbawiają go możliwości zaspokojenia i rozkoszy. W tym kontekście zombie symbolizowałoby powrót wypartych i represjonowanych w kulturze popędów, zaś zasadnicza dla każdego ze wspomnianych filmów walka żywych trupów z siłami porządkowymi tak naprawdę byłaby walką między cywilizacją a instynktami, które w jej ramach muszą zostać stłumione. Zombie byłyby więc zarówno popędem, który nie chce umrzeć, jak i nadmiarem, nad którym nie sposób zapanować.

Clark, idąc tropem Freuda, proponuje przyjąć, że pierwsze dwie części tetralogii Romero to opowieści o agresji wymierzonej w porządek patriarchalny – jako ten, który zagraża zaspokojeniu popędów. W *Nocy żywych trupów* antypatriarchalny wymiar zombie pośrednio pokazany zostaje na przykładzie głównego bohatera, czarnoskórego Bena. Jako jedyny przeżywa on atak żywych trupów, ale następnego dnia zostaje zastrzelony przez ludzi szeryfa, którzy uznają go za jednego z nieumarłych. Dlaczego? Zapewne kolor skóry nie był bez znaczenia, ale równie istotna wydaje się nie-subordynacja Bena wobec patriarchalnej figury pana Coopera<sup>1</sup>. Według Clarka to właśnie brak szacunku dla pana Coopera i brutalna walka między nimi sprawiają, że Ben

<sup>1</sup> Harry Cooper wraz z żoną i córką, która została pogryziona przez zombie, ukrywają się w tym samym domu. Pan Cooper, dużo starszy od pozostałych ocalałych, jest reprezentantem starego pokolenia i w filmie Romero pełni funkcję patriarchalnej figury.

zostaje zrównany z zombie, czego dobitnym potwierdzeniem jest rzucenie jego zwłok na stos ciał żywych trupów.

Z podobną sytuacją mamy do czynienia w *Świecie żywych trupów*, w którym wszystkie osoby powołane do służby w siłach porządkowych, buntujące się i opuszczające swój posterunek w celu zapewnienia sobie przetrwania, muszą umrzeć. Dwa pierwsze filmy o żywych trupach w reżyserii Romero „prezentują bowiem pole bitwy, jaką stoczyć muszą ludzie na ziemi niczyjej, targanej siłami kultury i instynktów” (CLARK 2006: 200). Ci, którzy opuszczają dotychczasowy porządek, ratując się ucieczką, zostają albo pożarci przez zombie, albo zabici przez ludzi walczących o przetrwanie kultury – „przeżywają tylko ci, którzy porzucają chwilowe przyjemności i podejmują próbę powrotu na pierwszą linię tej walki” (CLARK 2006: 200).

Być może z najbardziej przerażającym i potwornym przedstawieniem tego pola bitwy mamy do czynienia w *28 dni później...* Danny’ego Boyle’a, w którym jeszcze żyjącym przedstawicielom ludzkiej kultury nie zagrażają jedynie żywe trupy, ale przede wszystkim ich zdegenerowani pobratymcy. Jednoczący się w samozwańcze grupy partyzanckie ludzie stają się bestiami gorszymi od samych zombie, wykazując się brakiem jakiegokolwiek moralności, co ostatecznie, zgodnie z konwencją filmów o żywych trupach, doprowadza ich do śmierci. Niemniej, jak zauważa Jakub Sebastian Konefał, w przeciwieństwie do filmów Romero antyspołeczna i negatywna wymowa obrazu Boyle’a pokazuje, że tak naprawdę zombie czai się w każdym z nas, a prawdziwie piękny świat to ten, który ostatecznie pozbawiony zostaje istot ludzkich (w *28 dni później...* urzekają przede wszystkim sceny wyludnionego po ataku żywych trupów Londynu i poetycki klimat wędrowki jego ulicami, w jakiej bierzemy udział wraz z przebudzonym ze śpiączki głównym bohaterem filmu). Oczywiście przy tym nasuwa się pytanie, czy rzeczywistość, w której pozostałyby tylko zombie, byłaby lepszym światem.

### ***Sex, Death & Living Dead***

Pisząc o „ludzkich popędach”, Clark ma na myśli przede wszystkim ich dwie formy, opisane przez Freuda jako Eros i Thanatos. W *Poza zasadą przyjemności* twórca psychoanalizy zauważa, że choć można rozróżnić nieokreśloną ilość popędów, to jednak wydaje się, że istnieje ewentualność ich zredukowania do dwóch popędów podstawowych: miłosnego i niszczycielskiego. Pierwszy, samozachowawczy, odpowiada za zachowanie ciągłości gatunku oraz tworzenie i podtrzymywanie więzi, drugi zaś – przeciwnie – ma na celu likwidowanie relacji międzyludzkich i tym sposobem niszczenie

rzeczy, a ponieważ jego ostatecznym zadaniem jest sprowadzenie istot żywych z powrotem do stanu nieorganicznego, to można go także nazwać popędem śmierci. W tym kontekście Freud w *Kulturze jako źródle cierpień* zwraca uwagę na fakt, że kultura to osobliwy proces przebiegający w obrębie ludzkości, będący „na służbie Erosa, który pragnie połączyć w wielką całość – w ludzkość – najpierw poszczególne indywidua ludzkie, potem rodziny, później plemiona, ludy i narody” (FREUD 2009: 70). Celem popędu miłosnego, który stoi u podstaw naszej kultury, jest jednoczenie i ochrona ludzkości przez zapewnienie jej przetrwania i rozwoju. Problem w tym, że Eros jest także popędem dążącym do seksualnego zaspokojenia, którego produktem ubocznym jest jedynie reprodukcja i przetrwanie gatunku. Rodzi on więc nie tylko emocjonalne więzi między ludźmi, ale również potrzebę fizycznej rozkoszy. To właśnie w tym momencie Eros w swej pierwotnej formie musi zostać wyparty przez kulturę, w której ciało i jego energia w pierwszej kolejności są narzędziami pracy dla dobra wspólnego, nie zaś indywidualnego, cielesnego zaspokojenia. Stąd każda manifestacja erotycznego pragnienia, która nie jest nastawiona na reprodukcję, spotyka się z reakcją ze strony represyjnego porządku kultury.

Dla Clarka pragnienie dręczące zombie to właśnie pożądanie seksualne, a pod postacią żywego trupa w filmach Romero powraca wyparty Eros:

[...] powraca, by prześladować kulturę w postaci zombie, które w sposób niepoohamowany pożądają ludzkiego mięsa. Nieumarłych nie obowiązują żadne ograniczenia dotyczące erotycznej przyjemności – pożądają jej zajadle i bezustannie. Będą gryźć każdy kawałek ludzkiego mięsa, w który uda im się zatopić swoje zęby. Ciało znów w całości staje się strefą erogenną, nie koncentrując uwagi na najistotniejszym dla kultury kontakcie genitalnym. To pożądanie gryzienia i konsumowania ludzkiego ciała jest aktem reprodukcji, który sprawia, że populacja nieumarłych rośnie w zawrotnym tempie. Jednak, jak stwierdza Freud, ta reprodukcja – a więc znamię Erosa – jest jedynie produktem ubocznym bezpośredniego pożądania całkowitego seksualnego zaspokojenia (CLARK 2006: 202).

Ale w owym ugryzieniu żywego trupa zdaje się powracać też drugi z podstawowych ludzkich popędów – ten, którego jednym z celów jest ponowne sprowadzenie istot żywych do stanu nieorganicznego. Zombie bowiem, gryząc ludzi, zamieniają ich przecież w gnijące zwłoki:

Każdy, kto zostanie ugryziony, prędzej czy później przemieni się w zombie. A zatem ugryzienie nieumarłych jest nie tylko erotyczne, ale także w agresywny sposób redukuje indywidualną tożsamość do surowego i podstawowego stanu. Żywi ludzie, jako pracujące części kulturowej infrastruktury, zostają zdemontowani. Kroczące wokół zombie wciąż noszą uniformy, które służyły

do określania ich roli w ramach kultury, kiedy były jeszcze żywymi ludźmi – kultury, która teraz pod rządami popędu niszczycielskiego, jest już nieaktualna. To, co indywidualne, podlega bowiem regresji do poziomu nieożywionej materii – stając się niczym więcej jak tylko chodzącym rozkładem – a przez to uwolnione zostaje od napięć, jakim podlega ludzkie życie w kulturze (CLARK 2006: 202).

Dlatego według Clarka ugryzienie żywego trupa ma w sobie coś z seksualnego pożądania Erosa oraz coś z agresywnie regresywnego popędu Thanatosa. Co więcej, połączenie tych dwóch podstawowych ludzkich popędów w przypadku zombie uwiadacza się także w ich erotycznym i zarazem niszczycielskim zachowaniu, szczególnie zaś w ich sposobie poruszania się:

Zombie porusza się w niezwykle uderzający sposób. Powiedziałbym, że wlecze się niezdarnie i niezgrabnie, napędzane jedynym i przemożnym pragnieniem pożerania ludzkiego mięsa. Jeśli to pragnienie jest pragnieniem erotycznym, jak o tym pisałem, wtedy ciało zombie jawi się jako tak naprawdę przeżarte pożądaniem – opasłe od przepelniającego go seksualnego łaknienia. Stąd nieporadne i potykające się zombie może zostać porównane do nabrzmiałego członka, chwiejnie i sztywno zmierzającego ku upragnionej rozkoszy (CLARK 2006: 203).

Nieporadne, niezgrabne, a nawet niezręczne ciało żywego trupa, jakby pozbawione kontroli i żyjące własnym życiem, wyraźnie różni się od sił porządkowych, z którymi przychodzi mu się mierzyć. Rozkład fizyczny zombie, dodatkowo podkreślający „zombiczną” atrofie władzy nad ciałem, jest całkowitym przeciwieństwem sił porządkowych, w tym przede wszystkim tych, reprezentowanych przez wojsko.

Zombie jest niesfornym, niezdiscyplinowanym nabrzmieniem pożądania w ramach porządku kulturowego – erotyczną obecnością wobec instytucji, które niczym zbyt ciasna para spodni próbują dławić wszelkie przejawy seksualnego podniecenia. Kultura domaga się, by ciało było łagodne i plastyczne, lecz przepelnione seksualnością i zdecydowanie sztywne zombie stawiają opór formowaniu z nich podatnego i uległego narzędzia człowieka (CLARK 2006: 203).

Efektywność działań równomiernie przemierzających się oddziałów szybkiego reagowania, świadomych taktyki działań i wykonujących rozkazy swoich dowódców bez chwili zastanowienia, wynika z dyscypliny i pełnej kontroli nad ciałem, jaką sprawuje nad nim władza dzięki różnym technikom i instytucjom wypracowanym w epoce nowożytnej, a opisanym przez Michela Foucaulta w *Nadzorować i karać*. Niezgrabne i nieelastyczne ciało zombie nie pozwala na wpisanie w żaden porządek, z jednej strony będąc znakiem oporu wobec represji nakładanych na nie przez kulturę, z drugiej jawiąc się jako swego rodzaju nowy, rewolucyjny projekt wolności.

Zatem, według Clarka, w filmach Romero zaobserwować możemy podkreślany przez Freuda fakt, że „tłumienie popędów ze strony kultury doprowadza do zacieśnienia więzi między Erosem i Thanatosem, oraz do ich niszczyielskiej unii wymierzonej w źródło ucisku” (CLARK 2006: 204). To ona właśnie prowadzi do upadku tradycyjnego, hierarchicznego i represywnego modelu kultury, z jakim mamy do czynienia w *Dniu żywych trupów*. Zwraca na to również uwagę Konefał, pisząc, że: „jak słusznie zauważa Steven Shaviro, techniczna agresywna kultura »macho« ulega w filmach Romero rozkładowi dzięki inwazji zombie, zaś jej reprezentanci: naukowcy, żołnierze i ojcowie »nuklearnych rodzin« zostają wchłonięci przez »mięsną cielesność« żywych trupów i dołączają do ich fizjologicznej procesji” (KONEFAŁ 2008: 23).

### Cywilizacja (żywej) śmierci?

Co jednak w zamian? Clark proponuje odczytanie dwóch ostatnich części cyklu Romero z perspektywy filozofii jednego z ideologów i guru miłosnej rewolucji końca lat sześćdziesiątych XX wieku, Herberta Marcuse’a. Ów filozof, polemizując z tezą Freuda o konieczności represji w procesie sublimacji, w *Erosie i cywilizacji* sugeruje, że możliwe jest stworzenie kultury, w której zamiast represji ludzkich popędów będziemy mieli do czynienia z ich akomodacją:

Zauważa on, że podstawowe popędy wciąż zachowują pamięć o czasach, w których były wolne – o czasie zanim zostały ujarzmione w ramach kultury. Pamięć ta sprawia, że Eros i Thanatos nieustannie opierają się próbom ich podboju ze strony represyjnej kultury i wciąż podtrzymują perspektywę rzeczywistości w pełni opartej na przyjemności (CLARK 2006: 204).

Zombie stawałyby się zatem męczennikami nowej, wolnej cywilizacji. I choć perspektywa ta wydaje się możliwa już pod koniec *Dnia żywych trupów*, kiedy grupa uciekinierów z dawnej represyjnej kultury ląduje na wyspie, ciesząc się na nowo wolnością, to jednak samo wspomnienie zombie w snach Sary, pojawiające się w ostatnich scenach filmu, sugeruje, że powrót starego porządku zagraża im w każdej chwili. Tak też się dzieje w *Ziemi żywych trupów*, w której stary porządek powraca w nowej formie świata rządzonego przez Kaufmana, bezlitosnego władcy ukrywającego się przed zombie i ocalałymi ludźmi w swoim opływającym w luksusy mieście. Lecz wydaje się, że tym razem to nie ludzie, a zombie dążą do stworzenia nowego połączenia nierepresyjnej kultury z instynktami, co sugerowałyby pierwsze sceny filmu, w których żywe trupy próbują się ze sobą porozumiewać i używać narzędzi. Jednak nie jest to już kultura in-

dywidualnych jednostek poddanych ograniczeniom i skazanych na tłumienie popędów, lecz próba ukonstytuowania nowej, wspólnotowej egzystencji – zgodnie z naturą zombie, które funkcjonują raczej jako jedno, wielkie ciało przypominające rój – kultury, w której popędy Erosa i Thanatosa pozostaną nieskrępowane. Dla ludzi cały czas taka wizja pozostaje trudna do wyobrażenia, o czym świadczy krótka wymiana zdań między liderem ruchu oporu, Mullingamem, a Rileyem, tuż po wyzwoleniu z ucisku nałożonego na mieszkańców slumsów przez Kaufmana: „Zbudujemy to, o czym zaw sze marzyliśmy. – Ale czym się wtedy staniemy?” (ROMERO 2005).

Choć ludzie wciąż obawiają się tej zupełnie nowej perspektywy, zezwalają na nią żywym trupom. W finale *Ziemi żywych trupów*, kiedy ludzie zamierzają strzelać do zombie, spokojnie kroczących przez miasto, Riley powstrzymuje ich, stwierdzając: – „Nie. Szukają miejsca dla siebie. Tak jak my” (ROMERO 2005).

Romero w *Ziemi żywych trupów* pokazuje jedynie próby tworzenia nowej cywilizacji przez zombie, nigdy jednak nie przedstawia jej pełnej realizacji. Dlatego Clark w zakończeniu swojego artykułu projektuje możliwe rozpoczęcie piątej części cyklu o nieumarłych, w której szczęśliwe żywe trupy przyjmują w obręb swojej społeczności niezaspokojonych ludzi:

Wyobraźmy sobie ludzkie tłumy stojące w kolejce do swoich nieumarłych przyjaciół i z radością poświęcających swoje ciała tak, by mogli w końcu zostać wyzwoleni z ucisku kultury i czerpać z życia „instynktowną” rozkosz. Erotyczne, a zarazem „powrotne”, ugryzienie zombie nie byłoby już aktem wrogości. Wręcz przeciwnie: stałoby się gestem troski, który zwiastuje zmysłowe wyzwolenie od cierpienia życia. Oprócz nich byłyby także grupa renegatów, sprzeciwiających się temu utopijnemu przejściu, rezerwując dla siebie prawo do pozostania nieszczęśliwymi i uciśnionymi. Taka sytuacja pozwoliłaby Romero na zbadanie niezwykle fascynującego filozoficznego zagadnienia: czy lepiej jest być nieumarłym, szczęśliwym i wolnym, czy też lepiej jest być żywym, nieszczęśliwym i zniewolonym? W tym wyłaniającym się nowym porządku oddanie się zombie byłoby radykalnym aktem samoinicjacji: byłoby rytuałem przejścia do krainy zmarłych – do królestwa przyjemności i wolności (CLARK 2006: 209).

Ten fragment być może sugerowałby także przyczyny popularności zombie we współczesnej popkulturze, w której żywe trupy już nie walczą o stopniowe przejmowanie naszego świata, ale coraz częściej w nim panują, jak w przypadku serialu *The Walking Dead*. Paradoksalnie wszak najbardziej cenionymi wartościami w kulturze, przynajmniej deklaratywnie, są właśnie przyjemność, a nawet rozkosz, oraz wolność od jakichkolwiek ograniczeń. Projektowana w filmach o zombie apokalipsa być może ma za zadanie odwrócić naszą uwagę od tego, że małe „apokalipsy” dokonały się już

w wielu sferach naszej kultury i życia. Dzisiejszy świat to zupełnie inna rzeczywistość niż ta, którą atakowały żywe trupy w 1968 roku.

Inną wizję kultury zombie, która już nie jest źródłem cierpień, przedstawił w *Fido* Andrew Currie. Świat zaprezentowany w tym filmie to alternatywna rzeczywistość lat pięćdziesiątych, w której ludzkość wiezie spokojne życie po wygranej wojnie domowej spowodowanej plagą żywych trupów. Dzięki działaniom firmy ZomCon, która ujarzmiła zombie za pomocą specjalnych obroży neutralizujących ich mordercze instynkty, żywe trupy stały się niewolniczą siłą roboczą pracującą na rzecz „zdrowego ciała społeczeństwa”. Obraz Curriego zaczyna się od powrotu do dawnego porządku, w którym ludzkie popędy na nowo zostają ujarzmione w ramach kultury. Ciało żywego trupa jest tutaj zatem tylko i wyłącznie narzędziem do pracy, wykorzystywanym dla produkcji dobra wspólnego:

Odtąd zombie służą ludzkości jako wykorzystywani do różnych zadań pomocnicy domowi, zaś największym marzeniem ocalałych obywateli stała się prawdziwa, wielce kosztowna śmierć umożliwiająca powrót po zgonie w charakterze niewolnika firmy. Jej gwarantem jest specjalnie przygotowana ceremonia pogrzebowa, w czasie której niszczy się ciało denata, chowając jedynie jego głowę w specjalnej metalowej trumnie. Powagę owego rytuału podkreślają specjalnie zmienione słowa kapłana, brzmiące: „Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz, lecz z prochu już nie wrócisz” (KONEFAŁ 2008: 34).

Tytułowy Fido to właśnie jeden z niewolników, uroczy żywy trup, który trafia do rodziny państwa Robinsonów, szybko stając się najlepszym przyjacielem ich syna, małego Timmy’ego. Więż ta ma swoje źródło w traumie, jaką dla znerwicowanego ojca Timmy’ego stała się podczas ataku żywych trupów konieczność zabójstwa własnego przemienionego ojca i związana z tym niemożność realizowania się w ramach rodziny.

Zamiast na żonie i dziecku Bill stara się bowiem koncentrować na swoich zainteresowaniach. Stąd zarówno Helen, małżonka Billa, jak i Timmy szybko znajdują pocieszenie w ramionach Fido, który w przeciwieństwie do głowy rodziny, mimo targających nim popędów, zdolny jest do prawdziwej miłości. I choć władza próbuje zapobiec wytworzeniu / umocnieniu jakiegokolwiek więzi między ludźmi a żywymi trupami, odbierając Robinsonom ich niewolnika i zsyłając go do obozu pracy, ostatecznie miłość triumfuje, doprowadzając do wyzwolenia Fido (oraz jego pozostałych nieumarłych pobratymców) i jego powrotu do kochającej rodziny Robinsonów. Co więcej, Fido staje się jej głową w miejsce Billa (skremowanego po śmierci zgodnie z jego życzeniem), czyniąc z rodziny przestrzeń wypełnioną miłością i pozbawioną jakichkolwiek

represji. To wizja pokojowej koegzystencji ludzi i żywych trupów, pełna instynktownej miłości między jednymi i drugimi – wizja niestety zbyt piękna, by mogła być prawdziwa, o czym przekonuje od kilku lat brytyjski serial *In The Flesh*.



## English summary

Jeffrey Jerome Cohen states that “we live in a time of monsters” and now our once humane culture transforms into the monster culture. Consequently, Mikołaj Marceła’s chapter *Zombie Civilization (and Its Discontents)* aims at outlining today’s zombie as a central figure of the monster culture and no longer a Haitian slave. Since 1968, when George A. Romero directed his *Night of the Living Dead*, zombies have been portrayed as untamed beasts that desire to bite a human body. These awkward and clumsy creatures, which were once human, are now overwhelmed by an urge to consume flesh. But according to Simon Clark, who reads Romero’s movies about the living dead using Sigmund Freud’s *Civilization and Its Discontents*, these bites are both aggressive and erotic, which makes zombies seem to represent the return of the instincts repressed by culture. It is this repression that leads to a destructive union between Eros and Thanatos against civilization, with its institutions of discipline and punishment—the union one can experience in Romero’s movies.

## Źródła cytowań

- CLARK, SIMON (2006), 'The Undead Martyr: Sex, Death, and Revolution in George Romero's Zombie Films', w: Richard Greene; K Silem Mohammad (red.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*, Chicago: Open Court.
- Cohen, Jeffrey Jerome (1996), 'Preface: In a Time of Monsters', w: Jeffrey Jerome Cohen (red.), *Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DELEUZE, GILLES, GUATTARI, FELIX (2000), *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, przekł. R. Hurley, M. Seem, H.R. Lane. Cambridge 2000: University of Minnesota Press.
- FREUD, SIGMUND (1997), *Niesamowite*, przekł. R. Reszke, w: tegoż, *Pisma psychologiczne*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- FREUD, SIGMUND (2009), *Kultura jako źródło cierpienia*, przekł. R. Reszke, w: Sigmund Freud, *Dzieła, t. 4: Pisma społeczne*, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- KONEFAŁ, SEBASTIAN J. (2008), 'Ciało i lęk: fizjologia śmierci w zombie horrorze oraz w kulturze audiowizualnej', *Kwartalnik Filmowy*: 61 (121), ss. 22-40.
- ROMERO, GEORGE A. REŻ. (2005), *Ziemia żywych trupów*, Universal Pictures.
- ŽIŽEK, SLAVOY (2003), *Patrząc z ukosa: do Lacana przez kulturę popularną*, przekł. J. Margański. Warszawa: Wydawnictwo KR.

# Metafora zombie – od woduistycznej wizji świata do neoliberalizmu

SANTANA MURAWSKA \*

## Geneza zombizmu

Zombie, czyli żywy trup, to reanimowane za pomocą wirusa ciało zmarłej osoby żywiące się ludzkim mięsem. W takiej właśnie formie figura zombie funkcjonuje w kulturze popularnej, przez co jest niezwykle rozpoznawalna. Będąc aktualnie postacią nadobecną w szeroko rozumianych tekstach kultury (zarówno w filmach, serialach telewizyjnych, książkach, komiksach, grach wideo, jak i w teoriach spiskowych, creepypastach<sup>1</sup> i innych), zombie pojawia się nie tylko w treściach głównego nurtu<sup>2</sup>, a metaforyczność tej postaci jest wielowymiarowa i wieloaspektowa. Rzeczona metaforyczność w filmach mainstreamu jest w pewien sposób tendencyjna. Zaś powtarzalność, której podlega alegoryczność omawianej postaci, wynika z natury zjawiska, jakim jest zombie (zombizm).

\* Uniwersytet Śląski | kontakt: santana.murawska@gmail.com

<sup>1</sup> *Creepypasta* to krótka historia, rozpowszechniania głównie za pośrednictwem Internetu, której celem jest przestraszenie czytelnika bądź czytelniczki. Historia ta jest najczęściej fikcyjna, jednak przedstawia się ją realistycznie, by zwiększyć efekt przerażenia.

<sup>2</sup> Chodzi o tak zwany *mainstream*, w przypadku filmów utożsamiany częstokroć z bijącymi rekordy popularności produkcjami wysokobudżetowymi, powtarzalnymi w swej stylistyce i intensywnie promowanymi w mediach.

Chcąc dokonać analizy zombizmu jako zjawiska oraz jako tematyki filmowej ze szczególnym uwzględnieniem metaforyczności, zacząć warto od pochodzenia słowa *zombie*, któremu nadaje się zwykle etymologię afrykańską, zwracając uwagę na trzy terminy: *nzambi* (bóg, stwórcyca lub zmarły, który uzyskał moc nadnaturalną), *nsumbi* (istota demoniczna, diabeł) oraz *zumbi* (fetyusz). Nazwy te mają swoje źródło w pochodzących z dorzecza Konga językach bantu (LORENZ 2007: 102). Wskazany źródłosłów, wyznaczając kierunek, w jakim zmierzać będzie dalsza analiza, zwraca uwagę na wierzenia afrykańskie, zwłaszcza te charakterystyczne dla obszaru Afryki Zachodniej oraz Środkowej – koncepcje życia i śmierci, wśród których szczególnie istotna dla zrozumienia zjawiska zombie jest idea nierozzerwalnego związku między żywymi i zmarłymi. Realizacją tej idei jest kult przodków, w kontekście którego istotną społecznie kategorią mają być tak zwani „żywi zmarli” – nieżyjący, a zarazem wciąż pozostający w pamięci najstarszych członków rodziny przodkowie. Kult ów wiąże się z oddawaniem czci „żywym-zmarłym” i z kontaktem, dzięki któremu antenat angażuje się w codzienność swych żyjących członków rodziny, bądź funkcjonuje jako łącznik ze światem bogów (LORENZ 2007: 102-103). Na zachodnioafrykańskie korzenie zombizmu zwrócił uwagę między innymi Melville Herskovits wskazujący w *Dahomey, an ancient West African Kingdom* genezę analizowanego zjawiska w legendzie dahomejskiej (HERSKOVITS 1938: 243).

Wspomniane idee afrykańskie wraz z niewolnikami przeniosły się na wyspy Morza Karaibskiego, między innymi na dzisiejsze Haiti, które od 1492 do 1804 roku opierało się na gospodarce kolonialnej. Plantacje początkowo zasilala siła robocza składająca się z miejscowej ludności. Tę jednak niebawem zdziiesiątkowały walki niepodległościowe i liczne choroby. Rdzenną ludność postanowiono zastąpić niewolnikami pochodzącymi z Afryki (COUPEAU 2008: 7). Bogowie afrykańscy mieli chronić niewolników przed ich „panami-właścicielami”, a wiara podtrzymywać ducha w obliczu zniewolenia (KAY 2008: 1). Efektem tego jest dzisiejszy synkretyzm religijny mieszkańców i mieszkanki Haiti. Obok Kościoła rzymskokatolickiego żywe są wciąż wierzenia specyficzne dla terenów Zachodniej Afryki (COUPEAU 2008: 10), powszechnie określane jako *voodoo*. Słowo to jednak bywa także wiązane z praktyką religijną haitańskiej diaspory w Stanach Zjednoczonych. Z uwagi na to skojarzenie, na potrzeby tego rozdziału będę posługiwać się pisownią języka kreolskiego haitańskiego – *vodou* (czyt. „wodu”, stąd także „woduizm”) oraz przymiotnikiem woduistyczny (tak też przyjęto w: LORENZ 2007). Określenie *voodoo* rezerwuję wyłącznie dla popkulturowej nadbudowy odnoszącej się do tego terminu.

W woduistycznej wizji świata, a więc wśród wyznawców<sup>3</sup> *vodou*, obecna jest figura zombie. Folklor haitański przedstawia zombie w dwóch formach, a reprezentacje te determinowane są przez sposób postrzegania istoty ludzkiej i elementy składające się na nią. Poza ciałem człowiek w myśl *vodou* posiada także duszę, złożoną z elementu *gran bon ange*<sup>4</sup> i elementu *ti bon ange*<sup>5</sup> oraz z energii duchowej (*espirit*<sup>6</sup>), będącej *lwa*<sup>7</sup> (Lorenz 2007: 103) – jednym z bogów *vodou*. *Lwa* jako energia duchowa określonej osoby ma odzwierciedlać jej istotne cechy. *Gran bon ange* (siła życiowa) i energia duchowa reprezentują to, co zostało powierzone człowiekowi przez krainę duchów wspólnych przodków. *Ti bon ange* reprezentuje indywidualną świadomość człowieka, jego ego, jego osobiste doświadczenia. Ta część duszy jest siedzibą moralnych działań jednostki. Po śmierci ciała *ti bon ange* przez pewien czas pozostaje na ziemi (HODGES 1995).

Zombie może zostać stworzone jedynie przez czarownika, nazywanego *bokorem* (lub *ounganem*). Określenia *zombie* używa się do dwóch odseparowanych składników

- 3 Nie znajduję lepszego określenia na użytkowników *vodou*, z uwagi na dualistyczny charakter woduizmu. Jan Lorenz zwraca uwagę, że „*vodou* można zdefiniować, jako system przekonań, społecznie podzielany obraz rzeczywistości czy wręcz habitus” (LORENZ 2007: 103). Jest to istotnie słuszne przekonanie. Odnosząc się do uwag Lorenza, najlepiej będzie porównać woduizm z totemizmem. Totemizm jest formą organizacji życia społecznego oraz systemem wierzeń i praktyk religijnych, związanym z przekonaniem o pokrewieństwie danej zbiorowości z totemem, czyli wspólnym przodkiem, będącym nadprzyrodzonym opiekunem (WALENDOWSKA 1987: 349). Społeczny wymiar totemizmu podkreśla przykładowo Bronisław Malinowski, opisując Trobriandzkie mity. Jednym z rodzajów mitów są *lilliu* – znane wszystkim członkom klanu opowieści, które zaczynają funkcjonować m.in., gdy jakaś zasada społeczna czy moralna domaga się wyjaśnienia bądź świadectwa prawdziwości. *Lilliu* to przykładowo opowieść o początku; Malinowski opisuje narrację opowiadającą o zwierzętach poszczególnych klanów, które wyskakiwały z dziury w ziemi w określonej kolejności, a jedno z nich zjadło owoc będący tabu. Mit ten wykazuje słuszność panującej hierarchii społecznej (MALINOWSKI 1990: 309-315). *Vodou* ma być również wykorzystywane do podtrzymywania ładu społecznego i ma wymuszać przestrzeganie zasad i norm przez haitańską społeczność. Zombifikację uważa się za najsurowszą karę wymierzaną za naruszenie praw i reguł obowiązujących w haitańskiej społeczności.
- 4 Można się także spotkać z terminem *gros bon ange* lub formą fonetyczną: *gro-bonanj*. Termin tłumaczy się jako: ‘duży anioł’, ‘duży dobry anioł’ czy ‘duży anioł stróż’.
- 5 Termin ten jest skrótem sformułowania *petit bon ange*, a używa się również formy fonetycznej: *ti-bonanj*. Przez analogię do poprzedniego przekładu, tłumaczyć by go należało przez zwroty: ‘mały anioł’, ‘mały dobry anioł’ czy ‘mały anioł stróż’.
- 6 Inne określenie: *mét-tét* (*maitre tet*). Na język angielski tłumaczy się ten termin jako ‘*master of the head*’. Słowo *master* jako rzeczownik oznacza mistrza, pana czy właściciela. Jednak bardziej adekwatne zdaje się być rozumienie tego słowa jako czasownika *master*, czyli ‘opanować’.
- 7 Wymowa: „lta”.

wchodzących w skład istoty człowieka – zarówno do *ti bon ange*, jak i do ciała. Możemy zatem mówić o *zombie esprit* (jest to upiór, czyli dusza *ti bon ange* schwytana przez *bokora* i przechowywana w naczyniu) oraz *zombie cadavre*, czyli *corps cadavre* – trup, lub *jardin* – ogrodowy, a więc ciało pozbawione duszy *ti bon ange* (LORENZ 2007: 104). *Summa summarum*, formy haitańskiego zombie przedstawić można następująco:



Rysunek 1 Formy haitańskiego zombie (opracowanie własne)

Dzięki „schwytniu” *ti bon ange* jakiegoś człowieka *bokor* jest w stanie panować nad jego ciałem. Zawładnięcie to jest możliwe, ponieważ *ti bon ange* jest w pewnym sensie fragmentem tożsamości człowieka (LORENZ 2007: 104). Przemiana w zombie dokonywana jest poprzez podanie nieszczęśnikowi tak zwanego proszku zombie<sup>8</sup>, nazywanego *coup poudre* (BISHOP 2010: 50). W folklorze wiejskim haitańskie zombie jest tworzone, by jako niewolnik pracować na plantacji czy w gospodarstwie rolnym. W folklorze miejskim możemy spotkać się z innymi czynnościami – pracą przy przeładunku czy w fabryce (a nawet w usługach seksualnych). Właścicielem zombie jest *bokor*, po którego śmierci odzyskuje się duszę, a zarazem wolność. Innym sposobem na uwolnienie ma być podanie zombie soli (LORENZ 2007: 106).

<sup>8</sup> Skład proszku ma być znany jedynie *bokorom*, ale w różnych podaniach uwzględnia się kilka jego rzekomych składników, m.in. tetrodotoksynę (pozyskiwaną z ryb rozdymkokszałtnych) czy inne toksyczne substancje (pozyskiwane np. z niektórych gatunków żab czy roślin). Informacje te podaje za Bishopem (BISHOP 2010: 50).

Folklor haitański dostarcza informacji na temat wyglądu i zachowania zombie: jest ono pozbawione emocji i wolnej woli, apatyczne; jego chód jest sztywny i nieskoordynowany, a wzrok mętny i bez wyrazu. Haitańskie zombie potrafi mówić nosowym głosem podobnym do głosu *lwa*<sup>9</sup>, a dokładnie *Gede*, bogów angażujących się w pogrzebowe rytuały przejścia. *Zombie cadavre* jest najsilniej wpisany w haitańską kulturę (LORENZ 2007: 105).

Wierzenia Haitańczyków zostały zauważone przez wielu podróżników i badaczy, w tym antropologów, stając się częścią ich zainteresowań naukowych. Niestety ich prace były pełne niecodziennych doniesień o spotkaniach z „prawdziwymi” zombie, które pojawiały się skądinąd jeszcze w latach osiemdziesiątych XX wieku. Najpopularniejszym źródłem informacji o haitańskim zombie była książka Williama Seabrooka *The Magic Island*, pochodząca z 1929 roku (BISHOP 2010: 13).

## Zombizm w filmie

W latach trzydziestych XX wieku w Stanach Zjednoczonych zaczęły powstawać niskobudżetowe filmy z gatunku horroru. Te produkcje kategorii B korzystały z wielu figur tak zwanych niesamowitych ciał (*uncanny body*), jak potwór Frankenstein, wampir czy mumia. Wkrótce dzięki wspomnianym pracom poświęconym wierzeniom woduistycznym, na ekranach pojawiły się zombie.

Po raz pierwszy w historii zombie haitańskie pojawiło się na ekranie w filmie *White Zombie* (w 1932 roku). Większe wytwórnie filmowe traktowały zombie jako postać drugorzędną wśród innych filmowych potworów, które wykorzystywano dużo wcześniej (KAY 2008: 5), a powstające w owym czasie produkcje opierały się najczęściej na wątku kolonialnym i formule gotyckiego melodramatu<sup>10</sup> (po *White Zombie* za niezwykle popularny obraz uznane jest *I walked with a Zombie* z 1943 roku<sup>11</sup>).

<sup>9</sup> Wyznawcy *vodou* biorą udział w rytuałach, w których *lwa* przemawiają ich ustami, charakterystycznym nosowym głosem, stąd takie porównanie; ma to związek z myśleniem magicznym i prawem podobieństwa. Głos, o którym tu mowa, oddaje tożsamość istot, które przekroczyły granicę śmierci.

<sup>10</sup> Fabuła gotyckich melodramatów budowana była zwykle w oparciu o postać kobiecą (delikatną i nieco infantylną), której zagrozało niebywałe niebezpieczeństwo. Stąd w produkcjach o haitańskim zombie, zombifikacja obejmowała nie tylko czarnoskórych mieszkańców, ale również bohaterki o białej skórze (DRABIKOWSKA 2012).

<sup>11</sup> Przykłady innych filmów z wątkiem haitańskim lub wątkiem *voodoo*: *Voodoo Man* (1957), *The Curse of the Doll People* (1961), *I Eat Your Skin* (1964).

Obok wątku haitańskiego zaczęto wkrótce łączyć zombie z UFO lub postacią szalonego naukowca. W tego typu filmach obcy za pomocą różnych środków (na przykład kosmicznej technologii, gdy do zombifikacji dochodzi bezpośrednio przez wtargnięcie obcego w ciało człowieka) przejmują kontrolę nad człowiekiem (żywym bądź martwym). Filmy oparte na tej formule to między innymi: *Quatermass 2* (1957), *Plan 9 from Outer Space* (1959) czy *I Was a Zombie for the FBI* (1982). Zombie powstają tu dzięki technologii, przy pomocy eksperymentów lub w wyniku zainfekowania przez kosmitów.

Figura zombie w postaci najbardziej rozpoznawalnej i popularnej, czyli jako ożywione zwłoki łaknące ludzkiego mięsa, stopniowo wypchnęła omawianą tu postać z szeregu innych istot w filmach niskobudżetowych i będących często parodiami filmowymi. Zmiana pojawiła się w 1968 roku wraz z filmem *Night of the Living Dead* (BISHOP 2010: 13) i powstała dziesięć lat później kontynuacją tego obrazu – *Dawn of the Dead* (1978). Od tej pory zombie przedstawiano w znakomitej większości jako zainfekowane i ożywione martwe ciała. W tego typu narracjach zombie powstaje poprzez zainfekowanie tajemniczym wirusem lub skażenie wywołane opadem radioaktywnym czy chemikaliami. Niedawno zmarli ludzie powstają z grobów jako zombie, a ich zachowanie zredukowane jest do instynktownego pożerania mięsa. Ponadto każdy ugryziony przez zombie człowiek umiera, a ponieważ wirusem są zarażeni wszyscy mieszkańcy planety (względnie skażeni substancją radioaktywną), po śmierci powraca również jako zombie.

## Metaforyczność figury zombie

Wyróżniam zatem trzy cykle stosowania metafory zombie (zombizmu) w kinematografii, odzwierciedlające moment historii, w których powstały i odnoszące się do konkretnych wydarzeń, trendów czy nastroju danego etapu dziejów<sup>12</sup>:

- 1) zombie jako metafora niewolnictwa (kolonializmu);
- 2) zombie jako metafora zewnętrznego zagrożenia (politycznego i militarnego);
- 3) zombie jako metafora ideologii (konsumpcjonizmu czy neoliberalizmu).

W filmach takich, jak *White Zombie* (1932) czy *I walked with a Zombie* (1943), żywy trup jest metaforą niewolnictwa. Jest to przypadek szczególny i należy pamiętać,

<sup>12</sup> Oczywiście metafora zombizmu może być funkcjonalizowana na wiele innych sposobów, co w filmografii także znalazło swoje odzwierciedlenie.



że przenosiła ta stanowi element modelu rzeczywistości historycznej i współczesnej, to znaczy bywał on (i nadal może być) używany do utrwalania stereotypów i mógł być wykorzystywany do „tworzenia dyskursywnej, politycznej i fizycznej różnicy, obrazu Innego, współczesnej odmiany złego dzikusa – kanibala, krnąbrnego kontestatora wzorców neoliberalnego kapitalizmu, który zostaje poza nawiasem racjonalnego uniwersum Północy” (LORENZ 2007: III-II2). Filmy o haitańskim zombie służyły do ukazywania niegdysiejszej francuskiej kolonii jako miejsca zamieszkałego przez ludzi-potwory, o prymitywnej umysłowości, wyznających krwawe kultury i będących kanibalami. Haiti, zombie i popkulturowy konstrukt, który znany jest pod nazwą *voodoo*, świetnie podziałały jako narzędzie usprawiedliwienia interwencji wojskowej i wieloletniej okupacji wyspy przez Stany Zjednoczone, trwającej od 1915 do 1934 roku (LORENZ 2007: II3).

Produkcje filmowe, takie jak *Quatermass 2* (1957) czy *Plan 9 from Outer Space* (1959) posługują się kolejną metaforą – w wierzeniach haitańskich występuje *bokor*, zaś w filmach drugiego cyklu funkcję *bokora* spełniają cywilizacje pozaziemskie lub szaleni naukowcy, symbolizujący zewnętrzne zagrożenie – polityczne, militarne. Tym zewnętrznym zagrożeniem, niebezpieczeństwem, które grozi obywatelom Stanów Zjednoczonych<sup>13</sup> (były to w znakomitej większości produkcje amerykańskie), jest oczywiście Związek Radziecki – filmy powstawały w trakcie trwania zimnej wojny, a właściwie u jej początku, a więc w okresie, gdy lęki z nią związane były szczególnie nasilone.

Trzeci cykl filmów zombie i stosowania postaci zombie jako metafory, otworzył swoim obrazem *Night of the Living Dead* (1968) George A. Romero. Dekadę później przedstawił kontynuację – *Dawn of the Dead* (1978) – obraz, który do dziś często określany jest mianem najlepszego filmu o zombie w historii. Szczególnie interesującym przykładem jest drugi ze wspomnianych filmów. W *Dawn of the Dead* bohaterowie dostają się do opuszczonego centrum handlowego opanowanego przez zainfekowane<sup>14</sup> zombie. Wchodzą oni do odosobnionych pomieszczeń (w których tworzą następnie funkcjonalne mieszkanie), wkrótce przejmując całą galerię handlową, którą zaczynają traktować zgodnie z jej dotychczasowym przeznaczeniem. Duża część fabuły

<sup>13</sup> Mowa tu o społeczności amerykańskiej, ponieważ zajmując się kulturą popularną, biorę pod uwagę produkcje głównego nurtu. Nie oznacza to oczywiście, że nie zaliczam tu innych niż amerykańskie produkcje. Z omawianych w niniejszym rozdziale metafor korzystano nie tylko przy produkcjach amerykańskiego kina.

<sup>14</sup> Zombie możemy podzielić na zniewolone (żywe bądź martwe) i zainfekowane.

przedstawia protagonistów zajętych konsumowaniem i rozrywką. Zatem w tym przypadku mianem *bokora* określić można konsumpcjonizm. Metafora jest prosta: Amerykanie w latach siedemdziesiątych XX wieku byli prawdziwymi zombie, niewolnikami w rękach ich pana – konsumpcjonizmu. Udawali się do sklepów i centrów handlowych, by niemal instynktownie konsumować. Choć bohaterowie funkcjonują w rzeczywistości apokaliptycznej, wciąż powtarzają schematy dokonywania zakupów.

W przywoływanym filmie zombizm stanowi w pewnym sensie katalizator, dzięki któremu ujawnia się prawdziwy problem infekujący ludzkość. Po tym, jak zombie zniszczyły ludzkie społeczeństwo, garstka ocalałych próbuje odbudować je zgodnie z jedynym paradygmatem, jaki znają – wszechobecnym konsumpcjonizmem. Przebywając w centrum handlowym, bohaterowie mają wszystko, czego mogliby zapragnąć, ale nie mają już przy tym potrzeby, a może nawet zdolności, do wytwarzania dóbr samodzielnie. W nowym społecznym i ekonomicznym paradygmacie *Dawn of the Dead* bohaterowie utracili coś, co Marks nazwałby istotą gatunkową, i zostali zredukowani do życia w alienacji. Każda praca wykonywana przez bohaterów służy przetrwaniu, nie zaś wydajności, czy inaczej produktywności (BISHOP 2010: 129-130).

Po sukcesach Romero trzeci cykl nieco osłabł. Powrócił jednak z nową siłą po atakach terrorystycznych z 11 września (BISHOP 2010: 11). Wtedy zaczęły powstawać kasowe hity filmowe, takie jak *Resident Evil* (2002) czy *28 Days Later* (2002). Metaforę zombie możemy tu rozumieć jako odniesienie do neoliberalizmu. O neoliberalizm jako podstawowy paradygmat polityczno-ekonomiczny opierają się różnego rodzaju strategie (tak zwane „przedsięwzięcia wolnorynkowe”), mające umożliwić nie licznym kontrolowanie w jak największym stopniu życie społeczne, by móc czerpać dzięki temu maksymalne zyski. Neoliberalizm prowadzi między innymi do wzrostu nierówności społecznej i ekonomicznej (CHOMSKY 2000: 5-6), a dyskurs neoliberalny maskuje klasowy charakter polityki wolnorynkowej i dostarcza podstaw dla wyzysku i dominacji kapitalistycznej, nawet je wzmacniając (BIHR 2008: 13). W dyskurs neoliberalny wpisują się również współczesne filmy o zombie. Aby to lepiej zrozumieć, warto zwrócić uwagę również na kwestię teorii spiskowych, a zwłaszcza Spiskowej Teorii Dziejów, odnoszącej się do neoliberalizmu.

## Zombie a teoria spiskowa

Spiskowa Teoria Dziejów zakłada, że większość istotnych politycznych decyzji zapada zakulisowo, natomiast znani nam politycy i warstwy rządzące oficjalnie są jedynie marionetkami, stanowiącymi przykrywkę dla rzeczywistych działań, za którymi stoją przykładowo masoni, magnaci czy biurokraci. Teoria spiskowa dotycząca ataków z 11 września, po których zanotowano wzrost popularności filmów o zombie, wskazuje na działania grupy bankierów mających zaplanować ataki terrorystyczne, by znacząco wpłynąć na życie społeczne, a co za tym idzie ekonomiczne i gospodarcze obywateli Stanów Zjednoczonych<sup>15</sup>. Struktury stojące za spiskiem można w myśl przeprowadzonej analizy określić jako *bokora*.

W nowopowstających filmach o zombie fabuły opierają się na podobnych założeniach. Za powstanie wirusa, który infekuje ludzkość i powoduje zombifikację, odpowiada zawsze jakaś tajemnicza korporacja lub rząd amerykański. Sytuacja wymyka się spod kontroli i dochodzi do epidemii zombie. Dodatkowo postaci w takich narracjach bywają przedstawiane stereotypowo, są nad wyraz przerysowane, co dodatkowo zaznacza podział klasowy i rasowy.

Warto na koniec zasygnalizować, jak te nowe narracje wpłynęły na dyskurs codzienny, a także na życie wielu ludzi. Przykładowo 26 maja 2012 roku światem wstrząsnęły doniesienia o „zombie z Florydy/Miami” – ataku dokonany przez nagiego mężczyznę na bezdomnym (ONET.PL 2013). Napaść przypominała atak zombie – ofiara została pogryziona, człowiek ten został pozbawiony wzroku i większości skóry twarzy. Napastnika zastrzelono. W mediach pojawiały się tytuły odnoszące się do kanibalizmu, ale często mówiono i pisano o ataku zombie. W Internecie na forach i portalach społecznościowych zastanawiano się nad ewentualną, mającą się właśnie zacząć, epidemią.

Obecność zombie w dyskursie codziennym i medialnym odcisnęła się również na ruchu survivalowym, w którego szeregach coraz częściej pojawiają się osoby starające się przygotować na apokalipsę zombie. Medialne doniesienia o zombie nie są oficjalnie

<sup>15</sup> Zwraca na to uwagę autor filmów z serii *Zeitgeist*, szczególnie w swoim pierwszym dziele (JOSEPH 2007).

dementowane, ani tłumaczone<sup>16</sup>, co pozwala członkom ruchu survivalowego bez przeszkód tkwić w swoich przekonaniach i dążeniach, a skupianie się na przygotowaniach do odparcia nierealnego zagrożenia może odsuwać od nakierowywania uwagi na zagrożenia płynące z neoliberalnej polityki i gospodarki (choć jest to interpretacja autorki budowana w odniesieniu do kontekstu związanego z teoriami spiskowymi).

<sup>16</sup> Bądź przechodzi to bez większego echa. Należy zwrócić uwagę, że dementowaniu doniesień nigdy nie towarzyszy równie rozwinięta kampania promocyjna, którą tworzy się przy wpuszczaniu informacji w dyskurs. Wspomniany zombie z Miami dokonał ataku najprawdopodobniej pod wpływem nowego narkotyku, nazywanego solami kąpielowymi (*bath salts*).

## English summary

The subject of Santana Murawska's chapter *The Zombie Metaphor—from the Vodouistic Vision of the World to Neoliberalism* is the figure of zombie in mainstream filmography and its purpose is to show zombie as a metaphor (used in films since the 1930s). Murawska focuses here on the use of the zombie metaphor in three cycles of movies. The first cycle begins with *White Zombie* and refers to the Haitian beliefs. The second cycle comprises the movies featuring the character of a mad scientist or the participation of aliens. The third cycle begins with *Night of the Living Dead* and uses zombie as a figure of the living dead. The chapter, therefore, discusses three metaphors: zombie as slavery, zombie as an external threat, and zombie as an ideology. All cycles are connected by the character of *bokor*—a sorcerer in the Haitian tradition. The ways of using zombies as metaphors indicate culturally significant fears and traumas, which are decoded by discourse analysis.

## Źródła cytowań

- BIHR, ALAIN (2008), *Nowomowa neoliberalna*, przekł. A. Łukomska, Warszawa: Instytut Wydawniczy Książka i Prasa.
- BISHOP, KYLE WILLIAM (2010), *American Zombie Gothic. The Rise and Fall and Rise of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson: McFarland.
- CHOMSKY, NOAM (2000), *Zysk ponad ludzi. Neoliberalizm a ład globalny*, przekł. M. Zuber, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- COUPEAU, STEEVE (2008), *The history of Haiti*, Westport: Greenwood Press.
- HALPERIN, VICTOR, REŻ. (1932), *White Zombie*, Victor & Edward Halperin Productions.
- DRABIKOWSKA, MAGDALENA (2012), 'Bohaterka powieści gotyckiej – ofiara prześladowcy, społeczeństwa i Kościoła', online: *Horror.com.pl*: <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=108>, [dostęp: 15.08.2016].
- HERSKOVITS, MELVILLE JEAN (1938), *Dahomey, an ancient West African Kingdom*, New York: J.J. Augustin.
- HODGES, RICHARD (1995), 'The Quick and the Dead: The Souls of Man in Vodou Thought', *Material For Thought*: 14.
- JOSEPH, PETER, REŻ. (2007), *Zeitgeist*, Gentle Machine Productions.
- KAY, GLEN (2008), *Zombie movies. The ultimate guide*, Chicago: Chicago Review.
- LORENZ, JAN (2007), 'Blizny od gwoździ: haitański zombie jako idiom kulturowy i metafora traumy', *Kultura i społeczeństwo*: 4 (51), ss. 101-118.
- MALINOWSKI, BRONISŁAW (1990), *Mit, magia, religia*, Warszawa: PWN.
- ONET.PL (2013), *Tajemnica zombie z Miami*, online: <http://wiadomosci.onet.pl/prasa/tajemnica-zombie-z-miami/fy6ws> [dostęp: 15.08.2016].
- ROMERO, GEORGE A., REŻ. (1968), *Night of the Living Dead*, Image Ten Production.
- ROMERO, GEORGE A., REŻ. (1978), *Dawn of the Dead*, Laurel Group Production.
- WALENDOWSKA, BARBARA (1987), *Totemizm* [hasło], w: Zofia Staszczak (red.), *Słownik etnologiczny: terminy ogólne*, Warszawa: PWN.

## Potwór, który przestaje straszyć (?) Obraz wilkołaka we współczesnej kulturze

KRYSTYNA WALC\*

Nie wiadomo, skąd przyszli, nie wiemy nawet, dokąd  
ani kiedy odeszli. Są w naszej pamięci poprzez dawne  
opowieści, żyją w legendach, przetrwali w pieśniach.

Rafał Dębcki, *Wilkozacy. Krew z krwi*

### Żądne krwi monstrum – niekoniecznie

Przez współczesnych odbiorców wilkołak kojarzony jest przede wszystkim z literaturą i filmem grozy. Teksty te wykorzystują głównie obraz „złego” likantropa, monstrum zagrażającego protagoniście. Zjawisko to syntetycznie<sup>1</sup> opisuje Julia Bar:

Charakterystyczne dla utworów opartych na wierze w wilkołaka jest eksponowanie jego najgorszych cech. Widoczne jest to nie tylko w tych dziełach literackich, których czas akcji sięga dawnych wieków, ale także w utworach o tematyce współczesnej. Do mitu człowieka-wilka najczęściej nawiązują horrory, które opierają się na klasycznym – krwiożerczym – opisie demona (np. W. Strieber: *Wilkołaki*). Mniej miejsca poświęca się wilkołakowi w powieściach parapsychologicznych, w których symbolizuje on złą stronę ludzkiej natury (A. Sandemose: *Wilkołak*). Zdarzają się także

\* Uniwersytet Rzeszowski | kontakt: kwalc@op.pl

<sup>1</sup> Obszerniejsze analizy postaci wilkołaka w literaturze i filmie zawierają monografie Anny Gemry i Anity Has-Tokarz (GEMRA 2008, HAS-TOKARZ 2010).

i literackie żarty związane z interesującym nas demonem. Należy do nich opowiadanie Borisa Viana *Wilkołak*, które parodiuje przekazywany przez stulecia mit (BAR 1997: 1).

Autorka podkreśla, że postać wilkołaka występuje w literaturze od dawna. Przywołuje między innymi *Odyseję* Homera, w której znajdujemy wzmiankę o Cyrce, królowej czarownic, umiejącej zmieniać ludzi w wilki, lwy i świnie. Wilkołak pojawia się w *Satyriconie* Petroniusza oraz *Dafnis i Chloe* Longosa.

Jak inne potwory zasiedlające kulturę, omawiany zmiennokształtny przebył drogę od starych wierzeń i folkloru (zob. PETOIA: 2003; RADZIWIŁŁ 2009; BAR 1997), czy też, jak chcą inni badacze, od opowieści o watachach młodych wojowników (SŁUPECKI 2011; MALINOWSKI 2009; BĄBEL 2003), do literatury i filmu grozy. I jak wspomniane stworzenia podzielił ich los w najnowszych produkcjach.

Dla niniejszych rozważań ważne jest, że postać wilkołaka zawsze była niejednoznaczna. Jak pisze Agnieszka Krzemińska: „Wilkołak to wcielenie zła, ale bywa też herosem. Kultura w zależności od potrzeb wybiera, który ze scenariuszy bardziej jej pasuje” (KRZEMIŃSKA 2013: 102).

O niekoniecznie negatywnym obrazie likantropa w dawnych podaniach wspomina również Elwira Wilczyńska, zaznaczając, że nie wszystkie podania o wilkołakach ukazują je jako istoty zdegenerowane i krwiożercze. Pojawiają się obok nich, jak podkreśla autorka, opisy znacznie łagodniejsze, w których została ukazana ludzka strona natury odmienca, można w narracjach tych niekiedy dostrzec nawet litość okazywaną człowiekowi przemienionemu w wilka:

W relacjach tych likantrop nie jest przedstawiany jako szkodliwy demon, ale nieszczęśnik dotknięty straszną karą lub złym czarem. Pojawiają się zatem charakterystyki, według których wilkołak „[...] czasem staje się nieco łagodniejszym i poprzestaje na pokarmach, jaki ludziom odebrać może [...]. Wyjada mleko ze dzbanków, ser i chleb [...]”. Franciszek Rawita-Gawroński pisze, że „według współczesnych opowiadań rzadko staje się szkodliwym dla ludzi, lecz zwykle dla zwierząt [...], do ludzi i do domu ich tęskni i pragnie najrychlejszego powrotu do ludzkiego stanu”. Szereg tekstów opisuje ów powrót oraz związane z nim trudności, przedstawiając wilkołaka jako istotę zagubioną zarówno w świecie ludzkim, jak i zwierzęcym (WILCZYŃSKA 2014: 244-245).

## Kłopoty z wizerunkiem

Jakkolwiek motyw wilkołaka zaowocował wieloma literackimi i filmowymi dziełami, a w ostatnich latach zagościł także w komiksie i grach komputerowych, nie udało się wykreować zmiennokształtnego bohatera na miarę hrabiego Drakuli. Jeśli zaś chodzi o dzieła filmowe, wilkołak był niewątpliwie „trudniejszy anatomicznie” (PASZYŁK



2010). Nie jest to zresztą zjawisko nowe. Problemy z powierzchownością likantropa mieli też chociażby autorzy dawnych grafik, przedstawiający owe istoty zarówno jako wilkopodobne stworzenia, jak i hybrydy (na przykład od pasa w górę wilk, poniżej zaś „ludzkie” spodnie i buty). W jednej z grafik Lucasa Cranacha Starszego wilkołak to po prostu poruszający się na czworakach człowiek niosący w zębach dziecko (wokół leżą porozrzucane ludzkie zwłoki). Podobne zjawisko w odniesieniu do kultury ludowej opisuje Wilczyńska, twierdząc, że w podaniach ludowych opisy wyglądu zewnętrznego ludzi przemienionych w wilkołaki najczęściej się nie pojawiają. Jest to przypuszczalnie wynik przekonania wiejskiego narratora, że każdy uczestnik kultury ludowej wie, jak ów stwór wygląda, ponieważ zna schematy związane z tradycyjnymi wierzeniami, a opowiadanie o rzeczach powszechnie znanych uchodzi za bezcelowe:

Najczęściej pojawiającą się w opowieściach ludowych wzmianką o efekcie przemiany jest lakoniczne stwierdzenie, że ktoś zamienił się lub został zamieniony w wilka. Można zatem na podstawie takiej informacji przypuszczać, że wilkołak pod względem fizycznym nie różnił się niczym szczególnym od zwykłego przedstawiciela gatunku *Canis lupus* [...]. Na kielecczyźnie funkcjonowało przekonanie, że pierwotnie wilkołaki chodziły na dwóch nogach, a od ludzi różniła je gęsta sierść, porastająca całe ciało. Dopiero Pan Jezus w ramach kary za chęć zjedzenia człowieka sprawił, że tak jak pozostałe wilki likantrop porusza się na czterech łapach. Badacze zjawiska zwracają jednak uwagę na zewnętrzną odmienność likantropa od zwyczajnych wilków, wśród cech różnicujących wymieniając: „większy wzrost, przewodzenie stada i szczególną drapieżność”, niekiedy także większe rozmiary głowy, a nawet posiadanie dwóch par oczu. Żaden z badaczy nie wskazuje jednak, z jakich źródeł pochodzą powyższe informacje, co uniemożliwia ich weryfikację. Z kolei wyniki moich poszukiwań pozwalają stwierdzić jedynie, że wilkołak – jako istota nadprzyrodzona – różni się od pozostałych wilków tylko „ogromniejszą i sroższą postawą” lub zgoła niczym (WILCZYŃSKA 2014: 240-241).

Dopiero najnowsze techniki pozwalają stworzyć postać, która potrafi przekonać (w tym wypadku przstraszyć) widza, ukazując często poszczególne etapy transformacji.

### Wilkołaki „nowe i najnowsze”

Dla dalszych rozważań istotne będą ustalenia Noëla Carrolla dotyczące horroru. Według wspomnianego autora, aby utwór mógł być nazwany horrorem, konieczne jest istnienie potwora (niekoniecznie chodzi o postać). Potwór ów ma spełniać trzy warunki: jest straszny, jest odrażający oraz, co najważniejsze, w ogóle nie powinien istnieć

– „bohaterowi horroru potwór jawi się jako coś nienormalnego, zaburzenie naturalnego porządku [...]. Za potwora uznajemy każdą istotę, której istnienie nie jest możliwe wedle aktualnego stanu wiedzy” (CARROLL 2004: 37, 55). W tekstach będących przedmiotem analizy wilkołak przestał przede wszystkim spełniać trzeci warunek. W świecie przedstawionym tych utworów on po prostu istnieje. W książkach Laurell Hamilton i Tanyi Huff występuje obok innych stworzeń – wampirów („prawnie uznanych nieumarłych”; HARRIS 2004: 5), zombie, ożywionej mumii i innych „łaków”. W powieściach Rafała Dębskiego o Wilkozakach jest to wrogie plemię, prawie nie do pokonania, ale jak najbardziej „z krwi i kości”. W *Wilczym miocie* S. Andrew Swanna (właściwe nazwisko autora – Steven Swinarski) ich realność została potwierdzona przez papieża, a więc najwyższy autorytet: „Od prawie osiemnastu lat dekretem papieskim stwory te uznawane były za istoty ziemskiego pochodzenia” (SWANN 2010: 94).

Dla ilustracji tego, jakim przemianom podlega postać wilkołaka w nowszej i najnowszej kulturze, na potrzeby tej analizy wybrano kilka przykładów. Pominięto tu fakt „zstępowania” zmiennokształtnego bohatera do literatury dziecięcej i młodzieżowej, dotyczący zresztą nie tylko tekstów współczesnych (SKRZYPCZAK-WALKOWIAK 2003: 54-55). Wilkołak w najnowszej kulturze budzi nie tylko grozę, czasami jest to sympatia i współczucie. Także fakt bycia zmiennokształtnym nie zawsze postrzegany jest jako przekleństwo. Anita Has-Tokarz w monografii dotyczącej współczesnego horroru przywołuje postaci filmowe:

Bestię, która budzi litość widza, spotykamy w filmie *Wilk* (1994, Mike Nichols) z Jackiem Nicholsonem w roli tytułowej. Twórcy filmu pokazują likantropię jako dar, nie dokonują jednak apoteozy samego wilkołactwa. Bycie wilkiem jawi się w filmie jako zjawisko pozytywne. Bohater horroru Will Randall ukąszony przez wilka, którego przypadkiem potrącił samochodem, w jakiś czas po ukąszeniu odkrywa w sobie pozytywne zmiany: czuje się lepiej, stał się energiczny, bardziej śmiały, zaczyna osiągać sukcesy w pracy zawodowej [...]. Wzruszeniem napawać może scena, kiedy bohater uświadamia sobie, że na wieki utracił ludzką powłokę i pozostanie wilkiem. Zostaje zmuszony do opuszczenia ekumeny ludzi, w której wilkołaki nie znajdują miejsca. Sympatię widza mogą też budzić Lykanowie – rasa wilkołaków ukazana w horrorze *Underworld* (2003, Les Wisemann). Ich tragizm polega na tym, iż wbrew woli uwikłani zostali w odwieczny konflikt z antagonistyczną nacją wampirów. Rozpacz tym większa, iż widz poinformowany zostaje, że przyczyną krwawych, trwających od pokoleń wojen pomiędzy nieśmiertelnymi rasami jest złamanie wewnętrzznego zakazu niedozwolonej miłości pomiędzy członkami skłóconych gatunków (HAS-TOKARZ 2010: 266).

## „Powrót do wojska”

Powieści S. Andrew Swanna i Rafała Dębskiego łączy fakt, że zmiennokształtni bohaterowie przynależą do sfery, w której chcieliby ich widzieć Leszek Słupecki i Łukasz Malinowski – do dziedziny wojskowości. W tym kontekście można też przywołać tekst wcześniejszy – *Wilkołaka* w reżyserii George’a Wagnera. Jak podkreśla w swej monografii Anna Gemra: „publiczność i krytycy odczytywali ten film w kontekście wojny, która złamała wszelkie reguły i konwencje, zmyła polor kultury i cywilizacji, wojny, dla której nie było nic świętego” (GEMRA 2012: 94).

Powróćmy jednak do powieści Swanna. Zmiennokształtną bohaterką *Wilczego miotu* jest Lilia, jedna z dziesięciorga dzieci zabitej przez zakonnika – brata Szymona samicy wilkołaka, wyszkolona na „zabójcę doskonałego”, którego Krzyżacy wykorzystywali do nawracania Prusów na wiarę chrześcijańską. I którego pewnego dnia nakazano zgładzić. Przyczyną była, jakże by inaczej, polityka: „Jego świątobliwość Grzegorz IX uznał, że nie leży już w interesie jego potęgi, by zakon rycerski, tak bliski rywalizującemu z nim cesarzowi, dysponował tak potężną bronią. Dzieci wilczego miotu Szymona były zbyt skuteczne” (SWANN 2010 : 94).

Losy Lilii spletają się w powieści z losami Udolfa – jednorękiego mężczyzny, którego czytelnik poznaje na pierwszych stronach powieści. Była jego przyjaciółką z dzieciństwa – uczył ją pływać i dzielił się z nią „ludzkim” jedzeniem<sup>2</sup>. Zabiła jego rodzinę (wyszkolona przez brata Erharda von Stendala), jemu samemu oderwała rękę, jednak rozpoznawszy w nim towarzysza zabaw, nie była w stanie go uśmiercić. Udolf znajduje raną Lilię po jej ucieczce z więzienia, nierozpoznana przez niego dziewczyna chroni się u jego nowej rodziny, a ponieważ w międzyczasie jej ludzka forma stała się urodziwą kobietą, młodzi zakochują się w sobie. Jej obecność w domu staje się przyczyną uwięzienia bliskich Udolfa. Dziewczyna jednak ocala jego rodzinę, a ratując przybraną siostrę Udolfa sama omal nie traci życia. Po takich perypetiach możliwy jest już tylko *happy end* – mężczyzna odmawia uśmiercenia pięknej wilkołaczycy, czego ona sama pragnęła – nie chce tracić nikogo więcej. Wybacza jej wszystko, czego przyczyną była w przeszłości. Wciąż ją kocha. Czytelnik poznaje myśli obojga:

<sup>2</sup> W tym przypadku należy wspomnieć o chlebie jako pokarmie „odczyniającym wilkołaczy urok”. W artykule Julii Bar czytamy: „Wilkołak nie ztracał w pełni cech ludzkich, dlatego istniała szansa zdjęcia z niego czaru poprzez np. rozwiązanie znajdującej się na jego szyi chustki lub rzemienia, zawołanie nań jego dawnym, ludzkim imieniem, podsuniecie mu do zjedzenia chleba” (BAR 1997: 42).

Nie wierzyłem, że jestem dość silny, by cię kochać tak mocno zraniony [...]. Gdy popatrzył jej w oczy, kiedy podawała mu sztylet, znalazł w sobie siłę. Dostatecznie się ukarała. Prawie zginęła, by ratować jego obecną rodzinę, a mimo to oferowała mu swoje życie [...]. Przez tak długi czas uciekała przed przeszłością i przed samą sobą, że niepojęte dla niej było, iż ktoś mógłby się o nią troszczyć, kochać ją. Przecież odwrócił się od niej nawet jej pan. Ale Udolf jej wybaczył. Po tym wszystkim i tak ją kochał. Dał jej coś, o co nigdy nie mogłaby go poprosić. Nadzieję (SWANN 2010: 382-383).

Protagonistka *Wilczego amuletu*, kolejnej książki Swanna (SWANN 2011), jest półkrwi wilkołakiem – ojciec spłodził ją ze zmiennokształtną kochanką, która, umierając, pozostawiła dziecko na progu jego domu. Dorosła Maria, mając do wyboru życie wilkołaka i swoją ludzką rodzinę, wybiera to drugie, zabijając w walce swego pobratymca, który w międzyczasie zdążył zostać jej kochankiem. Nawiasem mówiąc – dziewczyna żyje w zgodzie z przybraną matką, co przeczy baśniowym opowieściom o złych macochach. W powieści znajdujemy wzmiankę o tym, że król Władysław zamówił kiedyś dla swych zasłużonych rycerzy tuzin srebrnych krzyży w nagrodę za przegnanie zakonu z powrotem do Torunia, co pozwala się domyślać, iż owi wojownicy byli nie do końca istotami ludzkimi. Jeden z tych krzyży wykradła później macocha Marii, kiedy budząca się druga natura dziewczynki zaczęła zagrażać jej przyrodniemu bratu. Tekst zawiera także opisy spalonych wiosek i zwłok mieszkańców o kształtach czaszek odmiennych od ludzkich.

Z wojskiem i wojną powiązane są motywy wilkołacze także w *Wilkozakach* Rafała Dębskiego (DĘBSKI 2010, 2012). Akcja obu części powieści toczy się za czasów Bohdana Chmielnickiego. Tytułowi Wilkozacy to plemię, z którym walczą niżowcy, a które car każe wytepić. Kojarzeni są oni z plemieniem Scytów: „Scytami nazwali nas ludzie i bali się gorzej zarazy” – mówi Hrehory, stary przywódca wilkołaków (DĘBSKI 2012: 167). W świecie przedstawionym powieści uznawani są oni za istoty nieludzkie. Prawdy dowiaduje się Serhij Kostenko, który w wizjach wywołanych lekami świętobliwego Tarły widzi scytyjskiego księcia pijącego krew przedstawiciela plemienia Wilków<sup>3</sup>, co miało spowodować przemianę w bestię, gdyż tylko w taki sposób mógł walczyć z wrogim ludem – „[...] właśnie tak narodzili się Wilkozacy. Są owocem zmieszania krwi starożytnych wojowników z krwią dzikiego narodu, który przyszedł nie wiadomo skąd” (DĘBSKI 2012: 189).

<sup>3</sup> Były to istoty starsze od Wilkołaków, przebywające w ludzkiej postaci tylko podczas pełni.

Ważna dla obrazu wilkołaka wykreowanego w powieści jest postać Mariki, żony Serhija, porwanej i przemienionej wbrew swojej woli. Kobieta po wielu perypetiach powraca do męża i córeczki, postanawiając więcej się nie przemieniać. Zrobi to raz, na mgnienie oka, w miłosnym uniesieniu, co spowoduje spore komplikacje w życiu małżonków. Wspomnieć też należy o innych postaciach funkcjonujących poza siczą – Wilkołakiem jest świętobliwy Tarło, poza grupą żyją również banici – Kirył i Melech.

„Oswojeniu” postaci wilkołaków służy w wymienionych powieściach również ocena ich czynów w zestawieniu z postępkami ludzi (mamy tu do czynienia ze znanym z rozmaitych historii o monstrach chwytem – „potworem jest człowiek”). W tekstach Swanna szkolący młode wilkołaki brat Semyon czynił to czasami ze skutkiem śmiertelnym dla swych wychowanków, znajdujemy też wyraźne sugestie, że zmuszał wilkołacze dziewczęta, o wygładzie kilkuletnich dzieci, do czynów lubieżnych. Na tym tle wzruszająca jest postać jednego ze strażników, który polubił strzeżoną przez siebie młodą wilkołaczkę, ale, rzecz jasna, niewiele mógł dla niej uczynić. Niemożącemu się pogodzić z przeszłymi czynami Lilii Udolfowi przybrany ojciec powie po prostu: „była wojownikiem” (SWANN 2010: 397).

W tekstach Dębskiego nie brak odrażających postaci ludzkich. I o ile wilkozacza sicz kieruje się okrutnymi, lecz jasno ustalonymi prawami, o tyle negatywni ludzcy bohaterowie zdają się nie szanować żadnych zasad. Niechlubne rekordy bije Tymoszko Chmielnicki, w pełni zasługujący na miano „potwora w ludzkiej skórze”. Przywołać trzeba również scenę walki carskiego wojska z wilkołakami, podczas której dochodzi do scen nie do zniesienia nawet dla zaprawionych w bojach niżowców:

— Rany boskie — wyszeptał Liwka, patrząc na dragona, który za włosy wywlócił z pobliskiego domu wilczycę z młodym. Przyszpilił szablą bezwolną samicę, wyrwał z jej objęć dziecko, chwycił za nóżki i wprawnym ruchem rozbił jego główkę o próg domu. — Rany boskie... Druhowie, co my tu robimy (DĘBSKI 2010: 329).

Próby powiązania przekształceń człowieka w likantropa z celami militarnymi pojawiają się również w powieściach Katarzyny Bereniki Miszczuk (MISZCZUK 2013, 2013A). Grupa młodych ludzi z amerykańskiego miasteczka, obdarzona zdolnością do przemiany, próbuje na własną rękę dojść przyczyny swojej odmienności. Okazuje się, że wszyscy byli ofiarami projektu „Wilk 2” (przed nim był jeszcze program „Wilk 1”, który powołał do istnienia przerażające monstra). Bohaterom udaje się zdobyć serum odwracające przemianę, z czego niektórzy z nich korzystają, a dokumentację całego

projektu przekazują oni FBI. Niestety, jak wynika z epilogu, nie udało im się powstrzymać eksperymentów:

- Słucham?
- Mówi Konrad Reno, właśnie wysiadłem z samolotu na Okęciu w Warszawie.
- To dobrze. Nasz człowiek już na pana czeka przy wejściu. Zawiezie pana do Instytutu.
- Dobrze, panie generale. Kiedy mogę rozpocząć projekt „Wilk3”?
- Jak najszybciej (MISZCZUK 2013: 397).

## Życie wśród ludzi

Kolejnym „oswajaniem” zmiennokształtnym, którego wypada tu zaprezentować, jest Richard Zeeman z cyklu Laurell Hamilton o Anicie Blake, wilkołak uczestniczący w trójkącie miłosnym Anita – Richard – wampir Jean-Claude. Jego przeistoczenie w zmiennokształtnego nastąpiło na skutek złej szczepionki przeciwko likantropii. Richard nie ma ochoty, jak każe obyczaj, zabić dotychczasowego przywódcę stada, by zająć jego miejsce. Fakt bycia wilkołakiem budzi w nim niekiedy przerażenie: „– Znałem go, Anito. Chodziliśmy razem obserwować ptaki. Rozmawialiśmy o jego doktoracie. Znałem go, a teraz mogę jedynie myśleć o zapachu jego krwi i o tym, że wciąż jest ciepły” (HAMILTON 2008: 482).

Słowa Richarda przywołują na myśl konstatację Anny Gemry: „wiedzieć, że to jest i nic nie móc na to poradzić – to skrócona definicja tragedii likantropa” (GEMRA 2008: 363). Anita – zabójczyni wampirów, ożywiająca na zlecenie zombi, a więc osoba, która niejedno już widziała, również nie może sobie poradzić z bestią w Richardzie: „Odwróciłam się. Nie byłam w stanie wytrzymać jego spojrzenia. – Muszę oddzwonić. Nie pozjadaj materiałów dowodowych” (HAMILTON 2008: 482). Nie chcąc się przyznać do swoich uczuć, udaje przed przyjacielem, że... obawiała się o samochód. „Nie martwiłam się, że mógłbyś mnie pożreć – zaproponowałam. – Po prostu nie chciałam, abyś zapaskudził całą tapicerkę tym ohydny śluzem” (HAMILTON 2008: 485).

Wilkołak Luke Gray Graymark (alias Lucien Garroway, „tyczkowaty” mężczyzna o bardzo niebieskich oczach), przyjaciel matki bohaterki *Miasta kości* autorstwa Cassandry Clare (CLARE 2009: 33, 34), zastępuje nastolatce imieniem Clary rzekomo tragicznie zmarłego ojca. Jak powtarzała matka dziewczyny, Luke w trudnych chwilach był jak skała – solidny, godny zaufania, niezłomny. Wprawdzie w jego worku marynarskim Clary i przyjaciele, odwiedzający mieszkanie Luke’a bez wiedzy właściciela, znajdują noże, bat i chakram, broń Sikhów, ale lista zakupów, o które kiedyś poprosił

dziewczyne, jest zgoła niewilkołacza – masło orzechowe, płatki i chleb od Fortunato Brothers (CLARE 2009: 492). Bohaterka nie jest w stanie myśleć o swym opiekunie jako o potworze:

— Potwory? — powtórzyła Clary. Pomyślała o Luke’u, który bujał ją na huśtawce, kiedy miała pięć lat, coraz wyżej i wyżej. Luke’u, który na uroczystości zakończenia szkoły średniej robił jej zdjęcia, jak dumny ojciec. Luke’u, który sortował pudła z książkami przychodzące do jego sklepu, szukał czegoś, co mogłoby się jej spodobać i odkładał na bok. Luke’u, który podnosił ją, żeby zerwała sobie jabłko z drzewa rosnącego przy jego letnim domku (CLARE 2009: 492).

Postaciami budzącymi sympatię czytelnika są niewątpliwie wilkołaki ze *Śladu krwi* Tanyi Huff – rodzina żyjąca spokojnie na prowincji, niepróbująca nikogo pożreć ani w inny sposób uśmiercić (przeciwnie – to dwóch z jej członków ginie z ręki miejscowego fanatyka religijnego). Jeden z rodu pracuje nawet w miejscowej policji, a od zwykłych ludzi odróżnia ich może nieco bardziej liberalny stosunek do porządku (wszechobecne kłębki sierści nie stresują pani domu), posiadanie przez każdą z osób dwóch imion – jednego dla wersji ludzkiej, drugiego dla tej w futrze, a także dość osobliwe podejście do kwestii noszenia odzieży (o czym za chwilę). Podczas pierwszego spotkania „łaków” z panią detektyw ich przedstawiciel Sztorm (w ludzkiej formie Peter) zachowuje się jak rozpuszczone psisko rozmiaru XXL. Jeszcze ciekawsze jest pożeganie Vicki z najmłodszym członkiem rodziny:

Cień, cały ubabrany ziemią, wyczołgał się spod pieca na drewno. Zaciskał zęby na ogromnej kości. Poczłapał do drzwi i upuścił ją u stóp Vicki.

— To moja najlepsza kość — wyjaśnił. — Chcę, żebyś ją wzięła i o mnie nie zapomniała [...].

A co mi tam, pomyślała Vicki, przyklekła i zrobiła to samo, czym kiedyś przywitała Sztorma – wsunęła palce głęboko w grubą, miękką sierść na karku i podrapała go porządnie.

Trudno było powiedzieć, któremu z nich bardziej się to podobało (HUFF 2008: 400-401).

Jeszcze dalej posuwa się Anne Rice w powieściach *Dar wilka* i *Wilcze przesilenie* (Rice 2012, 2013). Przemieniony w „człowieka wilka” Reuben Golding, zraniony przez napastników podczas napadu na właścicielkę domu, który właśnie zwiedzał, zostaje ugryziony przez przybyłego na pomoc kobiecie jednego z Morphenkindów (jak sami siebie nazywają), co ratuje go przed śmiercią. Skutkiem tej przemiany, oprócz pożerania ludzi i zwierząt, jest niezwykła zdolność. Otóż bohater zaczyna „namierzać” ofiary napadów i odczuwać nieodpartą potrzebę ich ratowania. Z napastnikami rozprawia się zgodnie ze swoją nową naturą. W tym wydaniu wilkołak staje się „obrońcą pokrzywdzonych”, kimś na wzór Batmana i Supermana, jako że uwalnia społeczeństwo od

wszelkiej maści złoczyńców i degeneratów (dopiero podczas wyprawy z towarzyszami do Ameryki Południowej Reuben uświadamia sobie, że czasami giną też niewinni). Z tej przyczyny bardzo szybko zyskuje sympatię społeczeństwa (choć, rzecz jasna, jest poszukiwany przez policję za zabójstwa), stając się bohaterem legendy. Nie bez znaczenia jest fakt, że w wielu przypadkach przemiany zachodzą dobrowolnie, mało tego – grupa Morphenkindów musi zdecydować, że kandydat jest odpowiednią osobą. Przemieniony przez przypadek nastoletni homoseksualista jest natomiast zachwycony swoją nową tożsamością, zwłaszcza możliwościami rozwoju intelektualnego, jakie ona ze sobą niesie.

Sposobem na kulturowe „oswajanie” wilkołaka jest również ukazanie go podczas banalnych czynności. Lilia pomaga w gospodarstwie (przez pewien czas najczęściej używanym przez nią słowem było „pomogę”), Maria pracuje w karczmie jako, jak twierdzi ona sama, „zwykła kuchta”, Richard nieźle gotuje, a poza tym uczy w szkole (gdzie zagrożeniem jest nie jego natura, lecz fakt, że w przystojnym nauczycielu zakochują się uczennice), Luke prowadzi księgarnię. Nie sposób nie wspomnieć również o dość krępującym zjawisku związanym ze zmiennokształtnością, jakim jest „nadmierne zużycie” odzieży. Elegancki zazwyczaj Richard informuje Anitę, że podczas przemiany odzienie najczęściej się niszczy, więc w okolicach pełni ubiera się, w sposób, delikatnie mówiąc, mniej wyszukany. Niektórzy bohaterowie Tanyi Huff noszą odzież tylko wtedy, kiedy gdzieś wychodzą, „po domu” paradując tak, jak się urodzili (zawsze jakaś część rodziny przebywa zresztą w czworonożnej formie, ponieważ w ten sposób w domu jest po prostu mniej ciasno). Wspomnieć wypada bohaterów *Zmierzchu*, którzy w wilczej postaci noszą przytroczone do tylnej łapy zawiniątko ze spodenkami, by po powrocie do ludzkiej formy zapewnić sobie „niezbędne minimum odzieży”.

## Bać się czy polubić?

Można zaryzykować stwierdzenie, że upodobania odbiorców literatury popularnej (a może nie tylko?) są dwójakiego rodzaju. Bynajmniej nie maleje zapotrzebowanie na „krew i flaki”, czego twórcy dostarczają często i chętnie. Drugą potrzebą (może innych odbiorców, a może tych samych...) jest to, żeby wszystko oswoić, ugłaskać, przerobić na zabaw(k)ę, tak chociażby, by można było kupić w sklepie z zabawkami wilkołaczą pannę z „Monster High”, albo wilkołaka-przytulankę. A może... adoptować małego wilkołaczka? W tym ostatnim przypadku chodzi o lalki (wielkości niemowlęcia), autorstwa Asi Eriksen. Do wilkołaczatek przedstawionych na stronie [wepups.com](http://wepups.com)



można prawdopodobnie odnieść ustalenia, jakie poczyniła Emilia Wiczorkowska w stosunku do popkulturowego obrazu wilka. Autorka przywołuje fakt, że opiekuńcze instynkty budzą u ludzi nie tylko dzieci, ale też „młodociane” zwierzęta, czego ilustracją jest na przykład niegasnąca słabość internautów wobec szczeniaków i kociaków. I choć szczenięta gatunku *Canis lupus* niewiele się różnią od ich udomowionych krewniaków, co mogłoby im zapewnić sympatię człowieka, graficy opracowujący postaci, jak nazywa je autorka, „wilczków do użytku kulturowego” dokładają dodatkowych starań, by tak się stało:

I tak na przykład, *Biały kiel* Jacka Londona – znana opowieść o przyjaźni między wilkiem i człowiekiem – doczekał się wielu opracowań i ekranizacji, także w wersjach animowanych. Przegląd graficznych wcieleń zwierzęcego bohatera Londona jednoznacznie wskazuje, że zadbano o to, by budził on jedynie pozytywne emocje: młody wilk został wyposażony w nienaturalnie duże oczy, całość pyska jest zdecydowanie mniej spiczasta niż u naturalnego pierwowzoru. Podobne chwytły socjobiologiczne zastosowano także w prezentacjach dorosłych wilczych osobników, pozostawiając zwierzęcemu bohaterowi za dużą (w proporcji do reszty ciała) głowę, krótsze i masywniejsze niż być powinny łapy, a całość sylwetki znacznie bardziej krępą niż zdarza się to w naturze. W efekcie takich, niedostrzegalnych prawie zabiegów, w wersji popkulturowej, dorosły osobnik *Canis lupus* (przez zachowanie szczenięcych proporcji ciała) nadal przypomina powiększoną kopię szczenięcia, a nie dojrzałego wilka (WIECZORKOWSKA 2014: 117-118).

W przypadku „szczeniakołaków” pani Eriksen efekt, o jakim mowa, osiągnięto nieco innymi metodami. Lalki będące, jeśli chodzi o wygląd, ludzko-wilczymi hybrydami (jeden z internautów stwierdził, że dziecko rozplakałoby się na ich widok) fotografuje się przyodziane w ubranka i wyposażone w gadżety kojarzące się z niemowlęcym wiekiem. Tak więc możemy oglądać wilkołaczęta ubrane w śpioszki, dziecięce sukieneczki, kaftaniki i majteczki, ssące smoczek, trzymające w rączkach (łapkach) pluszowe maskotki, otulone kocykiem lub becikiem, z pieluszką. Któryś z tych stworzków ma nawet na łapce opaskę, jaką zakłada się noworodkom na porodówce. „Dziewczynki” noszą koraliki, kokardki i modne obecnie opaski. Podobnemu celowi służy upozowanie „modeli”. A więc maluchy leżą z uniesionymi kończynami, raczkują czy też siedzą niepewnie, jak półroczne niemowlęta. Niekiedy w kadrze pojawia się ludzka ręka, trzymająca malucha za rączkę (przednią łapkę) lub nóżkę (tylną łapkę). W konwencję wpisują się też nabywcy „szczeniakołaków” – w Internecie można znaleźć

sporo zdjęć, na których nowi „rodzice”<sup>4</sup> zabawek trzymają je na rękach jak ludzkie dzieci. Z jednym z nich sfotografował się Robert Englund, odtwórca głównej roli w *Koszmarze z Dzielnicy Wiazów* (materiały z sesji zdjęciowej w domu aktora można obejrzeć na wspomnianej już stronie internetowej werepups.com).

Można zaryzykować stwierdzenie, że opisywana zabawka reprezentuje stosunek przynajmniej części odbiorców popkultury do horrorowych monstrów – skoro potwora tak trudno unicestwić, to może dałoby się z nim zaprzyjaźnić? I zobaczyć, co z tego wyniknie...

<sup>4</sup> Twórcy strony internetowej reklamują się jako centrum adopcyjne dla młodych wilkołaków, a zatem nabycie lalki to adopcja, a nie kupno.

## English summary

The chapter *A Monster that Ceases to Frighten(?) Images of Werewolves in Contemporary Culture* by Krystyna Walc introduces a werewolf as a creature of dualistic nature, both gentle and murderous. Contemporary pop culture predominantly shows werewolves as bloodthirsty beasts. However, a different interpretation has always been possible. Some legends depict werewolves as creatures harmed by people, which do not reveal animal instincts, but long to return to human environment. The author focuses on a selection of contemporary novels, including *City of Bones. The mortal instruments – Book one* by Cassandra Clare, *Wilkożacy. Krew z krwi* and *Wilkożacy. Wilcze prawo* by Rafał Dębski, *The Lunatic Cafe* by Laurell Hamilton, *Blood trail* by Tanya Huff, *Wilk i Wilczyca* by Katarzyna Berenika Miszczuk, *The Wolf Gift* and *The Wolves of Midniter* by Anne Rice, *Wolfbreed* and *Wolf's cross* by S. Andrew Swann. She examines the cases when the shapeshifter-protagonist bears no responsibility for what has happened as well as the situations when the werewolf proves to be much better than humans. The researcher also draws attention to other, non-literary phenomena of domesticating the figure of werewolf, mentioning “werepups”, i.e. werewolf dolls created by Asia Eriksen.

## Źródła cytowań

- BAR, JULIA (1997), 'Wilkołak w różnych postaciach', *Literatura Ludowa*: 1, ss. 49-50.
- BĄBEL, TOMASZ (2003), 'Wikingowie i wilkołaki', *Albo Albo. Problemy Psychologii i Kultury*: 1, ss. 63-72.
- CLARE, CASSANDRA (2009), *Miasto kości. Tom I trylogii Dary Anioła*, przekł. A. Reszka, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- DĘBSKI, RAFAŁ (2012), *Wilkozacy. Krew z krwi*, Lublin: Fabryka Słów.
- DĘBSKI, RAFAŁ (2010), *Wilkozacy. Wilcze prawo*, Lublin: Fabryka Słów.
- GEMRA, ANNA (2008), *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- HAMILTON, LAURELL (2008), *Kafejka u lunatyków*, przekł. R. P. Lipski, Poznań: Zysk i S-ka.
- HARRIS, CHARLAINE (2004), *Martwy aż do zmroku*, przekł. E. Wojtczak, Poznań: Zysk i S-ka.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2010), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- HUFF, TANYA (2008), *Ślad krwi*, przeł. Milena Wójtowicz, Lublin: Fabryka Słów.
- KRZEMIŃSKA, AGNIESZKA (2013), 'W wilczej skórze', *Polityka*: 51-52, ss. 102-105.
- MALINOWSKI, ŁUKASZ (2009), *Berserker i ðlfheðnar w historii, mitach i legendach*, Kraków: Nomos.
- MISZCZUK, KATARZYNA BERENIKA (2013), *Wilczyca*, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- MISZCZUK, KATARZYNA BERENIKA (2013A), *Wilk*, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- PASZYLIK BARTŁOMIEJ (2010), 'Ekranowe wcielenia wilkołaka', *Nowa Fantastyka*: 3 (330), ss. 4-6.

- PETOIA, ERBERTO (2003), *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przekł. Aneta Pers, Jolanta Kornecka, Monika Małecka, Nicole Korzycka, Bogumiła Bielańska, Kraków: Universitas.
- RADZIWIŁ ANNA (2009), 'Likantropia – próba wyjaśnienia genezy zjawiska', *Nomos. Kwartalnik Religioznawczy*: 65-66, ss. 9-24.
- RICE, ANNE (2012), *Dar wilka*, przekł. M. Szymański, Poznań: Rebis
- RICE, ANNE (2013), *Wilcze przesilenie*, przekł. M. Szymański, Poznań: Rebis.
- SKRZYPCZAK-WALKOWIAK, BOGNA (2003), 'Od dzieciństwa do horroru... czyli o motywach grozy w literaturze dziecięcej', *Guliwer*: 4, ss. 55-56.
- SŁUPECKI LESZEK PAWEŁ (2011), *Wojownicy i wilkołaki*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- SWANN S. ANDREW (2011), *Wilczy amulet*, przekł. M. Pawelec, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- SWANN S. ANDREW (2010), *Wilczy miot*, przekł. M. Pawelec, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- WIECZORKOWSKA EMILIA (2014), *Canis lupus w sidłach popkultury* w: Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, Emilia Wieczorkowska, Kalina Jaglarz (red.), *Wilki i ludzie. Małe kompendium wilkologii*, Katowice: Wydawnictwo gk, ss. 115-132.
- WILCZYŃSKA, ELWIRA (2014), 'Przemiany wilkołaka w folklorze polskim', w: Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, Emilia Wieczorkowska, Kalina Jaglarz (red.), *Wilki i ludzie. Małe kompendium wilkologii*, Katowice: Wydawnictwo gk, ss. 247-254.



# Likantropia na terenach rosyjskich. Wierzenia i literatura

ANNA N. WILK\*

## Wprowadzenie

Likantrop należy współcześnie do jednej z ważniejszych ikon grozy. Wprawdzie cieszy się mniejszym uznaniem od swego pobratymcy – wampira, to jednak potwór ten wciąż jest obiektem fascynacji twórców i odbiorców utworów popularnych. Wizja wilkołaka przetrwała praktycznie niezmieniona w filmach, powieściach i w sztuce, ponieważ jest nierozdzielnie złączona z elementami myślenia magicznego i folklorem.

W okresie dominacji myślenia magicznego w kulturze postaci wilkołaków odczytywane były jako stworzenia posiadające rzeczywisty wpływ na życie Słowian, były one obiektami czci i kultu. Antropolodzy oraz etnografowie długo podejrzewali, że pierwsze wierzenia likantropiczne narodziły się na terenach słowiańskich (BAR 1997: 44). Ludy te czciły postać wilka jako zwierzęcia totemicznego i wierzyły, że nakładanie na siebie jego skóry miało przekazywać mężczyznom jego siłę i mądrość. Rozwój chrześcijaństwa przyczynił się do odrzucenia pozytywnego wizerunku drapieżnika i rozpoczęcia postrzegania likantropii jako niebezpiecznego fenomenu (MUDROVA 2010: 77). Współcześnie postaci wilkołaków zdegradowane zostały do źródła rozrywki i komponentów świata fikcyjnego.

\* Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster” | kontakt: anna.n.wilk@gmail.com  
Niniejszy tekst powstał w ramach projektu: *Rozwój potencjału i oferty edukacyjnej Uniwersytetu Wrocławskiego szansą zwiększenia konkurencyjności Uczelni*, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kreacje stworzeń nadprzyrodzonych, istniejących w fantastyce grozy, odwołują się do najbardziej pierwotnej i uniwersalnej emocji – strachu. Ludzi współczesnych jednoczy z dawnymi uczestnikami kultury magicznej odczuwany lęk wobec śmierci, zaburzeń psychicznych, starości i chorób. Monstra są manifestacją wspomnianych obaw, dlatego jest możliwe odnalezienie cech wspólnych między „horrorem ludowym” a literaturą grozy. Anna Gemra podaje dwie postacie z demonologii ludowej – wampira i wilkołaka – jako przykład potworów, których symbolika jest wciąż aktualna (GEMRA 2008: 41).

W rozdziale tym zbadane zostaną odmiany przemiany likantropicznej, występujące zarówno w podaniach i legendach słowiańskich, jak i w rosyjskich utworach fantastycznych – w *Wilkołaku* Oresta Somowa, trylogii *Past'* [Пасть] Wiktora Tocznowa, w powieściach *Schron 7/7* Anny Starobiniec i *Sobaczij bog* [Собачий бог] Siergieja Arbienina oraz w opowiadaniach *Kuszałka* [Кыуалка] Siergieja Matiuszyna i *Wietier* [Ветер] Kirilla Kudriaszowa.

## Wilk – demon czy bohater?

Wilk od wieków jest utożsamiany kulturowo z wartościami negatywnymi. Drapieżna natura zwierzęcia oraz jego zachowanie, szkodliwe dla ludzkiej działalności (zabijanie zwierząt gospodarskich, atakowanie ludzi), łączone były z mocami piekielnymi oraz zaświatami (KOWALSKI 2007: 600). Aleksander Afanasjew zauważa, że w słowiańskich podaniach i przesądach utrwaliła się wizja wilka jako niebezpiecznego demona, wrogiego rasie ludzkiej (AFANASJEW 2013A: 354). Drapieżniki były uważane za tak potężne istoty, że stanowiły zagrożenie nawet dla słońca i księżyca<sup>1</sup> (MOSZYŃSKI 1934: 62). Postać zwierzęcia leśnego ucieleśnia bowiem strach przed dwoma odwiecznymi lękami: śmiercią (KOWALSKI 2007: 597) oraz dziką naturą (CIEĆWIERZ, 2009: 65-66).

Kazimierz Moszyński w rozważaniach nad kulturą duchową Słowian stwierdza, że lud postrzegał wilka w sposób niekonsekwentny – bał się go, utożsamiał ze stworzeniami nadprzyrodzonymi, ale jednocześnie okazywał mu szacunek jako istocie zdolnej pokonać siłę nieczystą:

Czem jest dla Słowian orzeł pośród ptactwa, tem jest wilk pośród czworonogów. Szczególnie doniosłe znaczenie posiada to zwierzę w religijnym życiu Słowian południowych i Małorusinów,

<sup>1</sup> Zachowały się zapisy o wierzeniach, że wilki mogły pożreć oba ciała niebieskie.



którzy uważali je – na równi z piorunem – za prawdziwego pogromcę złych demonów; ślady zresztą wierzeń podobnych przechowały się w podaniach także na Białorusi i w Polsce [...]. Co prawda z drugiej strony w podaniach uchodzi wilk za stworzenie czarta; ale takie niekonsekwencje zdarzają się w światopoglądzie ludu – jak już wielokrotnie podkreślaliśmy – na każdym kroku [...]. O czartach utrzymują Małorusini, że „gdyby ich piorun nie bił, zaś wilki nie wyjadały, toby się ich tyle napłodziło, że świata nie byłoby widać”. Wielkoruscy terycy kozacy, zamieszkujący północny Kaukaz, również głoszą, iż Bóg przykazał, aby wilki pożerały czartów (ale ich zdaniem i wilk, gdy biesa pożre „biesi się”, t. j. wścieka); (MOSZYŃSKI 1934:575).

Ochronne działanie drapieżnika przejawiało się również w samej jego nazwie. Wierzono bowiem, że słowo „wilk” ma właściwości apotropaiczne. Określanie matki i noworodka mianem „wilczycy i wilka” miało chronić ich przed złymi czarami oraz zmniejszać ryzyko porwania dziecka przez stworzenia magiczne (MOSZYŃSKI 1934: 275). Co więcej, uważano, że jeśli synowi nada się imię „Wilk”, to siła nieczysta będzie go unikać, a wiedźmy nie zrobią mu krzywdy (MOSZYŃSKI 1934: 277).

Przemiana człowieka w zwierzę drapieżne jest popularnym motywem w zabobonach i podaniach słowiańskich oraz w literaturze rosyjskiej, ponieważ ucieleśnia ona transformację w istotę o nadprzyrodzonych zdolnościach.

### „Książę-wilkołak” – pierwszy likantrop rosyjski

Pierwszym bohaterem ludowym, obdarzonym zdolnością likantropii była postać inspirowana Wszesławem Briaczysławowiczem (1029–1101), władcą połockim i wielkim księciem kijowskim. Już za życia mężczyzny powstawały legendy na jego temat, w których Wszesław przedstawiany był jako wielki mag oraz „książę-wilkołak” (*оборотень-князь*):

Sądy sądził, rządy rządził Wsiesław książę,  
A po nocy szarym wilkiem ganiał.  
Nocą biegł od Kijowa i dążył  
Przed kurami do Tmutorokania  
I wielkiemu Chorsowi  
Drogę wilkiem przesłaniał  
Ledwo w dzwony u Sofii Świętej  
Uderzono w Połocku na jutrznię,  
A już jemu, przemieńcowi, w Kijowie  
Na mszę ranną dzwoniło hucznie.  
Wieszczęj duszy, męznego był serca,  
Lecz bywało, że cierpiał najsrożej! (ANONIM 2013: 33-35)

Wierzono, że władca uzyskał zdolności magiczne oraz dar transformacji w wilka na skutek okoliczności towarzyszących jego poczęciu oraz narodzinom. W *Powieści minionych lat* jest wspomniane, że matka kniazia miała kontakty z siłami magicznymi, a on sam był „w czepku urodzony”, czyli owinięty w tak zwane *jazwieno* [язвено], fragment błony płodowej. W okresie dominacji myślenia magicznego w kulturze rosyjskiej uważano, że noworodki posiadające wspomniany „czepek” były obdarzone wsparciem sił wyższych oraz predyspozycjami do mocy magicznych i transformacji likantropicznej (SŁUPIECKI 2011: 67). W *Słowie o wyprawie Igora* podano, że „książę-wilkołak” umiał nie tylko transformować się w wilka, ale również posiadał dar jasnowidzenia oraz wróżbiarstwa.

Sława Wszesława Briaczysławowicza przyczyniła się ponadto do stworzenia innego bohatera ludowego, Wołcha Wszesławiewicza. Protagonista bylin rosyjskich był herosem obdarzonym nadludzką mocą, zdolnościami magicznymi oraz umiejętnością przemiany w określone zwierzęta – w sokoła, tura, gronostaja, szczupaka, mrówkę oraz w wilka. Leszek Słupiecki stwierdza, że wspomniane eposy staroruskie oraz utwory ludowe to: „[...] resztki słowiańskiego eposu o księciu-wilkołaku, w ruskiej tradycji powiązanego z osobą Wszesława. Powiązanie nie było przypadkowe. Powód do niego dawały barwne dzieje połockiego księcia, bogate w nieoczekiwane klęski i sukcesy” (SŁUPIECKI 2011: 70).

Współcześnie postać „księcia-wilkołaka” przeistoczyła się w bohatera rosyjskiej kultury popularnej. Co roku powstają nowe opowiadania i powieści poświęcone reinterpretacji postaci pierwszego znanego likantropa ruskiego. Interesującym przykładem jest trylogia *Пачь Точинова*, w której autor prezentuje zjawisko wilkołactwa jako rzadkie schorzenie genetyczne. W pierwszym tomie pojawia się wątek fikcyjnych raportów naukowych i postać Wszesława Briaczysławowicza, zaprezentowana jako pierwszy odnotowany w historii świata przypadek nosiciela tak zwanego „genu W”:

Przykłady likantropii Wszesława odnaleźć można w 4 stosunkowo skorelowanych dokumentach [13,17,19,29]. Geneza zjawiska nie jest znana, informacje zawarte w *Powieści minionych lat* (Latopis Ławrientewski i Połocko-Turowski) pozwalają stwierdzić, że miał miejsce przypadek spontanicznie-dziedzicznej likantropii [...]. Na podstawie serii podanych przykładów można dojść do wniosku, że transformacja likantropiczna księcia rozpoczynała się w sposób spontaniczny i krótkotrwały, pod wpływem realnego i poważnego zagrożenia dla życia (ucieczka po przegranej bitwie nad Niemigą w 1067 roku, ucieczka przed wrogami z Biełgorodu w 1069 roku itd.), a kończyła się

pełną remisją [...]. Wszystkie podane epizody miały miejsce nocą i wyróżniały się opisem nieprawdopodobnie szybkiego tempa przemieszczania się księcia (ТОЦИНОВ 2008:101-102)<sup>2</sup>.

Figura księcia-wilkołaka odwołuje się do mitu nadprzyrodzonego herosa walczącego z siłą nieczystą. Jednakże w podaniach słowiańskich oraz w literaturze rosyjskiej przedstawione zostają również postacie zwykłych ludzi potrafiących przemieniać się w likantropy.

## Magia Alkmeny, czyli potęga czarów zamykających

W mityczno-ludowym światopoglądzie ludzie mogli kontrolować otaczającą ich rzeczywistość za pomocą różnego rodzaju czarów. Przemianę w wilka można było zatem zainicjować na przykład przy pomocy magii sympatycznej. Wspomniana odmiana czarów opierała się na założeniu, że poprzez naśladownictwo można uzyskać cechy danego przedmiotu bądź zwierzęcia. Zgodnie z takim rozumowaniem człowiek pragnący przemienić się w wilkołaka musiał założyć na siebie skórę wilka (СЛУПІЕЦКИ 2011: 211–212). Podany motyw szybko jednak uległ zdewaluowaniu i został zastąpiony przez motyw obwiązania się rzemieniem, sznurem lub pasem (BAR 1997: 48). Stosowanie podanych części odzieży odwołuje się do działania tak zwanej „magii Alkmeny”, którą Piotr Kowalski definiuje jako:

[...] splatanie, zapinanie, krzyżowanie, a więc wszelkiego typu zamykanie, oraz gesty przeciwne – rozsupływanie, rozplatanie, tzn. otwieranie [...]. Ich celem jest zablokowanie bądź uruchomienie rozmaitych procesów i przekształceń. Zawiązanie zatrzymuje „dzianie się” i utrwala istniejący stan rzeczy, rozwiązywanie – uwalnia akcję i umożliwia zmianę (KOWALSKI 2007: 633).

W konsekwencji, zawiązywanie długiego, wąskiego materiału wokół ciała umożliwiałoby człowiekowi panowanie nad procesem metamorfozy wilkołaczej oraz jednocześnie chroniłoby użytkownika przed akcydentalną zamianą z powrotem w człowieka.

<sup>2</sup> Przekład własny za: „Указания на ликантропию Всеслава встречаются в 4 относительно коррелированных документах [13,17,19,29]. Генезис явления не известен, сообщения «Повести временных лет» (Лаврентьевский и Полоцко-Туровский варианты) позволяют предположить, что имел место случай спонтанно-наследственной ликантропии (...). Судя по ряду указаний, ликантропия князя кратко-временно и спонтанно проявлялась в моменты реальной и серьезной опасности для жизни (побег после проигранной битвы при р. Немиге в 1067 г., побег от врагов из г. Белгорода в 1069 г. и т.д.) и завершалась полной ремиссией (...). Все указанные эпизоды имели место ночью и отличались неправдоподобно высокой скоростью передвижения”

W kulturze słowiańskiej przedmioty stosowane do czarów zamykających nie ograniczały się jednak wyłącznie do fragmentów ubrań. Warto zwrócić uwagę na rytuały magiczne stosowane do ochrony zwierząt przed wilkami:

Nie mamy też żadnych powodów nie wierzyć włościanom, gdy nam np. zamykanie kłódki przy uroczystościach pierwszego wypędu bydła na paszę tłumaczy chęcią „zamknięcia” paszczy wilka na nadchodzące lato. Podobny skutek można osiągnąć przez zacięcie jakiegokolwiek ostrego przedmiotu w drzewo itp. (cf. chcąc, aby wilkowi zacięły się szczęki, trzeba spowodować zacięcie się czegośkolwiek). Gdy więc pasterz czarnogórski zgubi jakie bydło ze stada, a jest już noc i nie może go szukać, tedy bierze siekiere i z rozmachu zacina ją w bądź jakie drzewo; zacięte narzędzie musi pozostać w drzewie przez całą noc, a wtedy wilk zgubionej sztuce nie zaszkodzi, wskutek bowiem dokonanego zabiegu „szczęki jego kamienieją” (MOSZYŃSKI 1934:290).

Jednym ze sposobów przemiany w wilkołaka było odprawienie obrzędu polegającego na odmówieniu formułki magicznej, wbiciu ostrego noża w pień samotnego drzewa leśnego i następnie przeskoczeniu nad nim. Cofnięcie transformacji wymagało od likantropa ponownego skoku przez pień. Utrata noża – przypadkowe zniknięcie bądź celowe wyjęcie narzędzia – pozbawiała zmiennokształtną bestię szansy na zniesienie zaklęcia (MAKSIMOW 2011: 510). W analizowanym obrzędzie wilkołaczym dostrzegalne są cechy wspólne z praktykami magicznymi mającymi na celu powstrzymanie drapieżników przed atakiem na ludzi i bydło. Nóż zastępuje siekiere jako przedmiot magiczny – blokujący i uruchamiający działanie czarów.

Obraz wspomnianego rytuału jest popularnym motywem w utworach rosyjskich. Przedstawiciel literatury romantycznej Orest Somow w opowiadaniu *Wilkołak* z 1829 roku prezentuje analizowany obrzęd likantropiczny zgodnie z wizją folklorystyczną:

Stary Jermołaj po trzykroć obszedł powoli pień, a przy każdym kręgu mamrotał półgłosem zaklęcie: „Na morzu Oceanie, na wyspie Bujanie, na pustej polanie świeci miesiąc na osinowy pień; koło tego pnia chodzi wilk kosmaty, trzyma w zębach wszystkie skot rogaty. Miesiącu, miesiącu, złote różki! roztop kule, stęp noże, połam kije, zdejmij strachem zwierza i człowieka, żeby szarego wilka nie ścigali i cieplej z niego skóry nie zdzierali”. Noc była tak cicha, że Artiom słyszał wyraźnie każde słowo. Po zaklęciu stary czarownik stanął twarzą do miesiąca, wbił w sam rdzeń pnia niewielki nożyk z miedzianym trzonkiem i przeskoczył przezeń po trzykroć w ten sposób, aby za trzeci razem upaść głową w stronę świecącego miesiąca. Ledwie fiknął kozła po raz trzeci, gdy naraż Artiom widzi, że starego nie ma, a na jego miejscu pojawiło się straszne szare wilczyisko (SOMOW 1988: 98).

Natomiast sam motyw wilkołactwa pisarz rosyjski wykorzystuje w utworze jako jeden z elementów komicznych. Główny bohater opowiadania, Artiom, jest bowiem nie tylko przybrany synem czarodzieja Jermołaja, ale również – mówiąc potocznie – tak zwanym wioskowym głupkiem. Mężczyzna, pozbawiony sprytu i inteligencji swego opiekuna, po przemienieniu się w likantropa staje się pośmiewiskiem całej wsi:

Z początku się stawiał, rzucał się to na tego, to na owego, jeżył sierść, szczyrzył zęby i kłapał nimi, ale w końcu bojaźliwość wzięła górę; wiedział, że go nie zabiją i że nawet nie oberwie po grzbiecie, albowiem chroni go zakłęcie, ale mogą wyskubać mu sierść i urwać ogon, a wtenczas jakże pojawi się przed swym surowym ojcem w porozdzieranym kaftanie i z oberwanymi połami? Oj, niedobrze! [...] A tu jeszcze jedno udręczenie spadło na naszego biednego wilkołaka: od samego wieczora nic nie jadł i teraz jego żołądek głośno skarżył się na pustkę. Co począć? I kto zaręczy, że jego ojca nie ma już we wsi i że nie dowie się o jego wybrykach? [...] Zadrżał cały, upadł, zwinął się w kłębek i ukrył łeb między przednimi łapami (SOMOW 1988: 100-101).

We współczesnej rosyjskiej fantastyce grozy motyw obrzędu inicjującego proces transformacji człowieka w wilkołaka zostaje zaprezentowany jako element rzeczywistości nadprzyrodzonej, typowy dla demonów z bestiariusza słowiańskiego. Starobiniec i Matiuszyn w swoich utworach odwołują się do świata przedstawionego występującego w rosyjskich utworach ludowych.

Główny bohater opowiadania *Кышакка* Matiuszyna wdaje się w kontakty z istotami nadprzyrodzonymi, aby przekazać im prośbę mieszkańców wsi Końszyno. Prowincjonalna miejscowość jest zamieszkaana wyłącznie przez stare kobiety, tęskniące za dawną koegzystencją z siłami przyrody i przedstawicielami siły nieczystej. Staruszki zlecają protagoniście odnalezienie demonów ludowych i zaproszenie ich do ponownego zamieszkania we wsi. Mężczyźni udaje się odnaleźć stworzenia magiczne i ich przywódcę – Leszego<sup>3</sup>. Interującym wątkiem w opowiadaniu jest wykorzystanie obrzędu przemiany likantropicznej. Autor kreuje bowiem motyw rytuału jako symbol utraczonej więzi ludzi ze światem magicznym. Główny bohater, będący przedstawicielem cywilizowanej, rozwiniętej technologicznie rzeczywistości, nie posiada wiedzy swych przodków, zatem to władca leśnych istot magicznych musi nauczyć go sztuki przemiany wilkołaczej:

<sup>3</sup> Leszy – złośliwy duch leśny. Pierwotnie to stworzenie magiczne występowało w wierzeniach słowiańskich jako pogańskie bóstwo leśne. Rozwój chrześcijaństwa przyczynił się do marginalizacji roli demona leśnego w kulturze słowiańskiej. Zależnie od regionu Słowiańszczyzny lud postrzegał ducha leśnego jako diabła, strażnika lasu, zmarłego powstałego z grobu, a nawet jako przemienionego człowieka (AFANASJEW 2013c; IWANOW, TOPOROW 1995; MAKSIMOW 2011).

— Stąd jest daleko do ciebie, jakieś trzy dni drogi. Chciałbyś wrócić szybciej?

— Chcę wrócić szybciej.

— O, widzisz, tutaj stoi pień dębu koło brzegu. Wbij tutaj swój nóż, skocz przez pień, zmienisz się w wilka i wtedy pobiegnij w kierunku dymu, to będzie zapach wsi. Do rana będziesz w domu, a nóż zostanie ze mną. Idź już – powiedział Leszy i zniknął w legowisku. Niemal natychmiast rozległo się donośne chrapanie. Dotarłem do pnia, wbiłem w niego nóż, rozbiegłem się, przeskoczyłem i zmieniłem w wilka. Bieg przez nieznany las był łatwy i przyjemny, tylko plecak niewygodnie wisiał na plecach (MATIUSZYN 2011).

Transformacja mężczyzny łączy się jednakże z poważnymi konsekwencjami – bowiem nie tylko fizycznie, ale również psychicznie przemienia się on w drapieżnika. W końcowych fragmentach utworu bohater pożera wszystkich mieszkańców wsi. Protagonista, niezający reguł myślenia magicznego, skazany był zatem na porażkę. Świat istot nadprzyrodzonych rządzi się bowiem brutalnymi prawami, a oferowana pomoc stworzeń magicznych nigdy nie jest bezinteresowna – leszy zaproponował człowiekowi udział w rytuale transformacji, aby zawłaszczyć sobie jego nóż.

Starobiniec należy do tych autorów rosyjskiej fantastyki grozy, którzy silnie inspirowują się baśniami ludowymi oraz folklorem słowiańskim. Wpływ wierzeń słowiańskich i myślenia magicznego na proces twórczy autorki dostrzegalny jest choćby w jej pierwszej powieści grozy – *Schron 7/7*. Dominantą narracyjno-fabularną utworu są kontakty demonów ludowych ze zwykłymi ludźmi. Pisarka rosyjska tworzy obraz obrzędu transformacji likantropicznej będący nawiązaniem do dwóch rodzajów praktyk magicznych: sympatycznej (skóra zwierzęca) oraz „magii Alkmeny” (nóż i pień drzewa):

Kobieta zamachnęła się i wbiła nóż w grzbiet wilka – aż po rękojeść. Wilk zawył przenikliwie, wygiął się, drygnął tylnymi łapami i znieruchomiał [...]. Nożem kobieta zrobiła nacięcia na wewnętrznej stronie wszystkich czterech wilczych łap i ogona, a potem podważając skórę palcami i nożem, zaczęła ją ściągać najpierw z tylnych łap, potem z przednich [...].

— Masz, załóż.

— Po co? — spytała Masza.

— Przecież chciałaś się ogrzać?

Masza wzięła skórę i narzuciła sobie na plecy. [...] Mocno ścisnęła wilczą skórę na piersiach Maszy i umocowała ją szpilkami, a potem odeszła na kilka kroków i wbiła zachlapany wilczą krwią nóż w deski mostu.

— Umiesz się turlać? — zapytała.

— Nie — odparła Masza.

— Dobrze. W takim razie po prostu przejdź nad nim, lewą nogą (STAROBINIEC 2006: 280-281).

Podobnie jak w utworze Matiuszyna, główna bohaterka *Schronu 7/7* nie zna reguł myślenia magicznego i istoty nadprzyrodzone muszą nauczyć ją wspomnianego obrzędu przemiany. Metamorfoza Maszy nie jest jednakże dobrowolna. Jest ona zaledwie fragmentem większego, ważniejszego rytuału – obrzędu odkupienia. W świecie przedstawionym powieści potwory słowiańskie żyją zgodnie z zasadami świata baśniowego. W tym kontekście Masza przez większość swego życia odgrywała rolę postaci negatywnej – złej matki, która porzuciła swego syna. Wspomniany typ bohatera nie może być w pełni zaakceptowany przez stworzenia magiczne, zatem Masza musi wykonać określone zadania, aby uzyskać aprobatę demonów ludowych. Przemiana w wilka ma zaledwie zwiększyć szansę bohaterki na udaną realizację zleconych misji.

Duch leśny ponownie odgrywa rolę istoty zabierającej nóż z miejsca przemiany, jednakże postać nadprzyrodzona stworzona przez Starobiniec pozbawiona jest czynnika lękotwórczego – zaprezentowany Leśny to słabe stworzenie magiczne wzbudzające w czytelniku uczucie zażenowania i współczucia:

— Dawnośmy się nie widzieli, Maszo-zgubiaszo! Co, zgubiłaś swój nożyk? — Stwór był najwyraźniej podchmielony, w jego ręku lśnił nóż, ten sam, który naga kobieta wbiła w most. [...] No dobrze, już dobrze, nie płacz. Zaraz wbiję nóż na miejsce. No przecież tylko żartowałem. Chciałem się z tobą pobawić. No lubię się bawić, co poradzę...

Jednooki bez pośpiechu wszedł na most, pochylił się i zmrużył oczy.

— Gdzie był wbity? Co, Maszo, nie wiesz?

Z podkulonym ogonem wilk wdrapał się za nim i tknął nosem małą szczelinę w desce.

— No tak, no tak, już widzę. — Pijak zachwiał się i cisnął nóż zdumiewająco szybkim i precyzyjnym ruchem: ostrze weszło prosto w otwór, rękojeść zadygotała. — No i już. Gotowe, piasku. Możesz się turlać. Hop! (STAROBINIEC 2006: 292).

Rytuał przemiany w wilkołaka jest możliwy do realizacji zarówno przez stworzenia mityczne, jak i zwykłych ludzi. Bohaterowie utworów rosyjskich są zmuszani do poddania się transformacji likantropicznej. W kulturze tej rozpowszechniony jest bowiem obraz wilkołactwa jako manifestacji istot półdemonicznych wrogich rasie ludzkiej – czarowników oraz wiedźm.

### **Zemsta czarownika i urażona duma wiedźmy, czyli sprowokowana transformacja**

Słowianie odczuwali silny lęk przed zemstą adeptów sił magicznych. Zachowały się wierzenia, że czarodzieje i czarownice potrafili nie tylko wykorzystywać metamorfozę

wilkołaczą do realizacji własnych celów (niszczenia gospodarstw, kradzieży produktów żywnościowych, materiałów, energii życiowej itp. – AFANASJEW 2013C: 248-251), ale również jako formę odwetu na innych ludziach. Istoty półdemoniczne przemieniały swe ofiary w wilki poprzez wykorzystanie czarów zamykających (przykładowo było to obwiązywanie wąskimi fragmentami materiału) bądź magii sympatycznej (narzucanie skór zwierzęcych) (AFANASJEW 2011: 127).

Współcześnie postać czarownika obdarzonego zdolnością metamorfozy wilkołaczej jest popularną figurą bohatera opowiadań i powieści pisarzy rosyjskich. Kudriaszow w utworze *Bemep* prezentuje wizję adepta sił magicznych jako ucieleśnienia sił chtonicznych. Akcja utworu rozgrywa się pod koniec XX wieku, a całość zdarzeń przedstawionych koncentruje się na walce mieszkańców wsi z lokalnym czarodziejem. Bohaterowie ponoszą klęskę, ponieważ nie znają zasad świata mitycznego i nie rozumieją, że niebezpieczny morderca jest istotą półdemoniczną. Podobnie bowiem, jak czarodziej w wierzeniach słowiańskich, antagonistą opowiadania nienawidzi rasy ludzkiej i krzywdzenie mieszkańców wsi sprawia mu przyjemność. Wykorzystuje zdolność metamorfozy do mordowania dzieci oraz straszenia dorosłych. Ponadto, bohater negatywny wykazuje się cechami charakterystycznymi dla archetypu zmiennokształtnej bestii – ludożerstwem (JANION 2008: 161) oraz wielką siłą mistyczną (SŁUPIECKI 2011: 213). Zwykli śmiertelnicy pozbawieni wiedzy o środkach apotropicznych i praktykach magicznych nie mogą zatem pokonać wspomnianej postaci czarownika. W końcowych fragmentach utworu antagonistą zabija wszystkich bohaterów.

Z kolei Arbienin w powieści *Собачий бог* wykorzystuje starsłowiańską wizję osoby praktykującej magię jako element rozbudowanej metafory przenikania się kultur duchowych. Autor odwołuje się do mitów i legend całego świata, kreując w ten sposób interesujący obraz rzeczywistości magicznej. Postać czarownika, posiadająca cechy charakterystyczne dla starsłowiańskiego obrazu adepta sił magicznych, odgrywa rolę sojusznika hinduskiej bogini Saramy, matki wszystkich wilków. Korostyljew, czarownik współpracujący z przedstawicielką sił demonicznych, potrafi nie tylko transformować się w wielkiego, białego wilka, ale również wykorzystuje skóry wilcze do przemieniania swoich ofiar w drapieżniki leśne, nowe sługi Saramy. Dominantą fabularno-narracyjną utworu jest konflikt dwóch bóstw – Wilczej Bogini i psiogłowego boga egipskiego, Anubisa. Obie istoty nadprzyrodzone reprezentują odmienne aspekty utożsamiane z przemianą w zmiennokształtną bestię. Sarama i jej sojusznik, czaro-



dziej, ucieleśniają demoniczną naturę przemiany w wilka, czyli całkowitą utratę człowieczeństwa, zaś postać Anubisa utożsamia zjednoczenie się człowieka ze światem przyrody.

Wielokrotnie w wierzeniach słowiańskich powtarza się motyw wiedźmy transformującej innych ludzi pod wpływem silnych emocji – gniewu bądź uczucia odrzucenia (BAR 1997: 42). Czarownica mogła przemienić w wilkołaki nielubianych członków rodziny (BAR 1997: 49), znieawidzonego zięcia lub niechętnego jej mężczyznę (BAR 1997: 42). Wspomniany motyw zostaje rozwinięty we współczesnej rosyjskiej fantastyce grozy.

W przywołanej wcześniej trylogii *Пасть* Toczinowa występują dwie wizje wiedźmy przemieniającej ludzi w wilkołaki – zmodyfikowany obraz, dostosowany do czasów współczesnych, oraz kreacja postaci, częściowo zgodna z wizją folklorystyczną czarownicy. Pierwszy tom trylogii prezentuje reinterpretację motywu zemsty wiedźmy na krzywdzącym ją mężczyźnie. W świecie przedstawionym utworu nauka zastępuje magię, zatem rolę adeptki sił magicznych przejmuje postać laborantki, kobiety posiadającej wiedzę niedostępną dla zwykłych ludzi. Uczona kradnie tajny wirus i doprowadza do przemiany likantropicznej jednego z bohaterów. Jej postać wszak wymyka się jednoznacznej ocenie, bowiem wspomniany mężczyzna zmusił ją do odsprzedania mieszkania rodzinnego, w którym kobieta spędziła swe lata dziecięce. Bohaterką kierowało uczucie rozgoryczenia oraz pragnienie odwetu, spowodowane przez utratę dobytku. W drugim tomie trylogii, w *Лозово* [*Łogowo*], Toczinow tworzy wizję wiedźmy bliższą obrazowi folklorystycznemu – postać Jewraksii Olchowskiej, kobiety obdarzonej nadnaturalnymi zdolnościami:

Nie wiadomo, jakie to sekrety zna starucha. W jego głowie mimowolnie zaczęły się pojawiać jednakże wspomnienia o innych dziwactwach, niby drobnych, niby każdy pojedynczy przypadek dający się logicznie objaśnić, ale... Epidemia zdychającego bydła (weterynarz przysięgał, że umierało w pełni na skutek przyczyn naturalnych i zgodnych z prawem), ale z jakiegoś powodu tylko u wrogów babulki... Nieszczęśliwe wypadki – a to ostrze siekiery odcepi się od trzonka, a to kosa odetnie nogę – występujące znowu, wyłącznie u jej wrogów... Pojedynczy przypadek – normalna rzecz, ale wszystkie razem... (ТОЧИНОВ 2004: 10)<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Przekład własny za: „Мало ли какой секрет старуха знает. Но в голову невольно лезли воспоминания о других странностях, вроде и мелких, вроде по отдельности и объяснимых, но... Скот,дохнувший (ветеринар клялся – от вполне законных и естественных причин) – но почему-то лишь у недругов Бабуньки... Несчастные случаи – топор слетит с топорница, коса рассечет ногу – происходящие опять же именно с ними. Вроде каждый в отдельности – вполне обычное дело, но все вместе...”.

Mieszkańcy wsi panicznie boją się bohaterki, zaś ona sama ma pełną władzę nad synami –likantropami. Jewraksia tylko częściowo ponosi jednakże odpowiedzialność za transformację swych dzieci, gdyż w świecie powieści zdolność metamorfozy jest dziedziczna.

## Podsumowanie

Współczesna rosyjska fantastyka grozy łączy konwencje zachodnioeuropejskiego oraz amerykańskiego horroru z motywami i postaciami pojawiającymi się w podaniach i przesądach ludów słowiańskich. Bohaterowie i wątki z mitów słowiańskich są elementami typowymi dla rosyjskiej popkultury. Przedstawiciele bestiariusza słowiańskiego zdążyli przeistoczyć się w protagonistów utworów dla dzieci i młodzieży, literatury kobiecej, *slavic fantasy*<sup>5</sup> oraz, oczywiście, literatury grozy.

Analiza wierzeń słowiańskich oraz wybranych utworów literackich pozwala zauważyć, że w kulturze rosyjskiej można wyróżnić dwa rodzaje transformacji likantropicznej: samodzielną, w większości przypadków praktykowaną przez istoty nadprzyrodzone i adeptów sztuk magicznych, oraz wymuszoną – stosowaną jako formę kary. Zademonstrowana w twórczości pisarzy rosyjskich reinterpretacja słowiańskiego obrazu wilkołaka i obrzędów magicznych ewokuje bowiem w odbiorcach pierwotny lęk przed naruszeniem zasad myślenia magicznego. Orest Somow, przedstawiciel rosyjskiej literatury romantycznej, prezentuje transformację likantropiczną w sposób humorystyczny, zaś pisarze współcześni (Starobiniec, Matiuszyn, Kudriaszow, Arbienin, Toczinow) przeistaczają motyw wilkołaczej przemiany w symbol władzy oraz w narzędzie zemsty istot nadprzyrodzonych, potrafiących manipulować ludźmi. Człowiek, pomimo swej wiary w siłę nauki i technologii, wciąż podświadomie boi się istnienia zjawisk niedających się objaśnić w sposób racjonalny. Bohaterowie utworów fantastyki grozy, reprezentanci cywilizowanej wizji świata, nie potrafią pokonać demonów ludowych czy adeptów sił magicznych, a ich metamorfoza zawsze jest wymuszona. Jeśli postacie rozumieją zasady myślenia magicznego i transformują się dobrowolnie, to odgrywają oni rolę antagonistów, czarowników bądź wiedźm. Tylko heros, „książe-wilkołak”, może ulegać przemianie wilkołaczej i jednocześnie pozostać przedstawicielem świata ludzi.

<sup>5</sup> *Slavic fantasy* – odmiana fantastyki literackiej, w której postacie i kreacja świata przedstawionego są inspirowane elementami folkloru słowiańskiego (mitami, legendami, podaniami itp.).

## English Summary

Anna N. Wilk's chapter *Lycanthropy on the Territory of Russia. Beliefs and Literature* discusses the werewolf as one of the most important archetypal monsters. Although it seems to be less popular than other horror icons – vampire or zombie – this monster still appears in new scenarios in successive works of popular culture. The lycanthrope has survived virtually unchanged in the collective subconscious, because it is inseparably linked with the motif of magical thinking and elements of folklore. This kind of relationship between the monster image and its superstitions is visible in short stories and novels by Russian authors. Russian authors of horror literature in their works refer to the world depicted in Russian folklore. In Slavic legends and Russian literature, people and mythical creatures gain the ability to transform into werewolves due to a variety of magical practices: specific rituals, donning animal skin on the naked body, and even as a result of curses or blessings. This chapter attempts to examine the variations of lycathropic transformations, preserved in Russian culture and also appearing in Slavic folklore as well as in the selected works of Russian horror literature (*Verewolf* by Orest Somov; *Пасть* [*Past*] trilogy by Victor Tochinov; *Asylum 3/9* by Anna Starobinets; *Собачий бог* [*Sobachiy bog*] by Sergey Arbenin; *Кушанка* [*Kushalka*] by Sergey Matyushin; and *Ветер* [*Veter*] by Kirill Kudryashov).

## Źródła cytowań

- AFANASJEW, ALEKSANDR (2011), 'Wieduny, wied'my, upyri i oborotni', w: W. Dal (red.), *Powierja, sujewierija i priedrassudki russkogo naroda*, Moskwa: Izdatielstwo Dił. [Афанасьев, Александр (2011), 'Ведуны, ведьмы, упыри и оборотни', в: В. Даль (сост.), *Поверья, суеверия и предрассудки русского народа*, Москва: Издательство Дил].
- AFANASJEW, ALEKSANDR (2013A), *Poeticzeskije wozzrienija sławian na prirodu: Opyt srawnitielnogo izuczenija sławianskich priedanij i wierowanij w swiazi s mificzeskimi skazanijami drugich rodstwiennych narodow*, t. I, Moskwa: Akademieskij Projekt. [Афанасьев, Александр (2013a), *Поэтические воззрения славян на природу: Опыт сравнительного изучения славянских преданий и верований в связи с мифическими сказаниями других родственных народов*, т. I, Москва: Академический Проект].
- AFANASJEW, ALEKSANDR (2013B), *Poeticzeskije wozzrienija sławian na prirodu: Opyt srawnitielnogo izuczenija sławianskich priedanij i wierowanij w swiazi s mificzeskimi skazanijami drugich rodstwiennych narodow*, t. I, Moskwa: Akademieskij Projekt. [Афанасьев, Александр (2013b), *Поэтические воззрения славян на природу: Опыт сравнительного изучения славянских преданий и верований в связи с мифическими сказаниями других родственных народов*, т. I, Москва: Академический Проект].
- AFANASJEW, ALEKSANDR (2013C), *Poeticzeskije wozzrienija sławian na prirodu: Opyt srawnitielnogo izuczenija sławianskich priedanij i wierowanij w swiazi s mificzeskimi skazanijami drugich rodstwiennych narodow*, t. I, Moskwa: Akademieskij Projekt. [Афанасьев, Александр (2013c), *Поэтические воззрения славян на природу: Опыт сравнительного изучения славянских преданий и верований в связи с мифическими сказаниями других родственных народов*, т. I, Москва: Академический Проект].
- ANONIM (2013), *Słowo o wyprawie Igora. Staroruski epos bohaterski z końca XII w.*, przekł. J. Tuwim, Wrocław: ФУЮДЗИМА.
- BAR, JULIA (1997), 'Wilkołak w różnych postaciach', *Literatura Ludowa*: 41.
- SIEĆWIERZ, PIOTR (2009), *Synowie Kaina, córą Lilith... Rzecz o wampirach w fantasy*, Warszawa: Fantasmagoricon.

- GEMRA, ANNA (2008), *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- IWANOW, WIACZESŁAW, WŁADIMIR ТОПОРОВ (1995), 'Leszy', w: *Sławianskaja mifologija*, Moskwa: Ellis Łak. [Иванов, Вячеслав, Топоров, Владимир (1995), 'Леший', w: *Славянская мифология*, Moskwa: Эллис Лак].
- JANION, MARIA (2008), *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk: Wydawnictwo słowo/ obraz terytoria.
- KOWALSKI, PIOTR (2007), *Kultura magiczna: omen, przesąd, znaczenie*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MAKSIMOW, SIERGIEJ (2011), 'Oborotni', w: W. Dal (red.), *Powierja, sujewierija i priedrassudki ruskogo naroda*, Moskwa: Izdatielstwo Dił. [Максимов, Сергей (2011), 'Оборотни', w: В. Даль (сост.), *Поверья, суеверия и предрассудки руского народа*, Moskwa: Издательство Дил].
- MATIUSZYN, SIERGIEJ (2011), 'Kuszalka', *Darker*: 5, , online: <http://darkermagazine.ru/page/sergej-matjushin-kushalka> [dostęp: 15.08.2016]. [Матюшин, Сергей (2011), 'Кушалка', *Darker*: 5, online: <http://darkermagazine.ru/page/sergej-matjushin-kushalka> [dostęp: 15.08.2016].
- MOSZYŃSKI, KAZIMIERZ (1934), *Kultura ludowa Słowian. Część II: Kultura duchowa*, Kraków: Polska Akademia Umiejętności.
- MUDROWA, IRINA A.(2010), 'Wołkodlak', w: *Stowar' sławianskoj mifologii*, Moskwa: Sentropoligraf. [Мудрова, Ирина А.(2010), 'Волкодлак', w: *Словарь славянской мифологии*, Moskwa: Центрополиграф].
- SŁUPIECKI, LESZEK (2011), *Wojownicy i wilkołaki*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- SOMOW, OREST (1988), *Wilkołak*, przekł. H. Chłystowski, w: Walentin Korowin (red.), *Straszna wróżba : rosyjska nowela fantastyczna pierwszej połowy XIX wieku*, Warszawa: Czytelnik, Moskwa: Raduga.
- STAROBINIEC, ANNA (2006), *Schron 7/7*, przekł. E. Skórska, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- ТОЧИНОВ, ВИКТОР (2004), *Łogowo*, Moskwa: Izdatielstwo AST. [Точинов, Виктор (2004), *Логово*, Moskwa: Издательство АСТ].

ТОЧИНОВ, ВИКТОР (2008), *Past'*, Sankt-Pietierburg: Leningradskoje izdatielstwo.  
[Точинов, Виктор (2008), *Пасть*, Санкт-Петербург: Ленинградское  
издательство].

WINOGRADOWA, LUDMIŁA (1995), 'Oborotniczestwo', w: W. Iwanow, W. Topo-  
row (red.), *Sławianskaja mifologija*, Moskwa: Ellis Łak. [Виноградова,  
Людмила (1995), 'Оборотничество', в: В. Иванов, В. Топоров (сост.),  
*Славянская мифология*, Москва: Эллис Лак].



## Autorzy rozdziałów

KRZYSZTOF BILIŃSKI — miłośnik horroru i *science fiction*; twórca, muzyk i autor tekstów w projekcie „Korsarz”; redaktor techniczny i autor artykułów w kwartalniku „OkoLica Strachu”; dziennikarz muzyczny współpracujący dawniej z magazynem „Atmospheric” a obecnie piszący dla „Oldschool Metal Maniac”; kompozytor soundtracku do gry komputerowej *Hostile Dimension*; reżyser krótkometrażowego *Ja cię kocham, a ty kpisz* będącego połączeniem humoreski i horroru; autor tomów poezji *Legenda Utracona* (1997), *Czarne Róże Melancholii* (1997) oraz *Sympozjon przedśmiertne – Apogeum Nocy* (2004); w latach 2006-2011 prowadził audycję radiową „Misterium Dźwięku i Słowa”; obecnie na antenie Radia Panteon tworzy „Misterium Grozy”, audycję poświęconą literaturze fantastycznej.

SZYMON CIEŚLIŃSKI — mgr; doktorant Uniwersytetu Łódzkiego w Katedrze Literatury i Kultury Niemiec, Austrii i Szwajcarii, członek Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, podcaster; naukowo zajmuje się polsko-niemieckim literaturoznawstwem porównawczym, kulturą popularną i problematyką rasizmu; przedmiotem jego badań w ramach pracy doktorskiej jest współczesny horror literacki w Polsce i w Niemczech.



MARTA KAPRZYK — mgr; absolwentka Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej oraz Filologii Hiszpańskiej, uczestniczka Studiów Doktoranckich na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego; pasjonuje się kinem współczesnym, a w szczególności znaczeniem filmowych przestrzeni, rolą kostiumów i dekoracji oraz związkami filmów z malarstwem; planuje specjalizować się w kinie hiszpańskim (któremu poświęca swoją pracę doktorską); należy do Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

SZYMON PIOTR KUKULAK — mgr; doktorant na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; absolwent filologii polskiej oraz fizyki doświadczalnej tejże uczelni, licencjat astronomii; zajmuje się literaturoznawstwem i *game studies*, zwłaszcza relacjami pomiędzy rzeczywistą sferą naukowo-technologiczną oraz jej przedstawieniami w popkulturze drugiej połowy XX wieku, szczególnie w fantastyce naukowej doby zimnej wojny oraz w grach do tej epoki nawiązujących; publikował dotąd na łamach „Wielogłosu”, „Res Publica Nowa”, „Ex Nihilo”, „Ha!artu” oraz w książkach zbiorowych.

KAROLINA KWAŚNA — mgr; anglistka, absolwentka Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz Wyższej Szkoły Europejskiej w Krakowie; interesuje się historią w ujęciu antropologicznym, literaturą, a w szczególności literaturą grozy; jej praca badawcza koncentruje się wokół zagadnień teorii przekładu, zarówno pod kątem językowym, jak i kulturowym, a dotychczasowe publikacje i referaty skupiały się na różnych aspektach tłumaczeń prozy H.P. Lovecrafta.

KRZYSZTOF M. MAJ — mgr; absolwent Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; laureat I nagrody im. Andrzeja Zgorzelskiego za najlepszą pracę magisterską z zakresu literaturoznawstwa (2014); fundator Ośrodka Badawczego Facta Ficta; redaktor naczelny kwartalnika popularnonaukowo-artystycznego „Creatio Fantastica”; autor książki *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015); jego teksty, poświęcone badaniom nad światotwórstwem, utopiami, dystopiami, fantastyką i grami komputerowymi ukazywały się dotąd na łamach między innymi „Zagadnień Rodzajów Literackich”, „Tekstów Drugich”, „Ruchu Literackiego”, „Utopian Studies” czy „IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science”; członek Utopian Studies Society (Europe) oraz Society for Utopian Studies.

MARKUS LIPOWICZ — dr; doktor nauk humanistycznych w zakresie socjologii, adiunkt na Wydziale Pedagogicznym Akademii Ignatianum w Krakowie; zajmuje się m. in. socjologią i filozofią kultury, analizą i krytyką filmu, problematyką wychowania w kulturze ponowoczesnej i transhumanizmem; publikował między innymi w czasopismach: „Kwartalnik Filmowy”, „Diametros”, „Analiza i Egzystencja” czy „Kultura i Edukacja”.

MIKOŁAJ MARCELA — dr; doktor nauk humanistycznych, magister filologii polskiej i filozofii; pisarz, wykładowca akademicki, autor tekstów piosenek; autor powieści *Niemartwi. Ciała wasze jak chleb* oraz monografii naukowej *Monstruarium nowoczesne*; współtwórca kierunku „Sztuka pisania” na Uniwersytecie Śląskim; tekściarz w wyróżnianym w amerykańskich konkursach muzycznych projekcie Magnetic Clouds; prowadzi bloga kulinarnego „Kuchnia Dr. Marceli”.

SANTANA MURAWSKA — lic.; studentka drugiego roku etnologii na Wydziale Etnologii i Nauk o Edukacji Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie; w ramach seminarium magisterskiego zajmuje się analizą dyskursu zombie (kinematograficznego i folklorystycznego), analizą myślenia magicznego obecnego w owym dyskursie oraz jego związkiem z teoriami spiskowymi.

MATEUSZ MYŚLICKI — mgr; doktorant w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Wrocławskiego; jego zainteresowania obejmują komparatystykę literacką, studia genderowe, *game studies* oraz zagadnienie wpływu seriali telewizyjnych na społeczeństwo i kulturę.

TOMASZ NIEZGODA — mgr; doktorant w Zakładzie Filozofii Religii Instytutu Religioznawstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego; publikował między innymi na łamach czasopism „Studia Religioznawcze” oraz „Przegląd Religioznawczy” i w książkach zbiorowych.

KSENIA OLKUSZ — dr; historyk, krytyk i teoretyk literatury; prezes zarządu Ośrodka Badawczego Facta Ficta; redaktor prowadząca serii „Perspektywy Ponowoczesności”; redaktor merytoryczna w kwartalniku „Creatio Fantastica”; recenzent w Portalu Kryminalnym; jej zainteresowania badawcze obejmują studia nad literaturą i kulturą popularną, w tym szczególnie fantastyką grozy, horrorem, kryminałem oraz transfikcjonalnością i transmedialnością; naukowo zajmuje się także utopiami i dystopiami w literaturze, serialach, filmach i grach wideo; autorka książek: *Materializm kontra ezoteryka. Drugie pokolenie pozytywistów wobec „spraw*

*nie z tego świata*” (2007) oraz *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy* (2010), obydwu przygotowywanych obecnie do wznowienia; członek Utopian Studies Society oraz Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego.

BOGUSŁAW OLSZEWSKI — mgr; doktorant na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Wrocławskiego, jego zainteresowania naukowe kształtują się w obszarze politologii, antropologii oraz psychologii; publikował na łamach pism „Wschodnioznawstwo” „Racja Stanu. Studia i Materiały” czy „Stosunki Międzynarodowe”, a także w książkach zbiorowych.

PIOTR F. PIEKUTOWSKI — student trzeciego roku w ramach kierunku „Sztuka pisanie” na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; jego zainteresowania badawcze obejmują szeroko pojętą kulturę popularną, zwłaszcza literaturę grozy, literaturę niesamowitą oraz horror.

JOANNA PŁOSZAJ — mgr; absolwentka filologii polskiej ze specjalnością edytorską na Uniwersytecie Wrocławskim; obroniła pracę magisterską pt. *Awantura nie z tego świata – sposoby wykorzystania i funkcjonowania elementów literatury przygodowej w polskiej fantastyce literackiej na przykładzie twórczości Andrzeja Sapkowskiego, Jacka Piekary oraz Feliksa W. Kresa*; członkini Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”; brała udział w wielu konferencjach naukowych, przedstawiając wyniki swoich badań na temat polskiej literatury fantastyki oraz innych zagadnień z kręgu kultury popularnej; jej zainteresowania naukowe: kultura i literatura popularna ze szczególnym uwzględnieniem literatury fantastyki.

LIDIA PROKOPOWICZ — mgr; absolwentka studiów drugiego stopnia z zakresu filologii polskiej na Uniwersytecie Jagiellońskim; w 2015 roku obroniła pracę magisterską poświęconą twórczości prozatorskiej Anny Kańtoch; publikowała dotąd na łamach czasopism „Creatio Fantastica” i „Drugi Obieg”; w kręgu jej zainteresowań pozostaje polska kobieca literatura fantastyczna oraz gender studies.

KRYSTYNA WALC — dr; doktor nauk humanistycznych, historyk literatury, pracownik Biblioteki Uniwersytetu Rzeszowskiego; zajmuje się literaturą i sztuką okresu Młodej Polski, związkami literatury i sztuk plastycznych oraz współczesnym horrorem literackim; autorka haseł dotyczących horroru w *Słowniku literatury popu-*

*larnej* oraz publikacji na temat horroru i postaci wampira we współczesnej kulturze (w czasopismach i pracach zbiorowych); od roku 2008 we współpracy z Pracownią Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Uniwersytetu Wrocławskiego przygotowuje bibliografię przedmiotową dotyczącą literatury i kultury popularnej; jej najnowsze zainteresowania badawcze obejmują postać księcia Drakuli we współczesnej kulturze oraz polską powieść kryminalną okresu PRL; członek Stowarzyszenia Literacko-Artystycznego „Fraza” oraz Amatorskiego Klubu Plastycznego im. Ferdynanda Brzeka.

PAWEŁ WIATER — mgr; student studiów doktoranckich na Wydziale Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; aktualnie zaangażowany jest w projekt badawczy „Centrum Gier Wideo” w Lublinie; jego zainteresowania naukowe obejmują gry wideo, *social media* i nowe technologie.

ANNA N. WILK — mgr; absolwentka Instytutu Filologii Słowiańskiej Uniwersytetu Wrocławskiego; członek Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”; zainteresowania badawcze: słowiańska kultura ludowa, mity i legendy, literatura grozy, kultura popularna; autorka licznych publikacji naukowych z zakresu współczesnej rosyjskiej literatury popularnej; promuje nauki filologiczne na Dolnośląskim Festiwalu Nauki.

## Wykaz ilustracji

Rysunek 1 Formy haitańskiego zombie (opracowanie własne)

310



## Informacja o wydawcy

Wydawcą serii „Perspektywy Ponowoczesności” oraz tomu *Światy grozy* jest Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie, powołany w styczniu 2015 roku w celu promowania interdyscyplinarnej refleksji nad najistotniejszymi ponowoczesnymi nurtami krytycznymi, filozoficznymi, kulturowymi, medialnymi i artystycznymi w polskiej i światowej humanistyce. Więcej informacji na temat Ośrodka i działającego przy nim wydawnictwa znajduje się na oficjalnej stronie fundacji ([factaficta.org](http://factaficta.org)), w szczególności zaś w sekcji „Perspektywy Ponowoczesności” ([factaficta.org/pp](http://factaficta.org/pp)). Chętnych do współpracy przy wydawaniu kolejnych tomów serii, jak również potencjalnych autorów rozdziałów do zaplanowanych w kalendarzu wydawniczym Ośrodka monografii, zapraszamy do kontaktu pod adresem: [pp@factaficta.org](mailto:pp@factaficta.org) lub [contact@factaficta.org](mailto: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.



*Światy grozy* to drugi tom serii „Perspektywy Ponowoczesności”, wydawanej od 2016 roku przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie w odpowiedzi na potrzebę dopełnienia krajobrazu polskiej humanistyki o istotne problemy i tematy badawcze z zakresu filozofii, kultury i sztuki końca XX i początku XXI wieku.

*Tom monograficzny „Światy grozy” jest pierwszą z kilku książek o tej tematyce planowanych w ramach serii „Perspektywy Ponowoczesności”. Wspólnie z wieloma naukowcami zastanawiać się będziemy tu nad różnymi aspektami grozy, jej realizacjami w różnych mediach, przez różnorodnych twórców. Istotną kwestią wydaje się próba uwzględnienia jak najszerzej perspektywy oglądu, wskazanie mechanizmów konstruowania grozy i ich wzajemnych korelacji. Cel ten może zostać zrealizowany jedynie wówczas, gdy nie ograniczy się introspekcji do treści już rozpoznanych naukowo czy postulowanych często w polskiej myśli badawczej (zwłaszcza w zakresie filologii słowiańskich) chęci izolowania się od osiągnięć i rezultatów pracy autorów zachodnich. Badania nad grozą są bowiem dziedziną dynamicznie się rozwijającą, dlatego warto także podejmować się analizowania dzieł nowszych, nienależących do klasycznego kanonu, także tych, które są wobec niego polemiczne. Problematyka grozy proponowana przez autorów rozdziałów w monografii „Światy grozy” stanowi próbę wyjścia poza tradycyjne ujęcia, dowodząc konieczności wieloparametrowego interpretowania i postrzegania omawianej konwencji. Egzemplifikują to zarówno teksty teoretyczne, jak i te o nachyleniu filozoficznym, również takie, których autorzy podjęli tematykę reinterpretacji figur grozy, czy też te wpisujące się w dyskurs ekonomiczny i paradygmat neoliberalny.*

– z wprowadzenia Kseni Olkusz



Ośrodek badawczy  
Facta Ficta  
factaficta.org

Cena: 0,00 zł   
Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-942923-0-0



9 788394 129230 0 >